

L'EMPIRE DES OMBRES

SCOI: LES VOLEURS D'ADRIPAS



Voici donc le 1^{er} scénar de la Campagne des l'Empire des Ombres pour *Fallen Ones*.

Cette campagne va mener vos personnages sur les route de l'Aventure Epique avec un Grand AE.

Il vous faut pour y jouer les règles de Fallen Ones disponibles aussi sur www.terredesonges.fr ou alors d'autres règles que vous préférez et un peu plus de boulot.

Cette campagne est prévue pour des personnages un peu expérimentés. L'idéal c'est qu'ils aient 2 ou 3 scénarios de "bouteille" ne serait-ce que pour avoir l'habitude d'être chouchoutés par Farazuul (voir la fin du scénario) et donc de tomber de haut.

Côté situation géopolitique, la campagne débute alors que les Forces du Roi-Dieu sont en train de conquérir l'Empire d'Aliffa. Les villes déjà prises sont: Balogna (3 ans) Rempart (3 ans) Mérid, (2 ans) Pax (1an) et Napilo (6 mois).

La ville de Vanashtar vient juste d'être conquise (et détruite (voir les scénarios "Le Cristal de Kendora" et "L'Etoile de l'Aurore")).

Côté aventure, je vais essayer de résumer sans dévoiler tout... Les personnages vont partir à la poursuite d'un certain Riguel. Durant ce périple, ils seront amenés à découvrir plusieurs secrets de l'univers de Fallen Ones, dont l'un concernant directement Farazuul... et donc eux même, et risque bien de remettre à plat leurs échelle de valeur.

Bon, on attaque alors?

ACCROCHE

Une grande victoire vient d'être remportée par les forces de Farazuul. La ville d'Adripas a été prise après 58 jours d'une bataille acharnée. Les Ombres, installées dans ce qui fut la grande université de magie d'Adripas épaulent les forces régulières dans leurs mission de maintien de la paix de Farazuul. Jusqu'au jour ou à la faveur d'une diversion, l'Université est infiltrée par un groupe à la recherche d'une salle secrète...

ACTE I: VILLE CONQUISE

SCÈNE I: INTRODUCTION

Empire d'Aliffa - par une pluvieuse journée d'automne

La ville d'Agripas a finalement été prise. Un enjeu de taille pour les forces de Farazuul, la ville abritait une puissante flotte de navires de guerre, mais aussi une des plus célèbres écoles de gladiateurs, et surtout, une des plus célèbres université de magie de l'Empire d'Aliffa.

Le combat a duré 58 jours, mais encore une fois, Farazuul en soit loué, la victoire fut au rendez-vous.

Alors que les Ombres de Haut rang et leurs généraux se sont installés dans le palais du gouverneur, les personnages eux ont été logés, pour des raisons logistiques mais aussi de confort, dans les appartements des ex Magisters de l'Université de Haute Magie d'Agripas.

Ils doivent entre autre, y superviser le recensement et au besoin, la destruction des ouvrages subversif (cad qui enseignent la magie).

Bien entendu, tout cela est une entreprise très risquée a cause des nombreux sorts de protection qui couvrent aussi bien les salles que les ouvrages. Personne ne tient à ce que la moitié de la ville soit rasée par une explosion magique déclenchée par un soldat distrait. A cet effet, plusieurs magiciens ont été gardés en vie afin d'aider à détecter et à neutraliser de telles protections.

L'université est composée de 6 bâtiments collés les uns aux autres. Au faîte de sa gloire elle a pu abriter plus de 2000 étudiants. (y compris en logis). Elle a été construite à une époque oubliée, et si certains corps de bâtiments ont l'air d'avoir moins de 2 siècles, les parties les plus anciennes ont clairement été fabriquées soit à l'aide de la magie la plus puissante, soit avec de principes et de connaissances architecturales oubliées depuis longtemps.

