

MAÎTRE DE JEU

TORG

ETERNITY



INFINIVERSE
EXCHANGE

LE CŒUR DES HOMMES

AVENTURE EN 3 ACTES

A4



LE COEUR DES HOMMES

By Le Décharné

Ce produit a été créé sous licence de Ulisses North America. Torg Eternity, ses logos respectifs, ainsi que Torg, Infinivers, Guerre des possibilités, chevalier des tempêtes, Aysle, Cyberpapauté, Terre vivante, Empire du Nil, Orrorsh, Pan-Pacifica, Tharkold, et leurs logos respectifs, sont des marques déposées de Ulisses North America. Le titre et le contenu de ce livre sont protégés par les lois sur les droits d'auteur des États-Unis d'Amérique. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, stockée dans des systèmes d'extraction ou transmise, sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, sans le consentement écrit de Ulisses North America.

Cette publication comprend du matériel qui a été produit par Ulisses North America et/ou d'autres auteurs et qui est protégé par les lois sur les droits d'auteur en vigueur. L'utilisation de ce matériel est autorisée en vertu de l'accord sur le contenu communautaire pour l'échange d'informations.

Tout le contenu original de ce travail est protégé par le droit d'auteur 2018 par Le Décharné et publié dans le cadre de l'accord sur le contenu communautaire pour l'échange d'informations (Community Content Agreement for the INFINIVERSE EXCHANGE).

SCENARIO LE COEUR DES HOMMES

Scenario pour TORG eternity

Période : J+30 (adaptable sur toute l'année 1)

Personnages : niveau alpha (prévu pour après Jour 1)

Maître de jeu : intermédiaire à expérimenté

Joueurs : Débutant à expérimenté

Durée estimée : 10-12 h

EN BREF

Le sauvetage d'un homme va lancer les personnages dans cette aventure en 3 actes, pour l'aider à retrouver son amour perdu. Ils traverseront le monde, les cosmos d'Aysle et Pan-pacifica pour la retrouver, en ramenant l'espoir sur leur passage. Idéal pour introduire des personnages à l'étendue de la guerre des possibilités.

Note du scénariste

Ce scénario est écrit dans ma campagne pour être joué juste après un/des scénarios Jour 1 et sans avoir intégré le Conseil de Delphes mais vous pourrez aisément adapter l'introduction pour des personnages déjà dans cette organisation en leur donnant comme mission (de rookie) de ramener le prometteur Keith O'Flynn coincé au Maroc. Une autre option est de jouer le scénario en one shot avec Keith O'Flynn interprété par un de vos joueurs (et d'autres prêtiré que je propose à la fin). Enfin, Keith O'Flynn (voire Shana Fork lors de la scène finale) peut être joué comme personnage de remplacement en cas d'échec au jet de défaite.

Certains affrontements sont volontairement faciles pour aider les joueurs (MJ compris) à se positionner sur l'échelle de puissance du jeu, voire évitable. Si vos personnages sont plus expérimentés (bêta+), je vous conseille de n'augmenter la difficulté que des scènes dramatiques.

Les références sont faites en considérant que le jour de début du scénario (acte 1, scène 1) est J+30.

Le scénario est là pour faire ressentir l'influence de l'espoir et de l'altruisme dans la guerre des possibilités.

Les *descriptions* sont en italiques et les **éléments destinés à se repérer facilement dans le texte lors des séances en gras.**

INTRODUCTION

CONTEXTE DE L'AVENTURE

Keith O'Flynn est né et ayant grandi en Irlande ayant fait une partie de ces études au MIT (Boston, USA) où il rencontre Shana Fork, sa fiancée actuelle, également originaire d'Irlande (de Mallow plus précisément). Après leur étude, ils rentrent en Irlande et s'installent à Mallow où Shana a son père, Bradley Fork adjoint au maire et ses amis d'enfance. Ils travaillent à distance, Shana est experte en modélisation de couverture du risque en assurance et Keith est un expert en sécurité informatique. Quelques semaines avant le début de l'invasion, Keith prend un contrat pour le ministère de la défense du Qatar et part pour quelques mois pour ce pays. Dès le lendemain de l'invasion, il perd le contact avec sa bien-aimée sans qu'il ne comprenne pourquoi. D'un autre côté, le gouvernement Qatari tente de le garder à l'écart de tout moyen de communication car lors de son expertise, Keith est tombé sur des documents compromettants sur le ministre. Refusant cet état de fait, il prépare son évasion, prend un catamaran et part par la mer jusqu'à Bandar Abbas (en Iran, jouant sur les difficultés géopolitiques de ces 2 pays pour ralentir les services Qatari) et prend un vol jusqu'à Safi (au Maroc). Là, il planifie un nouveau départ en catamaran pour rejoindre

l'Irlande (toujours coupé de tout vol et de toute communication). L'armée Qatari, de son côté, retrouve sa trace au Maroc et va essayer de le capturer et ramener au Qatar. L'aventure commence donc quand les chevaliers des tempêtes stoppent la tentative d'enlèvement.

SYNOPSIS

Cette aventure se déroule quelques mois après le début de l'invasion. Les chevaliers des tempêtes ne sont pas forcément intégrés au Conseil de Delphes, mais c'est, avant tout, leur cœur et leur âme de héros qui les lanceront sur cette aventure.

Les chevaliers des tempêtes tombent un peu par hasard sur un homme en train de se faire enlever dans un camp de réfugiés sur la côte atlantique marocaine. Ce dernier est à la recherche de sa bien-aimée Shana, restée en Irlande. Ils vont devoir commencer par récupérer son bateau avant de faire voile vers l'Irlande et s'engouffrer dans une tempête de réalité pour échapper à leur poursuivant, un hélicoptère d'intervention de l'armée qatari.

Arrivée à Mallow, les chevaliers des tempêtes vont se rendre compte que Shana, converti en mage devin, a disparue en enquêtant sur des faits étranges. Une menace liée à l'armée des Ténèbres plane réellement sur la ville, un sombre magicien commence un blocus et à monter sa propre troupe pour prendre la ville. Mais, dans son enquête, Shana a, en fait, débusqué un groupe de surveillance et de cartographie sous-terrain sans scrupule de AIRA Corp qui l'a capturée et envoyée ses locaux à Taipei, Taïwan au motif de « étranges capacités ».

Après un voyage passant par Casablanca et Manille, les chevaliers des tempêtes arrivent clandestinement dans le port de Taipei où une première interaction avec les autorités locales les oblige à fuir et à coopérer avec un groupe au passé trouble (un établissement travaillant pour une mafia locale laissé à l'abandon à

cause du confinement imposé sur l'île). Après un coup de main à ce groupe pour un pillage sur le port interrompu par quelques infectés, les chevaliers auront enfin une base et du matériel pour préparer le sauvetage des sous-sols de AIRA corp. Récupérant Shana, quelques autres êtres étranges et des informations piratées sur place, ils devront faire une sortie musclée du bâtiment et réussir à s'échapper grâce à une course poursuite dans les rues désertes de Taipei.

TRAME DE L'AVENTURE

Dans l'acte un, les chevaliers des tempêtes rencontrent, dans un camp de réfugié au Maroc, Keith O'Flynn qui les entrainera en Irlande pour rechercher sa fiancée Shana Fork. Sur place, dans l'acte deux, elle a disparu et l'enquête en Aysle va aboutir un résultat surprenant, elle a été enlevée et amenée à Taïwan dans les locaux d'une corpo de veille et de renseignement. Après un voyage jusqu'à Taipei et l'acte trois, les chevaliers vont devoir, dans une ville confinée par une mystérieuse épidémie, s'allier à une organisation au passé trouble qui leur fournira renseignement et matériel indispensable à l'assaut sur la corpo en vue de l'exfiltration musclée de Shana qui se finira par une course poursuite dans les rues désertées de la ville.

ACTE 1 : ESCALE MAROCAINE



Ce premier acte sert d'exposition et d'entrée en matière, il est assez court et linéaire, les événements prévus sont assez peu denses et propice aux discussions de rencontres entre joueurs et avec certaines factions.

Suite à quelques avaries mineures et surtout pour se ravitailler, Keith s'est arrêté à Safi au Maroc. Il rejoint un camp de réfugié étant donné les règles en vigueur et le marasme dans cette région du monde. Malheureusement pour lui, les réparations (et les mouvements d'argent pour cela) l'ont fait repérer et un bâtiment de l'armée qatari qui croisait dans l'atlantique nord a reçu comme mission de le ramener au Qatar (ou de le tuer en dernier recours). Le capitaine de corvette qatari va donc embaucher quelques opportunistes locaux pour le capturer et met quelques gardes en faction dissimulé près de son bateau.

Les chevaliers commencent l'aventure en entrant dans le camp de réfugié. Ils tombent, par hasard, sur Keith en train de se faire enlever. Après avoir été sauvé, Keith propose aux chevaliers de l'accompagner jusqu'en Irlande. Mais la récupération du bateau s'avère plus difficile que prévu.

Quand les chevaliers réussissent à mettre les voiles, le capitaine de corvette décide de les prendre en chasse, leur seule échappatoire est la tempête de réalité qui fait rage au large de l'île d'émeraude.

SCENE 1 : CAMP DE REFUGIES

Scène normale, Safi Maroc, Zone prime terre Pure

Cette première scène a une vocation d'exposition de la situation géopolitique de la guerre des possibilités, l'occasion de discussion de rencontre entre les joueurs et avec certaines personnes impactées. Si vos joueurs sont en mission pour le conseil de Delphes, ils ont atterri à l'aéroport de Safi et viennent en visiteurs ici pour retrouver Keith, sinon, ballotté par les événements, ils pensent rester ici quelques temps pour se reposer avant de repartir et sont accueillis comme réfugiés.

L'ENTREE DU CAMP

Vous suivez la route vers le sud depuis Safi et, après une demi-heure de voyage, vous arrivez devant un grand camp de réfugiés cerné par un simple grillage et composé de tentes blanches. Vous vous rendez à l'unique entrée de ce lieu, où quelques policiers veillent à la sécurité et où des tentes ouvertes abritent des bureaux administratifs en charge de l'enregistrement des nouvelles personnes. Vous patientez quelques minutes sous un soleil de plomb avant d'être reçu derrière un guichet. Le fonctionnaire vous explique les règles mises en place pour maintenir l'ordre public au sein du camp, qui est obligatoirement fermé de 18h à 6h du matin et où les entrées et sorties sont interdites pour les réfugiés comme pour les visiteurs durant cette période. Vers 20h, dans les tentes principales situées près de l'entrée, un repas est servi à l'ensemble des résidents de ce camp. En dehors de cet intervalle de temps, les entrées et sorties sont libres pour les résidents et les visiteurs déjà inscrits.

Les joueurs auront à faire à un homme peu regardant qui prendra tranquillement leur état civil. Il demande de déposer les armes trop visibles avant d'entrer au camp mais un petit billet lui brouille rapidement la vue.

LA TRAVERSEE DU CAMP

Alors que vous parcourez les allées entre les tentes de réfugiés occupés par différentes communautés, un homme d'une trentaine d'année habillé d'une aube blanche ceinturé d'un cordon vert et arborant une croix pectorale noire entremêlé de nappes de fil de cuivre vous accoste : « La paix et la lumière de Dieu, de son pape Malraux et de sa cyber église soit avec vous. Savez-vous que, même ici, la cyber église peut vous sauver, corps et âme. Aucune blessure ni maladie n'est au-dessus des pouvoirs de Dieu qui dans sa miséricorde infinie a envoyé le pape Malraux et ses fidèles aux maux de ce monde. Lorsque les fardeaux de ce monde seront trop lourds, venez-vous en affranchir. », puis il vous tend des cartes de visite.

La carte de visite indique la clinique St Luc dans Safi à quelques kilomètres du camp.

Les personnages peuvent interagir avec le cyber prêtre ou les réfugiés.

Le camp abrite différents profils qui cohabitent ici :

Des américains en vacances qui n'ont pas pu rentrer chez eux car leur ville a été détruite et envahi par une étrange forêt primaire.

Des anglais et des scandinaves en vacances dont tous les vols de retour ont été annulés et où les avions ne peuvent plus se poser.

Des libyens qui ont fui la guerre contre cette Egypte pharaonique totalitaire.

Des chinois, japonais et coréens en vacances et qui ont décidé de rester au Maroc plutôt que de rentrer dans leur pays frappé d'une mystérieuse épidémie et surtout de ces mesures de confinement drastiques.

ALTERCATION

Deux américains prennent à partie une famille libyenne pour avoir fait du bruit pendant les grâces, celle-ci se défendant d'avoir juste fêter le Yennayer. Le ton monte rapidement. Vos héros pourraient intervenir. Un discours d'apaisement et/ou un jet de *Persuasion* (10) calme l'altercation.

TENTATIVE D'ENLEVEMENT

Quand les personnages arrivent à la tente de Keith (ou leur tente qu'ils vont partager avec Keith) proche du grillage d'enceinte et qu'ils ouvrent, ils voient un homme maintenu de force sur son lit de camp par deux personnes dont une qui lui tient un chiffon sur le visage. D'autres surveillent dans la tente avec leur AK-47 en bandoulière.

- **Opportunistes marocains** : 1 par héros

Si Keith est un personnage joueur, il entre en scène ici et en mauvaise posture (4 points de choc déjà subis) et subit 1 point de choc par tour où il est dans cette situation (évidemment, il peut tenter de s'en défaire seul ou avec ses nouveau allié). Sinon, il est déjà inconscient.

RECIT ET OBJECTIF DE KEITH

Si le personnage est incarné par un joueur, briefé-le avant la partie que c'est à lui d'embarquer les autres joueurs vers l'aventure. Il a les moyens de couvrir tous les frais de l'aventure et même proposer une bonne récompense (en €).

Si vos joueurs ont ordre de le ramener, Keith est inflexible, il ne suivra vos joueurs que lorsqu'il aura retrouvé Shana. Vu le bazar actuel, il est prêt à apporter toute l'aide dont il peut faire preuve au conseil de Delphes (ou quelconque organisations) si les personnages l'aident dans sa tâche. Toujours réfractaire ? Un contact (par téléphone par exemple) avec le conseil de Delphes les autorise à poursuivre l'objectif de Keith et de ramener également Shana. Keith n'est pas avare de son histoire expliqué dans le contexte au besoin.

OPPORTUNISTE MAROCAIN

Des simples voyous locaux portant une djellaba bleu foncé avec capuche et un fouloir leur couvrant le visage, armé.

Attributs : Charisme 6, Dextérité 8, Esprit 7, Force 8, Raison 7

Compétences : Arme à feu 10, Arme de mêlée 9, Discrétion 10, Esquive 9, Intimidation 8, Survie 9, Véhicule terrestre 10, Volonté 8

Déplacement : 8; **Résistance** : 9 (1);

Choc : 7; **Blessures** : —

Equipement : Couteau (F +1/9), AK-47(14, rafale longue), Glock 9 mm (12, Pistolet) Armure rudimentaire (+1, Torse)

Atouts : —

Possibilités : —

SCENE 2 : PREPARER L'EVASION

Scène normale, Safi Maroc, Zone prime terre Pure

Cette scène est là pour laisser l'initiative à vos joueurs avec une durée dépendante de votre style ou temps de jeu. Considéré que tout est prêt et passez au dernier point *Prendre la mer* pour raccourcir le scénario.

VIE AU CAMP

Au camp, la vie est assez calme, la plupart des personnes ici de sont pas si malheureuse de leur sort. Les aménagements sont très basiques mais récent (autant que la guerre des possibilités). Les repas du soir sont sobres et un peu chiches, à base de légumes locaux bouillis légèrement épicés et de pain plat. Le cyber prêtre est présent tous les jours pour « répandre inlassablement la bonne parole ».

PREPARATIF LOGISTIQUE

Les chevaliers vont aider à la logistique en prenant vivres et eau (notamment pour eux) pour ce voyage de 3500 km qui devrait durer 10 jours environ.

CLINIQUE ST LUC

Si les héros décident d'enquêter ou de se rendre à la clinique indiquée par le cyber prêtre, ils trouveront un bâtiment high tech (et même un peu trop car des appareils d'axiome technologique 26 fonctionne, et la zone est mixte avec la Cyberpapauté grâce à un talisman).

En se renseignant (*Débrouillardise* (10)), vos héros apprendront que les patients qui viennent ici voit leurs organes défaillants ou leurs membres manquants remplacé par des équivalents cybernétiques. Une fois l'opération faite, les patients ne peuvent pas sortir de la clinique, leur cyber implant se déconnecte et ils en perdent le bénéfice (ce qui peut se révéler mortel dépendamment de l'implant). Ils sont donc acheminés de leur plein gré vers la Cyberpapauté où ils peuvent vivre et rendre grâce au cyber-pape.

Si vos héros décident de mener un assaut pour détruire cette clinique, considéré que 4 arpenteurs de la police de l'église et un cyber prêtre (cf livre de base) sont présent et que la police locale interviendra contre vos héros.

ENQUETE SUR LA TENTATIVE D'ENLEVEMENT

En prenant des nouvelles locales à Safi, vos héros qui réussissent un test de *débrouillardise* (8) pourront apprendre qu'une frégate militaire qatari est arrivée quelques jours avant au port des cargos.

RECHERCHE EN VIE

Dans les lieux les plus fréquentés de la ville, des groupes mixtes composé de 2 agents de police marocains (cf. livre de base) et 2 militaires qatari patrouillent. Un manque flagrant de discrétion de Keith créera une altercation.

NOTE AU MJ

Pour justifier le voyage quelques éléments : Il a eu vent de troubles ont affecté toute l'Europe de l'Ouest, l'Angleterre et la Scandinavie.

L'autre voie possible en passant par Reykjavik mais il a trouvé des informations inquiétantes autour de l'Islande.

Keith a donc préféré le Maroc.

SCENE 3 : METTRE LES VOILES

Scène normale Safi, Maroc, Zone prime terre Pure

PRENDRE LA MER

Le port de plaisance, où est amarré le catamaran loué par Keith, est quelques kilomètres plus au sud. La zone est toujours calme, déserté par les touristes.

Deux hommes en djellaba (avec l'œil et un test d'*analyse d'indices* (12) : ce sont des militaires originaires du golfe persique) stationnent devant le ponton du catamaran de Keith.

