

Vers l'infini et au-delà

Auteur : Sylvain Garnier

Relecture : Robin Colot

Ce scénario écrit pour la convention Octogones 2022 sur le thème « Territoire de l'Infini » constitue une partie de 3 à 4 heures environ pour 4 à 5 PJ.

Mise en garde : *Séléna est une petite Félin de la Lune qui est poursuivie en début de partie et ensuite soumise à la volonté de Ptolomia, ce qui peut être troublant pour certains PJ. De même, le monstre d'Encre peut être impressionnant en fonction de vos descriptions et de ses actions. Le choix des PJ entre exploitation des terres en les définissant comme territoire ou les laisser à l'état sauvage sans les développer à l'infini peut ne pas être une décision facile à prendre.*

Synopsis

Dans ce scénario, vous interprétez un Adepté de Guilde, un être qui maîtrise un des 6 Éléments qui composent le monde d'Élestria. Alors que la vie s'écoule doucement lors de cet été 828, le destin vous rattrape. Il va vous falloir sauver un être, puis un autre, puis des autres. Il faudra définir votre champ d'action qui ne sera limité que par votre imagination. Un vaste territoire s'étend devant vous et attend vos aventures, vers l'infini et au-delà. Cela aura-t-il une fin un jour ? À vous de voir.

Cadre du scénario

Date et Lieu

Nous sommes à l'été 828. Vos PJ vont probablement arrêter Ptolomia mais peut-être pas l'Encre. Si celle-ci rejoint l'Éthérium, elle pourrait trouver son « vaisseau » et provoquer « *la Marche des Morts* ».

Intéresser les PJ

- Les PJ sauvent le familier du cartographe puis reçoivent une demande officielle par contrat de Guilde pour une mission d'escorte.
- Les PJ sont recrutés pour cartographier un secteur bien particulier et trouvent un cartographe pour les y aider.
- Les PJ ont eu vent de soucis dans le territoire d'Hérémek. Ils y vont accompagner d'une cartographe rencontrée en chemin.

Description

Les PJ quitteront rapidement la très grande cité de Métalia pour se rendre sur les territoires d'Hérémek jusqu'à la petite bourgade de Tahram.

Auberge

« **Au trou perdu** » : petite auberge bucolique en bois et toit de chaume. Rustique et peu chère, elle est accueillante, mais au confort spartiate.

Tenancier : Théodred, est un Humain de 60 ans qui maintient l'activité de l'auberge, ne pouvant plus travailler aux champs. Il est de la vieille école et conservateur des traditions. Il prépare un alcool de blé et de pommes de terre maison dont il arrose copieusement sa spécialité, « la tourte flambée ».

Auxiliaire de Théodred, qui est aussi son père adoptif, Alicia, est une Humaine de 40 ans, au passé difficile. Les traumatismes multiples de son histoire l'ont privé d'une partie de sa raison et de ses capacités physiques. L'aubergiste s'occupe d'elle aussi bien que possible.

Indice* : elle se méfie de Ptolomia, sans aucune raison apparente, percevant en elle une ambition démesurée.

Nuit : 50 Kr/nuit

Distance

Tahram est à 250 km de Métaïa, à 220 km de Vargoth et à 160 km de Xerthiss.

Dirigeants

Il n'y a pas de roi ou de reine sur les terres d'Hémérék (*c'est tout le principe*).

Forces militaires

Il n'y a pas de forces militaires organisées, car il n'y a pas d'institutions étatiques pour l'entretenir ou la justifier.

Population

Quelques bourgades humaines disséminées sur les terres d'Hémérék. Il n'y a pas ou peu d'Adeptes, ce qui explique peut-être aussi le sous-développement de la région.

Ressources

Agriculture (faible) - bois (faible) - pêche (minime)

Ressources PJ

Très peu d'équipement et pas de première main. Pas d'armurier. Pas de papier ni de plume ou d'encrier.

Indice : la seule qui possède encre et papier n'est autre que Ptolomia.

Les Pourquoi ?

Ptolomia cherche un moyen d'accéder entièrement à Éthérium pour le cartographier et en récupérer le pouvoir. C'est ce qu'elle croit. En fait, c'est l'Encre, elle-même, une entité de Corruption, qui souhaite rentrer chez elle. Elle a « entachée » puis « encrée » Ptolomia pour accomplir ce dessein en lui susurrant à l'oreille des promesses de gloires et de reconnaissances si elle arrivait à cartographier ce que nul autre avant n'avait cartographié.

Points importants

Crique aux Amoureux

Aux abords de la forêt et du lac de Tahrarn, juste sous une falaise, se situe cette petite crique encaissée. L'endroit est à l'abri des affres du climat. Elle est difficilement accessible ce qui en fait un endroit sûr et romantique. La petite plage de sable permet de se baigner dans les eaux claires du lac. La disposition de la crique lui permet également d'être baigné par la lumière de la Lune avec un éclairage irréel lors des pleines Lunes.

Il y a fort longtemps l'endroit possédait une Iris naturelle. Celle-ci s'est progressivement fermée, mais Ptolomia la recherche et sait comment la rouvrir. L'Iris se trouve juste sous la surface de l'eau.

Éthérium

L'Éthérium est un plan d'existence qui relie Élestria aux autres mondes et époques. Il n'est peuplé que par quelques métacréatures et métamonstres, chasseurs solitaires de ces lieux stériles, imaginaires et déments. Seuls les Adeptes du Vide et certains utilisateurs malchanceux d'Iris défectueuses ont pu entrevoir ce lieu. Il s'agit d'un paysage infini, flou, désert, aux couleurs chatoyantes et changeantes. Le ciel reste nuageux tandis que l'horizon y est mal défini. Ce monde hostile aux Élestriens renferme les chasseurs les plus puissants et rusés qui soient.

