

# Une Douche froide

Ce scénario est conçu pour 1 à 5 PJ et sa durée estimée se situe aux environs de 3 heures. Les thèmes « du froid », « de la richesse démesurée », « des populations serviles » y sont esquissés. Durant cette aventure, la Voie de l'Air ou de l'Eau pourraient offrir un avantage (et être jouable en solo) contrairement à celle du Métal.

**Mise en garde** : les scènes présentées ne devraient pas être problématiques pour vos PJ. Toutefois, la scène des bains avec une certaine nudité inhérente et l'enfermement dans la glace pourrait incommoder certains PJ.

## Synopsis

Le destin sourit à nos aventuriers et les voilà en chemin pour la fantastique et luxueuse Kamara. Toutefois, la ville comporte son lot de secrets qui pourraient très bien ressurgir au moment inopportun. Les PJ devront alors plonger pour faire face à l'injustice et peut-être prendre des risques pour tenter de sauver ce qu'Élestria a de plus précieux.

**Remarque** : ce scénario peut être introduit par les deux scénarios d'initiation mentionnés ci-dessous. Il sert également de lien avec le scénario « Figé dans le froid ». En prévision de celui-ci, des notes ou **Sensation élémentaire** vous seront données dans les rubriques : **Sanctuaire**.

## Cadre de scénario

### Date et lieu

Août / septembre 829, à Kamara.

### Intéresser les PJ

Vos PJ vont pénétrer dans la luxueuse ville de Kamara grâce à des billets qu'ils ont reçus en récompense de leurs actions ou bien, achetés à grand prix pour pouvoir enquêter.

- L'idéal serait que ce présent fasse suite à « Une Course pas comme les autres » ou Théodor paie les PJ avec les billets et que l'histoire du Shéladji soit présent.

**Remarque** : pour les options suivantes, les PJ n'ont pas cherché de Shéladji (sauf s'ils ont fait le scénario d'initiation ci-dessus), vous devrez donc articuler la rencontre avec Makana. Elle peut les contacter directement (cf. *Explications givrées*) ou bien, vos PJ tentent directement de s'emparer de l'artéfact (cf. *Objectif récupération*).

- Ils viennent faire fortune aux jeux de casino (*Makana pourrait les dévaliser quand même croyant qu'ils travaillent pour Bielthan et comme ce sont les seuls nouveaux arrivants*).
- Suite aux scénarios « Une Course pas comme les autres » ou « Les Jeux de Xerthiss », les PJ perçoivent en paiement par Théodor ou en récompense des billets en Luskir pour passer des vacances à Kamara.

- Ils ont entendu parler d'un Shéladji bien particulier qui aurait été volé au Royaume des Glaces Éternelles.

## Description

Le scénario se déroule dans l'immense Kamara, la cité aquatique des délices. Ville touristique, dont les hôtels comme les bains chauds sont la renommée, elle est respectée depuis toujours par tous les royaumes. La cité demeure sous le protectorat de la Communauté des Océans. Ville indépendante où pullulent les sources et les restaurants, elle constitue le lieu d'excellence pour tous les plaisirs et la luxure. Elle renferme également les plus grands casinos qui assurent la subsistance de la ville et expliquent sa police nombreuse.

**Ambiance** : riche, luxueux, serein, beau, canaux partout, gardes partout mais très discrets, de l'eau chaude et pure, de l'air frais venant du royaume de glace tout proche, une ville haute et superbe posée sur une ville basse pauvre et quasi disparue ; l'architecture est fine, décorée et riche ; des canaux en pierre guidant les rivières artificielles qui pénètrent dans les hôtels à plusieurs niveaux ; les navettes en forme de gondole sont menées par la maîtrise de l'Eau et de l'Air pour un transport serein et luxueux agrémenté d'une douce effluve marine.

**Remarque** : la population autochtone est devenue servile et sert de main d'œuvre aux riches propriétaires et investisseurs de la ville. Un ancien réseau de souterrains situé un peu à l'écart de la ville avait offert un refuge lorsque le conflit entre investisseurs et autochtones battaient son plein mais ils sont désormais vidés de leurs refugés.

## Dirigeants

L'Association est un conseil clandestin de riches marchands et de puissants Originels de l'Eau, de l'Air et même du Feu. Il prend toutes les décisions en pratique et tout le monde le sait.

L'Association utilise un Maire, **Régulus des Brumes**, une ancienne célébrité, pour préserver les apparences. Ce Génési de l'Eau et de l'Air n'est rien autre que leur marionnette. Il ne sert que de façade. Le Génési est très charismatique, attire les foules et vit des douceurs de la ville. Il aime cette vie et respecte à la lettre l'autorité de l'Association pour conserver son train de vie et éviter ainsi que de sombres secrets ne le rattrapent.

## Forces militaires

Une importante force militaire composée d'Adeptes d'élites, très bien équipés, montés sur des Murènes-Autruches ou des Zapharys. Elle obéit en priorité à l'Association et à son unique but : les affaires commerciales de la ville. Les arrestations arbitraires sont fréquentes et se résolvent par de l'argent ou des « services ».

## Population

- Une population touristique ignorante des soucis de la ville mais bien éduquée et dépensière ;

- Une aristocratie discrète et riche qui paie et qui contrôle presque tout, composée de « Citoyens » ;
- Une autre population qui doit des services ou de l'argent aux « Citoyens » ;
- Une population locale, autochtone, exploitée, enfermée ou réduite au silence.

## Ressources

Agriculture (*faible – Yomuwhan*), Industrie du luxe (*fort – casino, bain, hôtel et gastronomie de luxe*)

## Ressources PJ

Équipement d'Aéria (Nuaga) et d'Aquaria (Luskir et Yomuwhan).

Des denrées gastronomiques et des objets de luxe de tous les Royaumes sont disponibles.

## Auberge

Les hôtels plutôt que les auberges foisonnent à Kamara. L'établissement suivant constitue une base pour ce scénario mais vous pouvez tout à fait imaginer celui dont vous avez besoin.

« **Le régal du nomade** » : hôtel d'une dizaine d'étages, il est connecté aux canaux à la ville. Il propose de nombreux bains (chauds, froids), des salons privés, des chambres luxueuses ainsi qu'un service de chambre.

Majordome : **Alfred Onsen**, un Humain d'une grande classe, discret, efficace, élégant qui arbore en costume de Yomuwhan et Luskir propre toujours tiré à 4 épingles.

