



REFLET VENGEUR...

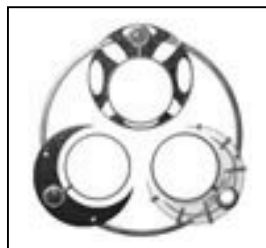
toile de fond :

Dans la ville de Sylwin Azurel (prophecy p277), un dragon de Khy du nom de KNIR rassemble sous son aile de nombreux membres de la caste des commerçants dans une organisation appelée LA GUILDE DU MIROIR. Cette organisation se forme de deux branches, l'une officielle qui regroupe les activités normales des commerçants, et l'autre : un réseau d'espions et d'assassins humanistes.

Il y a un mois, 5 assassins de la guilde du miroir ont abattu une compagnie d'inspirés ayant commis de nombreux méfaits au nom d'une étoile maléfique du nom de D'zar. Le problème est que le guide de la compagnie, un mago fataliste du nom de ZANDAR en a réchappé et souhaite se venger de KNIR et de la guilde et regagner son pouvoir perdu (D'zar faute d'inspiré se meure).

Cherchant des alliés pour ce combat, ZANDAR a remarqué une autre compagnie d'inspirés, il souhaite les utiliser pour attaquer la guilde, puis les tuer, ramener leur corps, sous une autre identité, pour prouver sa valeur à la guilde, et une fois infiltré la détruire de l'intérieur (la confrontation directe n'est pas son fort). De plus la mort des inspirés lui garantira la survie de D'zar à la destruction de leur étoile.

Au fait qui forme la compagnie qui va se faire piéger ? celle des PJ bien sur !



Avant Propos :

Le groupe de PJ pré-tiré forme une compagnie d'inspiré récente. Les PJ ne connaissent ni le nom de leur étoile ni la place qui leur revient dans la compagnie (qui n'a même pas de nom), à moins que vous n'en décidiez autrement !

Libre à vous de donner les infos que vous souhaitez au PJ concernant la prophétie (un minimum pour capter qu'une chose au scénario !), tout dépend de votre goût.

Au minimum, les PJ possèdent le pouvoir d'empathie et de télépathie (plus si affinités, ou si il en ont vraiment besoin un petit coup de pouce, un pouvoir spontané ça aide !)

Tous les persos possèdent l'équipement standard de départ de leur caste plus un ou deux objets (non magiques) au choix.

Chronologie :

Cette chronologie se déroule sans aucune intervention de la part des PJ, leur actions sont susceptibles de la modifier grandement (y vaudrait mieux parce qu'à jour J +6 les PJ sont morts....)

=>j-1 mois la compagnie des pj et celle de ZANDAR se croise aucun mort n'est à déplorer mais la compagnie des PJ poursuit celle de ZANDAR dans le but de trouver des informations sur leur propre étoile.

=> j-3 semaines les assassins de la guilde du miroir tuent les compagnons de ZANDAR celui ci s'enfuit et reconnaît le symbole de la guilde sur ses assaillants

=> j- 1 semaine ZANDAR apprend l'arrivée des PJ en ville et prends la place de RYON un assassin fataliste d'une guilde rivale à celle du miroir (la guilde du coutelas).

=>j- 4 jours ZANDAR capture JILE, un commerçant de la guilde et lui fait avouer tout ce qu'il sait sur celle-ci.

=>jour j début du scénario, ZANDER sous les traits de RYON sauve les PJ d'une embuscade montée par lui même.

=>j +1 ZANDER/RYON propose une mission pour le soir même.

=> j +2 les PJ se réveillent au milieu d'un massacre (celui d'une caravane de commerçants), sans souvenir de ce qu'il ont fait hier soir

=>j +3 la guilde lance ses assassins au trousse des PJ pour la destruction de sa caravane

=> j +4 ZANDER organise sa fausse mort sous les traits de RYON et prends désormais le visage de JILE. IL informe la guilde de la localisation du corps de RYON, la guilde retrouve sa cargaison, ZANDER/JILE devient un membre influent de la Guilde et commence à la corrompre.

=> j +6 et + s'il n'ont rien fait ZANDER/JILE envoie tous les assassins de la guilde pour traquer les PJ qui n'ont plus aucune chance.

