



L'HERITAGE DU TECHNOMAGE

UN SCENARIO POUR DONJON ET DRAGONS, 5EME EDITION.

SE DEROULANT DANS L'UNIVERS DES TERRES DE GRÖRST,

REPUBLIQUES DE TECHNOMAGIES, REPUBLIQUE D'ANIMA.

Scénario et aides de jeux créés par Grain.

Disponible sur <https://www.lignesdorages.com/>

Abstract

Ce document présente un scénario pour **4 à 6 joueurs de niveau 3 à 4**, mêlant enquête, exploration et action dans un cadre médiéval-fantastique. Ce document présente la trame résumée et détaillée du scénario. D'autres aides de jeux (plans, personnages non joueurs, historiques, feuilles de personnages pré-tirées, intégration dans une campagne...) en rapport avec ce scénario sont disponibles sur le site www.lignesdorages.com

La lecture de ce document doit être réservée au Maître du Jeu.

TABLE DES MATIERES

Synopsis	3
Scenario Résumé.....	3
Résumé Détaillé.....	3
Conseil aux MJ	4
Le culte du Desséché.....	4
Acte 1 – Accident de Parcours	5
1.1 En route vers le Nord.....	5
1.2 Une voie étrange.....	6
1.3 Scène de carnage.....	6
1.4 Arrivée à Trimouli.....	7
Acte 2 – Enquête à Trimouli.....	8
2.1 A la Ziggourat de Trimouli.....	8
2.2 Rencontre avec les Sénateurs de Trimouli.....	9
2.3 Le Fils Prodigue.....	10
Acte 3 - Une nuit à l'Auberge	11
3.1 Relais Impérial.....	11
3.2 L'Auberge Villandi	13
3.3 PNJ d'Auberge.....	15
Acte 4 - La Tour du Mage	18
4.1 Bourg du Mage.....	18
4.2 Le Parc et les Annexes.....	19
4.3 La Maison de Maître	20
4.4 La Tour du Mage.....	22
4.5 Les Sous-sols de la Tour.....	28
Acte 5 – Héritage et Conséquences	32
5.1 Embuscade sur la route	32
5.2 Attribuer l'Héritage	33

SYNOPSIS

Nous présentons ici un résumé accessible aux joueurs pour leur présenter le scénario, sans divulgâchage.

Le groupe est chargé par un notable de la ville d'une mission secrète dans le domaine d'une famille rivale : les Teremsi. Ils voyagent sous le déguisement de membres du Culte du Desséché (et avec l'assentiment de ce dernier). Mais alors qu'ils approchent de la ville de Trimouli une rencontre impromptue va les retarder...

Présentation rapide du monde :

Ce scénario vous emmène dans [la ville d'Anima](#) au cœur des [Républiques de Technomagie](#). Le [monde de Grörst](#) est un monde où la magie des dieux (Magie Théurgiste) et celle des hommes (Magie Essentielle) sont en compétition.

Pour préserver la Magie Essentielle, les hommes des Républiques de Technomagie ont créé des institutions : les Ecoles de Technomagies qui pratiquent une sorte d'Alchimie, mélange entre technologies et magies permettant d'ancrer la magie dans le réel, et [l'Ordre des Inquisiteurs du Barrage](#) chargé de pourchasser les pratiquants de la magie divine (les « Théurgistes »). Dans les fait, une seule religion est tolérée : [le Culte du Desséché](#), culte exclusivement voué aux morts et faisant simplement office de service funéraire.

Des suites d'une ancienne catastrophe, les Républiques de Technomagies vivent également dans la menace, lointaine mais constante, d'une invasion de mort vivants. Loin à l'Est d'Anima, la ville du Barrage sert de rempart contre les hordes des nécromants.

Loin de cette menace, [la République d'Anima](#) est une cité état, république oligarchique dirigé par un Sénat rassemblant les patriarches des familles les plus influente et riches.

SCENARIO RESUME

Nous présentons ici un résumé destiné au Maître du Jeu pour présenter rapidement le scénario dans son ensemble.

Le scénario s'intègre dans la campagne des [Mains Disparues](#). Mais pourra facilement être jouable séparément.

En route pour [la ville de Trimouli](#), les PJs tombent sur une scène de carnage. Une étrange machine expérimentale des Technomages (*une sorte de prototype de train*) a explosé, tuant tous ces occupants.

Les PJs (dont au moins l'un d'entre eux doit être membre du Culte du Desséché), **sont chargés de régler la succession du [Technomage](#) mort dans l'accident.**

Il y a de nombreux prétendants pour s'emparer des richesses du mage, mais **il faudra d'abord en faire l'inventaire** en explorant sa demeure.

Celle-ci est **piégée** de toute part et **habité par les créations du mage** qui se montrent plutôt belliqueuse.

Une fois la tour du mage « *nettoyés* » **les PJs peuvent décider qui obtiendra l'héritage.**

RESUME DETAILLE

Le scénario se déroule en cinq actes, chacun comprenant des parties optionnelles

Acte 1 : Accident de parcours

- **Cet acte constitue l'introduction du scénario.**
 - **Les PJs sont chargé d'une mission secrète par le Sénateur Disnovese. (optionel)**
 - **Sur la route de Trimouli ils découvrent une scène de carnage.** Le prêtre du Desséché est chargé par les soldats qui nettoient le site de l'accident d'amener les cadavres à la Ziggourat de Trimouli.

Acte 2 : Enquête à Trimouli

- Une fois les cadavres amenés à la Ziggourat, **l'Echevin charge le groupe de s'occuper de la succession du Technomage.**
- Les PJs sont contactés par des **prétendants à l'héritage** :
 - **Un groupe de notable de la ville** qui considère que **le Muncipe doit récupérer les biens du mage**, en l'absence d'autre héritier connu.
 - Un jeune homme qui essaie de **se faire passer pour le fils du Technomage.**

Acte 3 : Une nuit à l'Auberge

- **Un acte de transition** où les PJs peuvent apprendre quelques **informations** en plus sur la ville et sur le mage.
- Ils sont aussi suivis par **un cambrioleur** qui souhaite faire main basse sur les possessions du mage.

Acte 4 : Le Domaine du Mage

- Cet acte constitue le centre du scénario. Les PJs explorent la demeure du Mage.
- Ils sont confrontés à ces animaux de compagnie dans le parc,
- Visitent ses quartiers d'habitations,
- Et doivent trouver un moyen d'entrer dans sa tour,
- Ils sont alors confrontés à plusieurs pièges et créatures belliqueuses qui vivent dans la tour.
- Enfin ils doivent nettoyer les sous-sols de la tour, véritable donjon.

Acte 5 : Héritage est conséquence

- Les PJs ont triomphés des épreuves et nettoyer la tour du mage.
- Mais alors qu'ils rentrent pour la Ziggourat de Trimouli, ils sont attaqués en chemin par des brigands qui souhaite leur voler ce qu'ils ont récupéré dans la tour.
- Une fois cette dernière épreuve passée, Il reste à déterminer à qui revient l'héritage. Les PJs sont libre de ce choix, mais il aura des conséquences.

CONSEIL AUX MJ

Nous fournissons ici quelques conseils d'ordre généraux aux Maitres du Jeu intéressé par ce scénario.

- Globalement il s'agit d'un scénario mêlant divers aspect (enquête / combat) et permettant différentes approches. Il est prévu dans le cadre d'une campagne plus globale (« [les Mains Disparues](#) ») et en suite directe du scénario [La Traque de Maître Mestanio](#). Certaines parties du scénario servent de transition dans la campagne, elles sont optionnelles et indiquée en violet. Le scénario doit être jouable de façon isolé.
- **Durée de jeu** : En partie test, le scénario a été complété sur trois soirées de jeu.
- **Système de jeu** : J'ai noté en rouge les références au système de jeu de Donjons et Dragons (tests de caractéristiques, monstres). Comme le reste, elles peuvent être adapté à votre système de jeu ou votre vision du jeu.
- **Nombre de joueurs** : Les difficultés de rencontres ont été prévu pour un groupe de 4 joueurs (Moine, Guerrier, Roublarde, et Clerc) niveau 3. Si vous avez un groupe plus nombreux, n'hésitez pas à ajouter quelques ennemis en plus pour augmenter la difficulté.
- **Les PJs** : Des personnages joueurs « pré-tirés » sont fourni en annexe. Aucun n'est strictement indispensable au scénario, ce sont des exemples de personnage. En adaptant un peu l'introduction vous pourrez faire participer à peu près n'importe quel type de personnage. Lorsqu'il y a des informations spécifiques au PJs pré-tiré je l'ai noté en orange.
- Il est en revanche indispensable qu'au moins un des PJs soit membre du [Culte du Desséché](#).

- **Le Monde** : Le scénario se déroule dans le monde de Grörst. Celui-ci, est décrit en détail sur [www.lignesdorages.com](#) (et notamment [la République](#) et la [Ville d'Anima](#) et la [ville de Trimouli](#)). Un des intérêts du Scénario est de faire découvrir ce monde à vos joueurs et de leur donner l'impression d'un monde vaste, ouvert et complexe.
- **Adaptations** : Evidemment le scénario est également adaptable à un autre type d'univers, ou à d'autres personnages joueurs, il est tout à fait possible de ne réutiliser que la trame générale.
- **L'Ambiance** : Le scénario fournit des descriptions des différents lieux, Le but est de créer une ambiance bien définie pour le scénario, aidant les Joueurs à s'immerger dans le monde.
- **Les aides de Jeu** : Je vous conseille fortement d'utiliser les aides de jeu / plans fournis dans les PDF complémentaires pour aider vos joueurs à se situer lors des phases d'actions. En partie test, elles ont bien fonctionné et j'en ai ajouté quelques-unes supplémentaires pour compléter. J'ai noté en vert les planche à utiliser pour chaque partie du scénar.

LE CULTE DU DESSECHE

Pour bien comprendre le scénario, il est nécessaire de s'intéresser un peu au [Culte du desséché](#) et à ses missions.

Dans les Républiques de Technomagie, le Culte du Desséché a pour mission principale de s'occuper des morts. Culte des défunts, il s'occupe des funérailles, mais aussi des aspects mémoriels et de la gestion des héritages.

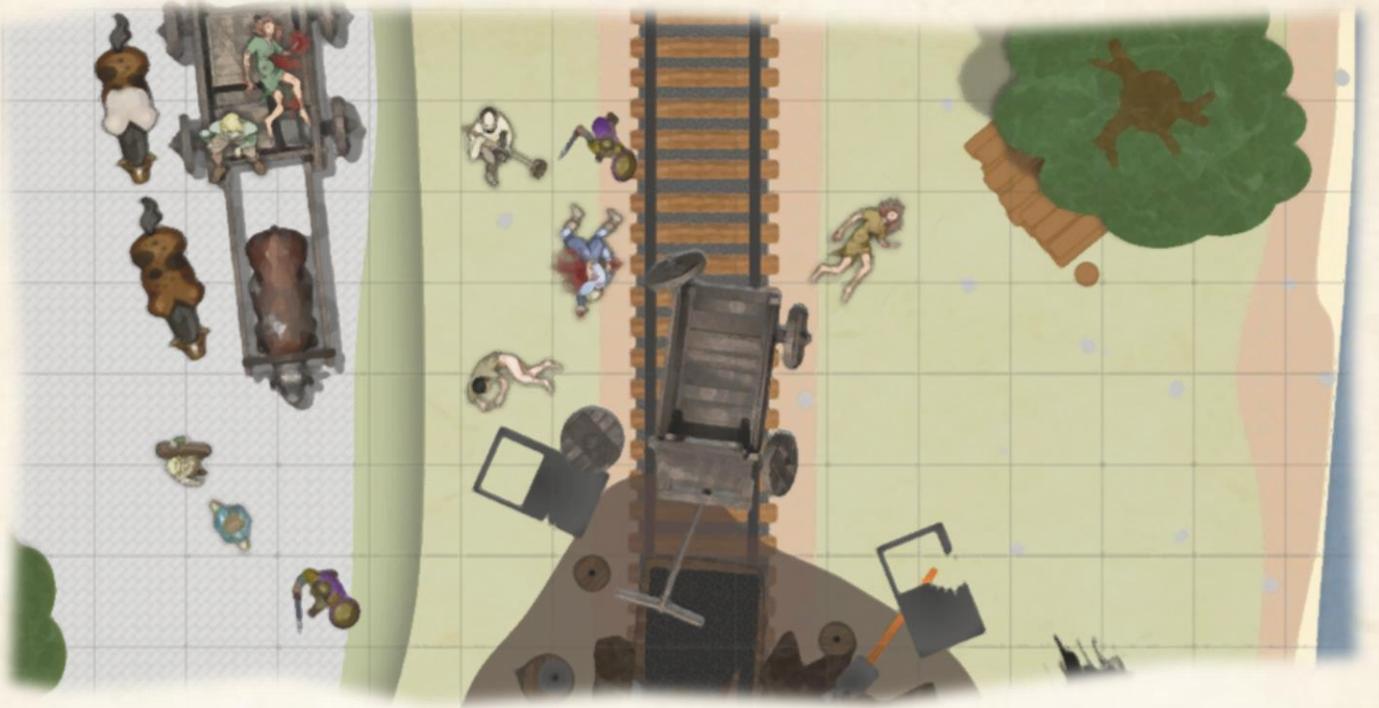
Le culte est très respecté par les habitants des Républiques. Et ces membres sont censés s'occuper des morts avec respect et assurer la transmission de l'héritage avec justice.

Un prêtre du Desséché qui souhaiterait accaparer les biens des morts pour son profit personnel serait plutôt mal vu, et vraisemblablement écarté rapidement du culte.

Evidemment le culte n'est pas forcément totalement désintéressé, mais il faut respecter certaines convenances.

Dans ce scénario il est important que les PJs (*ou à minima celui qui jouera un prêtre du Desséché*) aient bien en tête cette notion : **ils sont là pour inventorier et transmettre un héritage, pas pour piller de façon indiscriminée.**

Cela pourra peut-être créer quelques tensions dans le groupe si d'autres personnages du groupe sont plus vénaux / rapaces, mais c'est sans doute tant mieux... du bon roleplay en perspective 😊.



ACTE 1 — ACCIDENT DE PARCOURS

1.1 EN ROUTE VERS LE NORD

Les PJs sont chargés d'une mission par leur protecteur et quittent Anima pour prendre la route du nord.

LA MISSION : CHAOS CHEZ LES TEREMSI

Cette partie est **tout à fait optionnel et sert de liens avec le reste de la campagne.**

Alternativement il suffit pour démarrer le scénario d'avoir un personnage membre du **clergé du Desséché** et d'envoyer le groupe, pour une raison quelconque, en direction de **Trimouli**.

Fionella Disnovese a échappé de peu à une tentative d'assassinat, en pleine rue, à Anima.

