

[La Quête Sainte]

[Enfer ou Paradis]



Barbichu 25/03/13

Liminaire

Liminaire	2
Le Dieu de l'apocalypse.....	3
L'arrivée de la IIIème croisade.....	4
De nos jours.....	4
La situation géopolitique.....	5
Le déroulement.....	5
A la recherche de l'Ombre Jaune :.....	6
Zone réservé au MJ.....	6
Time Line.....	6
Montfort.....	7
L'ordre de Konrad.....	7
Hector Alban, Bourgmestre.....	8
Domingo Fajas.....	8
Elsa	8
Le Voyageur fou.....	9
La forêt de Brocklaine.....	10
Le premier sang.....	11

La Quête Sainte

Cette campagne plongera les joueurs dans une aventure haletante, durant une période cruciale pour le Malroyaume. Leurs décisions auront un impact important tout au long du scénario, sur la guerre qui se prépare entre les hommes libres et l'Église de la Rédemption qui, sous l'impulsion de Jared Appolioni, tentera d'imposer une domination sur le Malroyaume.

Arthur VIII essaye désespérément de garder le contrôle sur la situation mais l'Église profite du chaos ambiant pour s'imposer à tous les niveaux sur l'ensemble de la Bretagne.

En effet, alors que les Malroyaumes sont entrés dans une phase active de la guerre avec l'Angleterre et que les Haïsranders et la Rédemption profitent de la situation pour étendre leur emprise, un facteur inattendu est apparu tout récemment et pourrait bouleverser le cours de la guerre.

Cette campagne se découpera en trois grandes étapes, composées de deux scénarios chacune.

Les Wastelanders devront être d'un niveau intermédiaire et bien équipés pour survivre à leur découverte.

Le Dieu de l'apocalypse

Vers la fin de la Guerre des Prodiges, une communauté a survécu, enfermée dans un bunker et protégée par l'un des Prodiges. Ce dernier fut créé afin de protéger la nation de ses ennemis ; il fut nommé Moïse et dirigea pendant longtemps la Fédération du Moyen Orient. Moïse lutta contre Ngarta qu'il considérait comme un démon issu de l'Enfer. Celui-ci, ivre de sa puissance et fort de sa lutte contre le Mal, plongea de plus en plus dans la folie, se prenant pour le fils de Dieu. Il décida de lancer une nouvelle croisade envers ce qu'il considérait être des infidèles.

L'armée, dépassée par la folie du Prodiges, se retourna contre ce dernier afin de le détruire ; malheureusement, au moment de mourir, Moïse, dans sa démence modifia la réalité : certains soldats furent

alors transformés en créature de cauchemars, devenant ainsi les quatre Cavaliers de l'Apocalypse.

Le reste de la cité fut plongé dans un sommeil sans fin que les gardiens devaient protéger jusqu'au retour du démon qui arriverait aux portes de Jérusalem. Alors l'armée des Cieux se réveillerait et s'abattraient sur le monde afin de répandre son feu vengeur...

Pendant ce temps, les terres entourant le dôme saint devinrent un espace d'une toxicité importante, répandue par les quatre Gardiens qui devinrent de puissants psykers et modifièrent les terres alentours afin de défendre leur dieu.

Ce jour arriva où Arthur V découvrit l'antique cité. Malmené en mer par les Mégas et les zones de Vaste, celui-ci dut accoster en urgence après avoir contourné l'Ythlid. Il débarqua sur une terre dévorée par le Vaste. Au cours de l'exploration de ces terres, la plupart de ses hommes périrent dans le Vaste ; néanmoins les survivants atteignirent les portes de la cité protégée par un immense dôme de verre.

A leur arrivée, ils furent capturés par les gardiens et descendus dans un ancien laboratoire de recherche transformé en une parodie de l'enfer. Arthur se vit alors injecter des nanomachines afin de le maintenir en vie durant les tortures destinées à punir le démon.

Son arrivée marqua le début du réveil de la population, métamorphosée en partie en ange et démon conformément à la bible laissée aux gardiens, INSMV 3.0, où le Grand Jeu débuta en attendant le retour de Dieu !

Ainsi Arthur V fut-il torturé et gardé en vie durant plus de 300 ans ; ses guérisons successives lui permirent de garder l'apparence de ses 25 ans.



