

L'EMPIRE DES OMBRES

SC-02: L'OEIL DU DRAGON



ACTE I: ENQUETE ET POURSUITE

INTRODUCTION - RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE PRÉCÉDENT

Il y a peu, la ville d'Adripas a été prise par les forces du Roi Dieu. Connue pour être un grand centre intellectuel et militaire, la ville abritait également une très grande université de magie.

Sur place, les Ombres qui ont été chargées du recensement et éventuellement de la destruction de livres subversifs se sont vus dérobés plusieurs ouvrages et objets à leurs nez et à leurs barbes. Le méfait ayant été commis par un groupe un peu spécial de paladins de Daeros: les Lames de Daeros.

Bien que plusieurs voleurs et ouvrages (dont un particulièrement important: "Nephtys") aient été interceptés, le Roi Dieu est fou de rage, et ordonne aux personnage de se lancer à la poursuite de Riguel (le Chef des Lames) et de ses hommes, et récupérer ce qui a été volé, et de faire un "exemple".

SCÈNE I: PISTE FRAÎCHE

Le meilleur endroit pour commencer les recherche est de retourner à la cabane de chasse au nord d'Adripas, là ou les Lames (où certaines Lames en fait) avaient rendez vous.

Si l'embuscade du prologue n'a pas eu lieu, elle aura lieu à ce moment là.

Sinon, on peut trouver en cherchant bien (mieux) des traces au couteau laissés sur la table de la cabane. Un des gars, s'ennuyant sans doute s'est mis à graver un peu n'importe quoi... dont, en fait un morceau de carte: une route entre la cabane et la route du nord... en direction d'Otrada.

Bon bref, la bonne piste c'est par là.

Que savent les personnages d'Otrada?

Ville côtière, au même titre qu'Adripas, Otrada est considérée comme la jumelle d'Adripas. Mais juste considérée. Là où Adripas est une cité de combattants (écoles de gladiateurs et flotte de guerre) et érudite (Université de Magie), Otrada a toujours été un plate-forme commerciale d'importance. Commerçant avec toutes la nations du Sud de l'Empire. Sans conteste une des plus belles villes du monde... Enfin, avant...

Autrefois, du temps où Faraz n'était pas encore libérée par les Forces de Farazuul, le commerce avec la cité de Tal'Amon avait fait les plus grosses fortunes d'Otrada. Depuis, la ville avait perdu quasiment la moitié de ses sources de revenu, mais était restée tout de même un carrefour commercial important.

Depuis le début de la libération de l'Empire par les forces de Farazuul, la vis c'est encore resserrée sur les citoyen d'Otrada, et les riches marchands grognent de plus en plus. Les impôts ont augmentés, et la guerre ne fait pas bon ménage avec le commerce.

Certains individus peu scrupuleux tirent quand même leur épingle du jeu en faisant du trafic d'armes et/ou du marché noir: des commerces toujours juteux en périodes de guerre...

SCÈNE 2: VOIR OTRADA ET GERBER!

Les Personnages arrivent à Otrada. Jusqu'à présent, leur voyage a été assez facile, se mêlant aux colonnes de réfugiés qui quittent Adripas, il leur est aisé de gagner la prochaine ville de l'Empire.

Arrivés en haut de la haute colline qui surplombe la ville, le spectacle est tout de même déconcertant.

Dans la plaine, en bordure de la cité, des milliers de réfugiés.

La ville commerciale n'a jamais eu besoin de hautes murailles...; Assez loin du nord pour ne pas avoir à subir les expéditions nordiques (en tout cas pas souvent), assez au cœur de l'Empire pour ne pas craindre les invasions extérieures, assez proche d'Adripas, qui était le bastion d'une des plus grandes flottes de l'Empire.

Bref, la ville n'est tout simplement pas équipée pour faire face à ce genre de marasme.

Un bidonville cour tout autour de la ville, de la boue partout, ça pue la pisse et la merde, un fortin en rondin de bois a été érigé à la hâte pour accueillir le supplément de troupes impériales.

Les petits bois bucoliques qui bordaient autrefois la ville ont été rasés pour servir de bois de construction et de chauffage...

A l'approche, l'atmosphère est tendue et misérable. Les gens sont suspicieux. Tous craignent les "espions de Farazuul" et encore plus les voleurs (l'un d'eux est en train de se faire lyncher au moment où les personnages passent), la maladie commence à faire son apparition (on est encore en automne... et l'hivers s'annonce particulièrement difficile pour les réfugiés).