Impossible de monter sans passer devant. Les héros peuvent tenter une diversion, du baratin ou juste leur rentrer dedans :

- **Militaire de la marine qatari** : 2

Sur le bateau, ils n'ont plus qu'à larguer les amarres, hisser les voiles et en avant.

Si le catamaran part alors que les militaires sont toujours sur le ponton, ces derniers s'agitent et s'engueulent laissant l'opportunités de comprendre qu'il s'agit de militaires via un nouveau test d'*analyse d'indices* (12).

MILITAIRE DE LA MARINE QATARI

Attributs: Charisme 6, Dextérité x, Esprit 8, Force 8, Raison 7

Compétences : Arme à feu 10, Arme de mêlée 9, Esquive 9, Intimidation 8, Manœuvre 9, Observation 9, Survie 9, Véhicule aquatique 10, Volonté 9

Déplacement : 8; **Résistance :** 12 (4);

Choc : 10 ; **Blessures :** 1

Équipement: Couteau (F +1/9), Fusil d'assaut (13, rafale longue), Glock 9 mm (12, Pistolet) Grenade frag x2 (18, zone d'effet moyenne) Armure balistique (+4, Torse, Dex max 8)
Atouts : Endurance (déjà intégré)

Possibilités : Rare (2)

RUSE DU LOUP DE MER

Pour gagner du temps vis-à-vis de la marine qatari, Keith pense (si incarné par un de vos héros, soufflez lui l'idée) qu'ils peuvent être poursuivi grâce à la balise du catamaran (normalement utilisé pour être localisé en cas de naufrage). Keith la démonte et la confie à vos héros déposer sur un chalutier qui sort du port en même temps. Les marins pêcheurs refusent a priori de prendre à bord cet élément indispensable à la sécurité du navire point vos héros vont donc avoir besoin de faire preuve de persuasion ou de ruse pour la laisser à bord du chalutier.

ECHAPPER A LA MARINE QATARI

Au large à la sortie du port, un destroyer de la marine qatari observe les entrées et sorties du port. Soit vos héros réussissent à planifier une diversion soit ils doivent réussir un test de *Discrétion* (14) de jour ou (10) de nuit sans feu.

SCENE 4 : DANS LA TEMPETE

Scène dramatique, Atlantique nord, Zone prime terre Pure.

Le but de cette scène est de précipiter les personnages vers la tempête, notamment pour échapper aux poursuivants. Une scène notamment pour illustrer la loi de l'outsider.

FILE COMME LE VENT

La météo est clémente et la mer peu agitée. Les 2 premiers jours de voyage se passent sans encombre particulière hormis la promiscuité sur un navire qui rend chaque activité quotidienne propice aux plaintes. Dès le début du 3e jour, un ciel obscur s'étend à tribord.

Vos héros sur leur navire ont été repérés et avant qu'ils ne s'échappent, un hélicoptère d'intervention militaire se dirige rapidement vers le catamaran.

Les héros font un test d'*Observation* (10) pour repérer l'hélicoptère encore au loin, cela leur laisse un tour sans action offensive de l'hélicoptère qui est hors de portée. Sinon, ils le repèrent à la première rafale qu'ils subissent, ce tir est effectué à portée longue (-4). Dès le tour suivant l'hélicoptère se tient à 200 m du catamaran sans pouvoir être distancé (donc à portée courte pour sa mitrailleuse) :

- Hélicoptère d'intervention (1 seul)

Leur seule échappatoire est de s'enfoncer vers une tempête (de réalité) les menant vers l'Irlande. Cela est réglé par la résolution dramatique d'une tâche :

- **Etape A** : Repérer le passage entre les vagues, les courants et le sens du vent : *Observation* (10)
- **Etape B** : Voguer dans la tempête : *Véhicule aquatique* (10)
- **Etape C** : Le ciel devient noir de nuage, ce qui provoque un malus d'obscurité de 2, continuer de voguer : *Véhicule aquatique* (10)
- **Etape D** : Les éclairs qui zèbrent le ciel prennent des teintes bleus ou rouges, certains tombent sur l'eau. Le vent et la pluie gênent la visibilité (malus de 4), continuer de voguer : *Véhicule aquatique* (10)

Lorsque l'étape D se finit, vos héros changent de cosm et font un test de *réalité* (10) (sauf ceux de Cyberpapauté), un échec provoque une déconnexion. Vous venez de changer de cosm, **mettre en place les lois et axiomes de la Cyberpapauté** (y compris la fin de la loi de l'outsider).

Dilemmes

Quand un Dilemme apparaît sur une Carte d'Action, la situation devient plus dangereuse.

- **Revers possible** : Le destroyer voyant le catamaran leur échapper leur tirent dessus à portée longue (3 km, malus - 4) : (Canon de 57 mm, *Arme lourde* : 14, dommage : 27)
- **Complication** : Le vent forcit de nouveau et la pluie devient battante, ce qui provoque un malus de 2.
- **Problème critique** : Des récifs bloquent le passage et oblige à trouver une nouvelle route.

HELICOPTERE D'INTERVENTION

Ce véhicule gris-bleuté floqué du drapeau du Qatar est surtout prévu pour débarquer ou embarquer des petites troupes sur différents théâtres d'opérations côtiers, intercepter des navires ou réaliser des sauvetages en mer. Comme tout véhicule militaire, il est armé, ici d'une mitrailleuse de calibre 50.

L'hélicoptère d'intervention, le pilote et l'artilleur sont considérés comme un seul adversaire.

Attributs: Charisme 8, Dextérité 9, Esprit 8, Force 17, Raison 8

Compétences : Arme lourde 12, Esquive 10, Intimidation 12, Manœuvre 11, Observation 10, Ruse 10, Véhicule aérien 12

Déplacement : 16 (600 km/h) ; **Résistance** : 19 (2);

Choc : 10; **Blessures** : 3

Équipement: Mitrailleuse calibre 50 (16, PA2, rafale longue, portée : 500/1000/2000)

Atouts : —

Possibilités : —

Capacités spéciales :

- **Armure** : blindage +2
- **Véhicule** : le choc correspond à celui du pilote
- **Pilote et artilleur** : le véhicule peut effectuer une action de tir (tir, intimidation) et une action de pilotage (Véhicule aérien, Esquive, Manœuvre, Ruse) sans malus d'action multiple.
- **Grand** : Véhicule de 11 m de long. Les attaques contre lui ont +2 pour le toucher
- **Rapide** : Lorsqu'il se déplace à sa vitesse maximale, les attaques contre lui ont -2 pour le toucher.
- **Instrument de vol** : Ignore jusqu'à 4 points de malus pour le pilotage et jusqu'à 2 pour le tir.

ZONE MARITIME PORTUGAISE

Le passage dans la tempête ralentit et empêche vraiment les militaires de nuire mais ne les décourage pas. Après quelques instants, l'hélicoptère d'intervention sort de la tempête à votre suite. Venant des côtes, une flotte d'une dizaine de jet-skis, se dirigent rapidement vers vous et se divise pour venir vous accoster et s'approcher de l'hélicoptère.

Un instant de calme.

Le destroyer sort de la tempête et ouvre le feu sur les plus proche de l'hélicoptère qui se relance à votre poursuite.

Les jet-skis, qui se sont rapprochés, sont de véritables blindé léger cybernétique sur mer, réplique de rafales de laser endommageant le destroyer.

Vous recevez un message (par tout moyen électronique possible) « obtempérez, vous êtes en état d'arrestation ».

Vos héros devraient comprendre qu'il vaudrait mieux pour eux de car ils sont pris en chasse :

- **Cyber-skimmer** : (1 pour 2 héros)

Et repartir et retraverser la tempête de réalité traité comme la résolution dramatique d'une tâche :

- **Etape A** : Repérer le passage entre les vagues, les courants, le sens du vent et les adversaires de tout bord : *Observation* (12)
- **Etape B** : L'hélicoptère d'intervention se fait descendre par les cyber-skimmer. Voguer dans la tempête : *Véhicule aquatique* (10)
- **Etape C** : Le ciel devient noir de nuage, ce qui provoque un malus d'obscurité de 2, continuer de voguer : *Véhicule aquatique* (10)
- **Etape D** : Les éclairs qui zèbrent le ciel prennent des teintes bleus ou rouges, certains tombent sur l'eau. Le vent et la pluie gênent la visibilité (malus de 4), continuer de voguer : *Véhicule aquatique* (10)

Le vent hurlant comme un sermon enragé de votre fuite, la pluie saillante comme des griffes de démons venant lacérer votre âme pour la retenir ici mettent à l'épreuve votre courage de chevaliers des mers et des tempêtes.

Lorsque l'étape D se finit, vos héros rechantent de cosm et font un test de *réalité* (10) (sauf ceux de Prime terre), un échec provoque une déconnexion. **Remettre en place les lois et axiomes de la Prime terre.**

Dilemmes

Quand un Dilemme apparaît sur une Carte d'Action, la situation devient plus dangereuse.

- **Revers possible** : Un cyber-skimmer vient prêter main forte à vos poursuivants.
- **Complication** : Le vent forcé de nouveau et la pluie devient battante, ce qui provoque un malus de 2.
- **Problème critique** : Des récifs bloquent le passage et oblige à trouver une nouvelle route.

CYBER-SKIMMER

Guerrier cybernétique monté sur scooter des mer blindé et armé, en charge de la surveillance côtière de la Cyberpapauté.

Attributs: Charisme 8, Dextérité 12, Esprit 10, Force 15, Raison 8

Compétences : Arme à énergie 15, Esquive 15, Intimidation 12, Pistage 10, Observation 10, Ruse 13, Véhicule aérien 15

Déplacement : 15; **Résistance :** 18 (3);

Choc : —; **Blessures :** —

Équipement : Laser monté (15, rafale longue, portée : 500/1000/2000)

Œil létal Mk IV CSI : Réduit de 2 les malus au tir

Atouts : —

Possibilités : —

Capacités spéciales :

- **Armure :** armure blindée +3
- **Sauter :** Utiliser une vague pour sauter de 10 m verticalement ou 40 m horizontalement et devient *Vulnérable*
- **Implacable :** Ignore les points de chocs.

VUE SUR L'ILE D'ÉMEURAUDE

Les 9 jours de voyage restants se déroulent sans encombre. Une tempête du même type qu'au large du Portugal semble border l'ensemble de l'Irlande. Vous profitez d'une accalmie pour traverser, le ciel s'obscurcit, le vent hurle comme les banshees des contes, semblant proposer de vous laisser aller et d'abandonner ce que vous êtes pour vous conformer à la nouvelle réalité de l'île d'émeraude.

Vos héros vont devoir traverser une dernière tempête pour rejoindre l'Irlande. Ils changent de cosm et font un test de *réalité* (10) sauf pour les héros d'Aysle, un échec provoque une déconnexion.



ACTE 2 : MALEDICTION DE MALLOW

Cet acte est axé sur une enquête ponctuée de combat relatif aux menaces qui planent sur la ville.

Seules les scènes une, deux et sept sont indispensables mais les circonvolutions de l'enquête, la curiosité et/ou l'appât du gain risquent fortement d'amener vos joueurs à en faire plus.

Dans cet acte, les chevaliers vont se rendre jusqu'à la demeure de Keith à Mallow mais Shana a disparu depuis 3 semaines (J+81), elle s'était lancée sur une enquête et les héros vont devoir partir à sa suite pour la retrouver.

Depuis le brassage des axiomes, Shana est devenue une mage spécialiste en divination et en tant que fille de **Bradley Fork**, devenu chevalier au service de **Patrick Roche, Baron de Fermoy**, elle commence à enquêter sur la soi-disant malédiction qui s'abat sur la ville. En effet, depuis quelques temps (J+67), à la tombée de la nuit les chiens hurlent à la mort.

L'enquête patine jusqu'au jour où, par hasard, elle voit dans la bourse de Terry, un maraicher fournisseur du château de Mallow, une pièce d'or dont la méthode de fabrication n'est pas compatible avec la technologie

Cartes de cosm

Quelques idées si vos joueurs posent certaines cartes de cosm :

Monstre errant : ajoutez 30 gospog de 1^o récolte dans la scène « le potager du sombre magicien » sous contrôle de Kravix. Le mage lance une attaque la ville avec l'ensemble des troupes à sa disposition (y compris ceux décrit scène 5) dans une scène 8 dramatique.

Intrigue de cour : Une rumeur cours que les héros sont venus pour obtenir une reddition de la ville au nom d'Uthorion. Appliquer aussi le malus au jét de *débrouillardise* scène 2.

d'Aysle. Elle l'interroge sur ses clients de la journée et fait le tour jusqu'à John le charpentier. Ce dernier finit par avouer qu'il achète des vivres et de l'huile pour un homme d'une contrée lointaine et lui fournit le lieu où il pose les ressources achetées. En se rendant sur place, une grotte dans le bois de Eden Hill à 1 km au nord-ouest, elle se fait capturer par Yang Su et ses opérateurs (J+81).

Elle est ensuite envoyée vers Taipei (à J+88). Par mesure de précaution, Yang Su va capturer une espèce endémique assez féroce (le nécolépus, sorte de lièvre carnivore) dans le bois et les placer en cage à l'entrée de la grotte pour dissuader ou neutraliser de nouveau enquêteur sans trop éveiller l'attention.

De son côté, John le charpentier a rencontré Yang Su dans le bois de Eden Hill alors qu'il allait couper des arbres. L'agent corpo lui propose de les fournir en nourriture et en huile discrètement contre rétribution. Depuis son accord, il a cessé de s'occuper de son métier habituel et la partie du bois de Eden Hill dont il avait la charge de bucheronnage. Il passe plus de temps à la taverne « la Tulipe » où il dépense sa commission.

Les Chevaliers arrivent à Inch Beach à J+99 puis à Mallow autour de J+102.

SCENE 1 : FIN DU VOYAGE

Scène normale, Inch beach Irlande, Zone Aysle Dominante

Cette scène est une scène de transition, pour poser l'ambiance générale d'Aysle avec les poncifs du genre : une soirée dans une auberge, un voyage en nature et des brigands.

DEBARQUEMENT

Vous avancez sur votre navire (endommagé) laissant la tempête aux éclairs rouges et bleus derrière vous. Vous naviguez tranquillement pendant presque une heure dans un chenal naturel enserré de petites falaises. Au bout, une grande plage. Sur sa partie nord sont posées quelques barques de pêcheurs, quelques dizaines de pas plus loin un grand bâtiment dédié à la réparation des voiles et des filets où travaille quelques personnes qui se transforme en taverne « chez sammy » le soir après avoir rangé le matériel, encore quelques dizaines de pas derrière le petit village d'Inch Beach composée d'une dizaine de maisons de pierres beiges et brunes.

Vos héros débarquent à Inch Beach, un petit village de pêcheurs. Dans ce village, les personnages peuvent prendre quelques informations (le lieu où ils sont, la direction de Mallow et le fait que des brigands font leur œuvre entre ici et cette ville faisant qu'ils n'ont plus de contact avec depuis quelques semaines).

Conversion monétaire

Pour une meilleure mise en ambiance, je vous propose une conversion en pièces d'or et d'argent :

- Une pièce d'or (PO) : 300 \$
- Une pièce d'argent (PA) : 15 \$
- 1PO : 20 PA

Les personnages sont accueillis généreusement, la soirée dans ce lieu très polyvalent atelier le jour, taverne le soir et laisser aux voyageurs la nuit pour y dormir. La soirée est conviviale avec quasiment tout le village rassemblé ici pour discuter, un peu curieux de ces visiteurs, arrosé du seul alcool local, un bière brune locale très épaisse où Sammy, un pêcheur passe derrière le comptoir le soir. Un des villageois vous apporte de chez lui, un pot encore chaud contenant un ragout local à base de poissons

de roche, de pomme de terre et de navets. Puis, les villageois partent et vous laissez le lieu pour la nuit, les conditions sont austères mais au moins ils sont à l'abri de la pluie qui tombe durant la nuit. Les héros peuvent improviser de quoi dormir. La chaleur du lieu se perd petit à petit au cours de la nuit, aucun âtre ne permet de le chauffer.

Le catamaran se transforme pendant la nuit en petit navire à voile. Sa revente leur permet de récupérer 15 PO en monnaie locales pour la suite de l'aventure.

Ils peuvent aussi s'équiper en matériel « local » si besoin jusqu'à une rareté de 10 et en vivres pour le voyage.

SUR LA ROUTE

Vous parcourez les sentiers, devant vous les landes vallonnées se déploient à perte de vue, couvertes d'herbe verte et parsemées de rochers gris. Des moutons paissent paisiblement dans les prés, leur laine blanche contrastant avec les verts luxuriants de la végétation. Au milieu de ces étendues sauvages, quelques petits villages pittoresques s'égrènent le long des routes sinueuses. Des maisons en pierre anciennes sont disséminées çà et là souvent abandonnées, leurs toits de chaume rouge se détachant sur le ciel clair.

Le voyage est un parcours de 99 km (soit 20h de marche couverte en 3 ou 4 jours). Les héros peuvent dormir à la belle étoile ou chez l'habitant pour une PA par héros (gîte et couvert).

Les $\frac{3}{4}$ du voyage se font sur des sentiers non carrossables puis les héros rejoignent la route principale d'arrivée à Mallow par l'ouest.

BRIGANDAGE DE GRAND CHEMIN

Alors que votre voyage est bien avancé, à peine à une demi-journée de marche de Mallow, en lisière d'une forêt et au bord d'un talus de quelques pas de hauteur, à la sortie d'un virage, un petit groupe d'hommes armés, accompagné de deux chiens et situé à une vingtaine de pas, leur barre le passage et les interpelle dès qu'ils les voient.

Karst, le chef de la troupe, demande aux personnages de déposer leurs objets de valeur et de repartir dans la direction d'où ils viennent en tentant de les intimider : 15 (11 + 4 actions combinés), -2 par personnage au-delà du premier et favorisé (*aspect effrayant* de Karst). Les personnages affectés commenceront le combat « *déstabilisé* » (ou pire). Les héros peuvent agir pendant ces menaces (intimidation, provocation, miracle ou sort préparatoire, ...). Un succès spectaculaire sur l'ensemble de la troupe neutralise la troupe (de la façon adéquate). Ceux qui observent et réussissent un test d'*Observation* (10) verront des brigands armés d'arc court dissimulé dans la forêt.

