

LE MOULIN DU MAGE

UN SCENARIO POUR DONJON ET DRAGONS, 5EME EDITION.

SE DEROULANT DANS L'UNIVERS DES TERRES DE GRÖRST,

COLONIES SEPTENTRIONALES.

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**, 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
Conseil aux MJ	3
Acte 1 – Introduction.....	4
Scène 1 – La Squadra Spéciale	4
Scène 2 – Le Moulin du Mage	8
Scène 3 – Enquête	11
Acte 2 – Le Moulin du Mage Partaiolo	12
Moulin niveau 0.....	12
Moulin niveau 1.....	17
Moulin niveau 2.....	19
A.1 Escalier	20
A.2 Trône	20
A.3 Zone centrale.....	20
A.4 / A.5 Pièges	20
A.6 / A.7 Pièges	20
A.8 / A.9 Pièges	20
Désactiver les pièges.....	20
Debrief – Compte Rendu de Mission.....	22

SYNOPSIS

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

Présentation rapide du monde :

Il y a fort longtemps, l'Empire des Hommes dominait le [monde de Grörst](#). Et la magie des dieux (Magie Théurgiste) et celle des hommes (Magie Essentielle) étaient à l'harmonie.

Mais **les dieux ont trahi les hommes**. L'Empire s'est effondré. Les armées des morts sont sorties des tombeaux, la sphère du chaos s'est levée au sud, et les ennemis des hommes ont déferlé sur leurs terres.

Et dans ce tumulte les hommes ont constaté que **la Magie Essentielle leur échappait**. Ultime trahison des dieux, les hommes ont constaté que chaque utilisation de magie divine faisait diminuer la magie des hommes.

Alors pour préserver la Magie Essentielle, les hommes du Sud 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 faits, **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**.

Intro du scénario :

Dans ce scénario, le groupe incarne **les membres de la Squadra Spéciale**, une unité d'élite de la [Phalange d'Anima](#) chargée de mission spéciale.

Dans cette mission, La Squadra Spéciale est chargée **d'enquêter sur la disparition d'un Technomage** et sur son **mystérieux moulin magique**.

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 [La Squadra Spéciale](#). Il s'agit du second scénario de la campagne. Certains aspects peuvent être adaptés à d'autres campagnes.

Comme tous les scénarios de cette campagne, ce scénario est pensé pour être **joué en deux temps** : **une phase d'enquête hors session de jeu** (joué à distance par messagerie). Généralement sur une période de deux semaines.

Puis **une phase d'action**, concentré sur une seule soirée de jeu. Les Joueurs doivent finir la mission **avant la fin de la soirée** sans quoi la mission est considérée comme un échec.

Ce scénario propose une **mission assez simple** en apparence : **explorer le moulin du Technomage et retrouver sa trace**.

Les PJs découvrent que le **moulin a été contaminé par une sorte de champignon**. Au fur et à mesure de leur progression ils constatent un **niveau de contamination grandissant** : humain zombifiés, champignons monstrueux, êtres mi-homme mi-champignon. Ils font également face aux **créatures robotiques** créée par le Technomage et qui défendent toujours le moulin.

Enfin ils découvrent le Technomage, transformé en **Myconide Souverain** et retranché en haut de son moulin, dans une **pièce transformée en piège mortel**.

En examinant les papiers du Technomage, ils peuvent faire le lien entre cette contamination et **des chargements de grains venu d'un lointain fief d'Anima**.

CONSEIL AUX MJ

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

- **Durée de jeu** : En partie test, le scénario a été complété sur **une soirée 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 5 joueurs (Barbare, Paladin, Artificier, Guerrier, Moine-Roublard) niveau 3. Si vous avez un groupe plus/moins nombreux, n'hésitez pas à ajouter/retirer quelques ennemis en plus pour augmenter/diminuer la difficulté.
- **Le Monde** : Le scénario se déroule dans le monde de Grörst. Celui-ci, est décrit en détail sur www.lignesdorages.com. 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.

ACTE 1 – INTRODUCTION

Début de l'acte : Introduction pour les PJs, tout cet acte se déroule « avant la partie ».

Fin de l'acte : les PJs sont prêt à rentrer dans le Moulin du Mage

Enjeux :

- Introduction de la Squadra Spéciale (si ce n'est pas déjà fait)
- Briefing de mission
- Phase d'enquête préalable pour obtenir des informations

Lieux :

- La Tour des Murmures
- Quai des Meuniers

SCENE 1 – LA SQUADRA SPECIALE

Début de la scène : Introduction « hors-jeu » de la campagne pour les PJs.

Fin de la scène : les PJs ont les informations nécessaires sur la campagne

Enjeux :

- Introduction de la Squadra Spéciale
- Présentation mutuelle des membres de la Squadra Spéciale (ce que les autres joueurs savent sur chaque PJ)
- Présentation des PNJs liés à la Squadra Spéciale

Lieux :

- La Tour des Murmures

DESCRIPTION DE LA SQUADRA SPECIALE

Une petite introduction narrative générale sur la campagne et son esprit.

Les aventures que nous allons compter ensemble **sont les heures glorieuses de la Squadra Spéciale de la République d'Anima.**

C'est en l'année 303 de l'indépendance d'Anima que la célèbre Squadra Spéciale de la République fut instituée. Elle fut le résultat de l'initiative du très sage et sagace sénateur **Archibaldo Buestigato**, alors **Condottiere** de la République.

Depuis longtemps le sénateur Buestigato avait **lié son destin à celui des forces armées d'Anima.** Sénateur d'une famille vieille et honorable, il fit son service comme chez les cadets, avant de rejoindre le Sénat, tout en continuant d'occuper **des postes de capitaines** dans les compagnies de la phalange, puis des arbalétriers de l'horloge.

Mais c'est lors de **son mandat de Condottiere** que le sénateur eut l'opportunité de doter la République d'**une nouvelle arme : la Squadra Spéciale.**

L'objectif de cette nouvelle unité était aussi simple que novateur : doté la République d'**une petite force de combattants spécialisés** capable d'effectuer de **petites missions spéciales** pour le compte de la République.

L'idée était de pouvoir disposer d'une force pouvant être à la fois **rapidement mobilisable, mortellement efficace,** et **potentiellement discrète** pour résoudre des problèmes sur le territoire d'Anima, où même à l'extérieur.

L'organisation de cette petite force, et le recrutement de ces premiers membres fut confié à **l'Ordonanzi Giorgio Belairco**, un aide de camp fidèle, discret et efficace ayant suivi le Condottiere tout au long de sa carrière.

Pour cela, il put s'appuyer sur le soutien du **Questore Timéo Carletto**, responsable de l'arsenal de la Tour des Murmures, mais aussi sur le soutien de deux amis de la phalange : le **technomage magister Marco Meraviglia** de l'école de Technomagie d'Anima, et le **Maître Inquisiteur Mastandi** de la Collégiale d'Anima.

MEMBRES DE LA SQUADRA SPECIALE

Les premiers membres de la Squadra Spéciale sont :

ATIOSO CAPECCO – MAITRE ARBALETRIER

Atioso Capecco est **un jeune combattant originaire** de la ville d'Anima. Après un premier service dans la Phalange, il a été distingué pour ses qualités et invité à rejoindre les **arbalétriers de l'Horloge**, régiment d'élite de la République.

C'est là qu'il a été **remarqué par le sénateur Buestigato** et son fidèle Ordonanzi, Giorgio Belairco.

Il a **rejoint la Squadra Spéciale** pour en **prendre la tête.** C'est un combattant expérimenté qui connaît bien les forces armées d'Anima et qui a toujours fait preuve d'**un grand courage et d'une inflexible loyauté.**

MARIO DI BONVANNI - TECHNOMAGE

Mario di Bonvanni est aussi un natif de la ville d'Anima. C'est un Technomage issu d'une famille de petite extraction. **Fils d'un égoutier d'Anima**, il a été repéré pour son inclination pour la technomagie et son intelligence, et c'est **la guilde des égoutiers qui a financé sa formation de Technomage.**

Il a été proposé par le Technomage Magister Marco Meraviglia, afin **d'apporter le soutien de la Technomagie aux aventures de la Squadra Spéciale.**

GEDEON D'ENTREPIC DE PORSERVAL – INQUISITEUR

Gédéon est **natif des Baronnie de Roche**, issue d'une famille noble il a été formé comme **inquisiteur au**

Barrage. Il a déjà derrière lui une brillante carrière d'inquisiteur, aussi bien comme **tueur de mort vivant que comme chasseur d'hérétique**. Il a été affecté récemment à la Collégiale d'Anima.

Il a été proposé par le Maître Inquisiteur Mastandi afin de **protéger la Squadra Spéciale contre tout contact avec des forces démoniaques, hérétiques ou ésotériques**.

GASHA'RA KURS BALS'K – DIPLOMATE

Gasha'Ra Kurs Bals'K est issue des **tribus orcs qui vivent dans les confins des montagnes noires**. Certaines de ces tribus ont accepté de se soumettre à la République d'Anima et servir de combattant auxiliaires.

La présence de Gasha'Ra Kurs Bals'k comme **« otage / diplomate »** à Anima garantit la **loyauté de la chefferie des Kurs Bals'k** et leur respect des accords.

Si la **communication** avec cette créature est parfois **difficile**, Gasha'Ra Kurs Bals'K semble faire preuve d'une **certaine loyauté**, surtout depuis que le Questore Carletto lui a **fourni une grande hache de bataille** issue de l'arsenal de la Phalange.