L'embuscade

Une fois les joueurs installés lisez ce texte à voix haute ou jouez la scène (as you want)

« le bruit proviens de droit devant, les buissons se mettent à s'agiter et le sol est parcouru de tremblements, la bête débouche enfin devant vous, le plus incroyable sanglier que vous ayez jamais vu, plus de 400 kg et de défenses à faire pâlir ton épée TRADD.

SALAMENDER ,tu décroche une des flèche surpuissantes dont tu as le secret, tu fais mouche l'œil est touché et la flèche s'enfonce jusqu'à l'empennage dans le crane. Mais la bête continue sa course vers vous ! ELDORA tu lances ton sort d'attaque le plus puissant, la créature est touchée de plein fouet mais en ai à peine ralentie. Les mètres qui vous séparent s'amenuisent dangereusement vite. ATIOR, tu te prépares à l'impact qui risque d'être douloureux, il est tant de voir si ton bouclier dragon est vraiment digne de sa réputation d'indestructibilité. 5 mètres , 4 mètres , 3, 2, 1 ...

La bête s'arrête net. Vous poussez tous un soupir de soulagement, et un homme sort des arbres derrière vous, agitant un pendule et psalmodiant des incantations, la bête semble comme hypnotisée puis s'écroule morte. »

Les PJ pourront alors faire connaissance avec leur sauveur : RYON un homme chauve, la trentaine, 1,8 m ,aucun signe de caste distinctible ci ce n'est de nombreux bijoux baroques (important les bijoux pour la suite !). Celui-ci les félicite pour leur valeur en ces termes : « voilà de nobles Héros dont le courage et la détermination sont sans bornes , vous avez perdu cette fois ci mais vous vous rattraperez j'en suis sur ! » (cette phrase est importante essayez de la graver dans l'esprit des PJ) ,puis la forêt étant dangereuse les invite chez lui pour le repas. RYON se montre très sympathique mais très évasif sur ses origines ou ses activités.

Si les PJ prennent le soins d'inspecter en détail la bête un jet de conn. des animaux réussi montre des traces de domestication sur l'animal. (et bien sur RYON s'oppose à un tel examen, la forêt est très dangereuse après tout).

Le lendemain RYON accompagne les PJ à Sylwin Azurel et leur montre une auberge accueillante (l'auberge de la lyre tenu par DEMETRION) il leur propose de visiter la ville pendant qu'il règle certaines affaires et de ce retrouver pour dîner à l'auberge.

La journée se déroule sans accros et les PJ peuvent se balader et visiter le ville qui est magnifique. Le soir en arrivant à l'auberge les PJ peuvent voir entrer un homme à l'allure suspecte (ZANDER sous sa vraie forme) une fois à l'intérieur il n'est visible nul part et personne ne l'a remarqué si ils posent la questions d'ailleurs RYON qui est déjà assis les appelle à sa table. A la fin du dîner RYON demande au PJ une entrevue plus discrète pour leur parler d'une affaire sérieuse. les PJ montent dans la chambre de RYON puis Blackout !

Réveil douloureux

Les PJ se réveillent dans une clairière qui a de toute évidence été la scène d'un massacre. 2 PJ au choix (prenez ceux que vous aimez pas !) sont blessés, ELDORA n'a plus aucun point de magie et le carquois de SALAMENDER est presque vide.

De la caravane il reste deux chariots vides et calcinés, 6 cadavres de marchands portant un symbole de miroir comme emblème, et les corps mutilés de 4 combattants.

Un jet de pister révèle que 2 personnes se sont enfuies à pied (+ 2 NR : partie depuis 5 heures)

Un jet d'orientation diff 20 identifie la direction des pas et de la caravane comme celle de Sylwin Azurel.

Les PJ n'ont aucuns souvenirs depuis l'entrée dans la chambre de RYON (par la suite et selon votre bon vouloir, leur étoile leur enverra de flashes : réminiscences de la bataille et pillage par des individus en noir (assassins de la guilde du coutelas) et RYON de deux lourds coffres.

Bouh ! les méchants !

Les PJ ont intérêt à rentrer discrètement en ville car les évadés (deux commerçants nommés YUR et REFON) ont donné leur description à la milice et aux assassins de la guilde du miroir

(et KNIR a demandé à ce qu'on lui apporte ses mécréants).