Fort de cette jeunesse éternelle apparente, il cultiva une folie qui le gagna irrémédiablement. Il finit par convaincre ses gardiens d'organiser le retour de Dieu en

autorisant l'accès de la cité à de nouveaux humains afin de les intégrer dans le Grand Jeu et de répandre la Bonne Parole sur le monde entier. Bien entendu, il ne parla pas des Malroyaumes : il espérait gagner ces créatures en sa faveur afin de conquérir l'ensemble des Malroyaumes et des zones vivantes parcourues lors de Son voyage. Son plan commencerait dès qu'une croisade de la Rédemption arriverait à destination.

L'arrivée de la IIIème croisade

La dernière croisade, lancée par Jared Appoloni, parvint contre toute attente à retrouver la cité perdue de Hiérusalem. En admiration devant la majestueuse Cité de l'Hier et à leur grande surprise, les croisés furent accueilli par un homme se présentant sous le nom de Arthur V. Étonnés, ceux-ci furent néanmoins ravis de l'accueil qui leur fut réservé. Émerveillés par la technologie de l'Hier, les croisés profitèrent d'un repos bien mérité.

Pendant ce temps, Arthur reçut l'Archidiacre Bellone et lui présenta la nouvelle Hiérusalem, tout en se renseignant sur l'état du Malroyaume, sa situation politique actuelle et ses forces armées. Bellone vit qu'il avait réellement affaire à Arthur V mais son regard brillait d'une folie malsaine. Sentant son interlocuteur réticent et sur le point de se rétracter, Arthur déclencha le piège : des hordes de créatures démentes massacrèrent les survivants.



L'Archidiacre parvint à s'enfuir avec quatre de ses hommes en emportant un exemplaire d'INSMV 3.0.

Au terme d'un long voyage, ils regagnèrent les Malroyaumes dans un état de santé physique et mental considérablement affaibli. Ils furent accueillis par une

communauté de fée de la forêt de Brocklaïn. Bellone se prit rapidement pour un prophète, prêchant la fin du monde.

De nos jours

Cette campagne se situe en 297 DA et peut se dérouler très bien de manière simultanée avec la campagne officielle, ou bien être jouée avant ou après celle-ci (auquel cas la mort d'Arthur VIII¹ devra survenir après la fin de la campagne officielle). Le point de départ de l'aventure survient après une purge de l'Église de la Rédemption.

Le village abritant une communauté de fée a été signalé par un Raphaélite ayant aperçu un homme prêchant la fin du monde et dénonçant les mensonges de la Rédemption.

Depuis quelque temps, le comté de Lambrefeux, en Bretagne, est assez agité. Des rumeurs folles y circulent sur le retour du héros de la dernière croisade : l'Archidiacre Bellone aurait été aperçu près du village de Montfort.

Alerté par son réseau, Jared Appoloni a décidé d'enquêter sur le sujet et d'envoyer une équipe sur place.

Après une enquête approfondie, Jared réussit à retrouver Bellone qui, dans son délire, lui apprend l'existence d'une cité et la survie d'Arthur V.

Sous prétexte d'une invasion de fée, le village de Montfort fait l'objet d'une purge sanglante avec l'assistance de l'ordre de Konrad, dans le but de capturer Bellone.

« Arthur V le roi sanglant » est une opportunité que Jared ne peut ignorer : si Arthur VIII venait à mourir sans descendant, celui-ci, une fois au service de la Rédemption, pourrait le remplacer sur le trône. L'Église atteindrait enfin son apogée...

Malheureusement Bellone décède dans les jours suivants sa capture. Jared, décide de retrouver les survivants de l'expédition, afin d'en apprendre plus et de localiser cette cité de l'Hier intacte, recelant un savoir perdu et le secret de l'immortalité d'Arthur V.

¹ Arthur VIII sera en effet assassiné par les tueurs formés par Jared sur l'île de [...], ce qui amènera les voyageurs à chercher un remplaçant dans le chapitre III où leurs pas les amèneront sur l'île du Gernais.

Durant ce temps, l'un des autres chevaliers survivants dont la raison est encore intacte décide d'informer Arthur VIII de la situation et de la disparition de Bellone suite à la purge de l'Église. Il réussit à se faire recevoir par le prince-régent Dinlop-Adamante, qui porte foi à son récit. Ce dernier le rapporte au roi qui décide de réunir les survivants afin de les mettre hors de portée de Jared Appoloni. Son objectif est de se renseigner sur cette cité afin de monter une expédition afin de se débarrasser d'Arthur V et de récupérer les trésors reposant au sein du temple de l'Hier.

