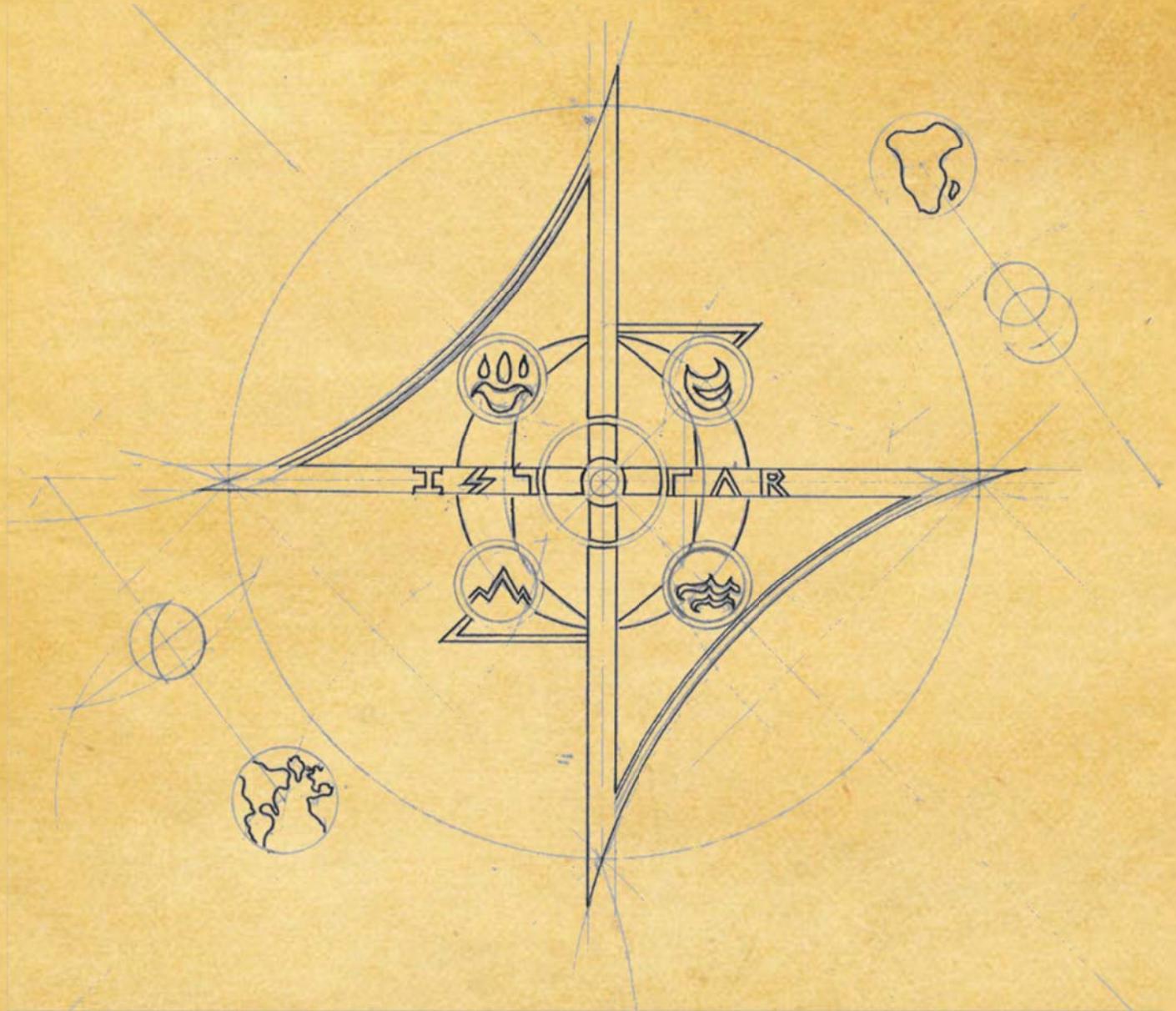


Istar ombres et lumières



Scénario

La prise du Pen noz

Idée originale: Sébastien «Mr Yuwakan» Wuilfert
Conception et rédaction: Sébastien «Mr Yuwakan» Wuilfert et Jérôme «Yuccas» Bourachot

Texte additionnel: Sébastien «Mr Yuwakan» Wuilfert et Jérôme «Yuccas» Bourachot

Relecture: Sébastien «Mr Yuwakan» Wuilfert, Jérôme «Yuccas» Bourachot, Lysiane et martine

Mise en page : Jérôme «Yuccas» Bourachot

Couverture: Jérôme «Yuccas» Bourachot

Logo: Sébastien «Mr Yuwakan» Wuilfert

Illustrations intérieurs: Sébastien «Mr Yuwakan»

Wuilfert et Jérôme «Yuccas» Bourachot

Liens utiles :

Le site du jeu : <http://www.istarlejeuderole.fr>

La page face book du jeu :

<https://www.facebook.com/lescreateurs.istar>

La page sur le forum d'opale :

<http://forum.opale->

[roliste.com/index.php?topic=10047.0](http://forum.opale-roliste.com/index.php?topic=10047.0)

Et n'oublions pas que les livres sont disponibles à

l'achat sur le site : <http://www.lulu.com>

Résumé

Scénario : La prise du Pen noz

Durée : 4 heures

Joueurs : 2 à 5 joueurs

Synopsis : infiltration d'un complexe militaire par-delà les lignes ennemies par un petit groupe d'individu, discrétion et réflexion seront les maîtres mots.

Étape du scénario :

Une mission « assez simple » : 15 minutes

Les joueurs sont réunis pour le briefing de la mission. Après leur avoir expliqué les tenants et les aboutissants ils sont invités à choisir leur équipement. Une fois leurs emplettes réalisées les joueurs se rendent à leur moyen de transport, des dragons.

La plaine : 30 minutes

Après une descente en chute libre les joueurs se retrouvent dans la plaine du Pen noz, ils vont devoir rejoindre l'objectif en évitant les patrouilles

L'enceinte extérieure : 45 minutes

Si proche et pourtant si loin, il va falloir trouver une solution pour passer la première ligne de défense, préférerez-vous l'attaque frontale ou la discrétion ? Il est temps de faire un choix.

Premiers étages : 1 heure

Vous êtes entré dans la forteresse, l'endroit fourmille de garde et chaque porte peut s'ouvrir sur une mort certaine. Mais vous avez une mission à accomplir. Vous devez progresser.

Derniers étages : 1 heure

Au fur et à mesure de votre ascension la réalité s'étirole. Des ombres vous suivent et des bruits inquiétants vous entourent. Mais vous le sentez, votre objectif n'est pas loin.

La fuite : 30 minutes

La tour va exploser. Plus question d'être discret la fuite est votre seule option et il n'y a pas une minute à perdre.

Préambule et conseil

L'équipe de joueurs : idéalement il faut composer une équipe de 4 joueurs qui soient les plus différents possible. L'idéal est d'avoir un guerrier, un archer, un mage et un herboriste. Ou en tout cas leur équivalent dans les autres peuples. Des joueurs trop semblables vont diminuer les possibilités d'actions et il y a de grandes chances que le groupe se retrouve bloqué et ce très tôt dans le jeu.

Les compétences : il est très important que les joueurs choisissent des compétences utiles à l'aventure, maîtrise des armes de tir pour un archer ou discrétion pour un ninja sont indispensables pour mener la mission à bien. Chant, navigation et stratégie sont quant à elles des compétences qui ne vont pas servir à grand-chose. Attention à bien choisir sinon la partie peut aller droit dans le mur.

La linéarité : la quête est présentée de façon très linéaire, partant du principe que les joueurs vont suivre un chemin défini. Et bien malheureusement pour vous il n'y a aucune chance que les joueurs suivent ces étapes. Dans toutes les parties faites avec ce scénario aucun groupe de joueur n'a suivi le même chemin. Chacun a eu une stratégie différente, certains ont volé un dirigeable elfe noire pour le jeter contre la tour alors que d'autres ont décidé de creuser un tunnel. Nous passerons sous silence le groupe qui a décidé d'abandonner la mission pour faire du camping.

Mais bon, pour un meilleur confort de lecture et de compréhension nous resterons dans l'optique du chemin bien défini. Il suffira de se promener de chapitre en chapitre suivant le parcours des joueurs.

L'objectif et les différents moyens d'y parvenir :
L'objectif principal des joueurs est d'arrêter la production du nuage par la tour du Pen noz. Si l'on suit le scénario pas à pas ils devront pour cela atteindre le dernier étage de la tour et manipuler un ensemble de leviers (ce qui provoquera l'emballlement du réacteur).

Mais il existe un nombre incalculable de façon de mettre fin à ce nuage. Voici une liste non exhaustive des possibilités :

- Prendre le contrôle d'une plateforme volante elfe noire et bombarder la tour ou pour les plus Kamikazes se précipiter dessus.
- Prendre le contrôle des canons de DCA au-dessus des fortins orcs et comme dit plus haut bombarder la tour.
- Se rendre dans la salle du réacteur dans la tour et le saboter.
- Dynamiter les étages supérieurs de la tour afin de la faire s'effondrer.
- Larguer des explosifs à l'intérieur du conduit central.
- Mettre le feu à la tour, enfin nous parlons là d'un vrai incendie genre « la tour infernale » pas d'un incendie de corbeille à papier

La différence entre les actions débiles et les actions dangereuses : La mission est difficile, à la moindre alerte (à moins que les joueurs ne l'ai anticipée et provoquée) l'espérance de vie des joueurs va être

ultra limitée. Il est donc nécessaire de bien faire comprendre aux joueurs la différence entre les actions débiles et les actions dangereuses, afin qu'ils mesurent les conséquences de leurs actes. Par exemple, attirer un garde pour l'assommer, lui voler son uniforme et essayer de se faire passer pour lui est une action dangereuse certes, mais elle a une certaine logique et peut aboutir si elle est bien préparée. À contrario courir en ligne droite, en terrain dégagé, pour passer entre deux patrouilles orcs (qui viennent de se croiser) en espérant que les ennemis dans les miradors font un roupillon.... Et bah ça c'est débile. Si les joueurs ont besoins d'exemple utilisez cela ou forcez le trait ça n'a pas d'importance tant que les joueurs ont compris à la fin.

Rajouter une dose de stress : « Attention à n'utiliser qu'avec parcimonie » Afin de faire ressentir la tension et l'urgence l'utilisation d'un sablier peut apporter un grand plus (un sablier 30 secondes est largement suffisant).

Mort et capture : la mort peut survenir à n'importe quel moment, ce scénario est à la base assez difficile et les erreurs sont assez punitives. Mais le but n'est pas de trucider les joueurs par paquet de 15 ou de recommencer 20 fois la mission. Le mieux est d'opter pour la capture. Blessez les joueurs et menez les en prison, de là ils pourront trouver une autre stratégie pour accomplir leur tâche.

Scénario détaillé

Une mission « assez simple » : 15 minutes

Les joueurs sont réunis pour le briefing de la mission. Après leur avoir expliqué les tenants et les aboutissants ils sont invités à choisir leur équipement. Une fois leurs emplettes réalisées les joueurs se rendent à leur moyen de transport, des dragons.

Introduction

Les jours de l'empire sont comptés. Depuis que le Yrin a réussi à unifier les différents peuples du nord les victoires se sont succédées, même la forteresse de Thin-rah que l'on pensait imprenable est tombée sous le courroux des hommes. Le nord du monde est presque libre. Mais la guerre ne s'arrête pas au nord et le but de la coalition est l'anéantissement total de l'armée impériale et la libération de tout le continent.

La tache semble pourtant impossible, au-delà des montagnes du sud, comme une mer noire et toxique un smog recouvre les terres. Les armées libres sont donc dans l'ignorance, comment attaquer un ennemi que l'on ne voit pas et que l'on ne connaît pas, l'on ne sait même pas où frapper ? Il y a quand même une solution à ce problème, les chercheurs du C.R.E.A ont réussi grâce à leur puissant ordinateur à déterminer l'endroit d'où est émis ce brouillard, et une solution un peu folle a émergée. Ne pouvant envoyer et risquer de perdre un contingent important les commandants des armées se sont réunis et ont décidé de tous miser sur un commando regroupant les différents peuples de l'alliance. Leur mission sera de déterminer la source du brouillard et de la détruire.

La partie commence.....

Vous êtes réunis dans une salle surchauffée, partout autour de vous des projecteurs et des ordinateurs ronronnent. Assis sur des chaises pliantes vous attendez le début du briefing, vous êtes partagé entre l'excitation de la bataille à venir et la résignation de celui qui sait qu'il ne reviendra sûrement pas. C'est une mission sans filet, une fois partie vous ne pourrez compter que sur vous et sur les autres. Vous êtes en train de les observer et de

les jauger quand un militaire haut gradé se plante devant vous.

« Messieurs. Je vais être bref le temps nous est compté. L'empire recule, nous sommes en train de gagner mais tout cela pourrait s'arrêter demain si nous perçons pas cette saloperie de brouillard »

Il s'écarte d'un tableau et montre une vue du ciel, enfin plutôt une immense tache noire qui recouvre une majeure partie de la carte. « Nous avons peu déterminé la position exacte de l'infrastructure qui produit ce nuage. Vous allez donc devoir sauter sur le site de puis un transport aérien. Un fois au sol vos ordres sont clairs et simples. Vous devez par tous les moyens en votre possession détruire ce qui produit se brouillard ! D'après nos analyses ils seraient d'origine technologique, mais connaissant l'adversaire il est fort possible que de la magie noire soit à l'œuvre ». Il s'approche du projecteur et l'éteint en enlevant sa casquette « Messieurs votre transport vous attend dehors, dans 15 minutes vous décollerez, je ne peux qu'admirer votre courage et votre volonté. Toutes les ressources du campement sont à votre disposition.....bonne chance ! »

Vous vous levez et vous apprêtez à sortir.

Ambiance générale : c'est l'effervescence dans le camp. Des gens courent dans tous les sens, personne ne fait attention à vous. De par la multitude de peuples regroupés le camp l'ambiance est assez bigarrée, à côté des ordinateurs et des bancs de calcul des augures lancent des osselets. Des guerriers du Yuwakan toisent des ingénieurs du créa, des elfes et des nains tentent tant bien que mal de faire taire leur animosité.

Les joueurs peuvent prendre du matériel à l'entrepôt de l'équipement. Il a été aménagé dans une ancienne auberge réquisitionné pour l'occasion. L'endroit n'est pour ainsi dire pas rangé et les joueurs n'ont en face d'eux que des caisses et des cartons empilés. Au fond de ce bric-à-brac se trouve un comptoir derrière lequel une préposée tente tant bien que mal de répertorier tout ça.

Si les joueurs demandent du matériel elle leur fournira les listes ci-dessous dans laquelle les joueurs pourront sélectionner 4 éléments

d'équipement, 2 armes avec un chargeur supplémentaires et un type d'explosif.

de 2minutes pour choisir et écrire les éléments sur leur fiche.

