

# Mini campagne

## Plus noir que le désespoir

Les persos sont conviés à se rendre dans la Bulle de **Corail** afin d'enquêter sur les intrigues qui s'y noueraient.

### *1ère partie : Le village des damnés*

Les persos après un court périple, sans doute légèrement mouvementé, font une halte dans le village de **Rilla**, ils vont être confrontés à des événements bizarres : presque tous les villageois ont disparu, il reste seulement des enfants et une belle jeune femme.

Ce que les persos vont peu à peu découvrir, c'est que les enfants sont des démons ressemblant à des Sinners mais ayant un aspect humain, la jeune femme est une humaine mais elle est totalement sous le contrôle des démons qui l'utilisent pour attirer les hommes. Les persos devront être amenés à soupçonner la jeune femme de manipulation.

### **Acte 1 : on the road again**

Les persos prennent la route après avoir reçu un ordre de mission pour le moins laconique : aller à Corail pour voir ce qu'il s'y passe.

Les premiers jours de trajet devraient se dérouler sans heurts, la route est correcte le temps est clair mais un peu frais.

Le troisième soir, les persos vont sans doute se rendre compte que le ciel s'obscurcit, une tornade est en préparation et bien entendu elle va croiser le chemin des persos.

Si les persos ne font pas attention, la tornade sera sur leur campement dans la nuit et risque de causer de gros dégâts y compris humains. Si les persos se montrent avisés ils éviteront la tornade mais seront les spectateurs d'une curiosité météorologique, la tornade semble évoluer de manière peu naturelle comme si elle cherchait systématiquement à détruire ce qui passe à sa portée. La tornade n'est pas une création démoniaque mais une mutation météo propre à la région : on les nomme **les Destructrices** car elles semblent dotées d'une volonté propre qui les amène à se déplacer pour faire le maximum de dégâts.

Le lendemain les persos reprendront la route, le prochain village est à deux jours en véhicule, il faudra plus de temps si les véhicules ont souffert de la tornade.

Les persos vont débarquer au village de **Romero**, il y a une trentaine d'habitants qui vivent, il y a un point d'eau dans le village. Les persos pourront en profiter pour panser leur plaie et réparer les avaries éventuelles. Les habitants de **Romero** leur parleront **des Destructrices**, elles sont passées à plusieurs reprises dans le village d'où l'état pitoyable du village. En réalité, les persos vont se rendre compte que les villageois vivent sous terre dans un réseau souterrain qu'ils ont aménagé. Si les persos s'aventurent dans le réseau ils feront une drôle de découverte : deux gemmes de l'Air, bien dissimulées dans une des galeries. S'ils interrogent les habitants ils expliqueront qu'ils n'ont jamais fait attention à ces deux pierres blanches. Il s'agit d'un gros mensonge, tout le monde sait qu'il y a deux pierres blanches aux

reflets fascinants. Ils se sentent investi sans trop savoir pourquoi de la mission de conserver précieusement les pierres, c'est pour cela qu'ils restent là.

La présence des gemmes explique en partie l'existence **des Destructrices**, elles ne font que décupler les pouvoirs des tornades.

Il risque d'être difficile de convaincre les habitants de laisser aux persos la garde des gemmes, à moins que nos héros préfèrent les dérober. Si tel est le cas, les habitants tenteront sans doute de se révolter mais les persos seront-ils capables de s'en prendre physiquement à des innocents.

## Acte 2 : les animaux dénaturés

Nos aventuriers repartent en direction de Corail mais quelques heures après avoir quitté **Romero**, ils vont tomber sur un souci, la route est coupée (il y a un fossé de plusieurs centaines de mètres et il existe un seul passage possible pour les véhicules), les persos vont devoir emprunter les chemins de traverses.

Le temps est de plus en plus froid, les persos ont intérêt à avoir des vêtements chauds.

Le soir du premier bivouac, les persos vont se rendre compte qu'ils ne sont pas seuls. Un couple d'ours va venir faire une petite visite à nos persos, il s'agit d'ours mutants énormes et très affamés.

TAI	FOR	RES	INS	DEX	PER
5	13	9	6	5	6

Il attaque avec ses griffes ou en mordant. Armure naturelle : 8

Griffe : initiative 16 attaque 23 déf. 19 Dégâts : 23 points T

Morsure : initiative 14 attaque 20 Dégâts : 26 points P

Points de vie par ligne : 12 Points de fatigue par ligne : 9

Les ours ont été attirés par le feu et l'odeur de nourriture. Il se battront jusqu'au bout, si un des deux est tué avant l'autre, les caractéristiques de combat de celui qui reste augmentent de 2 points avec la colère.

Le reste du chemin nécessitera quelques jets de survie et / ou navigation pour ne pas se perdre dans la forêt. Le froid est de plus en plus intense, les jets de RES sont de plus en plus difficiles pour ne pas encaisser des points de dégâts en raison de engelures. Il est tout à fait possible de se perdre dans la forêt mais les persos arriveront toujours à en sortir même si cela doit prendre plusieurs jours. S'ils mettent trop de temps, les attaques d'animaux sauvages se multiplieront histoire de les motiver à trouver la sortie.

Un des soirs les persos vont tomber sur une meute de loup (une douzaine) qui tentera de s'en prendre à eux mais qui s'enfuira en cas de résistance importante.

TAI	FOR	RES	INS	DEX	PER
-1	4	5	5	5	7

Ils attaquent avec leurs griffes ou en mordant.

Griffe : initiative 17 attaque 14 défense 11 Dégâts : 9 points T

Morsure initiative 15 attaque 12 Dégâts : 9 P

Points de vie par ligne : 4 Points de fatigue par ligne : 5

Armure naturelle : 0

Au bout de plusieurs jours, les persos finiront par sortir de la forêt et retrouveront la route principale.

### Acte 3 : Le village dans la vallée

Les persos vont enfin arriver à **Rilla**, après plusieurs jours en forêt en plein froid, un peu de chaleur humaine sera la bienvenue. Le village se situe au sortir de la forêt (une dizaine de kilomètres), il y a une cinquantaine d'habitation, la plupart semble dans un état de délabrement avancé.

Les persos sont accueillis par **Emilie**, une magnifique jeune femme. Elle expliquera aux persos qu'elle vit seule dans le village avec « les enfants ». Si les persos essayent d'emblée d'en savoir plus, elle leur expliquera qu'elle reste dans le village pour s'occuper des orphelins qui y vivent et qu'elle n'a pas de moyens de partir avec tous les enfants.

Puis les persos vont voir un des enfants un petit garçon blond aux yeux bleus délavés, il se nomme **Marc**, et n'est pas très bavard. Son regard est assez déconcertant car en le fixant on a bien vite l'impression d'être sondé comme si l'on avait affaire à un psy. Cette impression se renouvellera chaque fois qu'un perso regardera un des enfants dans les yeux.

En déambulant dans le village les persos vont apercevoir une petite fille qui joue à la marelle, elle ressemble énormément à **Marc** et se nomme **Maddy**.

Au fur et à mesure les persos vont découvrir d'autres orphelins : **Luc, Mathieu, Jean, Marie** et **Dalida**. Ils se ressemblent tant qu'il est bien difficile de les différencier.

Les persos confondront tous « les enfants », ce qui ne fera qu'ajouter à la confusion.

