

LE MONDE D'ARLÉNOR

Manuel du Maître du Jeu
(explications, campagne, ...)

TRES DECONSEILLE POUR LES JOUEURS

*Le **Monde d'Arlénor** a été créé pour pouvoir être libre dans la création de scénario mais surtout, de personnages. Grâce aux différents climats, et aux diverses populations présentes dans ce jeu, chaque personnage peut avoir un rôle important dans ce monde. Ce manuel propose aux Maîtres du Jeu une approche particulière du Monde d'Arlénor, une campagne faisant découvrir ce Monde et les différents enjeux/difficultés que peuvent subir les joueurs...*

Manuel du Maître du Jeu © Spefire

SOMMAIRE

I – LE MAITRE DU JEU

A – Rôle et devoirs.....	3
B – Conseils.....	3

II – LA CAMPAGNE D'ARLENOR

A – Religion et destin divin.....	4
B – Personnages joueurs.....	7
C – Liste des scénarios en rédaction.....	7
1) Scénario d'introduction : Le village de Kiranof.....	7
2) Scénario : La forêt d'Imerys.....	7
3) Scénario : La cité de Jirakan.....	8
4) Scénario : Le vaisseau de l'Organisation.....	8
5) Scénario : L'île de Lumeck.....	8
D – Protagonistes.....	8
1) L'Entreprise.....	8
2) L'Organisation.....	8

III – LE SCENARIO D'INTRODUCTION

A – Préparation.....	
1) Les pré-requis.....	
2) Le mystère.....	
B – Début du scénario.....	
1) La rencontre.....	
2) Les informations que peuvent récupérer les joueurs.....	
3) L'assaut.....	
C – Temple de Nahémar et d'Arlénor.....	
1) La nef.....	
2) Le quartier des fidèles et la cuisine de l'Ouest.....	
3) L'école du Sud.....	
4) Le dallage étrange du Nord.....	
5) La dernière salle.....	
D – Fin du scénario.....	

ANNEXES - INSPIRATIONS

ANNEXES – ECRAN DE JEU

I – LE MAITRE DU JEU

A – Rôle et devoirs

Un **Maître du Jeu** est celui qui **détient le savoir**, qui **sert de narrateur** pour les aventures des joueurs, qui vérifie l'application des règles du jeu, mais surtout qui fait en sorte que **chacun prenne du plaisir à faire du Jeu de Rôles !**

Tout d'abord, le Maître du Jeu doit fixer le cadre de la partie : quels personnages veut-il autoriser, quelle sera la durée moyenne d'une partie, faut-il être complétement dans le personnage ?

Une phase de discussion entre les joueurs et le MJ est souvent nécessaire afin d'évaluer les attentes des deux côtés et d'y trouver un compromis pour que personne ne soit frustré. Et dans le Monde d'Arlénor, la création de personnage doit être toujours approuvée par le MJ.

En jeu, le MJ sera donc le **narrateur de l'histoire** dans lequel les Joueurs et leurs Personnages vont évoluer. L'**ambiance** est une partie importante dans le jeu, et c'est à lui de la mettre en place (descriptions, musiques, enchaînement de situation, discussions avec les personnages non joueurs, etc).

Les **jets de dés ont tendance à casser l'immersion du Joueur**. Pour essayer de minimiser cet impact, maîtriser les règles du jeu (pour les Joueurs et pour le MJ) est alors un véritable atout. Cela permet de ne pas perdre de temps non plus à chercher dans les manuels.

Un MJ **suit généralement la trame du scénario**, mais doit très souvent **improviser** car ses joueurs sont dotés d'un libre arbitre (et créent des imprévus dans le plan tout bien préparé du MJ). Le MJ « commande » la partie et l'histoire, mais trop en abuser démotivera les Joueurs à faire leurs propres choix.

B – Conseils

Pour bien préparer un scénario, prévoyez une feuille avec un récapitulatif des PNJs (Personnages Non Joueur), des événements extérieurs aux Joueurs (meurtre, mouvements des PNJs, ...), des éléments descriptifs pour les différents lieux, les objets clés du scénario... En gros, toutes les informations qui resteront inchangées durant la partie, et qui peuvent vous aider à ne pas être sur de l'improvisation complète (sauf si c'est voulu bien sûr).

Dans la campagne d'Arlénor, avoir une équipe de 3 joueurs sera peut être compliqué pour eux en jeu, **une équipe de 4 serait optimale**, et une équipe de 5 serait compliqué pour vous en tant que MJ (car un PNJ sera en quasi permanence avec le groupe).

Le jeu n'est composé que de **dés à 6 faces, fiches de personnages, crayons (et écran de jeu pour le MJ)**. Le jeu peut se faire autant autour d'une table réelle que sur une table en ligne.