Laissez les personnages quelques minutes pour décrire à quoi ils occupent leurs journées dans ces objectif, sachant qu'assez vite, ils découvriront que certaines zones de l'université leurs sont proprement interdite.

Les sorts de protection sont trop puissants et trop complexes pour les magiciens gardés en vie.

A titre d'exemple:

- Un érudit a été tué par vague de froid devant une porte qu'il essayait d'ouvrir.
- Un glyphe a été déclenché, qui a invoqué une gargouille. Cette dernière a mis en pièce 6 hommes avant d'avoir pu être neutralisée.
- Un soldat a passé une porte, mais se retrouve dans l'impossibilité de revenir en arrière. Un champ de force l'en empêche. Le pauvre est en train de mourir de faim et de soif devant les yeux de ses camarades.
- Un groupe de soldat à purement et simplement disparu dans l'aile ouest de l'université.

Les zones jugées trop dangereuses ont été signalées et sont interdites.

Les personnages peuvent bien sur tenter de trouver une solution à ces divers problèmes (notamment en utilisant leurs pouvoirs si particuliers). Mais, s'il en résolvent certains, d'autres sont irrémédiablement hors de leur portée.

Ainsi, les jours se passent et se ressemblent, et, au bout de 2 semaines, la ville est désormais presque sous contrôle total, et de nombreuses patrouilles sillonnent la ville en tout sens et y font régner l'ordre.

Peut être les personnages commencent-ils à s'ennuyer.

SCÈNE 2: ENFIN DE L'ACTION

Ville d'Agripas - Par une froide nuit d'automne.

Mais l'action va bientôt frapper à leur portes. Une nuit donc, les personnages non éveillés sont réveillés par une cloche d'alarme.

D'après un garde, c'est la cloche de l'école de gladiateur (située dans les arènes de la ville), ou sont entreposées les armes des forces de Farazuul, et qui se situe à moins de 10 minutes à pied des quartiers des personnages.

En toute logique, ils devraient se précipiter. Mais s'ils ne le font pas, racontez leur, par l'intermédiaire d'un soldat venant au rapport, ce qui s'est passé est passé à la scène suivante.

L'arène est donc attaquée par de nombreux hommes armés. Leurs techniques et leurs armes les trahissent: se sont forcément des gladiateurs... et pas des mauvais.



Gladiateurs (6) (Deg= 6) (5PV) 00000 00000 00000 00000 00000

Dorius l'invaincu (barbare du nord) (8) (Deg = 8) (13 PV) 00000 00000 000

Si les personnages interviennent, ça devrait être réglé assez rapidement... juste à temps pour que, le combat terminé, ils entendent la cloche d'alerte de l'Université cette fois.

SCÈNE 3: AU VOLEUR

L'attaque du dépôt d'arme est en fait une diversion orchestrée afin de faciliter la réalisation du réel objectif des résistants: Récupérer des ouvrages et objets précieux à l'université.

Des voleurs-magiciens pénètrent dans l'université (dans les quartiers non accessibles) et dérobent Objets magiques, ouvrages de valeur, focus...

Ils sont beaucoup; et même si la majorité est neutralisée, certains parviennent à s'échapper avec du butin (éventuellement après une course poursuite effrénée sur les toits de la ville)

Voleur sorciers (les "Lames de Daeros") (6/8) (Deg 6-8)

(00000) (00000) (00000) (00000)

Les meilleurs: Lames de Daeros (10) (deg 10) (15 PV)

(00000 00000 00000) (00000 00000 00000) (00000 00000 00000)

Les capturés vivants pourront parler de leurs objectifs, mais, justement pour parer à une capture éventuelle, ils ne sauront rien de ceux des autres.

S'il est torturé avec suffisamment de brio, il finira par avouer qu'il avait rendez-vous dans un petit bois à l'extérieur de la ville pour remettre son butin à qui de droit. (Si les personnages se précipitent, allez à la scène 5.)

Toujours est-il que maintenant, certaines zones non accessibles avant sont maintenant ouvertes...

