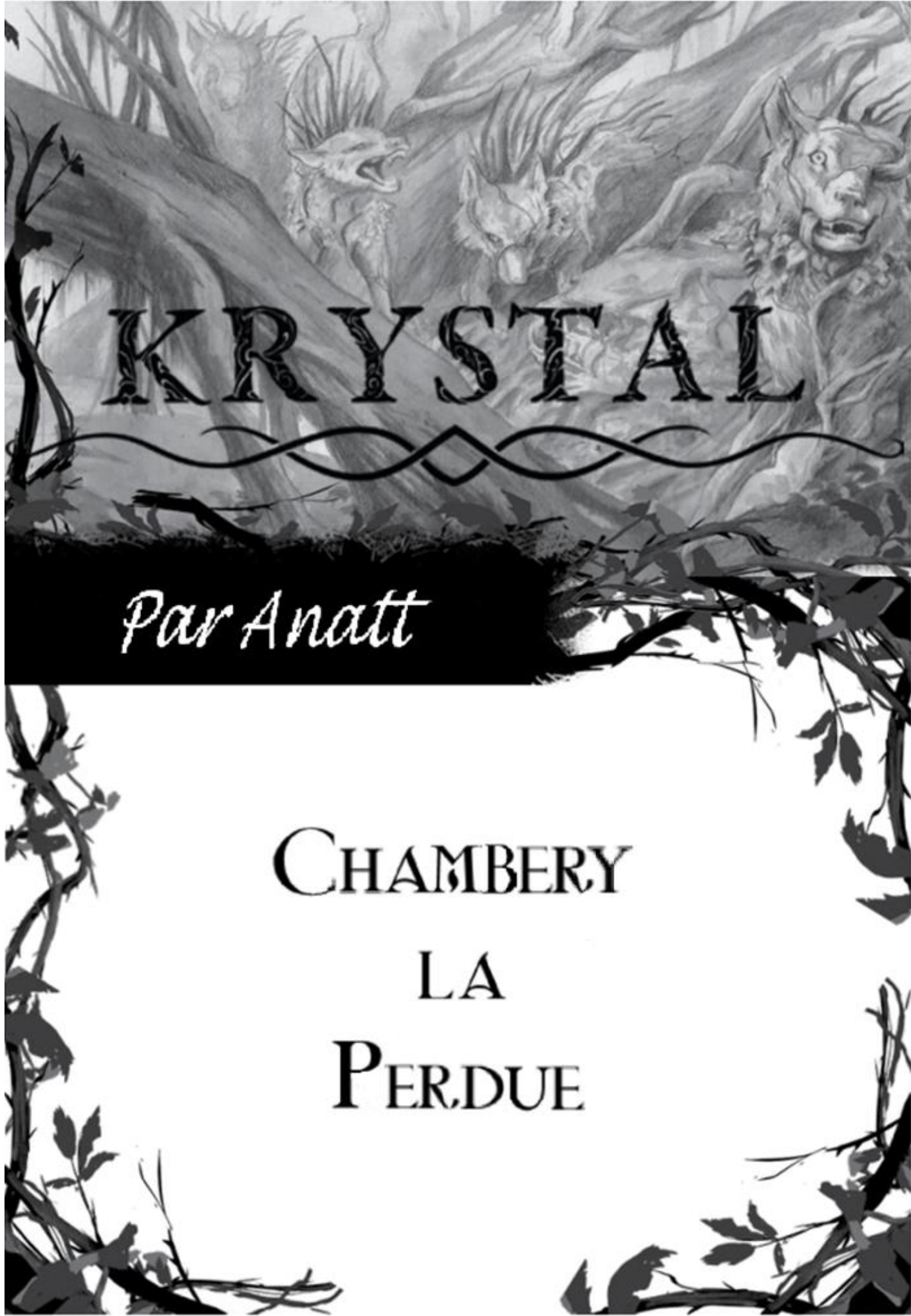




KRYSTAL

Par Anatt

CHAMBERY

LA

PERDUE

CHAMBERY LA PERDUE

Située au cœur des Alpes, Chambéry est une petite ville au désespoir qui se sait condamnée par les coulées de boues fréquentes qui agitent la combe de Savoie. En effet, chaque année avec le dégel, de puissantes coulées de boue et de roches ravagent un peu plus les abords de l'enclave, frayant un chemin à d'horribles créatures qui approchent inexorablement (des Géants de boue et Bourbeux qui remontent des vallées). L'été témoigne d'une course perdue d'avance, les habitants de l'enclave s'échinent à déblayer au plus vite la boue accumulée au printemps avant que celle-ci ne sèche et dégage des moisissures toxiques. L'année dernière, une coulée de boue tardive a emporté une centaine de personnes alors que celles-ci tentaient de reconquérir le terrain perdu.

CHAMBERY LA PERDUE

Environnement : montagne

Taille : village (560 habitants)

Système politique : autocratie (Duc de Savoie)

Ressources : suffisantes

Système économique : collectivisme (géré par des tickets de rationnement) et troc (à la cour des miracles)

Superficie : moyenne (1,7 km²), centrée sur l'ancien centre historique de la ville, de l'hôpital à l'ouest, au carré curial à l'est et jusqu'à la gare au nord.

L'enclave est située dans l'ancien centre historique de la ville. Les façades donnant sur l'extérieur de l'enclave ont été murées et barricadées afin de reconstituer les anciens remparts. Les habitants ont appris à se servir des relents toxiques des boues pour alimenter une centrale électrique au gaz et en tirer de l'énergie. Les alentours sont constitués de quelques champs, le long de la Leysse et vers Cognin tandis que des moutons paissent autour des remparts, le Carré Curial sert de bergerie. La Congrégation s'est installée à Chambéry en l'an 185, lorsqu'un Fondateur du nom de Daryl vint porter la parole de Mère. L'Ordre minéral maintient depuis la ville stable, grâce au concours des Ducs. Depuis un système de tickets sert de monnaie d'échange, l'ensemble des biens produits étant stockés dans un centre de rationnement, au château. La communauté de la cour des miracles est très impliquée dans l'économie de la ville, fournissant des produits sur le principe du troc.