Le soir, tous les persos devront faire un jet de VOL celui qui fera le plus petit score ou ceux qui auront fait moins de 15 se réveilleront au milieu du village sans aucun souvenir de la nuit mais les mains maculées de terre et avec des marques caractéristiques d'une nuit passée dans le froid.

Le lendemain, le ou les persos retrouvés dans le village vont sans doute commencer à se poser quelques questions. La difficulté du jet de PER + démonologie est de 20 pour se rendre compte que quelque chose ne tourne pas rond, elle est de 30 pour repérer la nature réelle des « enfants ».

Tous les soirs un jet de VOL est nécessaire et à chaque fois ceux qui échoueront seront retrouvés le lendemain errant dans le village les mains maculées de terre.

Si les persos commencent à se méfier d'**Emilie**, les actions des « enfants » confirmeront leur crainte, tout sera fait pour faire accuser la belle brune. Certains pourraient faire des révélations sur les actions d'Emilie, expliquant qu'ils ont peur d'elle et sont heureux que les persos leur permettent de s'échapper de ce village où ils sont retenus prisonniers par un être démoniaque. Ils indiqueront une maison où **Emilie** entrepose d'étranges documents : si les persos se rendent sur place ils trouveront effectivement bien cachés des documents faisant référence à la démonologie et en particulier au pouvoir de séduction de certains êtres démoniaques.

Si les persos posent des questions sur le passé du village, les réponses seront pour le moins laconiques. Les enfants prétendront ne se souvenir de rien hormis d'avoir été attaqués par des démons, et Emilie expliquera qu'elle a trouvé refuge dans le village il y a moins d'un an, elle est l'unique survivante d'une attaque de démons.

S'ils fouillent le village, ils trouveront rapidement un cimetière d'une taille assez importante pour le village. Le cimetière contient les dépouilles des villageois et certaines tombes n'ont pas l'air si anciennes que cela. Il y a également les vestiges de véhicules cachés dans des hangars du village, certains ont l'air de ne pas être là depuis bien longtemps.

Si les persos se mettent à soupçonner ouvertement les « enfants », les événements vont certainement s'accélérer.

### Acte 4 : rien ne va plus

Les attaques des « enfants » vont se préciser, ils vont tenter de s'en prendre au perso qui a raté le premier son jet de VOL ou à défaut qui possède le score le plus faible en VOL, l'idéal serait qu'en plus il soit élémentaliste.

Le perso va perdre le contrôle de lui-même et pas seulement la nuit, un matin les autres vont se rendre compte que l'un d'entre eux a disparu mais contrairement à d'habitude, ils ne vont pas le retrouver.

Si les persos décident de fouiller le village, ils vont peut être trouver une entrée souterraine près du cimetière dans une vieille grange abandonnée. Le passage mène à un réseau souterrain important qui parcourt en réalité tout le village de **Rilla**. A l'intérieur les persos vont découvrir de traces de vie, ils vont tomber nez à nez avec des créatures bizarres qui ressemblent à des humains : les zombies, parmi elles se trouvent le perso disparu.

Les zombies ont creusé de nombreuses galeries sous le village, ces galeries forment un réseau très complexe mais il n'existe qu'une seule issue vers la surface du moins en apparence. En effet, des galeries verticales ont été creusées mais elles ne mènent pas complètement à la surface ; en revanche en cas de besoin les zombies n'ont pas beaucoup à creuser pour se retrouver à l'air libre.

Des courses poursuites sont tout à fait envisageables, les zombies vont sans doute sortir de terre si les persos remontent à la surface, c'est d'ailleurs là que se trouvent les « enfants » en compagnie d'**Emilie** qui attaquera les persos dès qu'elle en aura l'occasion.

La seule solution pour s'en sortir est d'éliminer tous les enfants, sachant qu'au bout d'un moment, ils vont commencer à se cacher s'ils voient que les persos prennent le dessus.

Les persos peuvent décider de s'enfuir avec le perso zombifié une fois la petite Maddy éliminer mais dans ce cas il y a de grandes chances pour que les enfants reviennent plus loin dans l'histoire.

Si tous les « enfants » sont tués, Emilie retrouvera son aspect normal, elle n'aura aucun souvenir sauf que son village a été attaqué par des créatures à l'aspect vaguement humain et qu'il y a avait de drôle d'enfants à leur côté.

# Pnj PREMIERE PARTIE :

## Emilie :

FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL	CHA
5	6	5	6	6		9

Mains nues : initiative 10 attaque 9  
défense 8 Dégâts 3 points C

Esquive 2, discrétion 5

## Les enfants :

Ils possèdent un pouvoir démoniaque inédit, le contrôle.

FOR	RES	INT	DEX	PER
3-4	5-6	7-8	10-12	6-7
VOL	CHA	CAP DEM	PUI DEM	
12	8	9	8	

Il n'attaque pas mais par contre évite très bien les coups

Esquive : 10-12, Discrétion 10-11

## Le contrôle démoniaque :

Le perso fait un jet de VOL en opposition à celle du démon en cas d'échec il perd le contrôle de lui-même pour devenir un presque zombie jusqu'à ce que le démon le contrôlant soit détruit. Si le contrôle se prolonge la victime se transforme en zombie et son aspect physique s'en ressent.

## Les zombies :

Ce sont d'anciens villageois qui sont passés totalement sous le contrôles des « enfants », ils ont des caractéristiques humaines mais ils ne peuvent pas être tués mêmes magiquement, ils peuvent être endommagés mais pour les détruire totalement il faut éliminer les « enfants », chacun contrôle 2 ou 3 zombies. Le perso zombifié est contrôlé par **Maddy**.

FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL	CHA
6	8	2	5	5		1

Mains nues : initiative : 12 attaque 11 défense 10 Dégâts : 5 points C

Outils divers : initiative : 11 attaque 10 défense 9 Dégâts : 8 points C ou T

Esquive : 2, Discrétion : 7

## Zème partie : la mort blanche

Les persos sont toujours en route vers le nord en direction de **Corail**, ils vont arriver dans un village construit en réseau d'igloos où un vieux chaman réside. Les persos vont entendre parler d'une légende à propos d'une créature étrange qui vivrait près du village et qui pétrifierait tous ceux qui croiseraient son chemin mais il ne s'agit là que du sommet de l'iceberg.

### Acte 1 : les pirates des neiges

Au sortir de **Rilla**, les persos vont poursuivre leur route. Il fait de plus en plus froid et la neige fait son apparition.

Au bout de 2 jours de route, tout est blanc recouvert d'une épaisse couche de neige qui gêne grandement l'avancée des véhicules. Jet de pilotage et de RES à prévoir.

Les persos vont être attaqués par un groupe de pirate des neiges, ils se déplacent en moto neige et sont très efficaces. Il y a 7 motos et 14 pirates.

FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL	CHA
8	8	3	6	7	5	3

Esquive 7 Discrétion 5 Pilotage moto 6 (réservé aux pilotes)

Tronçonneuse : Initiative 9 Attaque 22 Défense 2 Dégâts 22 points T

PM Ingram : Initiative 14 Attaque 15 Dégâts : 8 points Cadence 6 Efficacité 3 Chargeur 15

VEHICULE			Dégâts 46 points	Points de vie 200	Autonomie : ...400km.....
Type : Moto			Modèle : MGR	TAI : 5	Points de modification : 5
Armure			Caractéristiques		Modifications
dégâts	protect	maxi	Vitesse	9	Chenille
C	+20	150	Accélération	9	Moteur boosté
T	+20	150	Poids	6	Camouflage .....
P	+8	100	Maniabilité	8	.....