Malheureusement pour Arthur, il n'est plus le seul en course avec l'Église : en effet, Lord Arthabâkal, grâce à son formidable réseau, apprend également l'existence d'Arthur V. A la recherche de l'immortalité, ce dernier souhaite à tout prix s'en emparer afin de découvrir son secret.

Une course contre la montre s'engage alors afin de récupérer les informations de la cité de Hiérusalem.

La situation géopolitique

Il est nécessaire de positionner les forces en présence et surtout les ambitions de chacun, car les joueurs seront amenés à effectuer un voyage de plus de 2 ans durant lesquels la situation se dégradera de manière significative : à leur retour, le Malroyaume sera au bord de la destruction.

L'Église de la Rédemption

Jared Appolioni, dans sa quête de pouvoir, verra à ce moment l'opportunité de remplacer Arthur et de favoriser un regain de foi grâce à la l'annonce de la redécouverte de Hiérusalem. Pour l'instant, Jared s'organise afin de renverser Arthur et prendre le pouvoir sur le Malroyaume : il tisse actuellement une alliance solide avec les Spaniards afin d'obtenir des renforts venus des territoires inconnus. D'un autre côté, il passe des commandes importantes auprès des nains de Corbuse, et tente de regrouper autour de lui discrètement des Pyskers hors-ligue, destinés à l'appuyer pour renverser la situation, en promettant la destruction du Collégium.

Arthur VIII

Le souverain du Malroyaume voit dans cette opportunité une source de pouvoir lui permettant de régler une fois pour toutes le problème des Haïsranders et de l'Inglad tout en portant un coup fatal au développement de la Rédemption.

La découverte d'une cité intacte est une opportunité importante, mais le roi ne mesure pas le danger que recèle cette découverte, ni le danger qu'il encourt si Jared met son plan à exécution.

Lord Arthabâkal

C'est de loin l'ennemi le plus dangereux : Arthabâkal jouera la partie comme une partie d'échecs sans jamais se révéler. Il se servira de son influence en Inglad, afin de contrer Arthur VIII et de profiter de la situation. Ce personnage sera toujours un ennemi des PJs, même si, au début, il favorisera leur entreprise de manière indirecte.

Le déroulement

La Guerre Sainte est une campagne en trois actes différents comprenant chacun deux à trois scénarii chacun.

Les épisodes 1 et 2 se dérouleront au cœur du Malroyaume, où les voyageurs seront recrutés pour retrouver les disparus, sans jamais savoir que ces derniers reviennent de la dernière croisade. Ils seront amenés à choisir leur camp d'une manière ou d'une autre. Ils auront l'occasion de rencontrer le grand Jared Appolioni en personne qui essaiera de les gagner à sa cause afin de mener la IVème croisade.

Ils auront l'occasion de rejoindre l'Ordre des Considérants, souhaitant organiser leur propre expédition.

Ils seront amenés à enquêter sur la disparition des survivants, réfugiés dans une communauté de fée, qui les mettra à l'abri dans un tunnel de métro.

Une fois les survivants réunis, ils devront préparer leur expédition ; pour cela, ils devront réussir à récupérer les meilleurs Artifex gardés précieusement par différentes personnes. Et surtout choisir un camp pour l'expédition.

A la recherche de l'Ombre Jaune :

Tout commence par la purge effectuée par l'Église dans le comté de Lambrefeux. Les voyageurs vont entendre parler de cette purge d'une manière ou d'une autre. En effet, le comte Brassac de Lambrefeux, extrêmement choqué de cet événement, en a référé à Arthur et les tensions entre l'Église et le comte sont palpables : les prêtres errant de l'Église sont expulsés des villes, les réunions du Culte sont interdites dans tout le comté, les églises condamnées...

Les voyageurs seront contacté (*si vous commencez cette campagne, avant la campagne officielle*) par [...] au « Repos du voyageur », ce dernier sera attablé comme à son accoutumée devant un immense bout de gibier qu'il dévore avec appétit. (*Si jamais les voyageurs ne sont pas à Lambrefeux, ces derniers pourront être contactés de manière urgente par le parti choisi en fonction de l'évolution de la campagne officielle, afin de regagner Lambrefeux d'urgence*). Il proposera aux voyageurs une mission bien rémunérée et extrêmement pressante. Ces derniers devront enquêter sur la purge à proximité de Montfort afin d'en connaître les raisons. Si un prêtre de l'Église de la Rédemption est présent parmi les joueurs, ce dernier devra camoufler son identité afin rentrer en ville.