Forêt Oubliée

Les premières lieues de cette forêt demeurent difficilement pénétrables, mais encore exploités par des chasseurs téméraires et des bûcherons inconscients. En revanche, le reste de la forêt se révèle impénétrable et extrêmement dangereux. Peu en sont revenus et leurs récits délirants n'ont pas convaincu quiconque de tenter l'expérience malgré des ressources et des trésors insoupçonnés qui s'y trouveraient. Il paraîtrait qu'un arbre gigantesque appelé « Arbre Monde » régnerait sur cette forêt. Il aurait le statut d'une quasi-divinité dont les pouvoirs ne sont qu'effleurés par l'imagination. Les maîtres du bois sont les seuls Élestriens à avoir vécu et survécu à une initiation dans cette forêt, mais ils gardent jalousement leur secret notamment sur les nombreux sanctuaires sylvestres qui s'y trouvent.

Hérémek

Cette région naturelle et sauvage est d'une splendeur inégalée. La zone étant inaccessible et peu développée, elle a été jusqu'à présent préservée des intérêts du royaume du Métal auquel elle appartient. Ses paysages sauvages ne sont qu'à peine touchés par la maigre activité économique des rares bourgades et fermes qui les parsèment. Les collines, les hauts plateaux, les forêts, les lacs et rivières virevoltent ensemble pour réaliser ce paysage. L'on dit cependant que ces terres seraient riches en venaisons, en bois rare, et que ces reliefs contiendraient des filons d'argent, d'or et de fer.

Labyrinthe de givre (Leedas)

Ce labyrinthe regroupe tous les dangers des étendues glacées autour de Leedas. Il est constitué des innombrables failles, fissures, et dangers des reliefs enneigés. L'endroit demeure splendide, mais

également extrêmement dangereux. Rares sont les créatures qui arrivent à survivre dans ces conditions alors que les rares visiteurs deviennent des proies inespérées pour ces chasseurs expérimentés.

Monts Foudroyants

Ces reliefs se situent à l'ouest de Vulcania. Il s'agit d'une chaîne de monts et de plateaux frappés sans cesse par la foudre et dont la principale ville est Fulgéria. Le ciel y est presque toujours couvert d'un immense amas de nuages noirs, issus du Lac de Vapeur, à l'origine des orages et des tempêtes électriques.

Tahram

La petite bourgade est encaissée au pied d'un haut plateau, près d'une modeste rivière et de son lac. Une forêt non loin lui fournit un abri contre les rigueurs de l'hiver en plus de bois de chauffage. Les fermes alentours exploitent un sol farouche pour une maigre récolte. La presque totalité des maisons est en solide bois de chêne, légèrement surélevé par rapport à la rue principale boueuse. Il n'y a que 2-3 ouvrages en maçonnerie dont la mairie et le temple. La vie semble s'écouler paisiblement et nul ouvrage fortifié ou garde ne sont présents.

Terres Arides

Terres situées entre le Royaume du Roc et l'Empire de Braise, il y règne une chaleur suffocante alors que les tempêtes de sable y sont particulièrement fréquentes. Il s'agit du repaire de métacréatures et métamonstres en tout genre. Plus au sud, elle se termine par des souffrières et des plaines mornes. Au nord, il y règne de multiples volcans et une fumée épaisse voilant l'éclat du soleil.

Noms des principaux PNJ

- **Encre**, entité mythique et mystique de Corruption à l'intelligence avérée, elle constitue en fait la véritable instigatrice de toute cette histoire. Cette créature composée uniquement d'une masse sombre et visqueuse fait penser à une amas informe d'encre, ce qui lui a valu son nom. Elle existe depuis des siècles et ne cherche qu'à rejoindre l'Éthérium pour s'y trouver un démon ou un Corrompu assez puissant. Elle pourra alors grâce à cet hôte avoir le vaisseau de son pouvoir et peut-être fondre de nouveau avec puissance sur Élestria (*cf. la Marche des Morts*).
- **Panathor**, le chef de la Guilde, est un Généasi de l'Air ainsi que du Vide. Son caractère autoritaire et changeant est guidé par un important savoir. Il semble toujours au courant de tout et a toujours un coup d'avance sur les PJ. Mesurant 1m70 pour 50 kg environ, il arbore des vêtements simples en coton et lin surmonté de Nuaga par endroit et de quelques pièces de Luskir dont il ne parle jamais, mais qui semble avoir une histoire ancienne. Son regard bleu clair peut traverser votre âme qui s'y perd comme dans une galaxie d'étoiles lointaines. Sa voix douce peut porter comme la tempête lorsqu'il est contrarié, ses traits devenant brutaux et inquiétants.
- **Ptolomia** du Zéphyr. C'est une Oracle de l'Air, une Féérie. Elle possède une silhouette humaine avec une paire d'ailes chitineuses, comme celles d'un papillon, qui lui vaut l'opprobre des Aériens. Son visage est doux et raffiné. Son regard vert et pétillant dénote avec une expression de nostalgie

qui marque son visage. Elle arbore une tenue de voyage bleue ciel en Nuaga et en Yomuwhan blanc. Elle porte par-dessus une cape de voyage en cuir sombre et des bottes dans le même tissu. Sa besace de cuir contient ses parchemins, cartes, Encre et autres instruments professionnels. Elle parle avec un ton enjoué, mais discret. Elle est espiègle et sympathique en façade. Elle est en fait, extrêmement concentrée sur son objectif.

Indice : de très fines traces noires ornent ses Iris, stigmates de l'Encre qui l'empoisonne.

- **Séléna**, Félin de la lune. Ce magnifique félin est une femelle d'un âge incertain. Son pelage bleu nuit et gris lui permet de se faire discret. Son regard blanc est dérangent et profond. Elle se révèle agile et intelligente. Sa naïveté l'a fait se rapprocher de Ptolomia et de ses promesses de voyage. Elle ne combat pas, sauf si sa vie en dépend et en dernier recours uniquement. Lors de sa première rencontre avec les PJ, son pelage bleu nuit est légèrement argenté avant de s'obscurcir progressivement sous l'action de l'Encre.