Le kit camouflage : si un perso tente de repérer les motos il y a un malus de -15 sur les jets de PER+vigilance si la moto est immobile et de -5 si la moto est en mouvement.

Les pirates tenteront sans doute de fuir s'ils se sentent dépassés. Leur chef est un grand blond possédant une tronçonneuse : **Mortensen** (il est plus grand que les autres, caractéristiques physiques +1 et score de combat + 2, il sait piloter à merveille : pilotage 8). Il restera un peu en retrait s'il voit que l'opposition est de qualité.

### Acte 2 : vous avez dit igloo ?

Les persos vont arriver dans un village particulier : **Inuit**. Ce village est constitué d'un vaste ensemble d'igloos reliés les uns aux autres.

Les persos seront accueillis par les villageois qui les conduiront rapidement devant le chef du village, **Kris**. C'est un solide gaillard (cheveux longs bruns, yeux noirs, peau assez mat, il a du sang indien) qui exerce ses fonctions grâce à ses qualités physiques indéniables et un bon

sens bien utile. Il suit les conseils d'un vieil homme, **Charon**, qui exerce les fonctions de chaman auprès des villageois.

Si les persos évoquent les pirates des neiges, les villageois leur répondront qu'ils ont vu des traces de moto parfois mais assez loin du village. A priori les pirates ne s'aventurent pas à proximité d'**Inuit** sans que quiconque ne donne d'explication.

Les persos auront tout loisir de se reposer et se soigner dans le village. S'ils posent des questions précises à propos de pirates, **Kris** en sera informé et leur demandera de ne plus poser de questions car les villageois ont assez de soucis comme cela.

Si les persos décident de repartir, ils vont constater une agitation inhabituelle dans le village, des hommes ramènent un corps en le cachant.

Si les persos veulent voir le corps, on leur fera quelques difficultés mais ils devraient finir par y arriver grâce à l'intervention du vieux **Charon**.

Le corps est celui d'un humain mais il est totalement figé et de couleur bleutée comme s'il était mort des suites d'un froid intense. S'ils interrogent les villageois, aucun d'entre eux ne manque à l'appel. C'est la vérité, le mort est un pirate des neiges qui s'est un peu trop approché du village.

Si les persos se montrent efficaces, ils découvriront que le responsable de la mort est le **Wendigo**. Son nom sera murmuré par des villageois mais sans plus de détails.

Si **Kris** est interrogé, il prétendra qu'il s'agit d'une légende pour faire peur aux enfants qu'on lui racontait déjà quand il était encore bébé. Selon ces légendes, le **Wendigo** serait une créature magique qui aurait la faculté de geler sur place toute personne qui entrerait en contact avec elle. Les descriptions d'une telle créature sont nombreuses mais il en ressort que le **Wendigo** est une être humanoïde de près de 3 mètres de haut, recouvert de poils blancs et se déplaçant très rapidement. Certains villageois prétendront l'avoir aperçu, d'autres avoir trouver des traces à proximité du village.

Si les persos décident de parler avec Charon, il leur racontera bien des légendes se rapportant au **Wendigo**. **Charon** reconnaîtra l'avoir déjà croisé mais il y a de cela plusieurs années, c'est faux bien entendu car **Charon** le côtoie régulièrement ou plutôt les côtoie.

### **Acte 3 : hurlements dans la forêt**

Si les persos décident de s'aventurer à l'extérieur du village, ils pourront le faire à pied avec ou sans guide, c'est Kris qui proposera ses services.

Il n'est pas difficile de se rendre là où le corps a été retrouvé, il y a des traces de pas pour le moins étranges : ce sont effectivement les traces du Wendigo. Si les persos tentent de suivre le Wendigo, ils finiront pas perdre ses traces car la neige a fait son effet. S'ils choisissent de voir d'où venait l'homme, ils ne tarderont pas à trouver une moto neige identique à celle qu'ils ont vu de près quelques jours auparavant. Les traces de moto ont-elles aussi été effacées par la neige tombée la nuit.

Si les persos décident d'explorer plus avant la région, on leur parlera de la montagne maudite où personne ne se rend jamais et qui se situe à quelques heures de marches du village, les persos auront peut être aperçu cette montagne en arrivant à **Inuit**.

S'ils décident d'aller voir de plus près cette montagne, **Kris** tentera de les décourager. **Charon** leur racontera l'histoire d'amoureux qui seraient morts là bas il y a de cela bien longtemps et dont les esprits hanteraient la montagne.

S'ils persistent dans leur volonté de se rendre sur place, Kris acceptera à regrets de les accompagner sur place.

Sur le chemin, ils vont entendre des hurlements venant du cœur de la forêt et des bruits moins nets : des coups de feu puis des bruits de moto.

S'ils arrivent rapidement ils verront au loin s'éloigner des motos des neiges et sur place un spectacle des plus étranges. Il y a allongé sur le sol deux humains pétrifiés et une créature poilue apparemment morte des suites des coups de feu. S'ils sont attentifs, ils remarqueront peut être une autre créature poilue en train de les surveiller et attendant leur départ pour récupérer la dépouille du **Wendigo**.

S'ils décident d'amener la dépouille du **Wendigo** au village, le deuxième **Wendigo** les suivra à distance respectable, s'ils laissent la dépouille sur place et partent le **Wendigo** reprendra le sien.

S'ils ramènent la dépouille au village, **Charon** sera présent et se montrera très affecté par la mort de la créature pour quiconque l'observe de près. S'ils ont laissé la dépouille sur place et reviennent à **Inuit**, **Charon** profitera de la nuit pour disparaître afin d'aller rendre les hommages dus au **Wendigo**. Si les persos se rendent compte que le vieil homme sort en pleine nuit, ils pourront le suivre ou plutôt **Charon** les laissera le suivre.

Le chaman se rend dans la forêt là où vivent les **Wendigo**. Il y a un petit campement de ces créatures dans les arbres cachés dans les troncs et sous le sol.

Les **Wendigo** sont au nombre de 3 : le père et ses deux enfants. Ils sont de grandes tailles mais seul le père atteint les 3 mètres de haut, les enfants mesurant quant à eux près de 2 mètres.

Si les persos se montrent discrets ils pourront entendre une conversation silencieuse, car **Charon** et les **Wendigo** communiquent par télépathie, s'il y a un télépathe parmi les persos se sera plus facile.

Si les persos tentent de rentrer dans la conversation, **Charon** sera des plus chaleureux.

Si les persos pensent qu'il s'agit de créatures diaboliques laisser les mijoter un peu avant que Charon ne se retourne pour leur adresser la parole.

Les persos vont découvrir que les **Wendigo** parlent anglais sans difficulté.

Les **Wendigo** protègent le village depuis bien longtemps déjà, **Charon** est en contact avec eux tout comme son père avant lui et son grand père encore avant.