Bien entendu ils seront rémunérés à la hauteur de la tâche.

Zone réservé au MJ

Ce petit bourg paisible a vu chambouler son existence par l'arrivée de l'Ordre de Konrad qui a pris le contrôle du village.

En effet, ces derniers, à la recherche des survivants de la dernière croisade, ont mis à sac un village de fée dans la forêt, sans pour autant mettre la main sur eux. L'Ordre a donc décidé de monter un avant-poste fortifié, à l'emplacement de l'ancien village de fée, afin de poursuivre leurs recherches et de préparer les futurs mouvements de troupe.

Durant ce temps, un villageois ayant été en contact avec les fées, réfugiées dans les souterrains, a été

victime du Mal-Brun : sauvé du bûcher par Garakiel, il a été placé en isolement jusqu'à son décès. Malheureusement, la folie a gagné le pauvre homme qui s'est mis à tuer régulièrement, avec une rare sauvagerie. Ces meurtres de plus en plus inquiétants sont mis sur le compte de l'Église et de bêtes sauvages mais la vérité est plus troublante...

Time Line

- ¹⁴/₇ **J-15 : Arrivée des soldats de l'Église.**
- ¹⁴/₇ **J-12 : Attaque du village de fées.**
- ¹⁴/₇ **J-6 : Identification de la contamination par le Mal-Brun.**
- ¹⁴/₇ **J-5 : Envoi du messenger au comte.**
- ¹⁴/₇ **J-4 : Assassinat du messenger par le fou.**
- ¹⁴/₇ **J-2 : Assassinat de la veuve de Domingo.**
- ¹⁴/₇ **J - 0 : Arrivée des voyageurs.**
- ¹⁴/₇ **J +2 : Assassinat du petit Hector.**
- ¹⁴/₇ **J+5 : Attaque des fées.**
- ¹⁴/₇ **J+6 : Arrivée du Prince Régent.**

Montfort

Le départ des joueurs dépendra, entièrement de l'évolution de la campagne officielle, la time line de cette aventure démarre au même point que cette campagne.

Le voyage jusqu'au village de Montfort est relativement difficile, la neige ralentissant considérablement les voyageurs, ceux-ci devront s'arrêter régulièrement dans des haltes aménagés par l'ordre des voyageurs. N'hésiter surtout pas à leur faire entendre les rumeurs les plus folles sur ce qui s'est passé là bas (Présence de Méga, conspiration de Psykers...).



Le village de Montfort est une petite bourgade de quelques centaines d'habitants, vivants essentiellement sur la vente de bois issus de la forêt de Brocklaine qui gagne chaque année du terrain sur le village, malgré les différentes tailles et coupes effectuées.

Les joueurs arrivent dans un village fantôme, accueillis par une patrouille de l'ordre de Konrad qui n'a toujours pas quitté le village malgré les mises en garde du comte Grassac de Lambrefeux. Ceux-ci sont restés afin de retrouver l'un des 4 survivants qui fut hébergé par un village de fée.

L'ORDRE DE KONRAD

Le couvre-feu est imposé dans le village dès la tombée de la nuit.

Si les joueurs arrivent après le couvre-feu, il leur sera extrêmement difficile d'entrer.

Le capitaine Kriegel, les recevra dès leur arrivée, C'est un homme sadique connu pour son « efficacité » dans la lutte contre l'hérésie.



Cette âme damnée de Jared est l'envoyé idéal pour une mission cruciale pour l'Église.

(Un test de CLAIRVOYANCE + SAVOIR : Rédemption (Diff 12) permettra de reconnaître ce charmant personnage et sa

fonction.)

Ce dernier expliquera aux voyageurs que cette ville est sous son entière responsabilité et que toute action allant à l'encontre du règlement mis en place par ses hommes sera sévèrement réprimandée.

Dans un premier temps ils seront logés dans une grange et surtout désarmés. Si jamais ces derniers aperçoivent un homme vêtu de jaune, dans les parages tout élément susceptible de conduire à sa capture sera récompensée de 20 PZ, si jamais ce dernier était capturé vivant. Saint Appoloni récompensera en personne les voyageurs.

Les voyageurs seront libres de déambuler dans le village si ces derniers le souhaitent. Bien entendu, l'accès à la forêt de Brocklaine leur est strictement interdit.