Servante : **Amélie du Lac**, une Ondine autochtone (Oracle de l'Eau) qui assure les jets, les massages, le lavage du linge comme des chambres.

Serviteur : **Ernest de l'Étang**, un Ondin autochtone (Oracle de l'Eau) qui assure le port des bagages, le transport sur chariot de Murène-Autruches, apporte les repas en chambre et assure également une part du nettoyage.

**Nuit** : 1 à 100 Cr la nuit voir plus, supplément bain/repas/service.

## Les Pourquoi ?

Les PJ sont agressés par erreur par une Adeptes de la Glace, Makana, qui souhaite juste récupérer son Shéladji en bloquant les PJ dans leur bain et en visitant leur chambre. Mais visiblement, elle s'est trompée de groupe d'étrangers et a offert un bain privé aux mauvaises personnes.

Lorsque les PJ la rattrapent, elle comprend son erreur. C'est bien Bielthan qui a le Livre élémentaire en sa possession et qu'il s'apprête à le vendre.

Néanmoins, ayant fait usage de son pouvoir au sein de l'hôtel, Bielthan a dû comprendre qu'elle était ici et va la guetter. Elle ne peut y retourner tout de suite. Elle propose donc aux PJ d'y aller à sa place.

Bielthan compte vendre rapidement le Shéladji (*car il sait être suivi*) aux plus offrants pour faire fortune.

**Sanctuaire** : Bielthan pourrait retrouver le Sanctuaire pour lui-même en conservant le Livre élémentaire ou les informations qu'il contient après la vente et en utilisant les fonds de cette dernière. Makana poussera alors les PJ à sauver ce Temple élémentaire de l'avidité du perfide marchand.

## Points importants

### Jardin du Flocon

Une réplique de ce jardin d'Éden est présente à Leedas mais seuls ceux dont l'âme se révèle aussi pure que la glace éternelle peuvent y parvenir et profiter dit-on d'un jardin d'une beauté tellement saisissante que nul n'en est revenu pour en parler. Le jardin serait d'ailleurs empli d'une multitude de statues portant les traits de ceux qui s'y sont égarés, témoins de leur errance éternelle. Au centre, trônerait une fontaine dont l'eau pourrait même guérir de la Corruption et des fleurs dont la senteur pourrait soigner les pires maux.

### Leedas

Leedas est la seule ville du Royaume des Glaces Éternelles qui porte donc son nom. Elle se situe au sud-ouest d'Élestria. La structure de la ville est presque complètement composée de glace tandis qu'une faible partie est composée soit de roche soit d'eau liquide. La population de la ville demeure faible. Elle se compose de familles aristocratiques, de familles de serviteurs/valets, de très peu d'habitants / artisans, et d'une partie de pêcheurs / chasseurs. Mashla'han du Flocon, une Sybille de l'Air calculatrice et patiente gouverne la région avec une force inexorable jusqu'à la fracture. Une aristocratie figée dans le temps et l'espace y évolue également par cassure brutale comme la glace qui l'a vue naître.

### La Veille Éternelle

Cette secrète garde d'élite forme le point armé de la reine de Leedas. Ses faibles effectifs sont compensés chaque membre est surentraîné et maîtrise le plus souvent plusieurs éléments. Leur code d'honneur leur interdit d'abandonner une mission. La Veille accomplit toujours sa tâche quel qu'en soit le prix aussi bien humain que temporel. Des rumeurs font état de cela un peu partout en Élestria. La Veille Éternelle vous trouvera peu importe où vous êtes et peu importe le temps écoulé.

### Noms des principaux PNJ

- **Bielthan Ducrest**, un Adepté de l'Eau. Discret et malin, cet Humain à la silhouette gracile, aux regards de velours et au charmant sourire use de ses atouts pour obtenir ce qu'il convoite. Il arbore des tissus discrets, luxueux et pratiques, de larges voiles de Yomuwhan et de Nuaga d'un bleu profond. Il ne se déplace que rarement sans ses gardes du corps. Il rend compte à des membres hauts placés de l'Association. Il a volé le Shéladji à Leedas pour mettre la main sur le Sanctuaire de glace et l'utiliser pour faire des affaires.
- **Makana du Flocon** est une Génésias de l'Eau, Adepté de la Glace. Envoyée par Leedas, elle est la cheffe de la Veille Éternelle. Froide et distante mais relativement gentille avec qui veut bien l'aider, elle s'est imposée la mission de retrouver l'artefact de sa mère, un Shéladji (ou Alali) qui désigne un Sanctuaire de Glace primordial. Elle est très douée et très discrète. Elle veut le rester et n'attaquera donc pas de front. La Génésias arbore une armure de Luskir d'un blanc intense au reflet bleu. Cette protection dissimule son véritable pouvoir. Lorsqu'elle retire

son casque on découvre son visage fin, sa peau d'un blanc profond, sa chevelure floconneuse alors qu'un blizzard et un froid intense couvrent ses environs immédiats.

## Intrigue

### Découverte

[Encart MJ]

Il s'agit du moment plaisir pour vos PJ. Vous allez fixer le cadre idyllique pour ensuite jouer avec le contraste. Vos PJ vont en profiter (*peu mais quand même*). Vous allez également placer le décor et les PNJ critiques du scénario (*sauf que Bielthan qui n'arrive que le lendemain*).

[/Encart MJ]

### Sécurité avant tout

**Événement** : après les péripéties harassantes d'un long voyage, vos PJ arrivent enfin en vue de la cité des délices, Kamara.

**Description** : « une simple terrasse en pavé forme le quai pour accéder aux canaux d'une gigantesque ville labyrinthique qui s'étire devant vous. Une bise fraîche presque glacée vous accueille sous un ciel dégagé où les rayons du soleil peinent pourtant à vous réchauffer. Alors que vous avancez vers une gondole en bois ouvragé, deux immenses chevaliers en armure de Luskir surgissent et vous interceptent. D'où viennent-ils ? Vous n'en avez aucune idée. Leurs équipements et leur stature vous imposent le respect de l'autorité de la cité. »

**Rencontre** : gardes de la cité

Ce sont des chevaliers de Kamara. En armure de Luskir ouvragé, ces Adeptes de l'Eau constituent la garde élite de la cité. Discrets et rapides, ils ne font pas de quartier mais savent parfaitement se tenir à l'écart pour ne pas gêner la principale activité de la ville : le tourisme.