Les **Wendigo** sont hostiles à l'encontre de ceux qu'ils qualifient des gens mauvais : les pirates des neiges. Et ils ont des choses à apprendre aux persos concernant les intentions réelles de ces pirates. Les **Wendigo** connaissent l'existence des **Fungi** tout comme **Charon**.

Ceux que les persos ont peu de chance de découvrir, c'est que les **Wendigo** tout comme **Charon** sont des enfants de **Gaïa** et qu'ensemble ils oeuvrent à protéger le village des attaques des pirates et de leurs récents alliés.

## Acte 4 : la montagne des pirates

Les pirates vivent dans la montagne, ou plutôt dans certaines grottes de la montagne. Ils ont trouvé refuge là bas et tentent depuis déjà quelques temps de s'en prendre au village mais jusqu'alors il n'avait pas eu l'audace d'attaquer en nombre suffisant pour terrasser les **Wendigo**.

Récemment les pirates ont fait une drôle de découverte dans les grottes ils sont tombés nez à nez avec une créature étrange : un **Fungi** qui creusait la montagne à la recherche de gemmes noires. En réalité, les pirates ont découvert tout un groupe de **Fungi** qui pour l'instant n'a trouvé qu'une seule gemme noire. Les **Fungi** ont faim et les quelques prisonniers amenés par les pirates ne suffisent plus à les nourrir. Les **Fungi** sont incapables de sortir de la montagne et de se promener au grand jour, ils ont donc passé un marché avec les pirates : en plus des gemmes noires, ils extraient les minéraux précieux que contient la montagne et les pirates les approvisionnent en chaire humaine fraîche.



La suite va dépendre des persos, s'ils décident de se rendre discrètement près de la montagne, ils verront un groupe important d'une quinzaine de pirates plus les éventuels survivants de l'Acte 1.

S'ils approchent encore plus ils apercevront une horrible créature à l'entrée d'une grotte : c'est un **Fungi**. A priori, le **Fungi** rentrera sagement dans la grotte.

S'ils décident de passer à l'attaque seuls, ils n'auront au départ qu'une opposition légère de la part des pirates mais au bout de quelques minutes les rescapés vont trouver refuge dans les grottes : c'est un piège, les **Fungi** attendent dans l'ombre pour fondre sur les persos.

Si les persos décident de rentrer à la poursuite des pirates, ils seront seuls mais après la découverte du piège et le face à face avec les **Fungi** ils bénéficieront du renfort de **Charon**, des **Wendigo** et de quelques villageois dont **Kris**.

Les persos peuvent aussi demander de l'aide aux villageois dans ce cas seul **Kris** et 2 hommes viendront les aider, **Charon** les suivra également. La présence directe des **Wendigo** dépendra des événements de l'Acte 3.

Si le combat tourne nettement au désavantage des persos, un petit groupe d'une dizaine de **Wendigo** fera son apparition pour rééquilibrer le combat...

Si les persos décident de tout faire sauter, ça fonctionnera mais quelques temps après leur départ les **Fungi** recommenceront leur besogne et contacteront un puissant Fantos, signant par là même la fin du village et des **Wendigo**.

## **Epilogue :**

Plusieurs fins sont possibles y compris la disparition du village peu après le départ des persos qui seront tenus informés par **Kris** qui malgré ses blessures parviendra à s'enfuir et à leur raconter ce qui ce sera passé avant de mourir dans leur bras.

Si les persos parviennent à éradiquer les **Fungi**, **Charon** pourrait bien leur faire quelques confidences mais il ne leur parlera pas de **Gaïa**, les persos ne sont pas prêts pour une telle révélation. Il est possible de découvrir la gemme noire qui est dans un petit coffret à l'intérieur des grottes, **Charon** se proposera de s'en occuper mais les persos lui feront ils confiance, ça c'est une autre histoire. Si les persos décident de conserver la gemme noire, ils vont s'attirer beaucoup d'ennui pour la suite, on considérera que les démons s'acharneront davantage sur nos vaillants héros car leur butin est aux yeux des créatures démoniaques un bien plus précieux que bon nombre de vies.

Les **Wendigo** iront de nouveau se réfugier dans la forêt.

# Pnj

## DEUXIEME PARTIE :

### Kris :

FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL	CHA
8	8	6	8	8	5	7

Hache : initiative 13 attaque 19 défense 16 Dégâts 24 points T  
 Esquive 7 Discrétion 9 Chasse 8 Survie 8 premiers soins 5 Athlétisme 7 Zoologie 4 Vigilance 9

### Charon :

FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL	CHA	CAP PSY	PUI PSY
4	7	8	5	6	9	8	12	12

Fusil à pompe : initiative 11 attaque 12 Dégâts 8 points P  
 Discrétion 9 Chasse 7 Survie 8 Premiers soins 10 Zoologie, Phytologie et Minéralogie 7  
 Vigilance 9 Connaissance pouvoir psy 10  
 Transmission absolue, Animalisme absolu, Animalité supérieure (Force de Gaïa)

### Wendigo :

FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL
12-14	11-13	6-7	8	9	8

Enfant TAI 2 Adulte TAI 5  
 Mains nues : initiative 19 attaque 22-24 défense 20-22 Dégâts 12-15 C  
 Serre entre les mains : initiative 18 attaque 21-23 Dégâts : la victime devient de plus en plus froide, elle perd 5 degrés par tour. Pour se défaire il faut réussir un jet de FOR en opposition avec un malus de -5 par tour passé entre les mains du **Wendigo**, sachant qu'au premier tour il est impossible de résister.  
 Armure naturelle : C+5 T +4 P +3

### Fungi :

FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL
11	12	5	7	8	9

Griffes initiative 19 attaque 22 défense 20 Dégâts 14 points T  
 Discrétion 7 Connaissance souterrain 10  
 Ne subit pas de malus lié à l'obscurité en revanche est lourdement handicapé par la lumière  
 Armure naturelle C +8 T +10 P + 8  
 Les Fungi parlent comme bon nombre de Sectors, certains parlent anglais avec un fort accent métallique les autres ne parlent que leur propre langage fait de on métallique et de grincements.  
 Les caractéristiques données sont une moyenne, une bonne moitié des Fungi a des caractéristiques un peu inférieures et 4 individus possèdent des caractéristiques supérieures.

## 3ème partie: Corail, le prix du danger

Les persos vont enfin arriver au but de leur mission, ils découvrent Corail une petite bulle aux allures tranquilles...En réalité toute la population est sous le contrôle des Léviathans grâce à l'utilisation d'un parasite mutant : le Léthé.

### Acte 1 : l'enfer blanc

La route est encore longue jusqu'à Corail, il y a environ une semaine de route et d'embûches avant de toucher au but.

Une partie de cet acte va dépendre de ce qui s'est passé à **Inuit**.

Si les persos ont gardé la gemme noire, ils vont se faire attaquer par des Bethmés en nombre conséquent mais bénéficieront de l'arrivée de Charon et de quelques **Wendigo** pour les aider. Les persos pourront décider de continuer de garder la gemme noire ou de la confier à **Charon**. Dans ce cas, un gigantesque oiseau : un aigle des neiges fera son apparition, **Charon** entrera en transe, son corps deviendra immobile et l'oiseau emportera le chaman et la gemme loin de là sans plus d'explication pour nos aventuriers téméraires.

