

Quintessence lycée & magye noire

Résumé :

Les pj sont envoyez dans un lycée où ils doivent s'arranger pour récupérer la quintessence d'un caern (ok schéma classique je l'avoue). Une fois là-bas les pj découvriront que les garous s'inquiètent de mystérieux esprits apparaissent et certains d'entre eux attaques le Caern.

En fait le soir vers 2 H un groupe de 6 étudiants s'amuse sans intention de faire du mal "pour rigoler" à invoquer des esprits que "Jack" (le plus calé en occulte et qui est en fait possédé par un démon) désigne. Les étudiants ne croient pas en ce qu'ils font "Oh ! Sa n'a jamais marché", "mais on essaie, on ne sait jamais". En fait Ils ont réellement des pouvoirs de sorcières ils invoquent réellement des esprits qui ne les attaquent pas sous ordre de Darkhan (démon qui habite jack) afin qu'il se monte une armée pour accéder au node et devenir lui-même tangible grâce à la quintessence. Il y a aussi des membres des fils du mystique purificateur qui cherchent à éliminer les déviances de la réalité. Comment les pj se sortiront de ce guêpier et qui aideront-ils.

Ce scénario peut être une introduction au monde des garous ou a celui des sorciers.

Scénario :

Les pj doivent récupérer de la quintessence dans un caern situé sous un lycée. Ont leur propose 2 options soit ils récupèrent la quintessence sans l'accord des garous (il en résulte un combat, la manière discrète ne fonctionne pas à cause de fétiche qui détecte les présences), soit ils négocient avec ces même garous. L'entré principale du caern se situe dans quelque part dans le lycée qui est fermé et très vaste mais celle si débouche directement sur un piège (aller partit piège actif). Cependant si les mages se renseignent un peu avant de rentrer auprès des esprits ou en regardant le campus de plus près ils découvriront que les garous du caern utilise un rite de passage dans l'Umbr puis une fois là-bas en utilisent un autre pour passer dans le monde physique au niveau des cavernes (en fait dans le monde des esprits le Caern a plusieurs entrés). A partir de là il devrait être facile au pj de trouver de l'aide pour accéder à l'Umbr (il se passe des événements suspects en ce moment et beaucoup d'esprits désireux de savoir ce qui ce trame dans ce caern serait à même d'aider les personnages à y entrer par leur royaume). Une à l'intérieur les mages découvres des tunnels richement décoré et aussi sur un jet d'avatar peuvent ressentir une étrange et angoissante sensation d'être épié. Après quelques minutes d'exploration les pj entrent dans une grande salle en dôme au centre de laquelle gravite une sphère blanche (un sondage a la psyché ou esprit ou correspondance difficulté 8 révèle que celle-ci est un piège qui s'active si on tente de pénétrer par l'accès du haut) et une trappe dans le haut du dôme d'où descend une échelle qui s'achève 50 cm au-dessus de la sphère (aller suite).

0 Piège actif

Les pj pénètrent donc par un moyen de leur invention et cherche l'entrée et durant toute la durée de cette investigation ils ont l'impression qu'un grand froid règne (un jet de psyché difficulté 8 et nécessitant 2 succès révèle la présence accru plus l'horloge tourne d'esprits : en tous il y en aura 11). Cependant en peut de temps ils trouveront dans la bibliothèque sous une petite étagère (l'étagère mal remise laisse entre apercevoir une trappe), une fois celle-ci dégagé les pj voit une échelle descendant dans une salle en forme de dôme qui est vide. Les mages descendent un part un voit leur compagnons en bas regardant les côtés (illusion) une fois tous descendus ils se retrouvent

donc dans une sphère blanche (elle cède si on lui inflige 60 de dégâts) au bout de 4 tours un garou arrive soit il les libère soit ils se sont déjà libéré.