FABRICCIO DANTECOLLO - INDIC

Fabriccio est **un repris de justice**. Il se prétend **artiste, jongleur et baladin**, mais ce n'est qu'un **petit criminel** sans envergure, issu des **quartiers populaires d'Anima**.

Il a été **tiré des geôles de la Tour des Murmures** pour servir de **guide et d'indicateur** aux membres de la Squadra Spéciale. Ce profil pourra s'avérer utile pour amener une **connaissance fine des bas-fonds** d'Anima à un groupe constitué de gens bien plus honorables.

La nature exacte de l'accord qui le lie au service de la Phalange n'est pas connue et **le choix de son profil semble entièrement dû à l'Ordonanzi Belairco** ou à son maître.

JULIA CARGESO

Peu de choses sont connues sur Julia Gargeso, **y compris sa propre histoire**. Elle-même semble n'en savoir guère davantage, ou du moins préfère rester évasive, fuyant les questions avec **une légèreté presque désarmante**. À chaque tentative de discussion sur son passé, Julia esquive, souvent avec un sourire malicieux et une **attitude frivole** qui masque peut-être quelque mystère plus profond.

D'apparence ordinaire, Julia pourrait **aisément se fondre dans la foule** : une jeune fille aux traits doux, souvent habillée **de manière simple et sans appareil**. Bien que certains au sein de la Phalange n'aient pas compris les raisons de sa recommandation, l'Ordonanzi Giorgio Belairco a **insisté pour que Julia rejoigne la Squadra Spéciale**, convaincu que son potentiel, pour l'instant obscur, pourrait s'avérer précieux.

HIERARCHIE ET PNJ

SENATEUR ARCHIBALDO BUESTIGATO

Le sénateur Archibaldo Buestigato, condottiere d'Anima est le dirigeant de la Squadra Spéciale.

Biographie

Issu d'une famille prestigieuse d'Anima, il a fait une carrière militaire : cadet, puis des rôles d'officier dans la Phalange et les Arbalétriers.

En tant que sénateur, c'est un des tenants du parti Belliciste. Il est actuellement officiellement en retrait du Sénat, tant qu'il tient le poste de Condottiere.

C'est un patricien ambitieux, mais sincèrement dévoué au bien de la cité d'Anima. Il a souvent tendance à voir des menaces partout.

Role

Son rôle de Condottiere (dirigeant des forces armées d'Anima) lui laisse peu de temps pour s'occuper de la Squadra. Il a délégué l'essentiel de la gestion de la Squadra à Giorgio Belairco et se contente de donner des indications à celui-ci.

Archibaldo Buestigato est le dirigeant de la Squadra, mais il est peu présent pour les PJs, il fait figure d'autorité suprême mais les PJs interagissent peu avec lui.

Description

Cet homme imposant, d'une cinquantaine d'années, dégage une **force physique indéniable**. Ses yeux vifs témoignent d'une **intelligence acérée**, tandis que ses cheveux châtains mi-longs, légèrement ondulés, ajoutent une touche de **noblesse** à son allure.

Vêtu **d'un uniforme de Condottiere**, il arbore un **pourpoint mauve aux larges manches bouffantes**, associé à une **culotte blanche** impeccablement taillée. Une **grande cape pourpre**, ornée de somptueuses dorures, complète sa tenue, accentuant son air d'autorité.

Autour de son cou, **une lourde chaîne de sénateur brille**, symbole de son rang élevé. **Son port est assuré**, sa **vivacité palpable**, et il semble **parfaitement à l'aise** dans cette tenue qui ne fait qu'accentuer sa prestance naturelle.

ORDONANZI GIORGIO BELAIRCO

Aide de camp du sénateur Buestigato, Giorgio est le dirigeant effectif de la Squadra Spéciale

Biographie

Fils d'une famille de marchand de farine du quai des meuniers, il s'est rapidement distingué par son intelligence. Giorgio doit son éducation aux sacrifices de sa famille. Son père s'est endetté pour lui offrir une place chez les cadets.

C'est là qu'il a rencontré le futur Condottiere Buestigato. Il s'est rapidement mis dans ses pas, et a obtenu après son service chez les Cadets, un poste d'officier dans la Phalange d'Anima.

Pendant toute sa carrière il a suivi fidèlement le sénateur Buestigato, lui servant d'aide de camp. Aujourd'hui Ordonanzi auprès du Condottiere, il est chargé de superviser les actions de la Squadra Spéciale.

Rôle

En tant qu'Ordonanzi, Giorgio assiste le condottiere sur un ensemble de sujet allant de la logistique à la cartographie ou l'organisation des troupes.

Il a été chargé par le Condottiere de porter le projet de Squadra Spéciale. C'est le principal interlocuteur pour les PJs : il les a recrutés et il donne les missions à la Squadra.

Description

Giorgio Belairco est un **homme d'une cinquantaine d'années, au physique élancé**, marqué par une austérité apparente. Sa silhouette longiligne et son port droit témoignent d'une **discipline** acquise au fil des années de service militaire.

Son **visage anguleux** est dominé par un nez aquilin qui renforce l'**impression de fermeté** qui émane de lui. Ses cheveux, courts et grisonnants, encadrent un **regard perçant**, d'une acuité presque intimidante. Lorsqu'il parle, son ton est assuré, chaque mot choisi avec soin, révélant un **homme habitué à commander et à être écouté**.

Giorgio porte avec fierté l'**uniforme distinctif des Ordonanzi**, une tenue de la Phalange d'Anima dont le **pourpoint bouffant** et la **culotte ajustée** reprennent les couleurs symboliques de la ville : mauve pour la jambe droite et le bras gauche, blanc pour la jambe gauche et le bras droit. Il arbore une **petite armure de cuir** d'excellente facture, remplaçant la lourde cuirasse d'acier, signe de sa préférence pour la **mobilité et l'efficacité**.

Sur son épaule droite, la **fourragère verte**, emblème de son grade d'Ordonanzi, est clairement visible, symbole de **son autorité et de son dévouement à la cause**. Son apparence, sobre mais soignée, reflète son **rôle crucial dans l'organisation militaire**, où chaque détail compte.

QUESTORE TIMEO CARLETTO

Le Questore Timéo Carletto est le gestionnaire de l'arsenal de la Phalange installé dans la Tour des Murmures. Il peut fournir de l'équipement aux PJs.

Biographie

Timéo Carletto est né le fils d'un greffier d'Anima. Son père le destinait à prendre sa suite, mais ses résultats médiocres ne lui ont pas permis d'intégrer l'école de la magistrature. C'est par défaut qu'il a rejoint la Phalange, mais sa bonne éducation lui a permis d'obtenir un poste de Questore.

Timéo a eu plusieurs affectations dans différentes compagnies de la Phalange avant de terminer sa carrière au poste d'intendant de l'arsenal de la tour des murmures.

C'est un bon vivant qui aime profiter de la vie, mais c'est aussi un servant sérieux de la phalange. Il connaît en détail le contenu de l'arsenal et prend soin de chacune des armes qui y sont stocké.

Rôle

Timéo est responsable de l'arsenal de la Tour des Murmures. Il fournit des armes et de l'équipement aux PJs qui ont accès à l'arsenal.

Il pourra aussi leur servir des repas, partager une chopine et échanger sur les futures missions si nécessaire. Il peut conseiller les PJs sur les armes et équipements les plus appropriés.

Il fait aussi office de référent principal pour Gasha'Ra Kurs Bals'K qui le considère comme le chef véritable de la Phalange puisque c'est lui qui donne les armes et la nourriture.

Description

Timéo Carletto est un **homme d'une quarantaine d'années, à la stature robuste et à l'apparence joviale**.

Son visage charnu est **marqué par les plaisirs de la table**, et s'il a **perdu ses cheveux**, il compense par une **large barbe brune** soigneusement entretenue, qui s'étend généreusement sur son tablier de cuir.

Ce dernier, toujours présent autour de sa taille, est **constellé de taches de graisse**, vestiges à la fois de ses tâches **d'entretien des armes** et de ses **fréquentes agapes**. Timéo affirme d'un sourire que ces traces sont principalement dues à l'entretien méticuleux de l'arsenal, bien qu'il soit tout aussi probable qu'elles témoignent de ses festins réguliers.

Bien qu'il occupe un poste important en tant **qu'intendant de l'arsenal de la Tour des Murmures**, Timéo préfère la simplicité dans sa tenue. Rarement vu en uniforme, il opte pour une **chemise de lin écru**, usée par le travail, et un **pantalon simple mais robuste**.

Le seul signe de son statut de Questore est la **fourragère d'or** qui repose négligemment sur son épaule gauche, un **insigne modeste mais respecté**. Malgré sa décontraction apparente, Timéo est un **serviteur dévoué de la Phalange**, qui **connaît chaque arme et équipement de l'arsenal comme s'ils étaient les siens**.

TECHNOMAGE MAGISTER MARCO MERAVIGLIA

Le Technomage Magister Meraviglia est un des professeurs de l'école de Technomage d'Anima. Il a encadré les études de Marco di Bonvanni et soutient l'initiative du Condottiere.

Biographie

Cadet d'une famille de rang sénatorial, Marco Meraviglia a été orienté très jeune vers une carrière de Technomage. Il

a montré de bonnes dispositions pour la technomagie et s'est fait remarquer pour son sérieux et son dévouement à l'école et à la République d'Anima.

Il a effectué l'ensemble de sa carrière au service de l'école, assurant des fonctions d'enquête, de recherche et d'enseignement.

Son domaine de prédilection est la réalisation de machinerie hydrauliques utilisant divers fluides magiques pour décupler leur puissance.