SOCIETE

Tout comme à Genève, l'Ordre minéral a rapidement instauré dans l'enclave un système de classes sociales pour simplifier la gestion humaine. La majorité des Chambériens est formé de 420 âmes, artisans, paysans, bergers ainsi que des combattants. Les plus belliqueux d'entre eux deviennent membres de la garde ducale. Il forme la classe guerrière, composée d'une trentaine de personnes. D'autres, une quinzaine de gens plus curieux et intelligents forme la classe scientifique. Ils s'occupent principalement de la centrale mais aussi d'organiser les travaux de déblaiement des boues. La quinzaine de personnes de la classe dirigeante (le Duc et son administration) est secondée par une quarantaine de membres de l'Ordre minéral (la classe d'initié), qui assurent le respect de la moralité dans la ville. Les rapports entre initiés, guerriers et dirigeants sont particulièrement bons, car chacun participe au bon fonctionnement de Chambéry. En revanche, la classe des parias, rassemblée à la cour des miracles est moyennement appréciée. Ces marginaux survivent comme ils peuvent, notamment en osant quitter la protection de l'enclave pour récupérer des objets à l'extérieur, dont certains leurs serviront de monnaie d'échange avec les autres membres de la communauté.

LIEUX REMARQUABLES

♣ **Le Château :** l'ancienne préfecture est redevenue la demeure du Duc de Savoie. Il a été fortifié et sert notamment de caserne à la garde ducale.

♣ **La Cathédrale :** lorsque le Fondateur est venu visiter Chambéry, il consacra la cathédrale St François de Sales à l'Ordre minéral. Les murs extérieurs se sont recouverts de véritables concrétions calcaires renforçant leur structure tandis que l'intérieur se couvrit de cristaux en tout genre. Les minéraux semblent pousser perpétuellement. Le toit fut quant à lui agrémenté de parties en quartz transparent et le clocher fut pourvu de nouvelles cloches cristallines harmonieusement accordées.

☞ **La Centrale** : elle a été aménagée peu après le Clivage aux Halles de Chambéry avec une technologie simple et robuste. Elle a permis à l'enclave de ne pas perdre tout les acquis de l'ancien temps tout en recyclant les déchets de l'enclave. Elle est bichonnée par une petite équipe d'ingénieurs dirigée par Audrik.

☞ **La Cour des miracles** : l'un des hôtels particuliers du sud de la rue Croix d'or, sert aujourd'hui de refuge à Sorrel et ses parias. On peut y négocier toutes sortes d'artefacts récupérés hors de l'enclave.

☞ **La VRU** : elle est suffisamment dégagée, malgré les carcasses de voitures, pour permettre le passage à pied ou en véhicule léger (vélos, motos...), même si elle est en mauvais état et que des meutes de chiens de rage s'y aventurent en quête de gibier.

PERSONNALITES NOTABLES

☞ **Le Duc de Savoie, Victor II** : il est soucieux du bien-être de son peuple et traite les problèmes promptement. C'est un homme charismatique qui sait s'appuyer sur l'Ordre minéral pour maintenir la cohésion de la communauté même si tous savent l'enclave condamnée. Il a envoyé plusieurs expéditions vers Genève afin de sécuriser une route pour évacuer Chambéry, aucune n'est revenue.

☞ **Le Diacre de l'Ordre minéral, Laurent** : actif et vigoureux, il est certain qu'un événement va bientôt bouleverser la situation de Chambéry. Il travail en collaboration avec le Duc pour sauvegarder ce qui peut encore l'être. Le deuxième cercle de l'ordre se compose d'une trentaine de combattants et de quelques assistants.

☞ **Le Capitaine de la garde ducale, Valdis** : c'est un guerrier admiré, il a refondé la garde il y a 15 ans alors que celle-ci était exsangue après deux étés particulièrement meurtriers à lutter contre les créatures ravagées. Il a mis au point quelques unes des techniques les plus efficaces pour lutter contre les bourbeux. La garde est composée de 30 combattants.

☞ **Le Chef des parias, Sorrel** : il cherche de son côté à rassembler assez de matériel pour fuir Chambéry avec quelques hommes spécialement "entraînés" aux expéditions dans les Terres ravagées. Mais il doit faire profil bas pour ne pas attirer l'attention. Il est secondé par Boris, une brute prête à donner sa vie pour lui. Il commande une bande de 20 gars prêts à tout pour survivre.

☞ **Le Second de Sorrel, Boris** : c'est une brute sans scrupule, il se donne des airs d'idiot pour qu'on le sous-estime, mais il est en réalité d'une grande finesse. Il appui sans réserve Sorrel dans son projet depuis que celui-ci lui a sauver la vie face à un Aigle de glace et supervise les expéditions de récupération de matériel à l'extérieur de l'enclave.

☞ **Le Mécanicien en chef de la centrale, Audrik Suiffet** : il est calme et passionné, il gère la production d'énergie de la ville. Il a hérité du poste de son père et ne ménage pas sa peine pour que tous aient accès à l'électricité qui apporte le peu de confort dont peuvent bénéficier les habitants de l'enclave, il est apprécié pour son dévouement et son tempérament. Il est l'ami de tous.

☞ **L'Intendant de la cité, Noah Galtier** : c'est un personnage acariâtre qui règne en maître sur les réserves de la ville. Son sens de l'optimisation et son équité font oublier son sale caractère. C'est un des piliers de la communauté et peu se risqueraient à le contredire ouvertement.

MENACES ET RUMEURS

☞ **Les Aigles de glace** : ils surgissent de temps à autre dans la vallée, ils nichent en altitude et se laissent porter par les vents pour surveiller leur domaine. Lorsqu'ils repèrent une proie ils attaquent en piquée et ne laissent aucune chance au gibier. Ils sont difficiles à repérer du fait de leur pelage translucide et sont le cauchemars de tous les montagnards.