II – LA CAMPAGNE D'ARLENOR

A – Religion et destin divin

Vos joueurs ne sont pas des personnages existants au hasard. Leur équipe n'est pas dû à une rencontre aléatoire dans un bar (puis dans deux, et dans trois autres) avec une envie de trouver des quêtes, des trésors... (enfin si, ça se peut, mais c'est moins épique).

Leur rencontre est surtout due au DESTIN.

« Le début de la campagne se déroule dans un petit village au Sud de Faradel, dans les Plaines de Terfil. Quelque chose vous a attiré là-bas. Une force magique, un potentiel trésor ? Une intuition... »

Vos joueurs vont alors soit se rencontrer au village, soit ils se sont rencontrés ensemble avant, mais se sont retrouvés ensuite dans le village. En tout cas, quelque chose ne tourne pas rond dans ce dernier, et cela perturbe vos joueurs...

Selon la religion, la Divinité de la Vie et de la Mort, Arlénor, a créé **10 anges formant la Sainte Cabale**, et **10 démons formant la Cabale Inversée**, afin de l'aider lors de la Création de son monde, et d'y instaurer un équilibre. Les 10 anges et 10 démons seraient alors retournés au cœur du monde auprès d'Arlénor.

Aujourd'hui, des temples d'Arlénor existent un peu partout. Les peuples vénèrent dans chaque temple, la divinité Arlénor avec un de ses anges ou démons. La religion se base sur le maintien d'un équilibre entre le Bien et le Mal, et donc appuie sur le fait qu'il faut autant vénérer les anges que les démons.

Place	Nom de l'ange	Titre	Mots clés, traits
1	<u>Métatron</u>	Ange de l'Unité	(Charisme, Commandement, Politique)
2	<u>Raziel</u>	Ange de la Sagesse	(Astuce, Lunaire, Prophétie)
3	<u>Zaphkiel</u>	Ange de la Connaissance	(Intelligence, Érudition, Science)
4	<u>Tsadokiel</u>	Ange de la Miséricorde	(Empathie, Santé, Présence)
5	<u>Samael</u>	Ange de la Justice	(Force, Solaire, Guerre)
6	<u>Mikael</u>	Ange de la Nature	(Énergie, Joie, Connexion)
7	<u>Haniel</u>	Ange de la Passion	(Apparence, Manipulation, Charme)
8	<u>Raphaël</u>	Ange du Partage	(Fête, Gourmand, Liens)
9	<u>Gabriel</u>	Ange de la Protection	(Gardien, Vigueur, Survie)
10	<u>Sadalfone</u>	Ange de la Création	(Artisanat, Perception, Matériel)

Place	Nom du démon	Titre	Mots clés, traits
1i	<u>Satan ou Lucifer</u>	Démon du Néant	(Aspiration, Solitude, Invisible)
2i	<u>Bélzébuth</u>	Démon de la Vengeance	(Sang, Rage, Jalousie)
3i	<u>Lucifugus</u>	Démon de la Stupidité	(Paresse, Amnésie, Maladresse)
4i	<u>Astaroth</u>	Démon de l'Indifférence	(Avarice, Aveugle, Grand)
5i	<u>Asmodée</u>	Démon de la Cruauté	(Souffrance, Sadisme, Technique)
6i	<u>Bélphégor</u>	Démon de la Laideur	(Pesanteur, Tristesse, Vieillesse)
7i	<u>Ba'al</u>	Démon de la Luxure	(Envie, Pervers, Sens)
8i	<u>Adramalec</u>	Démon de la Discorde	(Traître, Ombre, Petit)
9i	<u>Lilith</u>	Démon de l'Instabilité	(Folie, Femme, Dimensions)
10i	<u>Nahémar</u>	Démon de la Rêverie	(Peur, Esprit, Illusion)

La religion n'a pas complètement faux. Les anges et les démons ont bien existé mais ils sont toujours présents dans le Monde d'Arlénor...

A la fin de la Création, un conflit a opposé les anges aux démons, mais le combat entre l'Ange de l'Unité « Métatron » et le Démon du Néant « Satan » y a mis fin, en les transformant tous malgré eux, en **Etherolithes**.

Ces Etherolithes ont l'apparence d'un cristal de 10 mètres et sont de couleur blanche pour les anges, de couleur noire pour les démons. Les Etherolithes dispersés un peu partout dans le Monde d'Arlénor, restent inconnus de tous...