Rôle

Marco Meraviglia est un ami du Condottiere Buestigato, il a répondu favorablement à sa proposition d'intégrer un Technomage à la Squadra Spéciale.

C'est le référent principal de Mario di Bonvanni.

Description

Marco Meraviglia est un **vieux sage** à la **barbe blanche soyeuse** et aux **sourcils broussailleux**, qui lui confèrent un air à la fois **érudit et bienveillant**. Son visage est marqué par les années de service et de réflexion, mais reste **toujours accueillant**, souvent illuminé par un **sourire affable**.

Sa voix, **douce et posée**, reflète la patience et l'assurance d'un professeur expérimenté, s'exprimant avec une intonation **légèrement professorale**, mais jamais condescendante. Chaque mot qu'il prononce semble choisi avec soin, témoignant de la profondeur de sa connaissance et de son **attachement à l'enseignement**.

Vêtu de la longue robe parme, emblème de l'école de Technomagie d'Anima, **Marco arbore fièrement les couleurs de l'institution qu'il a servie toute sa vie**. Ses mains se posent souvent sur une **canne inhabituelle**, un chef-d'œuvre d'artisanat composé de tuyaux de cuivre soigneusement assemblés, dont la **fonction semble bien plus complexe** que ne le laisse paraître son apparence. Des murmures circulent parmi les étudiants et collègues sur les **mécanismes occultes qu'elle dissimule**, une spéculation que Marco ne dément jamais vraiment.

Bien que **d'un calme olympien en toutes circonstances**, ses yeux s'animent d'une lueur vive et passionnée dès qu'il parle de ses **domaines d'expertise : les pompes, la tuyauterie, et les arcanes occultes des machines hydrauliques**. À ce moment-là, l'affabilité du vieil homme laisse transparaître un **enthousiasme presque enfantin** pour ces **merveilles technologiques et magiques**.

MAITRE INQUISITEUR MASTANDI

Le Maître Inquisiteur Mastandi est le dirigeant de la collégiale d'Anima de l'ordre des inquisiteurs du Barrage.

Biographie

Mattéo Mastandi est originaire de la ville d'Anima. Fils d'une famille d'artisans menuisier, il a rejoint la Phalange où il a fait un service ordinaire. C'est lors du déploiement

de sa compagnie au Barrage qu'il a trouvé sa vocation pour rejoindre l'ordre des Inquisiteurs du Barrage.

Il a fait son Alumnat auprès du Maître Inquisiteur Brivoli avant de rejoindre la collégiale d'Anima. Après plusieurs années de service, il a fini par en prendre la direction.

S'il manque parfois un peu de pugnacité et de perspicacité, il est d'un naturel obéissant, et très respectueux de l'autorité. Presque aussi dévoué à la République d'Anima qu'à l'Ordre des Inquisiteurs, il bénéficie d'une très bonne réputation dans la ville et garant des bonnes relations entre la République et l'Ordre.

Rôle

Le Maître Inquisiteur Mastandi soutient l'initiative du Condottiere et sert de référent principal pour Gédéon d'Entrepic de Porserval.

Description

Le Maître Inquisiteur Mattéo Mastandi est **un homme d'une quarantaine d'années**, petit de taille, mais dont la présence impose respect et attention. Son **visage joufflu et ventru**, accentué par la **tonsure réglementaire** des Inquisiteurs, dégage **une impression de solennité** et de dignité. Malgré son **allure plutôt rondelette**, il porte ses responsabilités avec **une gravité indéniable**.

Sa tenue, bien que fonctionnelle, semble **légèrement incongrue** pour son apparence physique. Il est vêtu d'une **brigantine de cuir robuste**, surmontée d'un **ceinturon d'arme** qui, malgré son utilité, paraît **un peu trop martiale** pour un inquisiteur d'une **collégiale relativement calme comme celle d'Anima**. Cette armure est portée au-dessus de sa tunique et de ses chausses, ce qui donne **un aspect quelque peu décalé**, mais témoigne de son engagement envers **la sécurité et la rigueur de l'Ordre**.

Mastandi est un homme **profondément respectueux de l'autorité et d'un naturel obéissant**, qualités qui ont façonné son cheminement du service ordinaire à la direction de la collégiale d'Anima. Bien que **parfois critiqué pour un manque de pugnacité ou de perspicacité**, il compense largement par son **dévouement sans faille à la République d'Anima et à l'Ordre des Inquisiteurs**.

SCENE 2 – LE MOULIN DU MAGE

Début de la scène : Introduction « hors-jeu » de la mission pour les PJs.

Fin de la scène : les PJs ont les informations nécessaires sur la mission

Enjeux :

- Briefing de mission par l'Ordonanzi Giorgio Belairco
- Réponse aux questions immédiates.

Lieux :

- La Tour des Murmures

Après quelques jours d'attente sans nouvelles de l'Ordonanzi Giorgio Belairco, vous êtes finalement **convoqués à la Tour des Murmures**. En entrant dans le bureau, vous le trouvez **en pleine discussion avec le Magister Marco Meraviglia**, le Technomage renommé de l'école de Technomagie d'Anima. Les deux hommes interrompent leur conversation à votre arrivée. **Giorgio, de son regard perçant, vous salue d'un ton sec, mais sincère :**

« Ah ! Voilà la Squadra Spéciale ! **Permettez-moi tout d'abord de vous féliciter pour le succès** de votre dernière mission.

Bravo ! ce fut un premier succès. Et d'après ce que j'ai pu constater les pertes sont assez limité chez nos amis Shriabi. On m'a rapporté qu'une marchande de poterie avait trouvé la mort. C'est tragique, mais pas dramatique, la Phalange d'Anima indemniser sa famille. Pour les gardes, ma foi ce n'est que leur travail, et je pense que les Technomages d'Al'Shriab auront compris le message. »

D'un geste, **il vous présente Julia :**

« J'en profite pour vous présenter la jeune Julia Cargeso, elle va se joindre à votre équipe pour la prochaine mission. »

Puis, après un court silence, Giorgio vous expose la situation :

« Car oui, **Anima a, à nouveau, besoin de vos services.** Il s'agit d'une affaire un peu délicate. **Connaissez-vous le Moulin du Mage Prataiolo ? »**

Avant que vous ne puissiez répondre, **le Magister Meraviglia prend la parole**, adressant à Mario un sourire bienveillant tout en adoptant un ton pédagogue.

« Fernando Prataiolo... Ah, Fernando ! **Un Technomage de grand talent, quoique... quelque peu reclus dans ses manières, disons.** Il s'est consacré corps et âme à l'étude des forces hydrauliques et des secrets occultes qui régissent les moulins. Sa maîtrise de la technomagie appliquée aux systèmes de mouture est, comment dire, sans égale ! Et croyez-moi, il en a apporté des innovations, toutes plus ingénieuses les unes que les autres, pour optimiser les mécaniques des moulins d'Anima ! On dit même qu'il est capable de détecter la moindre vibration

anormale rien qu'en écoutant le bruit des pales d'un moulin... enfin, c'est ce qu'il prétend. »

Marco, emporté par son élan, en oublie presque la raison de votre présence.

« **Son atelier est situé au Quai des Meuniers, et il est, ma foi, un lieu tout à fait fascinant.** D'ailleurs, j'ai eu une fois l'honneur d'y pénétrer – un sanctuaire de mécanismes complexes et d'automates en tout genre, dignes des plus grandes inventions de notre République ! Vous auriez dû voir, ses systèmes secondaires de rétroaction, un chef-d'œuvre en soi, avec des engrenages de cuivre si finement ajustés qu'ils pourraient être muets ! Et la mécanique auxiliaire qui régule le débit des eaux à chaque rotation de la roue principale... un agencement presque vivant, j'ose dire ! Chaque tuyau, chaque courroie, chaque valve y semble imprégnée d'une intention, une volonté propre, une parfaite harmonie entre magie et mécanique... »

Le Magister, perdu dans cette description exaltée, **semble avoir oublié la suite de la mission.** Giorgio toussote légèrement pour le ramener à l'ordre, et Meraviglia, encore quelque peu ailleurs, conclut avec un regain de gravité :

« Enfin... hélas, voilà **trois semaines que nous n'avons plus aucun signe de vie de sa part.** Et son absence aux dernières réunions de la Société, qui plus est au comité de standardisation des moyeux... **très inhabituel !** Je crains qu'il ne soit arrivé malheur à notre ami Fernando. »

Giorgio reprend :

« Le moulin, lui, **continue de fonctionner en mode automatisé,** mais quelque chose cloche. Plusieurs habitants ayant consommé de la farine récemment produite par le moulin se sont plaints de **malaises.** De plus, le voisinage déplore des **nuisances,** des sons étranges et des odeurs nauséabondes émanant de l'atelier. »

Il laisse planer un silence lourd de signification.