SCÈNE 4: DANS LE SAINT DES SAINTS

Les personnages peuvent maintenant pénétrer dans certaines zones de l'université qui leur était inaccessible jusqu'alors.

Ils découvrent donc diverses salles, principalement des entrepôts d'objets magiques, des labos d'alchimie, des bibliothèques, des salles d'études ou d'invocations, des quartiers privés.

L'une d'entre elles (une salle d'étude) attire particulièrement leur attention.

Cette salle est visiblement très ancienne, et les livres qui y sont entreposés sont sans doute les plus anciens que les personnages aient pu voir jusqu'à présent. Elle semble pourtant être une des salles les plus fréquentées récemment. De plus, elle a, sans aucun doute, été visitée cette nuit: un grand bordel y règne, et il semble manquer plusieurs ouvrages sur les étagères et les bureaux.

Les ouvrages qui restent ne sont pourtant pas dénués d'intérêts.

L'un d'entre eux, se trouve juste sur le pas de la porte; sans doute est-il tombé quand le voleur a pris la fuite.

Il s'intitule sobrement "Nephtys"

Voir en fin de document ce que raconte ce livre

SCÈNE 5: DES PLANS À L'INTÉRIEUR LES PLANS

Un des Voleurs-Magiciens à finit par craqué sous la torture (prodiguée par les personnages ou alors par de hommes dont c'est le métier que de faire parler les autres...).

Il fait partie d'un ordre récent de paladins de Daeros. Leur nom est "Les Lames de Daeros", une sorte de réponse aux "Ombres de Farazuul". L'objectif premier de cet ordre: Tuer des Ombres. La mission de ce soir:

Les érudits de l'université recherchaient dans les textes anciens et les prophétie d'éventuelles occurrence à Farazuul et à ses Ombres, dans le but de trouver un moyen de les combattre, et d'après ce qu'il en sait, ils avaient trouvé quelque chose... Mais l'attaque des forces de Farazuul à monopolisé ses hommes qui ont du quitter leurs recherches, et pour beaucoup, sont allés mourir sur les remparts laissant derrière eux le beaucoup de leurs travaux. Ce sont les fruits de ces travaux que sont venues chercher les Lames. En plus de divers autres objets magiques forts utiles en temps de guerre.

. Il devait remettre le fruit de son larcin à un certain Riguel (si les personnages se renseignent, il paraît qu'il s'agit d'un ancien très bon Gladiateur / on en sait guère plus). Il devait le retrouver dans le bois de Melmoth, un territoire de chasse réservé situé à l'extérieur et un peu au nord de la ville. Il y a là une petite cabane de chasse ou traditionnellement les chasseurs se retrouvent.

Mais là encore, cette information est un guet-apens. En fait, c'est même un double guet-apens.

En effet, Riguel savait pertinemment que toutes les Lames ne réussiraient pas. Il savait que certains se feraient prendre vivant (il comptait même dessus). Il savait que le prisonnier finirait par parler sous la torture. Il se doutait bien que des ombres se rendraient sur place. Il a donc monté une double embuscade.

La première, "l'officielle" est tendue par un groupe de 20 Soldats de Daeros et de divers résistants. L'objectif est de noyer les personnages sous le nombre. Ils attaquent franchement et massivement. Ils ne connaissent pas la peur: Riguel a pris soin de les droguer à cet effet.

Résistants (4); Deg = 4; 3 PV (000)

La deuxième embuscade, la vraie interviendra quand la moitié des premiers embusqués sera tombée.

Riguel et ses hommes apparaissent par 2 à travers 5 portails. Encerclant les personnages.

Riguel lance tout de suite sa première plus puissante attaque de zone (un déchaînement de foudre sur 12m de diamètre) causant 12 Deg. Ensuite se sera le free fight.

Il faut dire que Riguel n'est un pas un chevalier comme les autres.

De petite noblesse, il ma mené un vie de débauche, avant de s'acoquiner avec les pires malandrins qu'il a pu rencontrer. Il est devenue voleur puis assassin.