☞ **Les Chiens de rage (ou Félines de rage)** : ce sont les bêtes les plus fréquentes dans la région. Elles se regroupent en meutes et rôdent aux alentours de l'enclave, profitant de la moindre occasion pour dévorer ceux qui s'aventurent trop loin. L'ordre minéral enseigne que ces canidés et félins massifs sont parfois issus de chiens et chats domestiques de l'enclave, maltraités ou battus par leur maîtres. Ces pauvres bêtes quittent alors la ville et leur désespoir les transforme en monstres recouverts d'épines.

☛ **Les Bourbeux et Géants de boue** : ils surgissent d'un tas de rochers ou d'une marre putride et s'en prennent régulièrement aux habitants de l'enclave, ils sont la principale menace de la région car ils attaquent par surprise et provoquent de gros dégâts. La garde ducale et l'Ordre minérale les affrontent à l'aide de cocktails Molotov ou de canons à eau, et plus rarement de sapeuses.

LES BOURBEUX hommes-de-boue

Combattant / Mousson (moyen)

FOR 3 ; DEX 2 ; CON 4 ; INT 1 ; SAG 2 ; CHA 1
PV 14 ; PE 1 ; AC° 1 ; DEP 20 ; DGT +3

Compétences : Athlétisme (1) 8, Mêlée (1) 6, Muscles (1) 8, Perception (1) 4, Réflexes (1) 5

Atouts : Armure, Attaque sournoise, Immunité (armes de trait), Maîtrise du combat, Tueur

Dégâts : 1D6+3

Tactique : les bourbeux se trouvent près des lieux humides. Ils sont issus d'humains morts noyés dans la boue. Ils pratiquent l'attaque surprise sortant du sol dans une gerbe de boue.

Les coulées de boue sont la conséquence du réveil d'un géant de boue particulièrement gros : **Bourbier**. Il est alimenté par la fonte des neiges et se déplace lentement, venant du fond de la Maurienne et poussant devant lui les géants et bourbeux plus petits. Ces derniers arrivent ainsi inévitablement à Chambéry.



SCENARIO

Scénario conçu pour être joué à la *Convention Montagne de Jeux 2017*, organisée par le CJDRU, à Chambéry 73 000.

- | | | |
|------------------------|------------------|------------------|
| 1 - Nouveaux Hérauts | 4 - L'expédition | 7 - Le choix |
| 2 - Une journée en été | 5 - L'aéroport | 8 - Convaincre |
| 3 - Rêves d'harmonie | 6 - Jour noir | 9 - Conséquences |

Dans l'enclave de Chambéry, après une nouvelle attaque de Bourbeux pendant le déblaiement de la boue qui pourrit la vie de ses habitants, les Hérauts récemment éveillés font un rêve d'harmonie les incitant à créer un nouveau Havre. De retour dans l'enclave, ils subissent la folie d'un jour noir qui présage de la mort de l'enclave. A moins que les Hérauts ne se refusent la fatalité et aillent affronter l'Unique qui serait responsable du cataclysme à venir.

1 - Nouveaux Hérauts

Plusieurs Hérauts (les PJ) se sont révélés ces derniers mois, fait notable qui renforce le Diacre dans son espérance. Le scénario se déroule en 283, soit à peu près au moment où les Italiens forment la Route blanche entre Milan et Genève.

Le rêve d'éveil

Au cour d'un sommeil, vous entrez un court instant en communion avec une entité. Vous rêvez d'une nature foisonnante et merveilleuse, en harmonie avec l'humanité. Vous comprenez que vous êtes capables de certaines choses, que vous êtes des guides pour les hommes. Vous voyez une lueur immaculée devenir un cristal qui fusionne avec vous.

Au réveil, vous sentez un picotement sur la zone de votre corps où s'est effectué le contact. Vous y avez désormais une marque vert sombre représentant votre saison de naissance.

L'apprentissage

Tout le monde sait que rêver d'un monde régénéré et se réveiller avec une marque sont les signes d'un nouveau Héraut. Le premier réflexe est de se rapprocher de la Congrégation. Les Révérends ont en effet pour directive de former les nouveaux Hérauts. Ils leur expliquent leurs missions et leurs rôles :

- ☛ Trouver les Failles pour les régénérer et ainsi établir de nouveaux Havres, contribuant au Renouveau.
- ☛ Aider les communautés des enclaves, être à leur service pour régler les problèmes les plus complexes.
- ☛ Suivre ses rêves, qui sont des conseils pour apporter le Renouveau.
- ☛ Respecter la nature et la Congrégation.

Les Failles

Les Failles sont les lieux où la conscience de Gaïa est fortement présente. Il existe deux types de Failles - ces notions ne sont connues que des plus expérimentés des Hérauts et des Fondateurs :

♣ **Les Failles naturelles, dites positives** : elles sont des endroits attirant les hommes par leurs énergies mystiques, comme le Loch Ness, le Mont Perdu des Pyrénées, Stonehenge, Carnac, Brocéliande...

♣ **Les Failles artificielles, dites négatives** : elles sont une conséquence de l'activité humaine brisant l'harmonie en un lieu, comme les mines, les usines polluantes qui ont blessé le corps de la Terre.

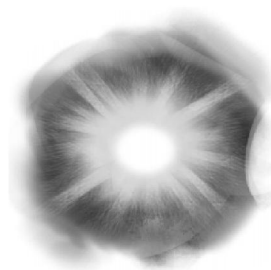
Les Hérauts ressentent naturellement les Failles et savent se diriger dans leur direction, ils ont alors une sensation agréable, un bien-être réconfortant qui les guide intuitivement. Europa leur envoie des conseils (généralement sous forme de rêves) pour relever le défi des Failles et régénérer un Havre.

Harmonisation

Une fois l'épreuve réussie, Europa reprend ses droits sur cette partie de la Terre, l'endroit retrouve son harmonie, l'air devient respirable, l'herbe recouvre instantanément l'endroit, les arbres poussent en quelques secondes jusqu'à être majestueux, l'eau devient cristalline, les créatures ravagées reprennent leur apparence ou tombent inanimées. Au cours de ce processus, les Hérauts voient une forme pâle qui les observe d'un œil bienveillant.

