

Folie à Malahnia

Ce scénario d'initiation est conçu pour 1 à 5 PJ et sa durée estimée se situe aux environs de 1 heure. Les thèmes « zombie » et « folie » y sont abordés. Ce scénario a été écrit pour la convention Ostara 2024.

Mise en garde : ce scénario d'initiation évoque des thèmes assez larges et les descriptions restent abordables pour un large public. Toutefois, le côté folie et zombie notamment vis-à-vis de PNJ connus peut se révéler impressionnant.

Synopsis

La petite ville de Malahnia est une bourgade bien tranquille. Mais lorsque la Corruption vient à l'éteindre, les règles naturelles sont transgressées. Il paraît que les habitants....

Cadre de scénario

Date et lieu

22 avril 828, à Malahnia

Intéresser les PJ

- Il s'agit d'un contrat de Guilde (*le format de partie empêche de réaliser une introduction plus élaborée*).

Description

L'action se déroule dans la petite bourgade portuaire de Malahnia décrite dans *Aventures en Élestria* (cf. chapitre 6 page 117). Nous ne reprenons ici que les points importants pour ce scénario.

Ce petit village se situe à 8 jours de marche au sud-ouest de Métaïa, aux abords du Royaume Céleste et de Technologia.

Remarque : dans ce scénario, vos PJ y accèdent en une journée.

Il s'agit d'une bourgade portuaire à l'architecture simple. Granit blanc et toit d'ardoises servent pour la majorité des habitations blotties sur les bords du Lac Intérieur. Ce port est entouré d'une petite forêt au nord et de terres agricoles à l'est. L'activité de pêche y demeure prépondérante. La ville n'a pas de fortifications. Son principal moyen de défense réside dans un ancien fort côtier en partie réhabilité situé à proximité, sur une île au nord-est à moins d'une heure de marche, nommé le Fort de Défense.

Ambiance : petit village portuaire sympathique, épargné par les luttes de pouvoirs des grandes cités, zone rurale, météo plutôt clémente, peu de ressources, habitants simples et accueillants.

Auberge

« **Au Repos de la Sirène** » : auberge modeste et bon marché.

Tenancier : **Théodor**, homme âgé, ancien loup de mer bon dans le fond mais d'un abord assez rugueux et qui boit beaucoup. Il donnerait sa vie sans hésiter pour ses deux protégées.

Christina, Sybille de l'Eau, et **Aélia**, Sybille de l'Air. Elles s'entendent très bien. Elles aiment le chant, la musique et leur travail à l'auberge. Elles savent très bien se défendre, mais laissent, au besoin, Théodor intervenir. La population adore les deux Originelles et leurs spectacles à l'auberge y sont fréquents.

Dans ce scénario, Théodor a été en partie protégé par son alcoolisme, mais sa raison vacille brusquement lorsque les PJ le rencontrent.

Nuit : 80 Kr/pers.

Lieux marquants

Forêt de Frey

C'est une petite forêt au climat tempéré, attenante à Malahnia. Les chênes, les frênes, les noisetiers et d'autres essences la composent. En son sein, le Château de Frey, l'ancienne demeure de Sven, est considérée comme un endroit maudit où des gens disparaissent. Personne n'y va plus depuis des années. Seul Boniface, le Terranien potier y a sa cabane et sa carrière d'argile. Les citoyens de Malahnia évitent d'aller dans cette forêt.

Lac Intérieur

Ce lac est l'une des plus grandes étendues d'eau dans les terres d'Élestria. Il se situe entre le Royaume Céleste et celui de Métalia. Sa surface est suffisamment vaste pour faire de ce « lac » une véritable mer avec des variations météorologiques et des secrets engloutis dans ses profondeurs.

Les Pourquoi ?

Des stigmates de Corruption et de Folie hantent encore la petite bourgade après les dures épreuves qu'elle a connues récemment. La folie commence à consumer tout un chacun, sans remède efficace pour la contrer. Toutefois, le chef de la ville avant de sombrer a fait venir un colis bien particulier pour endiguer le problème, une boîte en métal qui contient la graine d'une Éthérelweiss noire. Il a également envoyé une missive demandant de l'aide à un de ses amis à Métalia, un certain Panathor et à ses Guildiens. Cette plante d'une grande rareté pourrait chasser les miasmes et rendre aux habitants leur libre-arbitre car désormais, ils agissent tels des zombies errants.