Le Sénateur Disnovese, **protecteur du groupe** de PJs (cf. La Traque de Maître Mestanio), soupçonne une famille rivale : **les Teremsi d'être derrière ce méfait.**

Il charge le groupe d'une nouvelle mission. Ils doivent se **rendre sur les terres des Teremsi** (à 2 jours au Nord d'Anima) pour y répandre le chaos (ce sera l'objet d'un futur scénario... à paraître).

Afin d'effectuer leur mission avec **une certaine discrétion**, ils voyageront sous le **déguisement de prêtre du Desséché.**

La hiérarchie du **Culte du Desséché** a, pour des raisons qui lui sont propre, **autorisé la mission.**

RECOMMANDATIONS AVANT LE DEPART

Pour rejoindre le domaine Teremsi, **il vous faut passer par Trimouli** qui est à un peu moins d'une journée de marche.

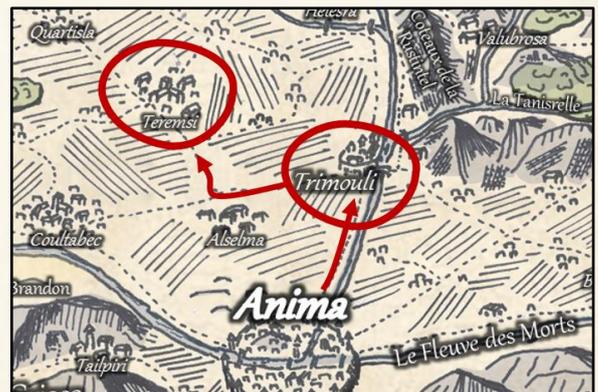
Le sénateur Disnovese vous a conseillé de **vous arrêter à l'Auberge du « Relais Impérial »** qui se trouve à l'extérieur des remparts. Cela vous évitera d'avoir à trainer trop longtemps dans Trimouli.

Le sénateur met à votre disposition **une mule (valeur 8po)** qui pourra porter votre équipement pendant le voyage.

Vous partez également avec des **provisions pour 3 jours.** Largement assez pour atteindre le domaine des Teremsi.

Le Père Fossoyeur De Roncefant, vous a lui, remis un **paquet de lettres, à transmettre à la Ziggourat de Trimouli.**

A Trimouli, il faudra **prendre vers l'Ouest** par la route qui part juste avant la ville en direction d'**Alselma**, puis remonter vers le nord pour atteindre **Teremsi**. Si vous repartez de **Trimouli** au matin, vous devriez y arriver en fin d'après-midi.



SORTIR D'ANIMA

Pour quitter la ville, **vous remontez par la route de Briseroue**, puis par la **Route des Cadets** en traversant le **Faubourg des Bouchers** jusqu'à la **place de l'Oliphant**. Vous croisez des **soldats de la Phalange** qui sont en garnisons dans le quartier. Vous traversez la **Rustintel**, et après avoir passé le **marché des Charbons**, vous arrivez à la **porte de la Rustintel**.

Les gardes vous arrêtent et vous demande de **régler la taxe de sorti de la ville** : 2pa.

Les membres du Culte ne payent pas... mais cela peut être l'occasion de tester les PJs pour voir si ils ont bien saisi qu'ils sont « sous déguisement ».

« Oh pardon, mon Père, l'habitude. »

Une fois la porte passée :

Vous franchissez la porte et prenez la vieille route Impériale en direction de Trimouli. Il s'agit d'une importante route commerciale pour Anima et vous croisez un grand nombre de marchands, des convois de charbon venu de la forêt des Pendus, de la poterie d'Ametta, du vin des Collines d'Argent, des vivres venus de la plaine d'Ametta ou même des marchandises venues de plus loin au Nord : les Barronies de Roche.

1.2 UNE VOIE ETRANGE

Les PJs se mettent en route pour Trimouli.

C'est une belle journée d'été. Vous suivez cette route une bonne partie de la journée. La route est une vieille route pavée, on prétend qu'elle date de l'époque impériale, mais elle a bien sur était soigneusement entretenue par la République d'Anima. A votre droite, les fermes et les champs défilent. A votre droite, vous longez la Rustintel.

Les PJs voient alors une voie étrange qui longe la route

Un peu après le milieu de journée, vous commencez à voir sur le bord de la route un étrange chemin qui longe la route principale. Parallèlement à la route des poutres en métal sont posés sur des poutres de bois qui elles sont perpendiculaires à la route. Le tout repose sur un amas de gravats.

S'ils questionnent les marchands :

« Oh ça c'est un de leur trucs de Technomages, parait qu'ils veulent faire avancer des chariots depuis Trimouli jusqu'à Anima comme ça ».

1.3 SCENE DE CARNAGE

Les PJs découvre une scène de carnage : une machine de Technomage a explosé, tuant tous ses occupants.

UNE EXPLOSION AU LOIN

Les PJs sont secoué par le bruit d'une **explosion lointaine**.

Soudain, vous voyez au loin un nuage de fumée étrange qui se lève dans le ciel, et quelques secondes après vous entendez un bruit tonitruant. Comme si quelque chose de très lourd venait de tomber. Il vous a même semblé sentir le sol trembler légèrement.

Le nuage de fumée s'élève dans le ciel, d'une couleur légèrement jaunâtre, avant de se dissiper.

RENCONTRE AVEC DES MARCHANDS

Les PJs rencontrent des marchands qui peuvent leur donner quelques informations sur l'explosion.

Les gens autour de vous ne savent pas ce que c'est. Ils s'arrêtent un peu, on discute. Peut-être un accident des Technomages, et chacun reprend son chemin.

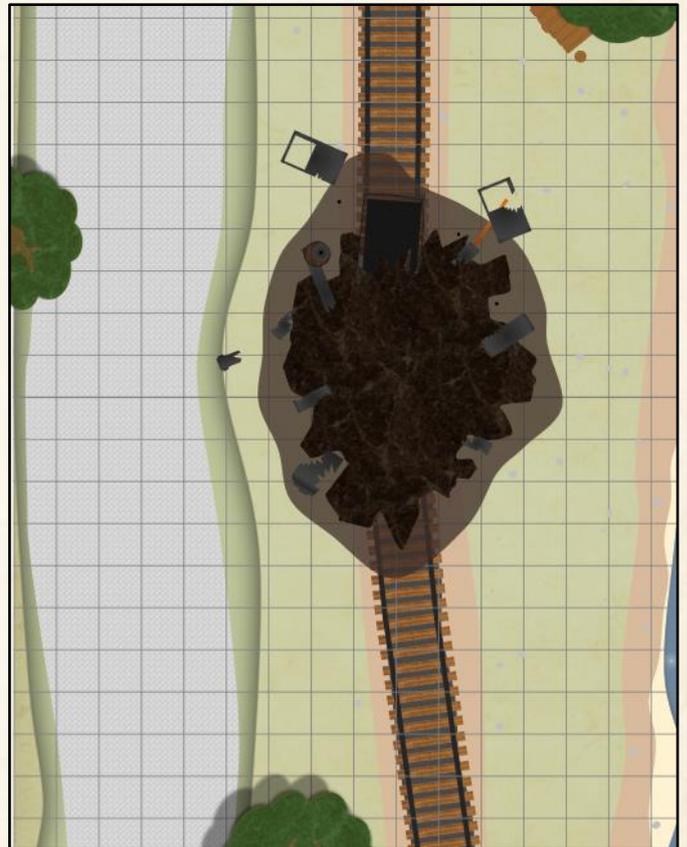
Après un petit quart d'heure vous commencez à croiser des gens qui vous racontent ce qu'ils ont vu :

« Une machine de Technomage a explosé »,
« Il y a des morts ».

SCENE DE CARNAGE

Après encore un quart d'heure vous arrivez sur les lieux.

À l'abord de la route un tas de débris fumant encombre l'étrange voie qui longeait la route. Un petit attroupement s'est constitué autour des décombres d'une étrange machine.



Sur place :

- Des passants qui observent la scène :
 - **Mathilda Ficassia** : Elle revenait de Trimouli (ou elle a vendu de la crème), cheminait en direction d'une Ferme plus au sud. Elle observe le carnage.
 - **Fabien Foullilio** : Bucheron qui rentrait à Anima, il a assisté à l'explosion et il en a encore les oreilles qui bourdonne.
- Un groupe venu de Trimouli pour constater les dégâts.
 - 2 soldats de la garde de Trimouli :
 - **Juanito Vespouilli** (jeune)
 - **Felix Baltidini** (plus vieux, le chef)
 - 2 serveurs.
 - **Marcello Oulassi** (jeune) conducteur de char à bœuf.
 - **Lucien Vilamini** ouvrier, occupé à nettoyer.
- Les Morts : Les cadavres présentent des signes de brûlure grave, plusieurs ont perdu des membres ou ont été transpercé par des morceaux de métal.
 - Le Technomage Magister : **Alfredo di Valimanto 48 ans.**
 - Un jeune Technomage Novice : **Marco Flavioni 23 ans.**
 - Deux ouvriers :
 - **Georgio Malcondi 37 ans**
 - **Pablo Barriguina 42 ans**

Felix Baltidini arrête le groupe de PJs

« Ah mon Père, c'est le Desséché qui vous envoie ! on a bien besoin de vos services ici. »

« Il faut conduire ces morts à la Ziggourat de Trimouli, ils sont sous votre responsabilité. Je vous confie le chariot. »

« Le Technomage était une figure de Trimouli, heureusement qu'on peut compter sur le culte du Desséché pour s'occuper du corps. »

En discutant avec **Marcello Oulassi**, ils pourront apprendre que le Technomage était très riche, qu'il possédait des terres à Trimouli et une tour de Technomage, et que sa succession va attirer des convoitises.

1.4 ARRIVEE A TRIMOULI

Vous arrivez à Trimouli vers 16h30.

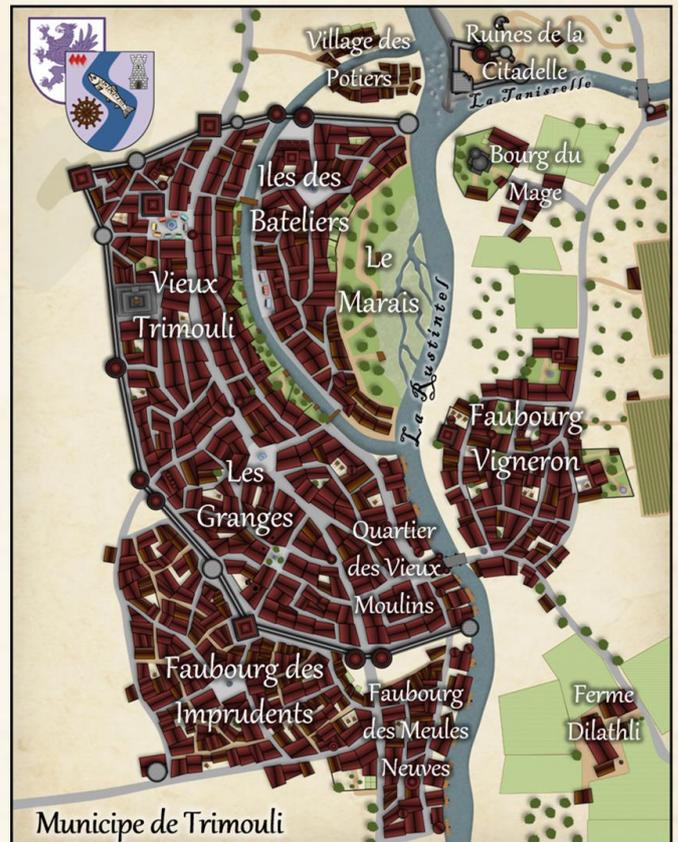
Vous commencez à voir l'habitat se regrouper, et sur la rive vous croisez quelques moulins, annonçant l'approche de la ville.

En arrivant en ville, vous croisez l'Auberge indiqué par le Sénateur : **le Relais Impérial**. Celui-ci se trouve à l'angle de la route partant vers l'Ouest pour **Alselma** et **Teremsi**.

A l'entrée en ville les gardes vous laissent passer quand ils voient le chargement du chariot.

Si les PJs interrogent les passants sur la localisation de la Ziggourat, elle se trouve dans **le vieux Trimouli**, il faut

remonter la vieille route impériale jusqu'à la place du **Municipe** avant de redescendre vers la **Ziggourat**.



La ville de **Trimouli** est petite comparée à Anima (elle fait un peu plus d'un quartier d'Anima), mais il s'agit tout de même d'une vraie ville. A cette heure, **les rues sont pleines d'activité avec de nombreux artisans et marchands.**

C'est une ville ancienne, qui s'est développée dans l'ombre d'Anima. La ville est en **partie fortifiée** et elle a vu d'important combat lors de la dernière guerre lorsque la ville d'Ametta tenta de se soustraire à la République d'Anima. Sur **l'autre versant de la Rustintel** se trouve les ruines d'une **ancienne Citadelle** qui date selon certains de l'époque Impériale.

Une bonne partie de l'activité de la ville vient des **moulins** qui ont donné leurs noms à la ville. Ils centralisent une bonne partie de la **production agricole** venant des plaines d'Ametta à l'Ouest. La nourriture transitant par Trimouli avant de descendre vers **Anima**, ou remonter vers **Ametta**.

L'autre activité importante de la ville est le **transport de marchandise**, notamment par bateaux sur la Rustintel qui est navigable au Nord de Trimouli et jusqu'à Ametta. C'est sur **la Pile des Bateliers** que se concentre cette activité, exercé par des **familles assez modestes**.

Enfin Trimouli est une **ville de vigneron**, elle est toute proche des **fameux côteaux de la Rustintel** célèbre dans toutes les Républiques pour leur excellent vin, et des **côteaux de la Tanisrelle** dont la production est centralisée à Trimouli.



ACTE 2 — ENQUETE A TRIMOULI

2.1 A LA ZIGGOURAT DE TRIMOULI

Les PJs amènent **les corps des victimes** à la **Ziggourat de Trimouli**. Ils sont chargés par l'Echevin de **s'occuper de la succession du Technomage**.

ENTRETIEN AVEC LE PERE FUNEBRE JAMBASTI.

La ziggourat de Trimouli suit le même type de plan que celle d'Anima, mais en beaucoup plus modeste.

A la Ziggourat, on s'occupe de récupérer les corps que vous apportez.

Vous êtes reçu par le Père Embaumeur Azzéri et le Père Funèbre Jambasti, Echevin de Trimouli. C'est ce dernier qui parle, d'une voix chevrotante, le père Azzéri restant silencieux.

« Père Cistalius, vous êtes le bienvenu ! »

« Ainsi, il semblerait que le Desséché vous ai mis sur le chemin au bon moment ».

« Même si, notre client est d'un rang important, je ne m'opposerai pas au principe du premier mort ».