Ils ne prononcent que le strict nécessaire et insistent sur la sécurité des lieux.

Pour passer vos PJ doivent :

- Avoir des billets valides ;
- Payer le prix ;
- Passer discrètement ;
- Passer en force.

[Rencontre]

### Garde de la cité

Ard 3, Précision 2 ; lance / épée de qualité en Luskir 5

Adr 3, Parade 2 ; arbalète en Luskir 3 perforante 1

Per 3, Condition : 3 cases par ligne ; armure en Luskir 2

**Voie** : Eau 4, Inspiration 4

**Pouvoirs spéciaux de Voie :** Comme un poisson\*, Vision des profondeurs\*, Eau fraîche, Torrent fougueux°

Athlétisme 2, Bricolage 0, Langues 1, Larcin 2, Pilotage 2, Relations sociales 3

**Avantages / désavantages :** attrait élémentaire (Eau), commandement, corruptible, esprit de corps, faiblesse élémentaire (Eau)

**Récupération :** 1

**Chance/Cre (servir) :** 2

**Spécial :** ils peuvent disposer de Murènes-Autruches comme monture.

[/Rencontre]

### Une merveille aquatique

**Événement :** vos aventuriers découvrent la ville d'abord sur les canaux puis à l'hôtel.

**Description :** « sans vous en rendre compte, vous êtes à bord d'une magnifique gondole en bois ouvragé et au Luskir des plus fins. Le Gondolier, un Oracle de l'Eau, est d'une très grande discrétion. Il use (*mime l'utilisation*) d'une gaffe pour faire avancer votre embarcation. Cette dernière avance doucement et sans aucune à-coup ni éclaboussure sur une rivière au courant des plus paisibles. Les berges de pierre se révèlent également ouvragés. Une douce brume vous apporte un parfum frais, apaisant et légèrement épicé. Votre navette vous amène vers un magnifique ouvrage. De grande taille, sur environ 10 étages, vous vous approchez de votre hôtel. »

**Rumeurs / indices :** elles peuvent être entendues ou déduites en entrant dans la ville.

- La ville peut faire votre fortune. Mais les fortunes se défont aussi vites qu'elles se font.
- Des brigands sont recherchés par la garde de la cité.
- Un objet de grande valeur aurait été volé à Leedas.
- La Veille Éternelle ne laissera pas le crime impuni.
- Une enchère doit avoir lieu le demain. Un parvenu doit proposer des artefacts anciens, le gratin de la ville y sera. Et l'entrée sera hors de prix tandis que la sécurité bloquera tout.
- Les profonds canaux sont en pierre. L'eau glaciale qu'ils renferment demeure stable par la maîtrise élémentaire des gondoliers. Il en va de même de la brise qui entoure les embarcations.
- Le gondolier fait semblant d'utiliser sa gaffe et se fatigue drôlement pour assurer le confort des clients.
- La ville est parsemée de multiples canaux. Les PJ sont en altitude et les bas-fonds de la cité ne sont pas visibles.

### Un hôtel magnifique

**Description :** « alors que votre agréable navigation vous a fait perdre toute notion de temps, votre embarcation s'approche d'un quai avec une grande douceur. Sans vraiment vous en rendre compte, vous arpenter désormais le hall de l'hôtel. Vos pas se posent sur une mosaïque de granit rose et de Luskir. De nombreuses fontaines apportent une délicieuse touche iodée ainsi qu'une brume légère. Un long comptoir imposant orne le fond de l'espace. De nombreux petits salons accueillent une foule de clients aux atours les plus somptueux. Les parfums se mélangent dans une myriade de teintes

exotiques. Un homme mûr à l'air sévère vous scrute depuis son comptoir. Il s'adresse à vous d'un ton hautain presque condescendant. »

**Indices** : dans le grand hall, des éléments peuvent également saisir vos PJ.

- De riches individus riche, très riches (*simples visiteurs mais aussi acheteurs d'antiquité*). Une vente aux enchères aura lieu demain.

**Remarque** : en usant discrètement de Détection élémentaire, les PJ peuvent entendre le nom de Bielthan.

- Les gardes demeurent discrets mais sont partout présents.
- Un majordome qui ne les considère qu'avec dédain, puis s'incline platement lorsqu'ils paient ou signifient leurs réservations.
- Des serviteurs, tous Oracles de l'Eau (*et natifs de Kamara*).
- Des sources d'Eau en Luskir sont partout présentes. Les fenêtres demeurent fermées à cause des températures glaciales qui règnent au dehors.

**Rencontre** : Alfred Onsen

Le majordome qui ne les considère qu'avec dédain, puis s'incline platement lorsqu'ils paient ou signifient leurs réservations.

Devant toute agression ou refus de paiement (*si vos PJ n'ont pas de billets*), il appelle la sécurité et fait expulser les PJ hors de la ville.

**Défi** : en profiter

Vos PJ sont dans un hôtel de luxe. Ils vont en profiter un max. Le contraste n'en sera que plus fort.

Au programme, il y a découverte de leur chambre, repos, repas puis bain privatif.

## La Chambre

**Description** : « un bagagiste disparaît soudain avec vos bagages tandis qu'une servante vous mène vers vos quartiers. L'établissement est immense. Vous passez par un magnifique escalier en colimaçon qui dessert les bains, puis les salles de réception, les suites et enfin, les chambres. Les œuvres d'art parsèment les murs. Les fontaines restent partout présentes exhalant de délicieux parfums dans une sereine humidité apaisante. Dans un vaste couloir, les portes se succèdent jusqu'à votre chambre. Une serrure à clé et une poignée en laiton ferment votre demeure pour les prochains jours. Lorsque la servante ouvre la porte, vous êtes saisi par la beauté des lieux. Un espace est dédié à chacun. Les parfums, la chaleur, le confort sont adaptés à votre Être élémentaire. »

Les PJ vont visiter leur luxueuse chambre commune. Un coin pour chacun (*à définir en fonction de vos PJ*) qui donne furieusement envie de s'y reposer :

- **Air** : un hamac proche de la fenêtre avec ventilation odorante et continue, draps comme matelas en Cumos et Arach ainsi que de l'ornement en Pisces.
- **Eau** : un fontaine d'eau osmosée à courant régulé qui parcourt un lit en Luskir et Yomuwhan, d'où diffuse une odeur iodée et salée.