Si les persos ont laissé la gemme noire à Inuit où pire s'ils ne l'ont pas découverte, **Kris** va les retrouver, il leur expliquera que le village a été attaqué par des démons : des Bethmés au vu de la description et que **Charon** a disparu. Il est alors envisageable que les persos reviennent sur leur pas. Si c'est le cas, ils vont trouver le village entièrement détruit, le spectacle est apocalyptique, ils trouveront des traces de pas humain qui partent dans la forêt, la personne semble avoir été poursuivi, il y a des traces de lutte : plusieurs démons ont lutté contre d'autres créatures à priori des Wendigo, il y a également des traces de pas d'un gigantesque oiseau.

Une fois remis de toutes ces péripéties nos vaillants héros vont reprendre la route, s'ils ont toujours la gemme, il y aura une autre attaque de démons, des Belz et ils sont accompagnés par un Fantos : **Ségor**.

Si les persos arrivent à repousser l'attaque sans perdre la gemme noire, les forces démoniaques les laisseront tranquille du moins en apparence, car ils continuent de les suivre à distance respectable.

Si les démons parviennent à récupérer la gemme noire, nos héros ne seront plus suivis.

Le voyage se poursuivra sans dangers réels en dehors de la neige, du froid et d'un lac gelé.

Les persos vont arriver au niveau d'un grand lac gelé, ils peuvent le contourner et perdre 2 jours ou tenter de le traverser. Le lac a l'air d'être tout à fait franchissable avec des véhicules à condition d'avancer prudemment, si les persos sont à pied ou en véhicule léger, il n'y aura aucun soucis en revanche s'ils utilisent un véhicule trop lourd la glace va se fendre et une course poursuite s'engagera pour ne pas se retrouver à l'eau. (Jet de pilotage difficile à prévoir), si quelqu'un tombe à l'eau il y a un jet de RES difficulté 15 pour ne pas s'évanouir et couler puis un jet de RES toutes les 5 minutes avec une difficulté augmentant de 5 points à chaque fois.

Après le passage du lac, la hauteur de neige va peu à peu diminuer mais le froid sera toujours présent, le relief est en revanche plus accidenté et les persos pourront apercevoir un massif montagneux à l'Ouest.

Les persos vont quitter la forêt pour arriver sur une zone rocheuse avec de nombreux défilés : l'endroit idéal pour une embuscade. Il est facile de se perdre dans un tel dédale mais

il suffit de grimper pour trouver son chemin. Si les persos ont conservé la gemme noire, ils vont à nouveau se faire attaquer par des Bethmés et des Belz qui créeront un éboulement pour les bloquer. **Ségor** suit tout cela de loin et ne prendra pas part au combat.

Un combat s'engagera, si nos persos sont en difficulté un violent tremblement de terre va retentir, une partie des démons sera écrasé et les persos seront miraculeusement épargnés. Ils apercevront peut être au loin **Charon** et l'aigle des neiges.

Charon ne rejoindra les persos que s'ils sent ces derniers volontaires pour lui confier enfin la gemme noire, mais qui sait si les persos sont paranos ils préféreront garder la gemme. Charon leur souhaitera alors bonne chance à Corail, il expliquera rapidement ce qu'il sait sur la Bulle : c'est une grande cité en partie sous marine mais il n'y est jamais allé.

La fin du voyage à savoir 3 jours se passera sans soucis même si les persos ont gardé la gemme noire.

## Acte 2 : Corail, bulle d'ivresse

En arrivant à proximité de la Bulle, les persos vont découvrir un magnifique paysage. Les couleurs dominantes sont rouges roses, ce qui tranche avec la blancheur environnante. La ville est constituée de coraux et de verre pour la majeure partie, certains édifices sont en roches toujours dans les teintes rouges roses. La ville est assez grande, il y a des gardes à l'entrée, ce sont des Pisce. L'accueil n'est pas très chaleureux mais correct, on indique aux persos où ils pourront loger et laisser leur véhicule. Une partie de la Bulle est en surface, le reste est sous l'eau. Quelques humains sont visibles. L'aubergiste qui accueille les persos se nomme **Balt**, c'est un petit maigre avec peu de cheveux, si l'on regarde attentivement il a les mains et les pieds palmés. Il n'est pas très bavard sur la ville mais posera plein de questions pour en apprendre le maximum sur les persos.

Les habitants ne seront pas très bavards, mais si les persos insistent ils apprendront que l'Assemblée de la ville a donné les pleins pouvoirs à un Pisce du nom de **Forg**. Cette décision a été motivée par les circonstances particulières : de nombreuses attaques d'animaux marins contre les pêcheurs. Il semblerait que des dauphins soient à l'origine de tous ces soucis.

La ville est facile à explorer du moins pour les parties émergées, c'est-à-dire une petite partie de la ville, pour les parties immergées en revanche il faut soit un élémentaliste efficace, soit un mutant, soit avoir dégoté des bouteilles d'oxygène. Il suffit pour cela de s'adresser à des pêcheurs qui au début risquent se montrer réticent : une location semble être la solution la plus envisageable.

L'exploration des parties sous marines sera de courte durée, des gardes nombreux raccompagneront fermement les persos leur expliquant qu'il faut un laissez passer pour accéder aux niveaux inférieurs pour les humains. Les persos auront toutefois le temps de se rendre compte qu'il y a du monde en dessous mais ils ne verront à priori que des Pisce.

S'ils demandent audience auprès de **Forg**, il leur sera donné un délai de 2 jours avant d'être reçus.

Le lendemain de leur arrivée, ils constateront que tout le monde se dirige vers le grand amphithéâtre qui jusqu'alors été fermé. Il est possible d'entrer, ils assisteront alors à un spectacle pour le moins barbare. Au centre de l'amphithéâtre, se trouve un vaste bassin dans lequel on aperçoit un Pisce et deux dauphins en face d'eux des portes sous marines ont laissé entrer plusieurs créatures marines hideuses (des sortes d'hippocampes géants avec des mâchoires redoutables et un regard noir effrayant) montées par des Pisce : c'est la curée. Les persos vont assister à un massacre en règle qui a l'air de réjouir l'assistance. En face des persos dans la tribune d'honneur, ils verront un Pisce dans un costume d'apparat ceint d'une

couronne dorée : **Forg**. Il est entouré d'une trentaine de gardes. Il y a également une cinquantaine de gardes répartis un peu partout dans l'amphithéâtre.

Le spectacle se poursuit avec des combats entre Pisce d'une violence inouïe. S'ils interrogent des habitants dans l'amphithéâtre, on leur expliquera que ce sont des traîtres qui avaient donné des informations aux dauphins pour faciliter une attaque.

A la fin de cet épouvantable spectacle tout le monde repart ravi de ce qu'il vient de voir.

Le soir une surprise attend le persos dans une de leur chambre : un Pisce mortellement blessé les attend, il a des révélations à leur faire : les dauphins ne sont pas méchants bien au contraire, le traître c'est **Forg**. Il a le temps d'évoquer un curieux animal le **Léthé** et de mettre en garde les persos sur tous les habitants de la Bulle, il leur suggérera de sortir de la Bulle pour rechercher les dauphins qui se trouvent plus à l'ouest près d'une zone rocheuse. Puis le Pisce s'éteint dans leurs bras.