Conseil : pour garder un rythme soutenu ne laissez pas beaucoup de temps à chaque joueur, pas plus

Arme blanche					
Désignation	Dégats	portée	chargeur	poids	utilisations
dague	1d10	0,5	-	0,2	-
épée courte	1d20	1	-	0,5	-
épée longue	10+2d20	1,5	-	1	-
lance	2d20	2	-	3	-
épée à énergie	40+3d20	1,5	10	5	Annule les points d'amure
hache double	10+3d20	2	-	4	-
hache électrifiée	10+4d20	2	20	5	paralyse la cible pour 3 tours
boulet	10+2d10	3	-	5	-
fouet	1d10	3	-	0,5	-
fouet électrique	10+1d20	3	20	1	paralyse la cible pour 3 tours
baton de bois	1d20	2	-	3	-
marteau de guerre	30+1d20	2	-	5	-

Arme de tir						
Désignation	Dégats	portée	tir/action	chargeur	poids	utilisations
hache de lancé	1d10+F	F/2	1	-	0,5	-
arc composite	-	25	1	10	1	-
pistolet automatique	-	50	3	15	1	-
Fusil gauss	-	30	1	3	4	-
fusil de sniper	-	100	1	5	10	donne un bonus de +3 à la visé
lance roquette	-	50	1	1	1,5	-
lance flamme	40+3d20	30	1	5	15	enflamme la cible pour +4 sur 1d10
fusil à pompe	-	20	1	7	5	-
Fusil d'assaut	-	50	5	30	3	-
mitrailleuse gatling	-	100	10	200	10	-
pistolet laser	1d100	100	1	5	2	-
fusil laser	1d100	200	2	10	5	-

Munitions				
Désignation	Dégats	chargeur	poids	utilisations
munition pistolet	1d6	15	-	-
munition fusil	10+1d10	7	-	-
munition fusil d'assaut	1d10	30	1	-
munition fusil sniper	10+1d20	5	-	-
cellule énergétique laser	-	5	2	-
gel inflammable	-	5	2	-
munition au phosphore pour fusil d'assaut	10+1d20	30	1	enflamme la cible pour +8 sur 1d10
munition explosive pour fusil	20+2d10	7	1	-
munition perce-blindage pour fusil d'assaut	1d10	30	1	Ignore l'armure
tambour de munition pour gatling	1d20	200	10	-
grenade pour fusil gauss	50+2d20	3	1	-
roquette	100+1d100	1	2	-

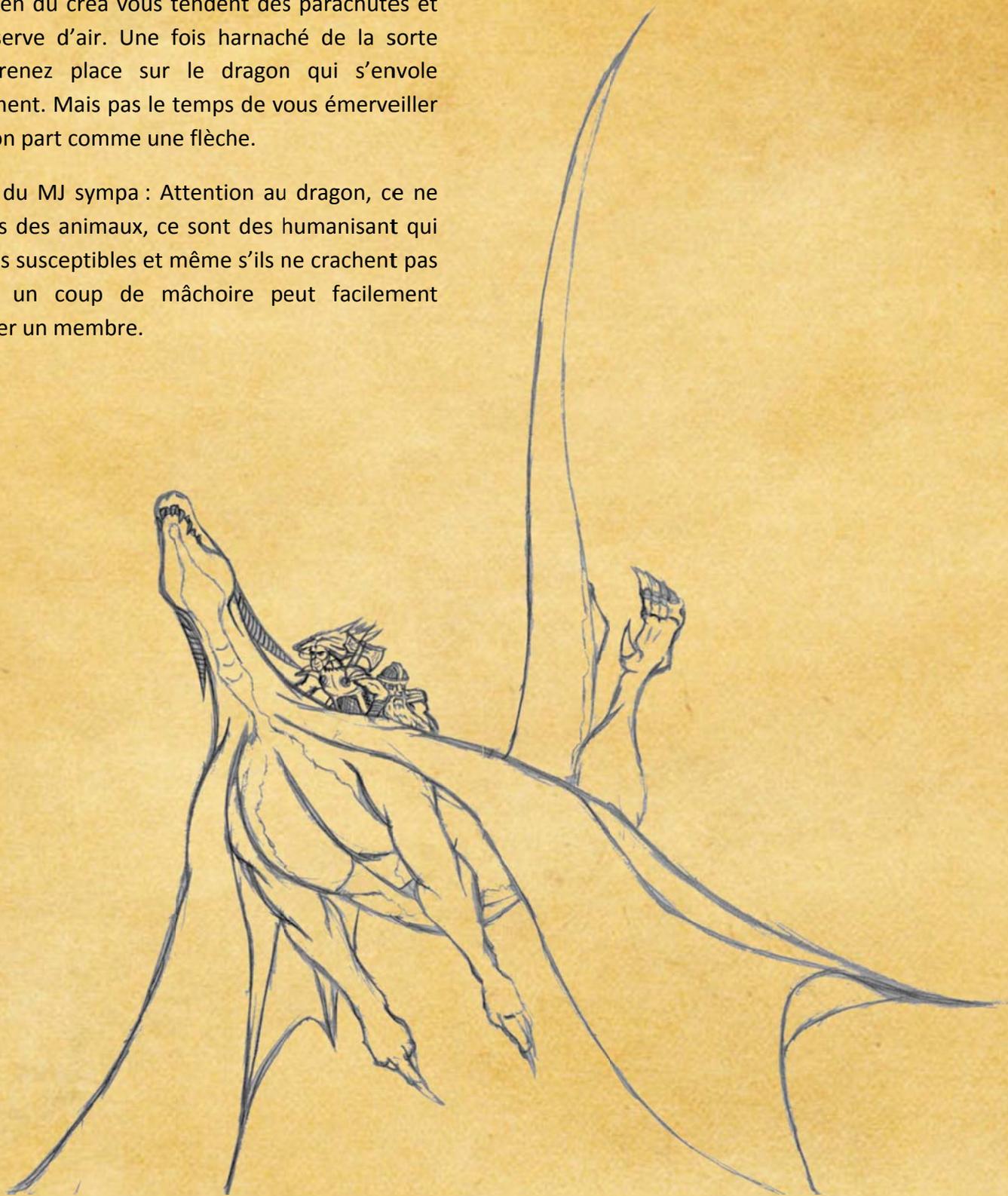
explosifs				
Désignation	Dégats	Rayon d'action	poids	utilisations
Grenade à main	50+2D20	5	0,2	-
Explosif C4	50+2d20	5	0,5	déclenchement par minuterie ou radio
Mine Claymore	50+3D20	3	1	déclenchement par détection de présence
Charge de napalm	40+3D20	10	1	emflamme la cible
Grenade au Phosphore	3d20	3	0,2	enflamme la cible pour +4 sur 1D10

équipement			
Désignation	chargeur/quantité	poids	utilisations/action
corde	15 mètres	3	-
grapin	1	0,5	-
lampe torche	30	0,5	1
talkie-walkie	20	0,5	1
lunette de vision infra rouge	20	2	1
lunette de vision nocturne	20	2	1
ceinture de respiration	10	3	1
pointeur laser	1	0,5	-
briquet essence	20	-	1
recharge de briquet essence	20	-	1
lance grapin	1	3	1
baton luminescent	10	-	1
jumelle	1	1	-
lunette de visée	1	0,5	Bonus de visé +1
flacon en verre	1L	-	-
flacon en plastique	1L	-	-
détecteur de mouvement	10	2	1
boussole	1	-	-
ouvre boite	1	-	-
pistolet lance fusée	2	1	1
cigarette	19	0,5	1
dictionnaire homme-orc	-	1	-
pistolet magnétique	5	3	désactive tout matériel électrique visé, porté de 20 mètres
briquet d'amadou	-	1	-
tenu de plongé, avec bouteille	10	10	-
réchaud à gaz	10	1	1
compteur geiger	20	1	1
pile universelle	20	1	1
ceinture anti gravité	10	2	1
boite de conserve	5	2	1
couverture chauffante	10	1	1
couteau suisse	1	-	-
tente	1	3	-
sardine et marteau	10	1	-
jeu de lime	10	-	1
médaille anti-psy	10	-	1 - annule tout phénomène psychique dans un rayon de 5 mètres

Une fois le choix fait les joueurs se dirigent vers les dragons. Malgré le fait qu'ils les côtoient depuis un petit moment, les joueurs sont toujours surpris par la puissance et la majesté qui de ces créatures. Ceux qui vous serviront de transport sont de petites tailles mais font quand même 15 mètres d'envergure.

Pendant que vous échangez avec votre dragon des technicien du créa vous tendent des parachutes et une réserve d'air. Une fois harnaché de la sorte vous prenez place sur le dragon qui s'envole pesamment. Mais pas le temps de vous émerveiller le dragon part comme une flèche.

Conseil du MJ sympa : Attention au dragon, ce ne sont pas des animaux, ce sont des humanisant qui sont très susceptibles et même s'ils ne crachent pas de feu un coup de mâchoire peut facilement emporter un membre.



La plaine : 30 minutes

Après une descente en chute libre les joueurs se retrouvent dans la plaine du Pen noz, ils vont devoir rejoindre l'objectif en évitant les patrouilles

Conseil : pour accélérer la session, la première partie peut très bien être supprimée et commencer directement sur le dos du dragon en vol. Le choix de l'équipement se fait alors en amont de la partie.

Les vents vous fouettent le visage, en dessous de vous le nuage noir défile à une vitesse hallucinante. Après une heure de vol le dragon vous donne le décompte.

3....2....1.....Vous sautez vers les ténèbres.

Le nuage se rapproche et instinctivement vous fermez les yeux au moment de le percuter. Quand vous les rouvrez, vous êtes entouré par l'obscurité, vous sentez une odeur âcre, une odeur de brûlé. Vous commencez à paniquer en vous apercevant que vos lunettes de protection sont en train de fondre.

Heureusement vous atteignez enfin la fin du nuage. Vous pouvez apercevoir la tour et les installations.

Vous déclenchez le parachute et tentez tant bien que mal de vous diriger.

Les joueurs sont soumis aux aléas du vent. Chacun lance 1D12, le résultat donne la zone d'atterrissage.

Terrain et environnement : Vous avez atterri dans une vaste plaine encadrée de collines de taille respectable. La plaine est parsemée de petits bosquets d'arbres rabougris et de hautes herbes, l'on pourrait se croire dans une des anciennes savanes d'Origines. Il y a très peu de vent et l'air est lourd comme avant un monstrueux orage.

De par l'action du nuage la lumière est déformée, affichant des teintes rouges et violettes. Curieusement, malgré que vous ayez été parachuté de nuit, il y a une sorte de lumière, de luminescence

qui vient du nuage elle permet de voir comme par une nuit de pleine lune.

Le Pen noz est en fait un complexe composé d'un bâtiment central, une sorte de tour très haute dont le sommet crache en continu le nuage noir, qui elle-même est ceinturée par quatre fortins orques. Chaque fortin est relié aux autres par un chemin de ronde composé de barbelé, de grillage et de sac de sable. Une route traverse la plaine et conduit jusqu'au Pen noz, elle est assez large (10 mètres)

Patrouille et sécurité dans la plaine : la majorité du système de sécurité dans la plaine est constitué de patrouille de soldats humains (environ 4 ou 5) sous la supervision d'un officier elfe noir. Ces patrouilles suivent un chemin de ronde prédéfini qui ne varie que dans le cas d'un élément déclencheur. Dans ce cas la patrouille se dirige dans la direction de l'évènement. Elle inspecte les lieux et transmet un rapport par radio à la forteresse volante la plus proche. Dans le cas où la patrouille rencontre un problème elle communique avec la plateforme au bout de 2 tours, le temps de prendre le talkie-walkie et de rentrer les fréquences.

Une fois l'appel lancé la plateforme volante se dirige vers le lieu de l'émission radio. Une fois arrivée elle utilise ses énormes projecteurs pour éclairer la zone et rechercher les intrus.

Si la menace est avérée la plateforme se videra de ses soldats pour essayer de capturer les joueurs vivants. Les soldats se rendront au sol en utilisant de petits hélicoptères pouvant contenir 6 personnes, ils ne sont pas armés. Dans le cas où ils n'arrivent pas à capturer les joueurs ou subissent de grosse perte les soldats se replieront tandis que la plateforme arrosera la zone à l'aide de ses mortiers.

Dans le ciel patrouille des plateformes volantes elfe noir. Aussi grande qu'un terrain de football elles accueillent en leur sein un peloton de 10 orcs, une vingtaine de soldats humains ainsi que 5 officiers elfes noirs. Elle est dotée de puissants projecteurs

montés sur rampe et armée de mortier de gros calibre.

La plaine n'est pas minée et n'est pas pourvue de détecteurs. Les soldats présents dans les fortins surveillent la plaine à l'aide de jumelle mais se concentre plus sur le chemin de ronde et les abords immédiats du Pen noz.

Les éléments déclencheurs : voici un petit assortiment d'évènements qui peuvent faire repérer les joueurs et/ou attirer l'attention des patrouilles :

- Laisser les parachutes au sol sans les replier et les cacher.
- Se servir d'une lampe torche abusivement.
- Trop de communication avec le talkie-walkie
- Se promener sans se cacher, debout bien droit.
- Déclencher une explosion
- Tirer un coup de feu.
- Lancer un sort « visible »
- Être pris dans les projecteurs des plateformes volantes.
- Arrêter le convoi.

Les évènements dans la plaine : plusieurs évènements vont se dérouler pendant que les joueurs seront dans la plaine :

- Un convoi de ravitaillement va traverser la plaine en direction du Pen noz. Il avance relativement lentement environ 15km/heure. Il est composé de 8 camions contenant les denrées et équipements destiné à la tour, et de 2 véhicules blindés lourds ouvrant et fermant la marche du convoi. Les camions sont bâchés et contiennent des caisses de bois. La taille des caisses varie énormément allant de la simple boîte à cigare jusqu'à la caisse de 1000 litres.
- Une des plateformes volantes va connaître une avarie machine qui va l'obliger à se poser dans la plaine pendant 10 tours. Une

fois l'avarie réparée, la plateforme regagne le ciel et poursuit sa patrouille.

- Une patrouille va se faire attaquer par un lion des plaines affamé. Les soldats vont réussir à abattre la bête mais pas avant qu'elle ait occis l'officier elfe noir ainsi que 2 humains.

Ces différents éléments sont là pour donner des possibilités d'entrée au joueur. Monter dans la plateforme, se faire passer pour un garde ou se cacher dans une caisse sont des méthodes que vous pouvez suggérer au joueur si la partie s'enlise.

Cheminement « normal » :

Une fois que les joueurs sont au sol ils vont devoir se retrouver et se regrouper. Cette tâche accomplie ils devront se rapprocher le plus possible de la tour. Il existe assez de bosquets pour que la progression soit aisée, si les joueurs ne font pas les zozous bien entendus.

Cette partie de la quête s'arrête lorsque les joueurs se retrouvent à 50 mètres de l'enceinte extérieur.

Question d'ambiance : même si les joueurs se montrent prudents n'hésitez pas à leur faire peur. Une lumière de projecteur qui passe juste au-dessus d'eux, une patrouille à deux mètres derrière un buisson, le ronflement d'un lion des plaines en pleine sieste.

Molosses sataniques

Pv : 400

Force : 50

Agilité : 15

Ps : 0

Arme : Griffes et morsure

Feu démoniaque : pour 1 sur D4 200 points de dégâts dans un rayon de 3 mètres

Troll

Pv : 400
Force : 70
Agilité : 4
Ps : 0

Arme ; masse trollane 4D20
Armure ; gilet par balle 50 points

Soldat humain :

Pv : 150
Force : 30
Agilité : 6
Ps : 0

Arme ; pistolet mitrailleur cadence 5 balles, balle 1d6, chargeur 30
Fusil d'assaut cadence 10 balles, balle 1d10, chargeur 50
Couteau de combat 1d20
Armure ; gilet par balle 20 points
Combinaison de cuir renforcée 10 points
Objet ; 2 grenades à main
2 chargeurs pour chaque arme
Talkie-walkie
Fusée de détresse
Papier d'identification

Officier elfe noir :

Pv : 200
Force : 50
Agilité : 6
Ps : 50

Arme ; pistolet laser cadence 1 balles, balle 1d100, chargeur 5
Katana 4d20
Armure ; Combinaison par balle 50 points
Objet ; 2 grenade à main
2 chargeurs pour chaque arme

Talkie-walkie
Fusée de détresse
Papier d'identification
Carte magnétique
Magie : Boule de feu
Épée mentale
Éclair

Soldat orc :

Pv : 250
Force : 50
Agilité : 4
Ps : 0

Arme ; pistolet mitrailleur cadence 5 balles, balle 1d6, chargeur 30
Fusil d'assaut cadence 10 balles, balle 1d10, chargeur 50
Couteau de combat 1d20
Armure ; gilet par balle 50 points
Combinaison renforcée 50 points
Objet ; 2 grenade aveuglante
2 chargeurs pour chaque arme
Talkie-walkie
Fusée de détresse
Papier d'identification

Lion des plaines

Pv : 250
Force : 50
Agilité : 7
Ps : 0
Arme : Griffes et morsure



L'enceinte extérieure : 45 minutes

Si proche et pourtant si loin, il va falloir trouver une solution pour passer la première ligne de défense, préférerez-vous l'attaque frontale ou la discrétion ? Il est temps de faire un choix.