Se faufiler ne devrait pas poser de problèmes, si les personnage veillent à ne pas attirer l'attention... surtout ceux qui ont un physique "particulier". De même, arborer ostensiblement des armes ou des armures est le meilleur moyen de se faire intercepter par une patrouille.

En ville ce n'est guère mieux, les façades qui de loin semblent encore parfaites montrent des signes de manque d'entretien, l'ambiance générale est celle d'une ville autrefois riche et resplendissante, aujourd'hui sur le déclin...

SCÈNE 3: UNE AIGUILLE DANS UNE BOTTE DE FOIN OÙ ON N'A PAS LE DROIT DE FOUILLER...

Les personnages peuvent ici orienter leur enquête sur 2 axes: Retrouver un groupe de paladins de Daeros un peu particulier, ou rechercher Elden le Savant.

Cependant, s'il est assez facile d'entrer, il sera extrêmement difficile d'enquêter.

Vus la situation et l'atmosphère de paranoïa qui règne, tout étranger (réfugiés y compris et personne au physique "particulier" principalement) posant plus de 2 question est immédiatement considérée avec suspicion et promptement désignée du doigt si une patrouille à l'heure de passer dans le coin.

FALLEN ONES - CAMPAGNE - L'EMPIRE DES OMBRES - OI L'OEIL DU DRAGON

Bref, pas plus de 1 jet d'Enquête pour tout le groupe par jour. Pour pouvoir passer à la scène suivante. Sachant que chaque jour de perdu, augmente la difficulté de la suite.

Néanmoins les personnages trouverons assez facilement le chapitre des paladins de Daeros local, mais il n'y a rien concernant leur quête ici... (a moins de planquer et de suivre toute personne sortant de la bâtisse... et au final (1 chance sur 20) l'un d'eux es conduira à la scène suivante....)

Se loger à l'intérieur de la ville est impossible (toutes les auberges, et même les granges sont prises), à moins que:

Un personnage avec des connaissances criminelles remarquables pourrait dénicher un contact chez les membres de la pègre locale. Pour eux, les affaires sont florissantes (marché noir, trafic d'armes...)

Il pourra leur désigner quelqu'un qui connaît quelqu'un qui connaît quelqu'un qui pourrait les héberger (à prix d'or)

Dés qu'un test d'Enquête fantastique est réussi, un individu à la bonne info:

Dans le quartier nord, il y a effectivement un groupe de paladins, ces derniers montent sans doute une expédition, puisqu'il font pas mal d'achat d'équipement et de vivres...

Ils vivent dans les quartiers riches, chez un bourgeois (Un certain Orlan) connu pour ses accointances avec le Temple de Daeros.

SCÈNE(S) OPTIONNELLES

Les personnages sentent rapidement que la population est mécontente et a peur.

Les Réfugiés en veulent à l'armée de n'avoir pas pu les protéger. Les Marchands en veulent à l'administration de ne pas en faire plus pour que le commerce reprenne (principalement en direction de Faraz), bref, ils veulent que la guerre se termine au plus vite pour que les affaires puisse reprendre.

Ainsi, il peut être intéressant (et profitable pour les plans à long termes de Farazuul) -et dans une certaine mesure facile - d'endiguer ces mécontentement pour provoquer des manifestations voir même des émeutes contre le pouvoir local (et impérial; voir contre l'Eglise de Daeros). Ce n'est pas le but premier de leur mission ici, mais ils peuvent (légitimement) se sentir le devoir de provoquer de tels évènements.

Cela marchera dans une certaine mesure, (en gros 20 à 30 % de la population est au minimum sympathisante), et cela facilitera sûrement la conquête future de cette ville, mais cela entraînera aussi une enquête des forces locales sur "les meneurs" de cette révolte... et donc éventuellement sur les PJ, qui du coup risquent d'avoir quelques petits problèmes.

SCÈNE 4: LE MANOIR D'ORLAN

Effectivement, dans un riche manoir du quartier nord, il y a pas mal de va et vient de plusieurs individus armés, dont certains sont assez clairement du culte de Daeros, même si tous tentent de cacher leurs symboles religieux.