Si les persos parlent à quiconque de leur découverte, on leur expliquera qu'il s'agit d'un traître recherché du nom de **Swan** et qu'il ne faut prêter aucune attention à ses révélations. Si les persos demandent ce que c'est que le **Léthé** on leur répondra que l'on ne connaît pas.

Il est impossible de rentrer dans la tête des habitants de la ville car le **Léthé** bloque totalement l'accès au cerveau de ses victimes.

En outre, si les persos ont posé un peu trop de question, ils vont vite se rendre compte qu'ils sont suivis.

S'ils attendent l'entrevue avec **Forg**, ils seront fait prisonniers. En revanche s'ils se méfient et sortent de la ville ils auront de meilleures chances de se sortir de cette délicate situation.

### **Acte 3 : Mammifère ou poisson, choisit ton camp camarade**

Cet acte va en grande partie dépendre du choix des persos : s'ils ont attendus l'entrevue ou s'ils ont quitté la ville.

#### **L'entrevue :**

Si les persos ont décidé de rencontrer **Forg**, ils seront reçus dans une belle demeure qui se situe pour partie en surface. Il va de soi que l'entrevue aura lieu dans un lieu un peu particulier : il faut traverser une zone inondée (la traversée ne prend qu'une trentaine de secondes, jet de RES difficulté 20 pour retenir sa respiration, si les persos ont des difficultés des Pisce leur prêteront du moins pour l'aller du matériel permettant de respirer sous l'eau) pour arriver dans la salle de réception qui en revanche est au sec.

Au centre de la salle, dont certaines parois transparentes permettent de bloquer l'eau mais de laisser passer les individus, les persos découvrent de nombreux gardes à la mine patibulaire mais presque et un trône où se tient **Forg**.

L'accueil est chaleureux, **Forg** leur souhaite officiellement la bienvenue. Il leur demandera alors s'il y a des élémentalistes parmi eux. S'ils choisissent l'honnêteté, il proposera à ces derniers de participer à la lutte contre les créatures marines qui s'en prennent à la Bulle. **Forg** expliquera que les attaques ont commencé il y a de cela plusieurs mois et qu'elles sont le fait de dauphins alliés à des Léviathans puissants. Il a l'air sincère hormis le fait qu'il est impossible de rentrer dans sa tête comme pour les autres habitants de la cité lacustre.

**Forg** proposera alors un marché aux persos pour les aider à évoluer au mieux dans l'eau il leur sera fourni un matériel de plongée de qualité bien supérieure à celui qu'ils

viennent d'utiliser : il va de soi qu'il s'agit d'un piège. Si les persos acceptent ils seront amenés dans une autre salle plus profonde et bien entendu là encore il faut passer par l'eau. Le matériel du début est à nouveau disponible mais chaque perso ira dans la salle d'équipement à son tour, les autres devant attendre dans la salle de réception.

En réalité, chaque perso qui acceptera sans rien tenter sera effectivement amené dans une autre salle mais pour recevoir un cadeau bien désagréable : un Léthé.

La salle d'implantation est plutôt sombre, il y a du monde en particulier des Léviathans qui surgissent d'un peu partout pour se saisir du premier perso après bien entendu que ce dernier se soit débarrassé de son matériel de plongée.

Le perso va alors voir une créature horrible (elle peut évoluer à l'air libre sur ses grandes pattes, elle mesure près de 2mètres de haut) sortir de l'ombre elle possède de longs membres pour bien bloquer sa victime et sa queue terminée par un dard se plante dans le bas du dos de la victime. Cette dernière encaisse aussitôt 6 points de dégâts et à moins de réussir un jet de VOL difficulté 35 se retrouve sous le contrôle de **Léthé**. Si la victime parvient à résister elle sera enfermée dans une cellule bien gardée, située un peu plus loin. Le Léthé vient d'implanter une de ses larves sur la victime lui en assurant un contrôle très efficace. En revanche s'il s'agit d'un psy ou d'un élémentaliste ses pouvoirs sont inutilisables durant la période de contrôle, le **Léthé** maîtrise l'esprit mais est étranger à la magie et au Psy.

Si les persos commencent à se douter de quelque chose ils peuvent tenter de fausser compagnie à leur garde, après le départ du premier perso en direction de la salle du bas, Forg s'en va prétextant qu'il doit établir un plan de bataille pour aller déloger les Léviathans de leur repère situé d'après lui à une cinquantaine de kilomètres plus à l'Est.

La fuite est possible sans le prisonnier, si les persos flairent le coup et décident d'aller voir ce qui se passe, ils apercevront sans doute des Léviathans amenant la victime (qu'elle soit sous l'emprise du Léthé ou prisonnière) dans une salle voisine. Si les persos tentent de délivrer leur(s) ami(s) et que ce dernier ou ces derniers sont sous l'emprise du **Léthé**, l'évasion aura lieu sans trop de soucis. Les victimes sont sous le contrôle du **Léthé** et ils ont pour mission d'espionner les seuls capables de voler au secours de la Bulle : les dauphins et leurs alliés mutants. S'il n'y a aucune victime du Léthé, l'évasion sera plus périlleuse, l'opposition plus importante mais les Léviathans laisseront les persos entrer en contact avec les dauphins pour écraser toute la rébellion en une seule fois.

Malgré les difficultés les persos devraient arriver à sortir de la Bulle.

## **Hors de la Bulle :**

Soit les persos sont sortis directement de la Bulle soit ils ont fui face à l'évidente supériorité numérique.

Le problème va être de trouver des renforts : la seule solution est d'aller plus loin et de longer la côte ce qui est facilité par le relief accidenté. Ils vont alors apercevoir des dauphins nageant à quelques dizaines de mètres d'eux et qui semblent les suivre. Si parmi eux il y a des gens sous le contrôle du Léthé les dauphins ne s'approcheront pas mais entreront en contact télépathique avec les individus sains pour les prévenir du danger. Ils leur parleront du Léthé et proposeront aux persos de les aider.

S'il y a des gens sous contrôle, ces derniers affirmeront aux persos qu'il faut se méfier de ces dauphins mais qu'il convient de les suivre pour localiser leur retranchement.

Les persos vont finir par arriver à proximité de grottes, suivant la présence ou non de gens sous contrôle la situation va varier. S'ils sont tous sains, deux Pisce vont leur faire signe de rentrer pour leur présenter le bilan de la situation, s'il y a des gens sous le contrôle des Léthés, plusieurs Pisce vont fondre sur eux pour les bloquer. A ce moment là, un grand boom va se faire entendre devant la grotte. Plusieurs bateaux et une grosse troupe de Pisce et d'humains

de Corail attaquent la grotte, il y a des Léviathans mais ils se tiennent cachés sous l'eau, occupés à combattre les dauphins

La seule solution est le repli à l'intérieur du complexe réseau de grottes.

Si les persos acceptent de suivre les Pisce, pas de soucis majeur hormis une enfilade de couloirs complexes où il est bien difficile d'évoluer sans guide, à plusieurs reprises les Pisce leur demanderont de ne pas marcher à tel ou tel endroit car il y a des pièges un peu partout.