Intrigue

Spécificité scénario

Dans ce scénario, la cartographe, Ptolomia, va user d'une Encre toute à fait singulière pour prendre le contrôle et obtenir ce qu'elle souhaite. Cette Encre est d'un noir de jais, visqueuse plus que de raison et colle comme du pétrole. Elle n'émet qu'une faible Corruption, sauf lorsqu'elle touche un être vivant ou lorsqu'elle s'anime.

À son contact, un être vivant doit faire un jet de résistance approprié ou recevoir la maladie « entaché » puis l'état délétère « encré ».

L'Encre peut également pour la dépense de Cor permettre à Ptolomia de modéliser un monstre d'Encre qui a la silhouette du dessin qu'elle a réalisé (cf. *bestiaire*).

Entaché : Résistance : CA ; seuil : 2 (ou plus selon la quantité et l'exposition) ;

effets : la victime devient amicale voire franchement gentille et serviable envers le propriétaire de l'Encre. Elle perd 1 point de CA qui est remplacé par un point « d'Encre ». Il doit faire un jet de CA pour effectuer une action contre lui avec un malus d'1 dé par point d'Encre, en plus de la perte d'Inspiration.

À 0 en CA, l'être est totalement soumis au propriétaire et reçoit le désavantage « encré ».

Encré : l'Être vivant qui reçoit ce désavantage est soumis aux ordres du propriétaire de l'Encre responsable de son état. En termes de règles, cela se rapproche de l'utilisation d'un objet fétiche pour soumettre un Génie avec les malus imposés par l'état entaché.

Découverte de la Guilde et présentation

Les PJ sont un groupe de nouveaux Guildiens. Ils sont arrivés la veille suite à des coups du sort ou du destin à Métalia dans la guilde de la « One Day Team » ou « nom de votre choix ».

Événement : se réveiller dans l'aventure.

[Encart MJ]

Évoquer une introduction standard. Les PJ se réveillent dans un univers qu'ils connaissent bien ou alors ils viennent juste d'arriver. Pour les nouveaux, faites-leur découvrir leurs pouvoirs avant de partir à l'aventure (*cf. introduction du scénario « Une Course pas comme les autres »*).

[/Encart MJ]

Toutefois, vous devez décrire la situation de la ville et son côté territorial bien précis.

Indice : nom de la ville précis, quartiers et propriétés bien limités, murailles qui délimitent clairement la ville. Un territoire bien limité et encadré avec son autorité et son administration.

Sauvetage inopiné

Fuite en ville

[Encart MJ]

Alors que vos PJ discutent ou se rejoignent au petit déjeuner en attendant le chef de Guilde, ils aperçoivent une petite créature qui s'enfuit avec son butin en gueule.

Jet de Voie élémentaire, normal. Vos PJ finissent par le remarquer, mais avec un délai incertain.

[/Encart MJ]

Description : « les mets que vous consommez vous rappelle votre terre natale. À l'époque, votre foyer était clair pour vous, tout comme ses environs immédiats. Vous saviez où vous étiez et qui présidait votre destinée. Les choses sont différentes et les limites beaucoup plus floues en dehors des solides murs de votre Guilde comme de cette cité. Ce petit moment de nostalgie vous traverse aussi vite que cette petite silhouette au loin qui semble fuir quelque chose. »

Indice scénario : lieux et vies bien limités. Territoire défini.

[Encart MJ]

Soyez brutal. Vous êtes en train de décrire le passé lointain des PJ dans un demi-sommeil au petit déjeuner et soudain, vous décrivez une situation incongrue. Laissez-les réagir. Cela va déterminer leur réactivité pour la course poursuite.

[/Encart MJ]

Remarque : Il vous faudra adapter la course-poursuite à vos Adeptes selon les Éléments qu'ils possèdent si vous voulez qu'ils testent leurs pouvoirs.

- **Air** : balade sur les toits/repérage ;
- **Eau** : passage au-dessus de l'Akaba ;
- **Feu** : recherche par la chaleur corporelle/course ;
- **Métal** : passage dans une foule/portail en fer qui ferme un passage ;
- **Terre** : vibrations dans le sol, cachette dans un souterrain/interstice.

Course-poursuite élémentaire

Défi : rattraper le familier

La créature va de toit en toit et passe d'interstice en interstice (*cf. remarque ci-dessus*).

Bref, la créature est rapide et agile. L'animal espiègle semble avoir un objet oblong dans sa gueule (*le stylo de Ptolomia*).

Vos PJ vont devoir user de leurs Voies élémentaires (*probablement chacun à leur tour et s'entraider – cela vous permet de leur faire tester, au besoin, leurs pouvoirs*) pour rattraper l'animal. Ils sont limités par la quantité d'Éléments présente dans les rues de la ville.

Un étrange félin

Rencontre : Séléna, un Félin de la Lune

Indice :

- Les PJ pourraient se demander : pourquoi le familier a fui ? (*Pour trouver de l'aide contre Ptolomia*).
- Les PJ pourraient se demander : quel stylo aurait autant de valeur ?
- Le stylo lui-même. Très bonne facture. Stylo-plume (*avec réservoir d'Encre*) en métal et en or. Si l'on écrit, l'Encre ne présente aucune particularité au premier abord. Si l'on creuse un peu, l'Encre se révèle comme vivante et appelle à la toucher. Si un PJ touche l'Encre, il risque d'être « entaché ».
- L'Encre a coulé dans la bouche du félin qui est désormais beaucoup plus docile et soumise envers Ptolomia (cf. *entaché*)

[Rencontre]

Séléna, félin de la Lune

Ce magnifique félin est une femelle d'un âge incertain. Son pelage bleu nuit et gris lui permet de se faire discret. Son regard blanc se révèle dérangent et profond. Malgré son intelligence, sa naïveté l'a fait se rapprocher de Ptolomia et de ses promesses de voyage. Elle ne combat pas, sauf si sa vie en dépend et en dernier recours uniquement.

