

Les Onze Rubis du Collier de Nimbus

Généralités :

Cette partie indique où et comment sont cachés les Onze rubis qui, réunis, forment le collier de Nimbus.

Pour guider les joueurs d'un rubis à l'autre diverses méthodes existent, il vous faudra choisir la bonne en fonction des initiatives de vos aventuriers et de la difficulté que vous voulez attribuer à cette partie du scénario.

Si vos joueurs sont très fort, donnez leur un minimum d'indices. Par exemple faire partir la quête avec une visite d'un ancien laboratoire contenant les mémoires de Nimbus qui indiquent les différents lieux où Nimbus a caché les rubis. Leurs positions ayant changé depuis, ils devront remonter jusqu'à leurs positions actuelles avec bien des difficultés. Si vous voulez faire simple et permettre aux joueurs de découvrir tranquillement les différentes régions d'Eléckasë, arrangez vous pour qu'ils commencent la quête en découvrant un des rubis puis dites leurs qu'un mage peut déterminer la position d'un autre rubis simplement en le tenant et en se concentrant.

Le rubis de l'air :

Région : Dans les montagnes au nord-est de Savel, à environ trois jours de marche de la cité.

Localisation :

Il se trouve dans l'aire d'un Aigle (cf bestiaire du livre de base pour les caractéristiques) dans une falaise à environ 8 mètres de haut. Pour l'atteindre un joueur doit réussir deux tests d'Escalader Parois à -10% puis -20% s'il n'a pas de matériel d'escalade (s'il échoue au premier test il fait une chute de 5 m. si c'est au deuxième il fait une chute de 7 m. (Les dégâts des chutes se trouvent au paragraphe 2.11.D page 27 du livre du MJ)). Il découvre alors le nid dans lequel se trouve le rubis et trois oeufs ainsi qu'un maigre butin (1D8 écus + 1D20 florins) puis commence la descente (trois tests à -30%, -20% et -15%, chutes de 7, 6, 5 m. sans chance de se réceptionner).

Histoire de rendre la tâche du grimpeur un peu plus difficile et d'occuper un peu les autres, l'aigle revient après 1D20 rounds depuis que le PJ a commencé à grimper (compter 1 round par test d'escalade, 3 rounds pour trouver le rubis, demandez lui alors s'il veut fouiller le nid de manière plus approfondie, trouver l'argent prend 5 rounds). En temps normal l'aigle à 25% de chance d'agresser le joueur. Néanmoins, si il a touché aux oeufs, si il est encore dans le nid ou si l'aigle est agressé, il attaquera violemment le grimpeur causant un malus de 50% pour les tests d'escalade et 1D4 PV par round passé sur la falaise. Si d'autres joueurs tentent d'abattre l'oiseau depuis en bas, toutes flèches le manquant à une chance sur cinq de touché le grimpeur (dégâts + un malus de 10% cumulatif pour les tests). Vous pouvez appliquer aux tireurs un malus de -40% du à la taille de la cible et à la vivacité de ses attaques.

Le rubis de l'eau :

Région : A la source du bras nord du fleuve qui se jette dans le lac au centre du royaume de Periodin.

Localisation :

Il se trouve au fond d'un petit plan d'eau connu pour être la source de la rivière. Il est relativement difficile à distinguer des autres cailloux (test de vision à -30% depuis dehors de l'eau et a -10% à

l'intérieur) il s'agit alors de le récupérer pour cela il faut réussir deux tests de natation (à -10% puis -20%) consécutif sinon tout est à recommencer (si vous êtes sadique ou que les joueurs sont bons nageurs faites que les joueurs encaisse quelques dégâts du à la température de la source, dégâts qui, si lorsqu'ils sont additionnés sont égaux ou supérieur au quart de PV du nageur, le font tomber dans les pommes (risque de noyade). Bien entendu ces dégâts disparaîtront dès que le joueur aura été réchauffé (feu,couvertures,...)).

Le rubis du feu :

Région : Le désert du sud, dans le camps d'une tribu Soranienne.