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. Les PJ ne la verront pas lors de cette aventure.
- **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 avec 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.

Membres du Conseil

Ils sont Entachés. La raison les a quittés, à l'instar de leurs concitoyens. Des bribes peuvent persister sous le mal. Ils sont désormais hirsutes, leurs vêtements déchirés et errent sans but dans les rues.

- **Hapyil du Nickel** est un riche marchand, Humain du Métal, qui dirige le gros du commerce. Propriétaire d'une grande partie de Malahnia, il est riche et calculateur. Il arbore de luxueux atours et de nombreux bijoux. Sa fine silhouette cache un esprit vif et aiguisé. Sous le poids des années, il garde une grande conscience et une connaissance des jeux de pouvoir.
- **Khern**, chef de la garde. Cet homme de 40 ans est un Adepte du Métal qui porte une armure de bonne facture en acier, un écu rond en fer et une épée. Il a une belle barbe rousse, une grande chevelure rousse bien ordonnée, un visage marqué par le climat et la mer. Il est grand et fort. Son regard bleu acier est sévère. Il voue sa vie à protéger les habitants de Malahnia et leur ville. Il est bon stratège, mais n'a jamais reçu d'autre formation que l'expérience issue de nombreuses escarmouches.
- **Nuodji**, un Génie de l'Eau, est le chef du village. Âgé, diplomate et érudit, c'est un membre de Nova Vitae. Il connaît bien Panathor. Il arbore des vêtements simples dans les tons bleu vert, ainsi que quelques pièces de qualité en Yomuwhan et Luskir. Sa peau d'un bleu profond dénote son âge avancé. Il parle d'une voix calme dont le débit fait penser au courant paisible d'une rivière dans la plaine.

Habitants

- Loss, Juross, (les amis de Paross ; pas très malins, mais honnêtes. Ils se mettent facilement dans les ennuis et ne s'en tirent que grâce au culot et à la malice de Paross).
- Paross est un beau jeune homme. Du haut de ses 15 printemps, il joue de ses charmes auprès des filles. Sa chevelure blonde et son visage d'ange, en plus de son éloquence, lui permettent de nombreuses conquêtes. Son air sympathique dissimule une malice et un culot d'importance.
- Denio, Marco, Maik (Humains standards marqués par la pêche en mer)
- Scierie tenue par la famille : Haldir (tous Humains) avec Fedos (père), Jialh (fille), Malhis (femme), Tyon (fils).

Pour le scénario

Spécificité du scénario

L'Encre est une entité corrompue. C'est elle qui a contaminé le village. Absente de ce scénario, elle a laissé de nombreux citoyens « entachés ». Ces derniers ont perdu leur humanité pour se comporter comme des zombies sans en avoir les caractéristiques.

Entaché

Résistance : CA ;

Seuil : 2 (ou plus selon quantité et 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 ».

Éthérelweiss (ou edelweiss d'éther)

*Cette fleur énigmatique n'apparaît que sous certaines conditions mystiques et astrologiques. Elle fleurit le plus souvent la nuit sous un ciel étoilé ou baigné par la pleine lune pour devenir une **Éthérelweiss lunaire** de couleur blanche et cristalline. Parfois, elle fleurit sous le soleil et devient une **Éthérelweiss solaire** de couleur jaune éclatante. Le type lunaire a une odeur très éthérée, pâle, amer, particulière pour gagner rapidement en amertume et salé jusqu'au nauséabond. Le modèle solaire a une odeur très florale, sucrée, multicolore avant de perdre progressivement ses senteurs et devenir inodore et triste. Enfin, ce type de plante peut fleurir lors d'une éclipse solaire ou lunaire et devenir une **Éthérelweiss noire**. Cette dernière demeure inconnue et tellement rare que personne ne connaît ni son odeur ni ses éventuelles propriétés métaphysiques sur le Flux et la maîtrise (enfin pour l'instant...). On évoque qu'elle exhale une odeur d'éther et de xylène, presque chimique avec des notes poivrées et épicées intenses. De même, l'ajout de puissances élémentaires pourraient en faire un remède à la Corruption.*

Géonquille (ou Jonquille des roches)