Ard 1, Précision 1 ; griffe 2

Adr 5, Parade 3 ; pas d'attaque à distance

Per 1, Condition : 1 cases par ligne ; pas d'armure

Inspi 2, Pens 3, Soc 2

Voie : Air 2, Vide 2, Lune 1, Adresse 5, Pensée 3 et Inspiration 2

Pouvoirs spéciaux de Voie : Courant d'Air*, Bulle d'Air°, Vision cosmique*, Compréhension universelle
Athlétisme 3, Bricolage 0, Langues 1, Larcin 2, Pilotage 0, Relations sociales 2

Avantages / désavantages : corrompible, curieuse, dual, intelligent – **Entachée puis encrée**

Capacités spéciales : Magie 2 (*Illusion et Universelle*)

Récupération : 0

Chance/Cre (curieuse) : 2

Trésor : Crayon de Ptolomia.

[/Rencontre]

Retour à la Guilde

Quand vos PJ rattrapent la petite créature, non loin de la Guilde et la ramène, ils découvrent Ptolomia en train de discuter avec Panathor.

Rencontre : Panathor et Ptolomia

Panathor remercie les PJ et comprend leur retard. Il est autoritaire, mais moins que d'habitude.

Indice difficile : il a de l'Encre sur les doigts qui se résorbe subitement.

- Ptolomia les remercie également. Elle demande directement à Panathor, s'il veut bien que les sauveurs de Séléna l'aide dans sa mission.
- Sa mission consiste à cartographier une zone sauvage, les terres de Hémérek. Elle a un contact à Tahram pour cela, une modeste bourgade.
- Elle n'insiste pas trop sur sa mission officielle qui est de cartographier les ressources disponibles et permettre leurs exploitations ; ni sur son objectif personnel : trouver l'Iris pour l'amènera à l'Éthérium.
- Si on lui demande pourquoi Séléna est partie. Elle évoque que son félin demeure très indépendante (*vrai*), très intelligente (*vrai*) et libre (*vrai*), mais qu'elle a dû se tromper dans ses intentions (*vrai et faux*).
- Elle veut récupérer son stylo qui a une grande valeur sentimentale (*vrai et faux ; il vient de son père, mais a surtout une valeur mystique*).

Indice : le Félin revient vers sa maîtresse et vient même ronronner dans sa main (*étonnant ? alors même que l'Encre a mystérieusement disparu de sa bouche et de son pelage et que quelques instants auparavant l'animal la fuyait*).

Alternative

Si vos PJ refusent, Panathor sous le charme naissant de Ptolomia, les y oblige, au besoin, par son autorité.

Indice : comportement insolite de Panathor d'habitude plutôt libre et changeant.

Mission cartographie

La mission consiste en l'escorte de Ptolomia lors de son relevé topographique et la réalisation de ses cartes. En effet, le milieu est sauvage. Les accès sont limités, et peuvent nécessiter de l'aide élémentaire. Les routes sont sûres, mais on ne sait jamais.

Indice/choix scénario : tout cela est vraie. Ceci étant, les PJ peuvent comprendre que le lieu est inaccessible et sauvage. Faudra-t-il alors le cartographier aux risques qu'il disparaisse ?

[Encart MJ]

Décrivez la mission et les environs à vos PJ assez finement pour qu'ils puissent entrevoir les enjeux en termes de territoire et d'infini.

En effet, Ptolomia garde le secret de ses missions, mais un regard attentif à l'environnement devrait poser questions à vos PJ.

[/Encart MJ]

Le voyage en Hémérek

Ptolomia dispose d'un chariot de bois simple, mais robuste avec son matériel, et un nécessaire de voyage. Il est mené par une paire de chevaux de trait à la robe noire.

Indice : les chevaux sont également « encrés ».

Le voyage est tranquille et apaisant. Les PJ se relaient alors que Ptolomia prend des notes et évoquent les paysages et les royaumes lointains.

Description (territoire de Hémerek) : « l'été s'étire à l'horizon alors que vous avancez doucement sur le sentier de pierre et de rocaille. Les chevaux avancent à un rythme sympathique alors que vous êtes bercé par les nombreuses histoires de Ptolomia. Les paysages de plaines, de collines et de plateaux se succèdent alors que la route devient sentier, puis simple piste. L'air est frais, le soleil pur et la roche dure autour de vous. La nature est reine ici et ce, jusqu'à l'horizon. Vous grignotez sur le pouce quelques morceaux de fromage et de pains accompagnés de quelques gorgées de vin des Terres fertiles de Kor. Séléna est toute calme et vient souvent ronronner près de Ptolomia. Ses histoires d'ailleurs vous évadent au-delà de l'horizon vers des contrées et des royaumes lointains. Le temps s'écoule paisiblement. L'agitation de la ville et les soucis de guilde vous semblent bien loin. »

Événement :

- Tout le long du voyage, Ptolomia raconte des histoires sur les autres Royaumes (*territoires qui sont également les 4 destinations du scénario*) : Jardin de Givre de Leedas, Forêt Oubliée, les Monts Foudroyants et les Terres Arides. Elle les évoque avec anecdotes à l'appui.
- Ptolomia évoque également les différents royaumes, les cartes déjà exécutées, le développement de ceux-ci, etc.

Indice/choix scénario : elle évoque l'infinité des espaces et les territoires. Elle parle également du développement de ceux-ci (*au mépris peut-être de ces mêmes lieux*).

Les joies du voyage

Pour meubler la route et apporter une touche d'immersion, vous pouvez utiliser les items suivants :

[Encart MJ]

Si vos PJ pressent de questions Ptolomia, un événement survient opportunément.

[/Encart MJ]

- Une roue du chariot casse, il faut la changer.
- Ptolomia a besoin de plantes pour refaire de l'Encre (*et peut-être autre chose*). Elle en profite pour « entâcher » un PJ.
- Séléna mord un des PJ trop insistants et lui transmet la maladie « entaché ».
- **Rencontre :** bandits de grand chemin.