2 - Une journée en été

Comme tout les étés, un groupe d'une trentaine d'ouvriers est en train de déblayer les nombreuses coulées de boue du printemps avant que ces dernières ne sèchent et ne se mettent à dégager des miasmes toxiques qui empoisonnent l'air (les effets sont identiques à celui de *l'air ravagé* après au moins deux jours de fortes chaleurs). Aujourd'hui le groupe se concentre à l'ouest de l'enclave, sur le terrain vague qui s'étend au pied du château, à quelques mètres du Jardin des senteurs qui sert de potager aromatique et médicinal à l'enclave. Quelques gardes et initiés de l'Ordre minéral assurent une protection constante du chantier. Les PJ ne sont sans doute pas loin, voir participent à l'effort collectif.



Après quelques heures de travail harassant, tous peuvent entendre le cri d'effroi d'une jeune femme. Très vite, elle explique qu'une créature, surgit de la coulée, a attrapé son enfant avant de l'entraîner dans les profondeurs boueuses. Sans laisser le temps aux secours de s'organiser, deux autres **Bourbeux** attaquent. Il faudra déblayer entièrement la zone (ce qui nécessite 1 bonne journée de travail supplémentaire, à moins d'appeler du renfort), ou s'enfoncer dans la coulée (*Muscles* / 20 ou *Fouille* / 25) pour récupérer le cadavre de l'enfant qui s'est malheureusement noyé. La mère s'effondre en larmes et maudit la vie, il faudra un jet de *Diplomatie* / 15 pour l'apaiser, sans quoi elle risque de se suicider plus tard. Un jet de *Connaissance (Terre ravagée)* / 15 permet de connaître l'origine supposée des Bourbeux. Ils seraient issus des humains morts noyés dans la boue. Si le cadavre du garçon n'est pas rapidement retrouvé et brûlé (dans les 24 heures), il deviendra un homme boue, il cherchera d'abord à attaquer sa mère, allant jusqu'à se rendre dans sa maison, puis n'importe qui d'autre jusqu'à ce qu'il soit stoppé.

3 - Rêves d'harmonie

Le nuit suivante, chaque PJ fait un rêve, différent selon sa saison de naissance et chacun se sent attiré vers le nord :

♣ **Printemps** : Le PJ est au bord d'un bassin d'eau cristalline, entouré d'une nature harmonieuse. Devant lui, un Aigle géant gis. Son sang coule d'une plaie béante. Il s'enflamme en touchant le sol. Les flammes recouvrent la carcasse de l'animal ne laissant que quelques ossements carbonisés que bientôt recouvrent des racines et des fleurs, formant un tertre majestueux.

♣ **Été** : Le PJ est au fond d'une vallée asséchée. Quelques pierres de grosses tailles délimitent un bassin rempli d'un liquide noirâtre et pâteux. Un vautour le survole, il lâche un fagot de bois enflammé. Le liquide prend feu devenant un brasier infernal dont la fumée noire s'élève très haut dans le ciel.

♣ **Mousson** : La tempête gronde, des rafales de vent arrachent des pans entiers de prairie, des arbres tombent, des très grandes formes ailées et sombres sont dispersées par les bourrasques quand soudain, la foudre frappe un gigantesque nid qui s'enflamme.

♣ **Automne** : Le PJ est au bord d'un lac bordé de plages et d'une grande étendue d'herbe, baignée par le pâle soleil d'automne le tout dans un sentiment de calme et de sérénité.

♣ **Hiver** : Le PJ est devant un atelier, il tente de reconstituer un objet à l'aide d'un schéma incomplet. Une fois terminé, il s'aperçoit qu'il s'agit d'un briquet complexe.

♣ **Morte saison** : Le PJ est au milieu d'une foule de personnes. Elles sont un peu étranges, même s'il ne sait dire en quoi. Elles lui apportent une torche, il fait face à un tronc sculpté dressé à la verticale, orné de deux ailes, il y met le feu.



4 - L'expédition

Pour préparer leur voyage, les PJ peuvent demander de l'aide au Duc ou au Diacre, voir même à Sorrel qui pense que les PJ peuvent l'aider à se ménager une voie de fuite. Obtenir des vivres pour un ou deux jours est donc facile. On leur remettra du pain de voyage, des tranches de viandes séchées et des sachets de fruits secs. Pour leurs déplacements, on met à leur disposition des bicyclettes, moins bruyantes et plus pratiques que tout autre véhicule. Lorsqu'ils quittent l'enclave, les PJ peuvent voir que la majorité des habitants se sont rassemblés pour assister à leur départ, les PJ doivent alors ressentir la pression que l'espérance des habitants fait peser sur leurs épaules.

La limite entre l'enclave et les terres sauvages est visible : au-dehors, la ville semble envahie d'une végétation lugubre et mauribonde. La piste est facile à suivre, il suffit de longer la Leysse à partir de la gare sur une route bordant la rivière par l'est, puis d'accéder à l'ancienne VRU. A partir de là les choses se compliquent.

Obstacles :

♣ **Emprunter la VRU** (Pilotage / 15 en vélo ou Athlétisme / 10 à pied) : en cas d'échec, le PJ qui a fait le test tombe à cause des infractuosités ou racines dans la route et se fait une légère foulure : il a un malus de -1 à tous ses tests jusqu'à ce qu'il arrive au lac.

♣ **Franchir un obstacle** (Acrobatie / 18 pour un saut, Muscles / 18 pour installer une passerelle improvisée ou Survie / 18 pour le contourner) : la VRU est éventrée sur toute sa longueur, la fissure fait 4 mètres de large.