Cette fleur est une fleur rare qui ne pousse que sous terre à l'abri du vent. Elle est difficile à voir. Sa culture se fait par ses racines qui sont visibles par de courtes cavernes alors que la fleur s'épanouit dans le sol. Au bon moment, le cultivateur va ouvrir le sol et récupérer le bulbe de la fleur pour en faire usage en parfumerie. Le délai de cueillette est délicat mais vital pour une bonne qualité. La fleur juste cueillie est marron comme la terre qui l'entoure avant de jaunir progressivement et de se décomposer. Elle a une odeur camphrée, renfermée, délicatement sucrée et acidulée puis elle prend des notes de xylène, d'ambree, de suavité, d'ail/oignon avant de sentir le décomposer et le putride.

Rose cendre

Cette rose possède des pétales allant du jaune orangée vif au rouge grenat, alors que la tige reste de couleur ébène avant de devenir plus clair à mesure que les pétales brunissent. Enfin, la rose se décompose en cendres comme un papier en feu qui s'est consumé. Elle sent au début l'huile, le soufre, le musquée puis prend de l'âpreté, du musc, du grillé, du piquant pour devenir enfin du brûlé, du frit et ne plus rien sentir une fois consumée.

Tulipe marine

La Fleur élémentaire de l'Eau est une sorte de tulipe dont les pétales sont dans les tons bleus et la tige est teintée du vert des algues marines. Le bleu et le vert se brunissent avec le temps alors que la fleur vieillit. Elle a une odeur iodée, suave, salée voir de petrichor. Puis avec le temps et la disparition de sa

fraîcheur, elle gagne rapidement des notes amères et âpres de jasmin. L'odeur putride signe une Fleur fanée et inutilisable.

ZéLys (ou Lys du Zéphyr)

Elle ressemble à une fleur de lys vaporeuse. Ses pétales se révèlent nuageux avant de devenir de plus en plus blanc et solide alors que la tige bleu clair perd en substance et se dissout, libérant les pétales aux quatre vents. Elle exhale une odeur pâle, fraîche, de rosée, légèrement sucrée et enivrante, puis sa fragrance devient cotonneuse, fruitée et bientôt fade et inodore avant de disparaître.

Intrigue

Arrivée à la Guilde

[Encart MJ]

Vous pouvez jouer une introduction classique d'Élestria si vos PJ ne connaissent pas le jeu. Ils se réveillent dans leur Guilde en fonction de leurs Éléments avant d'être embauchés par leur chef pour une mission (cf. scénario « Une Course pas comme les autres »).

[/Encart MJ]

- Chacun se réveille dans son Élément de prédilection : sur le toit en plein vent pour l'Aérien, dans le fleuve proche pour l'Aqua, dans la cheminée pour le Flamboyant, etc.
- Ils se rejoignent à table au petit déjeuner. Ils goutent des mets Élestriens typiques de leurs régions natales. Ils ne se connaissent pas et sont nouvellement arrivés, la veille, dans la Guilde.

Indice : certains peuvent percevoir une odeur pâle d'éther et de xylène dans l'air ; un cri d'effroi lointain, la plainte qui coure dans le courant de Akaba ou bien, dans la roche sous Métalia ; la peur qui alimente les rumeurs sur Malahnna ; les flammes du feu ternies par on se sait quoi, etc.

Indice : vos PJ perçoivent aisément les odeurs fraîches et humides de Tulipes marines (près de l'Akaba) ainsi que rosée et sucrée de Zély (sur le toit de la Guilde). Des Géonquilles ou des Roses cendres sont possibles en fonction des Aspects de vos PJ.

- Le maître de Guilde les conduit, ensuite, en salle d'entraînement pour qu'ils découvrent leurs pouvoirs et lui montrent ce dont ils sont capables avant de partir en mission.

Remarque : vos PJ vont user de leur maîtrise pour impressionner le Génési de l'Air. Ils vont pouvoir construire, se déplacer, produire, faire de l'art et même atteindre des cibles avec leurs Éléments. Faites jouer des Actions de Voie : caractéristiques + Voie majeure +/- compétences adaptées.