« Aussi, Père Cistalius, vous restez en charge des obsèques et de la succession du Technomage **Alfredo di Valimanto** »

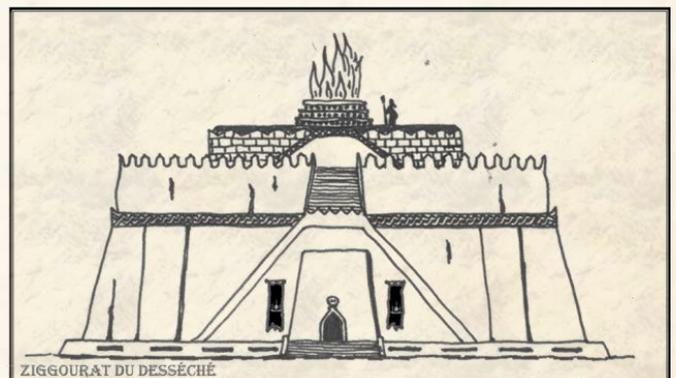
« Vous pourrez bien sûr compter sur le soutien de la Ziggourat de Trimouli ».

« Si je peux vous conseiller, à ce sujet, le premier impératif sera d'évaluer les biens du défunt et s'occuper de sa succession. »

« Nous nous occuperons du corps pendant ce temps, il est regrettable qu'il nous parvienne si tard, et dans cet état, nous ne pourrions pas le faire parler, ce sera à vous de découvrir ses secrets ».

« Si le Technomage Di Valimanto était une figure locale, on ne lui connaît pas de successeur évident et clairement désigné, peut-être qu'en fouillant dans ses affaires vous trouverez un testament, ou des indices sur une famille peut être éloignée qui pourrait réclamer sa part ».

« Il possédait une grande propriété à l'extérieur de la ville, au lieu-dit du Bourg du Mage. Reposez-vous ce soir et allez y jeter un coup d'œil demain. »



ZIGGOURAT DU DESSÉCHÉ

CONFIDENCE DU PERE EMBAUMEUR AZZERI

En sortant, le Père Azzéri vous raccompagne à la sortie de la Ziggourat.

« Je suis désolé, vous allez **devoir louer une chambre à l'auberge**, la ziggourat de Trimoulli n'a malheureusement pas les capacités de celle d'Anima. »

« Un mot encore, la succession du Technomage est une **mission prestigieuse**, mais je crois surtout que l'Echevin a voulu **éviter d'avoir à prendre une décision**. »

« Il y aura sans doute de **nombreux prétendants** pour récupérer la fortune du Technomage, et forcément **des déçus**, en laissant **cette responsabilité à quelqu'un d'extérieur à la ville**, l'Echevin s'assure de **ne se fâcher avec personne**... »

« **Bon courage, jeune homme** ».

2.2 RENCONTRE AVEC LES SENATEURS DE TRIMOULI

Les PJs sont « invités » par **les notables de la ville**. Ceux-ci leur font comprendre **qu'ils souhaiteraient que la ville (le Municipie) récupère les biens du Technomage**.

INVITATION SENATORIALE

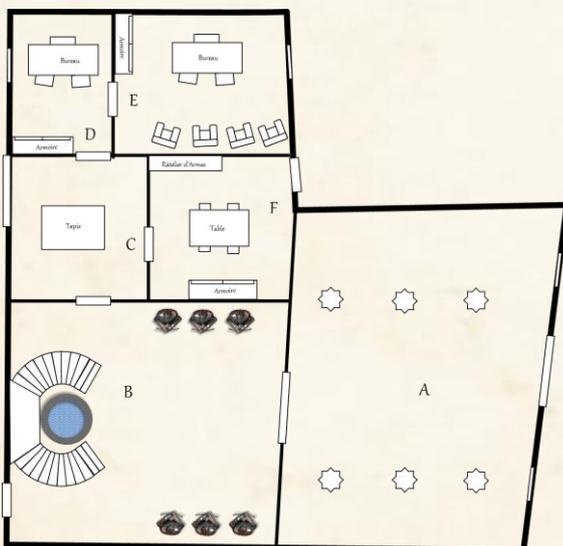
A peine sorti de la Ziggourat, un jeune homme habillé richement s'avance vers vous.

« Père Cistalius, le Conseil du Municipie voudrait vous accueillir en ville, Mon Père, le Sénateur Sistillio vous convie à son palais, veuillez me suivre ».

Utiliser le plan Palais Sistillio extérieur.

Vous remontez vers la place du Municipie. Celle-ci est dominé par une imposante tour fortifiée qui sert de siège au conseil du Municipie de la ville. La place, elle, est encombré d'échoppes de commerçants vendant toute sorte de marchandises.

Le Palais du Sénateur Sistillio se trouve sur la place, c'est une imposante demeure à la façade richement ouvragée.



LE PALAIS SISTILLIO

A) HALL D'ENTREE

Vous entrez dans un grand hall au sol couvert de marbre qui forme une entrée monumentale au Palais Sistillio.

B) ESCALIER MONUMENTAL

Vous traversez ensuite une grande pièce où trône un grand escalier courbe surplombant un bassin. Plusieurs armures d'apparat décorent la pièce.

C) ANTICHAMBRE

Vous traversez une petite antichambre

D) BUREAU DES GREFFIERS

Avant d'arriver dans un premier bureau, ou s'entasse des dossiers.

E) BUREAU DU SENATEUR

Enfin votre guide vous conduit au bureau du Sénateur où vous attendent des fauteuils et 4 hommes d'un âge assez avancé vous y attendent. Ils portent tous de beaux vêtements.

F) SALLE DES GARDES

La salle des gardes.

ENTRETIEN AVEC LES SENATEURS

« Père Cistalius, c'est **un honneur de vous recevoir chez moi**, je suis le sénateur Enrico **Sistillio** ».

« Je vous présente les sénateurs **Vandelini, Batsatizi et Colastimi**, qui siègent avec moi au **Municipie de Trimouli** et au **Sénat d'Anima** ».

« Nous avons appris **le décès du Technomage Magister**, et nous souhaitons vous assurer du **soutien du Municipie de Trimouli** dans la difficile tâche qui vous incombe ».

« Evidemment **nous n'interviendrons pas dans d'éventuelles querelles** concernant la succession du Technomage ».

(Les trois autres sénateurs confirment avec empressement)

« Oui, non ce n'est vraiment pas le moment de se diviser »
 « Toutefois je tiens à vous prévenir, il est peu probable que vous trouviez un successeur désigné pour le Technomage ».

« A part son jeune apprenti, il était, pour ainsi dire très réservé, et se passionnant légitimement pour ses

recherches, ses contacts sociaux s'était ... disons raréfiés depuis quelques années ».

« Enfin il n'en demeure pas moins une figure importante de Trimouli, qui a payé un trop lourd prix à sa recherche d'innovation technomagiques et sa quête perpétuelle du bien commun ».

« Si, par hasard, il s'avère qu'aucun successeur clair ne se présente, le Municipe de Trimouli se chargera de perpétuer la mémoire du Mage en érigeant une statue à son honneur ».

Les autres sénateurs confirment :

« Oh oui, il faut l'honorer », « c'était un grand homme ».

« Et la ville aurait bien besoin de récupérer les terres qui lui appartiennent, au lieu-dit du Bourg du Mage ».

« Sa volonté de construire une tour de Technomage en ce lieu était certes compréhensible, mais enfin, nous ne sommes pas sur la colline de Machinima ici. »

Les autres sénateurs confirment :

« Ha ha oui tout à fait »

Le sénateur te fixe dans les yeux :

« Les citoyens de Trimouli ont besoin de terres ».

« **Nous vous souhaitons donc bon courage jeune homme.** Nous sommes assurés que le **Culte du Desséché** saura **régler cet épineux problème de succession avec tout le tact nécessaire.** »

« En attendant, nous restons à votre disposition. »

Le sénateur **Colastimi** ajoute avec un grand sourire :

« Je vous invite à vous installer à **l'Auberge Villandi** dans le **Faubourg Vigneron**. L'auberge m'appartient et vous pouvez y **loger, y manger et y boire** à mes frais. »

2.3 LE FILS PRODIGE

Les PJs sont abordés par un **jeune homme** qui essaie de se faire passer pour le **fil** du Technomage. **Il s'agit en réalité d'un imposteur.**

Utiliser le profil **Espion** pour ce PNJ.

RENCONTRE

Alors que vous venez de traverser **la place du Municipe** et de rejoindre **la Vieille Route Impériale**, un **jeune homme portant des vêtements rapiécés** s'approche de vous.

« Père Cistalius, auriez-vous un moment à m'accorder ? »

« Je m'appelle Igor, **Igor di Valimanto**, j'ai appris que mon père avait eu un accident ? »

« Si vous avez un moment, je peux vous inviter **dans ma modeste demeure** et vous expliquer **ma délicate situation** ».

MAISON D'IGOR

Vous traversez **le canal des haleurs** en direction de **l'île des bateliers**. Le quartier est clairement plus **populaire** que le vieux Trimouli, **sans être complètement pouilleux**. De nombreux **enfants jouent sur les quais**, et **le quartier semble très vivant**.

Igor vous emmène dans **le sud de l'île, près du Marais**. La fin de journée est **encore chaude** et **l'odeur du marais** est légèrement incommodante.



Il vous conduit à **une petite maison en bois** située près du Marais.

« Je suis désolé, ma demeure est un peu modeste ».

« Comme je vous ai dit, je me nomme Igor di Valimanto, je suis le fils du Technomage. »

« Ma mère était **un amour de jeunesse du Technomage**, il l'a rencontré à **Anima**, lorsqu'il était à **l'école de Technomagie** ».

« Ma mère était **une jeune lingère**, sans doute un peu naïve, elle s'est **éprise de mon père**. »

« Lorsqu'il est venu s'installer ici, **elle l'a suivi**. »

« Mais **il lui a refusé son aide**, il s'est enfermé dans ses recherches, et **elle a dû m'élever seule**. »

« **J'ai croisé mon père quelques fois**, et je suis sur qu'il **m'aimait bien au fond**. »

« Ne les laissez pas **me priver de mon héritage**, s'il vous plait mon père, pour ma pauvre mère ! tous ces riches, tous ces puissants, *tous ces ronds de cuirs*, ils en veulent toujours plus, et **nous le petit peuple, on crève !** »

Si on lui demande le prénom de sa mère :

« Patricia Tallastalli ».



ACTE 3 - UNE NUIT A L'AUBERGE

Les PJs peuvent choisir entre deux auberges : le **Relais Impérial** à l'entrée de Trimouli (recommandé par le Sénateur Disnovese), ou **l'Auberge Villandi** dans le Faubourg Vigneron (recommandée par le sénateur Colastimi).

Les interactions sont similaires d'une auberge à l'autre. Seules les descriptions des lieux changent.

3.1 RELAIS IMPERIAL

Une grande auberge accueillante, offrant différents niveaux de prestation du plus modeste au presque luxueux. Elle est fréquentée par des voyageurs qui emprunte l'ancienne route Impériale, marchands reliant Anima à Ametta (poterie, équipements divers), Marchand venu à Trimouli pour acheter du vin, voyageur en direction du Nord et des Barronies de Roche, etc. L'Auberge sert aussi de taverne aux habitants du quartiers, principalement des ouvriers des moulins.

A) SALLE DES VOYAGEURS

Salle principale du Relais Impérial par lequel arrive les voyageurs qui résident à l'Auberge. C'est une salle surtout fréquentée par les voyageurs.

C'est une grande salle conviviale avec deux grandes tablées et une belle cheminée où flambe un bon feu.

Au comptoir, c'est **Martha Forgoti** qui accueille les voyageurs. Une grande femme d'une quarantaine d'années à la beauté un peu passé et au franc parlé.

La salle se remplit peu à peu de voyageurs (cf 3.3 PNJ d'Auberge).

LE RELAIS IMPÉRIAL

Hébergement :

- Ecurie : 1 pa la nuit.
- Box pour un cheval / mule / âne : 5pa.
- Salle commune (12 places) : 3pa la nuit.
- Grand Dortoir (10 places) : 5 pa la nuit.
- Petit Dortoir (6 places) : 7 pa la nuit.
- Chambre (4x2 places) : 1 po la nuit.
- Suite (1x2 + 1x3 places) : 3 po la nuit (petite), 5po (grande).

Boissons :

- Bière des plaines (blonde) : 6 pc la chope, (*elle est plutôt très bonne, mais on propose plutôt du vin aux voyageurs, elle est considérée comme une boisson de rustre.*)
- Vin de table : 3 pa la bouteille (*passable*).
- Côteau de la Tanisrelle : 6 po la bouteille (*plutôt bon*).

Repas :

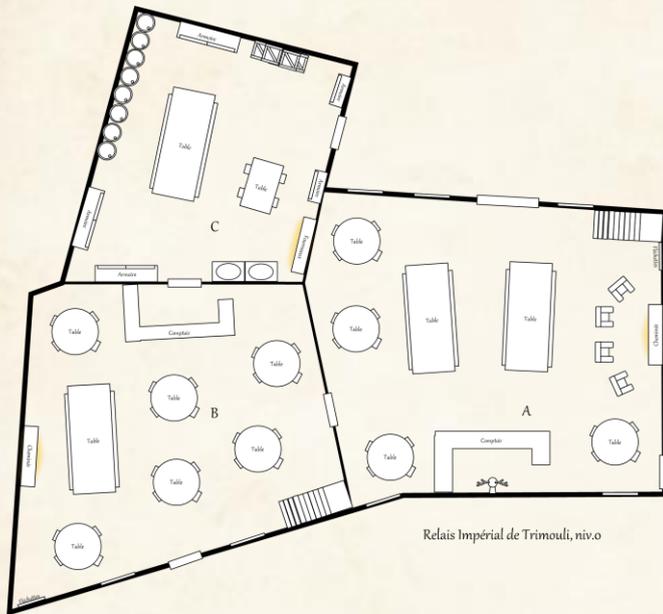
- Miche de pain : 5pc
- Soupe du soir (haricot, un peu de viande) : 1pa.
- Repas du soir (soupe + légumes braisés et tranche de pâté de perdrix) : 4pa.
- Grand repas (repas du soir + 1/2 poulet et corbeille de fruit) : 7pa.
- Fourrage pour 1 bête : 1pa.

B) TAVERNE IMPÉRIALE

Une salle qui sert plus de Taverne pour des habitants du quartier, on vient y boire un coup en fin de journée, voire manger pour certains.

L'endroit est un peu plus cosy, c'est la fille de Martha, **Sonia Forgoti** (17 ans, beau yeux bleus) qui tiens le bar.

La salle est pleine vers 18h, surtout des employés des moulins, puis se désempli après.



C) CUISINES

Les cuisines où s'activent **Pedro Forgoti** (la cinquantaine, bedonnant) et ses deux plus jeunes filles (Mila 15 ans et Lili 12 ans).

D) SALLE COMMUNE

Une salle commune où les voyageurs peuvent se retrouver le soir après le repas dans une ambiance tranquille ou festive selon les soirs.



Une grande cheminée occupe le centre de la pièce. De part et d'autre on y trouve des fauteuils et des banquettes.