S'il y a des gens sous contrôle les choses risquent d'être plus compliquées ; en effet, ces derniers vont tout faire pour éliminer les Pisce et favoriser l'arrivée des troupes. Si les persos comprennent qu'il y a un problème, un combat s'engagera entre les persos mais les Pisce entraîneront rapidement les « sains » dans les grottes, les autres attendant les renforts pour attaquer. Si les persos influencés par les « contrôlés » ou persuadés par le discours de Forg préfèrent attendre l'arrivée des habitants de Corail, il n'y aura pas de problème. La manipulation continuera, **Forg** tentera de nouveau de convaincre les persos d'adopter un équipement leur permettant d'accéder soit disant au réseau de grottes en dessous. Pour cela il faut bien entendu revenir à Corail (dans ce cas, reprendre la sous partie *l'entrevue*).

Si les persos s'enfuient avec les Pisce, ils vont au bout de plusieurs heures d'errance arriver dans une grotte sous marine où les attendent des dauphins. Si certains persos sont « contrôlés » sont encore présents, les dauphins n'apparaîtront pas avant l'intervention quasi chirurgicale d'un médecin Pisce du nom de **Suzy**, c'est la sœur de **Swan** celui qui a tenté de contacter nos vaillants héros. **Suzy** va proposer d'ôter le ou les Léthés.

Cette opération est particulièrement douloureuse et délicate car le **Léthé** ou plutôt sa larve est solidement accroché. La larve fait 5 cm de long et meurt dès qu'elle est décrochée par contre le **Léthé** adulte est immédiatement informé de la perte de contrôle mais ça même Suzy ne le sait pas. La larve reste 6 mois sur son hôte avant de pénétrer dans son corps, de le dévorer de l'intérieur et de donner naissance à un adulte. Si la larve est arrachée de son hôte avant la fin de l'incubation, elle meurt. Tant que les larves n'ont pas pénétré le corps de leur hôte, elles sont fragiles, en particulier elle meurt si l'on tue le Léthé adulte dont elle sont issus.

Un **Léthé** peut fournir plusieurs dizaines de larves par jour pendant des mois.

Un perso à qui l'on enlèverait la larve encaisserait 10 points de blessure et resterait inconscient autant d'heures que le nombre de jours d'implantation, sans compter l'évanouissement lié à la douleur intense. Il faut pour réussir cette opération un jet de médecine difficulté 20 et le matériel adéquat, en particulier une pince et un scalpel.

Ensuite, une fois tous les persos assainis, les dauphins vont entrer en action et donner leur version des faits par télépathie.

Le **Léthé** est apparu il y a quelques mois et a pris peu à peu le contrôle de la Bulle. Il semble être lié à un Fantos mais les dauphins ne l'ont pas vraiment vu, ils ont juste senti sa présence. La solution est semble-t-il de retrouver le **Léthé** et de le détruire pour mettre fin à ce cauchemar, hélas il se trouve vraisemblablement dans les profondeurs de la ville. Les persos se voient proposer par Suzy du matériel de plongée pour accéder aux zones profondes de la ville avec l'aide des dauphins et d'autres animaux marins. Pendant que les dauphins donnent leur explication, un orque, **Achab**, est venu les rejoindre, il n'entrera en communication que s'il sent que les persos ont besoin d'être convaincu de l'urgence de la tâche.

## Acte 4 : A l'abordage !

La suite des aventures semble évidente mais le projet ne sera pas simple à mettre en œuvre, surtout que bien des surprises attendent encore nos héros.

Les dauphins vont proposer aux persos d'attaquer Corail et de servir de leurre pour faciliter l'entrée des persos dans la ville.

Si les persos acceptent, l'attaque aura lieu le lendemain aux premières heures du jour car il faut le temps de rassembler des troupes et de se préparer.

En plus des dauphins, **Achab** a pu rassembler 3 congénères et **Suzy** a fait venir une vingtaine de Pisce. Un bateau discret avec un pilote (un Pisce du nom de **Renald**) si besoin est mis à disposition des persos. **Suzy** leur fourni également un plan d'accès pour **Corail**.

Les persos peuvent également proposer un autre plan qui sera discuté et avalisé ou pas par les mutants. S'ils mettent trop de temps à se décider, les mutants leur expliqueront qu'il y a un risque pour voir revenir de nouveau des troupes et en grand nombre. Un dauphin leur expliquera que les Pisce de **Corail** ne sont pas seuls et qu'ils sont accompagnés par une forte troupe de Léviathans : le temps presse.

Quoi qu'il se passe les persos devront se rendre à Corail car c'est là qu'est caché le **Léthé**.

Si les persos attendent trop une violente confrontation aura lieu à l'entrée de la grotte faisant de nombreuses victimes mais pas de **Léthé** en vue. Ils doivent donc aller dans la cité. En revanche dans ce cas il n'y aura pas beaucoup de gardes pour surveiller la ville mais il y aura des Léviathans quand même.

Si les persos tentent de rentrer dans la cité, les défenseurs seront attirés par la diversion efficace des dauphins et de leurs alliés. Il ne sera pas trop difficile de rentrer.

Si les persos suivent le plan fournit par **Suzy**, ils vont rapidement déboucher sur une salle à l'air libre où se trouve un Léthé et une dizaine de Léviathans qui risquent être surpris par cette intrusion à moins que nos vaillants aventuriers ne se soient pas montrés des plus discrets.

Le combat sera épique, les méchants défendront leur peau. Au moment où ils s'y attendront le moins deux autres **Léthés** feront irruption dans la salle, ce qui risque de rendre le combat plus délicat.

Une fois tous les méchants éliminés, les persos pourront remonter à la surface, un bien désolant spectacle les y attend. Corail est partiellement détruite mais surtout tous les habitants sont morts et pas seulement à cause des combats. La plupart avaient en eux la larve depuis trop longtemps pour survivre.

Si les persos cherchent **Forg**, il n'est pas là. En revanche, il y a des dauphins, et **Suzy** qui, malgré ses blessures, pourra donner quelques détails aux persos.

**Forg** est passé en force avec l'aide de Léviathans, d'une créature noire et ailée (il s'agit bien entendu d'un Fantos, c'est **Ségor**.) et de plusieurs autres créatures sombres et ailées (d'après la description il s'agit de Frost)

**Achab** a bien tenté d'aller à leur poursuite mais **Forg** et **Ségor** ont pris la voie des airs, l'orque a lui aussi été sérieusement blessé durant les combats.

Les persos peuvent décider de se lancer à la poursuite des méchants, dans ce cas on leur donnera la direction vers laquelle s'est enfui le duo infernal. S'ils posent quelques questions, on leur répondra que par là il y a un peu plus loin de grandes falaises et des ruines surplombant la mer. Une légende court sur ses ruines, on les prétend hantées.

Les persos peuvent aussi décider de rester un jour ou deux pour récupérer de tous ces événements dramatiques.

Les Pisces survivants ont commencé les crémations des corps, cela risque d'être long et difficile. Le lendemain d'autres Pisces vont arriver pour aider les premiers.

Si les persos ont attendus, certains Pisce ainsi que deux dauphins et **Achab** leur proposeront de les accompagner vers les falaises.

Si les persos entendent repartir sans aller sur place on leur expliquera que le plus court chemin passe par les falaises car ailleurs il a neigé très fortement et qu'un mystérieux tremblement de terre a semble-t-il bouché les autres passages.



