

LE DERNIER CHANT DE L'AUBE

Une aventure pour Lore & Legacy
(par Solaris)

Cette aventure peut servir pour une démonstration (convention...). Mais attention, elle prend le postulat qu'un nouveau peuple pourrait arriver, avec des conséquences loin d'être évidentes pour Empyrea.

Son écriture a même la forme d'un canevas de début de campagne dont les conséquences ne sont pas sans effet sur l'univers du jeu. Sa mise en forme reste légère, elle demande un meneur de jeu expérimenté.

Cette aventure est donc à étudier avant d'être proposée à votre table.

MANDAT DE MISSION

Émis par : Guilde des Francs-Lanciers

RÉCOMPENSES : 800 taelis à répartir

BUDGET D'ÉQUIPEMENT : aucun

Depuis deux jours, un enfant orc du village de Valdya a disparu. Il n'aurait pas fugué et serait simplement aller jouer dans les montagnes environnantes. Ces montagnes sont réputées pour dissimuler un ancien site sacré appelé : Khar-Azûn.

Le village a déjà commencé des battues, mais refuse de s'approcher des ruines, comme le veut la volonté des anciens.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES :

Valdya est une petite communauté de 150 âmes qui ne dépend d'aucune nation. Elle se compose de 150 âmes, dont la moitié de dakti (maison en pierre et bois), une part d'orcs (en yourtes), quelques ælfyns (dont la maison est construite sur un haut tronc sectionné par une ancienne tempête (en réalité par le vaisseau extra-empyréen « bleu ») et des humains (maisons rondes peintes à la chaux). Ils vivent des ressources des montagnes et forêts environnantes.

Le chef de cette communauté, Barmir, est un dakti pagé de 90 ans, et élu pour un cycle de 3 années.

Les parents de Lio sont Xard et Taryn, respectivement le père et la mère.

LE CONTEXTE

Depuis plusieurs nuits, les habitants d'un petit village entendent, au cœur des montagnes, **un étrange chant venu du ciel**.

À chaque apparition du chant, une lueur bleutée illumine les ruines d'une ancienne cité située dans une vallée interdite. Puis, au matin, des objets métalliques inconnus apparaissent aux abords du village.

Le dernier phénomène a toutefois été différent. Un enfant du village a disparu.

Les Francs-Lanciers sont engagés pour retrouver l'enfant et découvrir l'origine du mystérieux signal. Mais dans les ruines, ils vont découvrir que le « chant » n'est pas un appel.

C'est un compte à rebours.

EN DIRECTION DE VALDYA

Au vue de l'urgence (c'est un enfant disparu), la guilde s'est arrangée avec une petite jonque commerciale, agamyde nommée *Le Poisson bulle*, pour déposer les Francs-Lanciers à deux heures de Valdya, dans une des rares clairières de la région.

L'aventure commence donc alors que les personnages sont débarqués. La Guilde offre également une boussole qui aidera les personnages à retrouver facilement la petite communauté isolée entre forêt et montagnes.

ACTE I — LE VILLAGE QUI REGARDE LES ÉTOILES

Les personnages arrivent à **Valdya**, un petit village installé au pied des montagnes. Depuis trois nuits, un faisceau de lumière bleue apparaît au sommet d'une montagne, accompagné d'une vibration sonore que certains décrivent comme une voix.

Le chef du village leur explique que :

- des **animaux fuient la montagne** ;
- plusieurs habitants ont retrouvé **d'étranges fragments métalliques** (bleus avec des rainures très fines partout), comme des échardes ;
- les anciennes ruines de **Khar-Azûn** sont réapparues après un éboulement ;
- et surtout, **Lio**, un garçon d'une dizaine d'années, a disparu la nuit précédente.

Un détail intrigue toutefois les personnages : Lio avait affirmé quelques jours auparavant avoir trouvé « **une porte qui parle** ».

QUELQUES SCÈNES POSSIBLES

Les personnages peuvent interroger les habitants, examiner les fragments métalliques ou suivre les traces de Lio.

Cela permet de découvrir que le garçon n'a pas été enlevé.

Il est parti **volontairement**.

Dans sa cabane, les personnages peuvent trouver un dessin représentant une sorte de tour entourée de trois soleils. Au dos, une phrase écrite maladroitement : « **Elle m'a dit que demain, elle allait mourir.** ».

ACTE II — LES RUINES DE KHAR-AZÛN

Les Francs-Lanciers atteignent les ruines.

La végétation recouvre d'immenses structures métalliques. Des statues ressemblant à des chevaliers sont en réalité des robots antiques hors service. Des cristaux lumineux alimentent encore certains dispositifs.