- **Feu** : un lit de braises rougeoyantes aux draps de Logam pur qui exhalent une odeur d'épices et qui renferment une chaleur intense.
- **Métal et Vide** : un couchage de soie et d'édredon, fin et doux, aux odeurs florales (Métal ou Vide).
- **Terre** : ce qui semble être un simple socle de roches mais dont les pierres sont agencées à la façon d'un Mishram. Le confort primaire est aussi fort que les fragrances de terre et d'humide.

Il n'y a pas de piège. Vos PJ ont juste à en profiter et se reposer. Leurs bagages sont déjà en chambre. Ils disposent également de peignoir adapté à leur nature dans des vestiaires.

## Repas

Après un peu de repos, un repas gastronomique est apporté par un personnel des plus discrets. Vos PJ ouvrent les yeux et découvrent les mets sans même avoir été dérangés dans leur sieste :

- **Air** : Cumos frais légèrement givré (*aérien, presque invisible donc très frais, légèrement sucré et cristallisé par la Voie de la Glace*) ;
- **Eau** : Yomuwhan frais (*pas salé, pas iodé donc excessivement frais*) ;
- **Feu** : Viande de Basilik magmatique aux épices impériales (*épices de l'Empire de Braise, rares, chères et puissantes, le tout brûlant*) ;
- **Métal et Vide** : mitonné de fleurs exotiques et de poissons (*doux, odorant, à l'équilibre parfait*).
- **Terre** : Génomite fraîche (*extrêmement dure, croquante, terreuse, sans le mauvais goût de noisette ou d'humide*) ;

**Événement** : Amélie de l'Onde emmène les PJ dans leur bain vers 17-18h après leur repas. Ils disposent de peignoirs de luxe (*mais clairement pas de leurs équipements*).

## Une douche froide

[Encart MJ]

La douche va se révéler d'autant plus froide tandis que vos PJ sont délassés, sans arme, sans équipement dans un endroit luxueux et inconnu. Le destin les a cueillis au plus mauvais moment. Il serait surprenant qu'ils se laissent faire simplement. Cela doit prendre quelques minutes ou plus (*le temps que Makana fouille leur chambre*) mais pas trop pour que les PJ la rattrapent.

Il faut mettre vos PJ en confiance, à raison, pour profiter du moment et renforcer le contraste par la suite.

[/Encart MJ]

## Délices tempérés

[Encart MJ]

Lors de cette scène, vos PJ sont dans leur plus simple appareil. Il vous faudra faire attention avec vos descriptions et l'intimité.

[/Encart MJ]

**Description :** « en descendant 3 étages, vous arrivez dans le quartier des bains. Il n'y a que des grandes salles pour bains privés dont les corridors d'accès restent déserts. Ces salons privés sont séparés du couloir par des arches en pierre et de très lourds rideaux assurant l'intimité et masquant les sons. Derrière ses lourds rideaux épais, vous pénétrez dans votre espace. L'endroit est à couper le souffle. Des candélabres assurent une douce et apaisante lumière. Les mosaïques en Luskir d'une beauté saisissante reflètent les rais lumineux en une myriade de teintes. Au centre de la pièce, le bassin de 15 mètres de long pour 5 de large dispose de 2 immenses fontaines opposées. L'une fournit une eau fraîche et froide tandis que l'autre apporte une chaleur intense presque bouillonnante. Cela permet d'avoir toutes les températures possibles dans ce bain. Un système de ventilation propose également des zones de bain à bulle tandis qu'à l'inverse, une autre propose une paroi de roche plus sauvage ainsi qu'une eau plus épaisse (*un endroit pour chacun*). La lumière tamisée, l'ambiance sereine et les doux parfums invitent à la baignade et au prélassement. »

**Défi :** profiter

Vos PJ profitent du bain et récupèrent d'éventuelles blessures. Il gagne 1 Récupération et soigne tout signe de Fatigue ou Blessure.

Ils sont presque nus, sans arme, ni vêtement, ni autre chose à quoi se rattacher. Ils portent des peignoirs en tissus de leurs royaumes d'origines avant d'être tous dans l'eau.

[Encart MJ]

Laissez vous le temps de poser le cadre et de faire profiter vos PJ puis passer à la suite d'un seul coup brutal.

[/Encart MJ]

Un bain gelé

Puis soudain,

**Description :** « vous êtes saisi d'un froid glacial alors que la pièce plonge dans l'obscurité. L'eau du bain est devenue glace et vous êtes tous prisonniers dedans. »

**Défi :** leur bain gèle brutalement et complètement, les emprisonnant.

Le froid commence à les saisir littéralement. La glace les emplit d'une langueur irrésistible et d'une irrépressible envie de dormir.

Les PJ dans leur bain vont être gelés par un vague de froid mordant. Ils peuvent bien sûr résister mais ont été largement surpris.

Ils vont user de leur capacité physique et mentale de résistance (Inspiration et Persévérance) puis de leurs capacités élémentaires pour se dégager.

**Sanctuaire :** si vous prévoyez de jouer ce scénario, faites déjà des références à la sensation du pouvoir de la Glace sur le corps des PJ et sur la manière de se sortir de la Glace (*cf. Sensation élémentaire*).

## Que s'est-il passé ?

Vos PJ devraient se demander pourquoi ils ont été retenus de force dans les bains. Pourquoi ne les a-t-on pas attaqués mais simplement retenus ? Ils ont également froids, très froids.

Ils devraient déduire qu'il y a un risque pour les affaires, que quelqu'un recherche quelque chose et qu'on a voulu les retenir dans les bains de force pour un moment. Ils auront également envie d'aller se réchauffer dans leur quartier. Par où est parti celui ou celle qui leur a fait ça ?

### Enquête :

- **Le corridor principal** : peu fréquenté mais gardé, pas de signes de passages.
- **Le passage de service** : mène directement aux chambres, empreintes de pas gelés, discret, peu ou pas gardé.
- Avec leur Détection élémentaire (*Air / Eau normale, difficile pour les autres*), ils peuvent sentir le passage d'un Adeptes par l'escalier de service.
- Ils reçoivent 1 de Fatigue toutes les minutes sans se réchauffer.
- L'appel des gardes ne donne pas à grand-chose car les PJ n'ont pas souffert directement de vol et Manaka a choisi un bain bien à l'écart.