Les héros peuvent fuir (et ne seront pas poursuivis) et faire un détour à travers champs qui leur prendra une demi-journée de voyage supplémentaire, sinon, le combat est inévitable :

- **Karst, Chef des brigands**
- **Mercenaires de Kravix** (1 découvert par héros, +1 dissimulé pour 2 héros),
- **Molosses sanguinaires** (1 pour 2 héros)

Les mercenaires dissimulés tirent à l'arc depuis des arbres en hauteur et ils sont considéré comme à couvert léger (-2).

Après le combat, les héros qui fouillent ne trouveront rien de particulier (1DB pièces d'argent pour la forme).

Si vos héros ont capturé un des mercenaires (ou font parler les morts), un interrogatoire, via un Test d'*Intimidation* (opposé) leur permet d'apprendre :

- Ils sont employés par un certain Kravix, un magicien et ils ont pour consigne de bloquer les voyageurs et marchands sur cette route.
- Succès supérieur : Les quatre routes carrossables menant à Mallow sont bloquées
- Succès spectaculaire : Kravix rassemble des forces armées étranges

(« des trucs de magiciens ») et pense lancer un assaut sur Mallow.

Ils pourront en revanche suivre les traces, test de *pistage* (8) pour trouver un camp à proximité (10 min de marche) dans la forêt.

CAMP DE BRIGANDS

Après une dizaine de minutes de marche dans la forêt, vous arrivez dans un petit camp, le sous-bois a été débroussaillé et quelques cabanes construites autour d'une place centrale.

Dans ce camp, ils pourront trouver des cabanes pouvant loger une dizaine de personnes, des niches et une place centrale dégagée de végétation. Dans les cabanes, des vivres, des outils pour travailler grossièrement le bois, du matériel pour le braconnage et la fabrication de flèches.

Un test d'*analyse d'indices* (10) :

- Un arbre sert de cible de tir à l'arc et une échelle de cordes permet d'accéder à un poste de tir en hauteur pour couvrir le camp.
- Succès supérieur : une série de bâton bien rangé à côté d'une partie de la place centrale très piétinée est en fait un râtelier d'arme en bois et une place pour l'entraînement. Ce ne sont pas de simples brigands.
- Succès spectaculaire : Les constructions existantes et en cours forment un fortin. Idéalement placé pour résister avec peu d'hommes et pour contrôler la route à proximité. Le début de la construction semble daté de deux mois environ.

Un test d'*Observation* (10) permet de trouver

- Un court message sur un papier typique qu'on accroche à un oiseau : *Prévoyez l'arrivée de 4 nouveaux molosses. K.*
- Succès supérieur : Différents objets de valeur pour une valeur de 1DB pièces d'or.

- Succès spectaculaire : Bien dissimulé dans une des cabanes, une petite bourse de velours pourpre contenant quelques graines (6).

Les héros peuvent rester là pour la fin de journée et la nuit, leur confort est moins sommaire qu'un camp fait eux même.

KARST, CHEF DES BRIGANDS

Homme de taille moyenne, aux cheveux bruns hirsutes, barbu, son équipement est sale mais solide. Son regard malsain et son sourire dément font comprendre que vous ne serez pas les premières personnes qu'il égorge.

Le plus expérimenté, le mieux équipé et le plus hargneux des mercenaires de Kravix, il est surtout un des lieutenants de Zarik Kravix en charge de couper Mallow sur la petite route vers l'ouest. Il est persuadé que le succès dans cette mission lui vaudra une place de choix dans les instances dirigeantes de Mallow lorsque Zarik aura atteint son objectif.

Attributs: Charisme 7, Dextérité 8, Esprit 8, Force 7, Raison 6

Compétences : Arme à projectile 9, Arme de mêlée 11, Discrétion 10, Esquive 10, Intimidation 11, Manœuvre 7, Observation 7, Survie 7, Ruse 7

Déplacement : 8; **Résistance :** 8 (1);

Choc : 8; **Blessures :** 1

Équipement : Bouclier moyen (+2)

Épée longue (F+3/10)

Armure de cuir (+1)

Atouts :

- **Aspect effrayant** (Jet d'*Intimidation* favorisé)
- **Maitrise du bouclier** (*défense active* +2, bonus de bouclier même si *vulnérable*)

Possibilités : —

SCENE 2 : ENQUETE A MALLOW

Scène normale, Mallow Irlande, Zone Aysle Dominante

Cette scène est centrale/pivot dans cet acte dans le sens où il est probable de revenir après une autre scène. Elle est là pour casser la linéarité du scénario et donner du pouvoir de décision votre table.

MALLOW EN QUELQUES ELEMENTS CLEFS

Au besoin pour rendre au mieux l'ambiance ou pour improviser si vos héros font du hors-piste.

Ville de 12 000 habitants, jusque-là assez épargnée par la guerre des possibilités et l'exode. La plus grande partie de la population est converti à la réalité d'Aysle.

Capitale de la baronnie de Fermoy, Mallow est dirigé par le baron de Fermoy **Patrick Roche**, un homme sage, prudent et bon de plus de 65 ans. Pour cette tâche, il est épaulé par 4 conseillers :

- **Sean Davis** : conseiller scholastique et arcanique, mage
- **Bradley Fork (père de Shana)** : conseiller fortification, ponts & chaussée
- **Seena O'Sullivan** : Conseillère intendante
- **Ray Mandglin** : Conseiller condottière et chef de la garde

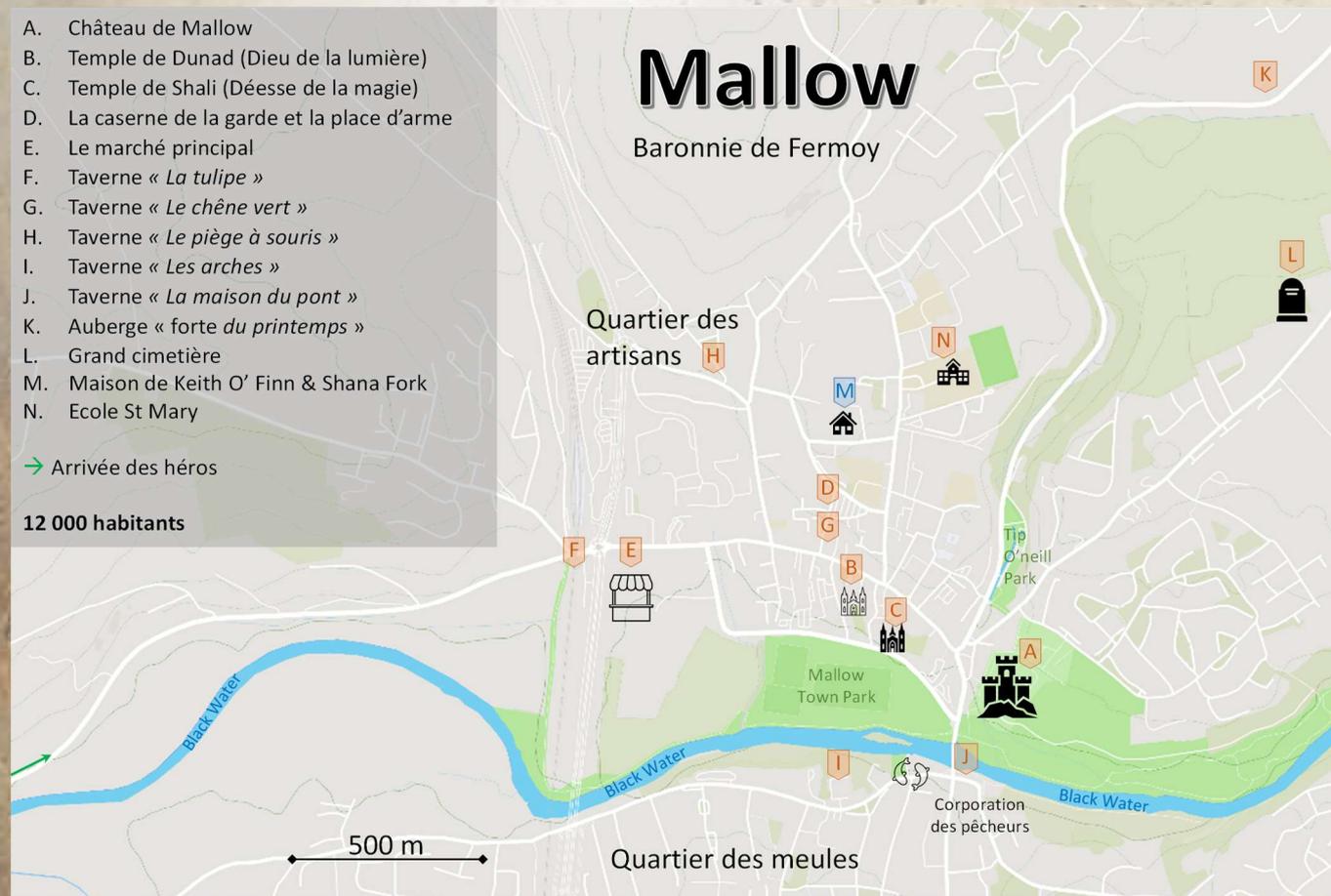
La garde dispose de 40 personnes pour gérer la sécurité de la ville pour des activités policières et militaires.

Il dispose également de 6 chevaliers qui lui ont prêté allégeance.

- A. Château de Mallow
- B. Temple de Dunad (Dieu de la lumière)
- C. Temple de Shali (Déesse de la magie)
- D. La caserne de la garde et la place d'arme
- E. Le marché principal
- F. Taverne « La tulipe »
- G. Taverne « Le chêne vert »
- H. Taverne « Le piège à souris »
- I. Taverne « Les arches »
- J. Taverne « La maison du pont »
- K. Auberge « forte du printemps »
- L. Grand cimetière
- M. Maison de Keith O' Finn & Shana Fork
- N. Ecole St Mary

→ Arrivée des héros

12 000 habitants



Faisant partie de la ville mais sous commandement divers, une dizaine de personnes maîtrisant le combat et servant différents maîtres (marchand, tavernier et autres). On peut trouver également quelques mages indépendants et la théomage de Shali **Celeste Bowe** (avec son apprentie). Du côté de Dunad, un prêtre **Richard Quaine** et 3 apprentis.

La ville tient sa prospérité de l'agriculture en général et plus particulièrement de la betterave, elle est également un carrefour commercial et une étape sur le chemin entre les deux plus grandes villes d'Irlande, Dublin à 240 km au Nord-est et Cork à 35 km au sud.

ARRIVEE A LA MAISON DE O'FLYNN

Lorsque vous arrivez à Mallow par l'ouest, une certaine excitation se fait sentir à l'approche de la maison de Keith. Vous traversez la moitié de la ville, et arrivez devant une petite colline, sur laquelle se trouve un chemin que vous empruntez. Vous arrivez alors devant une majestueuse demeure, mais lorsque Keith sort ses clefs, il se rend compte que la serrure, comme le reste de sa maison, s'est converti vers un modèle médiéval et que ses clefs ne conviennent plus. La sonnette ayant disparu, il frappe à la porte à l'aide d'un heurtoir, mais tout reste silencieux. Keith jette ses clefs par terre et part s'asseoir sur une pierre la tête entre les mains.

Laissez vos joueurs discuter et digresser un peu avant de leur faire un jet d'*Observation* (0), le joueur qui réussit le jet le plus élevé voit les clefs se convertir en clefs médiévales. Du coup, les clefs permettent d'ouvrir la demeure. [Si vos joueurs sont expérimentés sur TORG, laissez les clefs dans les mains de Keith et régler cette petite énigme].

En entrant dans la maison, elle est vide et visiblement plus habitée depuis plusieurs semaines. Tout y est en bon ordre malgré le retour dans le temps que semble avoir subi sa

maison, comme si son ou ses habitants étaient parti un matin et pas rentré le soir.

Si Keith est incarné par un joueur, laissez lui prendre l'initiative de leur prochaine action. Sinon, Keith pense rapidement à aller voir le père de Shana.

La demeure est immense et bien équipée (pour un foyer médiéval) et peut accueillir sans problème la troupe de héros.

ELEMENTS D'ENQUETE

Pour découvrir John le charpentier, les PJs doivent réussir un jet de *Débrouillardise* ou le plus adapté selon vos PJ, sans piste ni indice la difficulté de base : 18, réduite si :

- Les PJ cherchent une personne achetant de grandes quantités de nourriture : -1
- Les PJ cherchent une personne achetant de grandes quantités d'huile : -1
- Les PJ cherchent une personne ayant un train de vie soudainement plus élevé qu'avant : -2
- Les PJ enquêtent spécifiquement à la Tulipe ou au marché principal : -2
- Les PJ ont compris que cela n'avait aucun rapport avec le blocus (notamment s'ils ont fait le *Potager du sombre magicien*) : -2
- Les PJ cherchent un bucheron (notamment s'ils ont fait la *chasse à la licorne noire*, ou déduit de discussions) : -4 voire -6 si spécifiquement en charge du bois de Eden Hill.

Si vos PJs cherchent des points qui n'ont rien à voir, vous pouvez monter la difficulté de 1 ou 2.

À chaque fois que vos héros ont une interaction avec un **marchand** ou **manipule de la monnaie locale**, faites leur faire un test d'*Observation* (18) : le héros qui réussit voit que l'une des pièces d'or utilisées est étonnamment bien frappée, ces arêtes sont

trop saillantes et nettes, elle semble avoir été réalisée avec une méthode ou des outils qui sont incompatibles avec l'axiome technologique d'Aysle, avec un succès supérieur le héros peut même déterminer que l'axiome technologique de fabrication de cette pièce est de 22 ou plus, avec un succès spectaculaire on peut déterminer que l'axiome technologique utilisé pour la fabrication de cette pièce est de 24. Restez mystérieux sur ce test pour faire remonter un climat de suspicion et de superstition.

DÉTAILS DES LIEUX

LISTE DES LIEUX IMPORTANTS

(Cf carte) :

- Château de Mallow
- Temple de Dunad (Dieu de la lumière)
- Temple de Shali (Déesse de la magie)
- La caserne de la garde
- Le marché principal
- Des tavernes
 - « *La tulipe* » la plus animée de la ville
 - « *Le chêne vert* » proche de la garde
 - « *Le piège à souris* » au nord
 - « *Les arches* » au sud
 - « *La maison du pont* »
- L'auberge « *fort du printemps* », pour les voyageurs et marchands itinérants
- Des quartiers
 - Quartier des artisans
 - Quartier des meules
 - Corporation des pêcheurs
- Des boutiques diverses, une seule d'objets magiques : Shali Qila

AMIS DE SHANA ET KEITH

Keelin Brenann est une amie d'enfance de Shana qui habite à Mallow.

Lors de cette discussion, un décalage de compréhension doit être présent entre Keith qui parle de Shana avant sa transformation et ses proches qui parle d'elle comme si elle avait toujours été mage.

Ils renseigneront sur le fait qu'elle a disparu depuis 3 semaines. Ses aptitudes de mage de divination l'ont poussé à mener l'enquête de son côté sur la malédiction qui frappe la ville.

LA NUIT TOMBE

Alors que les derniers rayons du soleil illuminent le ciel d'une lueur orangée l'ensemble des chiens de la ville se mettent à hurler à la mort comme à l'unisson. Tous les habitants de la ville arrêtent leur activité, s'arrêtent de parler, presque s'arrêtent de vivre pour quelque minute. Après le silence se fait et l'ambiance lourde et pesante reste quelques temps, les gens reprennent leur activité de façon frénétique et avec une once d'angoisse puis leur activité reprend petit à petit leur cours normal.

Quel que soit l'endroit où sont les chevaliers, à la tombée de la nuit, pendant quelques minutes les chiens hurlent à la mort, les gens cessent leur activité et l'angoisse de ce moment lié à la superstition se lit sur leur visage. Dès la fin, ils reprennent leur activité fébrilement et avec une certaine anxiété en essayant d'oublier ce moment. La plupart des personnes interrogées préféreront éviter de répondre sur ce qu'il vient de se passer si vos héros insistent avec un test de *persuasion* (10) ils apprendront que cela a lieu quasiment tous les soirs depuis quelques mois.

CHATEAU DE MALLOW

Vous parcourez la ville en longeant la rivière Blackwater jusqu'à l'extrémité est et vous arrivez devant ce que l'on appelle le château de Mallow, un complexe composé, à droite, contrôlant le pont principal et la rivière, d'une petite forteresse de pierres grises aux tours octogonales et à gauche de grands bâtiments de pierre : écuries, logements des chevaliers et du baron et salles d'audience, devant vous, une immense place verdoyante parsemée de chênes centenaires et d'une fontaine.

Ce lieu présente un intérêt à plusieurs titres qui va être découpé ci-dessous :

C'est ici qu'il est le plus facile de trouver le **père de Shana, Bradley Fork** conseiller du baron en fortification, ponts & chaussée. Il est

plutôt content de retrouver Keith (sauf si vos héros ont déjà réussi à se faire une mauvaise réputation), informe ou confirme que Shana a disparu depuis environ 3 semaines et que la garde est à sa recherche.

Son père raconte : le matin de sa disparition, elle est venue ici au château de Mallow pour discuter avec son père et lui dire qu'elle prenait en main l'enquête sur cette soi-disant malédiction qui poussait les chiens à un tel comportement. Selon elle cela n'avait rien de surnaturel. Après cette conversation il est retourné à ses affaires et elle est partie aux cuisines.

En se rendant **aux cuisines, dernier lieu où a été vu Shana**, et on se renseignant rapidement ils rencontrent **Yvine Murphy**, servante aux cuisines du château. Elle a vu Shana venir prendre quelques provisions ici et discuter avec Terry, un maraîcher fournissant régulièrement le château. Elle n'a pas entendu ce qu'ils se sont dit mais au terme de leur discussion Shana est parti d'un pas déterminé.

Le conseiller et **chef de la garde, Ray Mandglin** peut recevoir vos héros s'ils ont quelques éléments tangibles sur la sécurité de la ville ou s'ils sont introduits par Bradley. Deux gardes ont été mis sur l'enquête de la disparition de Shana mais aujourd'hui aucune avancée probante, les autres membres de la garde sont bien occupés avec les différents troubles qui ont lieu en ce moment. Il est plus dépassé par les événements que mal intentionné.