Capturé, il perdit ses titres et fut vendu comme gladiateur, et devint un des meilleurs. Il fut acheté par, Frogon, un Prêtre de Daeros qui comptait en faire un garde du corps. Au fil des ans, la foi du prêtre gagna le jeune homme, qui voua bientôt un culte sincère à Daeros, sans pour autant perdre son côté sombre. Frogon d'ailleurs, cultivait cela.

Frogon lui même est un prêtre un peu spécial... il fait partie de l'Inquisition. Ce qui en fait avant tout un individus pragmatique. Convaincu du fait que la lutte contre Farazuul ne se ferait pas sans avoir à utiliser des compétences et des tendance "à la marge", il tout de suite vu le potentiel de Riguel dans ce type de tâche.

C'es ainsi que Riguel fut promu chevalier; commandeur d'un nouvel ordre, "les Lames de Daeros". Mission: Combattre Farazuul en employant tous les moyens nécessaires.

Dans ce cadre, Riguel s'est fixé comme objectif personnel de tuer le plus d'ombres possible. Il s'est entouré de guerriers, voleurs, assassins et magiciens et s'est lui même initié aux mystères de la magie et s'est évertué à la coupler avec ses talents de combattant et d'assassin. Le résultat est assez surprennent et le met finalement au même niveau que des Ombres de Farazuul.

S'étant vu confié la mission de récupérer des objets importants suite à la prise d'Adripas, il a vu là une occasion de faire d'une pierre deux coups.

Riguel, le Porteur de Mort.

Noble (1) Voleur (4), Assassin (6), Gladiateur (10), Magie de combat et de déplacement (8), Chevalier (6), Techniques de Magie à l'épée (12) (consomme des PP)

AR 4; PV 18; (00000 00000 00000 000)

PP: 20 (00000 00000 00000 00000)

Deg à la Kalama 8;

Deg à la Kalama "boostée" 12. (Exemple: Fend l'air; Deg Electriques; Coups super puissant; enchaînement terrible; Epée bouclier...)

Donc, Riguel attaque les personnages avec une dizaine de ses meilleurs hommes.

Les meilleurs: Lames de Daeros (10) (deg 10) (15 PV)

(00000 00000 00000)

(00000 00000 00000)

(00000 00000 00000)

(00000 00000 00000)

(00000 00000 00000)

(00000 00000 00000)

(00000 00000 00000)

(00000 00000 00000)

(00000 00000 00000)

(00000 00000 00000)

(00000 00000 00000)

(00000 00000 00000)



Si ça tourne mal pour lui, il fuira par un portail magique.

Si ça tourne mal pour les PJs, ils seront secourus in-extremis par des Ombres venues en renfort, et Riguel Fuira par un portail magique.

Les éventuels prisonniers faits dans ses rangs pourront (sous la torture uniquement) parler des Lames de Daeros et de Riguel.

En ce qui concerne les documents et objets dérobés, ils ont été passés par portail en direction d'Otrada et devaient être remis à Elden le savant, Mage à la cour d'Aliffa.

Si les personnages voulaient récupérer ces documents, c'est foutu. Avec les portails magiques, impossible de pouvoir suivre une piste.

ACTE II: ON THE ROAD AIGAIN.

SCÈNE I: LA DOULEUR DU ROI DIEU.

Sur le retour à Agripas, avant même d'y entrer, les personnages peuvent sentir que quelque chose se passe. La ville est étrangement silencieuse. On dirait que même les chiens n'osent pas aboyer.

En se renseignant au poste de garde, les personnages apprennent la nouvelle: Farazuul le Roi Dieu est ici!

Il est arrivé il y a une heure pour fêter la prise de la ville avec ses hommes.

Il est installé au palais. Il a demandé ce que les personnages se présentent à lui dès son retour.

Quand les personnages arrivent au palais, une grande partie de la ville et des troupes d'invasion est déjà rassemblée sur la grande place.