Vous vous plaquez au sol, pour éviter le balayage des projecteurs. Les herbes hautes et les bosquets vous permettent de rester caché. Mais l'immobilisme n'est pas une option, votre objectif est devant vous et vous pouvez enfin en prendre toute la mesure. La tour est immense. Elle doit culminer à plus de 1000 mètres en son sommet et sa base est encore massive. Elle est composée de 7 grands étages qui vont en diminuant à mesure que l'on monte. La cheminée jaillie du milieu de la tour et crache au ciel son nuage nauséabond.

Terrain et environnement : Le terrain en face de vous est dégagé, les occupants de la tour ont tout aplanie dans un rayon de 25 mètres autour de l'enceinte. La terre a été retournée. Il n'y a pas de végétation.

L'enceinte en elle-même se compose d'un chemin de ronde faisant le tour du complexe. Aux quatre coins du chemin se tient un bastion orc de taille conséquente. Ce chemin de ronde est coupé en deux endroits, le premier correspond à la route menant au Pen noz, le deuxième est due à une étendue d'eau.

Curieux de construire le Pen noz à côté d'un lac ... il s'agit en fait d'une retenue permettant le refroidissement du réacteur de la tour. Cette eau n'est pas radioactive et est relativement chaude, environ 40 degrés. Le bassin fait environ 6 mètres de profondeur en son milieu.

Sur la terre ferme le chemin de ronde est en fait un chemin de 5 mètres de large, il est légèrement surélevé et délimité par des blocs en béton et des barbelés. Sur la partie immergée il est composé d'une sorte de plateforme flottante.

Les bastions orc sont de taille respectable, environ 50 mètres de long pour tout autant de large ils mesurent 20 mètres de haut. En leur sommet se dressent un hélicoptère, un ensemble d'antennes et de puissants canons de DCA. Voir le paragraphe dédié pour plus de détail.

Au-delà du chemin de ronde la zone est toujours « nettoyée », du matériel et des véhicules sont stockés au pied de la tour. L'on trouve des chars, des véhicules blindés, des camions, les caisses quant à elles contiennent de l'armement, du matériel scientifique et magique, de la nourriture etc.

L'entrée principale de la tour est une immense porte qui donne sur la route. Pour atteindre cette porte il faut grimper une volée de 10 marches. Deux entrées secondaires encadrent cet escalier monumental.

Patrouille et sécurité dans la plaine : la sécurité est renforcée, tous les 10 tours une patrouille de 5 soldats humains ou de 5 soldats orcs. Les soldats ne cherchent pas grand-chose en particulier, ils regardent les alentours immédiats du chemin de ronde. En cas de contact avec l'ennemi ils tiendront leur position et se mettront à couvert derrière les blocs de béton.

Le chemin de ronde est éclairé par une sorte de guirlande d'ampoule qui est tirée entre deux fortins orc.

Les projecteurs montés sur les bastions orc quant à eux balayent en priorité les broussailles de la plaine et la plaine, quelques fois un des projecteurs s'oriente vers la tour. La zone au-delà du chemin de ronde est lui éclairé par les projecteurs de la tour.

En cas d'alerte, deux trolls tenant en laisse des molosses sataniques commencent à patrouiller dans l'enceinte intérieure.

Les éléments déclencheurs : voici un petit assortiment d'évènements qui peuvent faire

repérer les joueurs et/ou attirer l'attention des patrouilles :

- Se précipiter sur le chemin de ronde.
- Tirer sur une patrouille.
- Trop de communication avec le talkie-walkie
- Se promener sans se cacher, debout bien droit.
- Déclencher une explosion
- Tirer un coup de feu.
- Lancer un sort « visible »
- Être pris dans les projecteurs.

Les évènements dans l'enceinte extérieure : Un seul évènement notable est à signaler. Il s'agit de l'arrivée du convoi à la forteresse. Cette arrivée va provoquer une grande agitation parmi les soldats et une grande majorité des projecteurs seront braqués sur les véhicules afin d'accélérer le déchargement. Les patrouilles sur le chemin de ronde seront alors espacées de 15 tours.

Cheminement « normal » :

Il existe plusieurs points de passage dans l'enceinte extérieure :

- La porte principale
- L'étendue d'eau
- Traverser le chemin de ronde
- Escalader un fortin orc
- Se faire capturer

Pénétrer l'enceinte par la porte principale est sans doute la méthode la plus risquée si elle n'est pas bien préparée. Y aller les mains dans les poches en sifflotant va conduire les joueurs soit à la mort soit à l'emprisonnement. Mais caché sous l'essieu d'un camion ou dans une caisse de matériel ou encore déguisé en garde les chances de passer s'améliorent grandement.

Passer sous l'étendue d'eau est une des façons les plus sûres de pénétrer l'enceinte. Si les joueurs font de l'apnée le nombre de tours qu'ils pourront tenir est égal au point de vie (maximum) divisé par 5. Il faut cependant faire attention les armes surtout les

armes technologiques qui supportent assez mal l'immersion.

Traverser le chemin de ronde est une action assez dangereuse si les joueurs foncent tête baissée. Pour maximiser les chances de réussite ils devront passer au moins 5 tours complets à observer les passages des projecteurs et 5 autres à observer les patrouilles. Plus les joueurs passeront du temps en plus à mémoriser ces informations plus ils augmenteront leurs chances de succès. Ils devront aussi progresser, baisser et marquer des temps d'arrêt au niveau des blocs de bétons.

Escalader un fortin orc est une possibilité qui peut être effectuée assez facilement, il y a beaucoup de prises et si les joueurs ont bien choisi le côté de leur ascension ils ont peu de chance d'être découverts.

Se faire capturer est le moyen le plus facile de pénétrer l'enceinte. L'inconvénient est que les joueurs se retrouvent désarmés et vont sûrement finir en prison.

Une fois l'enceinte passée les joueurs vont devoir entrer dans la tour. S'ils ont choisi de passer par l'eau ils pourront passer par les conduites de refroidissement, elles consistent en de gros tuyaux d'un mètre vingt de diamètre. S'ils ont choisi de passer par le chemin de ronde, ils devront se frayer un chemin entre les différentes caisses et véhicules et atteindre le mur du Pen noz. Devant ce mur ils pourront soit passer par les fenêtres du premier étage soit passer par un des conduits de ventilation.

Cette partie de la quête s'arrête lorsque les joueurs pénètrent dans la tour.

Question d'ambiance : les faisceaux des lampes et des projecteurs balaient la zone et des fois même les joueurs. Les fréquences radio sont saturées, des ordres sont hurlés en différentes langues et dialectes.

Ennemis présents :

Soldat humain :

Pv : 150
Force : 30
Agilité : 6
Ps : 0

Arme ; pistolet mitrailleur cadence 5 balles, balle 1d6, chargeur 30

Fusil d'assaut cadence 10 balles, balle 1d10, chargeur 50

Couteau de combat 1d20

Armure ; gilet par balle 20 points

Combinaison de cuir renforcée 10 points

Objet ; 2 grenades à main

2 chargeurs pour chaque arme

Talkie-walkie

Fusée de détresse

Papier d'identification

Officier elfe noir :

Pv : 200
Force : 50
Agilité : 6
Ps : 50

Arme ; pistolet laser cadence 1 balles, balle 1d100, chargeur 5

Katana 4d20

Armure ; Combinaison par balle 50 points

Objet ; 2 grenade à main

2 chargeurs pour chaque arme

Talkie-walkie

Fusée de détresse

Papier d'identification

Carte magnétique

Magie : Boule de feu

Épée mentale

Éclair

Soldat orc :

Pv : 250
Force : 50
Agilité : 4
Ps : 0

Arme ; pistolet mitrailleur cadence 5 balles, balle 1d6, chargeur 30

Fusil d'assaut cadence 10 balles, balle 1d10, chargeur 50

Couteau de combat 1d20

Armure ; gilet par balle 50 points

Combinaison renforcée 50 points

Objet ; 2 grenade aveuglante

2 chargeurs pour chaque arme

Talkie-walkie

Fusée de détresse

Papier d'identification

Molosses sataniques

Pv : 300
Force : 50
Agilité : 8
Ps : 0

Arme : Griffes et morsure

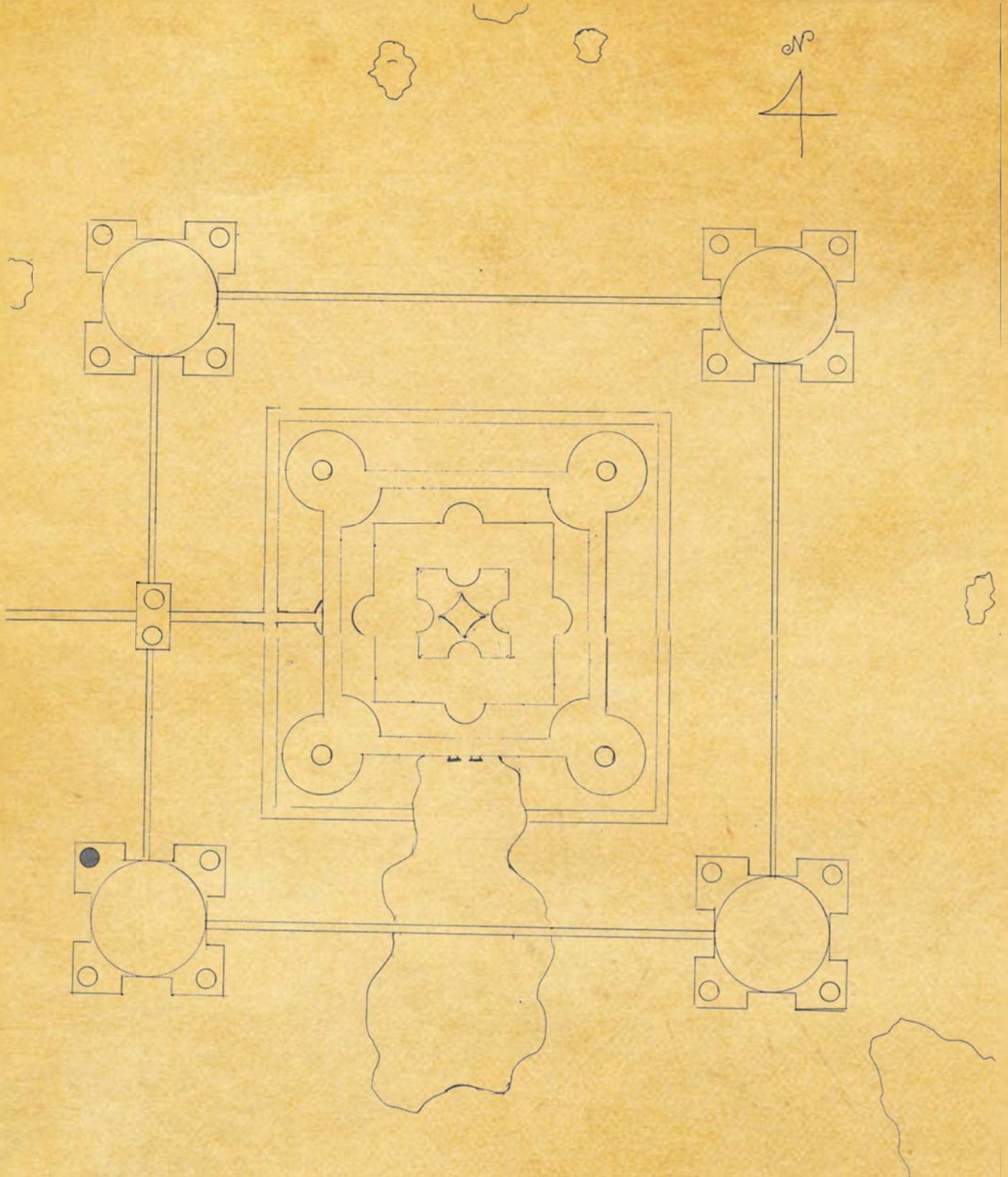
Troll

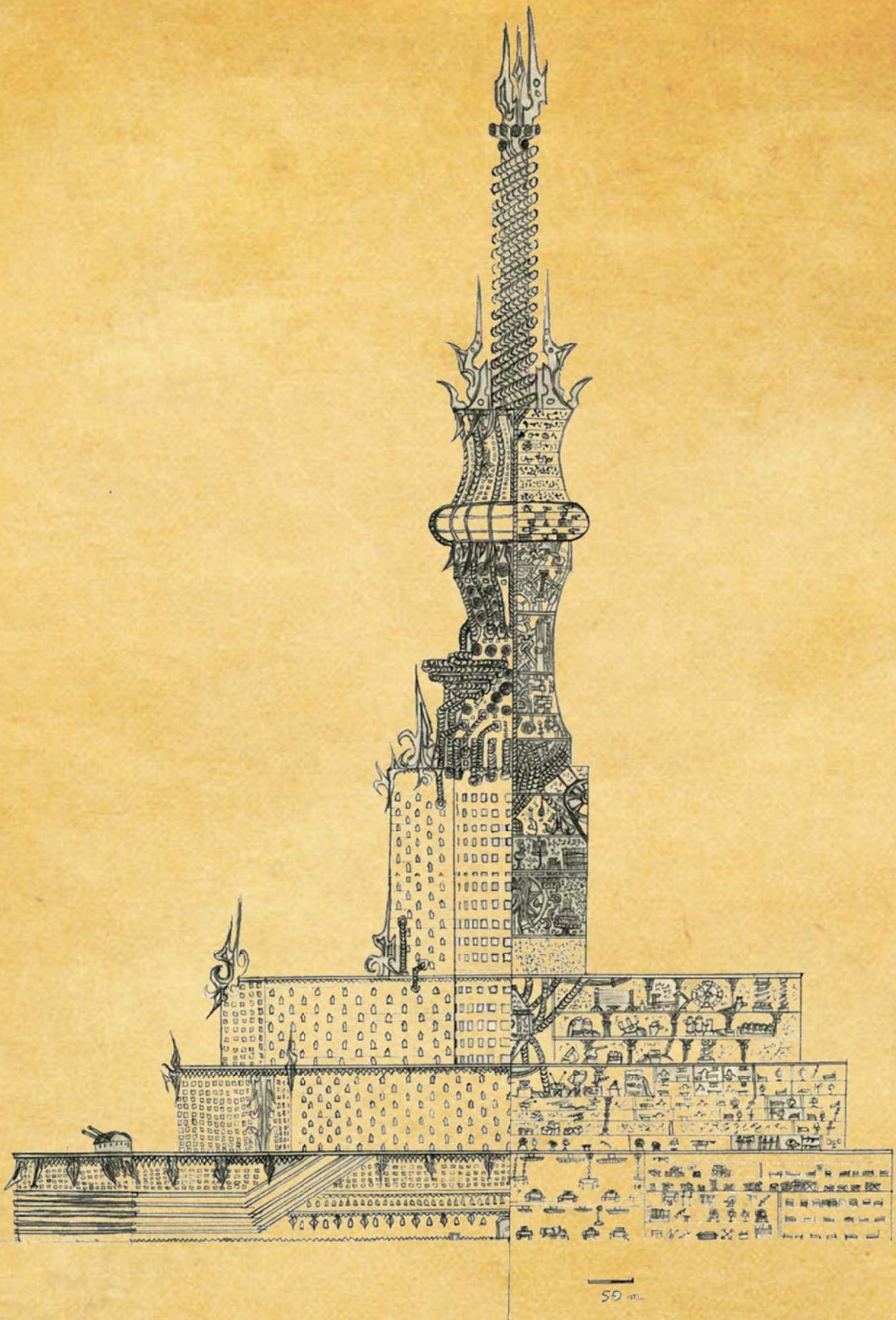
Pv : 400
Force : 70
Agilité : 4
Ps : 0

Arme ; masse trollane 4D20

Armure ; gilet par balle 50 points

Plan de l'enceinte extérieure





Premiers étages : 1 heure

Vous êtes entré dans la forteresse, l'endroit fourmille de garde et chaque porte peut s'ouvrir sur une mort certaine. Mais vous avez une mission à accomplir. Vous devez progresser.