Bon maintenant reste au PJ à retrouver ZANDAR/RYON pour se venger.

- Retrouver RYON avec sa description ne donnera rien et attireras l'attention de la milice
- La cabane de la forêt à été brûlée
- Des recherches sur l'emblème au miroir révéleront l'existence de la guilde du même nom
- Des recherches sur la guilde informerons de sa double activité

De plus de nombreuses rumeurs courent en ville

- Un membre influent de la caste des artisans à été assassiné (pour dette d'argent : fausse piste)
- La guilde du miroir attendait une importante cargaison (le payement d'une importante transaction et des explosifs) : vrai
- La guilde du miroir est manipulée par l'inquisition pour démasquer des traîtres (faux)
- Un marchand du nom de JILE n'a pas ouvert depuis deux ou trois jours (vrai)
- On donne une importante somme d'argent pour la capture d'un groupe de malfaiteur (faites une description déformée des PJ) : vrai
- LOMAR le grand maître de la caste des érudit recherche des hommes de mains pour un sale coup (fausse piste)
- Un homme bizarre rôde dans le cimetière et disparaît quand on l'accoste (vrai : c'est ZANDER sur la tombe de ses compagnons décédés (comme il est un peu cinglé il raconte l'avancée de son plan à leur tombes))

- Une bande d'inquisiteurs arrive demain en ville pour emmener le maître de la caste des commerçants (totalement faux)

Méchant ou es tu ?

Si les PJ retrouvent ZANDER celui-ci fuira jusqu'à une petite maison aux bords de la ville. Si les PJ essaient d'ouvrir la porte au fond du hall tout explose (il le faut en fait) les PJ ne sont que légèrement blessés mais la pièce commune de la maison est ravagée en fouillant on peut retrouver le corps d'un homme in-identifiable mais portant les bijoux de RYON (c'est le vrai). Il peuvent aussi entre les cendres trouver plusieurs kilos d'or fondu en une jolie flaque (elle est refroidie et donc scellée il faut des heures pour la dégager et le PJ n'ont pas le temps).

Si les PJ n'ont pas retrouvé ZANDER à J+4 il enverra lui même la guilde en se faisant passer pour JILE (voir chronologie).

DENOUEMENT

Les PJ finiront par se faire capturer par la guilde et seront amenés devant KNIR, celui ci sera accompagné par ZANDER/JILE , KNIR les écouteras un peu avant d'ordonner de les éliminer. Et de féliciter JILE pour cet excellent travail et lui annonce qu'il aura désormais une place importante dans la guilde.

Alors ZANDER en grand méchant digne de ce nom leur dira : « voilà de nobles Héros dont le courage et la détermination sont sans bornes , vous avez perdu cette fois ci mais vous vous rattraperez j'en suis sur ! à non, j'oubliais pas cette fois !!!! »

Au PJ de réagir à cette phrase si il ne le font pas leur cas est désespéré et laissez les donc à leur triste sort (bon si vous êtes gentil et qu'il est encore tôt, laissez leur une chance de s'échapper mais la je ne répons de rien !)

PNJ :

ZANDER :

Prenez le mago page 131 du livre PROPHECY avec 9 en sphère de l'ombre , +2 à tous les attributs, tous les sorts de l'ombre et un anneau de dissimulation de tendance (il apparaît comme 5 dragon alors qu'il est 5 fataliste)

Les ASSASSINS :

Prenez le combattant p130 du livre PROPHECY avec du cuir clouté à la place de la plate

KNIR : dragon de KHY adulte (voir les grands dragons)

Les Pjs :

NOM :	Tradd			
Caste :	combattant		Rang : 2	
FORCE	8	RESISTANCE	6	PHYSIQUE 8
INTELLIGENCE	5	VOLONTE	5	MENTAL 4
COORDINATION	6	PERCEPTION	5	MANUEL 4
PRESENCE	3	EMPATHIE	4	SOCIAL 3

BLESSURES :

Egratignures :	OOOO	Initiative :	3D
Légère :	OOO	Armure : composite :	15
Grave :	OO	Chance :	1
Fatale :	OO	Maîtrise :	7
Mort :	O		

Tendance suivie : dragon

Compétences :

Physique :	Mental :	Manuel :	Social :
Combat	Théorie	Technique	Communication
A tranchantes 8	stratégie 3		vie en cité 2
C à C 7			marchandage 2

Mouvement	Pratique	Manipulation	Influence
Esquive 6	1 ^{er} soins 5	attelages 4	commandt 4
Discrétion 3			intimidation 3

Caractère : Tradd a été formé au combat dans les arènes d'Ankar. Il en garde une détermination hors du commun ainsi qu'un certain goût pour les bagarres...