« Votre mission est simple en apparence : **rendez-vous au moulin, enquêtez sur la disparition de Prataiolo et rétablissez l'ordre si possible.** Assurez-vous également que le moulin ne représente **aucun danger pour les habitants** et que la production de farine reste sans risques. Ce quartier, bien que calme, est un **lieu crucial pour l'économie de notre cité.** Toute contamination des réserves de farine ou des greniers d'Anima serait désastreuse. »

Giorgio jette un regard appuyé vers le Magister, qui ajoute doucement :

« Ce moulin pourrait abriter **des mécanismes que vous n'avez jamais vus.** Prataiolo a toujours été un pionnier, utilisant des technologies et des arcanes complexes. Soyez prudents. Certains de ses dispositifs, discrets mais puissants, pourraient **s'activer sans avertissement.** »

Giorgio conclut en vous fixant d'un regard grave :

« **La République d'Anima compte sur vous pour maintenir la sécurité et l'ordre dans ce secteur vital.** L'objectif est de lever le voile sur la disparition de Prataiolo, mais aussi de vous assurer que son moulin ne

causera aucun dommage supplémentaire. Ne sous-estimez ni la complexité de l'enquête ni les risques présents. Vous êtes la Squadra Spéciale, une force discrète mais efficace. **Ramenez-nous des réponses.** »

QUESTIONS ET REPONSES

RETOUR SUR LE PHENIX

Après avoir remercié Giorgio pour tant d'éloges vis à vis du succès de la première mission, Atioso demande si le contenu du coffre saisi avait pu être identifié, et s'il s'agit d'une arme qui pourrait profiter à la Squadra.

« Hum, **identifié peut être pas tout à fait**, n'est-ce pas Magister. »

Giorgio jette un regard au Technomage Meraviglia.

« Mais disons que **l'artefact est en notre possession** et que **les Technomages l'étudient.** »

MOULIN ET ATELIER ?

Dans la conversation sont mentionnés le Moulin du Mage Prataiolo ainsi que son atelier, c'est le même endroit ou c'est deux endroits distincts ?

C'est Marco Meraviglia qui répond à la question

Il s'agit du même endroit. L'atelier de Maître Prataiolo est situé dans son moulin. L'essentiel de ses recherches technomagique concerne son moulin de toute façon, donc c'est assez naturel qu'il soit installé si près de son objet d'étude.

ENTREE PAR EFFRACTION ?

Est ce qu'on va devoir entrer par effraction ou est-ce que quelqu'un peut nous ouvrir ?

Nous avons demandé à la Société des Moulins à Eaux d'apposer **une note sur la porte du moulin** pour expliquer qu'il était **Hors Service**.

Mais la porte d'entrée doit encore **être ouverte**, elle mène au **magasin qui était ouvert au public**.

A partir de là, il faudra vous aventurer **à l'intérieur du moulin** à la recherche d'indices sur la disparition du Technomage. Il est possible que **certains accès soient fermés**, mais vous avez l'autorisation de **fouiller le moulin et d'utiliser la force si besoin**.

DISCIPLE OU ASSISTANT

Est-ce que le Technomage avait un assistant ou un disciple peut-être ?

C'est Marco Meraviglia qui répond à la question

« Ah, eh bien... à ma connaissance, non, **Fernando n'a jamais pris de disciple**. Ce qui est, à vrai dire, fort regrettable ! Vraiment dommage. Car voyez-vous, il possède une expertise des plus remarquables, presque

inégalée dans son domaine – une connaissance qui, je dois le dire, serait d'une valeur inestimable pour les générations futures de Technomages. Et pourtant... il semble qu'il ait choisi de se plonger tellement profondément dans ses recherches, si absorbé par ses propres études et expériences – si fascinantes soient-elles – qu'il en a, semble-t-il, **totalemment négligé l'important devoir de transmission du savoir**. Vous savez, la transmission n'est pas seulement une recommandation, mais une véritable pierre angulaire de notre vocation en tant que Technomages ! Une responsabilité fondamentale qui nous lie à la tradition arcaniste depuis des siècles, et qui, je le crains, n'est pas suffisamment respectée par tous..."

Marco fait une pause, comme s'il pesait chaque mot avec une gravité académique.

"Il faut bien comprendre que ce n'est pas simplement une question de transmettre des connaissances techniques, non, non... C'est **un processus de partage**, d'accompagnement, de révélation progressive des arcanes les plus complexes, un acte profondément symbolique et, oserais-je dire, sacré. Une mission, si vous voulez, qui garantit que notre héritage technomagique ne disparaisse pas dans les méandres du temps. Mais... hélas, certains, comme Fernando, semblent tellement absorbés par la quête de la perfection théorique qu'ils en oublient qu'ils doivent aussi préparer l'avenir, former ceux qui viendront après eux. Enfin, je suppose que cela reflète la nature même de son génie..."

DEFENSES DU MOULIN

Le Magister Meraviglia dit avoir visité l'atelier et ne manque pas de mentionner que les mécanismes qui s'y trouvent semblent presque vivant. Est ce qu'il saurait nous dire à quoi on peut s'attendre comme système de défense si on doit rentrer par effraction ? Et ce qu'il recommande de préparer comme moyen pour les combattre ?

C'est Marco Meraviglia qui répond à la question

"Alors... Je dois avouer que **je serais bien en peine de vous donner des détails précis sur les systèmes de défense** que Fernando aurait pu installer, car, vous savez, c'est là une partie de ses travaux qui, à ma grande frustration, est restée extrêmement confidentielle.

Mais ce que je peux vous dire avec une certaine assurance, c'est qu'il est presque certain qu'une partie, sinon la totalité, de son moulin est animée de ce que nous pourrions appeler une **'vie mécanique'**. Oui, c'est tout à fait fascinant, vraiment... Je me souviens encore de ma visite : les mécanismes avaient une fluidité, une précision quasi-organique. Fernando a probablement créé **des assistants mécaniques**, des automates sophistiqués, chacun doté d'une fonctionnalité spécifique, mais aussi – et c'est là que réside la complexité – d'une certaine autonomie dans leur comportement.

Maintenant, quant à ce à quoi vous pouvez vous attendre... Eh bien, il est fort probable que ces créations, en l'absence de leur maître, aient adopté **des protocoles**

de défense. Ah, c'est là une conséquence inévitable de leur programmation axiomatique. Vous voyez, ces machines suivent des logiques strictes, rigides, sans marge pour l'improvisation humaine. Leur esprit axiomatique, pour ainsi dire, peut les conduire à **réagir de manière... disons, impérieuse... ou même hostile** si elles perçoivent une intrusion comme une menace directe.

Ce qui pourrait être tout à fait malencontreux, évidemment. Je crains donc que vous ne deviez les **désactiver d'une manière ou d'une autre.** Malheureusement, sans les mots de commande précis – et Fernando était extrêmement méticuleux dans la personnalisation de ses commandes vocales – il est improbable que vous puissiez les neutraliser **sans employer une certaine... force, disons.**

Je le déplore, bien sûr, car ces mécanismes sont **des chefs-d'œuvre de technomagie.** J'espère que, si jamais vous êtes contraints de les endommager, ils pourront être réparés. Après tout, ce serait **un véritable gâchis** de perdre un tel savoir-faire. »

Fernando et chacun des engrenages de son moulin. Une complicité que je crains de ne pouvoir vous transmettre.

Alors, même si je me rappelais un mot ou deux – **ce qui, je dois l'admettre, m'échappe à présent** – je doute fort que sans l'esprit de Fernando, ces créations y répondent docilement. Chaque syllabe, chaque modulation de voix, et même l'intention derrière le mot, tout cela **doit entrer en harmonie avec la structure même de l'animation mécanique,** et cette harmonie, eh bien, elle est difficilement imitable sans un profond vécu commun.

Mais peut-être que, **en observant attentivement le moulin, en écoutant ses bruits et en ressentant son rythme,** vous pourriez parvenir à établir, disons... une certaine entente, qui sait ? Car la technomagie reste une science **aussi instinctive que méthodique,** n'est-ce pas ?"

MOTS DE COMMANDE DU MOULIN

Avez-vous entendu Fernando prononcer certaines commandes vocales lors de votre visite au moulin ? Nous pourrions les réutiliser et nous en inspirer pour tenter d'inférer d'autres commandes ?

C'est Marco Meraviglia qui répond à la question

"Ah ! Voilà **une question des plus pertinentes...** mais, voyez-vous, il me serait bien **difficile de me rappeler précisément des mots** qu'il a pu prononcer ce jour-là, et ce, pour **plusieurs raisons.**

D'abord, cela fait **bien trop longtemps,** et vous n'êtes pas sans savoir que chaque mot de commande, pour être pleinement efficace, doit résonner avec une sorte de... disons, **harmonie intrinsèque** entre celui qui l'énonce et le mécanisme qui l'écoute. Ce n'est pas simplement une suite de syllabes, non ! C'est une expression, un élan, presque **un souffle qui trouve écho dans les rouages animés.** La parole de commande est une incantation façonnée par l'expérience, un murmure façonné par la répétition, **une vibration qui se mêle à la magie essentielle,** cette force insaisissable et ancienne qui soutend tous nos arts.

Et Fernando, eh bien, il avait **une connexion tout à fait unique avec ses créations,** à un point tel qu'il me paraît presque improbable que quelqu'un d'autre, sans partager ses années de labeur acharné et de réflexion intime, puisse simplement **'emprunter'** ses mots et espérer la même réponse. Ces commandes sont des formules, oui, mais pas seulement des formules ; elles sont, dirais-je, **une sorte de langage partagé entre un créateur et sa création.** Un langage de l'âme technomagique, si je puis me permettre cette expression...

Et je me souviens, lors de ma visite, de **cette impression singulière,** presque palpable, de **complicité tacite** entre

SCENE 3 – ENQUETE

Début de la scène : Introduction « hors-jeu » de la mission pour les PJs.

Fin de la scène : les PJs ont les informations nécessaires sur la mission

Enjeux :

- Echanges entre les PJs et le MJ sur la mission.

Lieux :

- Anima

Les informations ci-dessous ont été obtenues pendant la phase d'enquête des personnages. Pendant cette phase, les joueurs sont invités à préparer, chacun à sa façon la mission. Ces échanges se font en différé et en 1-1 avec le maître du jeu (via messagerie instantanée) pour préparer la séance de jeu.