Une entrevue avec le baron est difficile à obtenir et ne pourra être obtenue que s'ils ont des éléments capitaux. La plupart des problèmes sont laissés à la charge de ces conseillers.

Patrick Roche, Baron de Fermoy, homme âgé d'une soixantaine d'année, à la barbe noble, aux cheveux poivre et sel et aux habits précieux.

LE MARCHÉ PRINCIPAL

Au bord de la rivière Blackwater dans la partie ouest de la ville une grande place en terre battue, là où les marchands locaux comme de passage déploie habituellement leurs étals. Mais aujourd'hui comme souvent depuis ces derniers mois, la place n'est couverte que pour un tiers par des étals de marchands et de paysans locaux venus vendre ici, ce qui représente quelques dizaines d'étals. En parcourant les allées vous ne trouvez rien d'extraordinaire des étals fruits et des légumes locaux, quelques bêtes sur pied ou déjà abattues, un étal de poissons de rivière et dans un coin quelques vendeurs de bois de chauffage.

Vos héros n'ont a priori rien de particulier à faire ici. Mais ils pourront y trouver le maraîcher Terry s'ils le cherchent.

Passez du temps à se renseigner ici se résout avec un test de *Débrouillardise* comme précisé dans le chapitre *élément d'enquête*.

TAVERNE « LA TULIPE »

En face de la place du marché principal, un grand bâtiment sur 2 niveaux. Quel que soit l'heure à laquelle vous entrez la taverne est bien occupée par les paysans marchands de passage au marché local qui a juste en face par des gens venus se reposer et se mettre au chaud ici des gens venus se rassembler pour passer un bon moment.

Cette taverne, la plus grande et animée de la ville, proche du grand marché, elle est aussi celle des voyageurs et marchands itinérants.

Lorsque vos héros entrent, derrière le comptoir en exposition une pièce d'or aux motifs et écritures étranges dont un test de *Science humaine* (10) ou si le héros a déjà voyagé en empire du Nil permet de déduire qu'il s'agit de représentation de symbole d'Égypte ancienne et qu'il s'agit d'une pièce d'empire du Nil. En demandant, le serveur ne sait pas comment cette pièce a été obtenue mais c'est la récompense au concours de lancer de couteau. En observant en détail et un test d'*Observation* (16) permet de déduire les informations de la partie *marchand et monnaie*, sur le fait que les bords et motifs sont

tellement net qu'ils ont été faits avec une technologie supérieure à celle d'Aysle.

Le concours est ouvert à tous et se résout avec un test d'arme de jet et 14 permet de s'assurer la victoire (ou votre héros le plus élevé si plusieurs sont au-dessus de 14). Dans le cas contraire, un jeune habitué du nom de Tommy O'Niel remporte le prix.

NB : Lors de la fabrication des pièces d'or par AIRA corp pour différentes cellules dispersées dans différents cosm, une pièce d'or prévu pour une cellule en Egypte (empire du nil) a été mélangé et distribué à cette équipe. Passée inaperçue aussi bien par Yang Su et John le charpentier, cette pièce a été repéré par le tavernier de la Tulipe lors de ces comptes de fin de journée (dépensé par John). Même si ici, sa valeur est identique aux pièces d'Aysle, le tavernier a pensé que ses motifs originaux en feraient une récompense appréciée.

LA TAVERNE « PIEGE A SOURIS »

Au cœur du quartier des artisans, cette taverne à l'ambiance assez sérieuse voire lourde et morose une fois la nuit tombée rassemble des artisans et ouvriers du quartier.

Une taverne surtout fréquentée par des artisans divers, rien à apprendre de plus ici que les informations disponibles dans le quartier des artisans.

TAVERNE « CHENE VERT »

A deux pas de la place de la garde, annoncé par une lourde enseigne d'un chêne peint en vert au-dessus de la porte, ce bâtiment sur deux niveaux est le lieu de rassemblement de prédilection des gardes après (et parfois avant) leur service.

L'ambiance générale qui règne dans la taverne est assez lourde, et l'alcool abondant.

Si les gardes ne veulent rien dire pendant leur service ici après quelques pintes il est plus facile de les faire parler.

Certains gardes bien interrogés diront qu'ils ne veulent plus prendre la garde du grand

cimetière car ils ont vu (enfin cru voir) des morts sortent de leurs tombes.

TAVERNE « LES ARCHES »

Sur la rive sud de la rivière Blackwater, dans le quartier des meules, une immense taverne à l'ambiance calme bercé par le clapotis de la rivière. En entrant, sur la droite des grandes fenêtres ouvrent sur le pont et ses arches de pierres donnant le nom à cette taverne.

La taverne surtout fréquentée par des huiliers et des meuniers.

Vos héros pourront apprendre la même chose que dans la partie sur le quartier des meules.

TAVERNE « MAISON DU PONT »

Juste au sud du pont de la rivière Blackwater, cette taverne est plus une grande maison dont la pièce de vie est dédiée à cette activité. Cet établissement est fréquenté par une dizaine de personnes, essentiellement des pêcheurs.

Aucune information particulière ici, voir La corporation des pêcheurs.

AUBERGE « LE FORT DU PRINTEMPS »

A la sortie est de la ville, quelques centaines de pas après la dernière maison, une sorte de ferme et ses dépendances construites en carré comme un fort. Une grande porte cochère permet d'entrer dans une cour intérieure, là, sont présent des écuries, des hangars pour les chariots et une partie hôtelière. Tout est totalement vide et un serviant employé au fort vous accoste dès que vous vous approchez.

Le patron de l'auberge sera très heureux de voir des voyageurs car il n'en a pas vu depuis des mois. Il fait tout pour convaincre vos héros de rester ici. Il n'est pas très difficile de lui faire parler de ces tracas le fait que plus aucun voyageur ne soit passé dans la ville depuis quelques mois mais son entreprise en difficulté. Si vos héros restent ici qu'il promette de lever le blocus le patron fera son possible pour essayer de les aider.

CASERNE ET PLACE DE LA GARDE

Devant une place triangulaire où le matin, la garde fait son entraînement, un bâtiment carré sur trois niveaux se dresse. Une grande porte ouverte la journée mène vers un guichet où un garde est stationné.

La garde est comme le reste de la population de la ville en proie à la superstition voire un cran dessus vu qu'elle est au contact des problèmes. Certains gardes sont persuadés d'avoir vu des démons sortir de leur tombe lors de la surveillance du grand cimetière. En réalité ils ont aperçu des gopogs de la première récolte et ont été effrayés par eux. Plus que de la mauvaise volonté c'est de la peur et de l'angoisse qui habite les gardes et qui explique leur peu d'entrain à essayer de régler les soucis dans la ville. Les gardes seront méfiants envers vos héros craignant qu'on les affuble d'incompétence.

Concernant l'affaire de la disparition de Shana, ils n'ont aucune information concrète hormis le fait que le dernier endroit où elle ait été vu aux cuisines du château.

La totalité de la garde représente une force armée de 40 personnes.

Les affaires principales qui préoccupent les gardes :

- L'absence d'arrivée de voyageur ou de marchand itinérants depuis plus d'un mois
- La disparition de Shana Fork depuis 3 semaines
- La disparition de cadavres dans le grand cimetière

Les affaires secondaires :

- Le vol d'un bœuf de Robert l'huilier (quartier des meules)
- Le hurlement des chiens à la tombée de la nuit
- Suspicion de braconnage au bois de Eden Hill
- Edward Bolster retrouvé mort chez lui (chute accidentelle dans l'escalier au coucher du soleil)

SHALI QILA

En tournant dans la dernière petite rue avant le château, coïncé entre une échoppe de minéraux d'ornement et un atelier de joaillier, une boutique dont vous poussez la porte s'offre à vous. A l'intérieur, vos yeux balayent les étagères et les malles vides, seul un vieil homme aux cheveux grisonnants lisant un ouvrage poussiéreux attire votre attention.

Le vendeur est surpris de voir des visiteurs. Il reste circonspect jusqu'à ce que les héros montrent l'intérêt et les moyens financiers d'acheter un objet magique. Il leur vantera les objets qui lui reste en boutique.

Il achète également tout objet magique pour 4 pièces d'or (5 avec un test de *persuasion* (10) réussi et 6 sur un succès supérieur) avec intérêt.

Cette boutique d'objets magiques souffre du manque d'approvisionnement et ne possède plus que 3 objets magiques en magasin chacun vendu 12 pièces d'or (~3600 \$) :

- Armure en cuir de pyrocochère (Armure de cuir avec résistance au feu +4)
- Arc long composite Mutilation (quand la cible subit des dommages supérieurs à sa résistance, elle est *vulnérable* jusqu'à la fin du tour suivant)
- Amulette de Volonté (+1 en *Volonté*)

TEMPLE DE DUNAD

Tranchant avec le reste des constructions en pierres grises, un édifice imposant qui se dresse fièrement au cœur de la ville, caractérisée par ses arcs romans et ses hautes fenêtres en vitraux colorés. A côté de la façade se dresse une tour imposante, couronnée par une croix de Dunand en fer forgé qui se dresse fièrement vers le ciel. À l'avant du temple, une grande porte en bois massif s'ouvre sur le porche d'entrée, encadré de marbre blanc et de briques rouges qui s'élèvent jusqu'au toit. Au-dessus de la porte, une rosace vitrée laisse entrer la lumière. En dépit de son style imposant, le temple de Dunad, dieu de la Lumière, est également truffé de détails architecturaux plus délicats, tels que des motifs en fer forgé et des statues de héros passés en marbre blanc qui ornent la façade. Tous ces éléments contribuent à en faire un édifice remarquable et imposant, qui marque le paysage de la ville. A l'intérieur du temple vous êtes accueillis directement par le prêtre, grand, carré aux cheveux poivre et sel vêtu de blanc réhaussé de bordures d'or.

Le prêtre **Richard Quaine** est très formel et distant. Comme beaucoup d'habitants de la ville, il est assez inquiet du blocus et sa préoccupation principale est la disparition de cadavre dans le grand cimetière.

Il ne possède aucune information particulière autour la disparition de Shana.

TEMPLE DE SHALI

Un petit temple de pierres grises typiques au toit en ardoise dont l'entrée est surmontée d'une flèche imitant une baguette de magicien construites des mêmes pierres ternes. Dans le temple désert, une rosace en vitraux rappelant un soleil orné d'un œil, décoré d'arabesques étranges et colorées, une femme mince, sérieuse et sereine aux cheveux gris ramassés en chignon portant une robe pourpre brodée de symbole mystique bleu ciel et orange vous accueille sobrement.

La **théomage Celeste Bowe** connaît Shana, une des rares mages de Mallow. Elle semble préoccupée par la disparition de Shana mais n'a aucune information réelle sur elle, hormis

son tempérament engagé à trouver des solutions aux problèmes de la ville.

Elle a vu dans un rêve qu'elle pense prophétique une licorne noire dans le bois de Eden Hill, perturbant l'équilibre magique de la région. Elle propose à vos héros d'aller tuer cette licorne licorne et de ramener sa corne pour une récompense d'un objet magique de leur choix de la boutique de *Shali Qila*.

Bien que cette quête paraisse anodine (sauf à qui a la foi en Shali, protectrice de tous les mages), la poursuivre peut donner des éléments importants à l'enquête.

LA FERME DE TERRY

À l'extrémité nord de la ville vous pourrez trouver sans difficulté la ferme de Terry.

Lorsque vos héros rencontrent Terry ce dernier se rend disponible pour discuter avec eux elle semble de bonne foi. Il raconte que lorsqu'il est venu au château, alors qu'il finissait sa transaction Shana est venue l'interpeller et lui poser des questions autour de ces derniers clients et fait curieux elle a posé un regard insistant sur sa bourse ouverte. Au sujet de ses clients, il a répondu mais là, il ne se souvient plus des gens qu'il a vu exactement, juste qu'il était sur le marché le matin et n'a vu personne d'inhabituel.

Si vos héros examinent les pièces, ils font un test d'*Observation* (18) comme précisé dans le chapitre élément d'enquête.

LE QUARTIER DES ARTISANS

Représentant la moitié nord de la ville, ce quartier immense est organisé autour de trois corporations majeures : celle des menuisiers, celle des cordonniers et celle des tisserands. D'autres corporations, mineures, sont également présentes (verrier, coutelier, serrurier, maçon, ...).

Le quartier est très impacté par le blocus et le prompt à la superstition.

En se renseignant plus précisément sur les travailleurs du bois, avec un test de *Débrouillardise* (10), des difficultés à s'approvisionner en matière première, en

arbres abattus malgré l'augmentation des quotas d'arbres autorisés à l'abattage.

LA CORPORATION DES PECHEURS

Cette corporation est si petite qu'elle ne représente pas vraiment un quartier, situé juste au sud du pont sur la rivière Blackwater, en face la taverne « *la maison du pont* ».

Les affaires se portent bien, le blocus de la ville est propice à ce fait mais personne ici n'est complice. Cette corporation livre parfois le château directement mais la plupart des ventes sont faites au marché principal.

LE QUARTIER DES MEULES

Au sud de la rivière Blackwater et un peu en marge de la ville, un quartier peu dense composé d'habitations, de petits pâturages et de moulins à bœufs imbriqués.

L'ambiance du quartier est divisée entre des affaires qui marchent plutôt bien et la disparition de quelques bœufs inexplicables dans les pâturages les plus éloignés.

En creusant un peu avec un test de *Débrouillardise* (8), les disparitions de bétail ont eu lieu la nuit, l'enclos a été ouvert et les bêtes se sont dispersées. Malgré les recherches, une des vaches reste introuvable. Cet événement a eu lieu deux fois, la première fois il y a un peu plus d'un mois et la seconde, la semaine dernière.

NB : Ces animaux ont été volés par les mercenaires de Kravix stationnés au sud (scène 5) dans le but de nourrir les molosses du chenil.

CHEZ JOHN LE CHARPENTIER

Vous reprenez la route de l'ouest, la dernière maison de la ville, une simple masure au toit de chaume.

De prime abord, il niera tout agissement mais un peu d'*intimidation* (8) lui fera tout raconter :

Un homme originaire d'une contrée lointaine le paye pour qu'il le fournisse en nourriture et en huile. Il dépose devant une caverne dans le

bois de Eden Hill. Lorsque vos héros y vont, poursuivez vers la description de la scène 4 puis enchaînez avec la scène 7.

LES HEROS PIÉTINENT ANTIDOTE

Si vos héros piétinent (ou 3 jours après l'arrivée des héros à Mallow), **Bradley Fork** vous propose de participer à une intervention musclée sur la route sud allant vers Cork, la plus grande ville de l'Irlande du sud. Accompagné d'une troupe de 10 gardes dirigé par un chevalier, ils vont, sans discrétion, vers la route du sud (scène 5, à adapter avec les molosses déjà libérés, une manœuvre d'encercllement par une partie des molosses qui plonge la troupe dans un combat désespéré et une scène qui devient dramatique).

SCENE 3 : PILLEURS DE CADAVRES

Scène normale, grand cimetière de Mallow Irlande, Zone Aysle Dominante

Cette scène est un poncif des univers méd fan déglacé à la sauce TORG avec des petits gosgogs. Elle est la fausse piste principale et sera sûrement jouée.

En prenant un petit chemin allant vers l'est, à une centaine de pas après les dernières maisons, vous arrivez devant un cimetière encerclé d'un muret de pierres de 3 pieds de haut.

DE JOUR, des cercueils déterrés et ouverts, deux fraîchement.

Pistage (8) :

- Trace de pieds de créatures étranges de taille, de poids et de mobilité comparable à un humain adulte, partant vers le nord.
- Succès supérieur : un groupe de 6 à 9 créatures aux pieds griffus. La piste se perd sur la route du nord-est.

- Succès spectaculaire : un groupe de 8 créatures, assemblage d'os et de végétaux (des gospogs de 1° récolte si les héros en ont déjà vu) emportant deux cadavres remonte la route nord est sur 2 km puis ressort de la route et mène à la grotte de Kravix (suite scène 6).

Si vos héros remontent la route nord-est et fouine un petit peu autour de celle-ci ils peuvent trouver test d'*Observation* (10) une grotte qui se révèle être celle de Kravix. La suite est décrite dans la scène 6.

DE NUIT, en ouvrant l'œil, test d'*Observation* (10), les héros voient deux gardes à 50 pas avant le cimetière vaguement dissimulé dans un buisson et scrutant de loin le cimetière. Ces gardes sont terrifiés et il est difficile (*Persuasion* (12)) de les faire venir jusqu'au cimetière. Ils diront (la même chose qu'à la taverne du chêne vert), que les morts sortent de leur tombe, qu'ils attaquent les vivants qui sont dans le cimetière et qu'ils sont invincibles.

Un groupe effrayant (des gospogs de la 1° récolte) vient pour déterrer les tombes les plus fraîches et embarquer les cadavres. Il est possible de les prendre en filature avec un test de *discrétion* (12), n'oubliez pas de prendre en compte l'effet de peur des gospogs avant ce test, en cas de succès la suite est décrite scène 6. Il est également possible de les affronter :

- **Gospog de 1° récolte** (2 par héros)
- **Corbeau familier** (Ruse 12, esquive : 16)

Le corbeau familier tente des *ruses* pour rendre vulnérable vos héros et ainsi aider les gospogs et devient immatériel dès qu'il est touché et fuit. Le combat nocturne impose un malus d'obscurité de -4 de base.

Après le combat, il est possible de pister la provenance des créatures (cf De jour juste au-dessus) avec un bonus de 2.

SCENE 4 : CHASSE A LA LICORNE NOIRE

Scène normale, Bois de Eden Hill Irlande, Zone Aysle Dominante

Petite scène d'aventure mais où vos héros vont devoir garder l'esprit alerte pour prendre quelques indices.