Place dans le groupe : Tradd est le fer de lance de toute bataille, mais il en ai aussi le principal instigateur !

Capacités Spéciales :

- Adaptation : permet de se battre avec n'importe quel objet, Bouteille, chaise, membre arraché....
- Double attaque : une attaque gratuite par tour de combat
- La main de maître : +6 en init une fois par combat

NOM : Kehryk
 Caste : érudit Rang : 2
 FORCE 3 RESISTANCE 5 PHYSIQUE 4
 INTELLIGENCE 9 VOLONTE 6 MENTAL 8
 COORDINATION 4 PERCEPTION 7 MANUEL 6
 PRESENCE 5 EMPATHIE 5 SOCIAL 4

BLESSURES :

Egratignures : OOOO Initiative : 2D
 Légère : OOO Armure : aucune
 Grave : OO Chance : 2
 Fatale : O Maîtrise : 6
 Mort : O

Tendance suivie : dragon

Compétences :

Physique :	Mental :	Manuel :	Social :
Combat	Théorie	Technique	Communication
Dague 3	géographie 6	Alchimie 5	éloquence 5
C à C 3	histoire 7	explosifs 7	
	Loi 5		
Mouvement	Pratique	Manipulation	Influence
Discrétion 7	lire/écrire 8		diplomatie 6
Esquive 3	astrologie 6		
lancé 6			

Caractère : douillet et gronchon, il ne supporte pas d'être dérangé. Par contre quand il est sur une piste pour ses recherches rien ne peut l'en distraire

Place dans le groupe : bien caché ! un replis sous une table ou dans un coin sombre est parfait pour lui

Capacités Spéciales :

Mémoire : n'oublie jamais rien
 Reconnaissance des livres et des écrits
 Parle le langage des humanistes.

NOM : Eldora
 Caste : magicien
 Rang : 2
 FORCE 4 RESISTANCE 5 PHYSIQUE 3
 INTELLIGENCE 8 VOLONTE 9 MENTAL 7
 COORDINATION 6 PERCEPTION 5 MANUEL 4
 PRESENCE 8 EMPATHIE 6 SOCIAL 5

BLESSURES :

Egratignures : OOO Initiative : 3D
 Légère : OO
 Grave : O Armure : robe : 5
 Fatale : O
 Mort : O Chance : 3
 Maîtrise : 5

Tendance suivie : Dragon

Compétences :

Physique :	Mental :	Manuel :	Social :
<u>Combat</u>	<u>Théorie</u>	<u>Technique</u>	<u>Communication</u>
bâton 5	conn. Magie 8	alchimie 2	vie en cité 4
dague 4	conn. Dragon 4		
bagarre 2			

<u>Mouvement</u>	<u>Pratique</u>	<u>Manipulation</u>	<u>Influence</u>
Course 5	lire\écrire 4		dressage 6
Discrétion 6	bibliothèque 3		séduction 7

Caractère : enthousiaste et envoûtante Eldora sait faire appel à la magie à bonne escient, et un peu de charme lui économise souvent bien des efforts ...

Place dans le groupe : évitant le combat direct, Eldora use de sa magie pour couvrir ses compagnons, ou résoudre rapidement les problèmes avec le moins de casse possible.