Mission sauvetage

Description : « après vos exploits dans la salle d'entraînement, vous rejoignez Panathor devant le tableau de mission au rez-de-chaussée. Le Génési de l'Air semble préoccupé et inquiet. Il tient une modeste missive à la main. Il se tourne soudain vers vous. Il s'adresse à vous comme une tempête indomptable, le regard électrique. Il ordonne et implore votre aide. »

Rencontre : Panathor

- Il n'a personne d'autres sous la main et ne sait pas s'ils ne seraient d'ailleurs pas déjà contaminés contrairement à de nouveaux arrivants.
- Il ordonne donc aux PJ d'aller récupérer en toute discrétion un colis dans un entrepôt, le 17 (*référence au scénario* « Une Course pas comme les autres ».). Son contenu devrait pouvoir sauver la ville car ces habitants autrefois paisibles semblent atteints d'un grand mal.

Indice : si on lui demande le contenu du colis, il répond qu'il s'agit d'une graine d'une Fleur élémentaire rarissime et que sa floraison pourrait être miraculeuse.

- Il n'a beaucoup plus d'information mais son ami qui a signé la lettre, Nuodji, le chef du village semblait très inquiet.

Indice : la missive exhale de discrètes notes de xylène et d'éther.

- Il recommande la discrétion et la prudence. Il ne sait pas sur quoi il envoie les PJ.
- Il évoque également la rapidité avant que le mal n'est contaminé tout le village de manière irréversible et qu'eux-mêmes soient atteints en y restant trop longtemps.

Billet

Le billet contient quelques lignes sur l'histoire récente de la ville.

« 17 avril 828. Le jeune Paross a été violent. Il s'est jeté sur ses amis. Il a fallu faire intervenir les gardes de la ville.

18 avril 828. Les actes de violence sont de plus en plus présents chez les Humains. Ils errent en ville et se jettent sur le moindre passant.

19 avril 828. J'ai mis en place l'état d'urgence. Même les Adeptes semblent atteints. La Voie de l'Eau me protège encore mais pour combien de temps. J'espère qu'il arrivera à temps.

20 avril 828. La situation est hors de contrôle. Le colis est arrivé et je compte bien résoudre le problème avec.

Panathor. Si tu lis ces lignes, c'est que j'ai perdu la raison, comme les autres et que j'ai échoué. J'ai fait venir un colis bien particulier pour lutter contre ce mal mais je n'ai pas pu le faire éclore. Si tu as des Guildiens de confiance envoie les s'en occuper. Je compte sur toi... »

De nombreuses ratures parsèment ce billet, notamment sur la fin.

Arrivée à Malahnia

[Encart MJ]

Cette partie ressemble volontairement beaucoup à l'introduction du scénario « *Une Course pas comme les autres* ».

Cependant, vos PJ vont découvrir une ville étrange et plongée dans un mutisme anormal. La Corruption est à l'œuvre et aucune aide ne viendra de l'extérieur.

[/Encart MJ]

Description : « alors que vous percevez l'odeur salée et iodée du Lac Intérieur, vous apercevez la petite bourgade. Celle-ci descend en pente douce du nord vers le sud pour s'achever sur des quais. De

granit et d'ardoise, l'architecture se révèle d'une grande simplicité. Le sol pavé n'accueille personne en cette fin de journée. Il n'y a pas de muraille ou autre palissade pour assurer la sécurité du village, juste un bois au nord. Vous ressentez un tiraillement ainsi qu'un goût acide. Une sueur froide parcourt votre échine. Quelque chose cloche. »

Remarque : vos PJ peuvent vous poser des questions ou user de maîtrise élémentaire avant de pénétrer dans la ville.

- Il n'y a personne à l'extérieur.
- Une odeur de vomissures, de putride et de nauséabond a envahi la petite ville.
- Les denrées alimentaires pourries comme les déchets parsèment les rues.
- Des volets ont été détruits et des traces d'incendies sont encore présents.
- Une vibration, un souffle, une émotion apportent un rythme anormal, presque délirant. La sensation élémentaire est particulièrement désagréable presque insupportable.
- Le village semble vivre de la pêche, de l'agriculture et de sa forêt. Ils continuent d'exhaler des odeurs fraîches, de blé et de bois sains dans une terre riche et fertile.

Indice : ce sont des lieux luxuriants où les Éléments foisonnent, idéaux pour la culture.

Défi : atteindre l'entrepôt

Pour atteindre leur objectif, les PJ ont deux grandes options : soit s'avancer et demander, soit faire comme Panathor leur a conseillé en s'infiltrant en toute discrétion.