En l'an 666, une guerre éclata dans la cité de Jirakan : les esclaves souhaitaient une libération et déclenchèrent une rébellion. La guerre s'étala jusque dans les mines où les maîtres décidèrent des les faire exploser... Des milliers d'esclaves moururent sous les décombres. Mais... les explosions avaient révélé l'**existence d'un Etherolithe : celui du Démon « Satan »**.

Ceux qui l'avaient découvert gardèrent cela secret, et formèrent l'**Entreprise**. Leur objectif est de récupérer tous les Etherolithes (*voir la section sur l'Entreprise*). Après quelques années, l'Entreprise découvrit qu'il était possible de transférer l'entité présente de l'Etherolithe dans un corps humain... Des manipulations génétiques ont été effectués sur des embryons pour qu'ils puissent accueillir plus tard, l'entité au complet.

Quelques années ensuite, les enfants grandissants, des scientifiques et des médecins ont refusé de continuer leurs expériences par attachement à ces derniers et se sont remis en cause. Certains ont même menacé de tout révéler et **ils l'ont payé de leur vie**. Cela a eu des répercussions sur toute l'Entreprise... et d'autres ont commencé eux aussi à se poser des questions sur leurs véritables motivations... Un second groupe s'est alors formé, **créant une résistance appelée « Organisation »** (*voir la section sur l'Organisation*).

L'Organisation enleva les enfants servant de réceptacles, pour empêcher l'Entreprise de les utiliser à des fins personnelles. Les enfants ont été cachés, dans différentes familles, peuples, et n'ont actuellement plus aucun souvenirs de ce qu'ils sont, de ce qui leur a été fait.

Ces enfants réceptacles ont grandi et sont devenus vos joueurs.

Les personnages de vos joueurs ne doivent pas être au courant de la présence d'un ange ou démon en eux. **Rien n'indique chez eux que l'ange ou le démon ne l'affecte.** Cependant, dans le fameux village, Kiranof, où vont atterrir vos joueurs, il y aura un autre enfant réceptacle mais ce dernier sera complètement possédé par son démon : le Démon de la Rêverie « Nahémar ».

Et c'est **la présence de ce démon qui perturbe inconsciemment vos joueurs et les font se rencontrer** dans ce village (*voir le Premier Scénario pour la suite*).

Pour tout résumer, voici un calendrier du Monde d'Arlénor, avec les années les plus importantes :

Création du monde	- ???
<u>Conflit entre les anges et des démons</u>	<u>- 101</u>
<i>Transformation en Etherolithes</i>	<i>- 100</i>
Découverte du cristal par les premiers humains	0
La Grande Révolte de Jirakan	666
<i>Découverte du premier Etherolithe</i>	
<i>Fondation de l'Entreprise</i>	
<i>Création du premier enfant-réceptacle</i>	<i>675</i>
<i>Révolte et fondation de l'Organisation</i>	<i>680</i>
Début de l'aventure...	700

Faits inconnus par tous

Faits connus par l'Entreprise et l'Organisation

Faits connus par tous

B – Personnages joueurs

Les personnages de vos joueurs, sont donc des enfants réceptacles, **âgés alors entre 20 et 25 ans, adoptés par des familles** (les joueurs pourront savoir qu'ils ont été adoptés, mais ne sauront rien sur l'Entreprise et l'Organisation).

Vous, en tant que Maître du Jeu, vous devrez choisir les anges et les démons de chacun des personnages-joueurs. Seuls **quelques anges et démons ne pourront pas « faire partie de leur équipe »** :

- L'Ange de l'Unité « Métatron »
- Le Démon de la Rêverie « Nahémar »
- Le Démon de l'Instabilité « Lilith »
- Le Démon de la Cruauté « Asmodée »

Choisissez comme vous le souhaitez leur ange ou démon, mais notez bien que cela n'affectera pas la personnalité de leur joueur (un personnage ne sera pas « méchant » s'il possède un démon en lui).

C – Liste des scénarios en rédaction

1) Scenario d'introduction : Le village de Kiranof

Durant ce scénario, les personnages-joueurs vont donc se rencontrer et enquêter sur un phénomène étrange dans le village de Kiranof. Quelque chose semble avoir tué les prêtres du temple d'Arlénor du village, et cette chose est donc le démon Nahémar qui agit via le corps d'un enfant-réceptacle.

Les joueurs vont donc enquêter sur ce temple, s'y introduire, vaincre normalement Nahémar qui est faible dans ce corps d'emprunt.

L'Organisation va soudainement arriver dans le temple, capturer les personnages-joueurs par précaution, et leur dire toute la vérité sur ce qu'ils sont. Ils vont ensuite leur « proposer » de les aider dans leur recherche d'Etherolithes pour devancer l'Entreprise.