## Acte 5 : les falaises de la mort

Il existe deux routes pour se rendre sur place : par la mer ou par l'intérieur des terres, chacune présente des avantages et des inconvénients. La voie intérieure est plus longue mais sans doute plus sûre.

### La voie par l'intérieur des terres :

Les persos vont de nouveau être confrontés à des chemins enneigés et difficiles, ils sont seuls. Il faut une journée complète pour arriver jusqu'aux ruines. Il fait froid mais un seul jet de RES sera nécessaire. Il suffit de longer la côte mais on peut se perdre et prendre une journée supplémentaire pour arriver. En revanche, les persos vont certainement se rendre compte qu'il n'y a aucun animaux, on n'entend aucun bruit durant tout le trajet en dehors du vent dans les arbres et les rochers qui produit parfois des sonorités peu engageantes.

C'est au perso de voir s'ils veulent faire un feu le soir ou pas, ils sont proches des ruines mais peut être ne sont ils pas attendus par ce côté. Il est possible qu'un Frost passe au loin, peut être verra-t-il le feu, dans ce cas les persos seront attendus à leur arrivée aux ruines.

Si l'arrivée est discrète les persos vont découvrir à l'intérieur des ruines une douzaine de Frost, **Forg** et **Ségor**, il y a des Léviathans mais ils se trouvent dans les grottes en dessous.

Si les persos ont été repérés ils ne verront que **Forg** et **Ségor** avec deux Frost, les autres sont bien cachés prêts à fondre sur leurs proies.

Dans un cas comme dans l'autre le combat est inévitable. En cours de combat des Bethmés et des Belz viendront se joindre aux troupes démoniaques.

### La voie par la mer :

Le voyage ne prendra que quelques heures en bateau, tout le monde est très tendu par la possibilité de rencontrer une avant-garde. A proximité des falaises le bateau va ralentir son allure : soit les persos plongent et finissent en nageant avec ou sans les mammifères marins, soit le bateau poursuit sa route jusqu'au pied des falaises.

S'ils se montrent prudents ils ont peu de chance d'être repérés, mais si ce n'est pas le cas une drôle de surprise les attend : des Léviathans sont là prêts à en découdre. En cas de combat prolongé les Frost qui sont en haut vont venir prêter main forte aux créatures marines.

Si les persos sont rapides ils pourront remonter vers les ruines par un escalier intérieur, ils ne verront personnes mais en réalités ils sont attendus.

Ils vont tomber sur Forg en compagnie de **Ségor** et d'un Frost, les autres démons sont cachés.

Au bout d'un moment, des Belz et des Bethmés feront leur apparition.

C'est lorsque la situation paraîtra désespérer que les persos vont entendre des hurlements, des loups mutants, des ours entrent dans les ruines et ... se jettent sur les démons avec l'aide de plusieurs **Wendigo**, dans le ciel un aigle géant des neiges tourne il porte un humain : c'est **Charon**. En même temps par la mer arrivent des Pisces dont **Suzy** et un Pisce possédant une gemme bleue sur le front : il s'agit de **Squale**.

Le combat est épique mais les démons seront finalement mis en déroute.

Si les persos posent des questions ils n'auront que peu de réponse, **Squale** a été contacté par les dauphins il vient d'une petite bulle plus au sud du nom de **Manta**, il connaît **Yull** de réputation mais il ne l'a jamais rencontré. **Charon** quant à lui surveillait les ruines car il avait informé que c'est là que ce trouvait un fort contingent de démons depuis peu.

Nos héros peuvent repartir en bateau, ils seront déposés à Manta et pourront reprendre leur route pour rentrer chez eux sains et saufs.

# PNJ

## TROISIEME PARTIE :

### Ségor :

POT MAG 19 Espadon : initiative 15, attaque 19, défense 18 dégâts 21 points T

#### Illusion majeure

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : 1'

Zone d'effet : spéciale

Portée : spéciale

Le Fantos crée un double de lui-même à 20 mètres de distance maximum. Ce double se comporte exactement comme l'original, si on le touche il disparaît et se reforme aussitôt (il se reformera tant que durera le sort), il ne peut pas interagir avec qui que ce soit.

#### Mal majeur :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : instantanée

Zone d'effet : une cible

Portée : au regard à moins de 10 mètres

Le Fantos en regardant fixement sa cible lui inflige 5 points de dégâts

#### Douleur incapacitante :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : 5'

Zone d'effet : une cible

Portée : à vue, à moins de 50 mètres

Le Fantos provoque chez sa cible une violente douleur dans la partie du corps de son choix. Le malus pour la victime est de -8 sur toutes ses actions pendant la durée du sort.

#### Les ailes du mal :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : 10'

Zone d'effet : les ailes du Fantos

Portée : les ailes du Fantos

Grâce à ce sort, les ailes du Fantos acquièrent temporairement des caractéristiques d'armes blanches mais elles s'utilisent sans compétence particulière. Le Fantos peut les utiliser en plus sur chaque tour de combat, on considérera qu'il bénéficie d'une attaque supplémentaire. Il ne peut pas parer avec, et ne peut pas s'envoler tant que le sort est actif.

Init : 12 Atta : 12, Défense : impossible Dégâts : 15 points T

#### Trouble des éléments supérieur :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : 5'

Zone d'effet : un élémentaliste

Portée : à vue, à moins de 50 mètres.

Pour une raison étrange les pouvoirs de l'élémentaliste visé sont troublés par le Fantos. En réalité, les gemmes se contrecarrent. Tous les seuils des sorts de l'élémentaliste sont relevés de 5 points pour la durée du sort. A moins de réussir un jet de VOL+élément difficulté 25. Il y a autant de jets que de gemmes

### Squale

POT MAG 20, mage ultime, Fleuret : initiative 18, attaque 16, défense 16, dégâts 8 P et 10 T

#### Boule d'eau :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : instantanée

Zone d'effet : à vue

Portée : une cible à moins de 50 mètres

L'élémentaliste grâce à ce sort lance une boule d'eau contre une cible .Les dégâts sont de 25 points Contondant.

Portée : une cible

Grâce à ce sort, il est possible de faire récupérer 15 points de vie + 3 points par tranche de MR=5.

#### Fluide vital :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : 20'

Zone d'effet : une cible

Portée : au contact

L'élémentaliste augmente les points de vie de sa cible pour la durée du sort. Les points de vie sont augmentés de RES/5 points par ligne. Ensuite, la cible encaisse une blessure de RES points.

#### Repousse membre

Seuil : 25

Préparation : 8 tours

Durée : 30'

Zone d'effet : au contact

Portée ; une cible

L'élémentaliste peut grâce à ce sort faire repousser un membre sectionné du moment que les dégâts aient eu lieu avant 12 heures. Il faut 30 minutes pour faire repousser le membre durant tout ce temps l'élémentaliste doit rester au contact de la cible.

#### L'eau est mon arme :

Seuil : 25

Préparation : 8 tours

Durée : instantanée

Zone d'effet : à vue

Portée : une cible à moins de 100 mètres

L'élémentaliste grâce à ce sort lance une énorme boule d'eau contre une cible .Les dégâts sont de 50 points Contondant

#### Pureté des ondes absolue :

Seuil : 25

Préparation : 8 tours

Durée : immédiate

Zone d'effet : au contact