En cas d'échec au saut, le PJ qui a fait le test tombe dans la fissure : il doit lancer 1D20 (inutile en cas d'échec critique au premier jet), sur un 1 il se fracture un membre et perd 2 PV, son malus est de -4 jusqu'à ce qu'il soit soigné, sinon il se fait juste une foulure : il a un malus de -2 à tous ses tests pendant quelques jours. Il faut de plus continuer discrètement, obligation de surmonter *Eviter les créatures ravagées*, avec une difficulté accrue de +5.

En cas d'échec lors de l'installation d'une passerelle improvisée, le PJ qui a fait le test lance 1D6 (inutile en cas d'échec critique au premier jet), sur un 1 il tombe dans la fissure avec les mêmes effets qu'un échec au saut, sur un 2-5 la passerelle s'effondre tout de même dans le trou avec fracas, entraînant donc l'obligation de surmonter *Eviter les créatures ravagées*, avec une difficulté accrue de +5. Sur un 6 il n'arrive simplement pas à trouver d'élément adéquat pour réaliser la passerelle, sans autre conséquence.

En cas d'échec lors du contournement de l'obstacle, le PJ qui a fait le test lance 1D6 (inutile en cas d'échec critique au premier jet), sur un 1 il tombe de la route avec les mêmes effets qu'un échec au saut, sur un 2-5 il ne trouve pas de passage et perd 20 minutes dans ses recherches, la végétation et les obstacles étant trop denses, il a l'obligation de surmonter *Eviter les créatures ravagées*, avec une difficulté accrue de +5. Sur un 6 il ne trouve pas de passage mais ne perd que 5 minutes dans ses recherches.

☛ **Eviter les créatures ravagées** (Discrétion / 15) : en cas d'échec, une meute de **Chiens de rage** s'extrait des carcasses de voitures, encerclant les PJ.

Note : *Il n'y a qu'une meute de Chiens de rage sur le trajet jusqu'à l'aéroport. Si vous voulez ajouter des créatures ravagées, il est possible de faire intervenir des Aigles de glace.*

5 - L'aéroport

Des épaves d'avions gisent ça et là. L'air empest le carburant. Les hangars et le terminal sont en ruines, des arbres ayant même poussé au coeur de certains bâtiments. La plupart sont inaccessibles tant la végétation et les gravats forment un enchevêtrement inextricable. On distingue nettement dans l'eau qui forme des flaques un peu partout, des nappes de kérosène. Y mettre le feu harmonise le Havre.

☛ **L'air toxique** (Résistance / 12) : en cas d'échec, le PJ qui a fait le test se met à vomir violemment et subit 1 point de dégât. Des maux de tête l'incommodent lui infligeant un malus de -1 à ses jets de Réflexes, Résistance et Volonté. Des masques à gaz pourraient filtrer efficacement l'air nauséabond, mais un simple tissu humide en limiterait aussi les effets.

☛ **Les Félines de rage** (Perception / 15 ou 20) : en observant la zone, les PJ peuvent distinguer de gros félins mutants (*caractéristiques d'un Chien de rage*) qui font la sieste un peu partout. Un résultat de 15 permet d'en remarquer certains (environ la moitié), tandis qu'un résultat de 20 devrait permettre de tous les repérer. Il va falloir s'en débarrasser...

☛ **Chats alors !** (Perception / 18) : en approchant du lac, au nord de la piste, les PJ pourront apercevoir des formes sombres sous l'onde. Il s'agit de spécimens de **Poissons-Chats de rage**.

POISSONS-CHATS DE RAGE

Combattant / Mousson (moyen)

FOR 3 ; DEX 2 ; CON 3 ; INT 2 ; SAG 2 ; CHA 1
PV 15 ; PE 2 ; AC° 1 ; DEP 20 ; DGT +3

Compétences : Acrobatie (1) 6, Discrétion (2) 6, Mêlée (1) 6, Réflexes (1) 5

Atouts : Attaque sournoise, Charognard, Déplacement spécial (nage), Force naturelle, Immobilisation x2 (Barbillons empoisonnés, Résistance / 15), PV, Tueur