Localisation :

C'est une vieille femme qui possède ce rubis, il est dans sa famille depuis des générations et nulle ne sait comment il est arrivé là (probablement comme un butin de pillage). La difficulté là est premièrement d'atteindre le camp des Soranniens dans le désert (la compétence survie dans le désert évite bien des problèmes, sinon faites un tour à la page 27 du livre du MJ pour les dégâts liés au soleil) puis deuxièmement à expliquer comment il est possible de trouver un de leurs camps dans l'immensité du désert (si les joueur sont en plus lourdement armé il va falloir parlementer ferme) après cela, trouver la pierre est un jeu d'enfant mais il faudra encore convaincre la vieille de s'en séparer. S'ils ne sont pas très diplomates, vous pouvez organiser un combat à mains nues entre un Pj et un des Soranniens ayant pour enjeu le rubis et une chose de valeur (pour des habitants du désert) que possèdent les joueurs.

Pour cette partie la solution la plus simple et d'acheter un esclave Sorannien puis de le libérer à conditions qu'il soit leur guide.

Un de mes joueurs a eu une idée géniale pour faire lâcher le morceau à la vieille : il a utilisé le sort de la magie de la terre Fleurs, je vous dit pas l'effet.

Le rubis de la terre :

Région : La forêt de l'empire Taltarien.

Localisation :

Trouver la cache de ce rubis est facile, Il est à l'intérieur d'un gros rocher en plein milieu d'une clairière, ce qui l'est moins c'est de le récupérer en effet pour cela il faut casser le rocher et rares sont les groupes de joueurs se baladant avec du matériel de terrassement.

Si vos joueurs n'ont pas de marteau ou de masse, c'est impossible (si ils essayent avec une épée il y a 20% de chance qu'elle casse à chaque coup mais elle ne fait aucun dégâts au rocher). Ils devront donc retourner à la ville la plus proche, Chadar, qui est à deux ou trois jours de marches pour s'en procurer un. Sinon ils peuvent essayer d'utiliser la magie mais si ils sont vraiment débutants ça risque d'être dur.

Le rocher a 25 points de structure (= les Pv pour un objet) et une R7 naturel.

Le rubis de la lumière et le rubis de l'ombre :

Région : Le bourg de Saint-Oregon dans l'empire de Galinn

Localisation :

Les deux rubis sont réunit dans le même lieux depuis qu'un nécromancien a d'offert le rubis de l'ombre à un esprit du puits des âmes tout proche. Le rubis de la lumière se trouve dans l'église du village où il a été déposé il y a plusieurs dizaine d'année dans le but de garder le village des phénomènes maléfiques sortant du puits (Cela ne marche pas car c'est une protection individuelle).

Si il est "facile" de récupérer le rubis de l'ombre, il suffit d'affronter le puits et ses créatures. Se procurer l'autre est plus ardu. Une des solutions les plus faciles à trouver est de cambrioler l'église de nuit, ce qui n'est pas difficile car tous les garde sont aux murailles, mais encore faut-il réussir à sortir du bourg avant la découverte du vol le lendemain matin (Les portes du bourg sont fermées toute la nuit et les prêtres se réveillent tôt). Une méthode est de cambrioler l'église lors de la cérémonie qui a lieu chaque semaine au puit pour repousser le Mal, le village est alors désert. Il ne reste que deux gardes au portes qui laisseront passer les PJs. Il faudra alors réussir à quitter l'empire de Galinn avec l'armée au trousses pour vol de reliques ce qui vaut la peine de mort selon les lois de l'empire (c'est une option à utiliser si les joueurs saccagent l'église ou tuent du monde, autrement le clergé peut estimer que le jeu n'en vaut pas la chandelle).

Une des méthodes les plus intéressantes à laquelle j'ai pensé consiste à se faire passer pour un spécialiste des malédictions/bénédictions venant étudier le puit puis, lors d'une inspection de l'église, d'appeler le prêtre et lui dire que le rubis est un objet maudit et qu'il faut donc en débarrasser l'église au plus vite puis le récupérer en disant vouloir l'étudier ce que le prêtre acceptera à condition que le personnage quitte le village.

Rappel : Ne pas oublier la remarque 3.1.3 du livret du monde comme quoi les autres religions ne sont pas tolérées dans l'empire, les croyants devront donc être très discrets si ils ne veulent pas avoir la visite de l'inquisition.

Le rubis des couleurs :

Région : Dans la forêt de l'ancien empire.

Localisation :

Le rubis se trouve dans un ancien temple en ruine gardé par deux Gurganes (Une si les joueurs sont des débutants). A vous d'inventer à quoi elle(s) ressemble(nt).