2) Scenario : La forêt d'Imerys

Ce scénario aura pour but de se familiariser avec le Monde d'Arlénor, la recherche et les combats. Les joueurs auront rejoints l'Organisation (de gré ou de force) et doivent partir en mission à l'entrée de la forêt d'Imerys, car deux puissantes énergies y ont été détectées.

L'une des deux puissantes énergies est un enfant-réceptacle, enfermé dans un temple d'Arlénor abandonné, et possédé par la Démone Asmodée.

La seconde est une source d'eau chaude, dans une clairière, gardée par des dryades des bois. Ce lieu était un lieu de repos pour les anges et les dryades devaient le garder. Cependant elles ne savent pas pourquoi les anges ont disparus du jour au lendemain et espèrent toujours leur retour.

3) Scénario : La cité de Jirakan

L'Organisation envoie les joueurs enquêter près de la cité de Jirakan car une sorte d'explosion énergétique y a été détectée. Les joueurs vont atterrir à Jirakan et auront une plage d'un jour pour résoudre ce mystère.

Avec l'aide d'un PNJ, nommée Zelhana, les joueurs découvriront que l'Entreprise s'est installée au fond d'une des mines de Jirakan. Ils verront que l'Entreprise avait encore des enfants-réceptacle, de leur côté. Ils devront se battre contre la Démone Lilith à semi-contrôlée par l'enfant-réceptacle.

Le combat sera quasiment impossible à réussir : l'intervention de Zelhana sauvera le groupe, mais cette dernière sera le nouveau réceptacle de Lilith. Les joueurs en découvriront plus sur leur lien avec leur ange ou démon.

4) Scénario : Le vaisseau de l'Organisation

Les joueurs vivront une journée dans le vaisseau de l'Organisation. Cette journée va être différente des autres, en commençant par un message étrange diffusé sur leur cristal de communication.

Ce scénario reprend le principe du « Jeu du Roi », et feront vivre un enfer aux joueurs avec des questions éthiques, et des réflexions allant même jusqu'à les diviser, voire les tuer. Les joueurs pourront mourir facilement et très vite dans ce scénario.

Cette journée une fois finie, ou l'éénime « Jeu du Roi » résolue, les joueurs se rendront compte que cela n'avait pas été réel...

5) Scénario : L'île de Lumeck

Pendant le « Jeu du Roi », le vaisseau continua d'avancer dans une direction non définie. Ils verront alors une île céleste, inconnue, où des personnes commencent à attaquer le vaisseau à travers des sorts.

Le vaisseau va alors perdre en altitude et se crasher sur une autre île, en dessous de la première : l'île de Lumeck.

Les joueurs devront donc survivre à l'environnement mortel de cette île. De nombreux PNJ vont alors mourir (mais pour de vrai cette fois). Surtout qu'un autre danger semble les poursuivre continuellement.

D – Protagonistes

1) L'Entreprise

Section à développer.

2) L'Organisation

Section à développer.

III– LE SCENARIO D'INTRODUCTION

A – Préparation

1) Les pré-requis

Pour 3 à 4 aventuriers débutants, ayant chacun une affiliation à un ange ou à un démon différent, et n'ayant pas d'affiliation à Nahémar.

De 5 à 8 heures d'aventure.

Les images présentes dans le scénario viennent de diverses sources, et n'appartiennent donc pas au JDR du Monde d'Arlénor.

2) Le mystère

Guélin, ancien enfant-réceptable, a vécu en tant que jeune prêtre dans le temple d'Arlénor dédié à Nahémar. Depuis son enfance, il s'interrogeait sur la divinité d'Arlénor, et le fait de devenir prêtre fut pour lui une évidence. Le destin fut qu'il soit attiré par le temple dédié à son démon intérieur, près du village de Kiranof.

Nahémar, jusqu'alors prisonnier dans le corps du jeune homme, réussit enfin à en prendre entièrement le contrôle lors de sa cérémonie d'élévation (passage officiel en prêtre). Nahémar a massacré tous les prêtres présents en matérialisant les cauchemars de chacun. Le temple a donc été détruit et plus personne ne peut s'y rendre sans y perdre la vie.

Nahémar, dans le corps du jeune prêtre, a été rendu fou par les siècles d'attente en forme d'Etherolite, et ne veut pas non plus de ce corps humain... Il cherche un moyen de créer un corps plus solide, celui qu'il avait avant : un démon complet.

B – Début du scénario

1) La rencontre

Les aventuriers se promènent à Kiranof, village campagnard se situant près de Faradel, cherchent du travail, ou bien, sont à la taverne, ou bien, traversent simplement la ville. Quoi qu'il en soit, quelque chose au fond d'eux les a fait venir, et les interrogent sur la grande colline à côté du village.