### [Encart MJ]

Mieux vaut que vos PJ remontent seuls à leurs chambres pour poursuivre « plus tranquillement » Makana. Faites-leur avoir froid, ne pas trouver de gardes immédiatement, se promener nue ou en peignoir et choqués quelques riches citoyens.

### [/Encart MJ]

## Une chambre retournée

**Description** : « un frisson parcourt votre échine alors que vous avancez d'un pas vif vers votre refuge. Des empreintes de givre maculent l'escalier de service puis la moquette luxueuse. La serrure de votre chambre est gelée et brisée. La porte s'ouvre alors facilement en grinçant sur une chambre tantôt magnifique désormais saccagée. Les lits, les armoires, les meubles sont sans dessus-dessous. Quelques plumes d'édredons flottent encore dans l'air, alors que vous surprenez quelqu'un qui fouillent vos affaires. L'individu en armure de Luskir d'un blanc immaculé au reflet bleu en vous apercevant saute par la fenêtre. »

Les PJ découvrent que leur chambre a été saccagée par un individu qu'ils surprennent.

**Rencontre** : Makana

**Description** : « avant que vous n'alliez pu esquisser le moindre geste, un individu en armure de Luskir sombre saute par la fenêtre. Il plonge dans l'un des canaux en contrebas et commence à s'enfuir ».

En voyant les PJ, elle fuit immédiatement par la fenêtre pour rejoindre les canaux.

Elle peut user de ses Voies élémentaires pour les ralentir mais ne leur fait pas de mal. Makana s'enfonce de plus en plus profondément dans la ville et quitte rapidement les canaux supérieurs pour rejoindre la basse ville.

[Rencontre]

### Makana du Flocon

Cette très jolie Généasie de l'Eau se révèle rapide, efficace et discrète. Son port altier rappelle sa formation universitaire comme son entraînement martial solide. Des vêtements discrets de grande qualité ainsi que des bijoux de valeur dont certains royaux sont portés sous son armure de Luskir blanc.

Ard 3, Précision 4 ; épée courte en Luskir 5, acérée

Adr 5, Parade 3(6) ; pas d'attaque à distance

Per 3, Condition : 3 cases par ligne ; armure en Luskir et fourrure 2 (si retirée *Aura de Glace 2 permanent*)

Inspi 5, Pens 3, Soc 3.

**Voie** : Air 3, Eau 3, Glace 5

**Pouvoirs spéciaux de Voie** : Courant d'Air\*, Bulle d'Air°, Marque du Zéphyr, Murmure des Vents, Bourrasque, Comme un poisson\*, Vision des profondeurs\*, Eau fraîche, Torrent fougueux°, Divination, Mirage

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

**Avantages / désavantages** : corruptible

**Récupération** : 2

**Chance / Credo (amour de sa mère)** : 2

**Équipement** : Eau du Flocon, 600 Cr.

[/Rencontre]

### Course-poursuite

**Défi** : course-poursuite dans les canaux de la ville et saut par la fenêtre dans un canal en roche contenant de l'eau froide balayer par les vents des steppes glacés de Leedas.

**Astuce** :

- **Air** : il faut sauter dans les airs pour atteindre les canaux. Le vent est tumultueux et froid.
- **Eau** : les canaux dirigent les eaux de la ville. On peut y plonger.
- **Feu** : faire des sortes de réacteurs avec son feu ou user d'Ardeur brute pour sauter et courir le long des berges restent faisables. Attention au plongeon en cas d'échec. Maintenir sa température corporelle peut également aider.
- **Métal** : crochets en fer, gaffe ou perche peuvent permettre de se déplacer. Former un bateau peut assurer le transport d'autres aventuriers du groupe notamment du Flamboyant du groupe.
- **Terre** : les parois des canaux comme les bâtiments sont en roches. On peut s'y accrocher ou y atterrir en gérant sa réception.
- **Vide** : faire des aspérités dans les parois peut permettre l'escalade. De même, le déplacement dans l'Éthérium peut permettre de passer au travers des obstacles.
- Les canaux demeurent trop larges pour qu'un Adepté puis bloquer le courant ou fermer le tube par un mur de roches (Force du courant Eau 6 et fermeture du canal Terre 6).

**Ambiance** : canaux superposés (et donc saut de l'un à l'autre), saut dans le vide, plongeon dans les eaux tumultueuses, courses dans les arrière cours d'hôtel, gêne des touristes, arrivée de gardes de la cité sur Murènes-Autruches qui chassent aussi bien Makana que les PJ, etc.

**Possibilité :**

- Si vos PJ sont vifs, ils rattraperont Makana et éviteront des explications avec les autorités.
- À l'inverse, s'ils laissent Makana s'en tirer et les autorités les rattraper, ils devront âprement négocier et s'expliquer pour être relâché. Puis, ils devront pister Makana (avec ses traces de givre) pour la retrouver.
- Enfin, s'ils tuent Makana ou un garde, ils risquent de gros ennui.

### Explications givrées

[Encart MJ]

Vos PJ finissent par acculer Makana dans les souterrains de l'ancienne ville désormais déserts et glacés. Lors de la poursuite, elle ne les a pas attaqués ou violentés, mais parfois juste ralentis avec l'usage de la Glace. D'ailleurs, elle les attend désormais.

[/Encart MJ]

### L'ancienne Kamara

**Description** : « les souterrains sont relativement sinueux et longs. Ils ont été creusés par la maîtrise élémentaire en toute urgence. L'endroit est désert et naturel. Un air frais et humide emplit les galeries et les nombreuses alcôves. (*Selon leur rapidité d'arrivée*) Des empreintes de givre sont encore visibles et vous guide vers une alcôve profonde où un froid mordant règne tandis qu'un blizzard semble en sortir. »

**Enquête / ambiance** : les PJ doivent poursuivre Makana (*qui les attend mais veut pouvoir discuter avant qu'ils n'attaquent*).

- Mettez de petites traces de givre ou de glace,
- Des bruits d'éboulements de roches, d'eau qui coule,
- Des volutes de brouillards givrants éparses,
- Ils cherchent des pistes, suivent des couloirs, ont froid et faim.
- Il peut y avoir de véritables obstacles comme des fissures, une rivière, des plaques de givres, etc.

### Le refuge de Makana

Enfin dans une alcôve ancienne difficilement accessible dans la profondeur des souterrains, après plus d'une heure de recherche (*il sera donc vers 22-23h*), les PJ tombent brutalement sur Makana entourée d'un petit blizzard qui augmente brutalement d'intensité lorsqu'elle enlève son masque.