- Je vous propose trois variante pour l'énigme classée de la plus dure à la plus facile :
- "Vieille comme le monde, elle est pourtant le symbole d'un territoire nouveau né."
Réponse : La tortue (Certaines espèces vivent plusieurs centaines d'année et sont les plus vieux être vivant sur Terre. Pour le territoire, il s'agit de l'Île aux Tortues nouvellement découverte.)
 - "Héritier des dieux, pour avoir crût en elle, il fût chassé des cieux et rejoint les mortels pour aider ceux en qui l'espoir recèle"
Réponse : la forgeron perpétuel (Cf légende p. 4 du livre Entre Ombres et Lumières)
 - "Deux qui ne sont qu'un, pivot de l'Equilibre."
Réponse : l'Entité Balance (c'est, de loin, la plus facile des trois).

Ce qui doit guider votre choix est l'état actuel des connaissances de vos joueurs. Il est claire que si ils n'ont jamais entendu parlé des Entités ils ne peuvent pas résoudre la troisième énigme.

Le rubis de l'esprit :

Région : La cité de la magie.

Localisation :

Le Rubis appartient à une riche marchand humain appelé Saklag qui le mettra en jeu lors d'un concours qui durera une semaine et qui aura lieu dans une demeure des environs qui lui appartient. Le but de ce concours est de créer un oeuvre d'art innovatrice. Les concurrents seront groupés par trois (au choix de Saklag) et devront tous collaborer à la création qui peut être de n'importe quelle sorte pourvu qu'elle soit imaginative. Le premier prix étant un sac de pierres précieuses contenant

entre autre le rubis (rajouter quelques autres pierres pour être sûr que les joueurs se donnent à fond) Saklag ne s'étant même pas rendu compte qu'il est magique.

Il existe là autant de solutions que de groupe de joueurs tout dépend de leurs compétences artistiques et de leurs envies de jouer le jeu, ceux qui tentent simplement de cambrioler devront rencontrer de grandes difficultés surtout si ils y vont à l'aveuglette sans reconnaissances ou plans. Il ne faut pas oublier que Saklag est très riche et que toutes ses demeures sont bien gardées surtout lors d'événements spéciaux comme ce concours. Mais un cambriolage n'est pas impossible surtout si une partie des joueurs s'est introduit dans la demeure comme participant au concours.

Si le cambriolage s'est fait sans trop de violences et qu'aucun des artistes n'a été blessé, Saklag passera l'éponge. En effet, c'est ce que le vol de quelques pierres facilement remplaçables comparé à une agitation qui pourrait perturber son concours. Sinon la poursuite sera immédiate et des moyens importants seront mobilisés (fouille de tous les navires quittant l'île, patrouilles renforcées en mer et primes mise sur la tête des voleurs par exemple) surtout si un des protégés de Saklag à été tué et si le concours a du être abandonné.

Le rubis pur :

Région : La cité marchande d'Anorien.

Localisation :

Le Rubis est le grand prix du tournoi annuel de passe à quatre organisé et parrainé par Orsloff lui-même.

La récupération de ce rubis pourrait être un scénario complet mais tout dépend du temps que vous êtes prêt à lui accorder.

Si vous êtes pressé et ou que les jeux d'équipe brutaux ne sont pas le fort de votre équipe (Les groupes de Gnômes Herboristes ça existe (Mais c'est pas courant quand même)), vous n'avez même pas besoin de jouer le tournoi il suffit que les joueurs réussissent à le récupérer en l'achetant ou en le volant à l'équipe gagnante.

PS : Pour la passe à quatre je vous conseille de regarder le supplément de règle que j'ai écrit dessus.

Le rubis du chaos :

Région : la Khâzare de Minhôl de l'empire d'Azharis.

Localisation :

Une secte de minables conduite par un mage raté, voici le jugement porté par la majorité des gens connaissant la secte de la Lune Pourpre et, en effet, il est rare que leurs invocations pourtant frénétiques et ardentes obtiennent un résultat quelconque. Cela étant probablement du à la mégalomanie chronique du Suprême Grand Maître, Omniscient Sage et Puissant Esprit qui dirige la secte. Cet ancien apprenti mage du feu, radié de l'école des 7 martyrs pour avoir "emprunté" le grimoire d'un prof dans le but d'accélérer ses études (Il trouvait ennuyeux les exercices pour débutant et était persuadé que les profs tentaient de l'empêcher d'acquérir les pouvoirs qui lui étaient dus) veut appeler des Démons Majeurs sans même avoir étudié la démonologie.