Les aventuriers doivent rencontrer un garde, du moins parler avec un. Et celui-ci sera assez bavard, leur expliquant qu'ils cherchent de l'aide, qu'ils ont envoyé des gardes ce matin éclaircir le mystère du temple d'Arlénor, mais qu'ils n'y sont pas revenus...

Bob le tavernier du 'Cul-sec' proposera même de les héberger gratuitement, s'ils se proposent à leur venir en aide !



Récompense proposée : Un abonnement gratuit pour la taverne 'Cul-sec' ainsi que la cape des gardes de Kiranof.

2) Les informations que peuvent récupérer les joueurs

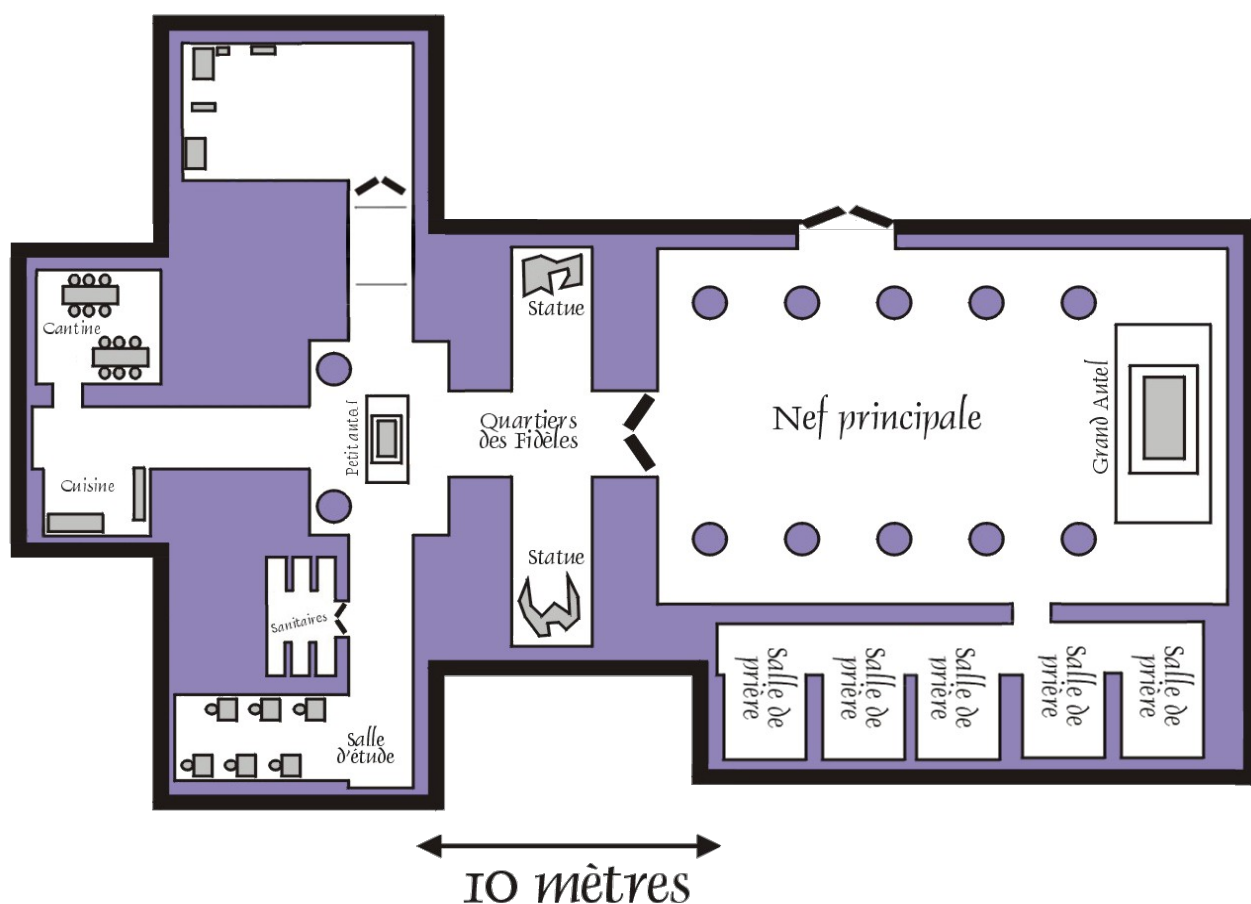
Un temple d'Arlénor a été construit il y a cinq ans, en bordure de la ville de Kiranof, tout au bout de la rue des Lampions au nord-ouest sur une colline. Hélas, des troubles sont apparus récemment (il y a environ 1 mois) et les fidèles n'osent plus s'y rendre. Les gardes municipaux ont retrouvé des gens éventrés autour du temple. Les gardes parlent de magie, de monstres immondes, d'un mal ancien et de violence extrême... Pour le moment, personne n'a eu le cran d'aller voir ce qui se tramait au temple.