Défi : trouver l'entrepôt

Là encore, vos PJ peuvent :

- Demander aux habitants avec les risques inhérents ;
- Le pister notamment grâce à l'odeur de xylène et d'éther de la graine d'Éthérelweiss ;
- Ils peuvent également pister la boîte en Métal qui contient du liquide (Eau) et de la Terre ;
- L'entrepôt est également visible avec son gros 17 peint en blanc sur sa double porte.

Option : discrétion

Avec ce choix, les PJ évitent les rencontres hasardeuses avec des citoyens qui évoluent et parlent comme des zombies.

Défi : rester discrets

Ne pas faire de bruit, rester caché (et donc ne pas voler juste au-dessus de la ville ou passer à travers tous les murs avec fracas, etc.).

Air : supprimer ses bruits qui se diffusent dans l'air, avancer en lévitation discrètement et avec célérité, faire diversion avec un bruit ;

Eau : former un brouillard, atténuer les sons et les odeurs ;

Feu : éteindre les éclairages, attirer l'attention ailleurs ;

Métal : limiter le bruit des objets métalliques portés, utiliser l'acier pour se faufiler, crocheter discrètement des serrures si nécessaires, faire du bruit ou des reflets ailleurs ;

Terre : passer en sous-sol ou travers les murs nécessaires ;

Vide : supprimer le son, supprimer le souvenir du passage des PJ, passer par l'Éthérium, etc.

Indice : si vos PJ passent par la mer ou sous terre, ils découvrent des Tulipes marines et des Géonquilles fanées par la Corruption. Toutefois, elles semblent avoir protégées leurs environs immédiats pendant un certain temps.

Indice : les habitants vivent dans une crasse folle mais conservent des activités humaines standards.

- Ils sont vivants (cœur chaud, rythme cardiaque, respiration, sang qui circule, marche sur le sol, émotions enfouies, etc.).
- Ils sont soumis à quelque chose de sale, puant et malsain. Ils attaqueront à vue.
- Dilemme moral car ils peuvent visiblement être soignés de ce mal.

Option : demander de l'aide

Avec ce choix, les PJ vont s'enfoncer dans les ennuis beaucoup plus rapidement.

Ils peuvent rejoindre l'auberge sans trop de souci car la population est peu présente. Il n'y a personne dans l'établissement en dehors de l'aubergiste, Théodor.

Description : « l'endroit est désert et sale. Des volutes épais et sombres émanent des rues précédentes l'auberge. Des stigmates (*de conflits récents*) sont visiblement partout. La nourriture, l'état des tables de l'auberge et comme l'odeur sont horribles et putrides. Il ne persiste qu'un simple aubergiste derrière son comptoir. Le cinquantenaire chauve avec une moustache poivre et sels broussailleuse se sert un verre (*inlassablement, en reversant l'alcool dans un verre déjà plein*) tandis que de sérieuses quintes de toux le secouent violemment. »

Indice :

- Geste inlassable, une saleté indescriptible des traces de combats récents, les volutes de Corruption.
- Toutefois, Théodor est encore en vie.

Si vos PJ insistent pour discuter avec Théodor, ils s'enfoncent dans les ennuis.

Rencontre : Théodor

Il est à peine en vie tant il paraît alcoolisé. Mais ce n'est pas le cas. Il émet quelques borborygmes avant de se jeter sur les PJ. Il est rapidement rejoint par les autres villageois (*cf. Les zombies passent à l'attaque*).

Il sera très difficile pour vos PJ de rejoindre sereinement l'entrepôt et d'y trouver le colis.

Indice : il n'use pas de sa maîtrise du Métal. Il est en vie. On peut percevoir des émotions humaines enfouies sous la crasse corruptrice tout comme une étincelle de vie.

[Rencontre]

Citoyen Entaché

Ils ressembleraient à tout Élestrien ordinaire si ce n'était les zébrures noires qui parsèment leur corps, la démence et la folie qui se sont emparées de leur esprit et la saleté comme l'odeur immonde qui les accompagnent désormais. Ils se jettent sans aucune tactique sur tout Être vivant pour le contaminer.