Capacités Spéciales :

- Prévoyance : possède toujours les ingrédients pour ses sorts
- Création de matière : 1L ou Kg par sphère et par jour
- Reconnaissance des sorts
- Voir feuille de magicien

NOM : Salamander

Caste : voyageur

Rang : 2

FORCE	6	RESISTANCE	6	PHYSIQUE	5
INTELLIGENCE	5	VOLONTE	5	MENTAL	4
COORDINATION	8	PERCEPTION	9	MANUEL	8
PRESENCE	4	EMPATHIE	6	SOCIAL	3

BLESSURES :

Egratignures : OOOO

Initiative : 3D

Légère : OOO

Grave : OO

Armure : cuir clouté :12

Fatale : O

Mort : O

Chance : 8

Maîtrise :0

Tendance suivie : dragon

Compétences :

Physique :

Mental :

Manuel :

Social :

Combat

Théorie

Technique

Communication

A de distance 6

Cn. Animaux 7

piéges 5

conte 5

A tranchantes 4

orientation 9

marchandage 3

Mouvement

Pratique

Manipulation

Influence

Athlétisme 4

1^{er} soins 5

cordes 2

dressage 3

Discrétion 7

Esquive 6

Pister 6

Caractère : libre et indomptable, salamander refuse toute loi autre que celle de la nature. La vie en ville le rend mal à l'aise et il préfère bien souvent dormir à la belle étoile que sous un toit.

Place dans le groupe : la où Atior dirige en ville, c'est salamander qui guide le groupe à l'extérieur. Ces talents d'archer et de pisteur lui donne tout naturellement le rôle d'éclaireur

Capacités Spéciales :

NOM :	ATIOR			
Caste : Protecteur	(errant)			Rang : 2
FORCE	8	RESISTANCE	9	PHYSIQUE 8
INTELLIGENCE	4	VOLONTE	8	MENTAL 5
COORDINATION	5	PERCEPTION	5	MANUEL 3
PRESENCE	7	EMPATHIE	3	SOCIAL 5

BLESSURES :

Egratignures : OOOO

Initiative : 2D

Légère : OOO

Armure : Demi Plate : 25

Grave : OO

Fatale : O

Chance : 1

Mort : O

Maîtrise : 7

Tendance suivie : Dragon

Compétences :

Physique :

Mental :

Manuel :

Social :

Combat

Théorie

Technique

Communication

A. tranchantes 7

lois 6

baratin 5

A. contond 7

stratégie 3

éloquence 3

Bouclier 9

vie en cité 6

Mouvement

Pratique

Manipulation

Influence

Esquive 8

lire\écrire 2

corde 4

castes 5

Intimidation 6

Commandement 4

Caractère : Atior est sévère mais juste, et il met un point d'honneur à faire appliquer la loi où qu'il soit.

Place dans le groupe : en campagne, Atior suit les décisions des autres, mais lorsqu'il arrive en ville, il fait valoir ses droits et son autorité : gare à quiconque le contredit !

Capacités Spéciales :

- cuirasse du dragon : peut dépenser des points de maîtrise après un jet de parade au bouclier.
- commandement des protecteurs de rang inférieur.
- défense : une parade gratuite à chaque tour de combat.
- réquisition : permet de réquisitionner troupes et matériel.

Les Backgrounds

Background ELDORA

Eldora a appris la magie à CYSE en POMYRIE , une magiocratie du sud de KOR. En voyage avec son mentor , elle fit la rencontre d'ETRION dans la forêt mère ou elle reçut la fin de sa formation de la part des mages-prodiges au service d'HEYRA.

Lors de la rencontre avec les autres inspirés, Eldora a plutôt bien accepté l'existence d'une étoile veillant sur leur destinées. Elle est la plus fervente partisane de la recherche d'information sur cette étoile qui les surveille depuis les cieux. Depuis la rencontre avec cette compagnie d'inspiré à ANKAR, elle souhaite vivement retrouver ces mécréants et leur faire goûter de la magie vengeresse de KEZYR

La voici donc sur cette route de campagne , sur la route de sylwin azurel, avec ses compagnons à épier une clairière suspecte, quand soudain

Background ETRYON

Etryon a toujours vécu dans la forêt mère au sein de la caste des prodiges et des animaux.

Lors de sa rencontre avec ELDORA au sein de cette même forêt, lui vint sa première vision et s'ouvrit pour lui la voie du prophète qu'il suit aujourd'hui .

Lors de la rencontre avec les autres inspirés, Etryon a compris que l'étoile dont tous ignorent encore le nom est l'origine des visions dont il bénéficie. Il est tout prêt à suivre ses nouveaux compagnons sur les routes de KOR et à leur fournir ses conseils.