Si les aventuriers questionnent les gens du voisinage, ceux-ci parleront de fosses aux serpents, d'un minotaure, d'un esprit volant, aperçus dans les parages, qui ont tué tel ou tel voisin ou parent en lui dévorant les entrailles, écartelé un chien ou autres indices de violence.

Les habitants ne s'en approchent plus et un couvre-feu nocturne a été décrété dans le voisinage. La milice de Kiranof, dont les gardes ont menacé de « faire grève », a donc passé une annonce pour proposer à des mercenaires chevronnés d'aller voir ce qui se passe au temple, de régler le problème en rapportant une preuve au chef de la milice. Il faut pour cela ouvrir la porte du temple qui semble être fermée à tout jamais...

3) L'assaut

Il n'y a pas d'enquête propre à mener en dehors du temple, à part le fait de questionner les gardes, les gens ou Bob le tavernier. Que les aventuriers entrent au temple de jour ou de nuit, l'intérieur sera identique : les créations cauchemardesques de Nahémar ne dorment pas et ne vivent pas comme les autres mortels. En revanche, si c'est la nuit ils n'auront pas la lumière du jour filtrant par les petites fenêtres... Et devront utiliser torches ou bâtons lumineux, ou autre. Les monstres cauchemardesques, eux, sont nyctalopes.



Par ailleurs, les fenêtres minuscules, placées en hauteur à 3 m du sol tout autour du temple, ne permettent pas d'entrer à l'intérieur. Elles peuvent par contre, leur permettre de jeter un oeil s'ils se débrouillent pour construire une échelle ou en hissant quelqu'un.

Bref, les aventuriers se trouvent à la porte du temple. Elle est en bois, épaisse et lourde, et presque neuve ! Ils peuvent essayer de la crocheter ou de la défoncer (il faudra pour cela faire preuve de force, ou fabriquer un bélier). S'ils font le tour, ils ne trouveront aucune porte secrète.

C- Temple de Nahémar et d'Arlénor

1) La nef

L'intérieur du temple a été ravagé, tous les fidèles et prêtres ont été tués, avec :

- quelques cadavres d'aventuriers
- un cadavre de serpent assez gros, présent autour du grand autel
- une inscription gravée dessus ('Témoigne du respect avant d'ouvrir la porte des Fidèles')
- un coffre de taille moyenne, verrouillé par un cadenas (facilement cassable) se trouvant près d'un pilier (un des aventuriers était claustrophobe, il s'est retrouvé dans un coffre qui s'est rétréci jusqu'à le tuer, ils découvriront le cadavre dedans...)
- ainsi qu'un trou (sans fond) que cache partiellement le cadavre du serpent.

Depuis la Nef principale, les joueurs verront un passage vers les salles de prières d'un côté, et une immense porte de l'autre. La porte est faite de pierres, elle est lourde et verrouillée. La porte comporte une représentation d'Arlénor tenant un objet sphérique entre ses mains. Cependant l'objet sphérique n'y est point, un emplacement vide occupe sa place.

Bien sûr, si les joueurs l'ont, ils peuvent tenter de réussir un effet 'Anti-magie' sur la porte. Si les aventuriers tentent de la défoncer comme la première porte, ils prendront des dégâts magiques en représailles (contact électrique avec 1D6 dégâts directs, par exemple).

Dans les salles de prière, les joueurs verront sur les murs, des mots peints dessus. (faire un test pour voir les mots 'Nahémar', 'Retour'), et dans celle la plus éloignée, le cadavre d'un prêtre ayant une robe plus ornée attirera leur attention : la sphère de cristal se trouve sous le cadavre.

Pour utiliser la sphère de cristal, il faut faire un test de type Cristaux Spéciaux. Ils peuvent avoir un bonus, s'ils s'agenouillent ou s'abaissent en posant la sphère entre les mains d'Arlénor.

2) Le quartier des fidèles et la cuisine de l'Ouest

Au niveau descriptif, insistez bien sur le caractère ravagé du temple. C'est un temple neuf mais tout a été brisé par la colère de Nahémar et les combats. Deux statues (abîmées) d'un ange et de démon, sont représentées à droite et à gauche de l'entrée des Quartiers. Il n'y a rien autour, ni dessus.