Vous reprenez la route de l'ouest, vous laissez la dernière mesure sur votre droite puis vous bifurquez vers la droite, direction nord-ouest sur un chemin qui monte sur une petite colline. Après un quart d'heure de marche après la dernière maison, vous atteignez la lisière du bois. Situé dans les collines verdoyantes, les chemins sinueux sont recouverts de mousse et de lichen, invitant à explorer les recoins les plus secrets du bois. Les ruisseaux cristallins serpentent entre les arbres, leur eau claire scintillant sous les rayons du soleil. Les oiseaux chantent joyeusement dans les branches, tandis que les écureuils et les lapins sautillent dans les buissons. Les arbres sont hauts et majestueux, leurs branches étendant leurs feuillages épais vers le ciel. Les feuilles d'un vert éclatant scintillent sous les rayons du soleil, créant un ballet de lumière et d'ombre sur le sol. Le vent murmure à travers les branches, apportant avec lui les douces senteurs de la terre et des fleurs sauvages.

A 1 km (1/4 h de marche) après la sortie ouest de la ville direction nord-ouest commence le bois de Eden Hill.

LA LEGENDE DES LICORNES NOIRES

Sorte d'antithèse de la licorne, cet animal est parfois rattaché au culte de Corba'al qui aurait créé cet animal pour perturber l'hégémonie de Shali et de son culte. Rare et sauvage, sa présence est souvent de mauvais augure pour les mages, notamment à cause de sa capacité principale, une résistance innée à la magie.

PROMENADE EN FORET

Vos héros, dans leur balade en forêt, voit avec un test d'*Observation* (8) :

- Plusieurs arbres avec un symbole sur le tronc (l'écorche enlevée d'un coup de hache et le symbole est frappé sur le bois, il représente un pont très simplifié ou un sans signification) :



- Sur un succès spectaculaire, ils trouvent un arbre avec un impact de balle. Le projectile extrait est un simple plomb mais un test de *Science* (10) permet de conclure que le trou n'est pas compatible avec le projectile.

NB : cet impact est une balle perdue de la chasse au nécrolepus faite par Yang Su une semaine avant. Depuis la balle en alliage moderne s'est converti projectile compatible avec l'axiome technologique local.

Un test de *Science humaine* (14) ou de *métier* lié au bois (10) permet d'apprendre cela devrait être un symbole mis par le garde forestier sur les arbres qui doivent être abattu.

TRAQUER LA LICORNE NOIRE

Après une recherche suffisamment longue, les héros trouvent des traces de sabots, puis peuvent la pister avec un test de *Pistage* (8).

A l'approche, la discrétion est indispensable car la licorne noire détalle dès qu'elle les perçoit. Les héros qui s'approchent doivent faire un test de *Discrétion* (10) :

- Les héros ont une fenêtre de tir restreinte et doivent tirer en une action avec un malus de couvert moyen (-4)
- Succès supérieur : Les héros ont une fenêtre de tir courte et doivent tirer en une action avec un malus de couvert partiel (-2)
- Succès spectaculaire : les héros ont une fenêtre de tir suffisante pour prendre une action pour viser avant de tirer s'ils le souhaitent mais avec un couvert partiel (-2).

La difficulté de base pour toucher la licorne est de 10, de plus, elle est naturellement résistante à la magie, les sorts qui la ciblent subissent un malus (-4), cela ne s'applique qu'à la magie, pas aux miracles, pouvoirs psy ou autres pouvoirs lié à une loi de cosm.

Les héros ont droit à un 2° tir désespéré lors de la fuite de la licorne avec un malus de rapidité de la cible (-2). La licorne est dotée d'une Résistance de 13, donc les dommages doivent être de 18 pour l'abattre ou cumulé 8 points de chocs.

Arracher la corne de la licorne noire est simple. Il est aussi possible de dépecer la bête grâce à un test de *Survie* (10).

RATISSAGE DE LA FORET

Si pour une raison qui leur est propre, les personnages décident de ratisser cette forêt au peigne fin et passe au moins une journée de recherche, ils peuvent réaliser un test d'*Observation* (14). En cas de succès, ils tombent sur des traces de pas (des chaussures à crampons modernes) qui mènent vers l'entrée d'une grotte. La description de la suite est la scène 7.

RETOUR A MALLOW

Cette escapade leur ouvre plusieurs possibilités de suite :

Le sens du symbole sur les arbres peut facilement être appris si vos héros se renseignent avec un test de *Débrouillardise* (8).

De retour au temple de Shali avec la corne de licorne noire, la théogicienne remet aux héros un parchemin cacheté valant un objet magique de leur choix dans la boutique *shali qila* (cf scène 2).

Si vos héros ont récupéré la peau de la licorne noire, pour deux pièces d'or et quelques jours de travail, un artisan peut confectionner une armure en cuir de licorne noire, qui est considéré comme une armure en cuir magique (axiome magique 13) résistant aux sorts (-2 aux sorts lancés sur vous).

SCÈNE 5 : SUR LES ROUTES

Scène normale, Alentour de Mallow Irlande, Zone Aysle Dominante

Les routes principales de Mallow sont celle vers Cork au sud et celle vers le nord-est (scène 6). Pour lever le blocus ou du moins prendre des informations sur cette problématique. Les routes vers le nord et celle de l'ouest (d'où viennent les héros en scène 1) sont plus secondaire. Ce sont les 4 seules routes carrossables venantes à Mallow.

SUR LA ROUTE DE CORK AU SUD

Une lieue et demi après le pont en suivant la route vers Cork, vous arrivez en vue d'un corps de ferme en U à côté de la route. Dehors, diverses personnes s'affairent, des personnes armées qui ont plus une attitude martiale que celle de paysans. Quelques aboiements s'entendent venant de la cour intérieure.

Si vos héros tentent de s'approcher discrètement, un test de *discretion* (10) : en cas d'échec, vous êtes repéré et une cloche sonne immédiatement alors que vous êtes encore à 100 mètres. En cas de succès, vos héros sont repérés quand ils s'approchent à moins de 30 mètres (15 mètres pour un succès supérieur et seulement lors de leur première interaction pour un succès spectaculaire).

Les ennemis se rassemblent rapidement pour faire face aux héros intrus et s'interposent au mieux pour laisser le temps de libérer les molosses encagés :

- **Wallace Pickron**
- **Mercenaires de Kravix** (2 par héros)
- **Molosses sanguinaires** (1 libre par héros)

De plus, dans la cour intérieure, deux mercenaires se précipitent et ouvrent les cages des molosses du chenil, à raison d'une cage par tour au-delà du premier tour pour chaque mercenaire en arrière. Chaque cage libère 4 molosses sanguinaires supplémentaires et sont au nombre de 12. Considéré un couvert

léger (-2) pour les mercenaires ouvrants les cages.

Vos héros devraient sentir qu'arrêter les mercenaires ouvrant les cages est une priorité pour éviter d'être submergé, faites-en une description appuyée.

- **Revers possible** : Une cage s'ouvre sous la fureur des molosses

DANS LA FERME

Dans les notes de Pickron, le hurlement de ses molosses à la tombée de la nuit est mentionné. Selon sa compréhension, il s'agit d'une réaction à un phénomène non magique, mouvant mais dont le centre pourrait se situer aux alentours du bois de Eden Hill.

Aucune personne n'est prisonnière ici, rien ne laisse indiquer qu'une personne ait été prisonnière ici.

Des os de vaches rongés sont retrouvés près des chenils.

WALLACE PICKRON, BELLUAIRE

Attributs : Charisme 7, Dextérité 8, Esprit 9, Force 9, Raison 8

Compétences : Arme de mêlée 12, Esquive 10, Intimidation 11, Manœuvre 9, Observation 9, Provocation 9, Survie 9, Ruse 9

Déplacement : 8; **Résistance** : 11 (2);

Choc : 11; **Blessures** : 3

Équipement : Fouet (F+2/11)

Cotte de mailles (+2/ Fo min 8, Dex max 8, Fatigue)

Atouts : Tornade, Arme de prédilection (Fouet), Aspect effrayant, Résistant

Possibilités : 2

Capacités spéciales :

- **Belluaire** : Les molosses sanguinaires à proximité utilise sa *Provocation* pour résister et leurs attaques contre des cibles *Vulnérable* et *Très vulnérable* ajoutent aussi ce bonus aux dommages.

SUR LA ROUTE PLEIN NORD

Cette route est l'axe secondaire carrossable, rien de particulier.

Le blocus est un équivalent à l'opposition de l'acte 2 scène 1, *brigandage de grand chemin*.

EN PASSANT PAR LES PRÉS ET LES CHAMPS, il est facile de sortir de Mallow sans résistance.

La ville la plus proche est Cork au sud, aller demander du renfort n'aura de succès qu'avec des preuves solides.

SCÈNE 6 : POTAGER DU SOMBRE MAGE

Scène normale, Nord est de Mallow Irlande, Zone Aysle Dominante

Cette scène est un combat classique, mais doit représenter une vraie menace pour le groupe de héros.

LA ROUTE DU NORD-EST

Alors que vous parcourez vers le nord sur cette route pavée étonnamment calme et déserte depuis près d'une heure, vous voyez, s'étendant à droite de la route une zone piétinée qui s'éloigne de la route. Au moment où vous remarquez cette piste, le silence est brisé par le croassement et l'envol d'un corbeau.

Vos héros qui réussissent un test d'*Observation* (10) voit le corbeau partir dans le même sens que les traces.

Ils peuvent également regarder les traces avec un test de *pistage* (10) : chemin très emprunté par des créatures humanoïdes étranges.

Le corbeau est le familier de Kravix qui surveille la route pour que les gospogs interviennent lorsque des voyageurs ou marchands itinérants empruntent cette route.

Les environs sont dénués d'animaux plus grand qu'un lapin car chassé par les gospogs.

L'ENTRÉE DANS LA GROTTÉ

A quelques minutes de la route, une entrée de grotte. Lorsque vous y pénétrez, un long boyau naturel circulaire de 2 mètres de diamètre s'enfonçe dans le sol. Après une dizaine de minutes de marche, vous voyez une ouverture à gauche et le boyau qui continue à descendre. L'ouverture donne sur une immense salle couverte de terre meuble ajoutée et de plantes étranges séparé par un chemin qui mène à un village de quelques tentes et au fond, un nouveau couloir.

Dans une grotte proche de la route nord-est, une salle souterraine immense servant de campement dissimulé et de potager à gospog. La grotte continue vers les entrailles de la terre et jusqu'en Aysle

Le combat commence :

- **Zarik Kravix**
- **Corbeau familier** (Ruse 12, esquive : 16)
- **Mercenaires de Kravix** (2 par héros)
- **Gospog 1° récolte** (6 ou 8 par héros selon survivants de la scène 3)
- **Gospog 2° récolte** (2)

Les gospogs vont faire un front et les mercenaires utiliser leur arc. Kravix utilise son sort de *resserrement du temps* – *Altération* (14) : réduit de 2 le malus de cibles multiples de tous ses alliés pour le tour.

Lorsque les mercenaires sont tous au sol, Kravix lance son sort d'*obscurité du mage* – *Conjuration* (10) sachant que ni les gospogs ni lui ne sont affecté.

Lorsque Kravix est seul (ou presque), il lance son sort *véritable obscurité* – *Conjuration* (14) : Donne -6 de malus d'obscurité pour tous (sauf ceux ayant un atout de *ténèbres*) pour fuir.

- **Revers possible** : Eveil d'un gospog 2° récolte

La fuite est une option raisonnable pour vos héros.

LE CAMPEMENT AU DETAIL

Le campement de tentes dont une grande, celle du magicien. Vos héros découvriront facilement dans ses papiers les éléments du blocus, les forces en présence sur les routes principales (cf scène 5) et son ambition de prendre Mallow. Aucun élément n'indique la présence actuelle ou passée d'une prisonnière tant dans le matériel que dans les notes de Kravix.

Le tunnel qui descend avant d'entrer dans la salle même vers un réseau de galerie et déboucher sur le plan d'Aysle, là d'où il vient.

Le couloir du fond est une allée de catacombes avec quelques dizaines de tombe formant les murs et le fond.

ADVERSAIRES

ZARIK KRAVIX

Ce magicien de l'école de 6 tours ambitieux prend un virage étonnant lorsqu'il apprend l'assaut d'Uthorion sur un nouveau monde. Il compte bien se tailler une part dans ce nouveau royaume. Il se procure, par connaissance de mage, une bourse d'outre-tombe rempli de graines et recrute son équipe dans les membres les moins fréquentables de la société d'Aysle. Traversant les cosm par des tunnels encore inexplorés, il tombe dans les environs de Mallow et compte bien le faire passer sous sa gouvernance avant l'arrivée de l'armée des ténèbres et ainsi être anobli et légitimé par le Seigneur Uthorion.

Attributs: Charisme 8, Dextérité 8, Esprit 11, Force 7, Raison 11

Compétences : Altération 16, Arme de mêlée 9, Conjuración 16, Discrétion 9, Esquive 10, Intimidation 12, Manœuvre 9, Observation 12, Survie 9, Réalité 13, Ruse 12

Déplacement : 8; **Résistance :** 8 (1);

Choc : 11; **Blessures :** 3

Équipement : Bâton (F+2/9)

Armure de cuir (+1, Dex max 10)

Bourse d'outre-tombe: (objet magique)
Permet de « cultiver » les gospogs (avec Altération) et de diriger ceux éclos grâce à cet objet.

Atouts :

- **Aspect effrayant :** Intimidation favorisé
- **Lanceur de sorts** (Obscurité du mage (Co), Resserrement du temps (Al), Animation de squelette (Al), Obscurité véritable (Co), Blocage de détection (Al).)
- **Magie des essences :** Récupère 1 pt de choc par sort réussi
- **Corbeau voyant :** Familier corbeau

Possibilités : 4

Capacités spéciales :

- **Insidieux :** Quand le vilain réussit une action approuvée sur un personnage, il doit défausser une carte de Destin aléatoire de la main de chaque joueur affecté.

GOSPOG DE 2° RECOLTE D'AYSLE

Les gospogs en Aysle de la deuxième récolte sont plus charnus que ceux de la première. Ils sont affamés de chair quel que soit les créatures utilisées pour le champ – vive ou morte. Ils rodent parfois dans les cimetières ou sur les champs de bataille, éloignés de leur maître par l'appât d'un massacre.

Le dos et les jambes de cette créature sont couverts de tourbes et d'herbes entrelacés. Les racines noueuses de ce camouflage ajoutent à la robustesse des créatures, tout en les rendant difficiles à repérer à distance. L'aspect le plus dangereux de ce gospog est son poison qui suppure des matières végétales qui le recouvrent. Les aysliens appellent cette toxine la « putrescence des tombes » et cette odeur révèle la présence de ce gospog même s'il reste difficile à repérer visuellement.

Attributs: Charisme 5, Dextérité 9, Esprit 10, Force 11, Raison 7

Compétences : Combat à mains nues 13, Discrétion 11, Esquive 11, Manœuvre 10, Observation 8, Pistage 8, Ruse (10)

Déplacement : 9; **Résistance :** 12 (1);

Choc : —; **Blessures :** —

Équipement : —

Atouts : —

Possibilités : —

Capacités spéciales :

- **Armure :** Tourbe et herbes +1
- **Griffes :** dommages Force+2 (13)
- **Odeur du sang :** Les jets de pistages contre des cibles ayant subies au moins une blessure par le gospog sont favorisés.
- **Poison :** Si une attaque de griffe du gospog inflige des dommages supérieurs à la Résistance de la cible, cette dernière subit les effets d'une toxine qui provoque 1 point de choc par tour pendant les 6 prochains tours.
- **Peur :** les Gospog sont d'horribles amalgames d'un cadavre et de matière végétale pourrie. Testez la *volonté* ou l'Esprit ou devenez Très Déstabilisé.

• **Dénué d'intelligence :** le Gospog est immunisé contre l'intimidation et la provocation.

• **Implacable :** le Gospog ignore les Chocs.

• **Morts-vivants :** le Gospog est immunisé contre le poison et d'autres effets qui nécessitent de respirer, de manger ou d'autres processus « vivants ».

SCÈNE 7 : REPERE AIRA CORP

Scène dramatique, Bois Eden Hill Irlande, Zone Aysle Dominante

Cette scène clairement d'action est là pour conclure l'acte dans sa narration principale (même si vos joueurs peuvent très bien faire certaines scènes après) en les prenant au dépourvu avec des rafales de mitraillettes au milieu d'Aysle.

La description du bois de Eden Hill en scène 4 si vos héros entrent pour la première fois dans ce lieu.

L'entrée de la grotte se trouve cachée derrière un écran de fougères et de lierre. Les feuilles sont tellement épaisses qu'il est difficile de voir quoi que ce soit à l'intérieur. En s'approchant, on peut entendre le son de l'eau qui goutte, provenant de l'intérieur de la grotte. L'entrée est un peu étroite. Une fois à l'intérieur, l'air devient frais et humide. La lumière du jour parvient péniblement à pénétrer très loin, laissant la grotte plongée dans une pénombre mystérieuse. Des stalactites, recouvertes de mousse et de lichen, créent un décor étrange et fascinant. Au fond de la grotte, vous repérez une porte métallique moderne tranchant avec le lieu ambiant. Quelques instants après, un bruit métallique étrange retentit.

Qu'il tombe dessus à la suite des indications de John le charpentier ou en ratissant le bois par suspicion (voire par un coup de pied de MJ bien placé visant à remettre les PJs sur la suite du scenario).

Les héros (avec un axiome tech 23 ou +) font un test d'*Observation* (10) reconnaissent le bruit typique d'ouverture d'une porte fermée par électro-aimant.

A peine entrent t'ils dans la grotte que des lapins carnivores (nécrolépus) leur sautent dessus, la porte métallique moderne au fond de la grotte s'ouvrent et des rafales de fusils automatiques les ciblent.

- **Nécrolépus** (2),
- **Opérateurs de terrain** (3),
- **Drone-arme** (1 + 1 si 5 Héros ou +)
- **Yang Su**

Considéré que 8 mètres séparent l'entrée de la grotte et la porte moderne, dans une salle circulaire. Les nécrolépus sont au contact dès le 1° tour et les tirs cibleront sans retenue les héros au contact avec les lapins.

L'ambiance naturelle impose un malus d'obscurité de 2 (voire 6 si les héros entrent la nuit). Les opérateurs de terrain restent à couvert dans l'encadrement de la porte le plus possible (malus de couvert -4) et ne sortent sous aucun prétexte. Yang Su reste aussi dans l'encadrement de la porte jusqu'à ce que les héros se soient débarrassés des lapins, puis intervient au corps à corps. Le drone arme, présent au-dessus de la porte et ouvre le feu en rafales longues sur les 5 premiers tours.