Niveau 1 :

Vous êtes enfin entré dans la forteresse, en plein dans la gueule du loup. L'endroit fourmille de garde, de scientifique et d'autres personnes bien plus mystérieuses.

Terrain et environnement : le premier niveau est dédié à l'hébergement de la garnison, au stockage du matériel ainsi qu'au stockage et la réparation des véhicules. Pour les détails il faut se référer à la carte et la légende.

Ce niveau 1 s'étend sur 20 étages, la hauteur sous plafond standard est d'environ 5 mètres.

Patrouille et sécurité dans le niveau 1 : il n'y a pas réellement de patrouille à l'intérieur du niveau. Les soldats vaquent à leurs occupations souvent par groupes de 4 ou 5. Les seuls lieux qui sont gardés en permanence par des plantons sont les stocks de munitions et d'armes.

Les éléments déclencheurs : à partir de maintenant tout comportement suspect déclenchera une procédure de contrôle. D'abord un contrôle des papiers des personnages, puis l'appel à un officier supérieur, la mise en détention et pour finir un interrogatoire entre les mains d'un mage noir. Il est à noter que le Pen noz contient énormément de soldats qui ne se connaissent pas tous

Les événements dans le niveau 1 : l'arrivée du convoi va permettre aux joueurs de bénéficier d'une diversion, beaucoup de soldats vont être occupés à décharger et transporter les caisses à différents endroits de la tour. Suivant les endroits de livraisons les joueurs devront emprunter soit les escaliers soit les ascenseurs.

Cheminement « normal » : tout dépend du point d'entrée des joueurs.

S'ils sont déguisés en soldat, ils peuvent participer à la manutention et transport des caisses ; ils auront alors une bonne excuse pour explorer la tour.

S'ils se sont dissimulés dans des caisses ils n'ont plus qu'à se laisser porter à destination. En espérant que toutes les caisses aillent au même endroit.

S'ils sont passés par les conduites de refroidissement ils auront la possibilité soit de remonter la conduite jusque dans les étages supérieurs ou bien ouvrir un panneau de maintenance et s'en extraire.

Question d'ambiance : il règne une grande effervescence dans les garages et l'atelier de réparation, les officiers aboient des ordres afin d'accélérer la manœuvre. L'intérieur de l'atelier, comme les couloirs de ce niveau, est bien éclairé par des rampes de néons et d'ampoules.

Le sol est en béton, les murs sont nus pour la plus part. L'on trouve quelques téléphones muraux chacun accompagné d'un dispositif d'alarme et à chaque angle l'on trouve un haut-parleur d'alarme.

Il y a très peu de décoration dans ce niveau de la tour. L'ensemble est spartiate et fonctionnel, sans aucunes fioritures.

Ennemis présents :

Les ennemis présents dans la tour et qui ne sont pas des vigies sont plus légèrement armés, sauf dans le cas d'un groupe qui se rend à l'extérieur.

Soldat humain :

Pv : 150
Force : 30
Agilité : 6
Ps : 0

Arme ; pistolet automatique cadence 2 balles, balle 1d6, chargeur 15

Couteau de combat 1d20

Magie : Boule de feu

Épée mentale

Éclair

Armure ; Combinaison de cuir renforcée 10 points

Soldat orc :

Objet ; 2 chargeurs

Talkie-walkie

Papier d'identification

Pv : 250

Force : 50

Agilité : 4

Ps :0

Pv : 200

Force : 50

Agilité : 6

Ps : 50

Arme ; pistolet mitrailleur cadence 5 balles, balle 1d6, chargeur 30

Couteau de combat 1d20

Armure ; Combinaison renforcée 50 points

Arme ; pistolet laser cadence 1 balles, balle 1d100, chargeur 5

Katana 4d20

Objet ; 2 chargeurs pour chaque arme

Talkie-walkie

Papier d'identification

Armure ; Combinaison par balle 50 points

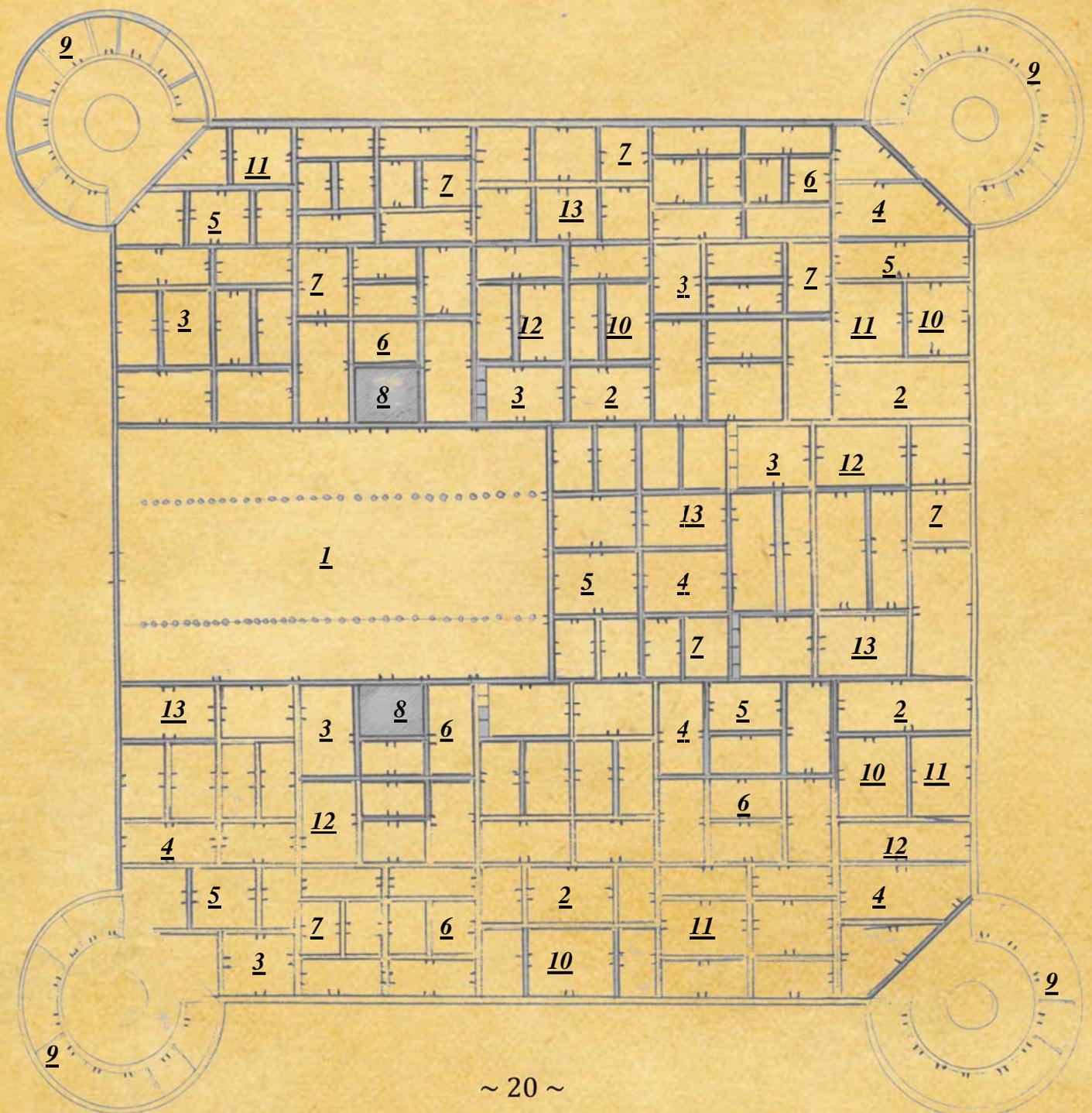
Objet ; 2 chargeurs pour chaque arme

Talkie-walkie

Papier d'identification

Carte magnétique

- 1) Atelier de maintenance véhicule :
- 2) Zone de repos des soldats
- 3) Remise/stockage matériel
- 4) Stand de tir
- 5) Maintenance arme et matériel
- 6) Escalier
- 7) Ascenseur
- 8) Monte-charge
- 9) Poste d'observation
- 10) Réfectoire
- 11) Espace de détente
- 12) Infirmerie



légendes

Détails des zones :

1) L'atelier de maintenance véhicule :

Salle très haute de plafond, 20 mètres au bas mot. Il s'agit d'un gigantesque atelier de mécanique et de réparation avec des fosses, des palans, des bancs d'essais etc. Une multitude de mécanicien s'affaire à démonter et entretenir les véhicules de la forteresse. La zone est bien éclairée par d'énorme lampe au sodium. Il existe cependant énormément de matériel et de structure permettant de se déplacer discrètement.

Un vaste vestiaire se situe au nord de l'atelier, comprenant des rangés de casiers et des douches.

Objets remarquables :

- Matériel de mécanique, marteau, clefs, chalumeau.....
- Produits chimiques, acide, essence....
- Passe de mécanicien
- Blouse de mécanicien
- Savon

2) Zone de repos des soldats

Constitués de bloc de dortoirs d'une quarantaine de lits, pour chaque lit il y a une armoire casier et une cantine cadenassée.

Objets remarquables :

- Passe de soldats
- Armes et équipement de soldat
- Savon

3) Remise/stockage matériel

Il s'agit juste d'une pièce remplis de caisse et de matériel. Son entrée nécessite un passe d'officier ou de mécanicien. La majorité des caisses ne contiennent que du matériel basique, des câbles électriques des

pièces de rechange pour les véhicules, des ampoules, des draps etc.....

4) Stand de tir

Attenant aux ateliers de maintenance arme et matériel, il s'agit d'une salle contenant ledit stand de tir et un ensemble d'installation d'entraînement pour le combat au corps à corps, mannequin, appareil de musculation, tatami etc...

5) Maintenance arme et matériel

Atelier bien équipé permettant la réparation d'armes de tir ou de corps à corps, il contient des creusets, des fours, des meuleuses, poste de soudures etc...

Objets remarquables :

- Armes et équipement de soldat
- Matériel de mécanique, marteau, clefs, chalumeau.....
- Produits chimiques, acide, essence....
- Passe de mécanicien
- Blouse de mécanicien
- Armes en mauvais états ou juste réparées

6) Escalier

Permet d'accéder aux différents niveaux, ils sont en béton et permettent le passage de 3 personnes de front.

7) Ascenseur

Ils nécessitent une carte de soldat, ils ne permettent que de franchir 20 étages. Ils peuvent contenir une dizaine de personnes.

8) Monte-charge

Ils nécessitent une carte de mécanicien, ils ne permettent que de franchir 20 étages. Ils peuvent contenir une trentaine de personnes, ou un véhicule blindé. L'affichage se fait par un système d'affichage digital.

9) Poste d'observation

Placés aux quatre coins de la structure, ils sont équipés de longues vues et de projecteurs.

- Passe de médecin
- Blouse de médecin

Objets remarquables :

- Jumelles
- Longues vues
- Lunettes de vision thermique

10) Réfectoire

Vaste cantine pouvant accueillir 100 soldats en même temps ; elle est occupée par de grandes tables. Le mobilier est en acier inoxydable et en bois.

13) Chapelles

De petites tailles elles servent de lieux de recueillement, elles ne peuvent pas accueillir plus de 30 personnes. Elles n'ont pas de prêtres attitrés, des prêtres itinérants ou des inquisiteurs de passages organisent des offices à heures fixes. Les bancs et les prie-Dieu sont en bois.

Objets remarquables :

- Livres de prière
- Cierges de prières

11) Espace de détente

Seul espace du niveau qui ne soit pas dédié à la guerre, ces salles contiennent des bibliothèques, des instruments de musique et des jeux comme des billards, des fléchettes, des jeux de cartes etc. Des fauteuils, sofas et canapés sont en nombre suffisant pour accueillir dans de bonnes conditions

Objets remarquables :

- livres
- instruments de musique
- Jeux de cartes, osselets...

12) Infirmerie

À la fois rudimentaire mais efficace, ces petites infirmeries contiennent tout ce qu'il faut pour soigner les blessures du quotidien, mais aussi les blessures par balle et par armes blanches. Elles ne sont cependant pas équipées de matériel complexe tel que des scanners ou des appareils de radiographie.

Objets remarquables :

- Produits médicaux, antiseptique, anti douleurs, seringues, bandages, scalpels...

Niveau 2 :

Terrain et environnement : Le deuxième niveau est consacré à l'hébergement des officiers et des dignitaires, il comporte aussi un quartier de détention, une antenne médicale très performante et pour finir un centre de transmission.

Patrouille et sécurité dans le niveau 2 : de par la nature des individus occupants ce niveau (officiers et nobles) l'endroit dispose d'un service de sécurité qui patrouille dans les couloirs. Les patrouilles se composent de groupes de 4 soldats. En temps normal l'on croise une patrouille tous les 3 tours. Elles se montreront plus suspicieuses et relèveront tous les faits inhabituels.

Il en va de même pour les officiers qui circulent dans les couloirs, ils réagiront aux moindres comportements suspects.

Les éléments déclencheurs : à partir de ce niveau les comportements suspects entraineront quasi systématiquement un état d'alerte. Les officiers comme les patrouilles appelleront très vite des renforts et durant la procédure de vérification ils tiendront les joueurs en respect avec leurs armes.

Toute fuite ou refus d'obtempérer entrainera la mise en route des alarmes et une poursuite à travers les couloirs

Les évènements dans le niveau 2 : l'évènement principal de ce niveau est l'évasion d'un groupe de prisonniers orcs menée par un certain Dworak. L'évènement est plus détaillé dans la légende de la carte sous le titre « l'évasion ».

Cheminement « normal » : Encore plus que précédemment la chance et l'improvisation n'ont plus leur place ici. Les joueurs doivent avoir une idée de leur destination et des moyens qu'ils vont employer pour l'atteindre.

S'ils sont en train de manutentionner les caisses déguisés en soldat les joueurs devront les mener au bon endroit. Si un officier ou une patrouille vérifie

la destination de la caisse les joueurs devront trouver une bonne explication.

Si les joueurs se retrouvent en prison, ils devront entrer en contact avec le fameux Dworak (voir la partie « évasion »).

Si les joueurs sont à l'infirmerie, ils devront simuler un état critique pour que les gardes relâchent et en profiter pour s'évader.

Les tuyaux de refroidissement deviendront moins exploitables à partir de ce niveau, plus petit, avec plus de pression des grilles en acier pour filtrer les déchets etc...

Question d'ambiance : il s'agit de l'exact opposé du niveau inférieur. Il règne une sorte de calme silencieux. Les patrouilles se déplacent sans faire de bruit et les officiers elfes noirs glissent telle des fantômes.

Chacun vaque à ses occupations avec célérité et concentration.

Contrairement au niveau 1 il y a un certain décorum pour bien marquer la différence entre les soldats de base et les officiers. Il y a du parquet et des tapis sur le sol. Les murs se voient doté de tentures et de lambris. Ce n'est pas un décor luxueux mais l'ensemble est bien plus chaleureux.

Ennemis présents :

Les ennemis présent dans la tour et qui ne sont pas des vigies sont plus légèrement armé, sauf dans le cas d'un groupe qui se rend à l'extérieur.