Cette salle sert aussi de dortoir pour ceux qui ne peuvent pas payer mieux.

E) COULOIR ET PETIT SALON

Ce couloir mène aux chambres les plus huppées de l'auberge.

On y trouve une belle cheminée et un petit salon qui peut accueillir les hôtes de marques en fin de soirée, à l'écart de la salle commune.

Une petite bibliothèque est installée dans le petit salon, mais on y trouve que 3 livres en assez mauvais état.

F) GRAND DORTOIR

Le Grand Dortoir de l'auberge, il contient 5 lits superposés (10 couchages), une petite table et 2 armoires généralement vides.

G) PETIT DORTOIR

Un second dortoir plus petit et un peu plus proche de la cheminée de la salle commune. Il contient 3 lits superposés (6 couchages). Et deux petites armoires vides.

Le dortoir peut être privatisé pour 35 pa (soit le prix de 5 lits).

H) CHAMBRE H

Une chambre de bonne qualité, équipée d'un lit 2 places, un poêle, d'une armoire et un coffre.

La chambre est un peu bruyante le soir si la salle commune est animée. La fenêtre donne sur le toit de la cuisine.

I) SUITE 1

La plus grande et plus belle chambre de l'Auberge. Elle contient 2 lits (un 2 place et 1 place). On y trouve aussi 2 armoires, un coffre et une petite cheminée. 2 fenêtres donnent sur la cour de l'auberge.

J) SUITE J

Une belle chambre bien équipée (lit 2 place), cheminée, 2 armoires et un coffre. Une fenêtre donnant sur la cour de l'auberge.

K) CHAMBRE K

Une chambre de bonne qualité, équipée d'un lit 2 places, un poêle, d'une armoire et un coffre. La chambre donne sur la rue.

L) CHAMBRE L

Une chambre de bonne qualité, équipée d'un lit 2 places, un poêle, d'une armoire et un coffre. La chambre donne sur la rue.

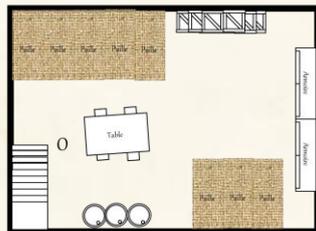
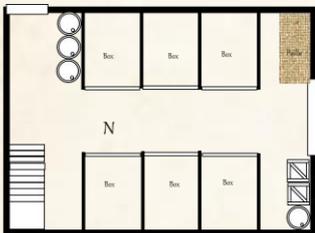
M) CHAMBRE M

Une chambre de bonne qualité, équipée d'un lit 2 places, un poêle, d'une armoire et un coffre. La chambre donne sur la rue.

N) ECURIE

Les écuries de l'Auberge, avec 6 box qui peuvent être loués. L'Auberge peut aussi fournir du foin aux bêtes.

C'est Pablo un jeune garçon de ferme (19 ans, grand gaillard avec des bras qui semblent trop grands pour lui) qui s'occupe des bêtes.



Relais Impérial de Trimouli, écurie.

O) REMISE

La remise, de l'Ecurie. On y trouve des outils agricoles et on peut y dormir sur la paille.

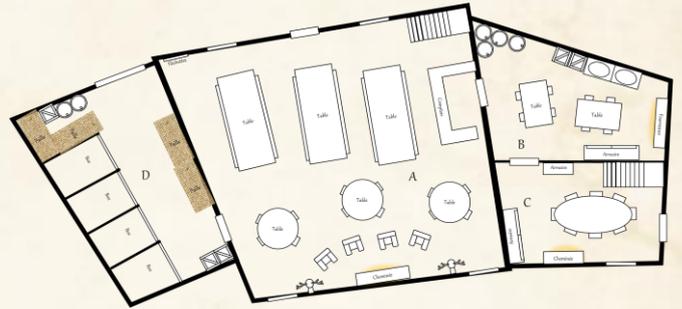
3.2 L'AUBERGE VILLANDI

Une auberge / taverne du Faubourg Vigneron.

Elle accueille des marchands de vins venus négocier les vins de la Tanisrelle (et parfois ceux, plus chers et plus rares, de la Rustintel), mais aussi des chasseurs qui partent pour les collines d'Argent par la route de la Tanisrelle.

La taverne est aussi fréquentée par une clientèle locale qui vient parfois boire un verre de vin le soir (ouvriers des moulins).

L'Auberge appartient au Sénateur **Colastimi**.



AUBERGE VILLANDI

Hébergement :

- Ecurie : 1 pa la nuit.
- Box pour un cheval / mule / âne : 6pa.
- Grand Dortoir (10 places) : 6 pa la nuit.
- Chambre Modeste (2x4 places) : 8 pa la nuit.
- Chambre correcte (1x 3 + 1x2 places) : 1po la nuit.
- Chambre belle (2x2 + 1x3 places) : 4 po la nuit.

Boissons :

- Vin de table : 2 pa la bouteille (*passable, coupé à l'eau*).
- Côteau de la Tanisrelle : 8 po la bouteille (*plutôt bon*).
- Côteau de la Tanisrelle supérieurs : 12 po la bouteille (*très bon*).
- Côteau de la Rustintel :
 - 60 po la bouteille de Neusatna, 10 po le verre (*excellent*).
 - 75 po la bouteille de Rustalor, 12 po le verre (*excellent*).

Repas :

- Miche de pain : 5pc
- Soupe du soir (choux verts, un peu de viande) : 1pa.
- Repas du soir (soupe + légumes bouillis et tranche de pâté de chevreuil) : 5pa.
- Grand repas (repas + ragout de sanglier et corbeille de fruit) : 8pa.
- Fourrage pour 1 bête : 1pa. Repas du soir (soupe + légumes braisés et tranche de pâté de perdrix) : 4pa.

A) SALLE COMMUNE

La salle commune de l'auberge, elle est meublée de trois grandes tables et trois plus petites. Le mur sud est occupé par une belle cheminée et décoré de trophées de chasse.

Le comptoir est tenu par **Mr Sergio Douillourimi**, un homme d'une soixantaine d'année.

La salle se remplit peu à peu de voyageurs (cf **3.3 PNJ d'Auberge**).

B) CUISINES

Les cuisines de l'Auberge. Ou s'active Mme Lara Douillourimi, vieille femme maigrellette.

C) LOGIS DE L'AUBERGISTE

Le logis privé de l'Aubergiste Douillourimi.

D) ECURIE

Les écuries de l'Auberge, avec 4 box qui peuvent être loués. L'Auberge peut aussi fournir du fourrage aux bêtes.

C'est Carlo un jeune garçon de ferme (21 ans, petit et rondouillard) qui s'occupe des bêtes.

E) COULOIR

Couloir menant aux chambres



F) DORTOIR

Le Dortoir de l'auberge, il contient 5 lits superposés (10 couchages), une petite table et 2 armoires généralement vides. La pièce est chauffée par un Poêle à bois, mais il faut acheter le carburant (5pc).

G) COULOIR

Couloir du logis de l'aubergiste.

H) CHAMBRE DE LA BONNE

Chambre de Mariella Lodandclirri

I) CHAMBRE DE L'AUBERGISTE

La chambre du couple d'Aubergiste

J) CHAMBRE J (MODESTE)

Une chambre modeste avec 2 lits superposés (4 couchages), 2 armoires et un poêle. La fenêtre donne sur la rue.

K) CHAMBRE K (CORRECTE)

Une chambre avec 1 lit 2 place, 2 armoires, une petite table et un poêle. La fenêtre donne sur la rue.

L) CHAMBRE L (CORRECTE)

Une chambre avec 1 lit 2 place et 1 lit 1 place, 1 armoires et un poêle. La fenêtre donne sur la rue.

M) CHAMBRE M (MODESTE)

Une chambre modeste avec 2 lits superposés (4 couchages), 1 armoires et un poêle. La fenêtre donne sur la rue.

N) CHAMBRE N (BELLE)

Une belle chambre avec 1 lit double et 1 lit 1 place, une table, une armoire et un poêle. La fenêtre donne sur les champs.

O) CHAMBRE O (BELLE)

Une belle chambre avec 1 lit double, une table, une armoire et un poêle. La fenêtre donne sur les champs.

P) CHAMBRE P (BELLE)

Une belle chambre avec 1 lit double, une armoire et un poêle. La fenêtre donne sur les champs.

3.3 PNJ D'AUBERGE

Plusieurs rencontres possibles autour de l'Auberge que les PJs auront choisi.

LE CAMBRIOLEUR – ALFREDO PROPOLI

Alors qu'ils approchent de l'Auberge, les PJs sont pris en filature par un cambrioleur qui souhaite visiter la demeure du Technomage avant que le Culte du Desséché n'y mette son nez.

Il suit et observe les PJs, puis ira pendant la nuit escalader le mur du domaine du Mage, avant de trouver une fin funeste (cf. **Acte 4 Un cadavre dans le parc**).

FILATURE

Pour déterminer si les PJs se rendent compte qu'ils sont suivis :

Faire un **Jet de Discrétion +4 versus perception passives des PJs** dans Trimouli, au niveau de **la place des granges**.

Si les PJs le repère c'est peu avant d'arriver à l'auberge.

S'il est confronté par les PJs le cambrioleur rigole et tente de s'en tirer en disant :

« Hé quoi, je vais boire un coup, j'ai bien le droit non ? ».

Les PJs doivent faire un **jet de Perspicacité vs 1D20 + 5 (tromperie)** pour avoir des doutes.

DANS L'AUBERGE

Il se mêle à la foule de l'auberge, demande à boire et s'en va jouer aux fléchettes.

Au bout d'un moment il vient parler au PJs :

Bonjour mon père, mes respects.

- Je ne voudrais pas paraître importun, mais est-ce que vous ne seriez pas chargé de la succession du pauvre Technomage **di Valimanto ?**

- Ah oui, c'est bien ce que je pensais.

- Et vous êtes déjà aller faire un tour chez lui ?

- Ah d'accord parce que vous voyez, il se trouve qu'il me devait de l'argent. J'ai chez moi un contrat, je lui avais livré des outils (des pinces et des tenailles, du bon matériel, acheté à Anima sur le vieux pont, je suis commerçant). Et il ne me les a jamais payés. Il était un peu distrait mais vous devriez trouver ce contrat dans ces affaires.

- Vous comptez y aller demain ? oui ?

- Bon, très bien et bien bonne nuit. Et quand vous aurez le contrat, euh, pensez à passer me payer, j'ai une boutique rue de la tape, dans le Faubourg des Imprudents, je m'appelle Alfredo Gapoli.

Les PJs doivent faire un **jet de Perspicacité vs 1D20 + 5 (tromperie)** pour comprendre qu'il les baratine.

ENGUERAND LE TROUVERE

Lorsque les PJs ont choisi leur auberge, leur annoncer que **ce soir Enguérand le Trouvère se produira dans l'Auberge**.

Après le repas, Enguérand arrive.

C'est un homme d'une trentaine d'année, portant une barbe soignée avec une petite barbichette et des cheveux mi-long. Il est habillé de vêtements d'un blanc éclatant, réhaussé de boutons d'or et d'argent. Il porte un luth, un tambourin et une petite flûte.

Il s'installe et commence à jouer ses chansons, captivant l'auditoire.

CHANSON DU TROUVERE

Cette chanson apporte des informations sur le contexte de l'aventure, sur ce qui se passe dans la région.

Vous pouvez écouter une version (*approximative*) de la chanson [ici](#).

Refrain :

D5	A5	E5	B5
Je Suis Trouvère, Je M'appelle Enguerrand			
D5	A5	E5	B5
J'veis vous conter, les nouvelles des 4 vents			
D5	A5	E5	B5
J'ai pris mon luth, et mes beau habits blanc			
D5	A5	A5	B5
Ecoutez donc, mes nouvelles valent d'argent !			

Couplet 1 :

B5	G5	A5	B5
Voici venir les nouvelles du Nord			
B5	G5	A5	B5
A Ametta, il a plu bien fort			
B5	G5	A5	B5
Et les potiers ça leur fait du tort !			
E5	D5	F#5	B5
L'argile est molle, elle ne sèche pas ! Hey !			

Couplet 2 :

Voici venir les nouvelles du **Midi**
 Le Technomage est mort aujourd'hui
 Une immense explosion a tout détruit
 Son cheval de fer, a bien sauté en l'air ! Hey !

Couplet 3 :

Voici venir les nouvelles du **Levant**
 Dans les coteaux, oh un fait navrant
 Une bête féroce a tué un enfant
 On fera une battu pour lui tomber dessus ! Hey !

Couplet 4 :

Voici venir les nouvelles du **Couchant**
 A Teremsi on se prépare activement
 D'ici 10 jours, ce sera l'évènement
 On mènera 12 bœufs à la boucherie ! Hey !

Couplet 6 :

Voici venir les nouvelles **d'Ici**
 Les bateliers s'activent à grand cris !
 Fonder une guilde ca a un certain prix.
 La cagnotte est ouverte donnez votre argent ! Hey !

Refrain final :

Je suis trouvère, je m'appelle Enguérand
 Je vous ai comté les nouvelles des 4 vents
 Avec mon luth et mes beaux habits blancs
 Si ça vous plus ... donnez un peu l'argent

ENCORE : LA CHANSON DU CORNU

Cette chanson est optionnelle, elle se base sur l'univers des Terres de Grörst (cf Divinités de Grörst), mais n'apporte pas d'information spécifique à l'aventure.

Vous pouvez écouter une version (*approximative*) de la chanson [ici](#).

Sur l'air de « The Wellerman Song » (ou à peu près).

Couplet 1 :

Si vous croisez au crépuscule
 Une jeune fille dansant sous la lune
 De grands yeux noirs, un teint blafard,
 Prenez bien garde à vous !
 Elle vous entraîne à travers bois,
 Jusqu'au cercle du sabbat
 Un loup qui hurle bête aux abois,
 Vous rendra complètement fou !

Refrain :

Il est des nuits d'automne où le cornu s'en vient chez les hommes
 Les démons caracolent en folle farandole

Couplet 2 :

Mousses, lichens et champignons,
 S'animent à l'unisson
 Les feux follets éclairent le bois,
 Prenez bien garde à vous !
 Les esprits dansent dans la forêt,
 Lutins, sorcières et farfadet
 Quand sonne minuit, un affreux cri
 Vous rendra complètement fou !

Refrain x2.**Couplet 3 :**

Issu du monde souterrain,
 Le dieu malin vous tend la main,
 Mais ses présents sont faux-fuyants,
 Prenez bien garde à vous !
 Dans la forêt des pendus,
 Le grand cornu est apparu
 Sous les ifs noirs, le désespoir,
 Vous laissa complètement fou !

