######################################

MANUEL du JDR CHRYSALIS:DESCENT 1.0

######################################

Ce scénario de jeu de rôle, et les oeuvres artistiques qu'il contient, font partie du `Projet Chrysalis <http://chrysalis-game.com>`\_. Ils sont sous licence `Creative Commons : Paternité, Non-Commercial, Modification Autorisée <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>`\_, sauf les photographies qui sont la propriété de leurs auteurs respectifs, et sont reproduites avec leur autorisation. Toutes critiques ou suggestions sont les bienvenues, en vue d'améliorer ce jeu.

.. TODO : récits d'une exploration précédente, dont on retrouve les traces/dictaphones en remontant vers le temple (tués par le varan)

.. TODO : pièges, indices, énigmes, à ajouter ici et là, selon l'expérience des joueurs (en particulier, ayant trait à la \*géologie et aux concrétions ?\*)

Présentation rapide du jeu

===========================

\*\*Au fin fond d'un pays fanatisé, une petite bande d'explorateurs suréquipés se prépare à un grand coup : exhumer, à l'insu de la population, un antique temple souterrain. Mais le temps est compté.\*\*

Pourront-ils affronter les pièges et les créatures qu'ils rencontreront durant leur descente ?

Mettront-ils la main sur les pierres précieuses, et les trésors archéologiques, dont parlent les textes anciens ?

"Le temple de Nazur" est un jeu de rôle d'aventure-enquête exploratoire, fortement narratif et boosté au multimédia, pour 2 à 5 joueurs. Durée totale : 3h30 en moyenne.

Présentation de l'univers

==========================

Dans l'ensemble, le monde de Pangéa en est à l'état scientifique de la fin de notre 20e siècle terrestre, mais les connaissances sont monopolisées par un petit nombre de centres scientifiques, qui les protègent jalousement ; ainsi, rares sont les villes équipées d'électricité. Les sciences avancées comme la fission nucléaire, l'exploration spatiale, les manipulations génétiques, sont en cours de théorisation, mais il faudra des décennies avant que le tissu industriel ne permette de les développer.

\*\*L'Académie d'Alifir\*\*, à laquelle sont liés les protagonistes, est spécialisée en \*\*Histoire-Géographie, en Physique quantique et en Astronomie\*\*. Elle sait dater (mais peu précisément) des éléments biologiques au Carbone14, et finalise un appareil capable de traduire les obscures runes sacrées akarites.

Les autres analyses de pointe (reconnaissances des pollens, analyse ADN, chimie...) ne sont faisables qu'avec la coopération des \*\*académies étrangères\*\*, qui en profiteraient pour obtenir de fortes contreparties (financières ou intellectuelles).

Diverses religions coexistent, mais la principale est le \*\*"yodisme"\*\*, issue d'Akaris, qui adore une infinité de divinités identiques appelées les "yods".

Scénario de la session

==========================

Contexte de l'expédition

-------------------------

\*\*Sir Loyd Georges\*\*, un retraité du pays de Sabarite (\*style Angleterre Victorienne\*) ayant mené une vie d'aventurier peu fructueuse, est au bord de la faillite. Mais grâce à ses relations de l'Académie d'Alifir, il apprend l'existence d'un ancien temple dissident, dans le \*\*pays d'Akaris\*\* (\*une théocratie yodique fanatisée, avec une ambiance de japon médiéval\*).

Il monte donc une expédition de la dernière chance, pour rapporter les joyaux et artefacts que contient probablement ce sanctuaire, avant qu'il ne soit trouvé et annihilé par les chefs religieux locaux.

Profitant des mouvements de populations dus au pèlerinage annuel des fidèles yodiques, Loyd Georges et son expédition s'infiltrent en Akaris, avec un \*\*solide camion tout-terrain\*\*, et du matériel sophistiqué. Ils montent le camp près des ruines de \*\*l'ancienne capitale hérétique, Nazur\*\*, ville "maudite et vouée à l'interdit" depuis sa chute.

Puis ils se préparent à faire sauter un flanc de colline, à la faveur d'un \*\*violent orage\*\* ; les autochtones (pour qui le tonnerre est "la Colère des Yods") n'oseront probablement pas mettre le nez dehors tant que l'orage durera.

Si l'alerte est donnée par des habitants ou soldats proches (les "zélotes akarites"), l'idée est de ressortir du pays par les collines mal surveillées, en prenant de vitesse les garde-frontières.

Déroulement d'une partie

----------------------------

La trame générale est que les joueurs descendent de plus en plus profondément dans la grotte, jusqu'à trouver le Saint des Saints du temple yodique. Ils doivent, lors de cette exploration, récolter un maximum de gemmes et d'artefacts, ainsi que des indices sur l'histoire de ce temple. Beaucoup d'objets lourds, doivent être remontés au fur et à mesure, sur des brancards. Lorsque l'orage s'estompe, des akarites viennent près du puits creusé dans la colline. Loyd Georges et les autres membres de l'expédition doivent alors se replier.