Les personnages en sont là quand ils entendent résonner la voix de leur souverain.

"Mes amis, Mon peuple!

J'étais venu séant dans le but de fêter avec vous la libération de cette magnifique ville du joug des sorciers et de leurs marionnettes. Et c'est avec le cœur emplis de joie que j'ai franchi aujourd'hui les portes de cette merveilleuse ville. Mais maintenant, mon cœur saigne. Et mon âme est tourmentée.

Plusieurs de mes braves soldats, que je connaissais personnellement ont été tués à l'occasion d'action terroristes visant les arènes et l'université.

La plus grande partie de ces terroristes ont été neutralisés, mais quelques uns ont réussi à s'enfuir.

Je ne peux imaginer que de tels actes aient pu se produire sans complicité interne.

Est-ce ainsi que l'on me remercie de vous avoir apporté la liberté?

Le vraie liberté! Pas celle que vous pensiez avoir jusqu'à présent tant vous aviez l'esprit dominé par les sorcier. Je parle de la vraie Liberté.

Est ce ainsi que j'en suis remercié?

Plus que jamais, dans ces heures sombres, j'ai besoin de vous. De chacun de vous. Et on me poignarde dans le dos.

Un traitement exemplaire sera réservé aux coupable de meurtre et de trahison.

J'avais pensé exécuter 10 otages à chaque jour passé sans que quelqu'un ne permette de démasquer de tels traîtres. Mais je sais bien que tous ne sont pas coupables, et il ne serait pas juste que les innocents payent pour les coupables. C'est pourquoi, j'offre une prime de 1000 couronnes et des terres à tout individus apportant une information permettant d'appréhender les traîtres.

Cela ne ramènera pas nos soldats morts pour la cause, mais je sais que leurs âmes ne connaîtrons la paix que si justice est rendue."

Il se retire la dessus, alors que tout un chacun commence à regarder son voisin avec suspicion...

Plusieurs se dirigent déjà vers différents sergent, parlant tout bas, et désignant quelqu'un du doigt...

Les personnages peuvent se rendre en sa divine présence.

SCÈNE 2: LA COLÈRE DU ROI DIEU.

Les personnages sont à présent en présence du Roi-Dieu.

Et il est pas content... pas content du tout!

FALLEN ONES - CAMPAGNE - L'EMPIRE DES OMBRES - S01: LES VOLEURS D'ADRIPAS

< Note au MJ: Vous avez toujours rêvé d'engueuler méchamment vos joueurs? Si oui, c'est l'occasion rêvée: lâchez vous. Sinon... tant pis, faites vous violence et engueulez les!>

"Et que faisiez vous exactement pour accéder à ces sites protégés?

Pourquoi n'avez vous pas demandé de l'aide à des personnes compétentes?

Ne m'interrompez pas!

Comment se fait-il que de vulgaires voleurs entrent dans une ville que nous contrôlons?

Ne m'interrompez pas! < Douleur >

Ils doivent bien se moquer de nous maintenant.

J'avais une confiance totale en vous! Peut-être me suis-je trompé?

Je veux que vous retrouviez ce qui a été volé.

Je veux que vous récupériez ce qui a été volé.

Je veux que les responsables soient tués.

Je veux que vous les poursuiviez jusqu'en enfer s'il le faut.

Je veux que les dirigeants ennemis sachent pourquoi les leurs sont morts.

Je veux qu'ils sachent qu'on ne s'attaque pas à moi impunément.

Je veux qu'ils sachent que je tant que j'aurais un souffle, mon seul objectif sera leur destruction.

Je veux qu'ils sachent que je veux qu'ils le sachent.

Vous partez maintenant. Ne vous présentez plus devant moi tant que vous n'aurez pas accompli votre mission."

< Douleur >

La suite dans "*l'Oeil du Dragon*", deuxième scénario de la campagne de
l'Empire des Ombres pour *Fallen Ones*.