Tout dépend de ce que les personnages désirent faire à ce niveau là:

- Entrer furtivement et espionner? (fantastique (6) dans la cour / Remarquable (4) dans la maison / Incroyable (8) dans les zones "sensibles")
- Attaquer frontalement? (Fantastique dans la cour / Remarquable dans la maison / Incroyable dans les Zones Sensibles)
- En chopper un dehors? Et le faire parler (Fantastique)

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)

FALLEN ONES - CAMPAGNE - L'EMPIRE DES OMBRES - OI L'OEIL DU DRAGON

Quoi qu'il en soit, ils pourront apprendre les éléments suivants:

- Les Lames préparent une expédition dans les montagnes Célestines à l'Ouest d'Otrada
- Ils vont y rechercher des ruines d'une cité antique (datant de l'Empire de Calima, peut être même d'avant) du nom de **Telerid**
- D'après d'anciens documents (dérobés dernièrement à Adripas) cette cité vouait autrefois un culte au "Dragon Céleste", on raconte qu'il y avait là un artefact: "L'Œil du Dragon", qui serait censé permettre de commander aux dragons; c'est cet objet que les templiers sont allés chercher.
- En effet, les personnages arrivent trop tard, les Templiers sont partis 1 jour après l'arrivée en ville des PJs.

Si les personnages entrent dans la demeure, il pourront trouver ces documents dans les "zones sensibles" situées en sous sol.

4 Documents:

- le Tome 3 du "Dragonomicon" (un épais livre traitant des dragons)
- un antique rouleau (ressemblant à un rapport administratif) ayant pour titre "Les cultes Dragoniques au sein de l'Empire, ou comment de tels cultes hérétiques ont pu perdurer",
- Un livre de légendes (romancées) intitulé "La geste des Chevaliers Dragons"
- Une copie des Archives de l'Empire de Calima: Les grandes campagnes militaires (la campagne contre Telerid est abondamment annotée)

SCÈNE 5: BON BEN EN ROUTE ALORS..

Il ne reste donc plus aux personnage qu'à s'équiper eux aussi, à chercher un guide ou une carte, et a se lancer à la poursuite des Lames...

Il est important que les joueurs notent bien ce qu'ils emportent, l'exploration du Donjon (voir plus loin) s'en ressentira.



ACTE II: L'ENVOI DU DRAGON

SCÈNE 1: LA MORT DANS LA MONTAGNE

Les personnages sont donc sur une piste difficile dans les Célestines. Les Célestines sont de très vieilles montagnes, et de ce fait sont assez basses; d'ailleurs cela ressemble plus à de hautes collines. Cependant, le terrain rocailleux et traître en font quand même une zone où la progression est difficile.

Ça et là les personnages peuvent trouver des traces d'élevage (moutons, bergers, crottes...) et de loin en loin, des traces de chevaux (crottins...) et de feux de camp récents.

- Alors qu'ils sont dans un grand vallon, complètement à découvert, soudainement une ombre plane sur eux; dans le ciel, face au soleil (Fantastique à discerner) un Dragon plonge sur eux.

Dragon supérieur (Feu) (12) (deg 10) (18 PV) (OOOOO OOOOO OOOOO OOO);

Peut porter 2 attaques sur la même cible ou 1 attaque sur 2 cibles dans le même round, sans malus.

SCÈNE 2: ENCORE EN VIE?

Les PJ's, ou certains d'entre eux devraient avoir du mal à surmonter cette épreuve; 2 cas se présentent soit ils réussissent, soit ils ne réussissent pas

S'ils réussissent: Ils devront se signer... et pourront continuer.

S'ils ne réussissent pas, ils seront laissés par le Dragon (le dernier survivant, juste avant de recevoir le coup fatal verra le dragon lever la tête subitement et humer l'air... au loin le personnage croira entendre un cri animal féroce... auquel répond le Dragon, qui s'envole aussitôt dans cette direction (l'Est)).

Il ne leur reste plus qu'à se remettre en route et poursuivre la mission.

Dans les jours qui suivent, il leur semble de plus en plus voir des trucs gros voler haut dans le ciel... (leur esprit leur jouerait-il des tours?)