Si les joueurs étaient déjà remontés, tout se passe bien pour eux. Sinon, ils doivent trouver un moyen de s'enfuir, et de rejoindre le camion ; soit en repoussant les premiers assaillants qui descendent dans le puits (des paysans, ou des soldats de la petite garnison proche), soit via une autre issue : le canal, malgré les serpents-requins, ou le tunnel de sortie éboulé, ou les orifices au-dessus du temple païen, ou en faisant sauter la sous-caverne du temple yodique...

Une course-poursuite dans, puis hors de la caverne, est possible.

Pendant tout ce temps, les deux porteurs sont, suivant les cas, soit avec Loyd Georges, soit avec les joueurs.

L'aventure se termine lorsque les joueurs rejoignent le camion tout-terrain de Loyd Georges (ou meurent...).

Péripéties envisageables, en complément de celles présentes dans la description de chaque lieu :

- un cadavre d'explorateur gît dans la caverne aquifère, et on peut trouver des indices supplémentaires ou des artefacts dessus

- un animal étrange (raie-pieuvre-caméléon terrestre...) suit discrètement les aventuriers dès leur entrée, et une fois repéré peut être apprivoisé (ou combattu)

- un des porteurs perd la raison à cause de l'ambiance mystique du Saint des Saints, et de toutes ces richesses (réussir à le calmer)

- en l'absence de masque à gaz, un des porteurs fait un oedème à la gorge, en réaction allergique à des moisissures du Saint des Saints (nécessité de lui faire une trachéotomie ?)

IMPORTANT - Briefing des joueurs

---------------------------------------

\*\*Exposer l'Univers de la planète Pangea.\*\*

\*\*Montrer la vidéo d'introduction\*\* (l'éventrement de la colline à l'explosif).

\*\*Compléter le contexte de l'expédition, l'ambiance locale à Nazur.\*\*

Donner les \*\*instructions complémentaires\*\* ci-dessous à l'oral.

Loyd Georges vous \*\*connait tous de longue date\*\* et vous a donc confié une mission extrêmement sensible ; certains indices ténus laissent penser que ce temple aurait vu transiter un \*\*orbe divin\*\*, un des trois joyaux mythiques de la religion akarite. Un orbe qui serait lumineux, \*\*chantant\*\*, et doté (d'après les légendes) de pouvoirs monstrueux. Gardez vos sens en éveil, car une telle découverte, aussi dangereuse soit-elle géopolitiquement, vaudrait tous les trésors du monde.

Un \*\*guetteur\*\* sera laissé au sommet de la colline, pour surveiller les environs. Loyd Georges restera au camion avec l'opérateur télécom. Vous devrez effectuer un \*\*point radio toutes les 20 minutes\*\* pour indiquer votre situation.

\*\*Deux fidèles serviteurs\*\* de Loyd Georges (quinquagénaires dévoués, mais peu autonomes), vous accompagneront dans la grotte, principalement pour remonter, \*\*au fur et à mesure\*\*, les trouvailles sur un brancard (grâce au \*\*puissant treuil multi-filins\*\* installé en haut du puits); ils sont aux ordres du majordome (qui peut \*\*choisir leurs noms\*\*).

Votre équipe est censée être \*\*très communicante\*\* ; donc à partir du moment où ils sont dans la même salle, sauf instructions contraires, les personnages savent ce que les uns et les autres découvrent \*(cela permet de résoudre les énigmes à plusieurs, en évitant le méta-jeu et les situations de blocage absurdes)\*.

Enfin, Loyd Georges vous incite à trouver un \*\*juste équilibre entre sécurité et efficacité\*\* : le baroudeur est le meilleur éclaireur, et doit sécuriser les zones, mais il peut être parfois utile de se séparer pour ne pas perdre de temps, et trouver au plus vite le temple yodique, qui est censé être \*\*"profondément enfoui"\*\*.

\*\*Finalement, faire le point sur leur équipement\*\* (ce qu'ils ont sur le corps, à la ceinture, à la main, dans le sac à dos...), et sur leur \*\*ordre de marche par défaut\*\*...

Système de jeu

=================

Répartition des rôles

----------------------

Les personnages pré-tirés sont pensés pour être très complémentaires dans leurs compétences et leurs missions, avec quelques points de friction (ex. revendre illégalement, ou bien garder pour étude scientifique, les artefacts exceptionnels trouvés).

Viser optimalement 3 joueurs pour une partie dynamique, ou 4 joueurs pour des interactions plus complexes.

Voici les personnages préconisés selon le type de partie (ils peuvent être du genre qu'ils souhaitent) :

- 2 joueurs : majordome et archéologue, le baroudeur est en PNJ à leurs ordres

- 3 joueurs : majordome, archéologue et baroudeur

- 4 joueurs : ajouter le naturaliste à l'équipe

- 5 joueurs : séparer l'archéologue en deux jumeaux, l'un orienté "physique/géologie", l'autre "langues anciennes", qui se partagent compétences et équipements (cf. les marques "A" et "B" dans la feuille de personnage)

Caractéristiques des personnages

-----------------------------------

Les personnages ont des caractéristiques de 1 à 5.

Il faut faire moins ou égal 6 avec un Dé pour avoir un succès. Un 1 est une réussite exceptionnelle, et 6 est un échec critique (fumble).