Molosses sataniques

Pv : 400

Force : 50

Agilité : 15

Ps : 0

Arme : Griffes et morsure

Feu démoniaque : pour 1 sur D4 200 points de dégâts dans un rayon de 3 mètres

Troll

Pv : 400
Force : 70
Agilité : 4
Ps : 0

Arme ; masse trollane 4D20
Armure ; gilet par balle 50 points

Soldat humain :

Pv : 150
Force : 30
Agilité : 6
Ps : 0

Arme ; pistolet mitrailleur cadence 5 balles, balle 1d6, chargeur 30

Fusil d'assaut cadence 10 balles, balle 1d10, chargeur 50

Couteau de combat 1d20

Armure ; gilet par balle 20 points

Combinaison de cuir renforcée 10 points

Objet ; 2 grenades à main

2 chargeurs pour chaque arme

Talkie-walkie

Fusée de détresse

Papier d'identification

Officier elfe noir :

Pv : 200
Force : 50
Agilité : 6
Ps : 50

Arme ; pistolet laser cadence 1 balles, balle 1d100, chargeur 5

Katana 4d20

Armure ; Combinaison par balle 50 points

Objet ; 2 grenade à main

2 chargeurs pour chaque arme

Talkie-walkie
Fusée de détresse
Papier d'identification
Carte magnétique

Magie : Boule de feu
Épée mentale
Éclair

Soldat orc :

Pv : 250
Force : 50
Agilité : 4
Ps : 0

Arme ; pistolet mitrailleur cadence 5 balles, balle 1d6, chargeur 30

Fusil d'assaut cadence 10 balles, balle 1d10, chargeur 50

Couteau de combat 1d20

Armure ; gilet par balle 50 points

Combinaison renforcée 50 points

Objet ; 2 grenade aveuglante

2 chargeurs pour chaque arme

Talkie-walkie

Fusée de détresse

Papier d'identification

Mage noir - inavoué :

Pv : 2000
Force : 30
Agilité : 8
Ps : 250

Arme ; dague 1d10

Armure ; soutane 10 points

Objet ; pendentif en ambre minérale

Grimoire personnel

Carte magnétique

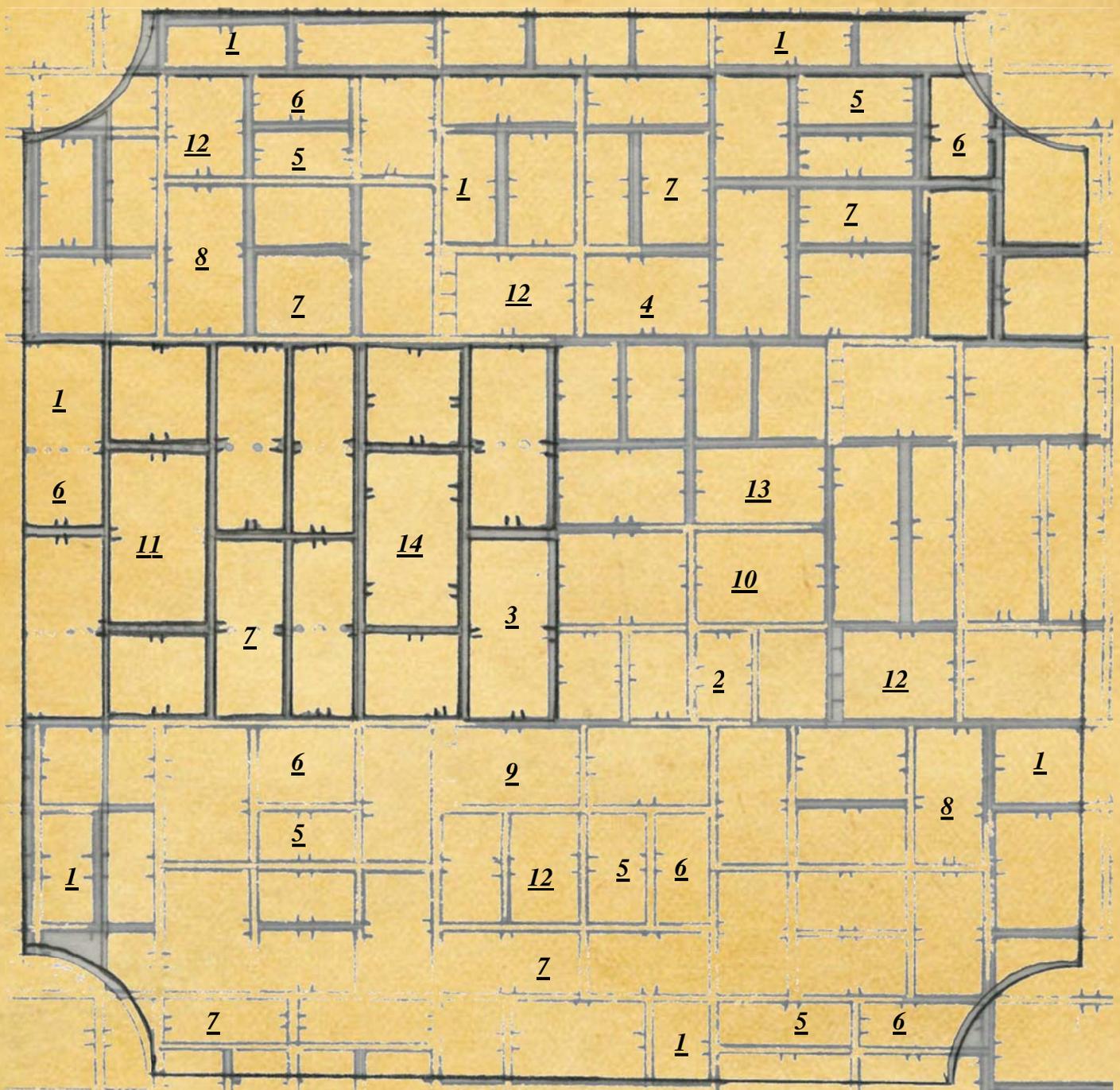
Magie : tous les minoré primaires effets x3, cout x3

Plan du niveau 2

Légendes

- 1) Zone de repos des officiers
- 2) Remise/stockage matériel
- 3) Stand de tir
- 4) Maintenance arme et matériel
- 5) Escalier
- 6) Ascenseur
- 7) Réfectoire
- 8) Espace de détente
- 9) Centre médical
- 10) Centre de détention

- 11) Centre de communication
- 12) Chapelles
- 13) Bureau de l'intendance
- 14) Salle de commandement



Zone de repos des officiers

Il s'agit de chambre individuelle, relativement confortable et spacieuse, décorée suivant les goûts de son occupant. Il n'est pas rare de voir une statue ou une peinture. Le mobilier ne jurerait pas dans la maison d'un bourgeois, la penderie côtoie une commode et une psyché.

Chaque chambre se voit même dotée d'une salle de bain privative.

Objets remarquables :

- Armes et équipement d'officier
- Vêtement de bonne qualité
- Passe d'officier

1) Remise/stockage matériel

Il s'agit juste d'une pièce remplie de caisse et de matériel. Son entrée nécessite un passe d'officier ou de mécanicien. La majorité des caisses ne contiennent que du matériel basique, des câbles électriques, des ampoules, des draps etc.....

Objets remarquables :

- Armes et équipement de soldat
- Matériel de mécanique, marteau, clefs, chalumeau.....
- Matériel de transmission, câble, antenne, récepteur etc...
- Produits chimiques, acide, essence....
- Passe de mécanicien
- Blouse de mécanicien
- Armes en mauvais états ou juste réparées

2) Stand de tir

Attenant aux ateliers de maintenance arme et matériel, il s'agit d'une salle contenant ledit stand de tir et un ensemble d'installation d'entraînement

pour le combat au corps à corps, mannequin, appareil de musculation, tatami etc...

Objets remarquables :

- Armes et équipement de soldat
- Matériel de mécanique, marteau, clefs, chalumeau.....
- Produits chimiques, acide, essence....
- Passe de mécanicien
- Blouse de mécanicien
- Armes en mauvais états ou juste réparées

3) Maintenance arme et matériel

Atelier bien équipé permettant la réparation d'armes de tir ou de corps à corps, il contient des creusets, des fours, des meuleuses, poste de soudures etc...

Objets remarquables :

- Armes et équipement de soldat
- Matériel de mécanique, marteau, clefs, chalumeau.....
- Produits chimiques, acide, essence....
- Passe de mécanicien
- Blouse de mécanicien
- Armes en mauvais états ou juste réparées

4) Escalier

5) Ascenseur

Ils nécessitent une carte de soldat, ils ne permettent que de franchir 20 étages. Ils peuvent contenir une dizaine de personnes.

Objets remarquables :

6) Réfectoire

Vaste cantine pouvant accueillir 100 soldat en même temps ; elle est occupée par de grandes tablées

7) Espace de détente

Seul espace du niveau qui ne soit pas dédié à la guerre, ces salles contiennent des bibliothèques, des instruments de musique et des jeux comme des billards, des fléchettes, des jeux de cartes etc. des fauteuils sofas et canapés sont en nombre suffisant pour accueillir dans de bonnes conditions

Objets remarquables :

- livres
- instruments de musiques
- Jeux de cartes, osselets....
- Sphère d'ambre contenant des pièces de théâtre et des concerts

8) Centre médical

Il ne s'agit plus d'une petite antenne médicale mais un centre complet encore mieux équipé que le meilleur hôpital de Vicocha.

Le centre se compose d'une vaste salle d'attente et de petit cabinet permettant de recevoir les personnes en consultation individuelle. Plusieurs pôles prennent le reste de la place, dentiste, ophtalmologiste, neurologie etc... Le centre possède également trois blocs opératoires permettant de pratiquer des opérations graves ou complexes.

Objets remarquables :

- Produits médicaux, antiseptique, anti douleurs, seringues, bandages, scalpels....
- Passe de médecin
- Blouse de médecin
- Scanner
- IRM
- Bibliothèque de manuels médicaux

9) Centre de détention

Composé d'une trentaine de cellules le centre était conçu à la base pour punir les fautes des soldats comme les retards à la prise de poste ou les siestes impromptues durant le service. Mais depuis quelque temps elle est remplie de soldats orcs qui attendent leur exécution pour rébellion.

Les cellules vont 5 mètre par 3, les barreaux sont en acier et le mécanisme de fermeture se fait par carte magnétique.

Voir les détails dans le chapitre « l'évasion »

Objets remarquables :

- Armes et équipement de soldat
- Matériel de mécanique, marteau, clefs, chalumeau.....
- Produits chimiques, acide, essence....
- Passe de mécanicien
- Blouse de mécanicien
- Armes en mauvais états ou juste réparées

10) Centre de communication

Vaste salle contenant des ensembles d'antennes, de récepteurs et ordinateurs. Cette salle se compose de petits bureaux individuels dans lesquels des opérateurs recueillent et envoient des messages parvenant de tout le continent. Les bureaux sont agencés sous la forme d'un espace ouvert, les murs ne montent pas à plus d'1m80. L'autre partie du centre de communication est littéralement envahie d'antenne de toute sorte et de toutes les tailles, paraboliques, râteaux, de forme carré ou triangulaire, en acier ou en cuivre allant de 1 m à 10 m de haut. Le peu d'espace restant entre les antennes est lui envahie de câbles et de gaines d'acier.

Objets remarquables :

- Relevé de transmission

- Liste des fréquences utilisées par l'empire
- Machine de codage et de décodage
- Antennes
- Matériel de maintenance

11) Chapelles

De petites tailles elles servent de lieux de recueillement, elles ne peuvent pas accueillir plus de 30 personnes. Elles n'ont pas de prêtres attirés, des prêtres itinérants ou des inquisiteurs de passages organisent des offices à heures fixes.

Objets remarquables :

- Livres de prière
- Cierges de prières

12) Bureau de l'intendance

Vaste bureau où atterrissent et d'où partent les demandes de matériel. Où sont établis les bordereaux de transfert et les inventaires que ce soit celui des troupes ou de leur matériel.

Objets remarquables :

- Inventaire du matériel
- Inventaire des troupes
- Document de livraison et de réquisition.

13) Salle de commandement

C'est dans cette salle c'est l'effervescence, des messagers rentrent et sorte en permanence pour donner des plis scellés aux différents officiers.

Ceux – ci sont affairés à positionner des unités sur des cartes, reproduisant les batailles en cours et les mouvements de troupe. Simulant des plans d'actions et différents scénarios possibles.

Les tables de simulation sont de conception différentes, certaines sont juste des tables de bois sur laquelle on a cloué une carte alors que d'autres sont des véritables table de projection

holographique. Même si la majorité des personnes dans la pièce est composée d'elfes noirs l'on peut aussi remarquer deux ou trois silhouettes encapuchonnées qui vont de cartes en cartes en tenant dans la main des sphères d'ambre minérale. Il s'agit de mages noires, des inavoués.

Objets remarquables :

- Cartes d'état-major
- Plan de bataille
- Effectifs des troupes et du matériel
- Sphère d'ambre minérale contenant les simulations de bataille

L'évasion

Cette séquence aura lieu que les joueurs soit en prison ou non.

Commençons par les faits. Un prisonnier orque nommé Dworak est actuellement incarcéré pour rébellion et blasphème. Il s'agit en fait d'un des principaux leaders de la révolte des orques commencée des années plus tôt dans la ville de Puna.

Interrogé de façon plutôt brutale par les elfes noirs et les sorciers, il est dans un piteux état mais conserve toujours son esprit combatif. Il attend que ses compagnons rebelles viennent le libérer.

Et bonne nouvelle pour lui, ils sont en chemin.

Le groupe de libération entre dans ce niveau en même temps que les joueurs, il est composé de vingt individus, tous orcs, en armure complète. Grâce à un contact dans les échelons supérieurs ils ont des laissés passés les présentant comme le peloton devant amener Dworak à son exécution.

Ils mettront 5 tours pour atteindre le bloc de détention.

Le plan de base est d'atteindre le bloc de détention et grâce au laisser passer se faire remettre Dworak. À partir de là ils sont sensés, d'après le laisser

passer, le mener dans les étages supérieur de la tour. C'est en fait vers l'extérieur qu'ils vont tenter de le mener.

Afin de faciliter cette évasion ils ont organisé une panne électrique qui se déclenchera 5 tours après qu'ils soient sortis du bloc de détention. Cette panne dure 1D6 tours. Cette panne va éteindre tous les systèmes électrique à l'intérieur de la tour, les lumières, les équipements comme les ascenseurs et lecteurs de cartes magnétique etc....

Si les joueurs ont réussi à gagner la confiance de Dworak il modifiera son plan afin de les aider. En lieu et place d'une évasion discrète il va, lui et ses compagnons, se lancer dans une percée sanglante et destructrice afin de concentrer sur lui toute l'attention des gardes.

Il n'est cependant pas suicidaire, lui et ces compagnons ne vont pas foncer dans le premier char venu en beuglant comme des veaux le sabre au clair. Non à la place ils vont déclencher des explosif et des incendie, organiser des embuscades et des actions de sabotage.

Cette évasion va avoir des répercussions sur la progression des joueurs. Tout d'abord toute les soldats présents dans la tour vont être sur le pied de guerre afin de traquer et les détruire, les joueurs pourront donc dans une certaine mesure passer inaperçu dans la confusion générale tant qu'ils n'ont pas de comportement suspect. Par contre si les ennemis ont le moindre doute il est quasiment assuré qu'ils tirent à vue et sans sommation.

Les joueurs rencontreront aussi moins de gardes dans les couloirs, à la place ils les trouveront

montant la garde devant les points stratégiques du niveau.

Convaincre Dworak : Dworak est quelqu'un de méfiant, son arrestation est dû à la trahison d'un de ses lieutenant et l'arrivée des joueurs le jour même de son évasion est une coïncidence un peu trop grosse pour qu'il l'accepte de fait.

Il démarrera la conversation avec les joueurs par des questions basiques « qui êtes-vous ? Comment vous avez atterri ici ? » Si les joueurs se ferment complètement ou l'envoient dans les roses il ne les aidera pas à sortir de leur cellules et les laissera en plan.