ENQUETER DANS LE QUARTIER

Sur la proposition de Gasha'ra, le groupe tente d'enquêter un peu dans le quartier avant la mission.

COMPORTEMENT SUITE AUX MALAISE

Les habitants du quartier ont-ils arrêté de s'approvisionner au moulin depuis les malaises évoqués ?

Suite aux désagrément constatés, la Société des Moulins à Eaux d'Anima a mis le moulin « **Hors Service** ». Normalement les gens ont dû s'arrêter de s'y approvisionner. En tout cas, **tout ceux qui savent lire** l'écrêteau posté sur la porte.

ENQUETE AUPRES DES MALADES

Est-il possible d'enquêter auprès des malades pour connaître leurs symptômes exacts ?

Les malades décrivent des symptômes assez inquiétants, marqués par une **forte fatigue, des vertiges, et des difficultés respiratoires** comme s'ils avaient les poumons enflammés. Certains parlent aussi de migraines intenses, de la fièvre, et d'une sensation de lourdeur dans les membres, rendant les mouvements douloureux. Quelques-uns mentionnent un étrange **goût âcre et persistant en bouche**, qui ne disparaît pas, même avec le temps. Les symptômes se sont généralement **installés progressivement**, mais semblent **persister**, laissant les habitants dans un état **d'épuisement chronique**.

Il est possible que nous n'ayons **pas localisé tous les malades**, plusieurs auberges et boulangerie se fournissent au moulin. Et Le Technomage avait aussi **l'habitude de distribuer de la farine à certains particuliers**, des pauvres gens miséreux qu'il aidait à survivre.

ANALYSER LES FARINES CONTAMINEES

Peut-on mettre la main sur un échantillon de farine issue du moulin pour l'analyser ?

C'est une bonne idée. Il vous sera **sans doute possible de le faire dans le moulin**.

EVENEMENTS ETRANGES DANS LE QUARTIER

Puisque ces personnes vivent dans le quartier, ont-elles remarqué des événements étranges depuis la disparition du technomage ?

Les habitants du quartier **rapportent plusieurs événements troublants** depuis la disparition du technomage. Certains disent avoir entendu des bruits étranges provenant du moulin, comme des **grincements métalliques irréguliers ou des sons sourds**, comme si **quelque chose de lourd se déplaçait à l'intérieur**, même en pleine nuit. D'autres mentionnent avoir aperçu, au crépuscule, **une faible lueur ou des ombres étranges** se mouvant derrière les volets fermés. Quelques-uns affirment aussi que **l'air autour du moulin semble plus épais et dégage une odeur particulière**, presque étouffante, qui les met mal à l'aise sans qu'ils puissent en expliquer la raison.

ENQUETER SUR LE TECHNOMAGE

Existe-t-il des publications accessibles de Fernando Partaiolo concernant ses créations ? Cela pourrait nous en apprendre plus sur le fonctionnement du moulin.

Mario effectue des recherches sur les créations du Technomage Partaiolo.

D'après les publications de celui-ci et les archives de l'école de Technomagie, il semble acquis que le Technomage a installé différents types d'assistant autonomes dans son moulin.

Ces recherches permettent **d'identifier au moins deux créatures** ayant les caractéristiques suivantes :

Créature 1.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Compétences Perception +2

Sens vision véritable 36 m, Perception passive 12

Créature 2.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	16 (+3)	15 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	5 (-3)

Compétences Discrétion +5

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états charmé, empoisonné, épuisement, paralysé, pétrifié, effrayé

Vulnérabilités aux dégâts feu

ACTE 2 – LE MOULIN DU MAGE PARTAIOLO

Début de l'acte : Les PJs arrivent devant le moulin du Mage

Fin de l'acte : les PJs ont retrouvé le Technomage Fernando Partaiolo.

Enjeux :

- Visite du moulin
- Confrontation aux défenses Technomagiques
- Rencontre des Fungi qui infestent le moulin

Lieux :

- Moulin du Mage niveau 1 à 3.

MOULIN NIVEAU 0

Début de la Scène : Les PJs arrivent devant le moulin du Mage

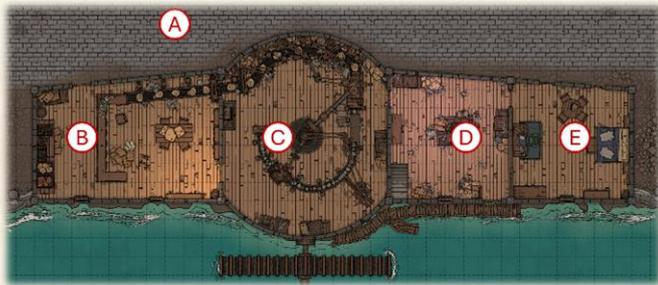
Fin de l'acte : les PJs monte au premier étage

Enjeux :

- Visite des étages bas du Moulin
- Combat contre des Zombis infectés
- Combat contre un Golem de Bois
- Rencontre avec une Spore Gazeuse et une Moisissure Violette

Lieux :

- Moulin du Mage niveau 0.



A. EXTERIEURS DU MOULIN

Cette partie couvre l'arrivée des PJs au moulin, et une éventuelle inspection de ses abords.

A.1 ARRIVEE AU MOULIN

Les PJs arrivent au moulin par la route du Fleuve.

En suivant la **route du Fleuve**, vous pénétrez dans le **dynamique quartier du Quai des Meuniers**, une véritable **fourmilière** au cœur de la cité d'Anima. Cette artère est constamment animée par le **flux ininterrompu de chariots et de passants**, transportant grains, farines et autres marchandises indispensables à la vie économique locale. À chaque pas, vous percevez le **murmure**

persistant des moulins à eau, dont les vastes roues tournent inlassablement, **marquant le rythme du quartier**. Le craquement des axes en bois se mêle au brouhaha des négociants et des marchands, venus de toute la République d'Anima pour commercer.

Le Quai des Meuniers, situé sur la rive nord-est du Fleuve des Morts, est une **zone industrielle essentiellement dédiée à l'activité des moulins**. Entre le pont du Sénat et la passerelle des Grains, la route est bordée d'un côté par **les moulins imposants, véritables merveilles de technomagie**, et de l'autre par de vastes entrepôts et greniers. **Si le quartier bourdonne d'activité en plein jour**, la nuit venue, il se transforme en simple lieu de passage.

Votre destination, **le moulin du Technomage**, se dresse à l'extrémité du **Quai des Meuniers**. Modeste par rapport à ses voisins, il n'en est pas moins imposant par **sa lourde structure**. Le bâtiment se distingue par une tour centrale de deux étages, flanquée de deux ailes : **une aile ouest, longue et dotée d'un étage**, et **une aile est plus petite et sans étage**. Une seule porte, située dans l'aile ouest, offre un accès au moulin, et **ses rares fenêtres s'ouvrent discrètement à l'est**, préservant une atmosphère austère.

A.2 PORTE PRINCIPALE

La porte principale du Moulin n'est pas fermée, elle mène au magasin (B).

Vous vous approchez de la porte, **une modeste structure en bois dont la peinture verte**, autrefois vive, s'est ternie avec les années, écaillée par le temps et les intempéries. Malgré son apparence simple, elle dégage un charme rustique et témoigne d'une longue histoire. Au-dessus de l'entrée, **gravé en lettres brunes** désormais légèrement effacées, se trouve **l'inscription "Moulin Partaiolo"**.

Sous cette inscription une note a été placardé. Il s'agit d'un **parcchamin marqué du sceau de la Société des Moulins à Eaux d'Anima**. On peut y lire un simple avertissement liminaire : **« Moulin Hors-Service »**.

Manifestement vous êtes au bon endroit.

A.3 FENETRES

À l'Est des Fenêtres donnent sur l'intérieur du bâtiment. Elles sont barrées par d'imposant volets.

Vous vous approchez des fenêtres. Celles-ci sont **barrées par de lourd volets de bois** qui sont fermés.

On peut ouvrir les volets avec un test de **Force DD15**.

Les fenêtres qui apparaissent derrière les volets laisse entrevoir un **paisible intérieur** derrière des **carreaux un peu sales**.

Il est possible de casser une fenêtre (**CA10 5PV**) et de rentrer par-là dans le logis du meunier (E).

A.4 REGARD SUR LE FLEUVE

En s'approchant du fleuve, par l'Est ou l'Ouest on peut essayer d'apercevoir le moulin.

En vous **approchant du Fleuve des Morts**, une bouffée **d'effluves nauséabonds** vous assaille aussitôt, vous prenant à la gorge. Malgré l'odeur pestilentielle, vous vous **penchez légèrement au-dessus du parapet**. Là, dans les eaux troubles, se dessine **la grande roue à aube du moulin, tournant lentement mais avec une puissance palpable**. Son mouvement **régulier**, presque **solennel**, dégage une **impression de force brute**, captivante. La lente rotation des pales, en contraste avec l'immobilité environnante, semble **rythmer le silence lourd** qui règne sur le fleuve, vous absorbant dans une **contemplation presque hypnotique**.

B. MAGASIN

Le magasin de farine, où les **PJs rencontrent un Zombi**, créature infectée pour avoir mangée de la farine contaminée vendue par le moulin.



B.1 PORTE D'ENTREE DU MOULIN

La porte principale du Moulin n'est pas fermée. Un **Zombi** se trouve dans la pièce.