Ces caractéristiques doivent \*\*très peu servir\*\* : la plupart des actions sont censées être en accord avec les expertises des personnages, et donc \*\*réussir automatiquement, sauf si le joueur fait un fumble\*\*. La plupart des jets de dé sont donc pour évaluer \*\*la "chance"\*\*, l'aléatoire de la partie.

Caractéristiques des personnages :

- \*\*constitution\*\* : force physique, endurance, santé...

- \*\*agilité\*\* : rapidité, souplesse, combat...

- \*\*observation\*\* : détecter un danger, trouver un objet, noter un détail saugrenu...

Lors d'un (rare) combat, chaque action est constituée d'une attaque et d'une tentative de défense.

Les "dommages" sont narratifs, et dépendent du type d'arme, ainsi que du score du dé (plus il est faible, plus l'attaque réussit).

- valeur de l'ATTAQUE : \*\*agilité\*\*

- valeur de la DEFENSE : \*\*max(agilité - 2, 1)\*\*

Médias d'accompagnement

---------------------------

Le maître du jeu doit disposer :

- du diaporama contenant les plans et images des lieux visités, avec bestiaire et objets

- des pions représentant les joueurs, les porteurs, et les ennemis

- des plans (ou artworks) des différentes zones du jeu, imprimés sur papier pour pouvoir y disposer les pions

- de l'image récapitulant la disposition de ces lieux dans l'espace

- des musiques et vidéos accompagnant le scénario (en particulier le "son de l'orbe")

- d'une horloge pour rendre compte visuellement du passage du temps en jeu (optionnel)

Attention, le diaporama doit être mis en "mode manuel" pour \*\*ne pas spoiler\*\* les images du jeu. Pour diffuser les bonnes images du diaporama (ex. sous LibreOffice Impress ou MS PowerPoint), le mieux est de le faire sur un écran secondaire, tourné vers les joueurs, tandis que le maître de jeu visualise l'ensemble des diapositives. En mode nomade, il est possible de projeter le diaporama sur une tablette tactile via USB ou Wifi, avec des logiciels comme \*TwomonUSB\* ou \*Splashtop Xdisplay\*.

\*\*Astuce\*\* : la section "Récapitulatifs" de ce manuel peut être plaquée à l'arrière de l'Écran de Jeu, afin d'être accessible à tout moment.

Lieux et actions possibles

=================================

Gameplays communs à tout le jeu

-----------------------------------

- les joueurs doivent se repérer dans l'espace, pour deviner où les différents passages peuvent mener vis-à-vis de la géographie extérieure, et trouver des raccourcis.

- ils doivent faire attention à leur positionnement dans la caverne, et leur ordre de marche, qui peuvent être déterminants en cas d'attaque impromptue.

- ils doivent penser à adapter leur équipement (masque à gaz, dispositifs d'éclairage ou de vision nocturne...) avant d'avoir des problèmes.

- le majordome doit tirer au mieux parti des allers-retours des porteurs ; mais il doit penser à prendre en compte les avis de sécurité du baroudeur, et les recommandations de l'archéologue (ex. certains artefacts doivent être gardés sur place pour résoudre des énigmes).

- certains évènements et détails sont laissés à l'appréciation du MJ, avec des suggestions de probabilité si les dés doivent en décider.

Colline extérieure

--------------------

- Un porteur demande à l'archéologue combien de temps l'orage va durer. Loyd Georges n'en sait rien.

- les joueurs doivent penser à étudier l'orage de façon intuitive [baroudeur] ou en analysant les rapports météo (pression, précipitations, vents...) [archéologue], pour voir que l'orage va durer \*\*2h maximum\*\*.

- demander aux joueurs s'ils ont des questions pour Loyd Georges ou pour le \*\*guet\*\*, pendant qu'ils installent le \*\*treuil\*\*.

Caverne aquifère

--------------------

- caverne un peu humide, avec quelques stalactites/stalagmites

- \*\*100m de longueur\*\*, en pente douce à partir du lieu d'arrivée

- sous les éboulis causés par le perçage du puits, on devine une \*\*plateforme en pierre taillée\*\*, entourée de quelques marches, que l'archéologue pourrait reconnaître comme un parvis de \*\*tunnel de procession pré-yodique\*\* ; possibilité de déblayer à l'explosif ces éboulis, pour ouvrir un raccourci vers le camp de base.

- larges graffitis très anciens sur les diverses parois, malédictions assez typiques des akarites : \*\*"Hérétiques, faites demi-tour avant que les Yods ne vous noient dans le feu"\*\*, \*\*"Souffrance et mort aux impies"\*\*...

- des \*\*champignons rosés\*\* poussent sur les buttes au nord-ouest ; ils ont muté par rapport à leurs homologues, blancs et comestibles, de la surface, et sont donc de \*\*légers somnifères\*\*.

- au milieu des buttes se trouve un \*\*vieux coffre en bois\*\* ; il contient un \*\*calice d'argent\*\*, relié à un dispositif de mise à feu \*\*(1 kilo de poudre noire)\*\* ; possibilité de le désamorcer en éventrant le côté du coffre.