Suite

Chant des douze plumes se dresse face aux intrus sous sa forme crinos (loup-garou dans sa représentation classique) et avec un visage marqué par la douleur et la fatigue il leur demande : "Que faites vous en ces lieux ?" maintenant ou après l'explication deux choix s'offrent aux Pj :

1° Ils se battent (s'y référer)

2° Ils discutent (s'y référer)

1° Ils se battent

Dans ce cas epsilon aide les pj et ceci doivent faire gaffe à ne pas révéler leur vraie nature. (je ne pourrais pas par manque de temps développer cette idée. Désolé ;-)

2° Ils discutent

Les pj choisissent donc la solution diplomatique, après de brève présentation et explication chant des douze plumes emmène les mages à travers les galeries qui au fur et à mesure de l'avancé se marquent de trou de fissure et de sang. Si les pj posent la question à leur guide celui-ci d'une voix au timbre triste leur répond : "Nous sommes bientôt arrivées vos questions trouverons promptement des réponses". Un jet d'Intelligence+Intuition difficulté 8, 2 succès nécessaire permet de se rendre compte qu'il doit y avoir eut une bataille quelques heures auparavant. Les perso pénètrent alors dans une grande pièce circulaire, au centre de laquelle onze loups-garous discute autour d'une table ; la salle est décorée de rune un jet d'Intelligence+Occultisme (difficulté de votre choix) permet de reconnaître les antiques commandements garous. Chant des douze plumes s'approche alors de ses camarades aux grandes griffes (ils ont l'air fatigué eux aussi et surtout 3 d'entre eux sont bien amoché) et leur dit ce que les pratiquant des arcanes viennent faire ici. Les garous ne paraissent pas hostiles exceptés un, Lune du firmament qui lui n'as pas du tout l'intention d'accepter l'arrivé imprévu et mystérieuse de ces mages. Il lance alors un : "Et leur arrivé exactement au moment opportun ne vous paraît pas bizarre. Je pense que se sont eux qui sont à l'origine de nos problèmes !" Et il regarde d'un air menaçant les pauvres PJ. A cet instant chant des douze plumes entame les explications : "Depuis maintenant 7 lunes tous les soirs aux alentours de 2 H un groupe d'esprits sans cesse plus nombreux assaille le caern depuis le lycée. Il semblerait que ceci soit invoqué dans l'une des salles de l'établissement et y reste le jour attendant de gonfler leur rang avec les nouveaux invoqués chaque nuit pour attaquer juste après. Nous avons bien tenté de les arrêter mais toutes nos tentatives ont échoué : nous n'étions pas assez nombreux ! Il devient urgent de les arrêter pour la sécurité de la ville. De plus il faut des personnes relativement puissantes pour invoquer ce genre d'esprit et n'ayant aucun renseignement sur celles-ci il nous est d'autant plus difficile d'agir." C'est maintenant à vos mages de réagir il vont probablement proposer leur aide et Chant d. leur répondra avec un sourire de soulagement : "Je vous remercie beaucoup et je suis conscient que tout a un prix et qu'un service en appelle un autre. Je vous demande donc ce que vous voulez ?" Il serait malin de rappeler au cours de cette négociation le fait que les supérieurs des pj désirent une partie de la quintessence engendrée par le node. Quoi qu'il en soit les garous n'ont pas grand chose à fournir excepté cette quintessence et leur éternelle reconnaissance. Une fois tout près les garous sauf Lune du firmament qui regarde le groupe armé de leurs seules griffes remonte suivit des pj dans le lycée à l'aide d'une échelle qu'il place dans la salle en dôme pour remplacer la sphère. Se sont les garous qui montent en premier puis quand s'est le tours des pj Lune du firmament entre dans la salle et demande "Pourquoi ?"

Les pj peuvent maintenant défendre leur cause au près de Lune du firmament si vous jugé qu'ils s'y prennent bien celui-ci les accompagnera tout au long de l'expédition.