**Rencontre** : Makana

- Elle joue presque franc jeu mais ne donne pas son nom (*qui est celui de sa Maître-Gardienne*).
- Elle s'est trompée.

**Remarque** : si les PJ ont fait le scénario « *Une Course pas comme les autres* » ; elle s'excuse mais avait entendu parler des Adeptes qui avait eu un Shéladji dans les mains à Malahnia (ce qui est vrai).

- Elle recherche un objet d'une grande valeur qui a été volé à sa mère.
- Elle vient d'un royaume proche (*elle ne prononce pas le nom de Leedas sciemment mais cela est terriblement évident vu sa maîtrise de la Glace*).
- Elle recherche désormais un certain Bielthan qui doit avoir l'artéfact et qui doit prévoir de la vendre.
- Elle peut payer pour de l'aide et faire un contrat pour des Adeptes de Guilde (100 Cr).
- L'absence d'attaque directe envers les PJ plaide en sa faveur.
- Elle explique que l'artéfact est un Shéladji, un Livre élémentaire de l'Eau qui permet d'accéder à un lieu secret dont le pouvoir ne doit pas tomber dans de mauvaises mains (*elle n'en dit pas plus – le contexte de Glace omniprésent est suffisant et il faut éviter de divulguer la suite*).

Ils peuvent discuter et partager de « l'Eau du Flocon », une eau revitalisante du Jardin du Flocon. Cette eau est précieuse et efficace (*les PJ récupèrent à 100%, disparition fatigue / blessure / faim / soif*).

**Sanctuaire** : boire cette eau provoque des sensations singulières. Vous pouvez mettre des indices pour le scénario à ce moment (*cf. Sensation élémentaire*).

**Option** : la mort de Makana

Si vos PJ l'attaquent et cherchent à la tuer.

- Soit elle avoue tout avant de mourir : le Shéladji, Bielthan et demande que les PJ sauvent le Sanctuaire.
- Soit vos PJ devront se débrouiller seuls, avec peu d'indices (*et surement rater ce scénario et le suivant*).

Puis,

- Ils devront en plus assumer des soucis non négligeables d'un important pouvoir de Leedas. Makana est la fille de la Maîtresse-Gardien de la Glace de Leedas. Ils viennent de se mettre à dos la Veille Éternelle.
- Ils auront les autorités aux trousses également. Le meurtre est interdit, comme se faire justice soit même. De plus, il n'y a plus de suspect pour expliquer la destruction de la chambre et du bassin. Les PJ risquent d'être les principaux suspects et devoir de nombreux « services » à l'Association.
- Il y a un risque majeur de Corruption car Makana n'a pas blessé les PJ et n'a rien volé.

**Objectif récupération**

[Encart MJ]

Il sera nettement plus compliqué à vos PJ voir presque impossible s'ils ont homicidé Makana. Ils ne sauront pas pour la soirée mondaine, ni pour Bielthan. Ils devront parcourir les bas-fonds et les informateurs s'ils veulent récupérer l'artéfact dont ils ne savent rien.

[/Encart MJ]

Makana explique que Bielthan était dans le même hôtel que les PJ avec de nombreux riches acheteurs. Il est trop bien gardé pour être attaqué de front. Il va falloir récupérer l'objet lors de la vente pendant une soirée mondaine masquée. Elle ne peut se joindre aux PJ car les gardes risquent de rapidement la repérer (*les Adeptes de Glace sont très rares*).

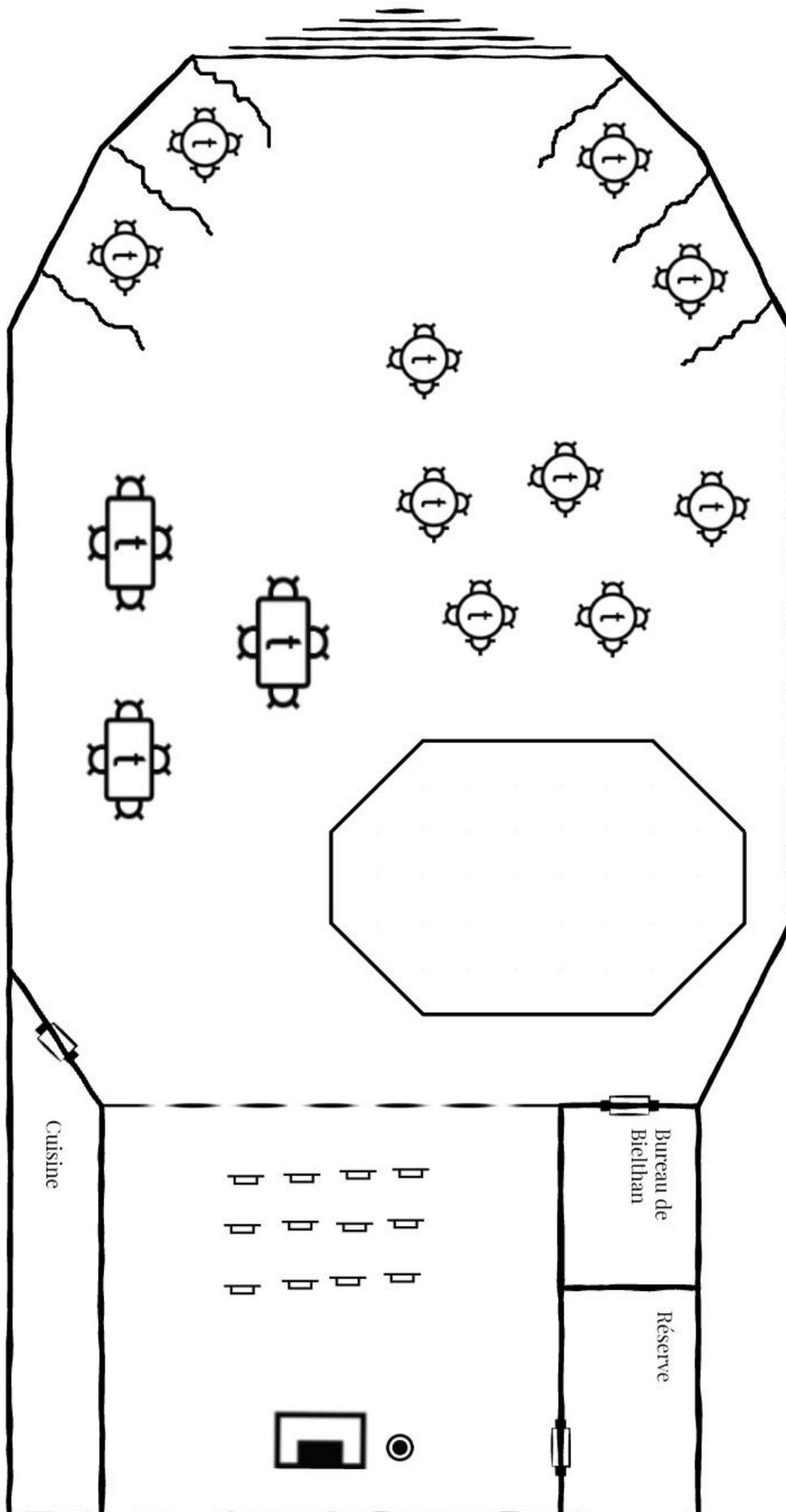
**Défi** : soirée mondaine et récupération de l'artéfact.