- des \*\*champignons aquatiques\*\* poussent dans les crevasses du sud-ouest ; c'est une \*\*espèce inconnue\*\* (mais comestible)

- le canal est en contrebas du reste de la caverne, bordé par \*\*3m de pente forte\*\* (mais escaladable) ; deux conduits y débouchent depuis l'est, sous la surface (il est possible d'y explorer, en plongée, le système de vannes décrit ci-dessous).

- le canal est rempli de \*\*Chlamydes, ou serpents-requins\*\*, mais ceux-ci ont peur des lumières qui bougent ; amphibies, ils peuvent se glisser hors du canal pour chasser ; ils ont un nid (trous dans le rocher) au niveau de la face nord du canal.

- le \*\*pont est couvert de poix\*\* ; la moindre étincelle y déclenche \*\*10 minutes\*\* d'incendie et de fumée, bloquant l'accès, et alertant la contrée environnante ; une vieille mèche semi-enterrée part de la poix, et file en direction du nord-est.

- les \*\*débris de bateaux et les pièces de monnaie percées\*\*, près du canal, sont sur une corniche à \*\*1m50 de l'eau\*\* ; c'était un appât, destiné à faire exploser des intrus grâce au \*\*baril de poudre noire\*\* accolé (avec le même système de mèche que pour le pont) ; la poudre (1 kilo) est peut-être sèche (2/3 de chance).

- un \*\*énorme monolithe\*\* en équilibre précaire (une stalagmite dont la base a été rabotée par des ruissellements) se trouve au centre-est de caverne (il peut servir à écraser un ennemi en cas de combats).

- le large corridor de l'est est \*\*entièrement inondé sur 10m\*\*, à cause des conduits (un large à l'est, deux plus fin à l'ouest) qui respectivement le remplissent et le vident de son eau (voir le schéma).

- dans le coin nord-est se trouvent \*\*4 grands leviers\*\* disposés en carré, initialement verticaux. Ils correspondent à l'énigme des "êtres de l'air et de la terre" de l'archéologue. Ils doivent être basculés chacun vers leur point cardinal d'ouverture, pour que l'eau puisse s'écouler davantage hors du corridor inondé. Dans la zone non inondée du corridor, à l'est (hors carte), se situent les \*\*2 autres vannes\*\*, qui elles doivent être laissées telles quelles, ou basculées chacune vers leur point cardinal de fermeture (pour accélérer la vidange du corridor).

- \*\*2 pistons en bois\*\* se trouvent au centre-est de la caverne ; ils ne contrôlent pas des vannes, mais déclenchent chacun la mise à feu d'une des mèches (tonnelet de poudre ou pont couvert de poix), si enfoncés.

- un \*\*grand levier isolé\*\* se trouve au sud-est de la caverne, près de l'évacuation du canal ; il est nanti d'une inscription de poisson, et initialement penché vers le sud. Si basculé dans l'autre sens, cela ferme l'évacuation, et l'eau monte peu à peu dans la caverne (faisant d'abord disparaitre la corniche aux débris de bateau).

- chemins possibles :

- le tunnel au nord-ouest avance vers le temple païen (mais avec semis-éboulis)

- le tunnel au nord-est mène vers l'extérieur (mais avec gros éboulis)

- le corridor à l'est fait une cuvette (initialement inondée), puis descend vers la caverne du temple yodique

- le canal principal devient un boyau souterrain (sans oxygène) puis, au bout de 50m, sort de la colline sous forme de ruisseau, et se déverse dans le fleuve Nazuron

Temple païen

--------------

- le tunnel qui y mène est \*\*éboulé\*\* vers la fin

- graffitis akarites anciens sur les pierres éboulées : \*\*"Ainsi finit tout culte voué aux infâmes idoles"\*\*

- de la \*\*lumière très ténue\*\* filtre en haut de l'éboulement (seul le baroudeur la voit) ; un passage peut être ouvert simplement au piolet, débouchant sur le temple païen

- cavité assez sèche, moins fraiche que la caverne aquifère, et faiblement éclairée par de larges mais tortueuses lézardes au plafond

- intuition de l'archéologue : d'anciens akarites ont fait sauter ce temple païen, mais le fronton est resté debout, bien que le tunnel y menant se soit éboulé

- les lézardes du plafond permettent de rejoindre le flanc nord de la colline, après \*\*15m\*\* d'escalade

- si la distance à la surface est déterminée : les \*\*racines d'arbres\*\*, visibles au plafond, prouvent que ces arbres communs d'Akaris vont chercher de l'eau à des \*\*profondeurs exceptionnelles\*\*

- le \*\*nid d'un yéti forestier\*\* (non reconnaissable), en branchages encore verts, est installé derrière les colonnes ; c'est une \*\*espèce inconnue\*\*, seulement mentionnée dans les légendes locales

- \*\*1/3\*\* de chance que le yéti soit dans son nid et attaque les joueurs

- [archéologue] étudier le fronton pour réaliser qu'il s'agit d'un temple païen très antérieur au yodisme, magnifiquement conservé, mais trop "maudit" pour avoir pu abriter postérieurement des dissidents yodiques

- [majordome] \*\*3 statues païennes encore intactes\*\* peuvent se revendre à bon prix

- \*\*1/3\*\* de chance que le yéti revienne, bien mouillé, si les joueurs étudient les statues, ou agrandissent le passage pour les ramener

Tunnel vers l'extérieur

------------------------

- au début du tunnel, un \*\*râtelier\*\* tient quelques torches en bois (signe que les gens arrivaient d'une zone éclairée).