Le lendemain les voyageurs pourront constater le climat de peur dans lequel le village est plongé depuis plus d'une semaine.

Les hommes de l'Église effectuent de nombreux aller-retour dans la forêt, emmenant avec eux des carrioles contenant des caisses de bois aux grandes dimensions. En effet ils mettent en place un relais destiné à permettre une exploration plus avancée de la forêt, nécessaire à la traque des fugitifs, mais aussi de stockage de matériel, en vue d'un éventuel mouvement de troupe.

Les joueurs auront plusieurs moyens pour se faufiler dans la forêt (corruption, discrétion...). Quoiqu'il en soit n'hésitez pas à leur faire sentir, le danger d'être découvert, multipliez les jets (ADR+DISCRETION Diff 15).

Les voyageurs vont forcément souhaiter se renseigner auprès des villageois.

Les villageois notables :

Hector Alban, Bourgmestre

Hector est un homme de bon aloi, aimant la bonne chair et aimé de ses concitoyens. Atterré par l'apparition de l'Église de la Rédemption, il avouera avoir été impuissant. Un messenger à été envoyé au Comte, mais sans réponse à ce jour.

Le cadavre a été retrouvé par des villageois un peu plus loin, complètement démembré. Ce qui doit certainement être un coup de l'Église...

Domingo Fajas

Ce vieux Spaniard est venu s'installer à Montfort, il y a plus de 40 ans.

Après une traversée de l'enfer, il a décidé de trouver un village paisible où ces qualités de chasseurs seraient appréciées.

Sa vie s'était écoulé paisiblement avec la femme qu'il avait choisi jusqu'à ce qu'elle soit retrouvée crucifiée la tête en bas (cf. Time Line + encart bête sauvage).

Depuis, il broie du noir. Il pourra apprendre aux voyageurs qu'un villageois atteint du Mal-Brun est enfermé à l'écart en attendant sa mort... comme lui, finalement.

Elsa

Elsa est une petite fille du village, absolument pas effrayée par la situation, elle ira elle-même à la rencontre des voyageurs. Elle veut entendre des histoires. Ces derniers se sentiront absolument charmés par tant de candeur (*eh oui, il s'agit d'une jeune Pysker en herbe, explorant sans le savoir le chemin des âmes. Mais Garakiel a décidé de la prendre sous son aile afin de la faire intégrer plus tard l'ordre des Considérants*).

En échange d'histoires, elle pourra leur parler de tout ce qu'elle voit, étant donné qu'elle rentre où elle veut, même auprès du capitaine Karel (*c'est une scène à faire jouer, hilarante pour le MJ !*). Le point

intéressant est qu'elle a aperçu une forme humanoïde rôdant à l'extérieur le soir de la mort de la femme de Domingo.

De manière générale, les villageois se plaindront de la présence illégale de l'Église et de l'obligation pour tous les hommes valides de se rendre dans la forêt. Par ailleurs, ils pourront apprendre qu'un messenger à été envoyé au comte (malheureusement ce dernier a été assassiné par les hommes de Karel).

Les villageois aborderont forcément la présence d'un autre voyageur, tenant actuellement un hôpital de fortune, pour soigner les malades. Étonnés, ils pourront lui rendre visite, afin d'en savoir plus.

Capitaine Karel

Caractéristiques

ADResse : 5 ; PUissance : 4 ;
CLAirvoyance : 6 ; PREsence : 6 ;
TREmpe : 8

Coercition 9, Mêlée 5, Monte 4,
Mouvements 2, Persuasion 7,
Savoir : Rédemption 9, Savoir :
Wasteland 5, Savoir : Malroyaume
3

Prédilection : Commandement
(Coercition), Eloquence
(Persuasion)

Combat

Vitesse : 5
Santé : 29
Initiative : 1D10+5
Psyché : 33
Capacité offensive : 11 (masse
d'arme)
Défense : 13 Bonne aventure : 4

Capacité Spéciale : Si Karel
dépense 1 point de bonne
aventure pour un test de
Persuasion ou de Coercition, le
bonus est doublé.