- Au bout de 6 jours difficile de route de montagne, les personnages arrivent en vue d'une vallée encaissée couverte par une épaisse forêt, ou se tiennent des ruines impressionnantes ou la symbolique du Dragon est partout: **Telerid!**

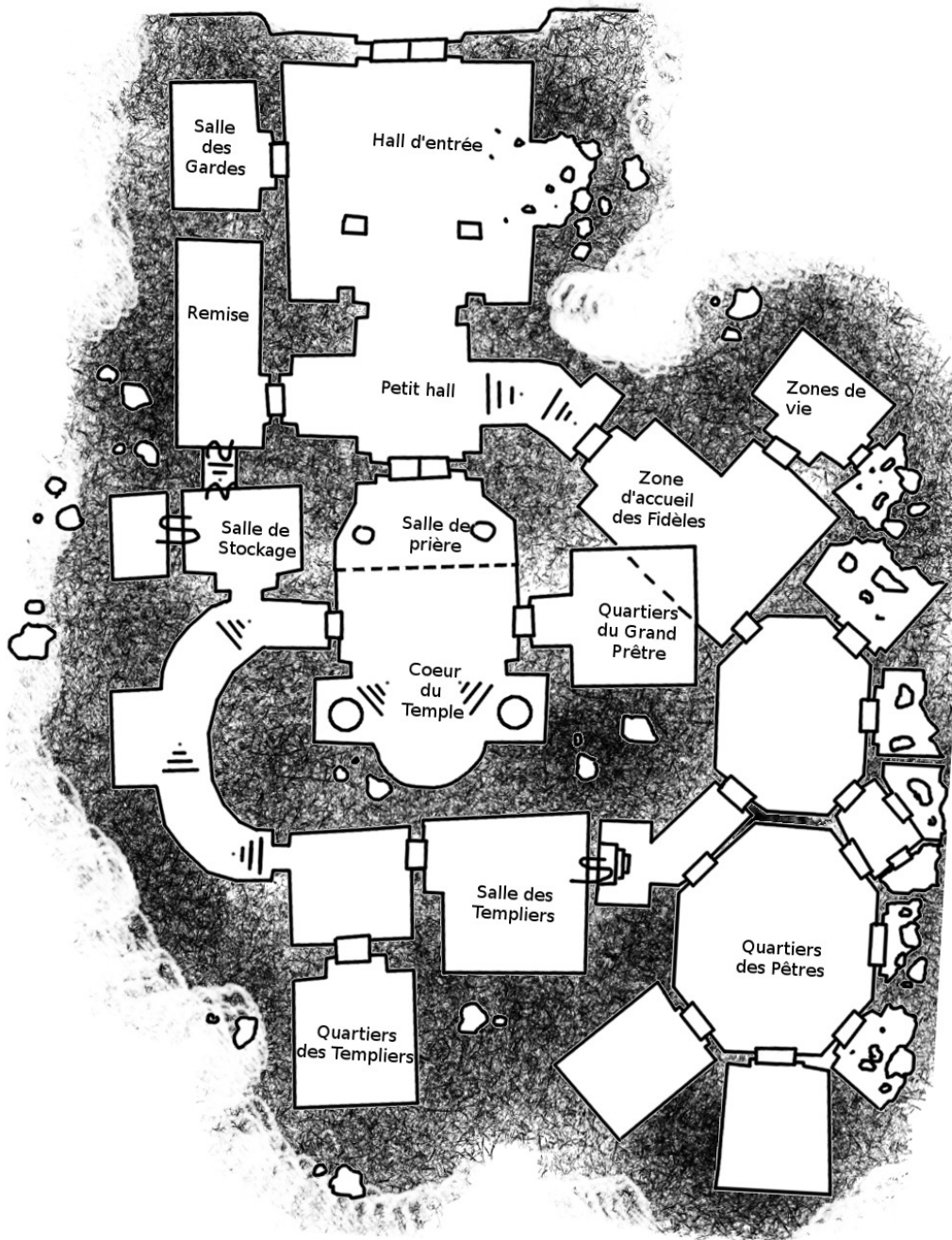


ACTE III: DANS L'ANTRE DU DRAGON

SCÈNE I: LE CAMPEMENT DES LAMES

- Les personnages arrivent donc non loin des ruines.
 - Le campement des Lames semble avoir été attaqué, et abandonné;
 - Les chevaux de ces derniers sont à moitié dévorés. 2 cadavres de Lames...
 - Un bruit se fait entendre, des Drake terrestres font leur apparition:
- 6 Petit: Destructeur (10) (deg 8), Rapide (6) 10 PV**
- 1 Moyen: Destructeur (12) (deg 10), Rapide (6); 12 PV**
- Leur échapper?: faut entrer dans les ruines comme l'ont fait les Lames. La porte principale a été (récemment) défoncée.