- le tunnel mène à la face nord de la colline, mais est \*\*éboulé\*\* au milieu, de façon naturelle

- [archéologue] en utilisant le sonar : il y a environ \*\*3m de roche\*\* qui bloquent

- [majordome] sait alors que l'équivalent de \*\*3 bâtons de dynamite\*\* est nécessaire pour ouvrir le passage, sinon il faudra longuement finir à la pioche

Caverne du temple yodique

---------------------------

- cavité assez sèche, mais plus fraiche que la caverne aquifère

- quelques racines d'arbres visibles au plafond [TROUVER SYNONYME POUR PLAFOND] sur le dôme ?

- bâtiment en bon état, colonnes solides, charpente épaisse, mais tuiles instables sur le toit, et fenêtres bouchées par du torchis

- l'archéologue voit que c'est une architecture typique des temples d'une civilisation éteinte il y a mille ans

- l'archéologue sait que le renfoncement à côté du temple est juste un ancien \*\*socle pour des feux rituels\*\*

- au \*\*sommet du portique d'entrée\*\*, il y a une loge, dans laquelle on trouve habituellement un insigne religieux ; on peut récupérer un \*\*crossentar\*\*, prouvant que des fidèles yodiques ont revendiqué ce lieu pré-yodique

- lézardes hautes et sombres sur la paroi en face du temple ; elles abritent des \*\*chauve-souris phosphorescentes amphibies\*\*, \*\*espèce inconnue\*\*, qui s'enfuient si on les dérange (elles sortent de la caverne via le canal souterrain, leur ventre lumineux fait peur aux serpents-requins) ; du \*\*guano brun\*\* est récupérable au sol des lézardes, à haute valeur marchande car radioactif (outre le détecteur de radioactivité, le spectromètre de masse peut le dévoiler, en détectant des atomes inhabituels)

Salle principale du temple pré-yodique

---------------------------------------------

\*\*L'arche centrale\*\*, est vide, mais typique d'une religion monothéiste antérieure au yodisme ; elle est considérée par les akarites un précurseur respectable, mais maintenant obsolète. Il est possible de tenter de décoller et rapporter l'arche, mais c'est long et difficile (nécessite \*\*4 porteurs\*\* minimum).

Des racines d'arbre sont apparentes au plafond, comme pour le temple païen (\*\*8m\*\* jusqu'à la surface). Dynamiter le plafond de cette salle est une possibilité (très risquée) si les joueurs sont acculés dans la caverne.

Dans la petite crypte du temple yodique (qui débouche à droite de l'arche), un immense (et rarissime) \*\*varan impérial\*\* dort ; c'est un \*\*lézard géant, venimeux\*\*, habituellement peureux, sauf lorsque son gite est menacé ; il a un mauvais odorat, voit dans le noir, mais ne repère que les mouvements. Les joueurs peuvent l'ignorer, ou tenter de l'endormir, ou bien bloquer la sortie de son antre... mais s'ils l'ignorent, il finira par se réveiller, et intercepter les passants. Ce varan passe habituellement par le canal des chlamydes, pour sortir de la caverne.

En auscultant la \*\*galerie du fond\*\* (entre les colonnes et le mur), les joueurs peuvent remarquer que ce n'est pas une cloison d'origine, elle est bien plus sombre et friable (pour y faire une percée : piolet ou explosif.

Un \*\*piège (pieux sur ressort)\*\* se déclenche si on parcourt la galerie du fond, en marchant sur \*\*une des dalles\*\* ; il inflige une sérieuse blessure à la cuisse si le personnage est touché.

Une \*\*grande chatière en métal\*\*, coulissante, est aussi visible au ras du sol, sur le côté droit : elle ne peut suffire à faire passer les gros artefacts du lieu.

Saint des Saints du Temple Yodique

----------------------------------------

- \*\*piège\*\* : mettre le \*\*masque de survie\*\* en entrant dans le Saint des Saints (odeur de moisi et putréfaction), sinon risque d'infection pulmonaire après plusieurs jours, à cause de moisissures infectieuses

- il faut un peu de temps pour que \*\*l'oxygène revienne\*\* (les flambeaux s'éteignent initialement)

- le Saint des Saints est plutôt sec, mais très froid, à 2-3°C, probablement à cause des nappes phréatiques alentours

- éléments principaux de gauche à droite : \*\*des pierres tombales dressées, une statue de guerrier, un empilement d'objets, un puits, une fresque murale, une petite pagode, une table basse\*\*

- \*\*important : cadavre recroquevillé\*\*, caché par la statue de guerrier

- un porteur propose de disposer des \*\*mini-géodes\*\* partout

- détail troublant : \*\*traces de vandalisme\*\*, de chocs et coupures, sur les décorations murales et sur de nombreux éléments de mobilier, lorsqu'ils sont examinés ; le MJ peut faire passer cela pour d'énormes griffures ; \*c'est une énigme teaser, résolue dans un jeu ultérieur\*