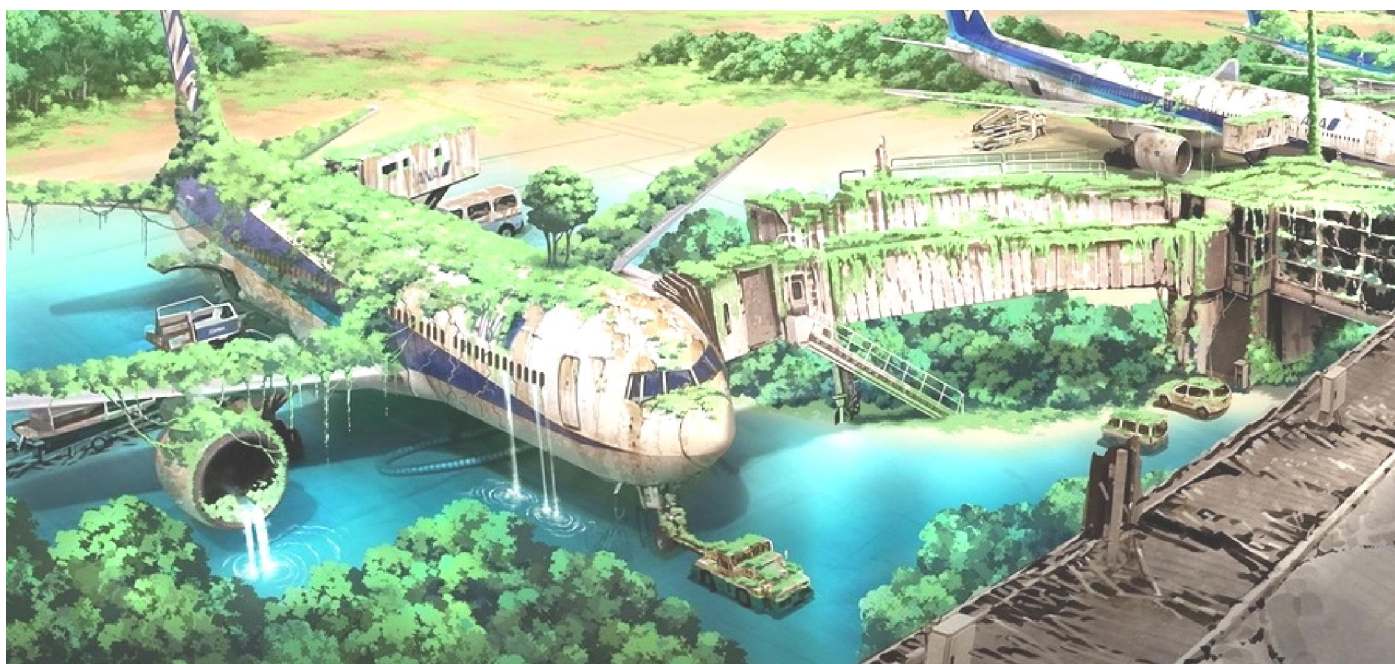
Dégâts : 1D6+3

Tactique : les poissons-chats de rage attendent tapis sous l'eau. Quand une proie s'approche un peu trop, ils sautent hors de l'eau et s'agrippent à elle, tentant de la paralyser pour l'attirer dans les profondeurs.

Note : *Après leurs rêves d'harmonie, les PJ devraient s'être procurés de quoi provoquer un gros incendie, si ce n'est pas le cas, vous pourriez leur autoriser un jet d'Idée / 10 pour y penser.*

6 - Jour noir

En sortant du havre nouvellement harmonisé, une tempête s'abat soudainement sur les PJ. Des vents violents venant de l'est et une pluie légèrement acide diminuent la visibilité et battent le bitume, rendant la route de plus en plus glissante. Un sentiment d'urgence saisit les Hérauts qui devraient s'empressement de rentrer.



Note : *Le havre du lac n'est pas impacté par la tempête, l'influence d'Europa y étant forte.*

♣ **La tempête** (Résistance / 15) : en cas d'échec, le PJ qui a fait le test est obligé de ralentir. De plus, la pluie ronge la peau et s'infiltre partout, infligeant 1 point de dégât par demi-heure. Des bâches ou une protection suffisante réduisent l'impact de la pluie à 1 point de dégât par heure.

Note : *En temps normal il faut 3H à pied ou 1H en vélo pour parcourir le trajet entre l'enclave et l'aéroport. Si les PJ souffrent des conditions climatiques, il leur faut 4H30 à pied ou 2H en vélo.*



En arrivant à Chambéry, la tempête, loin de se calmer, redouble de force. Les PJ découvrent une situation cataclysmique, la morte saison s'est invitée dans l'enclave, la foudre frappant les remparts, le vent soulevant ce qui peut l'être, projetant des débris à plusieurs mètres de hauteur.

♣ **Les débris** : effectuez un *jet d'attaque* par période de 5 minutes que les PJ passeront à découvert pendant la première heure, non pas que la tempête faiblisse par la suite, mais plutôt que ce qui pourra s'envoler l'aura déjà fait (*Tir 0 ; Dégâts 1D6*).

Dans une cohue générale, chacun tente de s'abriter et se prépare à affronter les rigueurs du jour noir. Le Duc et ses lieutenants sont sur la brèche, organisant l'installation de sacs de boue devant les bâtiments. Tout le monde est mobilisé. Le Diacre et une escouade d'initiés se dirigent vers le sud en réquisitionnant bruyamment des hommes. En effet, les moutons doivent être mis à l'abri au Carré Curial avant que le troupeau ne soit décimé. En chemin, l'éclairage des immeubles alentours se met à vaciller, la Centrale doit subir des sautes de tensions. Peu après, Boris sort en trombe de la Cour des miracles accompagné de deux parias, se dirigeant vers les Halles. Laurent demande alors aux PJ les plus compétents en *Technique* d'aller voir ce qui se passe.

♣ **Les sacs de sables** (Muscles / 15) : en cas d'échec, le PJ qui a fait le test ne sera pas d'une grande aide. S'il fait un résultat inférieur à 5, il pourrait y avoir des dégâts matériels, sur un échec critique, un blessé.

♣ **Les moutons** (Réflexes / 18) : en cas d'échec, le PJ qui a fait le test se retrouvera tête la première dans la boue, les moutons sont trop affolés pour se laisser ramener vers la bergerie. Il y a même un risque de collision avec un ovin (*Mêlée (1) +7 ; Dégâts 1D6+2*).

♣ **La Centrale** (Technique / 22) : elle connaît des surtensions dues à une forte concentration en électricité statique. Plusieurs condensateurs ont fondu, il faut les changer. Audrik est évanoui, une plaie à la tête, le vent ayant enfoncé la porte lorsqu'il était derrière. Les quelques ingénieurs présents sont déjà occupés à essayer de faire baisser la température de la chaudière. Boris et les deux parias se proposent de déplacer les lourds composants à remplacer afin que les PJ puissent les installer (eux n'y connaissent rien). En cas d'échec, la Centrale risque de ne plus fonctionner pour plusieurs heures. Avec un échec critique, elle pourrait subir des dommages importants qui nécessiteront plusieurs jours de réparation, si tant est que l'enclave possède les pièces de rechange (une quête pouvant faire l'objet d'une suite).

7 - Le choix

♣ La nuit suivante, tandis que les Chambériens choqués tentent de prendre un peu de repos, et alors que la tempête semble devoir durer toute la nuit, les PJ font **le même rêve** :

Ils sont au pied de la sombre silhouette d'un château, il fait nuit, les éléments sont déchaînés. Des bourrasques de vent frappent la forteresse qui résiste à ses assauts furieux. Au matin, le soleil perse la couche nuageuse et baigne la plus haute tour d'un éclat lumineux. Mais très vite, une ombre gigantesque ternit ses rayons bienfaiteurs. La terre tremble et la vision des PJ vacille et se trouble.