Une fois dans les couloirs du lycée les pj peuvent voir une horloge qui inscrit 1H (en fait il est 1 H 58 les esprits l'on trafiqué afin que personne ne dérange la cérémonie) Cependant un pj voulant vérifier (sur sa montre ou autre) verra qu'il est en fait 1 H 58. Dans le souci de se dépêcher le groupe se sépare en deux : d'un côté les garous encore en état (4) et de l'autre les mages et s'il l'on convaincu Lune du firmament. Au cours de leur exploration les pj et Lune du Firmament croiseront sans aucun doute des esprits hostile empêchant leur progression, le MJ en choisira le nombre mais attention il faut que le groupe soit en bon état pour le combat qui va suivre. Après cette longue et mouvementé recherche le groupe arrive enfin devant la salle de réunion, quand ils rentre ils voient les bureaux et les chaises mit de coter pour laisser la place à 2 personnes entrain d'incanter sur un pentacle et 4 autres discutant devant un vieux livre de sorcellerie (livres que les pj sauront bon marché et sans vrais rituels), tous des jeunes probablement étudiants : 3 garçons, 3 filles l'air gentils et décontracté. En réaction a cette arrivé inattendu les 4 lecteurs recule et l'un d'entre eux dit : " Non attendez ce n'est pas ce que vous croyez. Je vous promets qu'on rangera tous, désolé." Jack quant à lui demande qui sont les arrivant. Dans la discussion qui suit vous devrez faire attention au fait que les apprenties sorciers ne savent pas ce qu'ils font et ne connaissent rien au monde de la nuit. Utilisez donc les phrases du résumé pour vous aider. A force d'insistance les pj découvrirons que c'est Jack qui organise les cérémonies et quelques questions suffiront a épuiser la faible patience de celui-ci, c'est ainsi que sont visage s'empourpre soudain et dans un "Vous ne savez pas à quoi vous vous exposez, vous allez périr !" 4 esprits font irruptions et le temps de réagir jack et déjà partit. Une fois les ennemies éliminé les jeunes sorciers en état de choc devant ces événements inhabituels. Cependant en essayant de les calmer ont peut apprendre que jack se réfugie souvent a la salle de littérature du premier. Quoi qu'il en soit les pj sortent et tombent nez à nez avec un groupe de cinq homme en tenu militaire et lourdement armé, des coup de feux retentissent dans les couloirs et les 3 autres garous (l'un d'eux à été abattu par epsilon) font leur entrée au côté des pj, suivies de cinq autres homme également armé. Les hommes se regroupant ils observent tour à tour les mages et les garous : " vous êtes avec ces monstres ! ", et ils ouvrent le feu dans un grondement comme le tonnerre Lune du firmament écarte les pratiquants des arcanes et les emmène à l'étage. S'il n'est pas dans le groupe après les dégâts dut aux armes Chant des douze plumes dit au pj qu'il faut poursuivre un jeune garçon corrompu qui est monté à l'étage et leur ouvre un passage. Une fois arrivées dans la salle de littérature, les pjs trouveront le corps inerte de Jack (non il n'est pas mort !) et il sera évidant qu'il n'est plus mauvais. A coté de luit gît un calepin apparemment son cahier de magie (oui de magie ! Et pas de magye), en le feuilletant on peut vite comprendre pourquoi les rituels ne fonctionnait pas avant : Il écrivait un peu un journal intime sur la magie des sorciers, en fait il se lamentait tout le temps qu'il avait la connaissance mais qu'il n'avait pas été "élue" et le répétait sans cesse. Jack se réveille alors terrorisé, après quelques secondes durant lesquelles il ne veut rien entendre il lâche : "Darkhan est parmi nous il va tous nous tuer !", les pj de QI moyen seront assez intelligent je suppose pour demander qui est ce Darkhan et ou il est ? Jack raconte alors tous à une vitesse phénoménale et entrecoupée de silence de paranoïa : il apprend aux mages que Darkhan est un démon qui a prit possession de son corps voilà de sa 10 jours, ce n'était guerre difficile étant donné la perte de volonté (lors d'une possession le démon imposer sa volonté au possédé pour le contrôler) entraîné par le doute et la peur d'être faible que ressentait Jack. Et depuis cette union il a appris tous ce que je savais y comprit les fait qui me paraissait anodin mais qui pour lui était les signes de la présence " d'un, d'un karn ". Depuis il est devenu comme fous il s'est plongé dans l'étude de rituels pour invoquer d'autre esprits qui pourront l'aider à vaincre les garous et a utiliser la quintessence afin de devenir lui-même tangible (le fait d'être dans un corps humain limite tandis qu'une fois incrusté comme motif réel qui sont tangible grâce à leur quintessence il aura les pleins pouvoir). "Mais maintenant c'est finit il doit déjà être là-bas ! " et il éclate en sanglots, si Lune du firmament est avec les pj il se précipite au caern (en forme lupus inutile d'essayer de le suivre) en hurlant : "LE CAERN". Une fois face à l'entré Lune du firmament se bat avec un des soldats les pj peuvent soit l'aider soit ce diriger directement dans le caern, s'ils font ainsi Lune du F. ne pourra pas les aider pour Darkhan. Le démon se trouve dans la grande pièce qui abrite les commandements garous (pour se repérer faire un jet de perception + investigation difficulté 8, 2 succès nécessaires), une fois arrivées les pratiquants des arcanes trouveront Darkhan puisant la quintessence du node de

façon vulgaire (de gros flux d'énergie jaune flottent lentement et avec grâce vers lui) ; le but maintenant est d'empêcher mister de devenir tangible en l'éjectant du monde physique ce qui se résume à le mettre en mort (bien que celui-ci ne le sera pas réellement). Il n'est pas nécessaire que les pj comprennent pourquoi ils tapent (d'ailleurs il est fréquent que ceux-ci frappent sans réfléchir), et ce peut être très marrant que croyant mister mort il le voit réapparaître plus tard dans l'aventure (les garous ne savent pas non plus, gardez donc le mystère et faites la surprise).