- si les joueurs pensent à regarder en l'air, il y a des \*\*runes sacrées akarites\*\* disposées aléatoirement au plafond, du côté du puits

- des \*\*gemmes basiques\*\* sont disséminées dans toute la pièce, sous la poussière

- de \*\*beaux diamants\*\* sont incrustés dans la fresque murale

- les joueurs doivent analyser ces pierreries pour voir si elles sont vraies, et lesquelles valent le coup d'être ramassées en priorité (les \*\*gemmes violettes sont fausses\*\*, sans valeur)

- si fouille du sol devant les pierres tombales dressées : rien de spécial à déterrer, car dans cette religion les morts sont incinérés puis leurs cendres mises en pleine terre

- de \*\*gros lichens\*\* couvrent les pierres tombales : ce sont eux qui génèrent les \*\*gaz dangereux\*\* ; sous les lichens, des traces de peintures, quasiment effacées (à tenter de restaurer, pour avoir les \*\*dates de décès\*\* postérieures à la chute de Nazur)

- les pierres tombales peuvent être arrachées et ramenées, pour être vendues

- la statue du guerrier comporte un nom ("Bartzar"), et des \*\*runes sacrées\*\*, qui ne seront donc déchiffrables que par l'Académie d'Alifir

- le \*\*cadavre\*\* (derrière la statue de guerrier) est naturellement momifié ; il porte une toge couleur terre (très répandue dans ce pays) ; si fouillé, autour de son cou il a une \*\*fiole en or\*\* (contient un peu d'Elixir Berserk) et une \*\*clef en laiton\*\*

- dans l'amoncellement d'objets, les joueurs trouvent un certain nombre d'éléments intéressants : \*\*2 crânes (que le baroudeur peut reconnaître comme chèvre et chien), un tonnelet vide, une hélice de bateau rouillée, des poteries, un cierge liturgique, et une bonbonne avec un dépôt visqueux au fond\*\*

- le crâne de chien et le tonnelet sont sans intérêt

- le crâne de chèvre a ses \*\*cornes rabotées\*\*

- la bonbonne a un dépôt de \*\*liqueur de prune rouge\*\* au fond

- l'hélice, les poteries, le cierge, ont une valeur archéologique et marchande

- le puits en demi-cercle est couvert par une \*\*lourde grille de fer\*\*, rouillée, mais sophistiquée ; il est gravé \*\*"Filtre de l'Orthodoxie"\*\* sur la grille, en akarite ancien

- le puits est très peu rempli (20cm d'eau au fond), avec une légère couche de vase au fond

- quelques petits \*\*poissons nacrés\*\*, devenus aveugles et translucides au fil de générations, vivotent dans cette eau

- au fond du puits, sous la vase, il y a une \*\*hallebarde\*\* (bien émoussée, \*\*si artefact exceptionnel, elle est nantie d'inscriptions razulites\*\*), ainsi qu'un \*\*renfoncement hexagonal de 15cm de diamètre\*\* environ

- la fresque est d'une extrême finesse, elle contient des inscriptions et symboles yodiques

- sur une surface plane en dessous, il y a des traces de pigmentation ; en restaurant cette peinture, on peut y lire : \*\*"Lorsque la Lueur de la Foi traverse le Tamis de la Doctrine, se manifeste la Gloire des Yods"\*\* \*(référence à l'énigme du puits)\*

- sur un côté, est gravé le \*\*Symbole de la Force\*\*, avec dedans des pictogrammes de \*\*chèvre, champignon, fruit rond, et d'eau\*\* \*(indice pour l'Elixir Berserk)\*

- la petite pagode en terre séchée est fermée à clef ; si on tente de la forcer au piolet, gros risque qu'elle s'effondre et abîme son contenu

- la \*\*clef de la pagode\*\* est bien celle autour du cou du cadavre

- dans la pagode, on peut trouver des \*\*parchemins roulés (livres saints du yodisme, potentiellement une version propre aux razulites), et une lanterne de pierre\*\* (si inspection, il y est gravé \*\*"Lumière des fidèles"\*\*, en akarite ancien)

- le petit mobilier de la salle (table basse...) est a priori sans valeur

\*\*Enigme lumineuse\*\* : si on cale la lanterne de pierre dans le creux au fond du puits, qu'on y place une lumière quelconque, puis qu'on met la grille dessus, les effets d'interférence mettent en évidence certaines runes sacrées du plafond, qui forment en réalité une \*\*prophétie razulite postérieure à la chute de Nazur\*\* ; cette prophétie ne sera déchiffrable que par l'Académie d'Alifir, mais on y reconnait au minimum l'idéogramme des \*\*orbes divins\*\*.