SCÈNE 2: DONJON ET DRAGON



HALL D'ENTRÉE

La porte donc est défoncée, Le personnages pourront quand même la refermer en se servant des débris pour caler les portes; mais elle ne tiendrons sans doute pas éternellement.

Dans la salle il y a 2 corps à moitié déchiquetés.

Des bruits et grognements inquiétants se font entendre au fond de la salle en direction du Petit hall et de la Remise

SALLE DES GARDES

Rien de particulier dans cette pièce, elle n'a pas été fouillée par les Lames, mais les personnages n'y trouveront rien de spécial, sinon des vieilles armes rouillées.

FALLEN ONES - CAMPAGNE - L'EMPIRE DES OMBRES - OI L'OEIL DU DRAGON

REMISE

Dans cette pièce un jeune drake terrestre est en train de finir de bouffer une Lame, il ne sera pas content d'être dérangé.

Petit Drake Terrestre: Destructeur (10) (deg 8), Rapide (6); 10 PV

Dans cette salle se trouve une porte secrète venant de l'étage, mais il n'y a aucun de l'ouvrir d'ici (uniquement de l'autre côté) (par contre on peut la défoncer avec un test de force + corps à corps Légendaire.

PETIT HALL

Dans cette pièce un jeune drake terrestre est en train de finir de bouffer une Lame, il ne sera pas content d'être dérangé.

Petit Drake Terrestre: Destructeur (10) (deg 8), Rapide (6); 10 PV

SALLE DE PRIÈRE

Cette salle est sur 2 niveaux; mais un seul est accessible aux personnages normaux, un promontoire est perché à plus de 20m du sol.

Il s'agit d'une salle d'église" avec des restes de bancs etc...

De nombreuses statues de Dragons se tiennent dans cette pièce.

Des bas-reliefs représentent des scènes de batailles entre des dragons Montés et des créatures "semi Divines" plutôt "humaines"

- Les personnages peuvent entendre des bruits de gens qui parlent à l'étage, mais sans les voir, même s'ils peuvent voir des lueurs de torches.
- Si les personnages font trop de bruit, 3 lames regardent
- Ils commencent par des attaques à distance, visant principalement à retarder les personnages :immobilisation par la glace, zone de ténèbres etc...

les "Lames de Daeros (6/8) (Deg 6-8) PV 5 (00000) (00000) (00000) (00000)

ZONE D'ACCUEIL DES FIDÈLE

Cette salle contient plusieurs petits confessionnaux et quelques bureaux, c'est là que les prêtres recevaient les fidèles et leurs doléances.

Il y a des bibliothèques aux murs, mais aucun livre n'est encore en état d'être lu.

ZONE DE VIE

Ce petit hall semblait mener à des zones de vies aujourd'hui détruites

QUARTIERS DES PRÊTRES

2 chambres sont encore accessibles.

- Dans l'une d'elle, se trouve une Lame qui se cache là, terrorisée et gravement blessée; il pourra raconter aux personnages ce qu'il fait là s'ils promettent de le protéger des Drakes et de le laisser partir. *ils sont à la recherche de l'œil du Dragon, un artefact légendaire censé permettre de contrôler les Dragons; Les Dragons sont en train de se réveiller, et les Lames comptent en faire une arme leur service contre les Ombres. Il est venu avec 8 autres Lames, dont le Capitaine Freda, bras droit de Riguel.*

A la question "Où se trouve Rigel?": *"Je ne sais pas exactement, mais il devait se rendre dans la chaîne de la Foudre, au nord de Wilgoth, à la recherche des chevaliers Dragon".*
"Chevaliers Dragons?" *"Je sais pas trop, il y a des légendes (vérifiées aujourd'hui) selon lesquelles il existait autrefois un peuple ou un ordre, qui vénérèrent les dragons comme des dieux. Certains même s'en servaient comme monture. Riguel pense que comme les dragons sont en train de se réveiller, les chevaliers dragons ne vont pas tarder...; il ferait des alliés de poids contre vous."*

FALLEN ONES - CAMPAGNE - L'EMPIRE DES OMBRES - OI L'OEIL DU DRAGON

- Dans l'autre, il n'y a pas grand chose d'intéressant sinon un livre Sacré écrit en antique Calimien intitulé "Le Dragon Céleste": le livre sacré de ce culte . ce livre est détaillé dans l'Aide de jeu.