Ard 3, Précision 1 ; poing 4

Adr 1, Parade 2 ; pas d'attaque à distance

Per 3, Condition : 3 cases par ligne ; habits simples 0

Voie : aspect du Métal

Pouvoirs spéciaux de Voie : -

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

Avantages / désavantages : entaché

Récupération : 0

Chance/Credo (folie) : 1

[/Rencontre]

L'entrepôt 17

[Encart MJ]

Malahnia est une petite bourgade. L'entrepôt 17 se situe à proximité des quais au sud-ouest. Le bâtiment est facile à repérer. Il va toutefois être bien différent que sa version présentée dans « *Une Course pas comme les autres* ».

Si vos PJ ont progressé en toute discrétion, ils devraient vouloir rejoindre ensemble l'entrepôt pour éviter de faire du bruit. S'ils sont poursuivis, ils y pénètrent ensemble ou bien laisse un de leur compagnon affronter la horde, seul.

[/Encart MJ]

Extérieur

Description : « le bâtiment est facilement visible malgré la fumée et la brume. Il s'agit d'un pavé de 20m sur 10 en pierre brute. Son toit de tuile culmine à peine à 3 mètres de hauteur. Des fenêtres sont présentes mais barrées par des grilles en fer forgé. Une double porte ferrée de bois brut demeure fermée par une immense chaîne et un cadenas en acier. Un immense 17 peint en blanc orne le bois. De nombreuses marques et débris parsèment également l'édifice en piteux état. Des failles et des fissures couvrent les murs comme le contour de la porte. Le verre des fenêtres est brisé. De plus, deux gardes en armure errent à proximité dans une démarche ébrieuse (*ou clairement de zombies si vos PJ sont poursuivis*). Une odeur d'éther et de xylène s'échappe par les nombreuses aspérités de l'ouvrage. »

Défi : infiltrer le bâtiment

Si vos PJ sont poursuivis, ils n'ont que peu de temps. Le manque de soin pour l'infiltration les expose à des difficultés lors de l'attaque.

Si vos PJ ont du temps et avancent en toute discrétion, ils peuvent pénétrer à l'intérieur en faisant attention aux gardes qui ne sont pas saouls mais possédés : tordre barreaux et chaîne (Métal / Feu), passer à travers les murs (Terre), sans bruit (Air / Vide), couvert d'une brume (Eau), avec une diversion (Feu), etc.

Intérieur

Description : « l'endroit semble avoir été épargné par les citoyens et la saleté ambiante. Des nombreuses caisses en bois couvrent le sol en terre battue. Des toiles d'araignée comme de la

poussière sont partout présentes. Il fait sombre. Une forte odeur d'éther et de xylène émane de l'endroit. Les fenêtres brisées et les fissures laissent échapper les sons et les lumières de la ville dans un discret sifflement furtif. »

Défi : trouver l'objet.

Si vos PJ sont poursuivis, ils doivent faire vite. Sinon, ils ont un peu de temps.

Ils recherchent un objet bien particulier : une boîte en fer (Métal), qui contient une graine qui exhale une odeur singulière (Air / Terre) ainsi que de la terre (Terre), de l'humidité (Eau) et une certaine chaleur (Feu). Le manque de poussière, de saleté ou de volutes de Corruption peuvent également les guider (Vide).

Le colis

Description : « dans un recoin propre mais à la fragrance forte d'éther et de xylène se trouve une modeste boîte en fer. Dans la pénombre, il est bien difficile de deviner comment l'ouvrir ni ce qu'elle contient. »

« La boîte s'ouvre assez facilement (surtout avec un Chevalier dans le groupe). Elle contient de la terre humide ainsi qu'une graine d'un noir profond, source de l'odeur de xylène et d'éther. »

Défi : qu'est-ce que c'est ? À quoi cela pourrait-il servir pour lever la malédiction qui pèse sur la ville.

- La terre est parfaitement saine. Elle contient des minéraux particuliers (Terre) et une humidité tout à fait singulière (Eau).
- La graine est une semence de Fleur élémentaire (Tous et surtout Vide).
- Cette Fleur est inconnue mais semble repousser la Corruption ambiante (Tous).
- Il faut la faire éclore mais comment (*cf. Jardinage d'urgence*).