Refrain x3.**EXPLICATION DES CHANSONS**

Après ses chansons, **le trouvère passe de table en table pour faire la quête.**

Pour **2 pa**, Enguérand donne, en privé, **plus d'information sur chacun des couplets de sa chanson.**

Il recueille aussi les histoires intéressantes, il ira les raconter ailleurs. L'occasion pour les PJs s'ils le veulent de **lancer quelques rumeurs.**

Couplet 1 - Nord : c'est juste la météo, c'est pas de bol, mais les potiers d'Ametta râle, le début d'été est vraiment pourri dans le nord.

Couplet 2 - Midi : Les PJs sont déjà au courant... Ils pourront apprendre que :

Le Technomage **di Valimanto** n'avait pas de descendant connus, qu'on le sait très riche, que sa demeure est sans doute protégée par quelques trucs magiques bizarre.

Il leur raconte aussi que :

Di Valimanto était un type un peu bizarre, très solitaire, mais qu'au fond il essayait d'utiliser la Technomagie pour aider les gens. Son idée était de faire une ligne de transport automatique entre Anima et Trimouli, voir même jusqu'à Ametta. Il voulait aider les pauv' gens qui se tue à Haller des bateaux sur la Rustintel. Souvent des enfants, qui tirent de lourdes charges toute la journée.

Couplet 3 - Levant :

Un gosse a été retrouvé pétrifié dans les coteaux de la Rustintel. Il a été retrouvé au milieu des vignes. Il a sans doute été attaqué par une Cockatrice, une sorte de monstre hybride lézard, oiseau, chauve-souris.

Il y en a quelques-unes qui vivent dans les collines d'argent, et elles attaquent parfois le bétail ou les individus isolés, surtout si on les agresse.

C'est surtout sa capacité à pétrifier la chair qui est crainte car sinon l'animal n'est pas plus gros qu'une grosse poule.

Les parents du petit sont effondrés, et les chasseurs se sont lancé dans une traque à la Cockatrice pour retrouver le monstre.

(Si les PJs s'y intéresse, cela pourrait faire un futur scénario).

Couplet 4 – Couchant :

Le domaine Teremsi va encore faire abattre des bœufs, un convoi de 12 bœufs doit partir d'ici 10 jours de la ville et descendre vers Anima.

Ce sont de très belles bêtes, de la race de Barquineville. Elles seront escortées par l'ainé des Teremsi qui rendra visite à son père et délaissera le domaine pour quelques jours.

Le passage des Bœufs en convoi est toujours un petit évènement à Trimouli, et la famille Teremsi assure le spectacle, montrant toujours sa richesse et sa générosité.

Des informations qui pourront servir pour une future aventure.

Couplet 5 – Ici :

Les bateliers de Trimouli qui assurent le convoyage des marchandises sur la Rustintel aimeraient s'organiser en guilde.

Avant la guerre avec Ametta, il y avait la guilde des Bateliers de la Rustintel qui dépendait d'Ametta mais elle a été dissoute.

C'est des familles modestes de Trimouli qui font le gros du boulot, mais ils sont exploités par l'Alliance des Marchands d'Anima. Sans guilde ils ne bénéficient pas de retraite pour les vieux et les impotents, pas de compensation pour ceux qui se blessent, ou pour les veuves et les orphelins.

L'Alliance des Marchands d'Anima exigent un prix exorbitant pour enregistrer la nouvelle guilde de Trimouli. Les bateliers de Trimouli ont donc lancé une collecte de fond et ils cherchent toujours de généreux donateurs...

Ce serait une chance si le **Technomage di Valimanto** léguait sa fortune à cette guilde.

Par ce couplet, le Trouvère essaye de convaincre les PJs de désigner les bateliers de Trimouli comme héritiers du Technomage.

Chanson du Cornu :

Oh c'est juste un air folklorique traditionnel, répété de Ménestrel à Ménestrel et de Trouvère à Trouvère...

Il nie toute connaissance supplémentaire sur la chanson.

En réalité elle fait référence à des [savoirs païens et interdits par l'inquisition](#).



ACTE 4 - LA TOUR DU MAGE

Cet acte correspond à l'exploration du domaine du mage.

Il constitue le **cœur du scénario**, la partie « Donjon » de l'aventure, avec **exploration et combat**.

4.1 BOURG DU MAGE

Cette première partie correspond au **voisinage du Mage**, et à **l'entrée dans son domaine**.

En interrogeant les voisins, **les PJs peuvent obtenir les clefs du Technomage**.

DIRECTION LE BOURG DU MAGE

Les PJs se mettent en route pour la tour du Mage, une construction imposante qui domine la ville.

Vous traversez le **Faubourg Vigneron** qui s'anime doucement en **cette heure matinale**. Vous prenez la **route de la Tanisrelle** pour vous rendre au lieu-dit de « **Bourg du Mage** ». Cette route vous mènerait si vous la suiviez jusqu'au **collines d'Argent à l'Est** ou au **côteau de la Rustintel au Nord**. Mais ce matin, vous n'allez pas partir si loin.

Votre destination est un **petit lieu-dit**, à proximité de **Trimouli**, où s'était établi **la famille du Technomage Di Valimanto**. On y trouve quelques **petites fermes et maison**, mais surtout le domaine familiale, dominé par une **imposante tour de Technomage**.

Il s'agit d'une **construction de 5 étages** en pierre noire qui dénote clairement dans le paysage et domine la ville.

ENTREE DU DOMAINE

L'entrée du domaine du Technomage.

En arrivant à l'entrée du Domaine, vous constatez qu'il est clôturé par un **imposant mur de pierre (4m de haut)**. Une grande porte en bois en verrouille l'entrée.

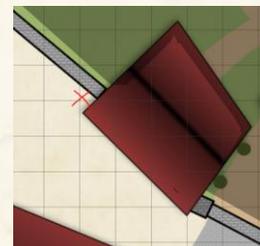
Pour entrer les PJs peuvent :

Escalader le mur :

Difficulté de Base : **Jet d'Athlétisme, DD18**. Les PJs ont l'**Avantage** s'ils se font la courte échelle.

Ils peuvent aussi essayer de repérer un endroit qui permet une escalade plus facile : **Investigation DD10**

Succès : **Jet d'Athlétisme DD12**. (En s'aidant du mur).



Crocheter la porte :

Pour crocheter la porte faire un test de :

Outil de voleur, DD18.

Aller demander les clefs au voisin.

Le plus simple est d'aller demander les clefs au voisin.

LE VOISIN

Un vieux du nom de **Fabricio Gardi**

Ancien gardien du domaine, il a **commencé à travailler lorsque les parents du Technomage étaient encore en vie. Il regrette le temps où le domaine était plein de vie.**

Peu à peu le technomage s'est **coupé du monde et de ses voisins. Il a remplacé les serviteurs par des automates et des « machins Technomagiques ».**

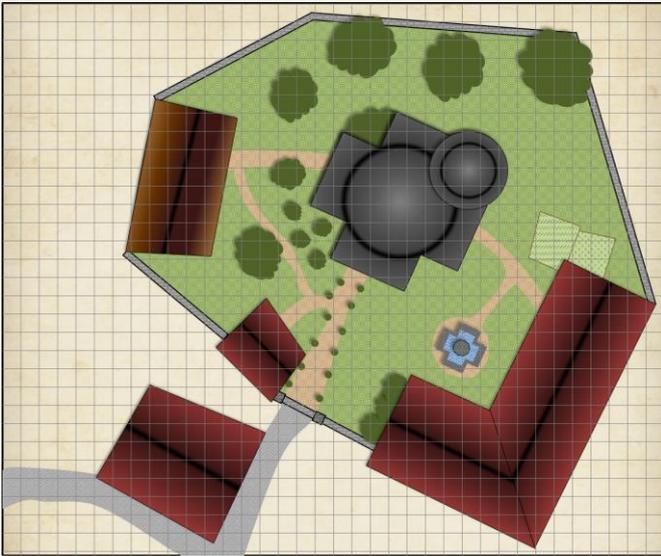
Il a encore **les clefs du portail et du bâtiment principal**, mais il met en garde les PJs :

Il y a **deux gros chiens jaunes** qui gardent le domaine. C'est des **mastiffs sacrément balaises** je ne connais pas la race. Le Technomage avait **ramené ça d'un voyage dans le sud...**

4.2 LE PARC ET LES ANNEXES

Les PJs rentrent dans le parc du Technomage.

Vous entrez dans un grand jardin qui a l'air calme et paisible. De grands arbres apportent leur ombre au parc et vous entendez le bruit calme d'une fontaine. Dans un coin vous apercevez un potager qui devait servir au mage.



UN CADAVRE DANS LE PARC

Si les PJs n'ont pas éliminé / dissuadé **le cambrioleur**, ils retrouvent son cadavre dans le parc.

La sérénité de ce jardin n'est troublée que par la présence, déconcertante d'un **cadavre à moitié dévoré** devant l'entrée de la tour.

Si les PJs s'approchent, ils voient qu'il a été sauvagement tué, porte des marques de griffures et de morsures.

Ils sont alors **attaqués par deux lions.**

LES LIONS

Les lions sont cachés dans les arbres, allongés sur une branche. Lorsque les PJs s'approchent du cadavre, **ils sautent de l'arbre et leur foncent dessus.**

Lions : Discrétion +6, Perception +3.

C'est d'abord **1 lion** qui se lance à l'attaque.

Au round suivant, le second attaque.

EXAMINER LE CORPS

S'ils examinent le cadavre, ils reconnaissent **Alfredo Propoli / Gapoli**, le soi-disant marchand d'outil, qui a essayé de cambrioler la demeure du Mage dans la nuit.

LA FONTAINE

Une fontaine avec un petit bassin, l'eau est claire et potable.

Perception DD18 : il y a un mécanisme caché dans la base de la fontaine. Il permet d'ouvrir un compartiment secret contenant une clef en métal.

DD14 si les PJs savent quoi chercher (cf. notes dans le coffre de la chambre du Technomage dans la Maison de Maître).

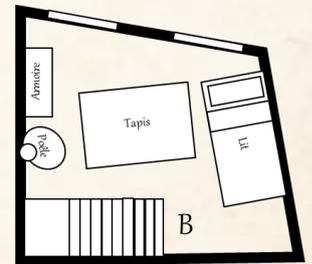
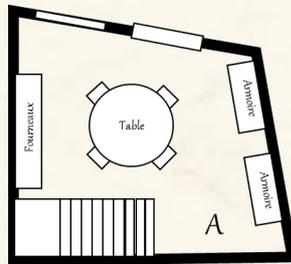
LA MAISON DU GARDIEN

Une ancienne maison de gardien qui n'est plus utilisée depuis longtemps.

C'est une petite maison d'un étage, de construction assez rudimentaire, La porte est fermée et semble en mauvais état.

La porte est fermée :

- Crochetage : **Outil de voleur DD12.**
- Enfoncer la porte : **Force DD12.**
- Passer par la fenêtre : **CA10 1PV**
- La clef se trouve dans la Maison du Maître.



A) PIÈCE COMMUNE

Une pièce à vivre, typique d'une petite maison modeste. La pièce est très poussiéreuse et ne semble pas avoir été occupée récemment.

Les **armoires** contiennent de la vaisselle ébréchée et du linge de maison, le tout est couvert de poussière.

Un **jet d'investigation DD10** permet de comprendre qu'il s'agit **de la maison du gardien, parti depuis longtemps.**

B) CHAMBRE

Une petite chambre avec un lit simple, un vieux tapis mité, un poêle qui n'a pas vu de feu depuis bien longtemps et une armoire vide.

En fouillant sous le tapis, on peut **trouver 5pc.**

LA GRANGE

Un bâtiment en bois de 2 étages, le bâtiment n'a pas de fenêtre au rez-de-chaussée et est fermée par une porte double.

La porte est fermée

- Crochetage : **Outil de voleur DD12.**
- Détruire la porte : **CA 13 10 PV.**
- La clef se trouve dans la Maison du Maître.



A) REZ-DE-CHAUSSEE

Une grande grange **un peu poussiéreuse.** Il y a **une odeur forte** dans le bâtiment, une sorte **d'odeur d'huile** que vous n'arrivez pas vraiment à identifier mais qui rappelle quelque chose **de minéral et capiteux.**

On y trouve un tas de paille, des caisses, tonneaux et une table et une armoire, ainsi que deux étranges machines.

Les caisses :

Celles au fond de la pièce sont vides, celles qui sont près des machines contiennent des pièces mécaniques diverses.

Les Tonneaux :

2 vides, et l'un qui contient un liquide huileux, à l'odeur forte et minérale.

La paille :

Juste de la paille.

L'armoire :

Une grande armoire qui contient des outils divers d'entretien du jardin.

Les machines :

Elles sont constituées de tôles assemblées et de tuyaux de cuivres, et sont posées sur de grosses roues en bois qui semblent liées à des mécaniques internes.

(Il s'agit de machines servant à l'entretien du jardin, des tondeuses à gazon...).

B) ETAGE

Une pièce assez sombre qui sert de grenier.

Les caisses contiennent elles aussi des éléments mécaniques divers.

Les armoires :

Elles contiennent des outils divers et variés, dont plusieurs qui vous semblent vraiment étranges.

Une machine cassée :

Elle semble similaire aux autres, mais certaines pièces manquent.

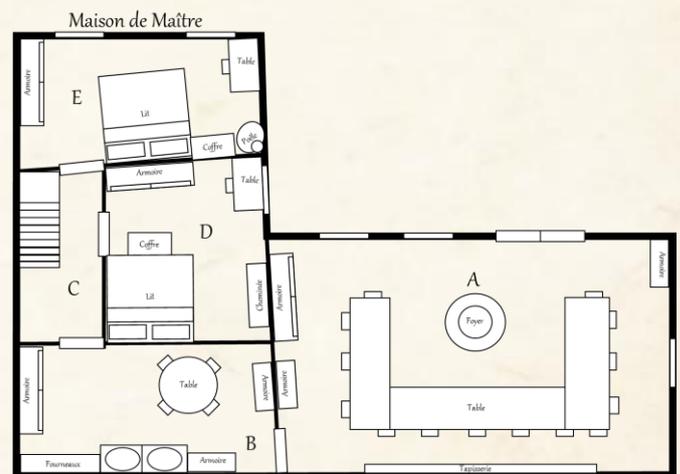
4.3 LA MAISON DE MAITRE

Il s'agit du grand bâtiment en L.

Il servait d'habitation principale avant la construction de la tour, et est encore occupé partiellement par le Mage (quand il n'est pas dans sa tour) et son assistant. C'est aussi là qu'il recevait des convives, même si c'était plutôt rare.

Une grande bâtisse de deux étages, belle construction de pierre grise.

L'accès au bâtiment se fait par une belle porte double en bois ouvragé.



A) PIÈCE COMMUNE

Une grande pièce commune traditionnelle. La pièce est particulièrement haute de plafond, formant une sorte de grande halle aux poutres apparentes. Un grand foyer

occupe le centre de la pièce, destiné à rôtir de grosses pièces de viande. Une grande table de banquet occupe l'essentiel de la pièce.