Revers possible : Le drone arme envoie une grenade flash (14, non létal)

LA CAVERNE HIGH-TECH

Après le combat, les héros trouvent une habitation technologique très avancée (ordinateurs, ...) alimenté par un groupe électrogène brûlant de l'huile. Cette partie de la grotte est une zone mixte Aysle / pan pacifica grâce un talisman sous forme d'une clé USB mise sur le serveur gérant la domotique de la grotte.

En fouillant dans les ordinateurs présents, les héros pourront apprendre que :

- Hurlement des chiens lié aux émissions d'ondes sismiques pour topographie
- Shana a trouvé la grotte et a été capturé par eux et envoyé prisonnière avec des agents de liaison jusqu'au locaux d'AIRA Corp à Taipei (Taiwan).
- La logistique de la caverne (le talisman, les données et pièces d'or) est gérée avec des agents de liaisons qui passe à Sneem tous les mois.
- La cartographie sous terrain des environs via les ondes sismiques (dont une grotte semblant plongé à l'infini au nord de Mallow et au début, une grande salle, celle du potager du sombre magicien)
- AIRA Corp est une corporation taiwanaise de surveillance et d'espionnage (mélange d'espionnage industriel et de proximité avec les services de renseignement militaire).

Dans la caverne, il reste 4DB pièces d'or et le talisman garde encore une semaine mais ne peut être actif que connecter avec un ordinateur de la corporation.

Des infos sur eux, la cartographie sismographique (avec une grotte semblant plongé à l'infini au nord de Mallow, lieu du potager sombre magicien)

ADVERSAIRES

NECROLEPUS

Un lièvre sauvage de 40 centimètres de long, avec une fourrure brune, de longues oreilles mais des crocs effilés.

Le nécrolepus est une créature de la mythologie écossaise qui a repris vie avec le retour de la magie.

Attributs: Charisme 4, Dextérité 13, Esprit 7, Force 6, Raison 4

Compétences : Combat à mains nues 15, Discrétion 15, Esquive 15, Intimidation (9), Manœuvre 14, Perception 8, Provocation (7), Survie 9, Ruse (7)

Déplacement : 13; **Résistance :** 6/10;

Choc : 7; **Blessures :** 1

Possibilités : jamais

Capacités spéciales :

- **Morsure :** dommage F+2 / 8
- **Surnaturel :** Résistance +4 contre les sources dont l'axiome magique est de 12 ou moins (y compris l'ensemble des miracles, pouvoirs psy et technologie)
- **Petit :** La taille impose un modificateur de -2 contre les attaques à distance et en mêlée.

OPÉRATEUR DE TERRAIN

De simples opérateurs techniques de surveillance formés aux rudiments des armes et de la survie en cas de problème.

Tactiquement, les opérateurs restent le plus possible à couvert (-6 dans l'encadrement de la porte)

Attributs: Charisme 6, Dextérité 7, Esprit 8, Force 7, Raison 9

Compétences : Arme à feu 9, Esquive 9, Manœuvre 8, Perception 10, Science 12, Survie 9, Ruse 10, Volonté 11

Déplacement : 7; **Résistance :** 10 (3);

Choc : 8; **Blessures :** —

Équipement : SC Kyogo 144 SMG (13, rafale courte)

Lunettes de vision nocturne (Annule 2 pts de malus d'obscurité)

Gilet pare-balle : +3, Torse (Ax tech 23)

Atouts : —

Possibilités : —

YANG SU

Agent de terrain

Ancien agent de renseignement militaire, son retour à la vie civile se fait en démarrant une carrière d'agent de surveillance de terrain, il travaille pour AIRA Corp.

Attributs: Charisme 8, Dextérité 8, Esprit 8, Force 8, Raison 10

Compétences : Arme à feu 11, Arme de mêlée 11, Discrétion 9, Esquive 10, Intimidation 11, Manœuvre 9, Perception 9, Premiers soins 11, Survie 9, Réalité 12, Ruse 13

Déplacement : 8; **Résistance :** 12 (4);

Choc : 8; **Blessures :** 3

Équipement : : SC Kyogo T11 (14, rafale longue)

Katana électrique (F+4/12, PA1)

Grenades frag x2 (18, zone d'effet moyenne)

Casque vision nocturne (annule 4 pts de malus d'obscurité)

Armure : +4, Fatigue (Ax tech 24)

Atouts :

- Arme brulante (réduit de 1 la dysfonction des rafales)
- Frappe Ki (Pour 2 chocs, +2 dégâts)

Possibilités : 2

Capacités spéciales :

- **Insidieux :** Quand le vilain réussit une action approuvée sur un personnage, il doit défausser une carte de Destin aléatoire de la main de chaque joueur affecté.

DRONE-ARME

Au-dessus de la porte, une simple meurtrière horizontale.

Un fusil d'assaut monté sur une tourelle automatique avec son servomoteur et son système optique à spectre élargi.

Attributs: Charisme 2, Dextérité 3, Esprit 6, Force 4, Raison 6

Compétences : Arme à feu 10, Manœuvre (7), Observation 9, Ruse 8

Déplacement : 0; **Résistance :** 6(2);

Choc : —; **Blessures :** —

Équipement : : SC Kyogo T11 (14, rafale longue)

Possibilités : jamais

Capacités spéciales :

- **Renfort blindé :** Armure +2
- **Dénué d'intelligence :** Immunisé à la provocation et à l'intimidation
- **Implacable :** Ignore les points de choc
- **Senseurs optiques améliorés :** Ignore jusqu'à 4 points de malus d'obscurité et 1 de malus de portée
- **Petit et à couvert :** La taille impose un modificateur de -2 et un couvert important de -6 à distance seulement
- **Mécanique :** le drone est immunisé contre le poison et d'autres effets qui nécessitent de respirer, de manger ou d'autres processus « vivants ».

CONSEQUENCES

Les héros ont enfin trouvé où était Shana, et Keith ne compte rien lâcher. Vos héros sont donc en partance pour Taiwan, zone en quarantaine en proie à un mystérieux virus.

Si Kravix n'a pas été arrêté, son plan sera mis à exécution avec succès, le délai dépend de l'impact des héros sur ses forces armées. Cela pourra proposer un scénario pour la suite.

MENACES & APPUIS

RECAPITULATIFS DES FORCES EN PRESENCE

Pour aider à improviser au besoin, notamment en cas d'opposition directe armée entre les forces de Kravix et celles de Mallow.

Coté Kravix (base 4 héros) :

25 mercenaires

50 molosses sanguinaires

32 gosgog de la 1^o récolte

2 gosgog de la 2^o récolte

Coté Mallow :

40 gardes

6 chevaliers

10 hommes combattants divers

5 magiciens

1 200 civils mobilisables au besoin (incompétent et sans équipement militaire)

MERCENAIRES DE KRAVIX

Sale, édenté, couturé de cicatrices, équipé de matériel de récupération dépareillé et un air qui n'inspire aucune confiance.

Recruté chez les brigands ou les braconniers, les hommes de Zarik ne sont pas une vraie menace en combat mais bien les serviteurs de ses noirs desseins.

Attributs : Charisme 6, Dextérité 8, Esprit 6, Force 7, Raison 6

Compétences : Arme à projectile 10, Arme de mêlée 10, Discrétion 10, Esquive 9, Intimidation 7, Manœuvre 7, Perception 7, Survie 7, Ruse 7

Déplacement : 8 ; **Résistance :** 8 ; **Choc :** 6 ;

Blessures : -

Possibilités : -

Équipement : Arc court (11, 10/25/40)

Épée courte (F+2/9)

Armure de cuir (+1)

GOSPOG DE 1^o RECOLTE

Les Gospog de première récolte sont des cadavres humains entrelacés de végétation en décomposition et de chair putride.

Ils sont communs à tous les royaumes, un cadeau gracieux de la mort par Le Décharné à ses camarades Pillards de Réalité.

Les Gospog sont féroces et utilisent généralement l'option Attaque totale.

Attributs : Charisme 5, Dextérité 7, Esprit 7, Force 8, Raison 7

Compétences : Combat à mains nues 10, Discrétion 8, Esquive 8, Observation 8, Manœuvre 8

Déplacement : 7 ; **Résistance** : 8 ; **Choc** : - ;

Blessures : -

Équipements : -

Atouts : -

Possibilités : Jamais.

Capacités spéciales :

- **Griffes** : dommages Force+2 (10)
- **Peur** : les Gospog sont d'horribles amalgames d'un cadavre et de matière végétale pourrie. Testez la *volonté* ou l'Esprit ou devenez Très Déstabilisé.
- **Dénué d'intelligence** : le Gospog est immunisé contre l'intimidation et les provocations.
- **Implacable** : le Gospog ignore les Chocs.
- **Morts-vivants** : le Gospog est immunisé contre le poison et d'autres effets qui nécessitent de respirer, de manger ou d'autres processus « vivants ».

MOLOSSE SANGUINAIRE

Le molosse sanguinaire est un chien de guerre au pelage noir luisant, aux yeux rouges, tout en muscle et en férocité.

Cette créature est un croisement entre des chiens de guerre et des loups sanguinaires d'Aysle et de sélection pour en tirer la quintessence de l'agressivité.

Attributs : Charisme 4, Dextérité 10, Esprit 8, Force 9, Raison 5

Compétences : Combat à mains nues 12, Discrétion 13, Esquive 12, Intimidation 11, Manœuvre 12, Observation 10, Pistage 8, Survie 7, Ruse 7

Déplacement : 10 ; **Résistance** : 9 ; **Choc** : 8 ;

Blessures : 1

Possibilités : Jamais

Capacités spéciales :

- **Morsure** : dommage F+2 / 11
- **Odorat et ouïe aiguisés** : Les malus d'obscurité n'affecte pas cette créature. Les tests de *pistage* sont favorisés.
- **Sanguinaire** : Lorsque *intimidation* est une action approuvée, la créature peut effectuer une action d'intimidation en réduisant de 2 le malus d'actions multiples.



ACTE 3 : EXFILTRATION D'AIRA CORP

Cet acte est plus linéaire que le précédent. L'accent est plus porter sur une ambiance de tension et d'action (inspiré par le Mission Impossible de John Woo).

En suivant la ligne de ravitaillement de la cellule de surveillance, il remonte jusqu'à Taipei. Là, vos héros vont devoir s'acclimater à un pays en confinement pour pouvoir préparer la libération de Shana, enfermée dans les locaux d'AIRA Corp.

Dans un premier temps, vos héros vont remonter le trajet de Shana, notamment lors d'une confrontation avec des agents de liaisons d'AIRA Corp, jusqu'à l'arrivée à Taïwan, en zone de confinement. Sur place, vos héros devront négocier avec un groupe de hors-la-loi.

Leur part du marché, consiste à effectuer un vol sur les docks qui leur fera vivre la raison de ce confinement et contrôle drastique de population. Un groupe d'infectés, profitant de la désactivation des systèmes de sécurité en profite pour prendre possession de ce lieu alors que vos héros y sont toujours.

Enfin véhiculé et libre de leur mouvement, vos héros vont pouvoir mettre en place leur plan pour s'introduire dans les locaux d'AIRA Corp.

Un final d'acte et de scenario qui se veut dantesque et interminable, démarrant dans les sous-sols d'AIRA Corp où vos héros sont piégés par les forces de sécurité de la corpo, une sortie tonitruante et une course poursuite dans les rues de la ville jusqu'à leur échappée.

SCENE 1 : PRISE DE CONTACT

Scène normale, Sneem Irlande, Zone prime terre pure

Cette scène est une scène de transition, l'intérêt est de garder la continuité.

LA FAMILLE O'SULLIVAN

(optionnel)

Une famille (les parents et leurs deux enfants) vient les voir pour partir de Mallow et de l'Irlande en général, ils restent conscients de la prime terre et refuse ce monde sans technologie.

PASSER LA TEMPETE

Vos héros peuvent simplement attendre une accalmie dans la tempête de réalité. Les héros font un test de *réalité* (10) sauf pour les héros de Prime Terre, ceux qui échouent à ce test sont déconnectés.

ARRIVEE A SNEEM

Les paysages typiques de pâturage et de collines verdoyantes ne changent pas à la sortie de la tempête mais vous quittez les pavées pour retrouver une route goudronnée. Après deux heures de marche sur cette route sinueuse, sans n'avoir croisé ni habitation, ni véhicule, ni habitant, vous arrivez dans le petit village de Sneem (environ 600 habitants). L'incrédulité n'a changé aucune habitude dans ce lieu, seules quelques familles de réfugiés ont pris la place des habituels touristes.

Simple retour à la « civilisation », occasion de dormir dans un lit chaud et de vérifier ses e-mails. Les habitants sont accueillants mais incrédules quand on leur parle de la réalité de l'autre côté de la tempête.

RENCONTRE AVEC LES AGENTS DE LIAISON

A 1/4 d'heure de marche de Sneem, vos héros arrivent à la Parknassila Beach où ils peuvent voir un petit bateau à moteur et 2 personnes visiblement asiatiques en costume noir avec une mallette à la main qui évite votre regard et vous tournent le dos.

Les deux agents d'AIRA Corp sont venu ravitailler le camp de Mallow, ils attendent Yang Su et ne chercheront absolument pas à engager le contact avec vos héros. La discussion est tendue et peut dégénérer :

- **Agent de liaison (2)**

En les fouillant, vos héros trouvent le sac prévu pour Yang Su contenant une étrange clé USB noire (un talisman Pan Pacifica) et 400 pièces d'or ainsi que leur smartphone, deux billets d'avion (Casablanca – Manille avec escale à Dubaï), des jeux de clés, deux badges d'accès, et un contrat de location de bateau (entreprise de location à Casablanca) et un contrat de stationnement de bateau à Manille.

AGENT DE LIAISON

Asiatique en costume noir et chemise blanche portant un attaché-case et fuyant les regards.

Simple agent en charge de la liaison entre la maison mère et les cellules en mission de surveillance sur le terrain de différent cosm, leur rôle principal est de ravitailler les équipes en opération en talisman et en monnaie locale et récupérer les disques de données et autres si besoin

Attributs: Charisme 7, Dextérité 9, Esprit 8, Force 8, Raison 7

Compétences : Arme à feu 12, Combat à mains nues 12, Débrouillardise 10, Discrétion 11, Esquive 12, Manœuvre 12, Observation 10, Provocation 10, Premier soin 9, Survie 9, Ruse 9, Véhicule aquatique 11, Véhicule terrestre 10, Volonté 10

Déplacement : 9 ; **Résistance :** 10 (2);

Choc : 8 ; **Blessures :** –

Équipement : SC Kyogo 144 SMG (13, rafale courte)

Armure Irimesh : +2

Mallette pare-balle : +2 (Bouclier)

Atouts : Indomptable

Possibilités : –

SCÈNE 2 : PORT A PORT

Scène normale, voyage, Zone prime terre pure

Cette scène est une scène de transition qui sert de zone accordéon. Pour raccourcir, faites juste une description du voyage et passer au dernier point de la scène. Pour allonger ou durcir le scénario, ajouter le pont de contrôle à l'aéroport de Casablanca.

DE SNEEM A CASABLANCA

En récupérant la roadmap, le bateau et les billets des agents de liaison de AIRA Corp, vos héros commencent par reprendre le bateau en direction du Maroc jusqu'à Casablanca.

CONTROLE A L'AEROPORT

(version longue)

Passage à ajouter pour corser ou allonger le scénario.

Dans le hall de l'aéroport, ajout d'un contrôle par les autorités marocaines soudoyé par les militaires qataris à l'aéroport de Casablanca.

DE CASABLANCA A MANILLE

Vos héros prennent un vol commercial de puis là depuis l'aéroport de Casablanca qui fait escale à Dubaï et qui atterrit à Manille.

Vos héros peuvent passer en soute les équipements et armes sans difficulté.

EMBARQUER A MANILLE

À Manille, vos héros peuvent récupérer le bateau loué par les agents de liaison tel que tel qu'il l'avait prévu.

Vos héros apprennent que l'île de Taïwan est en quarantaine « stricte ».

En fouillant le bateau, ils trouvent un ordinateur avec des codes d'authentification.

Pour rejoindre ainsi Keelung, le port d'attache de ce navire, un voyage de 8 jours en mer.

TEMPETE EN MER DES PHILIPPINES

Au 6° jour, une tempête se dresse sur votre chemin, vous vous y lancez, par contrainte pour pouvoir atteindre votre but. Sous un ciel assombri par d'épais nuages noirs, vous traversez la furie de l'océan, votre frêle embarcation oscillant violemment sur les vagues déchaînées. Les éclairs rouges et bleus zèbrent le ciel, déchirant plus que l'air, déchirant les lois du monde et la réalité elle-même. Chacun d'entre vous à bord par son courage résistent pour maintenir sa propre identité contre le vent hurlant et la pluie cinglante qui tentent de vous l'arracher pour vous conformer à ce nouveau monde.

Vos héros vont devoir traverser une tempête pour rejoindre Taïwan. Ils changent de cosm et font un test de *réalité* (10) sauf pour les héros

de Pan-Pacifica, un échec provoque une déconnexion. Les conditions sont telle qu'un test de *véhicule aquatique* (10) s'impose pour éviter qu'un membre d'équipage passe par-dessus bord. En cas d'échec, tous les héros doivent réussir un test de *Manœuvre* (10), sinon, il finit à l'eau.

Il faut le repêcher en pleine tempête, en espérant qu'ils ont eu la présence d'esprit de mettre un gilet de sauvetage et non de garder leur armure, compter le modificateur d'armure négativement pour nager.

APPROCHE DE TAIÏWAN

Au 7^e jour, un navire de patrouille de garde-côtes taiwanais s'approche et communique à distance par message. L'envoi du code d'authentification permet de détourner les gardes côtes. Dans le cas contraire, les gardes côtes tentent une approche d'accostage.

Ils pourront tenter de fuir, couler le navire de patrouille des gardes cotes, éliminer les membres d'équipage (considérez des militaires sans armure) ou juste réussir une esbroufe incroyable.

LE PORT DE KEELUNG

Arrivée au port de Keelung, ville d'environ 350 000 habitants à 23 km de Taipei, deuxième plus grand port de commerce de l'île.