Le voici donc sur cette route de campagne , sur la route de sylwin azurel, avec ses compagnons à épier une clairière suspecte, quand soudain

Background TRADD

TRADD a été formé à l'art du combat dans les arènes de ANKAR. Il a rencontré Salamender au détour d'une ruelle alors que celui-ci était mis à parti par trois bandits.

Lors de la rencontre avec les autres inspirés, TRADD est resté plutôt sceptique, et ne croit pas vraiment que cette étoile les ait choisis. Néanmoins le nombre de bagarre auxquelles il a participé s'est accru depuis qu'il traîne avec ses nouveaux compagnons. Depuis la rencontre avec cette compagnie d'inspiré à ANKAR, il souhaite vivement retrouver les seuls ennemis qui lui ont eu recours à la magie pour lui échapper.

Le voici donc sur cette route de campagne , sur la route de sylwin azurel, avec ses compagnons à épier une clairière suspecte, quand soudain

Background SALAMENDER

Salamender n'a pas vraiment de patrie d'origine . Aussi loin que sa mémoire remonte il ne se souvient que d'avoir vécu sur les routes. Lors de la rencontre avec les autres inspirés, Salamender a compris que l'étoile dont tous ignorent encore le nom est pour lui un moyen de trouver la famille qu'il n'a jamais eu. Il est tout prêt à suivre ses nouveaux compagnons sur les routes de KOR ou qu'ils le mène.

Le voici donc sur cette route de campagne , sur la route de sylwin azurel, avec ses compagnons à épier une clairière suspecte, quand soudain

Background ATIOR

ATOR est originaire des hautes montagnes de KERN, il vivait dans une forteresse siège de la caste des protecteurs. Depuis qu'il a atteint le grade de sergent, il s'est vu confier le titre de protecteur errant reliant villes et villages pour y porter la loi.

Il enquêtait sur un groupe de malfaiteurs se faisant appeler « compagnie de quelque chose » Depuis il les poursuit en compagnie d'un groupe de sympathisants draconiques des plus fidèles.

La voici donc sur cette route de campagne , sur la route de sylwin azurel, avec ses compagnons à épier une clairière suspecte, quand soudain

Background KEHRYK

KEHRYK a étudié dans les plus grandes bibliothèques de tout KOR il a atteint un grade très envié au sein de sa caste. Sa renommée lui ouvre les portes de nombreuses villes ainsi que les honneurs dus à son rang. Il a rencontré les autres inspirés en sortant de la bibliothèque de ANKAR, depuis il les suit en notant le moindre fait de l'évolution de leur enquête sur la nature des étoiles, et croit bien que cet ouvrage sera l'aboutissement de sa carrière, et sylwin azurel semble la meilleure piste en leur possession.

Le voici donc sur cette route de campagne , sur la route de sylwin azurel, avec ses compagnons à épier une clairière suspecte, quand soudain

Background TRADD

TRADD a été formé à l'art du combat dans les arènes de ANKAR. Il a rencontré Salamender au détour d'une ruelle alors que celui-ci était mis à parti par trois bandits.

Lors de la rencontre avec les autres inspirés, TRADD est resté plutôt sceptique, et ne croit pas vraiment que cette étoile les ai choisis. Néanmoins le nombre de bagarre auxquelles il a participé s'est accru depuis qu'il traîne avec ses nouveaux compagnons. Depuis la rencontre avec cet compagnie d'inspiré à ANKAR, il souhaite vivement retrouver les seuls ennemis qui ai eu recours à la magie pour lui échapper.

Le voici donc sur cette route de campagne , sur la route de sylwin azurel, avec ses compagnons à épier une clairière suspecte, quand soudain

Background SALAMENDER

Salamender n'a pas vraiment de patrie d'origine . Aussi loin que sa mémoire remonte il ne se souvient que d'avoir vécu sur les routes. Lors de la rencontre avec les autres inspirés, Salamender a compris que l'étoile dont tous ignorent encore le nom est pour lui un moyen de trouver la famille qu'il n'a jamais eu. Il est tout prêt à suivre ses nouveaux compagnons sur les routes de KOR ou qu'ils le mène.

Le voici donc sur cette route de campagne , sur la route de sylwin azurel, avec ses compagnons à épier une clairière suspecte, quand soudain

C'est une production Madmage