Arme : Masse d'arme : 1D6 +2,
Armure de Plaque : + 4

LE VOYAGEUR FOU

L'hôpital est un petit bâtiment, accueillant une dizaine de lit. Un homme tenue rapiécée, chaussure, passe patient, semblant personnes semble ne pas toute personne rentrant dans le bâtiment. Lorsque les joueurs s'approchent de celui-ci, il s'adresse à eux :



vêtu d'une sans de patient en ausculter ces allongées. Il remarquer

« Ne bougez plus enfant de la terre, la perturbation va grandir et la disparition de cet élément perturbera son équilibre ! »

Interloqués ces derniers s'arrêteront sans doute et verront cet homme étrange manipuler de manière délicate les membres du vieillard. Il s'agit en réalité d'un Psyker hors-ligue, empruntant le chemin de la vie. Issu du Collégium, ce dernier partit un beau jour,

dégoûté de la vision du monde imposée par le Collégium. Pourchassé par ce dernier pour ses connaissances puis par la Rédemption, fut sauvé *in extremis* du bûcher par l'un des Considérants d'Arthur. Depuis ce temps, il travaille régulièrement avec cette ordre secret, sous couvert de dispenser des soins aux plus démunis. C'est un homme d'une grande bonté d'Âme. Il est arrivé à Montfort afin d'enquêter sur les agissements de la Rédemption et découvrir leur objectif, qui ne semble pas être que militaire.

Si les joueurs font connaissance, ils apprendront qu'il s'agit de Garakiel, druide itinérant, et s'ils lui font part de leur envie d'en savoir plus, ce dernier les orientera sur la piste du poste près de l'ancien village de fées, et sur la présence de survivants. S'ils lui proposent de les accompagner, il déclinera l'invitation afin d'éviter de perdre sa couverture, s'en remettant à ces nouveaux venus.

Hommes d'armes de la Rédemption

Caractéristiques

ADResse : 5 ; PUIssance : 6 ;
CLAirvoyance : 4 ; PREsence : 3 ;
TREmpe : 4

Armes à distance 5, Mêlée 7,
Monte 4, Mouvements 4,
Perception : 4, Survie 4, Savoir :
Rédemption 4, Savoir : Wasteland
2, Savoir : Malroyaume 3

Combat

Vitesse : 5

Santé : 25

Initiative : 1D10+5

Psyché : 21

Capacité offensive : 15 (fendoir) /
11 (arbalète à cric)

Défense : 12

Capacité Spéciale : Si Karel
dépense 1 point de bonne
aventure pour un test de
Persuasion ou de Coercition, le
bonus est doublé.

Arme : Fendoir : 1D6 +3, Arbalète à
Cric 2D6, Armure de cuir : +2

La forêt de Brocklaine

Quoi qu'il en soit les voyageurs iront tôt ou tard dans la forêt, que ce soit pour leur mission sans indications ou bien après avoir parlé Garakiel.

Ils pourront suivre les traces laissés par les convois avec facilité (PERception + CLAIRvoyance seuil 12). Après quelques heures de marches, ils arriveront aux abords du village de fées qui est une ancienne abbaye en ruine.



Les fées regroupées ici avaient commencé à reconstruire cette abbaye afin de créer une communauté à l'abri des persécutions. Leur

bonne entente avec le village offrait l'occasion d'échanger leurs trouvailles contre nourriture et produit manufacturés.

Dès que les joueurs approchent, ils pourront apercevoir, un camp renforcé en construction par les habitants du village sous la garde agressive des soldats de l'Église.

Si les joueurs tentent de s'approcher de nuit, ils pourront fouiller facilement les abords du camp. En effet, dès la tombée de la nuit, les prisonniers sont enfermés dans un baraquement, tandis que les soldats se regroupent dans l'ancienne abbaye, ils devront malgré tout éviter quelques patrouilles (ADResse + DISCRETION seuil 10).

Les voyageurs pourront faire le choix de libérer les prisonniers, que ce soit parce que le maire du village leur en a fait la demande ou bien parce que cette situation les choque et qu'ils prennent le parti du village.

A ce moment, laissez-les faire mais faites-leur sentir la toute-puissance de l'Église, et n'oubliez pas qu'une grande troupe est encore présente au village.

Quoiqu'il en soit, les villageois s'évaderont et mèneront une petite révolte le lendemain.