La pièce n'a pas l'air d'avoir été utilisé très récemment, mais elle est néanmoins en ordre et propre.

Une tapisserie occupe le mur nord :

Elle représente une scène de travaux des champs.

Les armoires :

Elles contiennent de la vaisselle et du linge de maison.

Les armures :

2 armures complète sont exposées. A l'inspection elles ont l'air bien entretenue.

Dès qu'un PJ fouille un peu activement, **elles s'animent et attaquent les PJs.**

⇒ **2x Armures animées.**

B) CUISINE

Les cuisines du bâtiment. Elles ont été utilisées quelques jours avant. Il y a de belles provisions dans les armoires.

C) COULOIR

Permet de monter à l'étage. On y trouve aussi **une petite armoire à clef** qui contient **les clefs de la maison du gardien et de la grange.**

D) CHAMBRE D

Une chambre d'ami, non utilisée. Les armoires et coffres sont vides et poussiéreux.

E) CHAMBRE E

Une chambre d'ami utilisé par le jeune technomage **Marco Flavioni**, qui travaillait avec le Technomage. (**Investigation DD10**) et qui est mort avec lui (cf. **1.3 Scène de carnage**).

Cette chambre semble avoir été utilisée jusqu'à très récemment.

L'armoire

Elle contient des vêtements de Technomage Novice.

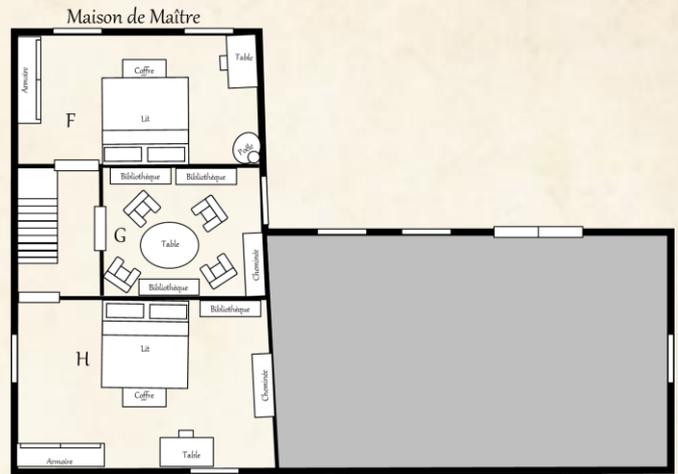
Le coffre est fermé :

- Crochetage : **Outil de voleur DD15.**
- Détruire la porte : **CA 15 4 PV.**

Il contient des **objets personnels**, quelques papiers et une bourse contenant **45 po.**

La **table de travail**

Elle est parsemée de schémas techniques de machines techno-magiques.



F) CHAMBRE F

La chambre du Technomage di Valimanto. Il l'utilise peu, **préférant loger dans sa tour**, mais il y conserve tout de même des affaires.

Une grande chambre lumineuse qui a l'air occupé, mais qui n'a peut-être pas été utilisé très récemment.

L'armoire

Elle est remplie de vieux vêtements.

Le coffre est fermé :

- Crochetage : **Outil de voleur DD15.**
- Détruire la porte : **CA 15 4 PV.**

Il contient de vieux livres, des jouets d'enfant, dont plusieurs semblent être de petites machines. On y trouve aussi un **vieux journal intime de di Valimanto** quand il avait une 10 aine d'année.

Faire un jet d'Investigation, en fonction du résultat les PJs apprennent :

• **DD5 :**

vieux journal intime de Di Valimanto, âgé d'une dizaine d'année, raconte les événements du quotidien au domaine Di Valimanto, il y a aussi des schémas de machines qu'il imaginait déjà construire.

• **DD8 :**

Il était enfant unique, pas de frère et sœur

• **DD12 :**

il a dû partir jeune (une douzaine d'année) à Anima pour faire ses études, ses parents lui mettait une bonne grosse pression, il avait peu d'amis on ne le laissait pas trop jouer avec les autres enfants. Il avait un lien fort avec sa mère Carla.

• **DD15 :**

Le jeune Di Valimanto avait aménagé **une cache dans la fontaine** construite par ses parents, elle s'ouvre grâce à un mécanisme caché dans les pierres à la base de la fontaine.

G) BIBLIOTHÈQUE FAMILIALE

Une petite bibliothèque familiale.

On y trouve des ouvrages anciens et quelques livres familiaux : **registres et journaux écrit à la main, qui semble plutôt vieux.**

Investigation DD15 :

Les PJs trouvent **les plans du mécanisme commandant la porte de la tour.** Celle-ci est **fermée magiquement** peut s'ouvrir grâce à **une clef ou un mot de passe.**

Une note griffonnée à côté indique :

- Garder toujours un double de la clef, pas trop loin mais bien caché
- Utiliser un mot de passe qu'on n'oubliera pas.

H) CHAMBRE H

La porte semble fermée, mais s'ouvre en fait en **poussant fort (Investigation DD7).** Une chambre un peu austère est froide. Il s'agit de l'ancienne chambre parentale de la famille di Valimanto.

4.4 LA TOUR DU MAGE

La tour sert de laboratoire et d'habitation au Technomage.

LA PORTE MAGIQUE

L'entrée de la tour est fermée par une imposante porte en pierre, décorée de sculptures.

Il est impossible de rentrer **sans la clef ou le mot de passe.**

Si les PJs essaye de l'ouvrir sans la clef, **elle se met à parler, elle a une voix un peu prétentieuse :**

« Aaah, mais qui va là ? ce n'est pas le maître, non, non, vous ne rentrerez pas ! haha ! ».



Si les PJs la font parler, elle se vent de façon très prétentieuse, finissant par révéler des informations aux PJs (plus ils la font parler, plus ils en apprennent) :

- Je suis inviolable !
- Oui d'une sécurité à toute épreuve !
- Je résisterai même à l'explosion d'une boule de feu !
- Seule la bonne clef pourra vous permettre de rentrer !
- Ou le bon mot de passe.
- Haha, moi je sais tout, et je ne dirais rien !
- Je suis d'une intelligence redoutable vous savez !
- Et la clef, elle est vraiment bien cachée !
- Le mot de passe est beaucoup trop complexe pour vos esprits faibles !

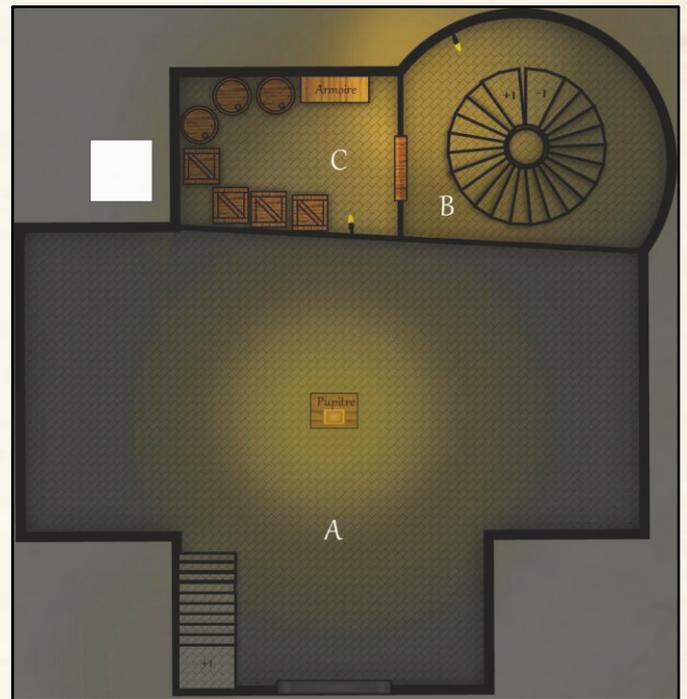
Etc.

Les PJs peuvent essayer de **la tromper en la flattant. => Tromperie DD 12**, elle s'emballe un peu et révèle alors que le mot de passe est :

« Le nom du constructeur de son constructeur ».

=> **le nom de la mère du Technomage : Carla.**

NIVEAU 0 – UN ACCUEIL CHALEUREUX



A) HALL D'ENTREE

Vous entrez dans une grande pièce sombre. Vous distinguez un **escalier** qui monte dont provient un peu de lumière. Le reste de la salle est baigné dans **une lueur dorée qui provient du centre de la pièce.** On dirait que cette lueur émane **d'une plaque en or posée sur le pupitre.**

En s'approchant on peut constater qu'il s'agit d'une plaque d'or sur laquelle figure une inscription.

« Le Technomage Magister Di Valimanto vous accueille chaleureusement ».

Au moment où ces mots sont lu, les PJs entendent un **petit bruit mécanique** suivi de l'explosion d'une (petite) boule de feu.

Elle fait **4d6 dégâts**, **JdS de Dex DD13** pour ne subir que la moitié des dégâts. **Désavantage** pour celui qui lit la plaque.



B) ESCALIER NIVO

Escalier permettant d'atteindre le niveau 1 ou le niveau -1.

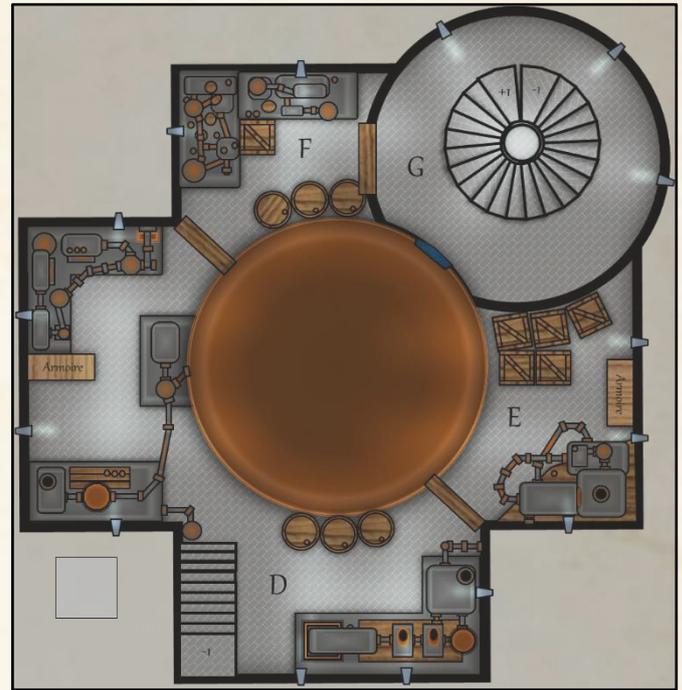
La pièce s'éclaire par une torche magique qui détecte la présence des PJs

C) CELLIER

Un **cellier qui contient des vivres** : viande séchée, céréales, fruits secs, etc. Trois tonneaux de vins des coteaux de la Tanisrelle.

Une armoire qui contient **des bouteilles de vin**. Il y a là des vins de la Tanisrelle mais aussi une 20 aine de bouteille de vin des coteaux de la Rustintel (valeur 500 po environ **investigation DD13 pour estimer la valeur**).

NIVEAU 1 – LA SALLE DES MACHINES



D) SALLE DES MACHINES

La principale salle des machines de la tour.

La pièce contient tout un fouillis de machine faites de tuyauteries bizarres en tôle et en cuivre. Le centre de la tour est occupé par un énorme réservoir en cuivre (qui sonne plein si on tape dessus).

L'armoire contient des outils divers.

Les tonneaux

Ils contiennent une huile claire à l'odeur vaporeuse (glissante et légèrement inflammable).

Les **machines** peuvent être utilisées pour vider la cuve **située à l'étage supérieur** ou pour chauffer son eau (ébullition possible).

Jet d'Investigation permet de **comprendre** ce que peuvent faire les machines :

- DD10 : contrôle quelque chose en rapport avec la cuve.
- DD12 : Dangereux en cas de mauvaise manipulation
- DD15 : peut sans doute faire varier la température, peut-être même faire bouillir l'eau.
- DD18 : Il existe un système de vidange pour vider la cuve.

Jet d'Arcane DD15 pour **opérer** la machinerie. Réussite => Résultat souhaité.

En cas d'échec, **lancer 2d4**, selon le résultat :

- **2 : Explosion sévère 3d6 dégât de vapeur (JdS de Dex DD 13 pour en éviter la moitié) + apparition d'un méphite de vapeur**

- **3 : Explosion** – apparition d'un **méphite de vapeur** dans la pièce.
- **4 : Explosion** – apparition d'un **méphite de vapeur** dans la pièce.
- **5 : Il ne se passe rien.**
- **6 : Ebullition de la cuve** + apparition d'un **méphite de vapeur** dans la pièce.
- **7 : Ebullition de la cuve** – elle se vide en **3 rounds**, mais si PJ présent dans la cuve => **8d6 dégâts de feu.**
- **8 : vide la cuve** – elle se vide en **5 rounds.**

E) REMISE

Une remise / annexe de la salle des machines.

Les caisses contiennent des rouages et pièces détachées de machines.

L'armoire contient des outils.

La machine : c'est une ancienne machine qui n'est pas en service et n'est connecté à rien (**Investigation DD10**).

F) SECONDE SALLE DES MACHINES

Une seconde partie de la salle des machines. Celle-ci **contrôle également le piège situé au niveau 0.**

Les tonneaux

Ils contiennent une huile sombre et nauséabonde (très inflammable et poisseuse).

La machine :

Jet d'Investigation permet de comprendre ce que peuvent faire les machines :

- DD10 : contrôle quelque chose en rapport avec le niveau inférieur.
- DD12 : Dangereux en cas de mauvaise manipulation
- DD15 : Possibilité de déclencher des boules de feu.

Jet d'Arcane DD15 pour opérer la machinerie. Réussite => Résultat souhaité.

Utilisation des **outils de bricoleur DD15** possible pour saborder la machine.

En cas d'échec, **lancer 2d4**, selon le résultat :

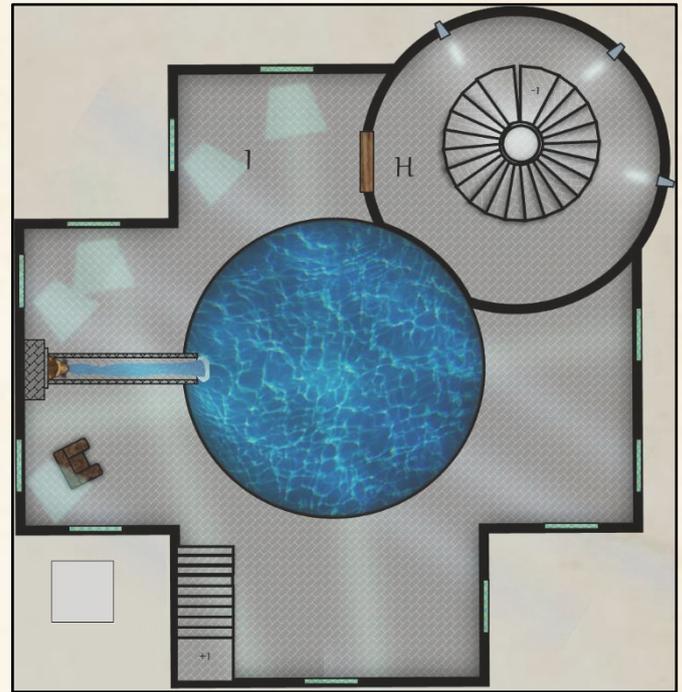
- **2 - 3** : Explosion **3d6 dégât de feu** (JdS de Dex **DD13** pour en éviter la moitié).
- **4 - 5** : Il ne se passe rien.
- **6 - 7** : Boule de feu au niveau -1.
- **8** : Machine cassée.