Au bout d'un moment (plus tôt, si des mini-géodes ont été disposées partout), un \*\*sifflement étrange\*\* se fait entendre (cf bande-son dédiée) : le \*\*chant de l'orbe\*\*. Sa provenance est très difficilement trouvable à l'oreille. Il faut sonder les murs au sonar, ou utiliser le kit de micros, pour savoir quelle paroi creuser au piolet. L'orbe est bien en évidence dans sa cachette, posée sur un \*\*lingot d'or\*\*. Elle réagit violemment (lumière et vibration) lorsqu'on veut la prendre. On peut la mettre dans de l'eau glacée pour la calmer et l'emporter sans qu'elle attire des zélotes akarites.

Localisations possibles de la cachette : derrière la petite pagode, ou derrière la fresque murale, ou sous le sol au milieu de la pièce...

.. raw:: pdf

PageBreak

Récapitulatifs

===================

Exemple de déroulement minuté

---------------------------------

- 0 : la colline est percée par l'explosion

- 5 : arrivée au sol de la caverne aquifère

- 70 : si les joueurs sont dans le Saint des Saints du temple, ils entendent le vrombissement de l'orbe

- 90 : si le varan royal n'a pas été géré, il se réveille et intercepte les joueurs ou porteurs

- 105 : les akarites arrivent si des fumées de poix ou de fumigènes ont été dégagées

- 120 : les akarites arrivent dans tous les cas

\*\*Délais\*\* :

- la plupart des actions prennent \*\*5mn\*\*

- les actions très courtes (ex. demander un renseignement connu à un autre personnage) ne sont pas comptabilisées

- les actions longues (ex. ramener un lourd artefact au camp) ont des délais spécifiques

- si les joueurs palabrent trop longtemps pour se décider sur la suite de leur expédition, 5mn s'écoulent...

Trouvailles revendables ou exceptionnelles

--------------------------------------------

Au cas où le majordome ne rassemble pas assez de butin : les \*\*artefacts exceptionnels\*\* peuvent être vendus \*\*entre 20 et 30 kashes\*\* au marché noir, mais c'est un gros risque de scandale (et d'ennuis judicaires), en plus d'un crève-coeur pour les scientifiques.

Un piètre palliatif : les joueurs peuvent s'entendre pour d'abord faire analyser l'artefact exceptionnel par l'Académie d'Alifir, puis simuler son vol pour rembourser les dettes de Loyd Georges.

Les \*\*bêtes sauvages\*\* (yéti, chlamydes, varan...) peuvent être capturées et se revendre \*\*entre 10 et 20 kashes\*\* à un zoo, mais il faudra en convaincre le naturaliste.

- calice d'argent : 5 kashes

- pièces de monnaie percées : 5 kashes

- 3 statues païennes : 15 kashes

- guano brun (radioactif) : 1/2 kash par kilo, 50 kilos récupérables à raison de 1 kilo par personne et par minute

- arche de pierre du temple yodique : artefact exceptionnel

- statue du guerrier akarite : artefact exceptionnel

- crossentar : 10 kashes (sauf si artefact exceptionnel, à 1/3 chance)

- hallebarde : 10 kashes (sauf si artefact exceptionnel, à 1/3 chance)

- grille rouillée : 10 kashes

- lanterne de pierre : 5 kashes

- parchemins sacrés : 10 kashes

- objets entassés : 10 kashes l'ensemble

- 5 pierres tombales : 10 kashes l'ensemble

- un kilo de vraies gemmes libres vaut 10 kashes, et se récolte en 5mn ; on peut ramasser en 6 kilos, mais dedans, 2 kilos de gemmes violettes sont \*\*sans valeur\*\*

- un kilo de diamants incrustés vaut 15 kashes, et se récolte en 15mn ; on peut en récolter 1 kilo

- lingot d'or : 10 kashes

- larme divine : artefact super méga exceptionnel, invendable

\*\*Autres objets\*\* : de la \*\*poudre noire\*\* est récupérable dans la caverne, 1 kilo de poudre noire bien sèche équivaut à un bâton de dynamite ; de la \*\*vieille mèche\*\* est trouvable également, à combustion lente (1m/s)

Rapatriement des éléments intéressants

-----------------------------------------

le majordome doit penser à faire remonter au plus vite les objets lourds par les porteurs, au cas où leur exploration serait interrompue par l'arrivée des autochtones.

Un \*\*aller-retour\*\* du Saint des Saints au camp de base prend \*\*20mn\*\*, si pas trop chargé.

Donc moins de temps si les joueurs ne sont encore que dans la caverne principale, ou si c'est juste leur retour final au camp de base.

La meilleure astuce reste de trouver une sortie plus proche, et d'approcher le camion au dernier moment.

\*\*Exemples de convois\*\*, à 2 porteurs ensemble :

- 3 statues païennes

- 5 pierres tombales

- statue du guerrier akarite

- grille rouillée (lourde)

- le reste : objets volumineux de l'amoncellement, crossentar, parchemins sacrés, lanterne de pierre, hallebarde...

\*\*L'arche de pierre du temple yodique\*\* demande deux fois plus de porteurs et de temps pour être ramenée

Les petits objets (gemmes et lingots, larme divine...) se portent dans les sacs à dos, sans être une gêne.