Repos bien mérité :

Après le combat les garous reviennent enfin ce qu'il en reste avec les apprenties sorciers (excepté Jack), ils informent les mages que les soldats après avoir éliminé les esprits les ont pourchassés puis sont repartis, "ces hommes étaient sans pouvoir mais d'une force et d'une habileté incroyable" (cette phrase devrait faire comprendre aux pj que ce ne sont pas des technocrates. Mais alors qui ?). Les garous invitent ensuite les mages à finir la nuit dans leur caern (mais oui il y a des lits il ne dort pas à même le rock !), les sorciers quant à eux remercient les mages et disent qu'ils continueront mais que cette fois-ci ils s'entraîneront plus et ils feront attention aux invocations qu'ils prononceront. Après que les pj est informés leurs supérieurs ceux-ci les inviteront à venir à la signature des accords. Si les pj parlent aussi des apprenties les mages pourront proposer de les mettre en contact avec des conseils de grands sorciers.

Conclusion :

Quoi qu'il en soit Darkhan est affaiblit mais a survécu et ne tardera pas à reprendre ces pouvoirs et à mettre à exécution ses plans de vengeance.

Les pj chercheront peut-être à savoir qui sont ces soldats et qui les emploies.

PNJ :

Loups-garous :

Voir livre de base p278 + :

Formes : Il faut 1 tour pour que la transformation se fasse

Homidé (homme) Glabro (entre homme et loup-garou) Crinos (loup-garou)

Force +2

Force +4

Vigueur +2

Dextérité +1

Apparence -1

Vigueur +3

Manipulation -1

Apparence 0

Manip -3

Hispo (loup énorme) Lupus (loup)

Force +3

Force +1

Dextérité +2

Dextérité +2

Vigueur +3

Vigueur +3

Manipulation -3

Manipulation -3

Chants des douze plumes

Force 3 Charisme 2 Perception 2

Dextérité 4 Manipulation 1 Intelligence 4

Vigueur 3 Apparence 3 Astuce 3

Lune du firmament

Croc d'argent (Ligné de pur-sang, les nobles)

Force 4 Charisme 3 Perception 4

Dextérité 5 Manipulation 1 Intelligence 3

Vigueur 5 Apparence 2 Astuce 3

Epsilon :

Soldat :

Force 4 Charisme 3 Perception 2

Dextérité 4 Manipulation 1 Intelligence 2

Vigueur 4 Apparence 2 Astuce 4

Equipement :

- Armures : gilet pare-balles

- Armes : Ils se battent tous avec des fusils à pompe et des M 16 (balles argent) et l'un d'entre possède un mini lance flamme.

Les manipulateurs :

Darkhan :

Force 4 Charisme 5 Perception 3

Dextérité 3 Manipulation 5 Intelligence 4

Vigueur 3 Apparence 3(humain) Astuce 5

Santé : ok ; ok ; ok ; ok ; -1 ; -1 ; -2 ; mort.

Esprits :

Force 3 Charisme 3 Perception 6

Dextérité 2 Manipulation 1 Intelligence 2

Vigueur 3 Apparence 1 Astuce 2

Pathos : 4

Pouvoirs : (à n'utiliser que pour un groupe de mage assez puissant)

Les esprits peuvent traverser les murs et infligent force +3 de dommage du à leurs griffes.

*Cantique : il faut un minimum de trois esprits dans la pièce, ceux si se mettent alors à hurler une longue et pénible plainte qui tétanise les victimes durant 8 moins volonté de celle-ci tours.

*Brûlure d'âme : nécessite deux points de pathos. Les griffes de l'esprit s'entourent d'une aura de flammes aux lueurs malsaines. Ainsi changé l'esprit inflige force de dommage, mais ceux si sont des dommages spirituels qui ne peuvent être guéris (ils partiront au bout de quelques jours de repos).

*Union démoniaque : plus le nombres d'esprits dans le lycée sera croissant plus ceux-ci gagneront en puissance. Tous les six esprits ils gagnent tous durant un tour un +2 en force en dextérité.