Description à l'entrée dans la pièce :

En poussant la porte du moulin, vous êtes immédiatement plongé dans une **semi-obscurité**. Une faible lueur, vacillante, émane d'un **poêle à bois** dans le coin sud-est, projetant des ombres mouvantes sur les murs poussiéreux. Dans ce halo ténu, **des particules de farine et de poussière flottent en suspension**, dansant lentement comme dans un **rêve suspendu**. L'air est lourd, imprégné d'une **odeur complexe de grains, de bois vieilli et de pourriture**, une combinaison à la fois **rassurante et déstabilisante**.

Le **bruit incessant de la machinerie du moulin** envahit vos sens. Chaque grincement et chuintement du bois et du métal semble **donner vie à l'édifice**. La cadence répétitive, presque organique, de ces sons confère à l'endroit une

atmosphère étrange, comme si le moulin lui-même respirait.

La pièce dans laquelle vous vous trouvez semble être le **magasin de Maître Partaiolo**. Un grand comptoir en bois, où traînent quelques notes manuscrites jaunies, trône au centre de la pièce. Les tables environnantes sont **encombrées de sacs de farine**, certains renversés, laissant leur contenu se répandre en petits monticules sur le sol. À l'extrémité nord-est, **une étrange machine se dresse**, ses rouages encombrés de sacs de farine. Un chaos palpable règne dans la pièce : **des bibliothèques en désordre**, des **outils éparpillés**, et des **sacs éventrés** témoignent d'une activité négligée.

Soudain, **un son étranger rompt l'harmonie mécanique**.

Ce que vous aviez d'abord pris pour un sac de farine effondré au sol **bouge, émettant un grognement guttural**. Votre cœur se serre lorsque vous réalisez avec horreur qu'il s'agit d'une créature. Lentement, elle se redresse, révélant un **cadavre animé**. Une femme, autrefois d'une trentaine d'années, dont le corps rigide et déformé est marqué de **plaies béantes et purulentes**. Son visage défiguré et ses entrailles à moitié découvertes suintent d'un **liquide infect**.

Elle était là, **se gorgeant de farine** lorsque votre arrivée l'a interrompue. Son regard **vide, chargé de folie**, se fixe sur vous. En un instant, elle se rue sur vous, décidée à **ajouter un peu de viande à son sinistre festin**.

B.2 ETALS DES GRAINS ET FARINES

Sur cet étal se trouve **des sacs de grains, des caisses de châtaigne et des sacs de farine**. Tout à l'air plutôt ordonné et les aliments ont l'air sain.

B.3 COMPTOIR

Les PJs peuvent examiner le comptoir qui contient une partie des comptes récents du magasin de farine. Ils peuvent faire un jet **d'Investigation**. Dans ce cas ils ne repèrent rien d'inhabituel dans les comptes, mais sur **Investigation DD12** trouvent la caisse dans un des tiroirs du comptoir avec une somme de **37 po et 14 pa**.

Sur le comptoir, un amas de papiers et de notes manuscrites traîne dans un désordre apparent. En les parcourant, vous découvrez **qu'il s'agit des derniers registres comptables du moulin**, griffonnés de la main du Technomage.

Les écritures sont soignées mais précipitées, et la dernière transaction enregistrée remonte à environ trois semaines. **Rien, dans les chiffres, ne semble sortir de l'ordinaire** : des ventes régulières de farine, des achats de grains et des réparations mineures inscrites dans une routine comptable.

Pourtant, l'absence de toute activité récente laisse planer une étrange sensation de vide, comme si **quelque chose s'était arrêté brusquement sans crier gare**.

B.4 TABLE

Sur la table se trouve **plusieurs sacs de Farine**. Il en émane une **vague odeur de pourriture**, mais elle ne semble pas vraiment impropre à la consommation.

Plusieurs sacs semblables se trouvent **au sol près du comptoir**. Il semble que c'est là que le Zombi était occupé à se **gorger de farine**.

B.5 BIBLIOTHEQUES

Les bibliothèques contiennent des registres de comptes du moulin.

En inspectant les bibliothèques, vous remarquez qu'elles sont remplies **exclusivement de registres comptables** du moulin, couvrant près de **deux décennies** d'activité. Chaque livre est soigneusement classé, témoignant d'une **rigueur méthodique** dans la tenue des comptes. Les pages, jaunies par le temps, sont remplies d'une écriture méticuleuse, sans rature ni correction.

Vous parcourez **plusieurs années de transactions**, toutes consignées avec une précision quasi obsessionnelle. À ce stade, rien ne semble anormal : aucune irrégularité, aucune omission.

B.6 TAPIS D'ARRIVEE DES FARINES

Cette machinerie permet au moulin de livrer automatiquement des sacs de farine dans le magasin.

Vous portez une attention **particulière à la machinerie située au nord** de la pièce, une véritable prouesse de technomagie.

Ce mécanisme ingénieux, composé de **rouages parfaitement ajustés** et d'un **tapis roulant en bois poli**, permet au moulin de **livrer directement des sacs de farine soigneusement remplis, ficelés et étiquetés** dans le magasin du meunier.

La **précision de l'automatisation est frappante** : chaque sac, destiné à une livraison ordonnée, arrive ici prêt à être expédié. Malgré l'état fonctionnel apparent des rouages, **plusieurs sacs ont été déchirés**, répandant leur contenu en un nuage de farine qui recouvre partiellement le sol. Sur le mur est, **une ouverture équipée d'une grille de métal automatisée** donne sur le moulin. C'est par cette grille que les sacs doivent arriver.

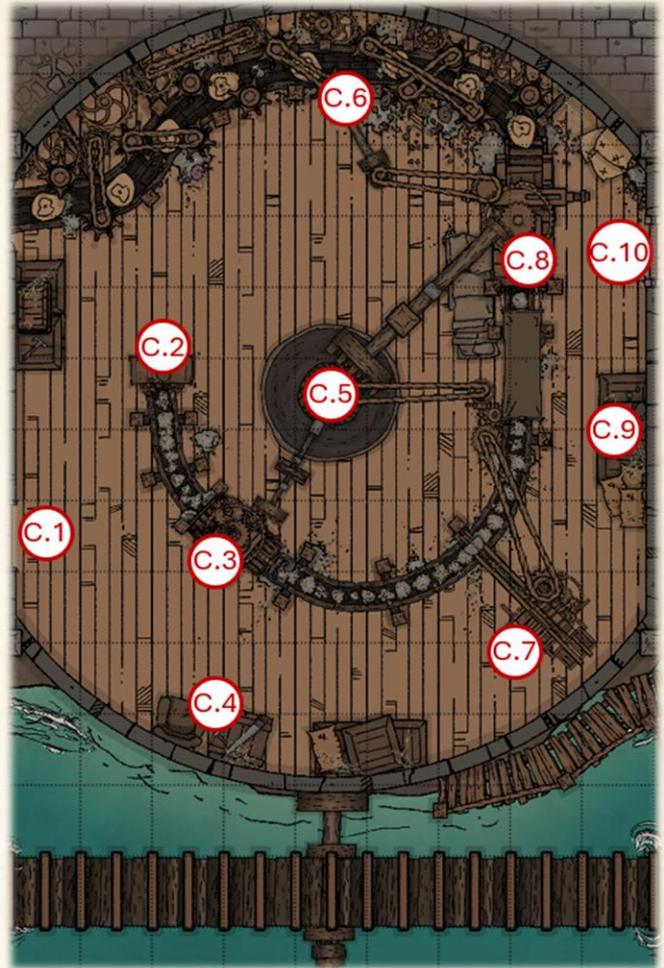
Un jet **d'Investigation** ou **Nature DD15** permet de relever la présence de petits champignons dans la farine.

B.7 PORTE DE LA SALLE DES FARINES

Cette porte n'est pas verrouillée et donne sur la salle des Farines.

C. SALLE DES FARINES

La salle de tris et d'emballage des farines. Cette pièce est gardée par un **Golem de Bois**.



C.1 PORTE DU MAGASIN

Cette porte mène au magasin des farines. Elle n'est pas fermée.

Description à l'entrée dans la pièce.

En poussant la porte, vous **entrez dans le cœur du moulin** : une vaste pièce ronde, surmontée d'une **imposante voûte** qui **amplifie le son des mécanismes**.

Au centre de la pièce, **un axe massif en bois** tourne lentement, transmettant sa force à un **réseau complexe d'engrenages** qui, par un jeu précis de poulies et de courroies, font **vivre l'ensemble de la machinerie**. Depuis le plafond, **un grand toboggan incliné descend en courbe douce**, traversant la pièce jusqu'à une ouverture dans le mur ouest, par laquelle, **manifestement, les produits finis devaient sortir**.

Un bref instant, vous **observez l'ingénieuse technomagie à l'œuvre** : une trappe dans le plafond déverse de la farine dans le toboggan, qui s'écoule en nuages légers avant de passer à travers **plusieurs machines enchaînées avec soin**. Ce trajet mène

finalement à **une imposante machine** située au nord-est, conçue pour **remplir et ficeler les sacs de farine** avec précision. Pourtant, tout tourne à vide. **Les engrenages crissent, les axes craquent, et les poulies grincent** dans une cadence hésitante. De temps à autre, **des volutes de farine s'échappent du toboggan**, témoins de la production ralentie par un désordre technique.

Alors que vous avancez pour observer de plus près, **une étrange machine** attire votre attention près du mur est. Contrairement aux autres dispositifs, **celle-ci n'est pas reliée à l'axe central**.