Les joueurs peuvent faire montre de méfiance ou de doute quant aux informations que leur donne l'orc et essayer de lui tirer les vers du nez mais Dworak se mettra sur la défensif jusqu'à ce que les joueurs lui parle de la prochaine invasion du sud et de leur mission dans la tour. À partir de ce moment il se montrera un peu plus loquace sur la révolte des orcs.

Il ne parlera cependant pas de son évasion et ne mettra les joueurs dans la confiance qu'au moment où ses compagnons arriveront.

Déroulement de l'évasion :

- Le groupe de libérateur arrive, un groupe de 5.
- Ils présente leur laissé passer aux gardiens.

Niveau 3 :

Terrain et environnement : le troisième niveau accueille en son sein les laboratoires de recherche scientifique ainsi que le réacteur alimentant la machine.

Patrouille et sécurité dans le niveau 3 : Il n'y a pas de patrouille à ce niveau. Entièrement dédié à la recherche et au fonctionnement du réacteur, la majorité des personnes dans ce niveau sont des scientifiques. La seule vraie présence armée se trouve dans la salle du réacteur et elle est massive. À chaque accès de la salle du réacteur se tient une troupe de 5 orcs et deux trolls en armure complète et le doigt sur la gâchette.

Suivant le niveau d'alerte de la tour le nombre de garde peut être multiplié par 3.

Les éléments déclencheurs : Comme pour le niveau précédent la moindre incartade ou comportement suspect déclenche immédiatement l'alerte.

Les événements dans le niveau 3 : aucun événement particulier ne se déclenche durant le passage des joueurs.

Cheminement « normal » : l'attaque frontale contre la salle du réacteur est une idée vraiment constructive. La résistance qui les attend sera violente et féroce.

À moins d'avoir récupéré de l'armement lourd, vraiment du très lourd et d'avoir un plan de bataille millimétré les joueurs vont directement au massacre.

Les joueurs n'ont pas d'intérêt à trop s'attarder ici. De même que si les expériences qui ont lieu dans les laboratoires peuvent être impressionnantes elles n'ont que peu d'intérêt pour la poursuite de leur mission.

Moralité, il vaut mieux tracer sa route. Mais connaissant les joueurs il y a peu de chance qu'ils s'en aillent tout guilleret, un chapitre « attaque de front » décrit cette éventualité....

Question d'ambiance : un bruit lourd et constant résonne à travers tout le niveau, ce ronronnement est dû au réacteur. Régulièrement des bruits étranges retentissent, certains sont facilement identifiables comme des bruits d'électricité ou des bruits d'engrenage alors que d'autres ne ressemblent à rien de ce que vous avez déjà entendu.

Le sol est en béton, les murs sont nus pour la plus part. Un grand nombre de portes sont des portes anti-souffles en métal.

Des surcharges ou des baisses d'énergie peuvent parfois modifier l'éclairage du niveau.

Les laboratoires d'expérimentation sont vastes, sans murs intérieurs

Ennemis présents :

Molosses sataniques

Pv : 400

Force : 50

Agilité : 15

Ps : 0

Arme : Griffes et morsure

Feu démoniaque : pour 1 sur D4 200 points de dégâts dans un rayon de 3 mètres

Troll

Pv : 400

Force : 70

Agilité : 4

Ps : 0

Arme ; masse trollane 4D20

Armure ; gilet par balle 50 points

Soldat humain :

Pv : 150

Force : 30

Agilité : 6

Ps : 0

Arme ; pistolet mitrailleur cadence 5 balles, balle 1d6, chargeur 30

Fusil d'assaut cadence 10 balles, balle 1d10, chargeur 50

Couteau de combat 1d20

Armure ; gilet par balle 20 points

Combinaison de cuir renforcée 10 points

Objet ; 2 grenades à main

2 chargeurs pour chaque arme

Talkie-walkie

Fusée de détresse

Papier d'identification

Officier elfe noir :

Pv : 200

Force : 50

Agilité : 6

Ps : 50

Arme ; pistolet laser cadence 1 balles, balle 1d100, chargeur 5

Katana 4d20

Armure ; Combinaison par balle 50 points

Objet ; 2 grenade à main

2 chargeurs pour chaque arme

Talkie-walkie

Fusée de détresse

Papier d'identification

Carte magnétique

Magie : Boule de feu

Épée mentale

Éclair

Soldat orc :

Pv : 250

Force : 50

Agilité : 4

Ps : 0

Arme ; pistolet mitrailleur cadence 5 balles, balle 1d6, chargeur 30

Fusil d'assaut cadence 10 balles, balle 1d10, chargeur 50

Couteau de combat 1d20

Armure ; gilet par balle 50 points

Combinaison renforcée 50 points

Objet ; 2 grenade aveuglante

2 chargeurs pour chaque arme

Talkie-walkie

Fusée de détresse

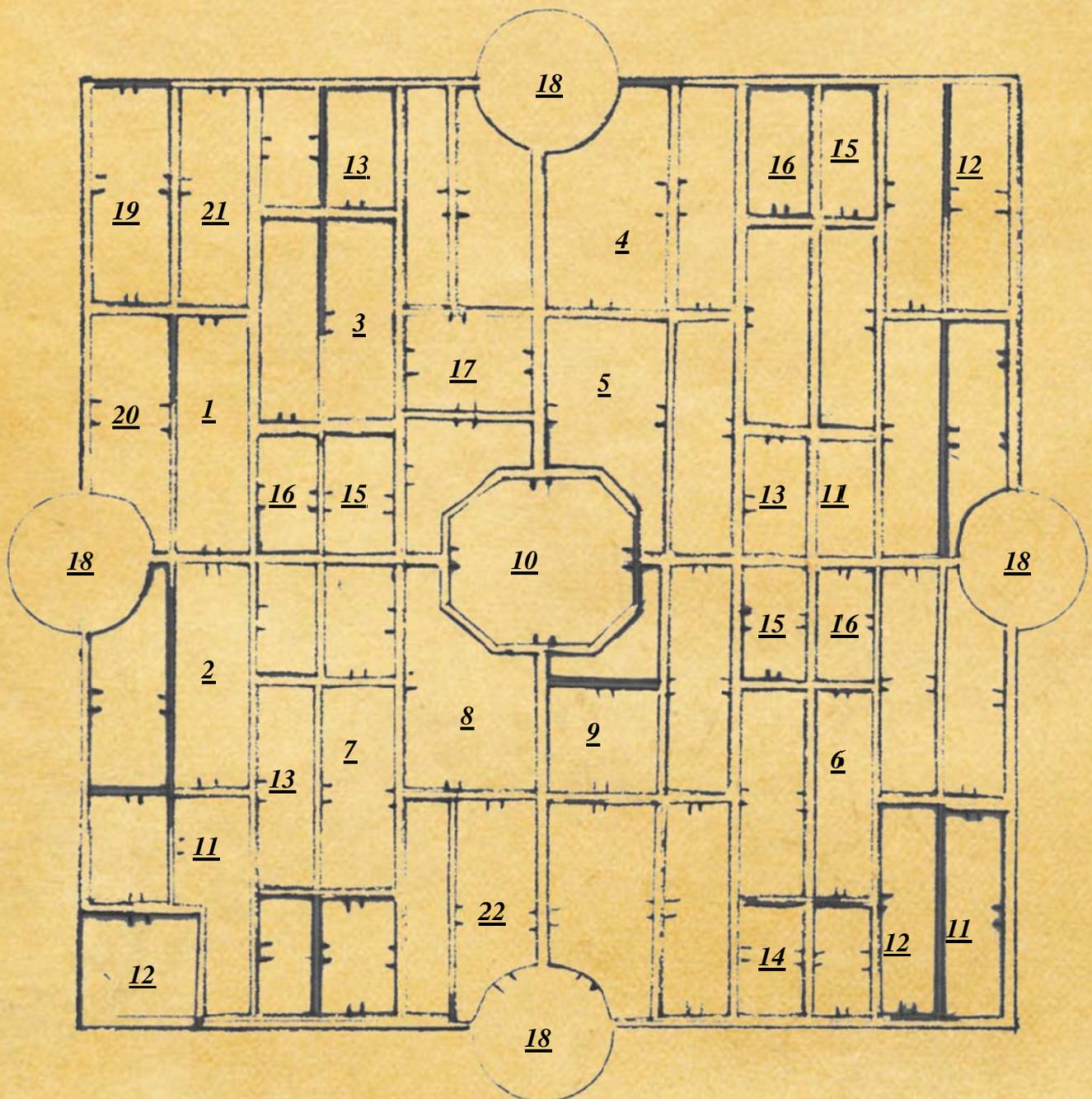
Papier d'identification

Plan du niveau 3

Légendes

- 1) Laboratoire énergie électrique
- 2) Laboratoire chimie
- 3) Laboratoire son
- 4) Laboratoire génétique
- 5) Laboratoire optique
- 6) Laboratoire télé-transport
- 7) Laboratoire temps
- 8) Laboratoire médicale
- 9) Laboratoire robotique
- 10) réacteur
- 11) Zone de repos des laborantins

- 12) Zone de repos des chefs de projets
- 13) Remise/stockage matériel
- 14) Maintenance du matériel
- 15) Escalier
- 16) Ascenseur
- 17) Monte-charge
- 18) Poste d'observation
- 19) Réfectoire
- 20) Espace de détente
- 21) Infirmerie
- 22) Chapelles



Détails des zones :

1) Laboratoire énergie électrique

Cette salle est entièrement tournée vers la compréhension et l'expérimentation électrique. Elle est remplie d'appareil plus ou moins exotique comme des boules plasma, des bobines d'induction, des oscilloscopes, des machines électrostatiques et des accélérateurs. Le tout de taille très variable allant du modèle collège jusqu'à des appareils mesurant plus de trois mètres.

Objets remarquables :

- Cable électriques
- Ampoules
- Oscilloscope
- Ampèremètre

2) Laboratoire chimie

Cette salle est entièrement tournée vers la compréhension et l'expérimentation chimique. Elle est remplie d'alambique, de bécher, de flacon gradué, de bec bunsen et de tube à essai. Des préparations bouillonne, des centrifugeuses tournent à plein régime tandis que des mélanges sont filtrés.

Sur les paillasses l'on trouve une formidable quantité de mortier et de pilon, de tamis, des balances, des plantes et des matériaux.

Objets remarquables :

- Bec bunsen
- Produits chimiques
- Acide

3) Laboratoire son

Cette salle est entièrement tournée vers la compréhension et l'expérimentation sonore. Des cages insonorisées côtoient un enchevêtrement

d'enceinte et d'oscilloscope. Des baffles sont orientées sur des matériaux afin de tester leurs réactions et leurs résistances.

Objets remarquables :

- Sonomètre

4) Laboratoire génétique

Cette salle est entièrement tournée vers la compréhension et l'expérimentation génétique. Elle est remplie d'appareil de séquençage, de poste informatique de microscope et d'échantillons. Une grande variété de créature vivantes ou morte sont dans des cages, leur sang et leur génome est disséqué et analysé afin de comprendre les secrets de la vie.

Objets remarquables :

- Échantillons d'adn de différents animaux, à la discrétion du MJ

5) Laboratoire optique

Cette salle est entièrement tournée vers la compréhension et l'expérimentation optique. Elle est remplie de loupe, de lentille, de polisseuse, de four, de creuset, de silice.

Ici toutes les composantes du champ visible mais aussi de l'invisible sont analysées. Les expériences qui se déroulent en ce lieu ont surtout pour but de trouver le secret de l'invisibilité.

Objets remarquables :

- Loupe
- Jumelle
- Lunette astronomique
- Laser

6) Laboratoire télé-transport

Il s'agit du laboratoire le moins chargé en équipement, mais ce sont des équipements très impressionnants. Des grandes arches, plates-formes et des cabines vitrées crépitent d'une curieuse énergie. Elles sont de différents matériaux, le bronze et le cuivre se mélangent à l'ambre et au verre. La décomposition et recombinaison de la matière, qu'elle soit vivante ou non, est l'objectif de ce laboratoire.

Objets remarquables :

Il n'y a pas d'objets remarquables dans cette salle ou en tout cas qui soit transportable.

7) Laboratoire temps

Cette salle est entièrement tournée vers la compréhension et l'expérimentation temporelle. Beaucoup de chronomètres et de pendules encombrant la salle, leur technologie varie beaucoup depuis ceux à ressort et mécanisme à ceux digitaux.

Mais le plus intéressant sont les expériences qui sont menées, des objets sont ralentis durant leur chute au point de sembler flotter, une arme semble figée au moment de faire feu, une plante pousse en accéléré.

Objets remarquables :

Il n'y a pas d'objets remarquables dans cette salle ou en tout cas qui soit transportable.

8) Laboratoire médicale

Cette salle est entièrement tournée vers la compréhension et l'expérimentation médicale. Représentation du corps humains, orcs, elfes, goblin etc.... Irm et scanner, machine de radiographie, machine pour les tests d'effort.

Objets remarquables :

Matériel médicale de base, stéthoscope, tensiomètre etc..

9) Laboratoire robotique

Cette salle est entièrement tournée vers la compréhension et l'expérimentation robotique. La pièce est remplie d'un mélange d'appareil médical et de mécanique.

Des prototypes de robots et de prothèses ainsi que tout un tas d'exosquelette et de système de décuplement de force sont en cours de fabrication.

Objets remarquables :

Il n'y a pas d'objets remarquables dans cette salle.

10) Réacteur

Cette vaste salle est le véritable cœur de la tour, il y règne un vacarme assourdissant le port d'un casque anti-bruit est obligatoire sous peine de graves séquelles auditives. Pour chaque tour passé dans l'enceinte du réacteur sans protection adéquate la cible perd 1 d20 points de dégâts.

La salle en elle-même fait toute la hauteur du niveau. Tout un système de passerelle serpente autour du réacteur et permet d'atteindre le sommet de la salle. Ces passerelles sont en acier et grillagées. Elles font environ 4 mètres de large et sont assez solide pour supporter le poids d'un troll.

Le réacteur lui-même semble comme suspendu au-dessus du sol par une toile de tuyaux de refroidissement. Il ressemble à une énorme chaudière et une lumière bleue très vive s'échappe par des hublots et certaines jointures de l'enveloppe extérieure. Toute personne qui regarde directement ces lumières sans protection se retrouve complètement aveuglée pendant 1d6 tours et perd 1d20 points de dégâts.

Une foule de scientifiques et de techniciens s'active autour du réacteur, surveillant des cadrans et des consoles de diagnostic, réparant et entretenant différentes parties du réacteur. Chacun porte bien visiblement sur sa poitrine un badge d'identification.

Les badges sont vérifiés par les soldats en faction aux points d'entrées de la salle ainsi que par ceux en faction à l'intérieur de la salle.

L'on compte environ 50 soldats orcs répartis dans toute la salle. Afin d'éviter d'endommager le réacteur toutes les armes des soldats sont chargées avec des cartouches spéciales avec un faible pouvoir de pénétration, en terme de jeu la cible des tirs voit sa valeur d'armure doublée.

11) Zone de repos des laborantins

Constitués de bloc de dortoirs d'une quarantaine de lits, pour chaque lit il y a une armoire casier et une cantine cadenassée.

Objets remarquables :

- Passe de laborantin
- Équipement de laborantin
- Savon

12) Zone de repos des chefs de projets

Il s'agit de chambre individuelle, relativement confortable et spacieuse, décorée suivant les goûts de son occupant. Chaque chambre possède un terminal informatique ayant un système de mémoire en ambre. Ces terminaux sont reliés entre eux grâce à un système d'intranet.

Chaque chambre se voit même dotée d'une salle de bain privative.

Objets remarquables :

- Vêtement de bonne qualité
- Passe de chercheur

13) Remise/stockage matériel

Il s'agit juste d'une pièce remplis de caisse et de matériel. Son entrée nécessite un passe d'officier ou de mécanicien. La majorité des caisses ne contiennent

que du matériel basique, des câbles électriques des ampoules, des draps etc.....