Vous entrez dans le port d'un calme presque inquiétant et vous dirigez vers votre place d'amarrage dédié. Des systèmes automatisés verrouillent le bateau au ponton et déploie une passerelle pour retourner sur la terre ferme. Quand le troisième d'entre vous met les pieds sur le quai, un crissement de pneus au bout du ponton se fait entendre, et vous voyez un taxi partir en trombe.

Après quelques minutes sur les ponton et quais du port, avant même de pouvoir en sortir, vos héros entendent un message par les haut-parleurs du port demandant à tout le monde de rester sur place pour un contrôle d'autorisation de sortie.

Un van, visiblement de civils, se dirige rapidement vers les héros, un homme (un

local), les invite à monter en vitesse s'ils veulent échapper à l'intervention des autorités.

Le local leur rappelle que toutes l'île est en confinement et que leur présence sans justificatif risque de leur valoir une incarcération par les forces de l'ordre. Il leur propose de les ramener dans un endroit sauf pour la nuit voire plus, à discuter avec leur responsable.

Le truck est occupé par 3 personnes, armées pour les héros qui ont réussi un test d'*Observation* (12). Ils resteront très évasifs sur leur activité réelle.

COMPLEXE DONG LIN

Le véhicule dans lequel vous êtes se gare, les hommes regardent frénétiquement de tous côtés avant de vous faire signe de sortir et se précipite avec vous vers une porte de service et vous entrez dans des cuisines de restaurant et la porte est refermés juste derrière vous.

Vos héros sont conduits jusqu'à un immeuble à quelques rues du port dans un petit immeuble typique de lieu de sortie où on monte dans les étapes à mesure que la soirée avance mais arrangé pour y habiter depuis le début de confinement et l'interdiction d'ouverture de cet établissement. L'immeuble d'environ 100 m² par étage se découpe comme suit :

- Au rez-de-chaussée, un restaurant dont la configuration a très peu changé servant toujours de cantine.
- au 1^o étage, un karaoké dont une partie reconfigurée en dortoir pour les hommes et une autre en salle de télévision.
- au 2^o étage un bar à hôtesses avec des « salons privé » devenu zone de dortoir pour les filles
- au 3^o étage un casino, reconverti en salle de vie, très utilisé par les occupants qui trompe l'ennui en jouant aux cartes (avec un respect

strict de jouer sans argent ou équivalent).

- au 4^e étage de bureaux et appartement de la directrice, qui a peu changé.

Le lieu abrite 16 personnes, étranger d'origine vietnamienne, philippine ou cambodgienne en situation illégale sur le territoire, sont ici : 2 cuisiniers, 9 « hôtesse » et barmaid, 1 artisan électricien à la rue au moment du confinement et recueilli, 3 hommes de main des triades (porte-flingue) et la directrice du lieu, une gestionnaire des triades : « éventail de papier blanc » **Lin Mei-Hua**

NEGOCIATION

Vous montez à pied les escaliers jusqu'au 4^e étage puis êtes amenés dans un petit bureau où l'un des hommes vous demande d'attendre alors qu'un autre reste avec vous. Quelques minutes après, les deux hommes vous guident jusqu'à un grand bureau équipé et décoré avec goût derrière lequel se tient debout une femme d'une cinquantaine d'année, Lin Mei-Hua. Les 2 hommes vont se mettre dans un coin. Elle ne leur proposera pas de siège et ne s'assoie pas non plus.

Elle n'a aucun problème à héberger vos héros et leur pose quelques questions sur les raisons qui les amène ici mais n'est pas encline à leur fournir un véhicule ou autre.

Vos héros insistants, et voyant qu'elle a affaire avec des baroudeurs déterminés leur propose un marché : vos héros doivent réussir un vol dans un container sur les docks (sans préciser la marchandise) et elle fournit un véhicule et accepte qu'un de ces hommes vous aide dans votre entreprise.

Après cette entrevue, vos héros peuvent prendre un peu de temps pour se reposer, discuter de la suite ou rencontrer les différentes personnes du lieu mais ne peuvent pas sortir car il risque d'être contrôlé et appréhendé.

SCENE 3 : RAZZIA SUR LES DOCKS

Scène normale, Keelung, Zone pan-pacifica dominante

Cette scène est là pour concrétiser la menace des infectés et potentiellement infectés un des héros pour corser la difficulté ou mettre la pression sur la dernière scène.

ENTREE SUR LES DOCKS

Dans une camionnette, accompagné par Huan Wei-Lung, un des hommes de main, pendant une dizaine de minutes vous parcourez les rues sombre et déserte menant jusqu'au port de commerce de la ville.

La nuit, la grille d'entrée du port est fermée. La forcer déclenche l'intervention de drones, le meilleur moyen est de pirater le système pour désactiver les caméras et ouvrir grâce à un test d'Informatique (12).

Le port est désert et sombre, même les lampadaires du port ont été éteint par mesure d'économie.

CHARGEMENT

Vous sillonnez en camionnette les allées du port. Ses quais s'étendent le long du rivage, accueillant une mosaïque de navires de commerce, et de gigantesques porte-conteneurs. Les grues élancées s'érigent comme des sentinelles industrielles. Les entrepôts en acier et en béton témoignent de l'effervescence habituelle économique de la région, mais à l'arrêt depuis quelques semaines. L'air est imprégné d'une ambiance salée mêlée de parfums de cargaisons diverses qui s'éternisent. Vous arrivez à un bloc de containers empilés quand Huan Wei-Lung vous fait signe de vous garer. En descendant du véhicule, il vous montre un container au sol, fait sauter les plombs qui le scelle et l'ouvre.

Le container est plein de cartons sur des palettes, ils vont décharger assez basiquement les cartons. Si vos héros sont curieux et que l'un d'entre eux ouvrent, il trouve des paquets de riz ou des plats préparés.

Huan Wei-Lung est discret mais discute et réponds aux questions innocentes. Avec un test de *Persuasion* (10), vos héros apprendront qu'il fait partie d'un groupe aux activités pas vraiment déclaré, voire carrément mafieux et que cela les rends « oubliés » du système de distribution de vivre mis en place par le gouvernement. Lin Mei-Hua, « l'éventail de papier blanc » (titre de gestionnaire dans les triades), a pris en charge la survie et que tous les hébergés lui font confiance pour survivre jusqu'au déconfinement. Son apparence froide marque son autorité mais il est persuadé qu'elle a un bon fond, qu'elle est lucide et pragmatique.

MENACE DES INFECTÉS

Après une vingtaine de minutes, alors que le truck est bien chargé. Les infectés qui ont pu investir le port car les systèmes de sécurité sont désactivés, font un encerclement, s'approchant silencieusement et sous le couvert de l'obscurité nocturne pour tendre une embuscade à vos héros. Ils font un test d'*Observation* (6) et sont surpris en cas d'échec. Le Yokai et 5 infectés arrivent du côté de la camionnette, les autres infectés progressent et descendent des piles de containers, voire leur sautent dessus.

- **Yokai** (1 seul)
- **Infectés** (5 par héros)

Après cet affrontement, il est temps de déguerpir rapidement. Le bruit du combat devrait avoir alerter les autorités. Si vos héros tardent, ils voient des lueurs de gyrophares rouges qui brisent l'obscurité de la nuit.

Vos héros touchés ou blessés par les infectés peuvent développer cette affliction (Cf. jour 1 pan pacifica).

ADVERSAIRES

INFECTÉS

Attributs: Charisme 4, Dextérité 7, Esprit 5, Force 8, Raison 4

Compétences : Combat à mains nues 9, Discrétion 8, Esquive 8, Intimidation (10), Provocation (9), Observation 8, Ruse (10)

Déplacement : 7 ; **Résistance :** 8;

Choc : 5 ; **Blessures :** —

Équipement : —

Atouts : —

Possibilités : —

Capacités spéciales :

- **Griffes :** dommages Force+1 (9)
- **Infecté :** Quand une créature est mise KO ou défaite par un infecté, cette dernière devient infectée ou Jiangshi s'il est chargé en réalité.
- **Horde :** quand plusieurs infectés attaquent une seule cible, appliquez les bonus d'Actions combinées aux dommages ainsi qu'à l'attaque elle-même.

YOKAI

Attributs: Charisme 6, Dextérité 12, Esprit 10, Force 16, Raison 5

Compétences : Combat à mains nues 15, Discrétion 13, Esquive 15, Intimidation (14), Provocation (11), Manœuvre 14, Observation 8, Pistage 8, Ruse (10)

Déplacement : 12 ; **Résistance :** 18 (2);

Choc : — ; **Blessures :** 3

Équipement : —

Atouts : —

Possibilités : —

Capacités spéciales :

- **Griffes :** dommages Force+2 (18)
- **Armure :** Résistance cachée +2
- **Infecté :** Quand une créature est mise KO ou défaite par un yokai, cette dernière devient infectée ou Jiangshi s'il est chargé en réalité.
- **Affamé de possibilités :** Quand une *possibilité* est dépensée pour absorber les dommages effectués par un yokai, ce dernier gagne une *possibilité*.
- **Régénération (très rapide) :** un Yokai peut dépenser une possibilité pour se soigner d'une blessure
- **Peur :** les Yokai sont d'horribles êtres difformes. Testez la *volonté* ou l'Esprit ou devenez *Très Déstabilisé*.
- **Implacable :** le Yokai ignore les Chocs.
- **Morts-vivants :** le Yokai est immunisé contre le poison et d'autres effets qui nécessitent de respirer, de manger ou d'autres processus « vivants ».

SCÈNE 4 : PRÉPARER L'EXFILTRATION

Scène normale, Taipei, Zone pan-pacifique dominante

Entre deux scènes de combat un peu rude et dirigée, cette scène est là pour rendre l'initiative à vos joueurs, laisser exprimer leurs idées et casser la linéarité de l'acte.

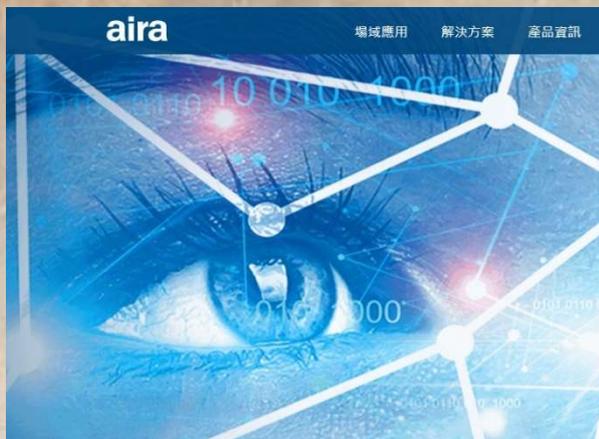
TAIPEI EN QUELQUES ÉLÉMENTS CLES

Taipei est une ville dynamique et moderne avec une population d'environ 2,7 millions d'habitants. Située au nord de l'île de Taïwan, Taipei est entourée de montagnes verdoyantes, traversé par le fleuve Tam Sui et offre une vue imprenable sur la nature environnante. Le symbole le plus emblématique est la tour Taipei 101, l'une des plus hautes tours du monde, entouré de nombreux gratte-ciels. La tour est un exemple frappant de l'architecture moderne, et Taipei est également connue pour ses nombreux temples bouddhistes et taoïstes traditionnels. Taipei était une ville animée et dynamique, avec de nombreux marchés nocturnes, centres commerciaux, parcs et musées. Les habitants de Taipei sont aujourd'hui cloîtrés et il est facile de se déplacer dans les rues désertes grâce à son excellent système de transport en commun, notamment le réseau de métros.

AIRA CORP EN QUELQUES ÉLÉMENTS CLES

AIRA Corp est une entreprise spécialisée dans la sécurité, la surveillance et l'espionnage industriel international pour d'autres entreprises privées mais aussi parfois pour des agences gouvernementales. L'entreprise est richement dotée en matériel d'espionnage divers (avec son propre centre de développement de matériel de captation de

tout type ainsi que de logiciel de collecte et de tri de données) et recrute notamment chez les militaires et agents des service secret en fin de carrière.



Son siège est placé dans le quartier d'affaire, quartier de gratte-ciels, AIRA Corp possède son propre immeuble d'une douzaine d'étages avec 3 entrées, une entrée principale (la plus visible), une entrée de service pour véhicule et une entrée de service piéton.

Image signature d'AIRA Corp

REPERAGE EXTERIEUR

Vos héros peuvent faire le tour en véhicule du building et vont ouvrir l'œil avec un test d'*Observation* (12) ou filmer et mitrailler de photos la zone pour repérer les caméras de surveillance dans l'espace public et aux entrées du bâtiment.

L'entrée principale, ouverte sur le boulevard, grande double porte vitrée donne sur un hall d'accueil tapissé d'écran passant le logo et des communications sur les succès et les valeurs de l'entreprise. Un grand comptoir d'accueil avec quelques hôtesses d'accueil à l'uniforme bleu. Un système de lecteur de badge permet de passer côté privé puis sur les ascenseurs. Malgré le confinement, le lieu reste assez fréquenté (bien moins que ce pour lequel il est conçu).

Sur le côté de l'immeuble, donnant dans la partie privée du hall d'accueil, une porte à badges emprunté uniquement par les employés pressés.

A l'opposé de l'entrée principale, amené par une rue réservée au service, une grande porte pour faire entrer les camions. Dans ce portail, une porte de taille classique permet également d'entrée à pied sans ouvrir le portail.

REPERAGE INTERIEUR

Comme toute entreprise, malgré le confinement, après un premier contact par visioconférence (un bluff bien pensé et un test de *Persuasion* (14) feront l'affaire), des personnes (clients importants, futurs embauchés, fournisseurs ou partenaires commerciaux, ...) sont reçues.

Il est considéré louche des déplacements de grand nombre de personnes pour une affaire considérant le confinement mis en place, le maximum est de deux personnes (à affiner en fonction du bateau mis en place).

Les héros sont reçus à l'accueil (entrée principale) puis accompagné jusqu'à la salle de réunion à l'étage pertinent (services commerciaux : 1° étage, Service RH 4° étage, Service achat : 6° étage, ...). Ils ne sont jamais laissés seul, dans la mesure du possible.

Une fois dedans, prendre des informations ou des images pourraient représentés un comportement suspect, un test de *Discrétion*, *Ruse* ou *Débrouillardise* (8) est nécessaire pour éviter les soupçons.

RECUPERATION DES PLANS

Les plans peuvent être récupérer par différents moyens :

- Une photo des plans d'évacuation prise ou équivalent lors d'un repérage intérieur.
- Un piratage de l'entreprise pour récupérer tous les plans, gérer par la résolution dramatique d'une tache, chaque étape est résolue par test d'*Informatique* (16) en 7 tours maximum.
- Corrompre ou embrouiller des services publics (cadastres, services fiscaux ou autre).

OBTENIR DE L'AIDE

Grâce au succès de la scène 3, vos héros bénéficient de l'usage d'un véhicule (Hyundai truck) ainsi que d'un porte-flingue des triades (cf alliés et véhicules divers) pour les aider, les conduire et les guider.

Vos héros peuvent tenter de bénéficier de leur aura pour demander de l'appui matériel et humain supplémentaire.

Ils peuvent obtenir des armes de poing et petits matériels grâce à un test de disponibilité (le MJ garde la possibilité d'interdire un matériel et aucun objet contradictoire avec Pan-Pacifica n'est disponible).

Ils peuvent également avoir l'aide d'un porte-flingue grâce à un test de *Persuasion* (10), les deux autres sur un succès supérieur et une voiture en plus sur un succès spectaculaire.

VISITE A DOMICILE

Un membre des triades connaît le nom et l'adresse d'un ancien camarade de lycée perdu de vue (grâce aux réseaux sociaux) devenu employé d'AIRA Corp (agent de sécurité AIRA), un certain **Chang Chia-Hao**.

En allant chez lui, il est possible de prendre son badge d'accès et l'interroger (test opposé d'*Intimidation*) sur le lieu potentiel de détention.

Il peut révéler le lieu de détention des prisonniers, les grandes lignes des systèmes de surveillance. Sur un succès supérieur, il révèle le nom et adresse de collègue travaillant chez AIRA Corp et sur un succès spectaculaire, toutes les informations d'un repérage intérieur réussi.

Vos héros peuvent la tuer mais ce n'est pas très bon pour leur karma (alias la *Loi de la Vengeance* dans Pan-Pacifica). Ils peuvent également le laisser libre il fera un rapport dès l'ouverture des bureaux. Sa disparition provoque également mettre la puce à l'oreille d'AIRA Corp.

PREVOIR UNE DIVERSION

Utiliser des explosifs à déclenchement, un ou des porte-flingues attribués pour tirer des rafales en l'air ou un déclenchement d'incendie ou d'accident routier important fait l'affaire.

Laisser la créativité et l'expression à vos joueurs et faites confiance en votre capacité d'improvisation pour traiter les conséquences, notamment sur le **Bilan Infiltration**.

SCENE 5 : L'AMOUR ET L'ESPOIR AU BOUT

Scène dramatique, Tour AIRA Corp, Taiwan, Zone Pan-Pacifica dominante

Une scène dantesque avec une action continuelle, accumulative allant des sous-sols du bâtiment AIRA Corp jusqu'à une course poursuite dans les rues de Taipei.

BILAN INFILTRATION

Dans cette scène, pour éviter que les joueurs passent à côté voire rate la partie infiltration, je propose de la gérer par abstraction ludique en faisant le bilan des actions de préparation de vos joueurs et leur niveau de réussite, qu'on appelle **Bilan infiltration**.