Mais cette fois, ils sont sur que ça va marcher car ils sont en possession d'un puissant objet (le rubis) dont la nature démoniaque n'a pas échappé au SGMOSPE qui va tenter de l'utiliser pour invoquer le Diable en personne.

Les joueurs arriveront donc vers la fin d'une cérémonie digne des plus grands clichés de démonologie : pentacle énorme avec plein de runes bizarres autours, de gros cierges posés sur des crânes, tout le monde en robe noire avec des motifs cabalistique en bordure... (Le SGMOSPE compense son manque de savoir par une mise en scène impeccable et c'est pour cela qu'il a autant de disciples : voir un vrai spécialiste appeler un démon n'est pas très impressionnant mais voir le

SGMOSPE à l'oeuvre est un morceau d'anthologie).

A moins qu'il n'y ait un vrai démonologue (à plus de 20% dans la compétence) dans la groupe, les joueurs ne se rendront pas compte que ce n'est que du cinéma et, après avoir massacré le SGMOSPE et ses gardes, ils seront probablement convaincus d'avoir sauvé le monde et cela pour pas cher et sans risques (Si ils n'interviennent pas 1 : vous n'avez pas assez bien décrit la scène sinon ils se seraient rués sur le prêtre 2 : il ne se passe rien).

Si vous êtes méchant ou si vous avez le même humour que moi, vous pouvez faire intervenir un groupe de garde qui à la demande d'un des disciples du défunt mage mettront les joueurs en prison pour quelques jours pour meurtre. En fait, devant les disciples, les gardes déclareront une peine de prison de 5 ou 6 ans mais, dès qu'il se seront éloignés, ils expliqueront aux joueurs que c'est le frère du chef de la garde et qu'il est sur d'avoir de puissants pouvoirs occultes méconnus. Il fait donc partie d'un grand nombre de secte persuadé qu'un jour un Grand Prêtre reconnaîtra son potentiel et le prendra comme bras droit. En plus de cela, et comme toutes les cérémonies auxquelles il participe, il y avait dans l'assistance deux vrais mages chargés de sa sécurité. Si le SGMOSPE avait réellement appelé quelque chose de dangereux, ils seraient intervenus de manière musclée. Pour le SGMOSPE prenez un mage du feu cercle 0, il est avec de 2-5 gardes (prenez les caractéristiques du bandit pour les gardes). Les fidèles eux ne chercherons pas à combattre et s'échapperont le plus vite possible.

Le rubis de la loi :

Région : L'île d'Orsaka, près de la cité de Kan-Daar.

Localisation :

Le rubis appartient à un chef de village viking qui ne le cédera aux joueurs que s'ils participent à un raid sur un camp militaire appartenant à Azharis qui se trouve trop près de plusieurs monuments de la religion Nordique.

Le camps contient environ une centaine de soldat et les guerriers vikings ne sont qu'une soixantaine (C'est pour cela que le chef à besoin des PJs) sachez que même sans l'aide des joueurs les guerriers d'Azharis se feront mettre en pièces. En effet, les vikings, qui tiennent beaucoup à leurs religion, deviendrons bersekers au moment de l'attaque.

En raison de leur participation à la bataille, les joueurs pourront participer aux banquets et aux fêtes qui sont toujours organisés après des victoires de cette envergure.

En plus du rubis, les PJs peuvent recevoir un bonus de la part des vikings, surtout si ils ont fait quelque actions d'éclat. Généralement des armes et des bijoux. Si un des joueurs c'est particulièrement distingué, il peut même recevoir une hache à deux mains nordique (+20% aux caractéristiques d'une hache à deux mains classique).

Pour les soldats (près de 100) prendre un profil de garde et pour les gradés (environs 8) un profil de patrouilleur.

Note : Pour les actions d'éclat, n'oubliez pas qu'il s'agit de guerriers vikings : abattre le commandant ennemi à l'arbalète lourde n'est pas une action d'éclat. Par contre un coup critique avec une hache ou une épée qui tue un adversaire d'un seul coup en est une.

Berseker

l'état "Berseker" est très proche de la frénésie mais il est beaucoup plus brutal.

+10 en CA -2

+1D10 aux dégâts

Permet de combattre en ignorant sa défense comme lorsque l'on porte une armure complète (cf "Entre Ombres et Lumières" p. 28)

Les guerriers nordiques deviennent Berseker lorsque l'on touche à leurs religion, lors d'un choc au

combat (comme la frénésie plus lors de la mort d'un ami ou du commandant) ou après quelques bières.