Peu à peu, elle semble s'éveiller, **ses rouages tremblant de manière inquiétante**, prenant un mouvement indépendant. Puis, avec **un grincement guttural, elle se dresse face à vous**, prenant la forme d'une créature animée. Constituée de caisses de bois et d'engrenages assemblés, elle adopte une silhouette vaguement humaine, mais de proportions colossales.

Elle **avance lentement, avec une détermination menaçante**, prête à défendre le moulin ou à repousser les intrus.

Les PJs font face à un [Golem de Bois](#).

C.2 TRAPPE D'ARRIVEE DE LA FARINE

C'est par cette trappe qu'arrivait la farine produite à l'étage supérieur.

C.3 TAMIS DES FARINES

Cette machine tamise les farines produites.

C.4 VIEUX FAUTEUIL

Il s'agit d'un vieux fauteuil usé par les années. En fouillant on y trouve 4 pa.

C.5 AXE CENTRAL

L'axe centrale du moulin. Il transmet **le mouvement des pales du moulin depuis l'étage supérieur**.

Il est possible de détruire cet axe : **CA15 25PV**.

Mais cela n'affecte pas le mouvement global du moulin car l'axe à l'étage supérieur tournera toujours. Un jet d'**Investigation** ou **Outil de Bricoleur DD13** permet de savoir que détruire cet axe à cet étage est inutile.

C.6 TAPIS ROULANT

Le tapis roulant transmettant les sacs de farine vers le magasin.

Un jet d'**Investigation** ou **Nature DD14** permet de relever la présence de petits champignons dans la farine.

C.7 MACHINERIE

Cette machinerie semble permettre à la farine de mieux s'écouler, mais son rôle exact est incertain.

C.8 EMPAQUETEUSE

Cette machine prépare des sacs de farine, les remplis, ficelle et étiquette.

C.9 SACS ET CAISSES

Quelques sacs et caisse vide.

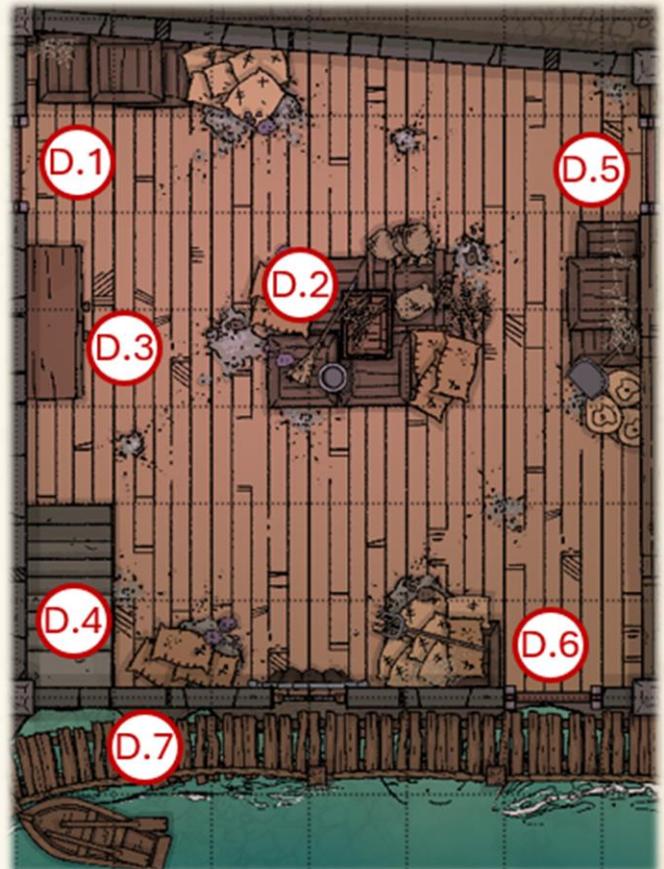
C.10 PORTE DE LA REMISE

Cette porte mène à la remise.

Cette porte n'est pas verrouillée.

D. REMISE

La remise du magasin de farine qui permet de monter à l'étage.



D.1 PORTE DE LA SALLE DES FARINES

Cette porte mène à la salle des farines.

Cette porte n'est pas verrouillée.

Description en entrant :

La porte s'ouvre sur une **petite pièce plongée dans le désordre** et imprégnée d'une **odeur âcre de pourriture et d'humidité**.

Des **sacs de farine éventrés** sont éparpillés çà et là, leur contenu répandu au sol, mêlé à quelques **outils abandonnés**. Au centre de la pièce, un amas chaotique de caisses en bois et de sacs de farine forme un **piédestal naturel** pour une étrange créature : un **champignon massif**, d'un **violet inquiétant**, s'élève à près d'un mètre de haut. Ses teintes sombres et son chapeau bombé dégagent un **air toxique et menaçant**.

À peine entrez-vous que le **champignon s'agite**, projetant vers vous de **longs filaments**, semblables à des tentacules, ondulant dans l'air de **façon prédatrice**.

Plus en hauteur, une vision tout aussi sinistre : une **sphère grotesque**, comme une énorme **vessie en décomposition**, flotte lentement dans l'espace. Son aspect **visqueux et déliquescents** laisse penser qu'il pourrait éclater à tout instant, libérant des **nuages de spores qui tombent en pluie légère**, alimentant l'atmosphère oppressante de la pièce.

Un **grognement guttural** retentit soudainement, vous faisant détourner le regard. Dans l'ombre, **deux cadavres animés**, leurs corps marqués par la décomposition, viennent de se relever et s'approchent lourdement de vous, leurs mouvements saccadés empreints **d'une agressivité brute et insensée**.

Les PJs font face à :

- Deux [Zombis](#)
- Une [Moisissure Violette](#) (perché sur les caisses en bois)
- Une [Spore Gazeuse](#).

D.2 DEBARRAS

Un débarras d'outil et de vieilles caisses de bois, il n'y a rien d'utile ici.

D.3 ARMOIRE

Cette armoire contient quelques outils généraux, équivalent à une **caisse à outil de bricoleur**.

Tous ces outils ont l'air vieux et usés, il doit s'agir d'une réserve plus que des outils utilisés quotidiennement par le Technomage.

D.4 ESCALIER

Cet escalier monte au niveau 1.

D.5 PORTE DU LOGIS DU MEUNIER

Cette porte mène au logis du meunier.

Cette porte est verrouillée **Outil de Voleur DD15, CA15 – 10PV**).

D.6 PORTE DE LA COURSIVE EXTERIEURE

Cette porte mène sur la coursive extérieure qui permet d'inspecter la grande roue du moulin.

Cette porte n'est pas verrouillée. Mais l'humidité a fait gonfler la porte. Il faut réussir un **jet de Force DD15** pour l'ouvrir.

D.7 BARQUE

Dans un grand craquement, la **porte s'ouvre enfin vers l'extérieur**, révélant une étroite coursive en bois qui longe le mur du bâtiment au-dessus du **sinistre Fleuve des Morts**.

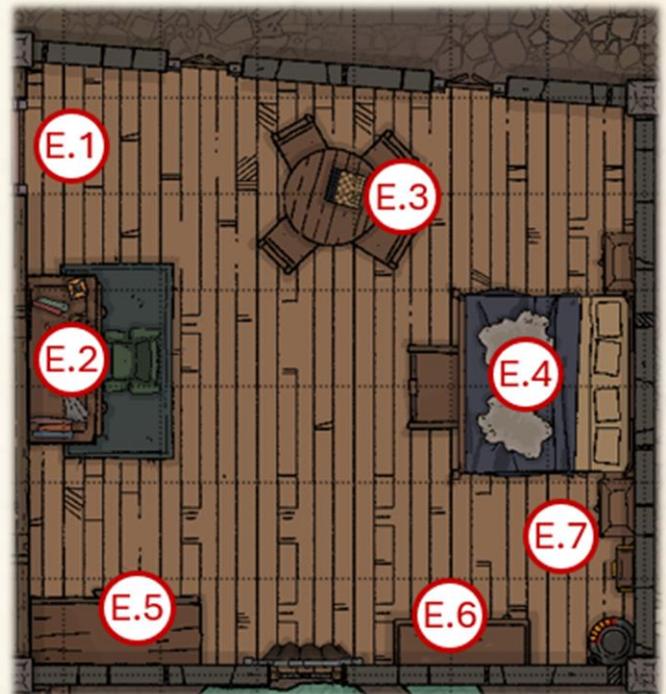
La structure, **vieillie et visiblement fragile**, craque sous vos pas, ses **planches déformées par le temps et l'humidité**. L'air extérieur, chargé des **effluves pestilentiels** du fleuve, vous envahit aussitôt, se mêlant aux relents confinés du moulin **sans apporter de véritable fraîcheur**.

La coursive **s'étend vers l'Ouest**, où elle mène à une **petite barque** accrochée à l'un des piliers, balancée doucement par le **courant sombre du fleuve**.

Un **Jet d'Investigation DD10** permet de comprendre que la barque est utilisée pour inspecter ou réparer la grande roue à aube du moulin.

E. LOGIS DU MEUNIER

Le logis du meunier.



E.1 PORTE DE LA REMISE

Cette porte mène à la remise.

Cette porte est verrouillée (**Outil de Voleur DD15, CA15 – 10PV**).

Description en entrant :

Vous ouvrez la porte, qui émet **un léger grincement métallique**, et découvrez une **pièce soigneusement aménagée**, mais recouverte d'une épaisse couche de poussière.

L'endroit, visiblement **abandonné depuis plusieurs semaines**, semble figé dans un silence presque solennel. La pièce, **vaste et bien ordonnée**, dégage l'atmosphère d'un logis personnel, peut-être **la chambre du meunier**.