Pour récompenser les joueurs ingénieux, réfléchis et organisés, comptez positivement les éléments suivants :

- 1 par badge d'accès (max 1 par membre)
- 1 pour un repérage extérieur réussi
- 3 pour un repérage intérieur réussi
- 1 pour la possession et étude des plans de l'immeuble
- 1 pour avoir prévu de quoi flouer la reconnaissance faciale automatique des couloirs du rez-de-chaussée du bâtiment.
- A votre guise de MJ (Je ne peux pas dresser la liste exhaustive des idées géniales des joueurs)

A l'inverse, pour faire monter la tension sur vos joueurs imprudents ou insoucians, comptez négativement chaque élément suivant :

- 1 par héros qui ratent son test de *Discrétion* (10)
- 1 par héros si rien n'est prévu pour entrer (ou qu'ils entrent bruyamment, genre explosifs, véhicule bélier)
- 1 si vos héros n'ont aucune indication du lieu de détention dans le bâtiment
- 2 si l'intervention est faite de jour
- 1 par personnage d'AIRA Corp tué ou brutalisé avant l'infiltration (*Loi de la vengeance*)
- 1 par échec de tentative de piratage
- 1 si repérage intérieur trop grossier
- 1 pour la disparition d'un employé durant 48h
- 3 pour un employé interrogé faisant un rapport
- A votre guise de MJ (Je ne peux pas dresser la liste exhaustive des écueils possibles des joueurs)

Vous pouvez donner une carte *destin* à un joueur (au choix du groupe) pour chaque point positif restant du bilan infiltration. A l'inverse, si le bilan est négatif, les joueurs vous remettent autant de cartes *destin* (de leur choix).

Conserver ce résultat pour ajuster les rencontres à venir.

Selon mes estimations, un groupe ordinairement prudent et consciencieux devrait être autour de +1/+2, un groupe rompu aux thématiques d'infiltration monte à +8 et un groupe simplement négligeant descend à -2.

BROUILLARD LACRYMO

Quel que soit le niveau de préparation et d'exécution de leur infiltration, l'alarme se déclenche (soit pour une raison évidente de votre chaise de MJ, soit lorsqu'ils ouvrent les portes des cellules au sous-sol).

Alors que vous atteignez le second sous-sol, vous entrez dans un espace ouvert avec un bureau. D'un côté, avec deux salles et de l'autre côté un couloir de portes de part et d'autre assez serrés laissant penser qu'il s'agit de cellules. Alors que vous commencez à observer le lieu, l'éclairage principal s'éteint laissant la zone dans une faible lumière rouge de sécurité, le bruit de la ventilation cesse. Un instant après, déchirant le silence, la clochette indiquant l'ouverture des portes du monte-charge retentit.

Les portes du monte-charge s'ouvrent, des agents de sécurité AIRA à couvert moyen (-4) derrière des remparts portables noient la pièce de lacrymogène (1 pt de choc / tour) et tirent sur les héros.

- **Agent de sécurité AIRA** (1 par héros)

Revers possible : Ajouter 1 agent de sécurité AIRA pour la partie suivante de l'action *Sortir de la nasse*.

Sous le feu, le piratage du serveur est une résolution dramatique de tâche, pour chaque étape un test d'*Informatique* (12).

Après avoir réussi l'étape D, l'hacker peut rallumer la lumière, remettre la ventilation pour disperser le gaz, contrôler le monte-charge et ouvrir les cellules.

Dans les cellules, deux prisonniers groggy par le gaz : Shana Fork et un autre chargé de réalité (jugé étrange selon AIRA Corp, un élu edeinos par exemple).

Si Keith est incarné par un de vos joueur, il gagne l'atout unique *Symbole d'espoir* (cf. encart) quand il libère Shana. Sinon, vos héros d'habilitation alpha regagnent une possibilité.

Une pause courte de 3-4 minutes leur permet de souffler pour récupérer jusqu'à 4 points de choc et garder les cartes dans leur réserve.

Si vos héros comptent faire une pause plus longue, dites-leur que du bruit lourd proviennent du rez-de-chaussée. Pour les presser encore plus, en cas de tergiversation, une grappe de grenades est lancée dans l'escalier de secours et la porte y menant vole en éclats.

Symbole d'espoir

- **Prérequis :** -
- **Type :** Espoir, Unique

Quand vous utilisez votre instant critique dans une scène dramatique, vos alliés (y compris les ords) qui vous voient agir gagnent une possibilité à la fin du tour.

SORTIR DE LA NASSE

Quand les héros remontent, de nouveaux agents de sécurité se sont positionné disperser dans le hall.

Ce hall mesure 6 m de large et 18 m de long, la porte du monte-charge s'ouvre pile en face du portail pour camion. Les agents de sécurité sont dispersés à plus de 12 m du monte-charge, à plus de 2 m les uns des autres et un placer devant le portail) à couvert moyen (-4) derrière des remparts portables pour tirer sur ce qui sort du monte-charge (ou de l'escalier de secours) au rez-de-chaussée. Les héros prévoyants auront gardé les remparts portables du premier assaut subi et s'en servir pour cet affrontement.

- **Agent de sécurité AIRA** (1 par héros)

Revers possible : Ajouter 1 agent de sécurité AIRA

L'important n'est pas forcément de mettre hors de combat tous les adversaires mais de sortir, la porte est fermée mais peut-être

défoncer avec un test de *Force* (12), crocheter avec un test de *Crochetage* (10) ou détruite sur un dégât de zone de 18 ou plus.

Si vos héros réussissent à fuir avant d'avoir neutraliser tous les agents, ces derniers auront le temps de tirer une rafale sur le truck qui part.

PLEIN GAZ DANS LES RUES DESERTES

Vos héros courent dans la rue en direction du truck, lance le signal de la diversion s'ils en ont prévu une et montent.

Cette partie est en continuité, gardez les cartes dans les réserves sans reconstituer les mains.

Note au MJ : c'est l'occasion d'envoyer des cascades et mouvements digne des grands films d'action.

Si vos héros ont une diversion que vous jugez suffisante, chaque héros gagne une carte *destin*.

A peine dans le camion, que des drones volants convergent vers vos héros, des bruits de motos lancées s'approchent rapidement. Il est temps de démarrer, l'affrontement se produit sur les boulevards de la ville.

Dans un crissement de pneus, vous vous arrachez à la lumière de vos phares et des lampadaires qui prennent un effet stroboscopique avec la vitesse, vous vous lancez à vive allure dans les rues quasi désertes de Taipei, poursuivi par des motards des forces de l'ordre et survolé par un essaim de drones armés qui ouvrent le feu sur votre truck pour vous stopper.

- **Agent de sécurité AIRA** monté sur moto **Kawasaki Ninja ZX12-S** :
 - 1 pour 2 héros
 - +1 si absence de diversion
 - +1 si bilan infiltration négatif
- **Drones quadrirotor armé**
 - 5 par héros
 - +/- bilan infiltration

Revers possible : ajout de 4 drones en renfort

Le conducteur est toujours considéré comme réalisant une action pour conduire (même si cela ne provoque pas de test) à prendre en compte pour les actions multiples.

Partir au plus vite de la ville est un bon réflexe et est assimilé à la résolution dramatique d'une tâche, chaque étape est un test de Véhicule terrestre (10).

Complication : un groupe d'infectés sont présent sur la route, test de véhicule terrestre (14) obligatoire, en cas d'échec, le truck subit 11 de dégâts.

Problème critique : un barrage de police oblige vos héros à trouver une nouvelle route. Après avoir réussi l'étape D, vos héros sortent de la ville de Taipei, hors de portée des antennes relais pour les drones, ils se replient. Ils arrivent sur l'autoroute, seuls les agents sur moto posent encore un problème (ou écourtez là la scène au besoin).

ADVERSAIRES

AGENT DE SECURITE AIRA

Des agents en armure intégrale bleu nuit maillée de ligne plus claire (à l'image de la corpo), un casque aux formes médiévale chinoise stylisé avec modernité et un armement high tech -fusil d'assaut et sabre.

Attributs : Charisme 6, Dextérité 8, Esprit 8, Force 8, Raison 8

Compétences : Arme à feu 11, Arme de jet 9, Arme de mêlée 10, Combat à mains nues 9, Débrouillardise 9, Discrétion 10, Esquive 10, Intimidation 11, Manœuvre 10, Observation 10, Premier soin 9, Provocation 10, Survie 9, Ruse 9, Véhicule terrestre 10

Déplacement : 8 ; **Résistance :** 12 (4);

Choc : 8 ; **Blessures :** —

Équipement : SC Kyogo T11 (14, rafale longue)

Katana électrique (F+3/11, PA2)

Grenade flash bang (13, zone d'effet, non létale)

Armure de sécurité Kanawa (+4, Intégrale)

Casque optique (réduit de 4 les malus d'obscurité, de 2 les malus de couvert, immunité aux gaz)

Atouts : —

Possibilités : Rare (2)

KAWASAKI NINJA ZX12-S

Une version modifiée pour les forces de l'ordre (avec un carénage pare-balle et un fusil d'assaut intégré) d'une moto de course.

Cosm : Pan pacifica

Axiome technologique : 24

Déplacement : (220 km/h) 13 ; **Résistance** : 13 (1)

Passager : 1

Blessures : 1

Manœuvrabilité : 0

Équipement : SC Kyogo T11 intégré (14, rafale longue)

Capacités spéciales :

- **Rapide** : La vitesse impose un modificateur de -2 aux tirs qui cible ce véhicule lancé
- **Carénage de sécurité** : Le pilote est considéré à couvert léger (-2)
- **Renfort** : blindage +1

DRONES QUADRIROTOR ARME EN ESSAIM

Une myriade de petits drones (1 kg chacun) à 4 rotors équipés de senseurs optiques dernier cri et armé de pistolet mitrailleur.



Ce drone de patrouille et d'intervention a notamment pour fonction de repérer les citoyens récalcitrants aux mesures de confinement ainsi que de circonscrire et abattre les infectés.

Attributs : Charisme 2, Dextérité 6, Esprit 4, Force 4, Raison 6

Compétences : Arme à feu 10, Esquive : 8, Manœuvre 8, Observation 9, Ruse 8, Véhicule aérien 10

Déplacement : (100km/h) (12) ; **Résistance** : 4 ;

Choc : — ; **Blessures** : —

Équipement : SC Kyogo 144 SMG (13, rafale courte)

Atouts : —

Possibilités : jamais

Capacités spéciales :

- **Dénué d'intelligence** : Immunisé à la *Provocation* et à l'*Intimidation*
- **Implacable** : Ignore les points de choc
- **Senseurs optiques améliorés** : Ignore jusqu'à 4 points de malus d'obscurité et 2 de malus de portée.
- **Programmation en essaim** : quand plusieurs drones attaquent une seule cible, appliquez les bonus d'Actions combinées aux dommages ainsi qu'à l'attaque elle-même. Ce bonus peut être annulé jusqu'à la fin du tour suivant si un jet d'*Informatique* (nombre de drones de l'essaim) est réussi, sur un succès spectaculaire, ils deviennent *vulnérables*.
- **Petit** : La taille impose un modificateur de -2.
- **Rapide** : La vitesse impose un modificateur de -2 aux tirs qui cible ce drone.
- **Mécanique** : le drone est immunisé contre le poison et d'autres effets qui nécessitent de respirer, de manger ou d'autres processus « vivants ».

CONSEQUENCES

Les héros retournent chez les anciens membres des triades et peuvent prévoir un plan tranquille pour repartir en bateau de Taiwan.

Les documents récupérés au passage lors du piratage du serveur AIRA Corp peuvent vous permettre de rebondir de différentes manières (propositions non exclusives entre elles) :

- Montrer l'étendue de l'attaque par les seigneurs des cosms (et donner aux joueurs la cartes du monde J+90)
- Servir d'éléments d'intégration ou d'interaction au Conseil de Delphes
- Servir d'introduction pour la prochaine aventure, un des autres postes d'observation a transmis des informations lançant les PJs vers leur prochaine aventure.

Shana Fork, Keith O'Flynn (s'il est resté PNJ), Lin Mei-Hua et l'éventuel autre prisonnier peuvent servir de banc de remplaçants logiques et/ou de personnages pour un spin off à votre trame principale.

ALLIES & VÉHICULES

KEITH O'FLYNN

Cosm : Prime terre

Attributs : Charisme 7, Dextérité 7, Esprit 8, Force 7, Raison 11

Compétences : Arme à feu 8, Esquive 8, Informatique 14, Observation 12, Ruse 14, Réalité 10, Science 12, Survie 12, Volonté 12, Véhicule aquatique 10

Déplacement : 7 ; **Résistance** : 7 ; **Choc** : 8 ; **Blessures** : 3

Équipement : Ordinateur avec les programmes adéquats

Atouts :

- **Tenace** : Les test de *réalité* pour annuler les blessures sont *favorisé*.
- **Vagabond des royaumes** : La première déconnexion de l'acte est ignorée. De plus, les tests de reconnexion ont un malus réduit de 4.
- **Neuro-atypique (homebrew remix)** : Les tests de Résolution dramatique de taches sous *Raison* ou compétences associées sont *favorisés*. De plus, les pouvoirs de télépathie, sorts ou pouvoirs permettant de lire ou contrôler les pensées ou les émotions (tel que les sorts *discerner les mensonges*, *peur* ou les pouvoirs *pulp lecture dans les pensées* ou *contrôle mental*) qui vous ciblent subissent un malus de 1.

Possibilités : 3

Points d'expérience : 5

GARDE DE MALLOW

Cosm : Aysle

Attributs : Charisme 7, Dextérité 7, Esprit 7, Force 7, Raison 6

Compétences : Analyse d'indices 7, Arme de mêlée 9, Esquive 8, Intimidation 8, Manœuvre 9, Observation 8, Survie 8

Déplacement : 7 ; **Résistance** : 8 (1) ;

Choc : 7 ; **Blessures** : -

Équipement : Lance (F+2/9)

Armure de cuir (+1)

Possibilités : -

CHEVALIER DE MALLOW

Cosm : Aysle

Attributs : Charisme 7, Dextérité 8, Esprit 8, Force 9, Raison 7

Compétences : Arme de mêlée 11, Equitation 10, Esquive 9, Intimidation 9, Manœuvre 9, Persuasion 10, Provocation 8, Observation 8, Science humaine 9, Survie 9, Ruse 9, Volonté 10

Déplacement : 7 ; **Résistance** : 10 (2) ;

Choc : 8 ; **Blessures** : 1

Équipement : Cheval

Épée longue (F+3/12)

Bouclier (+2)

Cotte de mailles (+2, fatigue)

Atouts

- **Maitrise du bouclier**
- **Tornade**

Possibilités : -

LIN MEI-HUA

Petite de taille mais immense en présence, une allure déconcertante. Vêtue d'un élégant mélange d'habits traditionnel et plus moderne. Son visage affiche une expression constamment énigmatique et un regard froidement déterminé. Ses longs cheveux noirs ramassés en chignon, partiellement rehaussés par des mèches grises, lui confèrent une apparence distinguée.

Cosm : Pan-Pacifica

Attributs : Charisme 8, Dextérité 9, Esprit 9, Force 7, Raison 7

Compétences : Arme à feu 12, Combat mains nues 10, Débrouillardise 9, Discrétion 9, Esquive 12, Intimidation 12, Observation 10, Manœuvre 10, Persuasion 11, Réalité 12, Véhicule terrestre 10

Déplacement : 9 ; **Résistance** : 8 (1) ;

Choc : 9 ; **Blessures** : 3

Équipement : SC Kyogo 144 SMG (13, rafale courte, 20/40/80)

Glock 9 mm (13, pistolet, 10/25/40)

Manteau (+1, Dx max 12, Torse)

Atouts :

- **Inébranlable** (Retire *Vulnérable* ou *Déstabilisé* pour 1 pt de choc)
- **Revancharde** (Gagne *un de plus !* contre l'adversaire qui lui a infligé une blessure)
- **Chef naturel** (Dépense 1 possibilité pour mettre 2 cartes de sa main dans la réserve d'un allié)

Possibilités : 3

Points d'expérience : 10

PORTE-FLINGUE DES TRIADES

Cosm : Pan-Pacifica

Attributs : Charisme 7, Dextérité 8, Esprit 8, Force 8, Raison 7

Compétences : Arme à feu 10, combat mains nues 9, Discrétion 10, Esquive 10, Intimidation 9, Manœuvre 9, Observation 8, Véhicule terrestre 10

Déplacement : 8 ; **Résistance** : 9 (1) ;

Choc : 8 ; **Blessures** : —

Équipement : Glock 9 mm (13, 10/25/40, pistolet)

Manteau (+1, Dx max 12, Torse)

Atouts :

- Double tir (+1 pour toucher en tirant 2 balles)

Possibilités : —

CATAMARAN

Cosm : Prime terre

Axiome technologique : 23

Déplacement : (80 km/h) 11 ; **Résistance** : 16

Passager : 6

Blessures : 2

Manœuvrabilité : -2

Capacités spéciales :

- **Rapide** : -2 aux attaques qui le cible
- **Très grand** : +4 aux attaques qui le cible

HYUNDAI TRUCK

Une camionnette avec une ouverture latérale coulissante et une ouverture arrière en 2 battants, parfait pour la livraison urbaine de colis.

Cosm : Pan Pacifica

Axiome technologique : 24

Déplacement : (90 km/h) 11 ; **Résistance** : 16

Blessures : 2

Manœuvrabilité : -2

Capacités spéciales :

- **Rapide** : La vitesse impose un modificateur de -2 aux tirs qui cible ce véhicule lancé
- **Grand** : +2 aux attaques qui le cible

SHANA FORK

Ses yeux d'un vert profond et perçant, ses longs cheveux auburn tombant en boucles autour de son visage clair, son attitude empathique. Vêtue de robes sombres ornées de broderies celtiques, elle porte des bijoux gravés de symboles étranges et mystique.

Cosm : Aysle

Attributs : Charisme 8, Dextérité 7, Esprit 8, Force 6, Raison 11

Compétences : Arme de mêlée 8, Divination 14, Esquive 8, Observation 12, Ruse 14, Réalité 10, Volonté 12

Déplacement : 7 ; **Résistance** : 7 ;

Choc : 8 ; **Blessures** : 3

Équipement : Epée longue (F+3 / 9)

Atouts :

- Conscience environnementale
- Soutien
- Lanceur de sorts (Acquisition d'une langue, détection de la magie, Réduction des possibilités)

Possibilités : 3

Points d'expérience : 5

CREDITS

Je remercie Richard31 et Mattsuru du discord TORG eternity francophone pour leur apport sur le scenario et plus particulièrement sur l'acte 1.

Je remercie également Angus du même discord pour ces ressources et son illustration de 1° page

Retrouver des aides jeux et autres scenarios de TORG Eternity ou d'autres jeux sur mon blog : www.ledecharne.home.blog

Pour tout commentaire ou question : ledecharne@gmail.com

Je suis également preneur de retour sur votre partie en tant que MJ (voire rapport écrit par un des PJs)