Un prêtre est mort sur le petit autel droit devant. Il a perdu son bras gauche (test pour déterminer que son bras a été croqué), et tiens un plume à encre dans son bras droit. Si un joueur le demande, son regard porte vers le couloir d'en face, vers l'Ouest. En effet, à partir de l'autel, les joueurs peuvent choisir entre 3 chemins, vers le Sud, l'Ouest et le Nord.

Vers l'Ouest, dans la cuisine, il y a des grosses casseroles, cocotes minutes renversées, avec une odeur nauséabonde de moisi (ce qui donne un malus dans les compétences liées à la perception). Les joueurs remarqueront que la porte menant à la cantine est fermée, avec des chaises la bloquant, mais partiellement défoncée.

Si un joueur essaie de voir par les trous de la porte, il verra des choses poilues bougeant. Il ne verra rien d'autre car il fait noir dans la cantine, et il devra faire un test de Discretion pour savoir s'il a été repéré.

S'il a été repéré, les créatures fonceront ensemble sur la porte. Et si personne ne retient, les chaises ne tiendront pas et le combat sera engagé. Sinon, il y aura un test de confrontation sur la Vigueur. Il y a trois créatures dans la cantine.



Créature / PV : 8 / VIGUEUR : 3 / Combat : Croque-machoire (4)

En fouillant les cadavres des créatures, les joueurs trouveront par le biais d'un test, un bras avec dans la main un papier. Il y a noté dessus "GUELIN EST POSSEDE PAR NAH...".

3) L'école du Sud

Vers le chemin du Sud, les joueurs découvriront les sanitaires sur leur gauche. Il y a un enfant prêtre qui semble avoir été battu. Des bâtons ensanglanté (secs) sont à côté de son corps, avec écrits sur les murs 'Bâtard', 'Mutant'. En examinant le corps, on peut voir des écailles sur son épaule (si test réussi : écaille de crocodile). Il n'y a rien d'autre à voir dans les sanitaires.

Si les joueurs entrent directement dans la salle de classe, ils verront des enfants, apparemment morts. Du moins, immobiles.

S'ils font un test d'Intuition, ils sentiront que de l'énergie parcourt le corps des enfants, et qu'un danger est imminent. Les enfants prêtres sont au nombre de cinq, et ils ne bougeront que lorsqu'un joueur aura atteint l'intérieur de la salle de classe, aura fait du bruit, ou les touche. Ce qui déclenchera alors un combat.

Les enfants se battent avec des tentacules noires sortant de leurs doigts. Ils visent la gorge, ou essayent de broyer les membres. Ils ne peuvent pas être dépossédés, et sont déjà morts physiquement (les joueurs ne peuvent pas en avoir la confirmation avant le combat).



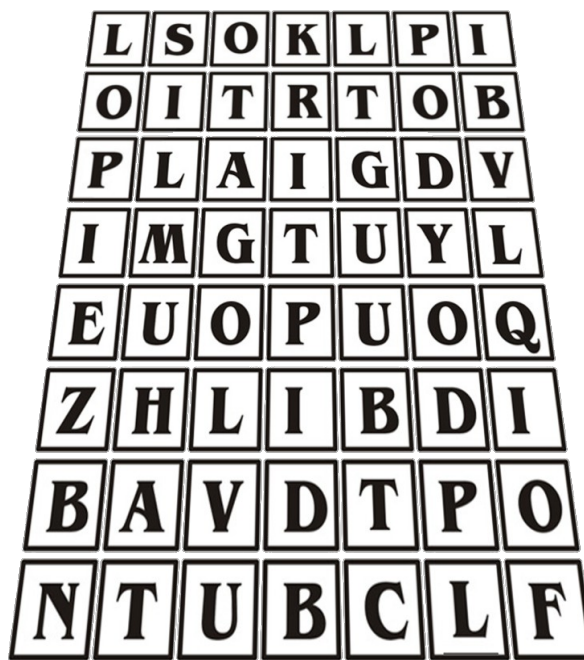
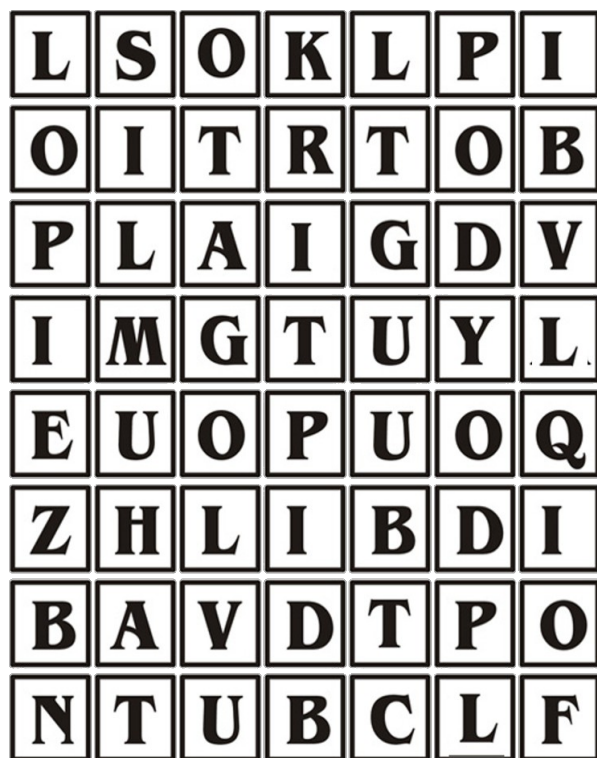
Enfant possédé / PV : 5 / HABILETE : 4 / Attaques : Tentacules (2) avec entrave