G) ESCALIER NIV1

Escalier permettant d'atteindre le niveau 2 ou le niveau 0.

Une vitre permet de voir à l'intérieur du réservoir, celui-ci semble plein d'une eau claire.

NIVEAU 2 – BASSIN DE LA SENTINELLE



H) ESCALIER NIV2

Escalier permettant d'atteindre le niveau 1. Impossible de monter plus haut par cet escalier.

I) SALLE DU BASSIN

Cette salle sert de piscine au Technomage, et de lieu de discussion avec la créature qui s'y trouve : **une Sibylle de l'Eau.**



Une grande salle éclairée par de **belles fenêtres** ornée de **vitreaux** au motifs géométriques de **couleur verte et bleu**. Le centre de la pièce est occupé par un **grand bassin**, celui-ci est alimenté par une **fontaine représentant la face d'un lion**.

De l'autre côté, un **fauteuil en cuir** fait face au bassin et un **escalier** permet de monter à l'étage supérieur.

Si les PJs **touchent l'eau** ou lorsqu'ils passent **par-dessus le filet d'eau** reliant la fontaine au bassin, ils sont attaqués par une **Sibylle de l'Eau / Sentinelle de l'eau**.

Celle-ci pourra tenter d'emmener un PJ sous l'eau pour le noyer.

L'eau est tiède.

Suffocation (rappel des règles) :

- 1 min (10 rounds) + 1 min / bonus en Constitution.
- Après quoi suffocation => Mort après un nombre de round = au Bonus en Constitution. (min 1).

NIVEAU 3 –LABORATOIRE ET CHAMBRE



J) VESTIBULE

Une petite pièce, il y a une armure. Si les PJs ne sont pas trop mort, elle s'anime => **combat avec une armure animée**.

K) LABORATOIRE

Une grande pièce qui doit servir de laboratoire au Mage.

Paillasse :

Une paillasse métallique.

On y trouve un **petit poêle à charbon** qui peut servir à faire chauffer des fioles ou des plats. (le technomage l'utilise accessoirement comme cuisine).

Un **puits** permet de s'approvisionner en eau dans le réservoir situé à l'étage inférieur, un système de poulie est fixé au plafond.

Une **étrange jarre en poterie** est posée sur la paillasse, elle possède **10 bouchons de lièges**.

Il s'agit d'une **cruche alchimique** :

Cette cruche en céramique semble être en mesure de contenir 4 litres de liquide et pèse 6 kg, vide ou pleine. Des sons de ballonnements se font entendre de l'intérieur de la jarre quand elle est secouée, même si elle est vide.

Vous pouvez utiliser une **action et déboucher un bouchon de la table ci-dessous**, et la cruche se remplit du liquide choisi. Ensuite, vous pouvez déboucher la jarre au prix d'une action et déverser ce liquide, jusqu'à 8 litres par minute. La quantité de liquide que la jarre peut produire dépend du liquide choisi.



Une fois que la jarre a commencé à produire un liquide, **elle ne peut pas en produire un autre**, ni plus que son maximum, **jusqu'à l'aube suivante**.

Bouchon	Liquide	Quantité max
Vert	Acide (1 dose) 2d6 jeté sur une cible.	25 cl
Brun	Bière	16 l
Bleu	Eau douce	32 l
Blanc	Eau salée	48 l
Or	Huile inflammable (2 doses) au sol ou lancer sur cible puis feu 5 dégâts.	1 l
Orange	Miel	4 l
Jaune	Mayonnaise (sort graisse 4 doses x 1,5m ²)	8 l
Noir	Poison simple (1 dose/ arme) 1d4 pendant 1 minute	15 ml
Rouge	Vin	4 l
Violet	Vinaigre	8 l

Etagères :

Les étagères au-dessus de la paillasse contiennent de la verrerie et des potions.

- **2 potions rouge clair**, le liquide se met à luire lorsqu'il est agité ([potion de soin](#) 2d4+2).
- **2 potions au couleur brune, grise et argent**, La potion est séparée en bandes brune, argent et grise qui ressemblent à des couches de pierre. Secouer la bouteille ne mélange pas les couleurs. ([potions d'escalade](#))
- **2 potions boueuse** une avec de petites griffes semblables à celle d'un chat dedans ([potion d'amitié avec les animaux](#))
- **2 potions contenant un fluide vert** nuageux qui sent la marée et dans lequel flotte une bulle ressemblant à une méduse. ([potion de respiration aquatique](#)).
- **1 potion transparente** dans laquelle flotte ce qui ressemble à une grosse rognure d'ongle marron. ([potion de force de géant des collines](#)).

Bibliothèque :

Examiner la bibliothèque permet **d'essayer d'identifier les potions et la cruche alchimique**.

Pour chaque objet : **1 jet d'Arcane DD15. Une seule tentative autorisée.**

Armoire :

Elle contient des composants techno-magiques diverse, ainsi qu'un garde-manger.

Coffre :

Le coffre est fermé à clef.

- Crochetage : **Outil de voleur DD18.**
- Détruire la porte : **CA 15 5 PV.**

Il contient des **parchemins magiques** qui sont indéchiffrable pour quelqu'un qui ne maîtrise pas la Technomagie.

Fauteuil :

Un vieux fauteuil en cuir. En fouillant (**Perception DD12**) on y trouve **une petite clef en argent qui ouvre le coffre.**

Machine :

Une machinerie complexe **Investigation DD15** : doit servir dans la fabrication de potions.

L) CHAMBRE DU MAGE

Une grande chambre.

Coffre :

Il n'est pas fermé et contient des vêtements du Technomage Magister.

Au-dessus du coffre se trouve un petit mouchoir encadré : il y est brodé le prénom « Paloma ».

Bibliothèque :

Elle contient des livres personnels, et les journaux intime du Mage.

Investigation : on y apprend :

- **DD5** : qu'il a eu une vie très active de voyageur et d'aventurier avant de venir se poser à Trimouli.
- **DD12** : qu'il n'a eu qu'un amour de jeunesse, une jeune femme qui est morte et auquel il est resté fidèle toute sa vie.
- **DD15** : Elle est morte à Anima, ils n'ont pas eu d'enfant.

Table :

Une petite table de travail.

M) ESCALIER NIV3

Escalier permettant d'atteindre le niveau 4. Impossible de descendre plus bas par cet escalier.

NIVEAU 4 – BUREAU ET BIBLIOTHÈQUE



N) ESCALIER NIV4

Escalier permettant d'atteindre le niveau 3 et le niveau 5.

O) BIBLIOTHÈQUE

Une grande pièce lumineuse qui sert de bibliothèque. La pièce est **meublée de plusieurs fauteuils** qui ont l'air **confortable**, d'un **beau tapis** et de **rayonnage remplis de livres** et de **rouleaux de parchemin**. Il y a aussi une **grande cheminée** surplombée par plusieurs **épées** et des **plantes vertes**.

Si les PJ's fouillent la bibliothèque, ils peuvent examiner :

- Les rouleaux de parchemins
- Les livres

Rouleau de parchemin

Destinés à des Technomages, Ils sont inutilisables par les non-initiés, seul **Cistalius** (Clerc) peut y trouver un parchemin de sort de **Cercle Magique (clerc niveau 3)**

Livre

Des livres variés couvrant différentes traditions arcaniques. Un livre attire leur attention : un **bestiaire** dans lequel il trouve **une page cornée** : une **sentinelle de l'eau**. D'autres pages ont été cornées de façon similaire...

Cf. Aide de Jeu : le Bestiaire du Technomage.

Au moment où les PJs examinent le livre, **le Tapis** attaque un PJs pendant que les **4 épées** au-dessus de la cheminée s'envole pour venir également frapper les PJs.



P) BUREAU

Le bureau du Mage.

La pièce contient plusieurs bibliothèque et un grand bureau avec des tiroirs.

Bibliothèques :

Elles contiennent d'autres livres de technomagie.

Bureau :

En fouillant dans les **tiroirs** ils trouvent un **petit coffre**.

Ouvrir le **coffre** :

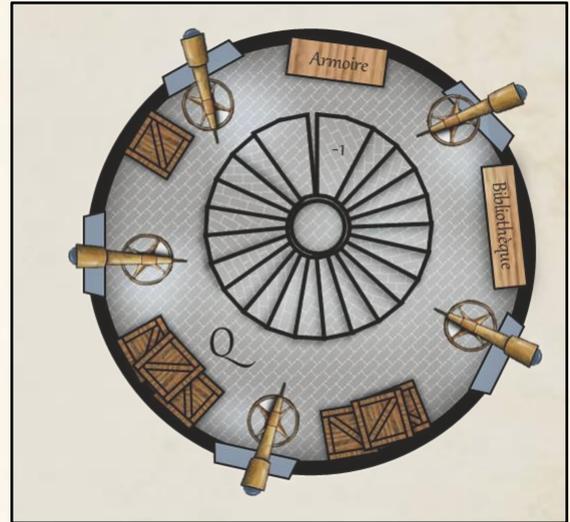
- Crochetage : **Outil de voleur DD18**.
- Détruire la porte : **CA 15 5 PV**.

A l'intérieur, une clef (du **sous-sol**) et un journal et une bourse contenant 200po.

Investigation sur le journal intime :

- **DD 5** : Il s'agit des échanges du Technomage avec une créature
- **DD 7** : Celle-ci se trouve au sous-sol
- **DD 12** : à la description des échanges avec la créature, vous comprenez qu'elle est intelligente, qu'elle s'intéresse aux trésors, à la magie et possède des pouvoirs magiques liés à son regard.
- **DD15** : elle a un œil unique.

NIVEAU 5 – TOUR D'ASTRONOMIE



Q) TOUR D'ASTRONOMIE

Il s'agit du dernier étage de la tour.

Depuis les fenêtres on a une vue surplombante sur tout Trimouli et la campagne environnante. Les lunettes astronomiques sont pointées vers le ciel.

Les caisses et l'armoire

Elles contiennent des **instruments étranges**, et des **prismes** de différentes forme.

La bibliothèque

Elle contient des ouvrages d'optiques et de magie lié à la divination et au voyage extra-planaire.

4.5 LES SOUS-SOLS DE LA TOUR

La Tour du Mage possède des sous-sols où le Technomage conserve ses **trésors**, ainsi qu'une **créature** qui lui sert de compagnon.



A) ESCALIER

Les escaliers descendent au sous-sol. La pièce est éclairée par **une torche qui s'allume automatiquement à l'arrivée des PJs**.

La porte est fermée :

- Crochetage : **Outil de voleur DD28**.
- Détruire la porte : **CA 25 20 PV**.

La clef se trouve dans le **bureau du Mage** (cf. Niveau 4 – Bureau et Bibliothèque).

B) SALLE DES BRASEROS

Au moment où les PJs pénètrent dans la pièce les **4 braseros s'allument**. Au centre se trouve **une horreur casquée**.

Vous traversez un couloir sombre qui débouche sur une porte en bois.

La porte n'est pas verrouillée.

La porte s'ouvre sur une grande pièce. Celle-ci s'éclaire soudain lorsque 4 grands braseros s'allument simultanément. Au centre de la pièce se tient une armure complète, équipée d'une épée longue et d'un bouclier. Elle s'anime et s'étire semblant s'éveiller d'un long sommeil.

Celle-ci s'adresse au PJs :

Bonjour, veuillez donner le mot de passe.

Vous avez oublié le mot de passe ? voulez-vous répondre à la question de sécurité ?

Quel est la créature que le Technomage Di Valimanto a installé dans ce donjon ?

Si les PJs répondent autre chose que « Nothic ». **L'horreur casquée attaque**.

Les PJs doivent utiliser le **bestiaire du Technomage** (cf. **Aide de Jeu**) trouvé dans la Bibliothèque et le Journal du Mage, trouvé dans le bureau pour arriver à identifier que le

compagnon du Mage est un **Nothic** (cf. Niveau 4 – Bureau et Bibliothèque).



La pièce possède deux issues :

- **Une grille en acier**, verrouillée par un mécanisme situé sur le mur. => elle amène au sous-sol (G).
- Une porte située à l'étage. (**Escalade nécessaire**), elle est verrouillée par une **clef que porte l'horreur casquée**.

C) SALLE DES LETTRES

La porte est fermée :

- Crochetage : **Outil de voleur DD25**.
- Détruire la porte : **CA 25 20 PV**.

La clef se trouve sur **l'horreur casquée** (elle la donne sans problème si les PJs ont identifié le Nothic).

Vous arrivez dans une grande pièce, éclairée par 4 torches qui se sont allumées magiquement à votre entrée. Le sol est couvert d'un dallage où sont gravés des lettres. Il y a un pupitre dans un coin de la pièce.

Le pupitre :

Une plaque en acier porte l'inscription suivante :

« **Délice du Chasseur, céleste Messager, Leste voyageur, au cou cérule.** »

EFFET DU REGARD DU NOTHIC

Lorsqu'ils sont dans le couloir D les PJs doivent à chaque round faire :

- **Un Jet de Sauvegarde de CON DD12 ou subir 3d6 dégâts.**
- **Un Jet de Tromperie vs Nothic Perspicacité : 1d20 + 4**

Celui-ci se moque d'eux ouvertement. Et pourra leur dire quelques vérités déplaisantes sur leurs personnages.

« Alors, mes mignons, on convoite mes trésors ? »

« Je vois clair dans vos déguisements »

Quelques exemples (à adapter au background de vos perso) :

« La fille d'un sénateur, tiens tiens, qu'est-ce qu'on fait là, il ne va pas être content papa de trouver le cadavre de sa fille au fond d'un donjon ».

« Et toi le garde, tu ne gardes rien du tout, ta cliente elle va encore mourir, et toi tu finiras au fond du fleuve des morts »

« Alors monsieur le fossoyeur, prêt à creuser ta propre tombe ? ah non ? tu es là pour Fionella, tu sais que la mort la suit ! »

« Et toi, c'est vilain de mentir à ses « amis », tu crois qu'on ne t'a pas reconnu Federico derrière ce vilain masque ? »

ATTAQUER LE CUBE GELATINEUX

Si les PJs **courent dans le couloir** pour attaquer le Nothic le faire faire un **Jet de Perception DD15** juste avant de rentrer dans le **cube gélatineux**.

Jet de sauvegarde de Dex DD12 pour éviter l'engloutissement.