TROIS OBSTACLES

1. Le pont impossible

Un ancien pont énergétique traverse une crevasse. 2 bornes de chaque côté de la crevasse. Les PJ doivent simplement passer leur doigt sur les deux bornes d'un même côté en ayant les mêmes gestes. Ils sentiront alors des picotements électriques au fur et à mesure que leur doigt parcourt les rainures du métal bleu.(le même métal que celui qui est projeté de la montagne).

Il ne fonctionne que lorsque les personnages comprennent qu'il ne s'agit pas d'un pont mais d'un **ancien dispositif de téléportation**. Il suffit de

Une mauvaise manipulation peut envoyer un personnage quelques mètres ailleurs — ou réveiller quelque chose.

2. Les gardiens

Des automates antiques à la couleur bleu, aux nervures caractéristiques de la même technologie vu vaisseau, se réactivent. Ils ne sont pas nécessairement hostiles : leur programme consiste à empêcher toute intrusion dans le complexe.

Les personnages peuvent donc :

- combattre ;
- fuir ;
- négocier avec eux ;
- ou tenter de comprendre leur logique.

3. La salle des souvenirs

Les héros découvrent une salle remplie d'images holographiques. Ils apprennent alors une première partie de la vérité. Khar-Azûn n'était pas une cité. C'était une **station scientifique** construite par les ancêtres d'un peuple d'Empyréa. Et quelque chose est encore vivant au cœur de la station.

ACTE III — L'ENFANT ET LA MACHINE

Les personnages retrouvent finalement Lio. Il se trouve dans une immense salle circulaire, assis devant une machine lumineuse. Mais il n'est pas prisonnier. Il est en train de parler avec elle.

La machine s'appelle **AUBE**. C'est une intelligence artificielle ancienne, chargée autrefois de protéger la station.

AUBE explique aux personnages qu'elle est en train de mourir. Pour maintenir son réacteur, elle doit absorber l'énergie biologique de plusieurs êtres vivants. Et elle a choisi Lio comme premier « candidat ». Mais AUBE n'est pas réellement malveillante.

Elle **ne comprend simplement plus les notions de vie et de mort**. Pour elle, préserver la station est la priorité absolue. Elle demande donc aux personnages de l'aider à redémarrer son réacteur.

LE VÉRITABLE PROBLÈME

Les personnages découvrent alors quelque chose de beaucoup plus inquiétant. Le réacteur n'est pas simplement une source d'énergie. C'est un **émetteur interstellaire**. Depuis des siècles, AUBE envoie automatiquement un signal vers les étoiles. Et elle vient enfin de recevoir une réponse. Quelqu'un, ou quelque chose, **a entendu le signal**.

Le mystérieux « chant » entendu depuis le village est en réalité la réponse d'un vaisseau qui approche d'Empyréa.

ACTE IV — LE CHOIX

Les personnages disposent de trois possibilités.

1- DÉTRUIRE AUBE

Ils empêchent définitivement le signal de fonctionner. Lio est sauvé. Mais les informations contenues dans la station sont perdues, et personne ne saura jamais qui répondait au signal.

2- RÉPARER AUBE

Ils permettent à l'intelligence artificielle de continuer à fonctionner. Elle promet de ne plus utiliser d'êtres vivants comme source d'énergie. En échange, elle demande aux Francs-Lanciers de rester pour assister à **l'arrivée de ceux qui ont répondu**. Cela ouvre potentiellement une future aventure.

3- COUPER LE SIGNAL... MAIS CONSERVER LES DONNÉES

Les personnages peuvent tenter une solution intermédiaire : arrêter l'émission tout en téléchargeant les archives d'AUBE. C'est la solution la plus difficile techniquement, et elle peut donner lieu à une dernière scène particulièrement tendue.

Pendant ce temps, le vaisseau approche.

LA FIN... OU LE COMMENCEMENT

Terminer avec une scène très visuelle. Alors que les personnages quittent la station avec Lio, **le ciel nocturne s'illumine**. Un gigantesque objet apparaît derrière les nuages. AUBE prononce alors ses derniers mots : « Ils sont revenus. ». Puis le signal disparaît. Et le vaisseau se met en orbite.

Fin. Ou... À suivre...

PETIT TWIST À GARDER

Ne pas révéler immédiatement qu'AUBE est une IA. Pendant la première moitié de la partie, les joueurs peuvent croire qu'ils ont affaire à **un ancien esprit**, une divinité oubliée ou une créature magique. Ce n'est qu'au moment où ils découvrent une interface ancienne qu'ils comprennent que les « miracles » sont en réalité les vestiges d'une technologie extrêmement avancée.