Tahram

Les PJ arrivent enfin à Tahram.

Description (Tahram) : « aux détours d'un saillie rocheuse, en suivant une maigre piste rocailleuse et incertaine, vous apercevez enfin votre destination alors que le soleil décline. La bourgade est effectivement minuscule. Il s'agit d'un simple amas de quelques maisons de bois de chêne positionné près d'une rivière, d'un lac et d'un bois. Les quelques fermes alentours ont l'air misérables, mais semblent encore en activité. Le sol est boueux suite aux pluies récentes et à l'humidité ambiante lié à

la rivière et au lac. Quelques habitants vous saluent aimablement alors que votre convoi se dirige vers le seul établissement de la ville, l'auberge « au trou perdu ».

À l'auberge

Ambiance : en bois, rustre, simple, campagnard, poli, patois marqué, quelques remarques envers les citadins qui supportent bien peu de choses, pas de luxe ici, ni de manière. Il y a quelques habitué(e)s, piliers de bar, qui picolent tranquillement.

Rencontre : aubergiste et habitants

On avait prévenu l'aubergiste de leur arrivée. Il y a quelques semaines et il pensait qu'il ne viendrait pas comme les autres avant eux. Il ne devait être que 2 et sont désormais bien trop nombreux pour avoir une chambre chacun.

Indice : à l'auberge un citoyen décrit un monstre (*qui reviendra par la suite dessinée par Ptolomia et formé par l'Encre*).

Indice choix :

- La vie est simple et difficile ; mais c'est tellement beau.
- Le commerce tourne mal mais bon.
- Il faudrait de l'aide extérieur, mais qui voudrait venir dans ce trou perdu.
- « Rien ne presse, ici, jamais rien ne presse. Allez donc vous installez et vous partirez demain gambader. »
- « Non, rien d'exceptionnel ici. Pas de bandits. Qu'y viendrait y faire quoi ? Y'a ri'n par ici. »
- « Au f'ra beau d'main. Faites-y attention quand même, les nuits olé frais ».

En escapade

[Encart MJ]

Cela peut prendre quelques jours, comme quelques heures. Vos PJ vont se balader dans la campagne, user de leurs maîtrises élémentaires pour aider au déplacement et affronter la nature. Se faisant, ils vont découvrir les vastes territoires Hémérek, ses ressources et peut-être se poser des questions sur ce qu'ils sont en train de faire.

[/Encart MJ]

Expédition dans les terres d'Hémérek

- **Obstacle** : fissure géologique, rivière ou cours d'eau, transport de ressources, prendre un point de vue aérien, s'orienter, s'éclairer, mesurer, etc.
- Ptolomia prend énormément de notes. Elle note, mesure, cartographie, teste, explore, etc.
- La mission en elle-même n'est pas difficile pour une équipe d'Adeptes.

Indices sur la cartographe

- Papier de la cartographe bien particulier : épais, d'une couleur marron clair, issu de bois de pin.
- Elle pose beaucoup de questions, fait de nombreux relevés géologiques, de courant d'air, test de l'eau, etc.

- Elle se plaint sans cesse du manque de repères, de frontières comme de délimitations claires (*référence au « Territoire »*).

Indice complémentaire : si vos PJ font attention ou y regardent de plus près.

- Il y a des ressources minérales importantes dans le coin.
- Les forêts sont luxuriantes et vieilles avec de nombreuses essences distinctes.

Choix

- Laisser la nature sans limite, sans territoire
- Faire une bonne cartographie pour désenclaver ce territoire et l'exploiter pour le bien de tous.

Alternative

La mission se poursuit pour Ptolomia.

Si vos PJ s'y opposent, ils doivent user de la force. Elle rentrera alors dans ses appartements (avant de s'échapper comme ci-dessous) et dirigera son monstre d'Encre vers les PJ directement.

Des événements bien étranges

Description : « alors que le soleil se couche et que les ombres des bâtiments s'étirent, vous amorcez votre retour vers la ville. L'épuisement est visible. Vos corps sont endoloris par tant d'efforts. Vos gorges sèches prient comme votre estomac pour un bon repas et une bonne boisson. Il y a un peu de monde dans l'auberge. Vous êtes la principale attraction du village et la rumeur a dû filer à toute vitesse. »

Rencontre : habitant, aubergiste et Ptolomia

- Ptolomia doit reprendre ses notes de la journée. Elle s'enferme dans ses quartiers et travaille (*ou pas*).
- L'aubergiste et les habitants se moquent des citadins qui parcourent la campagne.
- On leur propose boissons, nourriture ainsi qu'un peu d'eau pour se laver, etc.
- On festoie et on se raconte des histoires (*vous pouvez faire passer des informations non dites précédemment au besoin*).

Indice/choix : vous pouvez également faire part de l'avis partagé des citoyens sur le développement de la région et le fait de la garder sauvage.

Au secours

Un fermier arrive en hurlant évoquant un monstre qui attaque le village (*le même qu'évoqué par les clients de l'auberge*).

Description : « un hurlement déchire la nuit. Suivi d'un bruit horrible et d'un autre. On appelle à l'aide. Un fermier effrayé entre brutalement dans l'auberge et dit avoir vu un monstre énorme, d'un noir de jais et au regard démoniaque. »

Vos PJ devraient avoir tôt fait de trouver le monstre.

Rencontre : monstre d'Encre

Dans sa description, son corps semble composé d'une substance épaisse, visqueuse et noirâtre. Le monstre semble vouloir tout détruire, mais fuit lorsque les PJ arrivent.

Indice difficile : son corps ressemble à l'Encre de Ptolomia. Sa silhouette rappelle celle évoquée par le pilier de bar.