Une fois introduit dans le camp, les joueurs pourront apercevoir les échafaudages et d'étranges trous parsemant le sol. Si jamais ils réussissent un jet de (CLAIRvoyance + PERception seuil 15), ils pourront apercevoir une trappe métallique camouflé sous de la terre fraîche et quelques buissons. Celle-ci est

Garakiel Pysker Hors-Ligue

Caractéristiques

ADResse : 5 ; PUIssance : 4 ;
CLAIRvoyance : 8 ; PREsence : 4 ;
TREmpe : 9

Coercition 9, Mêlée 5, Monte 4,
Mouvements 2, Persuasion 7,
Savoir : Rédemption 9, Savoir :
Wasteland 5, Savoir : Malroyaume
3

Prédilection : Commandement
(Coercition), Eloquence
(Persuasion)

Combat

Vitesse : 5

Santé : 29

Initiative : 1D10+5

Psyché : 33

Capacité offensive : 11 (masse
d'arme)

Défense : 13 Bonne
aventure : 4

Capacité Spéciale : Si Karel
dépense 1 point de bonne
aventure pour un test de
Persuasion ou de Coercition, le
bonus est doublé.

Arme : Masse d'arme : 1D6 +2

verrouillée. A côté se trouve un étrange cadran avec des boutons et des chiffres. Rien ne se passe en appuyant sur les boutons. S'ils restent un peu, ils pourront apercevoir une fée ouvrir la trappe et sortir discrètement et se diriger vers le baraquement des prisonniers. Les voyageurs auront plusieurs choix (un test d'ARDesse + DEPlacement seuil 18 leur permettra de maintenir l'ouverture de la trappe) : soit ils essaieront de rattraper la fée pour discuter avec elle (PREsence + PERsuasion seuil 12 pour la convaincre, qu'ils ne sont pas de l'Église) ou encore la suivre.

Si les voyageurs décident de suivre l'étrange créature, ils apercevront un homme nu dont le corps est entièrement recouvert d'écorce, qui libérera les prisonniers et lancera un hurlement guttural qui aura pour effet l'apparition de dizaines de fée mené par un homme à l'imposante stature prêtes à affronter les troupes de l'Église.

En revanche, s'ils décident de rentrer dans le sous-sol s'ouvrant à eux, ils seront irrémédiablement agressés et capturés par des fées qui attendaient en bas le signal.

LE PREMIER SANG



Suite à l'intervention des fées, une bataille sauvage se déroulera où les 20 hommes de l'Église se feront inexorablement submerger par les fées et les prisonniers luttant côte à côte bien que désarmés. Ces derniers finiront par remporter la bataille au prix de lourdes pertes. Les voyageurs peuvent très bien prendre partie pour un camp ou un autre (insistez

sur les barbaries infligés sur les hommes de l'Église, afin de semer un doute et de laisser le choix aux joueurs). Une fois la bataille terminée, l'homme menant les fées s'approchera de l'une des victimes et l'apportera au centre des ruines près du petit étang où il immergera cette dernière. Puis il s'approchera des joueurs : si ces derniers ont prit parti des fées, il les accueillera aimablement, leur proposant de se joindre à eux pour le dîner.

Au cas contraire, si ces derniers ont été capturés ou bien ne sont jamais intervenu, ils devront le convaincre de leurs bonnes intentions.

Une fois la situation éclairée, ce dernier se présentera à eux comme le Chevalier Alonzo, ancien Spaniard, ce dernier fut envoyé auprès de l'Archidiacre Bellone, pour prendre part à la dernière croisade.



Ce dernier leur expliquera, qu'il s'est réfugié ici suite au massacre commis par les membres de l'Église, et l'enlèvement de son ami.

« J'ai été accueilli par ces personnes que l'on pense être des bêtes sauvages ! Mais ce sont ceux qui ont fait montre d'une grande humanité envers nous, pauvres fous errants. Nous étions quatre survivants, partis avec de grands espoirs, et nous voilà... Vous avez l'air de gens hardis et sûrs de vous. Si vous le souhaitez, j'aimerais quérir votre aide : trois de mes amis ont disparu depuis l'attaque de l'Église. Nous devons nous retrouver dans une ruine de l'Hier, dans deux mois... Pouvez-vous les retrouver et, le cas échéant, me ramener ceci ? (il leur tend un quart de médaillon en forme de roue mécanique) Bien entendu, nous vous récompenseront : les objets présents dans cette ruine seront à vous. Une fois réunis, j'aurais à vous proposer un savoir et une expédition comme jamais vous n'en avez vécu, voyageurs ! Si vous êtes des gens de bien, joignez-vous à nous, allons libérer le village de ces tortionnaires !»