Voici le gros de l'énigme du scénario. Vos PJ ont la nuit précédant la vente pour s'organiser.

De nombreuses choses sont possibles en dehors d'un assaut frontal. Laissez vos PJ discuter d'un plan et guidez-les au besoin surtout s'ils sont peu expérimentés. La liste non exhaustive suivante regroupe des plans possibles et réalisables :

- **Entrée à la soirée** (et donc avoir une invitation, avec l'aide de Makana\*, sinon très difficile) ; pour les enchérisseurs, il faut un début de 500Cr de garantie à l'entrée. Makana peut fournir un billet et des costumes de luxe sur demande des PJ.
- **Participer au bal** (et donc danser en costume, là encore avec l'aide Makana\*, sinon grosse dépense) ; cela peut permet de faire diversion ou d'approcher Bielthan. Draguer et escorter un riche ou une riche en jouant un peu sur le charme ou la force (*garde du corps*).
- **Repérer Bielthan et le suivre** (*Makana le connaît, pas les PJ*).
- **Obtenir la suite jouxtant la salle des ventes et passer à travers le sol ou le plafond**. Il faudra négocier une nouvelle chambre car celle des PJ a été ravagée, qui plus est se plaindre de rumeur de vol et de tentative de meurtre de préférence devant témoins. Alfred jouera des coudes pour fournir aux PJ quelques choses et éviter les rumeurs mauvaises pour le commerce.
- **Rejoindre le personnel (musicien, danseur ou serveur)**. Les PJ peuvent fausser la donne lors de l'épreuve de musique (Air) ou de service de boissons (Eau) en faisant perdre les autres serveurs et en usant de maîtrise pour bien se faire voir.
- **Cheval de Troie**. L'un des PJ (*Originels de la Terre*) se fait passer pour une statue à rapidement vendre avec un autre PJ qui joue le vendeur de l'objet. Il faudra surement faire preuve de malices pour le déguisement et de culots pour négocier. Le PJ statue devra se taire tout le long de son voyage ou être découvert. Il sera entreposé en salle d'enchère à côté du Shéladji (*là encore soumis à l'interprétation du PJ vendeur*).

[Plan] schéma salle des ventes



© 2024 L'Éditions du Livre de Poésie, le jeu de rôle pour chez L'Éditions du Livre de Poésie 2024, tous droits réservés. L'art par Sylvain Guillet, l'auteur, relu par R Colot.

**Défi** : récupérer l'artefact et fuir

Discrétion, astuce, rapidité, plan préparé, accès d'extraction prévue.

**Attention** : il n'y a qu'un accès et une rare fenêtre dans le bureau de Bielthan sinon tout le reste est bouclé et gardé. Les gardes sont présents à l'entrée, le long du rideau, un devant le bureau de Bielthan et les autres à l'extérieur.

**Astuce** : lorsqu'on remarque le vol, c'est le lâcher de volailles. Les riches essaient tous de fuir en même temps alors que les gardes contrôlent les invitations et finiraient par retrouver des personnes sans ou avec des invitations falsifiées de Makana.

Les gardes sont sensibles aux diversions comme faire tomber des verres sur une personne riche, faire une œuvre d'art musical, faire une danse endiablée, faire un scandale, etc.\*

**Rencontre**<sup>o</sup> : Bielthan (si Makana l'identifie et prévient les PJ, ils devraient l'éviter sinon la confrontation apparaît certaine et difficile).

[Rencontre]

#### Bielthan

Jeune Adepté de l'Eau, il est âgé de 25 ans. Il a robe des cheveux longs bruns attachés en queue de cheval, un sourire enjôleur, un physique d'athlète, une voix suave et douce, un regard bleu profond et pénétrant ainsi que des manières de la haute société. Il joue de son bagou, de sa capacité à danser et à négocier hors du commun pour parvenir à ses fins. Il est toujours protégé par son escorte.

Ard 2, Précision 1 ; rapière en Luskir de grande qualité 5 acérée

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

Per 2, Condition : 2 cases par ligne en ; vêtement riche en Luskir et Yomuwahn 1

Inspi 5, Pens 3, Soc 3

**Voie** : Eau 5, Inspiration 5

**Pouvoirs spéciaux de Voie** : Comme un poisson\*, Vision des profondeurs\*, Eau fraîche, Torrent fougueux<sup>o</sup>, Divination, Mirage

Athlétisme 1, Bricolage 0, Langues 3, Larcin 2, Pilotage 0, Relations sociales 5

**Avantages / désavantages** : corruptible

**Capacité spéciale** : Magie 3 (Illusion, Enchantement et Universel)

**Récupération** : 1

**Chance / Credo (égoïste)** : 4

**Trésor** : bijoux de grande valeur, 150 Cr

[/Rencontre]

#### Solution :

- Récupérer le Shéladji qui est dans la salle d'enchère dans une fontaine derrière d'épais rideaux qui donne sur la salle de bal/jeux, voir en créer un double et fuir.
- Draguer Bielthan, l'endormir et récupérer l'artefact.
- User d'un riche pigeon qui enchérira et le rattraper auprès de lui avant son départ.

- User de Makana pour faire un scandale / diversion.
- Planquer le Shéladji volé dans la canalisation qui irrigue la fontaine et user de manipulation de l'Eau et du Métal pour le faire remonter et le récupérer ailleurs ensuite.
- Le récupérer (sol / statue / plafond / glisser sous les rideaux) et faire diversion pour fuir simplement.