Course-poursuite : monstre

Le monstre coule littéralement entre les interstices des planches en bois des granges, les failles dans la roche, les feuillages épais des arbres jusqu'à ce que les PJ (qui connaissent le coin) finissent par l'acculer.

Le monstre combat jusqu'à sa destruction sans état d'âme et sans conscience.

Enquête :

Il laisse derrière lui en disparaissant dans le sol :

- un bout de papier (*d'un type bien particulier, celui de Ptolomia*) ;
- monstre irréel/imaginaire, dont un citoyen parlait ;
- zéro connaissance dans le groupe de ce type de créature ;
- angulations bizarres et proportions étonnantes de certaines zones (*mal dessinées*).

[Rencontre]

Monstre d'Encre

Ce monstre polymorphe prendra la silhouette dessinée par Ptolomia. Composé d'une Encre visqueuse, il se révèle sans odeur, d'un noir de jais. Sa masse colle et adhère sur tout, laissant un résidu d'Encre noir fumant.

Ard 5, Précision 3 ; 1-2 longs appendices (max 1 par PJ – allonge 4.5m) 5+entâché

Adr 2, Parade 3 ; pas d'attaque à distance

Per 4, Condition : 4 cases par ligne ; pas d'armure

Inspi 0, Pens 0, Soc 0

Voie : Ombre 5, Ardeur 5

Pouvoirs spéciaux de Voie : Voile de ténèbres°, Allié des ténèbres, Toucher des Ombres*, Cape d'ombre, Gangrène opaque

Athlétisme 2, Bricolage 0, Langues 0, Larcin 2, Pilotage 0, Relations sociales 0

Avantages / désavantages : corrompu , mort-vivant

Capacités spéciales : mimétisme

Récupération : 0

Cor : 1

[/Rencontre]

On nous aurait menti

Que ce soit en se rappelant qu'ils doivent protéger Ptolomia, avec les indices fournis, ou en s'inquiétant de la santé de la cartographe, vos PJ devraient se mettre en quête de la cartographe qui a disparu.

Possibilité :

- Vos PJ se rendent compte qu'elle a disparu lors de l'attaque du monstre souhaitant la protéger (-1 CP),
- Vos PJ en finissent vite avec le monstre et comprennent vite les dessous de l'histoire (+0 CP),
- Vos PJ arrivent tardivement après la balade imposée par le monstre (+1 CP).

Course-poursuite (CP)

Les choix de vos PJ vont déterminer un score de Course-Poursuite ou CP. Cela va directement déterminer les débuts de la course-poursuite et leur capacité à la mener à bien.

- Ptolomia débute avec un score de 4 CP.
- Elle peut prendre le temps d'invoquer un monstre d'Encre pour ralentir voire détruire les PJ pour 1 CP.
- À 0, les PJ la rattrapent.

La chambre de Ptolomia (+1 CP)

Dans le cas présent, les PJ sont en retard et ont pourchassé le monstre pour défendre la population croyant Ptolomia à l'abri.

Défi : pistage / enquête

- Ptolomia a disparu.
- Il n'y a pas de trace de lutte. La seule fenêtre est restée ouverte.
- Parmi ses notes, il existe une carte, la notion d'Iris, et un lieu annoté : « la crique aux amoureux ».
- Son stylo, Séléna et son sac de voyage manquent.
- Elle doit faire vite pour rejoindre le bon endroit, aux bons moments.

La crique aux amoureux

- À 3 CP, les PJ voient Ptolomia juste avant qu'elle n'active le portail et peuvent l'arrêter ici. Elle invoque alors un monstre d'Encre pour s'enfuir.

Rencontre : monstre d'Encre

- À 4 CP, les PJ la voient passer l'Iris de loin et auront plus de facilité à la repérer.

Pas de malus, la course-poursuite commence.

- À 5 CP et plus, ils arrivent tardivement. Ptolomia n'est plus là. Il faut chercher.

Les PJ doivent trouver l'Iris qui se trouve juste sous la surface de l'eau. Il faut y plonger et ressortir du lac comme après un bain, dans un endroit quasi-semblable (cf. La Forêt Oubliée).

Description : « la lune est haute dans le ciel et éclaire la petite crique aux amoureux. L'endroit est effectivement enchanteur pour qui aurait un amour et du temps. Le clapotis de l'eau est léger et doux. (Il manque le reflet de la lune dans l'eau – indice pour trouver l'Iris). Un petit vent frais est stoppé par la forêt épaisse et la paroi rocheuse proche. Seul le lac vous fait face, dans ce moment romantique et urgent. »

Défi : prendre l'Iris

Normalement, rien de compliqué pour la trouver ou l'emprunter, juste de l'appréhension notamment pour un Flamboyant.

Voyage en Élestria

[Encart MJ]

Vous allez faire découvrir différents environnements à vos PJ à travers tout Élestria, lors d'une course-poursuite qui se veut effrénée. Vous pouvez chronométrer vos PJ. Donnez-leur 5 min par étape. S'ils dépassent Ptolomia regagne 1 CP. S'ils s'activent, ils prennent des risques, mais Ptolomia souffre d'une perte de 1 CP.

Indice / choix : durant leurs traversées successives, vos PJ vont avoir un indice/choix pour le scénario. En effet, ils vont traverser des lieux infinis, sans territoire délimité.

[/Encart MJ]

Défi : parcours entre les Iris avec environnements distincts

Les PJ réduisent d'1 CP le score de Ptolomia s'ils s'y prennent correctement et rapidement.

Forêt Oubliée

Description : « soudain, vous immergez de l'eau cristalline après votre plongeon. Les alentours sont baignés par la lumière de la Lune et par de rares rayons de soleil annonçant l'aube prochaine. La végétation est beaucoup plus luxuriante, plus épaisse, la forêt impénétrable. Le lac n'est plus. Il s'agit d'une simple mare. Vous êtes dans une immense forêt, quasiment impénétrable, aux arbres gigantesques. Vous n'avez plus de repère. L'Iris qui vous amène ici se révèle fermée à jamais. Vous êtes perdus dans l'immensité de verdure qui vous enserme. »

Défi : retrouver Ptolomia (*si vos PJ y pensent, ce qui normalement devrait être le cas*)

Pistage des empreintes sur les vents de Ptolomia (elle vole), des empreintes de Séléna sur le sol et les arbres (elle ne vole pas), des tâches d'Encre.