Il n'y a rien à récupérer sur leur corps. Un joueur trébuchera sur un livre tombé près d'une de leur table (si les joueurs demandent à chercher), et remarquera que quelques mots sont écrits à la va vite "IL EST ICI, IL A PRIS GUELIN" avec le nom de Nahémar entouré.

4) Le dallage étrange du Nord

Pour protéger son sanctuaire, Nahémar a installé un piège en forme d'énigme. Celui-ci occupe tout le couloir, au sol, et apparaît de façon très claire à tout le monde : sur le sol sont dessinées des dalles rectangulaires sur toute la largeur du couloir et sur huit mètres de long. On ne peut pas le sauter en un bond jusqu'au bout, quelque soit l'élan qui est pris.

Vous pouvez donner l'image dallage étrange à vos joueurs quand ils arrivent à cet endroit. Plusieurs indices jusque là, ont mentionné le nom de NAHEMAR, et c'est en marchant sur les bonnes lettres dans le bon ordre qu'il est possible de traverser ce dallage.



Un joueur active donc un piège s'il:

- tente de traverser en courant, sans prendre la peine de chercher l'énigme
- marche sur une mauvaise dalle (sans avoir activé le levier)
- essaie de traverser en un bond

Le joueur se verra enveloppé dans une masse sombre, et aura ensuite l'apparence d'une créature venant de la cantine. Le joueur sera complètement transformé et ne pourra pousser que des grognements mais gardera son libre arbitre.

Aux joueurs de deviner qu'il n'est pas devenu complètement une créature. Le joueur transformé ne pourra retrouver son apparence normale que plus tard.

5) La dernière salle

Les aventuriers iront forcément jusqu'à la chambre où Guélin, le jeune prêtre, se livre à un rituel immonde sur des gens découpés. Avec un test en Connaissance en la magie ou Occultisme réussi, les joueurs comprendront qu'il tente de récupérer sur les corps, des ingrédients pour constituer le sien.

Nahémar-Guélin ne combattra pas tout de suite, il est concentré sur son rituel. Si les joueurs tentent de l'interrompre, il convoquera un cauchemar pour les abattre. Et si Nahémar se fait toucher, là il combattra jusqu'à la mort (car il s'en fiche de ce corps d'emprunt). Ce jeune prêtre possédé utilise quelques facultés qui en font un ennemi difficile...

Deux possibilités : Guélin meurt et Nahémar se libère de son corps en disparaissant au loin "Je reviendrais". Ou Guélin-Nahémar est complètement maîtrisé.



Nahémar-Guélin / PV : 20 / POUVOIR : 4

Attaques : Cauchemar Profond (2) (plonge la victime dans un sommeil profond, et subit 1D4 de dégâts chaque tour) (2 tours de relance)

Invocation de cauchemars (4) (invoque une créature cauchemardesque) (1 invocation)



Créature cauchemardesque / PV : 10 / VIGUEUR : 3

Attaques : Coups de pattes (2)

Toile d'araignée (3) (immobilité temporaire)

D - Fin du scénario

Une fois, Nahémar battu, les aventuriers se voient figés. Des hommes encapuchonnés entrent dans la salle, tenant fermement des cristaux. Un autre homme, qui semble être le chef du groupe, se présente. Il est le chef de l'Organisation et se prénomme Erick.

Il les remercie d'avoir capturé Nahémar (si Guélin est encore en vie). Sinon il les remercie d'avoir confirmé leurs doutes. Il explique ce qu'est l'Organisation et ce que les joueurs sont réellement (il raconte l'histoire pré-requise).

Les joueurs décident alors de le rejoindre de gré, ou de force. Il leur explique que maintenant qu'ils sont grands et qu'ils sont au courant des autres enfants, ils doivent aider l'Organisation à chercher les autres enfants réceptacles, et empêcher l'Entreprise d'arriver à leur fin.