Ils se réveillent en sueur, le corps tremblant. Un coup de tonnerre gronde dans le lointain, semblant provenir du sud, comme en échos aux derniers instants de leur cauchemar. Une intuition les saisit, deux choix s'offrent à eux : deux directions, nord ou sud, la fuite salutaire ou le glorieux affrontement. Pour une foi l'entité avec laquelle les Hérauts communis, a été claire, sans doute parce que le danger qui les menace est exceptionnel.



La décision :

Pour qu'une majorité se dégage, il est conseillé de faire jouer ce scénario à un nombre impair de joueurs. Toutefois si aucune majorité n'apparaît, ou si des joueurs ne respectent pas l'avis général, la décision finale devrait-être prise une fois que les PJ auront accompli la scène suivante, *Convaincre*. Avant de trancher, ils devraient toutefois être conscient de l'impact de leur choix :

☛ **S'ils décident de fuir l'enclave** : ils exposent les habitants à la perte certaine de la plupart de leurs biens, ainsi qu'à un voyage long et dangereux jusqu'à Genève La Paisible, sachant que toutes les expéditions qui ont tenté l'aventure ne sont encore jamais revenues. Dans l'hypothèse qu'ils atteignent Genève, ils ne savent pas quel accueil leur sera réservé. De plus, ils perdraient sans doute le havre du lac qu'ils viennent d'harmoniser. Mais s'ils réussissent, ils auront sauvé la majorité des villageois et pourraient redémarrer une nouvelle vie, dans une enclave plus grande qui ne risque pas en permanence d'être ensevelie sous les coulées de boue.

☛ **S'ils décident de combattre le danger qui les menace** : ils risquent leur vie pour commencer, ils peuvent échouer ensuite, provoquant la destruction totale de Chambéry La Perdue et la mort de tous ses habitants. Mais s'ils réussissent, ils sauvent l'enclave tout entière, laissant l'opportunité aux Chambériens de profiter du havre du lac et d'accroître leur population.

Note : *Laisser les PJ débattre, vous ne devriez utiliser les jets de diplomatie qu'en dernier recours.*

8 - Convaincre

Une fois leur décision arrêté, les Hérauts vont devoir informer et convaincre les personnalités influentes de l'enclave de leur faire confiance :

☛ **Le Duc de Savoie, Victor II** : il se rangera à la majorité. Toutefois s'il y a besoin de départager les avis, il préférera combattre. En effet, deux expéditions ont déjà tenté de rallier Genève La Paisible et ne sont jamais revenues, il n'a pas envie de perdre plus de monde pour atteindre un but qui apparaît comme un moindre mal, surtout qu'il fait entièrement confiance aux Hérauts pour sauver son foyer. Quoiqu'il décide, il mettra tout en oeuvre pour réaliser l'objectif choisi.

☛ **Le Diacre de l'Ordre minéral, Laurent** (Diplomatie / 12, pour le convaincre de combattre ou de fuir) : il est indécis. L'apparition des Hérauts et l'harmonisation du havre du lac pourraient-être indifféramment des arguments pour la fuite ou le combat. D'un côté, les Hérauts pourraient escorter les Chambériens dans leur exil, de l'autre ils pourraient protéger l'enclave. Tandis que le havre pourrait servir de point de repli aux habitants, leur permettant d'organiser leur retraite vers le nord, tout comme son harmonisation juste avant le jour noir pourrait signifier qu'il faut se battre pour le garder. Si des PJ aux avis contraires tentent de le convaincre et qu'ils ne se départagent pas, ou que le jet de Diplomatie est un échec, il s'abstiendra.

☛ **Le Capitaine de la garde ducale, Valdis** (Diplomatie / 15, pour le convaincre de fuir) : en bon soldat, il n'abandonnera pas sa ville, il est prêt à se sacrifier pour la protéger, comme c'est le cas depuis qu'il est entré dans la garde. Toutefois, il ne se battra que s'il voit une possibilité de vaincre. La difficulté du jet de Diplomatie sera minorée de 5 si les PJ lui démontrent qu'il n'y a aucune chance de victoire. Si c'est un des PJ qui a participé à l'installation des sacs de boue pendant le jour noir qui s'adresse au capitaine, son jet de Diplomatie obtiendra un bonus de +2 si son aide a été efficace, ou au contraire, un malus de -5 si elle a été catastrophique.

☛ **Le Chef des parias, Sorrel** (Diplomatie / 18, pour le convaincre de combattre) : il tient à quitter l'enclave. Il pense qu'il a de meilleures chances de survivre à un voyage vers le nord surtout avec une escorte et les préparatifs qu'il a effectué que dans un combat dont l'enjeu est aussi grand. D'autant plus qu'en tant que paria, il n'est pas si attaché que ça à la communauté de l'enclave. Et puis Genève étant plus grande, les opportunités y seront sans doute plus abondantes. Si c'est un des PJ qui est intervenu à la Centrale qui s'adresse à Sorrel, il sera plus ou moins facile de le convaincre avec l'appui de Boris. La

difficulté du jet de Diplomatie sera minorée de 2 si le PJ a réussi à remplacer les condensateurs, et majorée de 2 si son intervention s'est soldée par un échec, Boris appréciant ou non les compétences du PJ.

♣ **Le Mécanicien en chef de la centrale, Audrik Suiffet** (Diplomatie / 15, pour le convaincre de fuir) : il aime sa ville et sa communauté. Il a retrouvé des archives indiquant que sa famille a toujours vécu dans la région et il tient à ne pas être celui qui la quittera. Néanmoins, il n'abandonnera pas les habitants de l'enclave, le jet de Diplomatie obtiendra un bonus de +5 si au moins deux autres personnalités sont d'accord pour quitter la ville.

♣ **L'Intendant de la cité, Noah** (Diplomatie / 15, pour le convaincre de combattre) : si on l'écoutait, il serait hors de question que quelqu'un reste dans la ville. Et il le fait savoir à qui veut l'entendre. En effet, il tient plus à la vie qu'à cette toute petite enclave. De plus il est originaire de Genève dont il a dû partir il y a vingt ans, il serait heureux d'y retourner, le temps aidant, il n'en a gardé que les bons souvenirs. Malgré tout, il ne risque pas de s'en aller seul, le jet de Diplomatie obtiendra un bonus de +5 si au moins deux autres personnalités sont d'accord pour combattre.