Défi : progresser dans la forêt.

- Lianes, arbres larges et solides, cimes et feuillages denses, buissons d'épineux forment une véritable barrière végétale.
- Nombreux animaux et métacréatures (si vos PJ trainent).
- Manque d'Élément notamment Air, Feu ; présence importante d'Eau et de Terre (et de Vide).

Risque :

- Fatigue simple en cherchant à progresser contre la nature.
- Contusion et écorchures (*gain de Blessure*) pour les mêmes raisons.
- Rencontre de métacréature ou de prédateur s'ils trainent beaucoup. °

Évènement : alors que vos PJ progressent avec difficulté, et selon le niveau de CP, ils retrouvent Ptolomia (3CP ou moins) ou simplement la prochaine Iris (4CP ou plus).

Monts Foudroyants

Description : « alors que vous empruntez cette Iris végétale, vous arrivez brutalement sur un sol rocaillieux désertique. Il fait sombre malgré l'heure du jour. D'épais nuages noirs couvrent le ciel. Ce dernier est d'ailleurs déchiré par de multiples orages de foudre éclatant. La lumière stroboscopique et irréaliste ne vous fait pas oublier la menace de ses éclairs qui s'écrasent sans distinction au sol, réduisant en cendre tout ce qui était au point d'impact, laissant un simple cratère noirci et fumant. Il n'y a personne aux environs en dehors de reliefs torturés. »

Défi : retrouver Ptolomia (si vos PJ y pensent ce qui normalement devrait être le cas)

Pistage des empreintes sur les vents de Ptolomia (elle vole), des empreintes de Séléna sur le sol, (elle ne vole pas), des tâches d'Encre plus importantes notamment près d'un cratère d'impact.

Indice : l'Encre semble avoir protégé Ptolomia.

Défi : progresser sous les éclairs.

- Se déplacer n'est pas un problème en soi.
- Les éclairs sont des Attaques élémentaires de Foudre 2. Pool d'attaque de 8. Il y en a un par PJ toutes les minutes.

Astuce :

- Défense élémentaire (Air, Feu, Terre).
- Bricoler un paratonnerre (Métal).
- Bricoler un relief plus haut que les PJ (Eau, Terre).
- Détourner les éclairs avec la Voie de l'Air et du Feu. Jet de façonnage élémentaire, très difficile. Chaque paire de succès au-dessus de 4, diminue la Foudre de 1 pour quelques instants. (Avec 6 succès, le PJ diminue la Foudre. À partir de 8, il l'annule pour quelques instants).
- Ne pas traîner et ne pas voler dans les airs.
- Se déplacer sous terre. (Attention, 1 succès à l'action de Voie de la Terre pour le Terranien lui-même et 2 succès par PJ supplémentaire).

Évènement : alors que vos PJ progressent avec difficulté, et selon le niveau de CP, ils retrouvent Ptolomia (2CP ou moins) ou simplement la prochaine Iris (3CP ou plus).

Leedas

Description : « alors que vous traversez l'Iris formée d'éclairs et de foudre dans un éclat scintillant, vous tombez dans la neige. Profonde et froide, cet Élément glacé vous engourdit rapidement. Bientôt, l'humidité pénètre vos maigres vêtements. Le vent gelé balaie l'étendue d'une blancheur infinie qui s'étend devant vous. Nul repère, nul personne à l'horizon en dehors de la glace, de la neige et du froid. »

Indice/choix : infinité de la banquise

Défi : retrouver Ptolomia.

Le pistage est plus difficile dans la neige (qui est composé d'eau) et dans les vents violents (Air).

Il y a des traces d'Encre (composé minéral donc de Terre).

Défi : se protéger et survivre

- Défense élémentaire (Air, Eau).

- Bricoler un abri en glace (Eau). Il n'y a pas assez de métal ou de terre pour en faire un abri.
- Calmer les vents violents (Air).
- Se débarrasser de l'humidité (Eau, Feu).
- Faire des raquettes (Métal).
- Survoler la neige (Air), la rendre plus épaisse et solide (Eau), la faire fondre et skier (Feu).

Risque :

- Fatigue intense à cause du froid. (1 point de fatigue par minute de jeu à chaque PJ – 1 RN si vos PJ ne se protègent pas).
- Rencontre de métacréature ou de prédateur s'ils trainent beaucoup. °

Évènement : alors que vos PJ progressent avec difficulté, et selon le niveau de CP, ils ratent Ptolomia de peu (1CP) ou la voit passer l'Iris (2-3 CP). Au-dessus de 4CP, ils vont la perdre.

Les Terres Arides

Description : « alors que vous suivez votre cible à travers cette Iris dans cette fissure de glace insondable, vous apercevez rapidement le changement de température. La caverne qui vous entoure est formée de roches volcaniques. La poussière et la chaleur vous assèchent rapidement, vous faisant regretter le froid que vous venez de quitter. Une lueur rouge et brillante, pulsatile vous parvient alors que vous progressez. Vous découvrez un vaste cratère volcanique encore actif. Un lac de magma en fusion surmonté de quelques îlots de roches noires formant une excroissance où se trouve Ptolomia et Séléna. Elles semblent invoquer un ancien pouvoir corrompu. Une Encre coule de leurs yeux, de leurs bouches ainsi que de leur peau pour s'étaler sur le sol. Cette Encre prend alors des morceaux de magma pour former une sorte d'Iris de Feu, de Magma et de noirceur vers un lieu inconnu. »

Défi

Les PJ doivent fermer l'Iris et stopper l'Encre.