Appliquer ensuite **les règles normales du Cube Gélatineux**, mais considérez son déplacement à 0.



E) SALLE DU TRESOR

Les PJs accèdent à la salle du Trésor, c'est là que le Technomage entrepose son trésor, sous la garde du Nothic.

Au centre de la salle se trouve un orbe en cristal vert qui pulse d'une lumière diffuse. Et derrière elle, se trouve un grand coffre de bois.

Une fois que les PJs ont passé l'obstacle que constitue le cube. Le **Nothic** ne se montre **pas agressif**, sauf s'il est certain d'avoir l'ascendant sur eux. Il cherche plutôt à **monnayer sa liberté**.

Il possède **la clef du coffre**. Il négociera pour qu'on le laisse s'en aller et rejoindre **son plan d'origine (Hadès) il utilisera pour ça, la salle d'astronomie du Mage**.

Il propose de **partager les trésors**, sachant qu'il s'intéresse **surtout aux objets magiques**, et qu'il est capable de les **identifier**.

Il propose de **choisir un objet chacun son tour** (le groupe, puis lui), et il identifie une fois que les PJs ont choisis.

Pour savoir quels objets Le Nothic souhaite prendre en premier, **utilisez l'ordre A, B, C, D, E, F, G, H**. Il ne prend pas d'or / gemmes / bijoux / bijoux non magique.

Le coffre (verrouillé magiquement, inouvrable sans la clef) contient :

- Equivalent de **4000 po** en gemmes, bijoux, bijoux, lingots.
- **1 anneau d'argent** représentant des ailes sculptée. ([anneau de saut](#)) (D)
- **1 anneau de cuivre** au motifs gravés semblable à des écailles ([anneau de nage](#)). (F)
- **1 petite baguette** d'acier prolongée par une sorte d'ampoule en verre opaque ([baguette de détection de la magie](#)). (B)
- **1 pot en verre**, fermé d'un couvercle portant un sceau rouge et semblant contenir une sorte de pâte blanche. ([Baume de KEOGHTOM](#), 4 doses). (H)
- **Une bouteille en verre** fermé par un couvercle de plomb et semblant contenir de la fumée ([bouteille fumigène](#)). (G)
- **1 jolie carafe** ([carafe intarissable](#)). (A)
- **2 galets d'argile** semblant représenter des visages ([Pierre de communication à distance](#)). (C)
- **Un sceptre en métal** avec 2 chevaux sculptés ([sceptre inamovible](#)). (E)



F) COULOIR SECRET

Ce couloir est accessible de la Salle des Lettres (A de PALOMA).

Il suffit de **pousser sur le mur**, et celui-ci **révèle l'accès au corridor secret**.

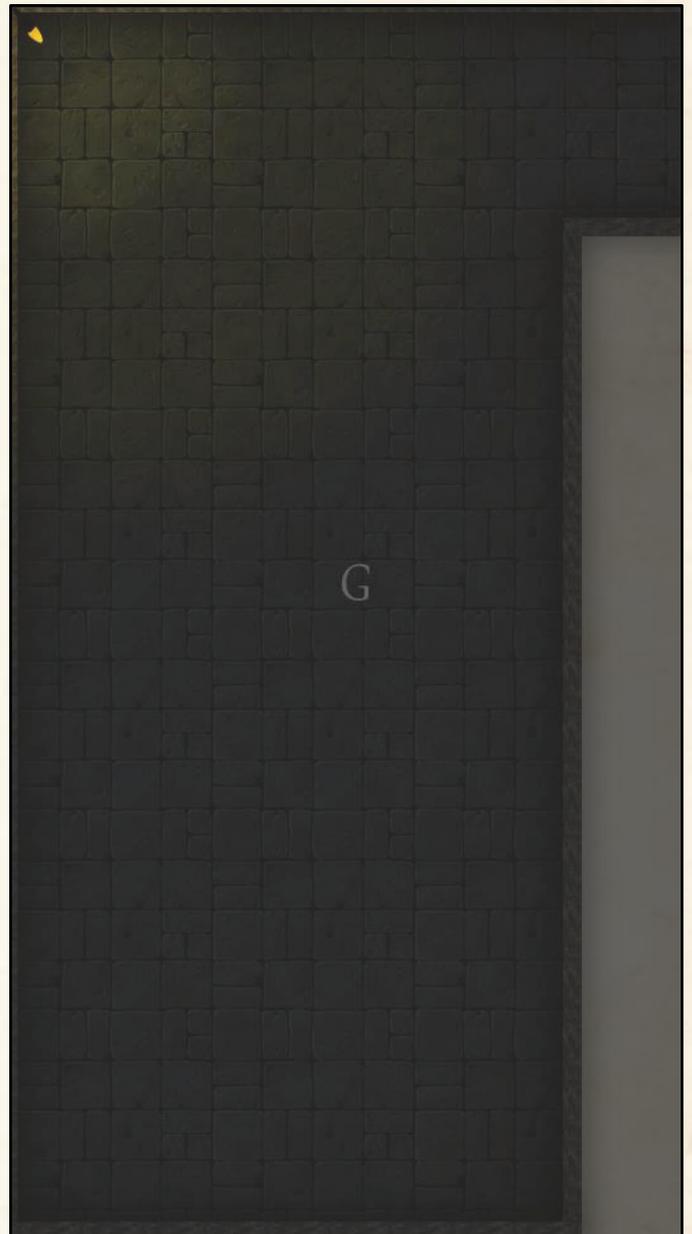
Au bout du couloir se trouve un fauteuil qui permet de s'asseoir pour discuter avec le Nothic, juste devant le cube gélatineux.

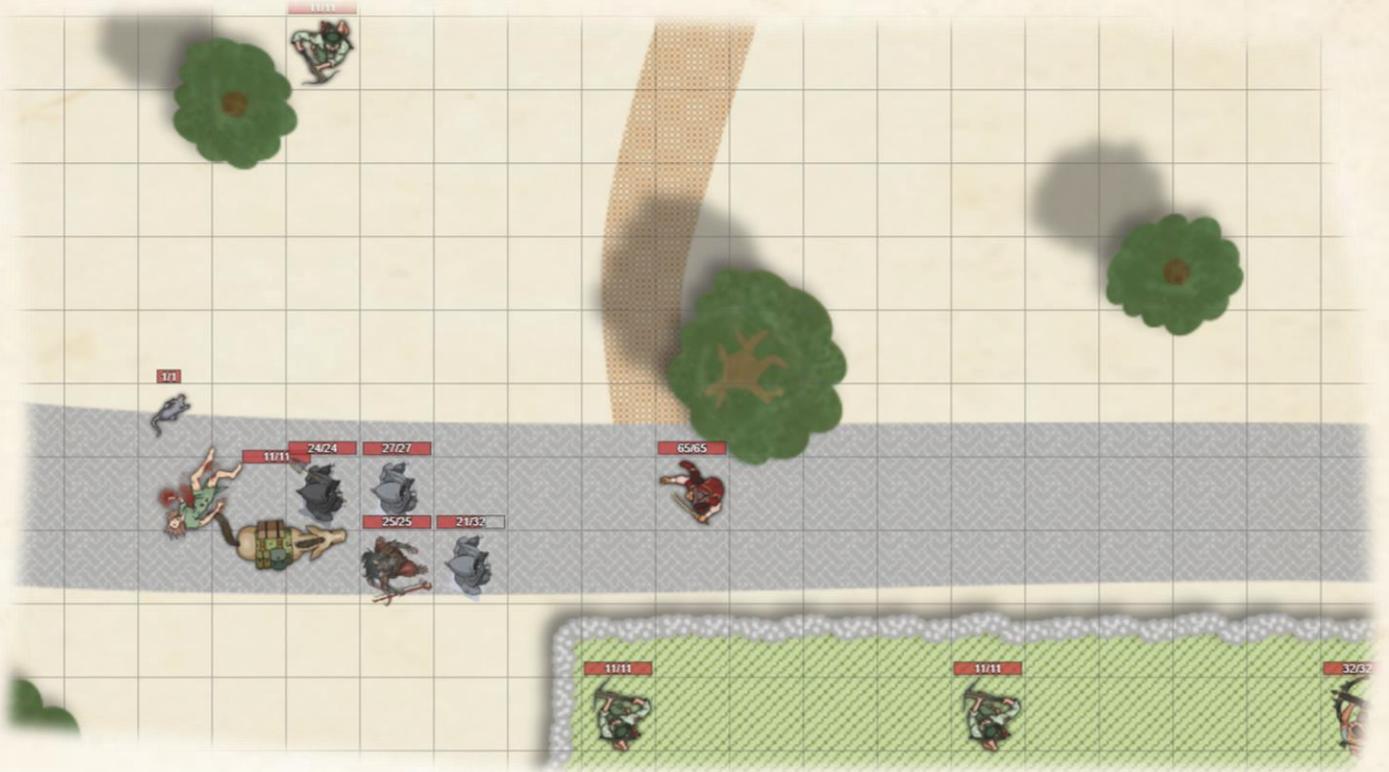
Si les PJs arrivent par ce couloir, le **Nothic** considère qu'ils ont l'autorisation du mage, et entame la conversation relativement poliment. Il demandera à être libéré (ce qui implique de tuer **le cube gélatineux qui bloque le passage**, cf. Couloir de l'Illusion).

G) SOUS-SOL

Un sous-sol entièrement vide et propre.

Un cube gélatineux est embusqué dans le couloir et essaiera d'attraper un PJ qui tomberait par mégarde dans le sous-sol.





ACTE 5 — HÉRITAGE ET CONSEQUENCES

Les PJs ont pris possession des richesses du Technomage. Ils doivent maintenant **rentrer à la Ziggourat** et **décider à qui reviendra l'héritage**.

5.1 EMBUSCADE SUR LA ROUTE

En revenant du domaine du mage vers la Ziggourat, les PJs sont attaqués par des brigands qui veulent récupérer l'héritage du mage.

Il s'agit d'un groupe de **Brigands du Syndicat Libre**.

Prosperio Pandizenzero, Collecteur du Syndicat Libre (**Capitaine Bandit**)

Prosperio sort de derrière un arbre et se place au milieu de la route face au PJs.

Il s'agit d'un **individu grand**, portant **une armure de cuir** sur laquelle sont fixés **plusieurs dagues**, il a de **longs cheveux noirs**, porte des **bijoux d'or** et à une **cicatrice** sur la joue.

Il les apostrophe à distance :

- « Bonjour mes pères, Je m'appelle **Prosperio Pandizenzero**, bandit de grand chemin et coupe jaret. J'ai l'honneur de **réclamer l'héritage du Technomage**, au nom du **Syndicat Libre** ».

Il fait tourner **un anneau noir**, entre ses doigts.

« Donner **tout ce que vous avez** ! lâcher vos armes ! et mettez-vous à genoux, il ne vous sera fait aucun mal si vous coopérez, mais **sinon...** ».

A ce moment-là, les bandits sortent de leurs cachettes, **leurs arbalètes pointés sur le groupe**.

- **2 malfrats** (Jonas et Filipe)
- **4 bandits**.

Si les PJs entame le combat, **Prosperio lance d'abord ses dagues** avant de reculer et dégainer son sabre.

Si les PJs tuent **le capitaine et 1 des deux malfrats**, les **autres bandits s'enfuient**.

Les bandits sont aussi prêts à négocier, si les PJs propose une **offre raisonnable** (la moitié des 4000 po par exemple).

Loot :

- Prosperio : 10 po + 10 po de bijoux en or.
- Malfrats : 11pa et 23 pa.
- Bandits : 17 pc, 16 pa, 8 pa, 10pc.



5.2 ATTRIBUER L'HERITAGE

N'ayant **pas trouvé d'héritiers directs du Technomage**, ni de testament clair, les PJs sont **libre d'attribuer l'héritage** selon ce qu'il pense être **la volonté du Technomage**.

Ils peuvent **décider de :**

- Le remettre au Municipale (les sénateurs cf. **2.2 Rencontre avec les Sénateurs de Trimouli**)
- Le remettre à l'école de Technomagie d'Anima (dont le représentant vient d'arriver en ville).
- Le remettre à l'escroc qui se fait passer pour son fils (cf. **2.3 Le Fils Prodigue**)
- Le remettre aux bateliers de Trimouli pour qu'ils créent leur guilde, selon les conseils du Trouvère (cf. **Enguérand le Trouvère**).

Selon leur choix, leur relation avec les différentes factions va changer : crédit auprès des **sénateurs de Trimouli** (qui pourront servir d'allier politique ?), soutien de la toute nouvelle **guilde des bateliers de Trimouli ?**, connivence avec **la confédération unitaire ?** A moins qu'il ne se soient tout fait voler en chemin par **le Syndicat Libre ?** (Auquel cas cela peut ouvrir une **nouvelle quête pour pourchasser les bandits**).

LE REPRESENTANT DE L'ECOLE DE TECHNOLOGIE

Lorsque les PJs reviennent à la Ziggourat. **Un représentant de l'école de Technomagie d'Anima** rejoint Trimouli. Celui-ci vient réclamer l'héritage au nom de l'école.

Un Technomage Magister portant la longue robe parme et la coiffe des Technomage d'Anima. Il a une petite quarantaine d'année, un regard vif et une barbe brune coupée court.

Il se présente :

« **Nicolo Teremsi², Technomage Magister de l'école d'Anima !** ».

Par défaut, et sans choix de leur part, c'est l'Ecole de Technomagie d'Anima qui récupère le magot.

- Il félicite les PJs pour leur implication et leurs découvertes, mais se plaint auprès de l'Echevin.
- Il aurait fallu impliquer un Technomage dans la fouille de la villa pour manipuler correctement les machines Technomagique.
- Il est mandaté par l'école de Technomagie pour reprendre la tour, sauf si un testament contraire a été trouvé...

² Il s'agit de la famille ennemie des Disnovese, qui récupère avec l'héritage du Technomage un atout de poids. Cela pourra avoir des conséquences sur la suite de la campagne.

- Sa famille étant propriétaire d'un fief voisin (le Domaine Teremsi) c'est assez naturellement, en voisin, qu'il pourra superviser les recherches dans la tour, en tant que Mandataire...

RECOMPENSE DES PJS

Après évaluation par le Culte du Desséché des biens, la fortune du Technomage est évaluée à 38500po : 28000po pour le domaine du mage, 2500 po en autres dépendances, 4000po de numéraire, 2500 po de créances diverses et environ 1500 po d'objets magiques et parchemins (selon les évaluations).

Le **Culte du Desséché** prend sa part : environ 4500po. **Cistalius** (ou un autre PJ ayant le titre de Prêtre du Desséché) **est payé pour son travail : 450 po**, mais possibilité de prendre moins pour **conserver des objets magiques :**

- 450 po
- 350 po + 1 objets magiques
- 250 po + 2 objets magiques
- 150 po + 3 objets magiques
- 50 po + 4 objets magiques.