Alonzo Chevalier Errant

Caractéristiques

ADResse : 8 ; PUIssance : 8 ;

CLAirvoyance : 4 ; PREsence : 3 ;

TREmpe : 9

Coercition 9, Mêlée 7 Monte 4,

Mouvements 5, Persuasion 7,

Survie : Savoir : Etiquette 9, Savoir :

Wasteland 5, Savoir : Malroyaume

6

Prédilection : Mêlée (Arme à une main), Survie (Wasteland)

Combat

Vitesse : 5

Santé : 39

Initiative : 1D10+5

Psyché : 31

Capacité offensive : 18 (épée en acier)

Défense : 22 Bonne
aventure : 4

Eclat : 2

Capacité Spéciale : Si Alonzo dépense 1 point de bonne aventure ou d'éclat pour un test de Mêlée, le bonus est doublé.

Arme : Epée en acier : 1D8 +2,

Ecu : +3,

Armure de Plaque : +5

Le chevalier se relève et rassemble ses troupes disparates qui ont récupéré autant de matériel que possible sur les cadavres de leurs ennemis.



Les joueurs pourront assister à une véritable bataille rangée, quelque soit le camp qu'il choisisse : la bataille sera stoppée par le Prince Régent Adamante-Dunlop, intervenant en personne à la tête d'une troupe solidement armée pour le comte, afin d'arrêter les hommes de l'Église.

ConsidéranTs a décidé de se servir de ces derniers, suite au rapport de leur espion.

Garakiel s'approchera discrètement d'eux afin de leur proposer de fuir avec lui avant d'être mis au cachot pour interrogatoire. Il leur proposera de leur fournir des informations en échanges d'une escorte jusqu'à Lambrefeux.

Si les joueurs décident de le suivre, le druide les emmènera par des chemins détournés afin d'éviter les différentes patrouilles.

S'ils décident, au contraire, de jouer franc-jeu, le Prince Régent est un homme droit et juste. Néanmoins sur ordre d'Arthur, il fera emprisonner les joueurs, afin de les interroger sur les événements qui se sont déroulés dans le village et s'arrangera pour que ces derniers soit condamnés à mort (afin qu'ils soient libérés ensuite par Garakiel et, surtout, lui soient redevables).

Les joueurs auront ensuite plusieurs choix à leur disposition en fonction de leur position au sein du scénario :

¹⁴/₇ *Rapporter le résultat de leur mission auprès du commanditaire, et poursuivre leur aventure.*

¹⁴/₇ *Suivre Garakiel d'une manière ou d'une autre afin de poursuivre la recherche des 3 derniers fugitifs.*

¹⁴/₇ *Accepter la mission d'Alonzo et se débrouiller par leur propre moyen.*

¹⁴/₇ *Rechercher l'aide de l'Église, s'ils sont sauvés les soldats présents dans la forêt.*

Le psychopathe

Le pauvre hère enfermé dans la cabane isolée du village est en phase terminale de transformation (cf Mal-Brun). Pensant l'avoir bien enfermé, Garakiel ne se doute pas que ce dernier a creusé un trou afin de « prendre l'air » la nuit, lors du couvre feu.

En effet, la transformation le rend fou les soirs sans lune (ou nuage couvrant la lumière des étoiles), il sort alors afin de boire le sang de victimes innocentes. Heureusement que le couvre feu est imposé, car il ne s'en prend qu'à des proies esseulées.

Si les joueurs lui tendent un piège, un soir sans lune, ce dernier attaquera la malheureuse victime.

Il ne s'agira pas d'un combat extrême, mais il seront probablement obligés de le tuer, mais attention à la contamination (cf supplémentp X).

Expérience / Eclat

- $\frac{14}{7}$ Survivre au scénario : 1PX
- $\frac{14}{7}$ Libérer les prisonniers : 1 PE
- $\frac{14}{7}$ Sauver les soldats de l'Église : 1PE
- $\frac{14}{7}$ Aider les fées lors du combats : 1PX
- $\frac{14}{7}$ Découverte du psychopathe
1 PX
- $\frac{14}{7}$ Dire la vérité à : 1PX

Garakiel s'approchera discrètement de ces derniers, afin de leur proposer de fuir avec lui avant d'être mis au cahot pour interrogatoire. Il leur proposera de leur fournir des informations en échanges d'une escorte jusqu'à Lambrefeux.

Si les joueurs décident de le suivre ce dernier les emmènera par des chemins détournés afin d'éviter les différentes patrouilles.

S'il décide de jouer franc-jeu, le Prince Régent est un homme droit et juste, néanmoins sur ordre d'Arthur, il fera prisonnier les joueurs, afin de les interroger sur les événements qui se sont déroulés dans