### Un cadeau glacé et éternel

Alors que les PJ se rejoignent dans le bâtiment et commencent à fuir avec l'artéfact, la garde les poursuit.

**Description :** « on se rend vite compte de la disparition de l'artéfact. C'est le lâché de volailles. Les nobles partent en tous sens craignant pour leur vie ou bien leur richesse... Les gardes surgissent de partout. On vérifie les papiers de chaque participant dans la cohue. On crie, on hurle. Il ne reste que peu de temps avant qu'on vous surprenne et que l'on vous pourchasse. »

**Défi :** fuir avec le Shéladji et rejoindre Makana

**Rencontre :** gardes de la cité

Le combat est inégal. Les gardes sont très puissants et toujours plus nombreux comme parfaitement organisés.

**Remarque :** des PJ peuvent également fuir discrètement s'ils n'ont rien à se reprocher (pas d'artéfact sur eux, pas de confrontation avec les autorités, discrétion). Cela peut permettre à des PJ peu habitués à la natation de devoir fuir dans les canaux.

### Makana au secours

Si vos PJ ont été gentils avec elle et l'ont bien sûr laissée en vie, elle les aide à un moment crucial.

**Possibilité :** Makana bloque des gardes en créant un mur de glaces dans un des couloirs d'accès.

**Description :** « alors que vous fuyez par un des nombreux couloirs, un mur de glace coupe le couloir en deux. La patrouille derrière est bloquée pour un temps. Vous ressentez la patte de Makana. Il faut faire vite. Le mur ne va pas tenir éternellement. »

### Course-poursuite, encore

**Course-poursuite :** dans les canaux, les PJ fuient jusqu'au repaire de Makana.

Les conditions sont les mêmes que dans le sous-chapitre *Course-poursuite / Une chambre retournée*.

Les gardes sont nettement plus attentifs et violents. Ils usent de leur maîtrise élémentaire à fond et veulent arrêter les PJ à tout prix.

- Soit les PJ fuient à toute vitesse et ont une chance.
- Soit ils combattent. Vu la quantité de gardes, ils perdront et seront arrêtés dans le meilleur des cas. Ils perdent l'artéfact (et le prochain scénario), et devront de trop nombreux « services » à l'Association.

### [Encart MJ]

N'hésitez pas à user d'actions épiques. Les PJ virevoltent en tous sens. Ils doivent prendre des risques inconsidérés pour y arriver et échapper aux gardes.

[/Encart MJ]

### Une triste fin, un début difficile

Les PJ ont normalement récupéré le Shéladji, semer la garde pour un moment et se sont retrouvés dans le refuge de Makana.

[Encart MJ]

- Soit, ils récupèrent la récompense promise par Makana et ils repartent, le scénario se termine alors.
- Soit Makana revient blessée, elle donne ses dernières directives et vos PJ peuvent continuer avec le scénario « Figé dans le froid » et devancer Bielthan.

[/Encart MJ]

### **Rencontre** : Makana

La suite que vous avez prévue va fortement impacter la rencontre.

### Sanctuaire

**Description** : « un faible blizzard vous parvient puis de plus en plus. Un froid glacial vous saisit juste avant l'arrivée de Makana. Son armure est lacérée à de nombreux endroits et laisse échapper une brume glacée alors que du givre s'accumule sur les berges de ses plaies. Alors qu'un manteau de glace d'une grande pureté commence à la saisir, elle prononce quelques paroles. »

Elle demande aux PJ de lire le Shéladji et de sauver le lieu désigné par l'objet.>ils devront y récupérer le pouvoir qu'il enferme avant qu'il ne tombe entre de mauvaises mains.

« Alors qu'elle prononce ses dernières paroles, une chrysalide de glace la couvre entièrement comme pour la régénérer. Le froid autour est intense et vous devez reculer. Elle semble en sécurité et est en train de se soigner mais vous n'avez aucune idée du temps que cela va prendre ».

Vos PJ sont de nouveaux seuls et doivent lire le Shéladji, trouver le Sanctuaire et résoudre son mystère.

[Encart MJ]

La régénération de Makana est suffisamment longue pour que vos PJ se lassent. Les gardes de Kamara ne la trouveront pas dans ses souterrains car seul le Shéladji a une empreinte facile à suivre (*donc il faut y aller rapidement*).

[/Encart MJ]

**Voyage** : Les PJ se mettront alors en route. Ils passeront dans les souterrains et quelques villages avant de rejoindre Pelfrost (*cf. scénario « Figé dans le froid »*).

Ou

## Victoire

Makana attend patiemment les PJ. Elle les remercie vivement et leur donne leur récompense. Elle emporte le Shéladji en lieu sûr. Les PJ sont également invités à Leedas s'ils le souhaitent.

## Pour la fin

Le Shéladji en l'état guide celui qui saurait le lire vers un Sanctuaire de la Glace (*mais ne le dites surtout pas comme ça à vos PJ*) ou tout autre lieu que vous souhaiteriez développer.

## Possibilité

- Si Makana a été tuée par les PJ, ils sont désormais recherchés par la Régence et surtout par la Veille Éternelle de Leedas qui sait être patiente et impitoyable.
- Si Makana a été tuée par Bielthan et ses gardes. Les PJ auront un peu d'aide de « locaux » pour aller au Sanctuaire. Les poursuivants seront les gardes de Bielthan.
- Si Makana a été sauvée par les PJ de manière héroïque et particulièrement dangereuse, ils ont un très net avantage pour le Sanctuaire et ont peut-être obtenu une amie.
- Si vos PJ n'ont pas réussi à récupérer le Shéladji, Makana se fera tuer en essayant. Bielthan utilisera le pouvoir du Sanctuaire pour s'enrichir démesurément provoquant Pollution et Maladie à Kamara, suivant en cela un chemin de Corruption.

## Récompense

- Gain de Légendes : 4 LÉ
- Une amitié avec Makana (*si elle survit*) ;
- Un Shéladji ou Alali pour découvrir un Sanctuaire de glace ;
- Des ennuis à Kamara.

## Scénario annexe

- Ce présent scénario sert d'introduction à celui sur le Sanctuaire de Glace « *Figé dans le froid* ».
- Makana intervient également dans le scénario « *Une Impossible ascension* ».