Note : *S'ils n'avaient pas pris de décision avant, c'est le résultat de leur campagne de conversion qui statuera sur l'avenir de l'enclave.*

9 - Conséquences

♣ **S'ils ont opté pour la fuite** : il faudra dans l'urgence préparer le voyage jusqu'à Genève La Paisible et partir avant l'arrivée de Bourbier deux ou trois jours plus tard. Ceci dépasse malheureusement le cadre du scénario et pourrait faire l'objet d'une suite.

♣ **S'ils ont opté pour le combat** : le Duc et le Diacre ont mis à la disposition des PJ une vingtaine de combattants sous les ordres de Valdis. Quelques Chambériens (surtout des ouvriers) se porteront également volontaires. Audrik, quant à lui est en mesure de fournir des explosifs incendiaires qu'il mettrait au point sur son temps libre en vue de lutter contre les géants de boue. A la surprise générale, Boris les accompagnera sans un mot. Il faudra prendre la direction du sud jusqu'au pied du Mont Granier (Myans). Adosser à la montagne, un immense colosse de boue chasse pesamment des Aigles de glace comme un enfant pourrait chasser des papillons. Il ne prête pas attention aux Hérauts jusqu'à ce que ceux-ci ne

l'attaquent. Ensuite il tentera de s'en débarrasser molement en frappant la montagne pour que des pans de roches s'effondrent sur les importuns (ne prêtant pas particulièrement attention aux PJ, *jusqu'à ce qu'il soit sérieusement blessé, Bourbier n'aura que la moitié de son score en Mêlée*). Si sa stratégie ne fonctionne pas, il poussera des hurlements de rage (*Terreur*).

BOURBIER

Combattant / Été (exceptionnel)

FOR 8 ; DEX 6 ; CON 8 ; INT 2 ; SAG 1 ; CHA 4
PV 30 ; PE 1 ; AC° 1 ; DEP 60 ;
DGT Mêlée +8, Tir +6

Compétences : Athlétisme (1) 17, Intimidation (2) 14 ; Mêlée (2) 16, Muscles (1) 17, Perception (5) 8 , Résistance (3) 12, Tir (1) 8



Atouts : Attaque dévastatrice, Bouquet final (la boue se solidifie avant d'éclater en tous sens), Colossal x2, Déplacement spécial, Force naturelle, Immobilisation x2 (gerbes de boue), Immunité (armes de trait), Maîtrise du combat, Projectiles (rochers de boue), PV, Terreur x2, Tueur x2

Dégâts : 2D6+4 (contact) ; 2D6+3 (distance)

Tactique : Bourbier ne tente aucune esquive. Du fait de sa taille, il ne peut pas se déplacer rapidement. Il n'a qu'une seule action par round qu'il effectue avant tout le monde. De plus, du fait de sa composition, les armes incendiaires (comme les cocktails Molotov) lui inflige plus de dégâts. Considérez dans ce cas que Bourbier possède un atout Colossal de moins.

♣ **Si les PJ n'arrêtent pas Bourbier** : celui-ci se dirigera inexorablement vers Chambéry La Perdue, qu'il détruira en quelques heures avant de reprendre sa route, repoussant toujours plus loin géants et hommes de boue. Et qui sait, *Dario, Indro et Eduardo* pourraient devoir l'affronter à leur tour.

En cas de victoire, et si vous êtes généreux, vous pourriez considérer que les PJ viennent d'harmoniser un autre havre (Myans), faisant de Chambéry un centre actif du Renouveau dans cette partie des Alpes. Il faudra sans doute penser à changer son qualificatif.

FIN



Nom _____
 Profil _____
 Saison _____
 Scénario _____

Actions / Déplacement _____ / _____
 Bonus dégâts (mêlée) / (tir) _____ / _____



COMPETENCES

COMPÉTENCES		F		V		S		I		C	
		+	-	+	-	+	-	+	-	+	-
Acrobatie (FOR, DEX)											
Art (DEX, SAG)		+		+							
Art		+		+							
Art		+		+							
Athlétisme (FOR, CON)		+		+							
Bluff (INT, CHA)		+		+							
Connaissance (INT, SAG)		+		+							
Connaissance (Terre ravag.)		+		+							
Connaissance		+		+							
Déguisement (DEX, CHA)		+		+							
Diplomatie (INT, CHA)		+		+							
Discretion (DEX, INT)		+		+							
Escamotage (DEX, INT)		+		+							
Esquive (DEX, INT)		+		+							
Fouille (INT, SAG)		+		+							
Idée (INT, SAG)		+		+							
Influence (INT, CHA)		+		+							
Influence		+		+							
Influence		+		+							
Intimidation (FOR, CHA)		+		+							
Langue (INT, SAG)		+		+							
Langue (London)		+		+							
Langue		+		+							
Lire et écrire (INT, SAG)		+		+							
Mêlée (FOR, DEX)		+		+							
Muscles (FOR, CON)		+		+							
Perception (INT, SAG)		+		+							
Equitation (DEX, SAG)		+		+							
Pilotage		+		+							
Pilotage		+		+							
Psychologie (INT, SAG)		+		+							
Renseignements (SAG, CHA)		+		+							
Réflexes (DEX, SAG)		+		+							
Résistance (CON, SAG)		+		+							
Soins (DEX, INT)		+		+							
Survie (CON, SAG)		+		+							
Technique (DEX, INT)		+		+							
Technique		+		+							
Technique		+		+							
Tir (DEX, SAG)		+		+							
Volonté (INT, SAG)		+		+							

KRYSTAL

Protection _____
 Points de vie _____
 Points d'énergie _____

CARACTERISTIQUES

Force _____
Constitution _____
Dextérité _____
Intelligence _____
Sagesse _____
Charisme _____

ATOUTS

EQUIPEMENT