Enquête naturaliste

-------------------------

Récapitulatif des nouvelles espèces à "capturer" (en photo/vidéo, ou en chair et en os): \*\*champignons aquatiques bleus, yéti forestier, chauve-souris luminescentes amphibies, poissons aveugles du puits\*\*

Récapitulatif des faits scientifiques nouveaux :

- les champignons de terre rosés (qui sont blancs lorsqu'à l'air libre) produisent un somnifère, dans leur métabolisme sans lumière

- le varan impérial coexiste avec les chlamydes (le canal souterrain est la seule issue possible pour lui)

- les lichens des pierres tombales produisent un gaz toxique quand privés de lumière

- les poissons nacrés du puits ont perdu leurs yeux et leur coloration avec le temps

Enquête archéologique

----------------------------

Le but de l'archéologue est de démontrer que le temple yodique, et les artefacts ramenés, sont un "scoop archéologique"; qu'ils apportent de nouveaux éléments sur la fin de la confession yodique "razulite", qui fut écrasée par sa rivale "taranite", il y a des \*\*500 ans\*\* de cela.

Le problème, c'est que les habitants du lieu ont volontairement été peu ostentatoires, pour avoir des chances de s'en tirer s'ils étaient découverts. La plupart des objets dénichables sont donc certes anciens - voire antérieurs à l'époque des conflits yodiques - mais relativement banals et répandus. De plus, les distinctions entre les confessions yodiques se jouent sur des détails théologiques infimes, ce qui complique l'enquête.

En conséquence, l'archéologue devra redoubler d'efforts pour étayer les différentes thèses scientifiques.

Pour prouver que c'est un temple yodique :

- trouver le crossentar (symbole yodique par excellence)

- trouver les parchemins roulés (livres saints yodiques, communs à toutes les confessions)

- photographier la fresque murale du Saint des Saints, typiquement yodique

Pour prouver qu'il est de la confession razulite :

- résoudre l'énigme de la lanterne dans le puits, qui pointe sur la voute un message en runes sacrées akarites

- si la hallebarde est un artefact exceptionnel, ses inscriptions comportent des devises razulites

- si la statue du guerrier Bartzar est ramenée, 1/3 de chance que cela permette à terme de faire le lien avec la confession razulite

Pour prouver qu'il a été utilisé postérieurement à la chute de Nazur :

- le message runique du plafond (énigme de la lanterne dans la puits) parle de la chute de Nazur

- 1/6 de chance que l'analyse du cadavre donne des résultats probants (le carbone14 est imprécis)

- 1/6 de chance que les micro-inscriptions de la fresque murale donnent des mentions calendaires

- en restaurant les peintures sur les pierres tombales (1/2 chance que ça marche), on peut voir que les dates de décès sont postérieures à la chute de Nazur

\*\*Résumé historique\*\* : une église monothéiste existait depuis longtemps au fond de la caverne, d'où le corridor ouest et le pont souterrain. L'église a été oubliée au profit d'un temple néopaïen. Les razulites de Nazur ont ensuite dynamité le temple païen, et "raboté" l'église pour la rendre compatible. Puis, pourchassés par les taranites, ils ont réinvesti l'église, en comblant l'entrée ouest et en créant un discret nouveau passage (au nord-est de la caverne aquifère).

Quête de l'Elixir Berserk

----------------------------

Le baroudeur cherche la recette de cette potion légendaire, dont les razulites ont emporté le secret dans leur déchéance.

Pendant plusieurs heures, elle décuple la force, et rend insensible à la douleur.

Le cadavre en a un petit peu, dans la fiole d'or attachée à son cou ; mais peu de chance que cela permette de reconstituer la recette (le spectromètre de masse ne donne que les éléments atomiques, pas les molécules, et l'Académie d'Alifir est très peu douée en biochimie).

La fresque murale du Saint des Saints donne la recette de cette potion, avec des pictogrammes de \*\*chèvre, champignon, fruit rond, et eau\*\*

- les champignons sont ceux qui poussent dans l'eau des crevasses de la caverne aquifère (non ceux à l'air libre)

- le crâne de chèvre a ses cornes rabotées, c'est cette poudre qui sert d'ingrédient

- la bonbonne a un dépôt de liqueur de prune rouge au fond

Mélanger ces trois éléments donne l'Elixir Berserk.

S'il n'a pas déterminé les ingrédients exacts, mais a noté ces pictogrammes, le baroudeur a certaines chances de trouver quand même la bonne recette à terme, par \*\*essais et erreurs\*\*.

s'il a mis dans le coup le spectromètre de masse, il trouve par ailleurs la bonne dose de chaque ingrédient à mettre pour maximiser l'effet, et obtenir ainsi une \*\*efficacité double\*\*.

Combats possibles

-----------------------

Les combats sont très rares, l'idée est que les joueurs n'affrontent des adversaires que s'ils sont théoriquement sûrs de l'emporter.

L'initiative est soit déterminée par le scénario (effet de surprise), soit par un jet de dé à 1/2 chance.

Agilité (= attaque) des principaux ennemis :

- Yéti forestier : 3

- Chlamyde dans l'eau : 3

- Chlamyde hors de l'eau : 1

- Varan impérial : 4

- Paysan akarite : 2 (avec une faux)

- Zélote akarite : 3 (avec un mousquet puis un katana)