- 0 CP, les PJ rattrapent Ptolomia et Séléna avant même qu'elles ne commencent.
- 1 CP, elles commencent tout juste. L'Encre n'invoque qu'un monstre.
- 2 CP, elles sont en cours. Le temps presse. L'Encre invoque 2 monstres.
- 3 CP ou plus, le portail est ouvert. Ptolomia et Séléna s'écroulent et décèdent alors que l'Encre passe le portail.

Antagonistes

Rencontre : Ptolomia, Séléna et l'Encre/ monstre d'Encre.

- L'Encre forme un monstre voir deux pour gagner du temps.
- Ptolomia et Séléna sont trop occupés à invoquer le portail. Toutefois, l'Encre use du lien entre Séléna et un des PJ pour éventuellement le freiner comptant sur le fait qu'il n'osera pas la toucher.

[Rencontre]

Ptolomia du Zéphyr

La Féérie de l'Air est « encrée » par l'Encre. Cela se remarque sur le bord de ses ailes qu'elle dissimule et sur ses propres iris. Sa description complète est disponible dans « *Noms des principaux PNJ* ».

Ard 2, Précision 3 ; dague en Pisces 3

Adr 5, Parade 2(4) ; pas d'attaque à distance

Per 2, Condition : 2 cases par ligne ; pas d'armure

Inspi 3, Pens 3, Soc 2

Voie : Air 5, Adresse 5

Pouvoirs spéciaux de Voie : Courant d'Air*, Bulle d'Air°, Marque du Zéphyr, Murmure des vents, Bourrasque°

Athlétisme 2, Bricolage 0, Langues 4, Larcin 1, Pilotage 1, Relations sociales 2

Avantages / désavantages : aisance élémentaire (Air), dérangeante (Féerie encrée), instruite (cartographie), savoir interdite (Éthérium)

Chance/Cre (se faire reconnaître parmi les siens) : 3

Équipements principaux : stylo plume (réceptacle de l'Encre), son nécessaire de cartographie.

[Rencontre]

Astuces

Les points suivants permettent de résoudre plus facilement la Rencontre en retirant l'Encre de Ptolomia et Séléna, ce qui les libèrent :

- Action de Voie de l'Eau ou de la Terre pour la maîtriser directement, mais avec le risque de contamination.
- Action de l'Air, Métal ou Vide pour la disperser, la racler ou bien, la retirer.
- Détruire le Crayon de Ptolomia, le réceptacle primordial de l'Encre, détruit cette dernière tout comme ses monstres et son Iris.
- Raisonner Ptolomia. Élestria est immense tout comme son imagination. C'est elle qui se pose ses propres limites. Elle doit dessiner celles des autres sans forcément se les imposer. Cela la libère de l'Encre puis rapidement il en va de même pour Séléna. Elle garde ses facultés et aide les PJ à repartir avec elle.

Possibilité

- Détruire Ptolomia et Séléna. Cela détruit les réceptacles de l'Encre et son Iris. Elle se disperse alors discrètement dans le magma.
- Retirer l'Encre et sauver les 2 PNJ. L'Encre est presque totalement détruite, tout comme l'Iris. Ptolomia comme Séléna veulent continuer leur chemin avant de tomber dans l'inconscience.
- Tout détruire. L'Encre fuit par l'Iris. Ptolomia et Séléna sont détruites.

Retour

Défi : repartir

- Si vos PJ sauvent Ptolomia et Séléna. Elles reprennent vite conscience et trouvent une Iris proche pour repartir.
- Si vos PJ détruisent tout. Ils doivent survivre à l'éruption volcanique et ensuite, espérer rejoindre d'autres Élestriens en traversant les Terres Arides.

- Si vos PJ laissent faire l'Encre. Ils peuvent utiliser son Iris. Au travers , ils entraperçoivent l'Éthérium avant d'atterrir avec perte et fracas dans la Crique aux Amoureux, comme après un mauvais rêve.

Des choix difficiles

Défi scénario : alors que vos PJ arrivent à revenir sur les terres d'Hémérek (*sauf s'ils ont tout détruit auquel cas, ils n'ont pas de choix à faire sauf celui de survivre*), ils doivent choisir. Ils doivent définir un lieu contraint ou territoire, ou bien, définir une liberté sauvage, une infinité.

- Que faire des cartes ?
- Que faire de ses territoires qui s'étendent à l'infini ?

Définir un territoire

- Les cartes sont transmises aux commanditaires, la Régence.
- Elle envoie alors des forces et des capitaux pour moderniser et exploiter les Terres d'Hémérek.
- La richesse, le commerce, la modernisation arrivent rapidement avec les gros sabots de toute une armée.
- Les terres sont distribuées, mieux exploitées. Bientôt, le niveau de vie s'améliore.

Définir une infinité

- Les cartes sont détruites.
- La nature sauvage reste indomptée et infinie, sans limite.
- La vie poursuit son cours en dehors des lois et des évolutions des grands royaumes.
- Le niveau de vie reste le même sans grand espoir de modernisation.

[Encart MJ]

Il n'y a pas de bon ou de mauvais choix. Votre seule limite est votre imagination.

[/Encart MJ]

Pour la fin

Objectifs

- Arrêter / sauver Ptolomia et Séléna.
- Empêcher l'Encre de rejoindre l'Éthérium.
- Faire un choix entre « Territoire » et « Infini ».

Récompense

- Gain de Légende : 3 LÉ
- Cartographie des lieux (aux risques qu'on vienne leur demander ou qu'on leur vole et que cela débouche sur le développement des terres d'Hémérek).
- Un avant-goût des territoires infinis d'Élestria.

- L'amitié de Ptolomia et/ou Séléna.

Lien campagne « La Marche des Morts »

Ce scénario est un préquel possible pour cette campagne. L'Encre que Ptolomia va libérer dans l'Éthérium va trouver ses réceptacles, des Corrompus, pour se répandre sur Élestria.