Les zombies passent à l'attaque

[Encart MJ]

Sauf si vos PJ ont déjà déclenché les hostilités (*option : demander de l'aide*), ils ne vont pas tarder à comprendre que les villageois entachés les ont repérés et veulent prendre d'assaut le modeste édifice où ils se trouvent.

[/Encart MJ]

Description : « un bruit sourd. Puis, un autre. De la poussière qui tombe. Les crissements des ongles sur le bois et la pierre. Les borborygmes des gorges humaines. Les cris indistincts. L'odeur nauséabonde qui se glisse par les fissures et les pores des murs. Vous n'êtes plus seuls. La chaîne de la porte principale est secouée par les assauts furieux. Les gonds s'affaiblissent à chaque secousse. Les murs s'effritent de plus en plus. Des mains surgissent par chaque interstice possible et par les fenêtres brisées. L'entrepôt ne va pas tenir longtemps devant la fureur de la foule assemblée au dehors. »

Défi : les citoyens de Malahnia entachés se jettent sur l'entrepôt et sur les PJ.

- Ils ne sont pas foncièrement mauvais mais couverts de Corruption. Il y a clairement un dilemme moral à les attaquer.

- Ils sont très nombreux et n'utilisent heureusement que leurs poings.

Il y a 2 options principales pour vos PJ :

- Fuir et faire germer la Fleur ailleurs.
- Combattre et essayer de tenir le temps que la Fleur germe dans l'entrepôt.

Remarque : les PJ risquent d'être rapidement submergés puis « *Entaché* ». Ils risquent également de perdre leur précieuse cargaison dans la bagarre.

Option : fuir

Vos PJ utilisent leurs Éléments pour se glisser au dehors et fuir vers un lieu propice pour faire germer la Fleur (forêt, lac, plaine).

Les zombies les poursuivent s'ils les voient ou les entendent.

Astuce : vos PJ doivent plonger dans le Lac (Eau), dans le sol (Terre), s'envoler (Air) ou passer dans l'Éthérium (Vide) pour ne pas être directement rattraper. Repousser les zombies avec des barrières est également possible (Tous – dans *Élestria*, l'Adepté choisit de provoquer des Blessures ou non avec son Élément (Feu inclus.))

Option : combattre

Vos PJ décident de rester et de barricader leur modeste bastion. Ce dernier va rapidement céder même avec de l'aide élémentaire.

Rencontre : citoyens entachés

Lieu :

- Entrepôt avec 6 parties à Structure 10 Blindage 0. Avec une Structure à 0, une partie s'effondre et ouvre un accès vers l'intérieur.
- Tous les Éléments sont à 2 (sauf si vos PJ ont prévu des Fleurs élémentaires avec eux).
- La Corruption est, bien sûr, présente et tout à fait utilisable.
- À chaque round, les PJ risquent d'être « *Entaché* » sauf le détenteur de la boîte.

Jardinage d'urgence

[Encart MJ]

Vos PJ devraient comprendre que mener un combat à sens unique sur une population pas tout à fait corrompue ne mènera à rien.

Il faut faire quelque chose de cette graine qui semble chasser la Corruption ambiante.

[/Encart MJ]

Description : « la petite graine et sa boîte repoussent les volutes de Corruption qui l'entoure. La graine d'environ 5 à 6 cm ne pèse guère plus que quelques grammes. Elle se révèle de couleur brune. En y prêtant attention, elle semble aspirer les Éléments qui l'entourent. La future Fleur est vivante et vivace. Elle ne demande qu'à éclore avec un peu d'aide. »

Défi : faire germer l'Éthérelweiss noire.

- Il faut des **Éléments** et donc un Lieu plutôt favorable type le Lac (Eau), le Forêt de Frey (Terre), la plaine baignée de soleil et déserte loin de la ville (Feu / Vide), le Fort de Défense (Métal), le ciel (Air).
- Il faut de **l'énergie vitale**. Il faut donner (PJ+2) Récupérations à la plante c'est-à-dire autant de ReN pour vos PJ et réaliser en même temps une AV de 4 PoD adaptée : apporter de la chaleur (Feu), de l'eau (Eau), un vent frais (Air), une terre fertile (Terre), une place où grandir (Vide) et de l'aide (Métal).
- La graine ne doit pas être touchée par un *Entaché*.