Objets remarquables :

- Matériel de mécanique, marteau, clefs, chalumeau.....
- Matériel de transmission, câble, antenne, récepteur etc...
- Produits chimiques, acide, essence....

14) Maintenance du matériel

Atelier bien équipé permettant la réparation d'objets divers, il contient des creusets, des fours, des meuleuses, poste de soudures etc...

Objets remarquables :

- Armes et équipement de soldat
- Matériel de mécanique, marteau, clefs, chalumeau.....
- Produits chimiques, acide, essence....
- Passe de mécanicien
- Blouse de mécanicien
- Armes en mauvais états ou juste réparées

15) Escalier

16) Ascenseur

17) Monte-charge

18) Poste d'observation

Placés aux quatre coins de la structure, ils sont équipés de longues vues et de projecteurs.

Objets remarquables :

- Jumelles
- Longues vues
- Lunettes de vision thermique

19) Réfectoire

Vaste cantine pouvant accueillir 100 soldat en même temps ; elle est occupée par de grandes tablés

20) Espace de détente

Ces salles contiennent des bibliothèques, des instruments de musique et des jeux comme des billards, des fléchettes, des jeux de cartes etc. des fauteuils sofas et canapés sont en nombre suffisant pour accueillir dans de bonnes conditions

Objets remarquables :

- livres
- instruments de musiques
- Jeux de cartes, osselets...
- Sphère d'ambre contenant des pièces de théâtre et des concerts

21) Infirmerie

À la fois rudimentaire mais efficace, ces petites infirmeries contiennent tout ce qu'il faut pour soigner les blessures du quotidien, mais aussi les blessures par balle et par armes blanches. Elles ne sont cependant pas équipées de matériel complexe tel que des scanners ou des appareils de radiographie.

22) Chapelles

De petites tailles elles servent de lieux de recueillement, elles ne peuvent pas accueillir plus de 30 personnes. Elles n'ont pas de prêtres attirés, des prêtres itinérants ou des inquisiteurs de passages organisent des offices à heures fixes.

Objets remarquables :

- Livres de prière
- Cierges de prières

Attaque de front :

Imaginons que les joueurs essayent de se faire le réacteur. Pour cela il faudra franchir les portes anti-explosions qui protègent la salle du réacteur Si c'est un assaut direct il faudra exterminer les 5 orcs et deux trolls qui gardent chaque porte. Sachant que la moindre alerte verra le nombre de garde doubler tous les deux tours. Le fait de tirer au lance-roquette (ou arme équivalente) peut permettre aux joueurs de rentrer en force plus facilement. Mais il faudra cependant démonter la porte et elle possède 1000 points de vie, à bon entendeur !

S'ils franchissent ce premier obstacle ils pourront s'en prendre au réacteur en lui-même mais il ne faudra pas lésiner sur les moyens. Pour mettre hors service le réacteur il faudra détruire au moins 4 conduites de refroidissement. Ils ont 500 points de vie.

Le fait de détruire les conduites de refroidissement va seulement mettre le réacteur en panne. Pour le détruire définitivement il faudra le viser directement et c'est 3000 points de vie que les joueurs vont devoir retirer au réacteur pour lui faire rendre l'âme.

Attention cependant cette partie du réacteur n'étant ni plus ni moins qu'une énorme pile atomique toute atteinte à son enveloppe déclenche une irradiation de la salle. Chaque personne présente dans la salle subit 2d100 points de dégât et ensuite 1d100 points de dégât par tours passé dans la pièce.

Niveau 4 :

Terrain et environnement : ce quatrième niveau comporte le temple impériale, les appartements de du seigneur inquisiteur mais aussi le département de recherche ésotérique et la partie ésotérique de la machinerie.

Patrouille et sécurité dans le niveau 4 : à ce niveau il n'y a plus de patrouille de soldat, mais de curieuses gargouilles enchâssées dans les murs semblent suivre les joueurs du regard. Et certaines ombres se meuvent comme animées d'une vie propre. Plus que jamais les joueurs se sentent surveillés.

Les éléments déclencheurs : comme pour l'étage précédent, attention à la moindre incartade.

Les événements dans le niveau 4 : l'inquisiteur Guy'hom qui effectue une tournée d'inspection dans les différentes bases de l'empire est actuellement au Pen noz. Cette tournée d'inspection avait pour objectif principal de raffermir la foi en l'empereur Adar, elle s'est transformée en chasse aux rebelles Orcs. Et cette chasse a été fructueuse, sa dernière prise est Dworak qui attend en cellule son exécution.

L'office que va célébrer Guy'hom n'est que le prélude à l'exécution de Dworak. Il est censé affirmer l'autorité du culte et c'est pourquoi beaucoup d'officiers y assistent.

Cheminement « normal » : Comme pour le niveau précédent.

Les joueurs ont encore moins d'intérêt à trop s'attarder ici. De même que si les expériences qui ont lieu dans les laboratoires peuvent être impressionnantes elles n'ont que peu d'intérêt pour la poursuite de leur mission. Et surtout les chasseurs spectraux et espions rodent dans tout le niveau. Prudence prudence.....

Question d'ambiance : l'atmosphère est lourde, les joueurs ont toujours l'impression d'être observés et épiés. Ils entendent des murmures et des déplacements d'air autour d'eux, les ombres semblent se mouvoir de leur propre initiative. Le fait que l'endroit soit entièrement éclairé à la bougie et à la torche renforce leur sentiment de malaise.

À la limite de leur champ de vision les joueurs ont l'impression que des choses bougent et s'animent, à chaque fois que les joueurs tentent de les regarder plus précisément les formes s'échappent et disparaissent.

Quand on marche dans ces couloirs l'on a plus l'impression d'être dans le donjon d'un château lugubre que dans une tour, sommet de la technologie, le tapis rouge au sol, les lambris et les portes en bois ferrées, l'absence de tout appareil électrique, tout cela renforce l'aspect moyenâgeux de l'endroit.

Ennemis présents :

Soldat humain :

Pv : 150
Force : 30
Agilité : 6
Ps : 0

Arme ; pistolet automatique cadence 2 balles, balle 1d6, chargeur 15

Couteau de combat 1d20

Armure ; Combinaison de cuir renforcée 10 points

Objet ; 2 chargeurs

Talkie-walkie

Papier d'identification

Officier elfe noir :

Pv : 200
Force : 50
Agilité : 6
Ps : 50

Arme ; pistolet laser cadence 1 balles, balle 1d100, chargeur 5

Épée runique 4d20, ignore l'armure

Armure ; Combinaison par balle 50 points

Objet ; 2 chargeurs pour chaque arme

Talkie-walkie

Papier d'identification

Carte magnétique

Magie : Boule de feu

Épée mentale

Éclair

Soldat orc :

Pv : 250

Force : 50

Agilité : 4

Ps : 0

Arme ; pistolet mitrailleur cadence 5 balles, balle 1d6, chargeur 30

Couteau de combat 1d20

Armure ; Combinaison renforcée 50 points

Objet ; 2 chargeurs pour chaque arme

Talkie-walkie

Papier d'identification

Inquisiteur Guy'hom :

Pv : 200

Force : 40

Agilité : 8

Ps : 100

Arme ; épée d'ambre 1d100

Armure ; soutane 10 points

Armure d'ambre minérale 100 points

Objet ; pendentif en ambre minérale

Grimoire personnel

Carte magnétique

Magie : boule de feu x3, cout x3

Mage noir - inavoué :

Pv : 2000

Force : 30

Agilité : 8

Ps : 250

Arme ; dague 1d10

Armure ; soutane 10 points

Objet ; pendentif en ambre minérale

Grimoire personnel

Carte magnétique

Magie : tous les minoré primaires effets x3, cout x3

Démon mineur

Pv : 400

Force : 30

Agilité : 6

Ps : 50

Arme ; griffe 2d20

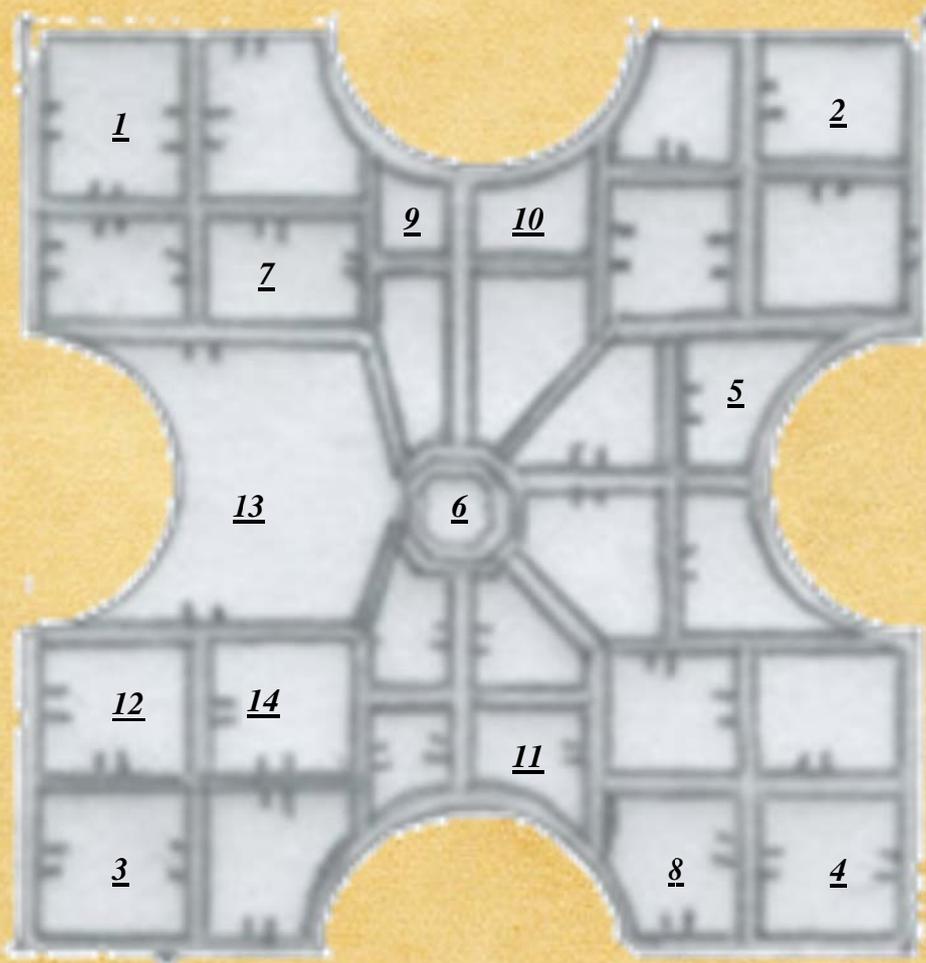
Armure ; aucune

Objet ; aucun

Plan du niveau 4

Légendes

- 1) Laboratoire alchimique
- 2) Laboratoire invocation
- 3) Laboratoire runologie
- 4) Laboratoire herboristerie
- 5) Laboratoire ambre minérale
- 6) réacteur
- 7) Remise/stockage matériel
- 8) Maintenance du matériel
- 9) Escalier
- 10) Ascenseur
- 11) Monte-charge
- 12) Réfectoire
- 13) Chapelle principale
- 14) Appartements de l'inquisiteur



Détails des zones :

1) Laboratoire alchimique

Là où les laboratoires du niveau précédents sont rangés et plutôt bien ordonné ici il s'agit plutôt d'un bazar organisé, ou dit autrement un joli foutoir. Partout dans la pièce des matériaux sont chauffés, écrasés, mélangés, tamisés, filtrés etc..... L'odeur est très forte voir même incommodante.

Il Objets remarquables :

Il n'y a pas d'objets remarquables dans cette salle ou en tout cas qui soit transportable.

2) Laboratoire invocation

Ce laboratoire laisse une impression déplaisante, rempli de bougies, d'offrandes entourant des cercles invocatoires. L'endroit sent donne une impression de malaise encore plus présente que dans le reste du niveau.

Objets remarquables :

Il n'y a pas d'objets remarquables dans cette salle ou en tout cas qui soit transportable.

3) Laboratoire runologie

Une myriade de gravure agresse les yeux des joueurs, tout ce qui se trouve dans cette salle est gravé, même les outils de gravure le sont. Les supports varient énormément, des gourdes en étains en passant par des épées en platines mais aussi des tablettes en ambre minérale.

Les outils de gravure vont du simple styler en diamant jusqu'au laser tête multiple.

Il n'y a pas d'objets remarquables dans cette salle.

4) Laboratoire herboristerie

Le laboratoire ressemble plus à une serre qu'à autre chose. Partout des plantes de taille et de forme variable poussent en une véritable jungle où il est difficile de distinguer les établis.

Sur les dits établis des préparations macère et bouillonne à travers tout un tas de tuyaux en cuivre et en verre recouverts de rune et de symbole obscur.

Objets remarquables :

Il n'y a pas d'objets remarquables dans cette salle ou en tout cas qui soit transportable.

5) Laboratoire ambre minérale

Il s'agit du laboratoire où règne le plus l'agitation. L'ambre est présente sous toutes les formes possibles, brute, en poudre, liquide, lisse ou gravée de rune. Les matériels d'expérimentation sont d'une complexité telle que les joueurs n'ont pas la moindre idée de leur utilisation ou de leur fonctionnement.

Objets remarquables :

Il n'y a pas d'objets remarquables dans cette salle ou en tout cas qui soit transportable. L'on peut par contre trouver une impressionnante quantité d'ambre et cela sous différentes formes.

6) Réacteur

Cette deuxième partie du réacteur fonctionne grâce à des procédés ésotérique et magique. Chaque porte est gardée par deux elfes noirs encapuchonnés portant des épées runiques.

Comme la salle du niveau inférieur elle est remplie de tuyaux qui s'enchevêtrent les uns dans les autres pour former une toile inextricable. Noyés au milieu de cette toile des réacteurs plus petits semblent

s'animer, palpiter et se tordre comme des cœurs de métal. Un système de passerelle permet d'atteindre les différents niveaux de la salle.

Devant chaque cœur, un groupe de 5 prêtres psalmodie dans une langue mystique. D'autres groupes de prêtres gravent des runes et procèdent à des sacrifices à même les tuyaux.

L'atmosphère de la pièce est malsaine et lourde, les joueurs ont du mal à se concentrer, ils entendent des voix dans leur tête et ils peuvent clairement voir les ombres bouger par elles-mêmes. S'ils restent plus de 5 tours dans cette salle les joueurs seront victimes d'hallucination tous les 2 tours. Ces hallucinations commencent par des petites hallucinations auditives comme des rires ou des petites voix puis se transforment en véritables cauchemars éveillés.

Les hallucinations cessent quand les joueurs sortent de la salle.

7) Remise/stockage matériel

Il s'agit juste d'une pièce remplie de caisse et de matériel. Son entrée nécessite un passe d'officier ou de laborantin. La majorité des caisses ne contiennent que du matériel basique, des câbles électriques, des ampoules, des draps etc.....

Objets remarquables :

- Matériel de mécanique, marteau, clefs, chalumeau.....

8) Maintenance du matériel

Atelier bien équipé permettant la réparation d'objets divers, il contient des creusets, des fours, des meuleuses, poste de soudures etc...

Objets remarquables :

- Armes et équipement de soldat

- Matériel de mécanique, marteau, clefs, chalumeau.....
- Produits chimiques, acide, essence....
- Passe de mécanicien
- Blouse de mécanicien
- Armes en mauvais états ou juste réparées

9) Escalier

10) Ascenseur

11) Monte-charge

12) Réfectoire

Vaste cantine pouvant accueillir 100 soldats en même temps ; elle est occupée par de grandes tables

13) Chapelle principale

Lorsque l'on y pénètre l'on ne peut être que écrasé par la sensation de grandeur qui émane de la chapelle qui tient plus de la cathédrale que des petites chapelles rencontrées précédemment.