PETIT AUTEL

Au fond de la pièce se trouve un petit Autel dédié au Dragon Celeste; En mettant sa main dans la gueule de la statue du dragon qui orne l'autel, un personnage pourra trouver un levier, qui, en étant actionné, révélera une porte secrète à l'arrière de l'autel.

SALLE DES TEMPLIERS

Semble être une salle de réception/banquet réservée aux templiers

Nombreux bas relief les représentant, parfois sur des Drakes Terrestres (jamais sur des Dragons volant)

Des armes et boucliers aux murs dont certains en excellent état:

2 boucliers en écailles de dragon,

4 taillées dans des Griffes de Dragon

2 masse en os de dragon

5 grandes lances en os de Dragon

QUARTIERS DES TEMPLIERS

Zone de vie des Templiers; Rien de spécial ici, sinon d'autres exemplaires du "Dragon Céleste".

COULOIR CIRCULAIRE

Monte rudement, et est piégé

Trappe à pieux (Diff 8)

Déclenchement de tirs d flèches (Diff 8)

SALLE DE STOCKAGE

Rien de spécial ici, sinon une porte secrète permettant de descendre dans la remise via une sorte de monte charge.

SALLE SECRÈTE

La Salle au trésor, les Lames ne l'ont pas découverte (Diff 12)

Elle contient plus de 10 sacs de pièces d'ors frappées à l'effigie d'u Dragon

Une armure type légère en écailles de Dragon (PR 3)

Une dague sacrificielle en croc en dragon (Deg +2)

COEUR DU TEMPLE

Voir scène 3

QUARTIERS DU GRAND PRÊTRE

Les Lame ont déjà fouillé, ils y ont trouvé l'œil du Dragon

SCÈNE 3: L' OEIL DU DRAGON.

- Les Lames sont dans le Cœur du Temple
- Une des lames se concentre sur un sceptre en or et rouge avec un grosse pierre ambrée. A l'effigie d'un dragon.
- Les lames le protègent: combat

FALLEN ONES - CAMPAGNE - L'EMPIRE DES OMBRES - OI L'OEIL DU DRAGON

- Au moment où les personnages ont le dessus ou tentent de s'emparer du sceptre, le plafond s'écroule, un Dragon ailé apparaît, et emporte le porteur du sceptre.
- Les personnage peuvent se manger le reste des Lames,
- Ces derniers auront des document ou parleront pour que les personnages puissent poursuivre la campagne...

les "Lames de Daeros (6/8) (Deg 6-8) PV 5 (00000) (00000) (00000) (00000)

3 Boss lames de Daeros (8, 9, et 10) (deg: 8, 9, 10);

PV 11 (00000 00000 0) 12 (00000 00000 00) et 13 (00000 00000 000)

EPILOGUE

Dans un château, Rigel attend dans la cour.

Au loin trois dragons font leur apparition, l'un d'entre eux porte la Lame du Donjon.

Les dragons se posent dans la cours alors que beaucoup sont paniqués, Riguel se tient fièrement.

"- Mission accomplie commandeur, dit l'arrivant...; mais il semblerait que ce sceptre ne permette de contrôler qu'un seule type de Dragons.

- C'est déjà ça capitaine Freda. Les Ombres vont bientôt trouver à qui parler...

- Avez vous pu localiser les Chevaliers Dragon?

- Nos érudits sont encore en train de chercher une piste, mais avec l'aide de Daeros, bénit soit il, ils auront bientôt trouvé...De plus, d'après les rapports, il semble bien que les dragons soient en train de se réveiller, les Chevaliers Dragons ne devraient pas tarder non plus."

DANS LE CADRE DE LA CAMPAGNE: CE QU'IL FAUT RETENIR DE CETTE PARTIE:

- L'info importante immédiatement compréhensibles est que les Lames de Daeros veulent des Dragons dans leur camps. Pour une raison ou une autre, ils semblent penser que les Dragons sont des ennemis tout désignés contre les Ombres... ce en quoi ils n'ont pas tort
- Cette info pour les personnages est à rapprocher de certains éléments découverts dans le livre Nephtys. A savoir que les Dragons se sont alliés aux Dieux contre un ennemi commun: les "Bénis"... de là à dire que les Ombres sont des Bénis il n'y a qu'un pas...

La suite dans "*Nouvelle Aube*", Troisième scénario de la campagne de
l'Empire des Ombres pour *Fallen Ones*.