Événement : l'Éthérelweiss noire germe

Description : « une fine tige perce la surface (*tout dépend du lieu de floraison*). D'abord brune, elle noircit rapidement tandis que des pétales commencent à paraître. Votre énergie vitale et vos Éléments la nourrissent. Chacune de vos attentions l'aide à percer les volutes de Corruption qui vous entourent. Les zombies ne sont pas loin. Ils vous traquent alors que la Fleur commence tout juste à poindre. Comme l'aube chasse les dernières traces de la nuit, l'Éthérelweiss noire dissipe la Corruption environnante. Les couleurs reviennent avec les premiers rayons du jour, le goût du printemps ainsi que le chant des oiseaux. Les citoyens se calment et s'éveillent comme après un mauvais rêve avec un mal de crâne sans commune mesure. Tandis que vous appréciez les bienfaits qu'elle apporte, votre regard se pose une dernière fois sur elle. Sa fragrance d'éther et de xylène se dispersent dans le vent (*ou autre*) tout comme ses pétales avant que sa tige ne se détache. Sa mission accomplie, elle tire sa révérence dans un instant hors du temps. »

Victoire

- Vos PJ ont fait germer l'Éthérelweiss noire. La Corruption disparaît et il reste à faire le ménage.

Description : « c'est la fête. Théodor va chercher ses meilleures bouteilles. Nuodji, le chef du village, remercie les PJ alors que Panathor arrive soudain. C'est un festival de joie, de saveurs et de retrouvailles. On récompense les PJ avec un local et de la nourriture pour en faire une future Guilde ? »

- S'ils ont combattu sans tuer, les citoyens comprennent et on soigne les blessés. S'ils ont combattu et tué, la situation est tendue avec la population.

Remarque : on les remercie plus ou moins et on demande réparation pour les meurtres. La population est en deuil et pourrait ensuite être hostile.

Fin alternative

- Enfin, s'ils n'ont pas réussi et ont juste fui, la Régence rasera la ville comme ses citoyens.

- Ils pourraient également utiliser la Corruption et se mettre à plusieurs pour la manipuler directement espérant la chasser. Cela fonctionnera un temps et ils découvriront rapidement qu'ils sont « Entachés » puis « Enrés » sans remède possible.

Pour la fin

Objectifs

- Ne pas détruire les zombies que sont les simples citoyens malades de Malahnia.
- Planter la graine et obtenir l'Éthérelweiss noire.

Récompense

- Gain de Légende : 3 LÉ
- Amitié et contact avec le chef de Malahnia ;
- Reconnaissance de la population ;
- Ou bien, le contraire, en cas de blessés ou de morts parmi les citoyens.

Lien campagne « La Marche des Morts » (arc « envol des technologies »)

- Ce scénario peut-être un préquel pour « Vers l'Infini et au-delà » qui annonce le début de la campagne. Évidemment, un bon souvenir laissé à la population facilitera grandement les débuts à Malahnia. Des blessés ou des morts limiteront leurs actions et leurs pouvoirs face à la Régence quand elle arrivera en ville.

Scénario annexe

- « Vers l'Infini et au-delà ». Ce scénario aborde également l'Encre, l'entité responsable de la Corruption des citoyens et de la contamination de Ptolomia, la cartographe que vos PJ vont « aider » dans cette aventure.

Billet

Le billet contient quelques lignes sur l'histoire récente de la ville.

«

17 avril 828. Le jeune Paross a été violent. Il s'est jeté sur ses amis. Il a fallu faire intervenir les gardes de la ville.

18 avril 828. Les actes de violence sont de plus en plus présents chez les Humains. Ils errent en ville et se jettent sur le moindre passant.

19 avril 828. J'ai mis en place l'état d'urgence. Même les Adeptes semblent atteints. La Voie de l'Eau me protège encore mais pour combien de temps. J'espère qu'il arrivera à temps.

20 avril 828. La situation est hors de contrôle. Le colis est arrivé et je compte bien résoudre le problème avec.

Panathor. Si tu lis ces lignes, c'est que j'ai perdu la raison, comme les autres et que j'ai échoué. J'ai fait venir un colis bien particulier pour lutter contre ce mal mais je n'ai pas pu le faire éclore. Si tu as des Guildiens de confiance envoie les s'en occuper. Je compte sur toi... »

De nombreuses ratures parsèment ce billet, notamment sur la fin.