Pouvant accueillir plus d'une centaine de personnes elle se compose d'une nef encadrée de bancs en bois précieux et ouvragés. Plus loin le cœur est occupé par une gigantesque statue de l'empereur Adar tenant fermement son épée dans une main et un livre dans l'autre, la statue atteint le sommet du niveau et son regard est braqué sur les fidèles.

La statue est construite de telle sorte qu'elle est adossée à la salle du réacteur, par un astucieux système de vitre et de filtre le prêtre officiant peut diriger une partie de l'énergie du réacteur dans la statue et la faire s'illuminer de l'intérieur.

Même en sachant que ce n'est qu'un système mécanique l'on ne peut être qu'impressionné par cette manifestation de toute puissance.

Le mur faisant face à la statue est quant à lui entièrement constitué de vitre permettant à l'ensemble des personnes présente dans la plaine de voir la statue quand elle est illuminée.

14) Appartements de l'inquisiteur

Les appartements de l'inquisiteur sont vastes et très luxueux. Partout des boiseries précieuses et des tableaux chargés de symboles encombrant les murs eux même recouvert de tentures et de tapisseries.

Une bibliothèque impressionnante occupant un mur entier croule sous le poids de livres et de grimoires reliés pleine peau.

Le dernier point notable est le râtelier sur lequel repose une magnifique armure entièrement constituée d'ambre minérale, symbole de la toute-puissance de l'inquisiteur et de son lien privilégié avec l'empereur.

Derniers étages : 1 heure

Niveau 5

Terrain et environnement : le niveau 5 est entièrement consacré à la machinerie.

Patrouille et sécurité dans le niveau 5. Comme au niveau précédent il n'y a pas de patrouille à proprement parlé, mais de plus en plus de gargouille et de statue semble suivre du regard les joueurs depuis leurs alcôves enténébrées.

Les éléments déclencheurs :

Les évènements dans le niveau 5 : aucun évènement à signaler.

Cheminement « normal » : il faut grimper, le plus haut possible et surtout le plus vite possible.

Question d'ambiance : tout n'est que cacophonie et flash électrique. Un véritable enfer d'engrenage, de piston et de roues dentées. Les passerelles n'ont pour certaines pas de rambarde et offrent au joueur une vue dégagée sur le vide et les mécanismes plus bas.

Un moment d'inattention peut conduire à une chute mortelle ou dans les bras d'un mécanisme retard.

Comme dans le niveau précédent les ombres semblent se jouer des lois de la réalité et les joueurs peuvent sentir comme des déplacements dans l'air au fur à mesure de leur ascension. Comme si des gros oiseaux avaient décidé de nicher dans la tour, malheureusement pour les joueurs se ne sont pas des oiseaux.

Ennemis présents :

Démon majeur incarné :

Pv : 1500
Force : 50
Agilité : 10
Ps : 50

Arme ; épée démoniaque 1d100
Armure ; armure de plate complète ou équivalent 100 pts d'armure
Objet ; cœur d'ambre minérale
Magie : épée mentale effets x2, cout x2

Démon mineur

Pv : 400
Force : 30
Agilité : 6
Ps : 50

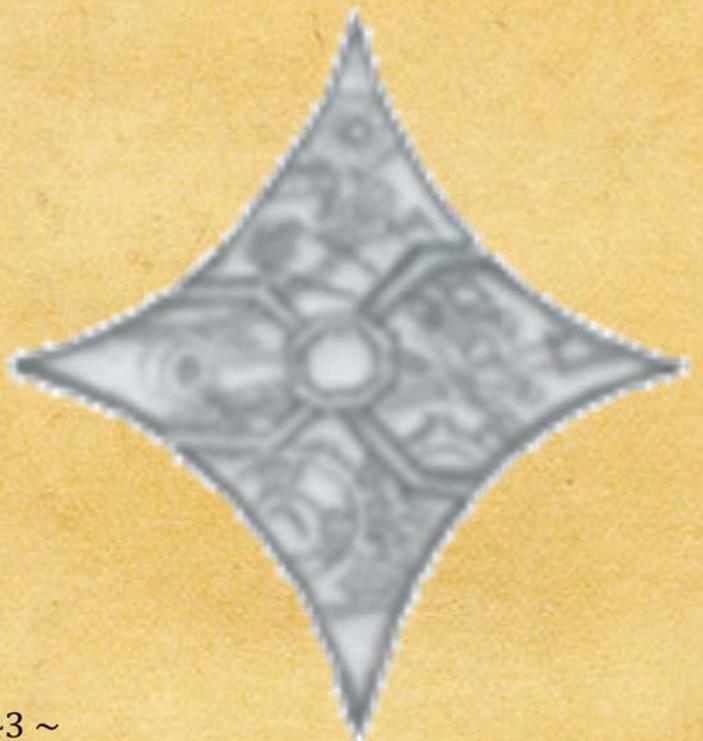
Arme ; griffe 2d20
Armure ; aucune
Objet ; aucun

Dévoreur d'intellect

Pv : 200
Force : 10
Agilité : 6
Ps : 0

Arme ; griffe 2d20
Armure ; aucune
Objet ; aucun

Plan du niveau 5



Niveau 6 :

Terrain et environnement : la totalité du niveau est dédié à l'observation des astres et des constellations.

Patrouille et sécurité dans le niveau 6 : il n'y a aucune patrouille au niveau 6, elles sont inutiles puisque la totalité des personnes présentes sont des inavoués.

Les éléments déclencheurs : Juste le fait d'être vu par un inavoué déclenche l'alarme.

Les évènements dans le niveau 6 : aucun évènement à signaler.

Cheminement « normal » : une seule solution filer et en vitesse.

Question d'ambiance : les pièces sont assez grandes, sans cloisons intérieures l'éclairage est très ténu. Les seules sources de lumière sont des braséros disposés régulièrement dans les couloirs et dans les différentes salles. En plus de lumière ils diffusent une fumée odorante très prenante ayant une légère propriété psychoactive. Il n'y a pas de silence dans ce niveau mais un murmure constant à la limite de la perception de l'oreille humaine.

Ennemis présents :

Mage noir - inavoué :

Pv : 2000
Force : 30
Agilité : 8
Ps : 250

Arme ; dague 1d10
Armure ; soutane 10 points
Objet ; pendentif en ambre minérale
Grimoire personnel
Carte magnétique
Magie : tous les minorés primaires effets x3, cout x3

Démon majeur incarné :

Pv : 1500
Force : 50

Agilité : 10
Ps : 50

Arme ; épée démoniaque 1d100
Armure ; armure de plate complète ou équivalent 100 pts d'armure
Objet ; cœur d'ambre minérale
Magie : épée mentale effets x2, cout x2

Démon mineur

Pv : 400
Force : 30
Agilité : 6
Ps : 50

Arme ; griffe 2d20
Armure ; aucune
Objet ; aucun

Dévoreur d'intellect

Pv : 200
Force : 10
Agilité : 6
Ps : 0

Arme ; griffe 2d20
Armure ; aucune
Objet ; aucun

Plan du niveau 6

Légendes

- 1) Salle d'observation :
- 2) Salle de cartographie :
- 3) Ascenseur
- 4) Escalier



Niveau 7 :

Terrain et environnement : le niveau 7 comprend les appartements des mages noirs et la console de commande du réacteur.

Patrouille et sécurité dans le niveau 7 : Comme pour le niveau précédent seuls des inavoués arpentent ce niveau, il n'y a donc pas de patrouille.

Les éléments déclencheurs : Juste le fait d'être vu par un inavoué déclenche l'alarme.

Les évènements dans le niveau 7 : aucun évènement à signaler.

Cheminement « normal » : plus les joueurs passent de temps dans ce niveau plus les chances de se faire repérer augmente de façon exponentielle.

L'objectif des joueurs est à portée de leur main, il s'agit de la pièce centrale du niveau, celle qui contient les panneaux de contrôle du réacteur.

Qu'ils foncent droit devant eux ou qu'ils longent les murs devront faire preuve de célérité.

Question d'ambiance : le bruit que les joueurs entendaient au niveau inférieur est de plus en plus présent, ils l'entendent même dans leur tête. L'éclairage est quasiment inexistant l'on retrouve les mêmes braséros qu'au niveau précédent.

Du fait que les pièces soient bien plus petite la fumée des braséros stagne au niveau de plafond et rend la visibilité très réduite.

Ennemis présents :

Les ennemis présent dans la tour et qui ne sont pas des vigies sont plus légèrement armé, sauf dans le cas d'un groupe qui se rend à l'extérieur.

Mage noir - inavoué :

Pv : 2000

Force : 30

Agilité : 8

Ps : 250

Arme ; dague 1d10

Armure ; soutane 10 points

Objet ; pendentif en ambre minérale

Grimoire personnel

Carte magnétique

Magie : tous les minoré primaires effets x3, cout x3

Démon majeur incarné :

Pv : 1500

Force : 50

Agilité : 10

Ps : 50

Arme ; épée démoniaque 1d100

Armure ; armure de plate complète ou équivalent 100 pts d'armure

Objet ; cœur d'ambre minérale

Magie : épée mentale effets x2, cout x2

Démon mineur

Pv : 400

Force : 30

Agilité : 6

Ps : 50

Arme ; griffe 2d20

Armure ; aucune

Objet ; aucun

Dévoreur d'intellect

Pv : 200

Force : 10

Agilité : 6

Ps : 0

Arme ; griffe 2d20

Armure ; aucune

Objet ; aucun

Plan du niveau 7

Légendes

1) Appartement des inavoués : Les appartements des inavoués sont vastes et très luxueux. Partout des boiseries précieuses et des tableaux chargés de symboles ésotériques, les murs eux même recouvert de glyphes et de runes.

D'énormes bibliothèques occupent le reste des murs, croulant sous le poids de livres et de grimoires reliés pleine peau.

Des râteliers contiennent des sphères d'ambre palpitantes d'énergie.

2) Salle de contrôle

Véritable îlot de technologie perdu dans un océan magie et d'ésotérisme, la salle de contrôle du réacteur se compose de plusieurs panneaux muraux permettant de surveiller les différents paramètres du réacteur et d'une station centrale.

C'est cette station centrale qui va permettre au joueur d'éteindre ou de surcharger le réacteur.

Le mieux pour les joueurs est de tripoter les boutons jusqu'à ce que les voyants se mettent au rouge. À partir de ce moment ils n'auront plus que 15 tours pour se mettre à l'abri.



La fuite : 30 minutes

La tour va exploser. Plus question d'être discret la fuite est votre seule option et il n'y a pas une minute à perdre.

15 tours pour fuir, c'est cours très très court. Les joueurs ont réussi à réaliser un exploit en éteignant le réacteur il serait fourbe de les laisser dans la mouise.

Tout d'abord il faut savoir que lorsque le réacteur va rentrer en surcharge la tour sera en état d'alerte maximum. Les procédures d'évacuation vont déverrouiller la totalité des portes et les ascenseurs seront deux fois plus rapides dans leur descente. Mais retraverser la tour prendra de toute façon bien plus de 15 tours aux joueurs. Il va donc falloir penser à des solutions plus expéditives.

Tenter le grand saut, les joueurs ont encore leur parachute ? C'est le moment de s'en servir

Mais comment font les inavoués pour passer d'un étage à un autre ? Des cercles de transports, ont les trouvent gravés sur le sol dans certaines chambres, ils font atterrir dans le laboratoire d'invocation.

La ceinture anti gravité : on se jette dans le vide et arrivé à 50 mètres du sol on la décharge complètement.

Appeler les dragons : une fois le réacteur en surcharge le nuage se disperse immédiatement. Les joueurs peuvent donc allumer les fusées de détresse en espérant que ceux-ci aperçoivent les lumières. Allez monsieur le MJ, soyez sympa.

La tyrolienne de la mort : des câbles d'acier aident la structure à rester bien droite et à supporter les assauts du vent. Les joueurs peuvent donc se servir de leur arme ou de chaîne pour se laisser glisser jusqu'au niveau inférieur etc...

Se laisser mourir : non mais ça serait quand même bête de faire ça, après avoir traversé toutes ces épreuves.

Qu'importe la solution choisie même une encore plus impressionnante ou téléphonée, vos joueurs viennent de sauver le monde, faites les rêver.

Quant aux joueurs comme dit plus haut ils viennent de sauver le monde. Grâce à eux la guerre va pouvoir se poursuivre dans le sud, mais bien plus que ça c'est un affront direct à l'empereur ; l'alliance du nord a réussi à lui prendre une place forte en plein cœur de son territoire. Les joueurs sont de véritables héros et leurs noms seront à jamais dans les livres d'histoire.

Récapitulatif des ennemis

Molosses sataniques

Pv : 400
Force : 50
Agilité : 15
Ps : 0

Arme : Griffes et morsure

Feu démoniaque : pour 1 sur D4 200 points de dégâts dans un rayon de 3 mètres

Troll

Pv : 400
Force : 70
Agilité : 4
Ps : 0

Arme ; masse trollane 4D20
Armure ; gilet par balle 50 points

Soldat humain :

Pv : 150
Force : 30
Agilité : 6
Ps : 0

Arme ; pistolet mitrailleur cadence 5 balles, balle 1d6, chargeur 30

Fusil d'assaut cadence 10 balles, balle 1d10, chargeur 50

Couteau de combat 1d20

Armure ; gilet par balle 20 points

Combinaison de cuir renforcée 10 points

Objet ; 2 grenades à main

2 chargeurs pour chaque arme

Talkie-walkie

Fusée de détresse

Papier d'identification

Officier elfe noir :

Pv : 200
Force : 50
Agilité : 6
Ps : 50

Arme ; pistolet laser cadence 1 balles, balle 1d100, chargeur 5

Katana 4d20

Armure ; Combinaison par balle 50 points

Objet ; 2 grenades à main

2 chargeurs pour chaque arme

Talkie-walkie

Fusée de détresse

Papier d'identification

Carte magnétique

Magie : Boule de feu

Épée mentale

Éclair

Soldat orc :

Pv : 250
Force : 50
Agilité : 4
Ps : 0

Arme ; pistolet mitrailleur cadence 5 balles, balle 1d6, chargeur 30

Fusil d'assaut cadence 10 balles, balle 1d10, chargeur 50

Couteau de combat 1d20

Armure ; gilet par balle 50 points

Combinaison renforcée 50 points

Objet ; 2 grenades aveuglantes

2 chargeurs pour chaque arme

Talkie-walkie

Fusée de détresse

Papier d'identification

Lion des plaines

Pv : 250
Force : 50
Agilité : 7
Ps : 0

Arme : Griffes et morsure

Magie noir - inavoué :

Pv : 2000
Force : 30
Agilité : 8

Ps : 250

Arme ; dague 1d10

Armure ; soutane 10 points

Objet ; pendentif en ambre minérale

Grimoire personnel

Carte magnétique

Magie : tous les minoré primaires effets x3, cout x3

Arme ; épée d'ambre 1d100

Armure ; soutane 10 points

Armure d'ambre minérale 100 points

Objet ; pendentif en ambre minérale

Grimoire personnel

Carte magnétique

Magie : boule de feu x3, cout x3

Démon majeur incarné :

Pv : 1500

Force : 50

Agilité : 10

Ps : 50

Arme ; épée démoniaque 1d100

Armure ; armure de plate complète ou équivalent

100 pts d'armure

Objet ; cœur d'ambre minérale

Magie : épée mentale effets x2, cout x2

Démon mineur

Pv : 400

Force : 30

Agilité : 6

Ps : 50

Arme ; griffe 2d20

Armure ; aucune

Objet ; aucun

Dévoreur d'intellect

Pv : 200

Force : 10

Agilité : 6

Ps : 0

Arme ; griffe 2d20

Armure ; aucune

Objet ; aucun

Inquisiteur Guy'hom :

Pv : 200

Force : 40

Agilité : 8

Ps : 100