Contre le mur est, **un grand lit** bien construit est encadré de **coffres et de tables de nuit**, leur bois patiné par le temps. Sur le mur sud, une **armoire imposante** et une **commode** complètent le rangement, tandis qu'à l'ouest, un **bureau impeccablement** ordonné attend, couvert de papiers soigneusement empilés.

Au centre de la pièce, **une table attire votre attention**, où repose un **échiquier** en cours de partie, les pièces sagement disposées comme si elles attendaient le prochain coup.

E.2 BUREAU

Fouiller le bureau demande un test **d'Investigation**. En fonction du résultat les PJs obtiennent les informations suivantes.

DD	Investigation
5	Ce bureau est bien celui du Technomage et cette pièce devait être sa résidence principale.
10	Les papiers du Technomage sont en ordre et ne laisse entrevoir aucun problème particulier ou sentiment d'urgence. Ils s'interrompent il y a environ 3 semaines.
13	Peu avant la fin de la correspondance du Technomage, il semble que le Technomage est accepté de recevoir des chargements de farine venant du fief de Saturdela.
15	En examinant plus attentivement les échanges du Technomage, il était en correspondance avec le meunier de Saturdela. Celui-ci se plaignait de la qualité de ses farines et craignait d'être responsable de problèmes de santé chez les habitants du fief. Le Technomage a accepté de l'aider à améliorer la qualité de ses farines et les deux meuniers s'étaient mis d'accord pour que le Technomage reçoive des chargements de grain venu de Saturdela.
18	Le meunier de Saturdella regrettait que ses collègues plus proches (à Bourg de Mule ou à Satare) ne prennent pas au sérieux son problème. Il s'inquiétait des risques liés au transport à longue distance des grains jusqu'à

Anima, mais la solution offerte par le Technomage était sa seule solution.

E.4 LIT

Le lit est fait et semble propre.

E.5 ARMOIRE

Cette armoire contient des vêtements appartenant au Technomage.

E.6 COMMODE

Cette commode contient du linge de maison.

E.7 COFFRE

Ce coffre est fermé.

Le coffre est verrouillé (**Outil de Voleur DD15, CA15 – 5PV**) et contient **374 po.** ainsi qu'un ensemble de lettre de compte auprès de **la banque d'Anima**.

MOULIN NIVEAU 1

Début de la Scène : Les PJs arrivent au premier étage du moulin

Fin de l'acte : les PJs monte au second étage

Enjeux :

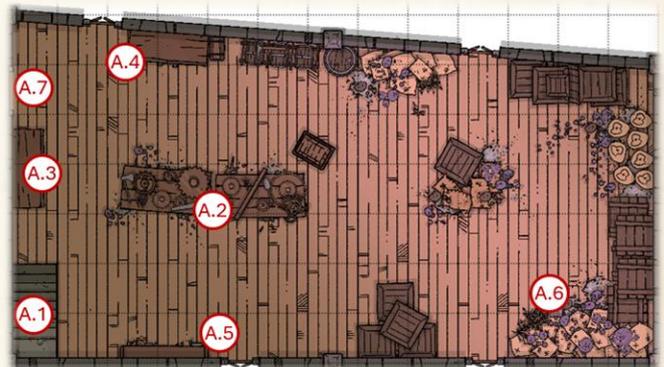
- Visite du premier étage
- Combat contre des Myconides et Quadrones

Lieux :

- Moulin du Mage niveau 1.

A. GRENIER

Le grenier et atelier du Technomage



A.1 ESCALIERS

C'est par cet escalier qu'on accède à cette pièce depuis le niveau inférieur.

Description en arrivant :

L'escalier débouche sur **une vaste salle** qui occupe tout l'étage de cette aile du bâtiment. Au-dessus, **la charpente imposante** s'élève en une voûte complexe, conférant à l'endroit des allures de **nef silencieuse et déserte**. La pièce est plongée dans une étrange **semi-pénombre**, les volets de **toutes les fenêtres étant fermés**, et seuls quelques rayons de lumière tamisée filtrent, accentuant l'**atmosphère irréaliste**.

À l'extrémité est de la salle, **des monticules de farine émettent une lueur sourde, presque spectrale**. Une **odeur étouffante** de champignon imprègne l'air, rendant la **respiration difficile**. Les stocks de farine sont infestés de **champignons massifs** aux teintes violettes et noirâtres, leur surface irrégulière et leur taille menaçante provoquant en vous **un profond dégoût**.

Près de vous, une large table de travail croule sous des **outils, engrenages, et fragments de mécanismes technomagiques**. Il s'agit sans doute de **l'atelier du Technomage**, entouré de hautes **armoires** et de **bibliothèques** remplies de documents poussiéreux et de grimoires aux pages jaunies.

À peine avez-vous pénétré dans la pièce **qu'un grincement métallique** vous fait sursauter. **Deux caisses métalliques** se soulèvent du sol dans un vrombissement mécanique. Ce sont **deux automates technomagiques**, des créatures **d'acier et de bois**, probablement des assistants du Technomage, mais leur **posture menaçante et les petits arcs** qu'elles brandissent indiquent clairement leurs intentions hostiles.

Un **mouvement furtif** attire alors votre attention vers les sacs de farine : **deux créatures se détachent de l'ombre, vaguement humanoïdes**, mais avec des **corps massifs qui évoquent davantage d'énormes champignons animés**. Leur démarche hésitante et l'odeur infecte qui les accompagne trahissent **leur nature abominable**, et elles avancent lentement vers vous, leurs formes grotesques ondulant sous la faible lueur.

Les PJs affrontent :

- Deux [Quadrones](#).
- Deux [Myconides adultes](#).

En examinant les Myconides adultes, il n'est pas clair si ces créatures sont des humains contaminés ou des êtres purement constitués de tissus mycéliens.

A.2 ATELIER DE TRAVAIL

L'atelier de travail du Technomage.

Il y a là suffisamment d'outil pour une trousse à **outil de bricoleur** et des **outils de menuisier**.

Un jet **d'Investigation ou Outils de Bricoleur DD13** permet d'apprendre que cette table a été utilisée récemment. Il y a moins de trois semaines et que des modifications ont été apportées au moulin **jusqu'à très récemment**.

DD16 Ces modifications concernent le dernier étage du moulin et semble concerner des **mécanismes offensifs ou des pièges**.

A.3 ARMOIRE OUEST

Cette armoire contient des pièces de bois travaillée pour servir de pièces de rechange pour le moulin. Elles sont classées et étiquetées avec soin.

A.4 ARMOIRE NORD

Cette armoire contient des outils soigneusement rangés.

A.5 BIBLIOTHEQUE

La bibliothèque contient un ensemble de parchemin et de grimoire. La plupart concernent la menuiserie, la construction des moulins et les arts technomagiques.

Un **jet d'Arcane DD12** permet de trouver un opportun parchemin de [Protection contre le Poison](#).

A.6 SACS CONTAMINES

Ces sacs sont infestés de champignons.

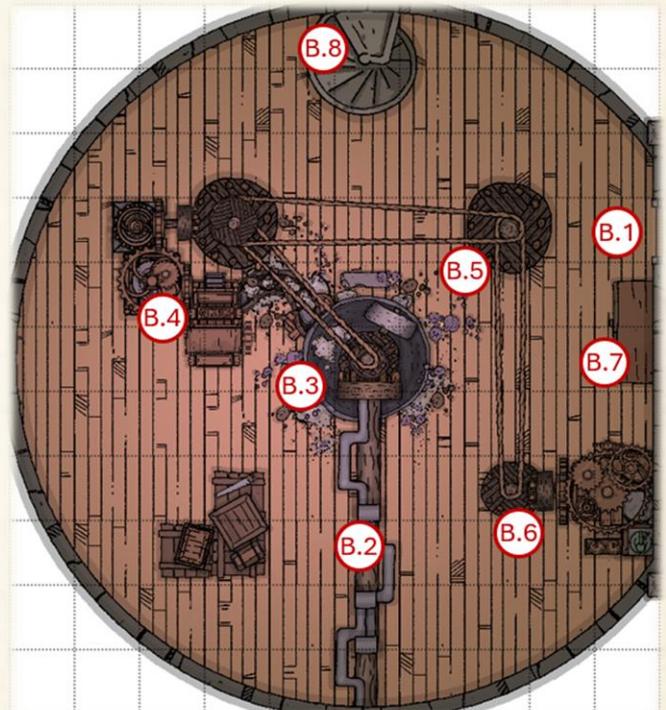
A.7 PORTE DE LA SALLE DE LA MEULE

Cette porte mène à la salle de la meule.

Elle n'est pas fermée.

B. SALLE DE LA MEULE

La salle où la meule prépare la farine.



B.1 PORTE DU GRENIER

Cette porte n'est pas fermée et mène au Grenier.

Description en entrant.

Vous poussez la porte, et une **cacophonie mécanique vous assaille** immédiatement. La pièce est **saturée de machineries**, animées par la rotation imposante de l'**axe principal du moulin** qui traverse l'espace.

Ce grand axe, **vibrant d'énergie**, entraîne un enchevêtrement complexe d'autres **axes massifs, engrenages, et poulies**, produisant un **vacarme constant et assourdissant**.

Au centre de la pièce, la **grande meule de pierre** tourne lentement, soulevant à chaque révolution **un nuage fin de farine** qui flotte brièvement dans l'air avant de retomber en une fine poussière blanche.

Depuis l'axe central, **plusieurs poulies se déploient**, alimentant **trois autres axes secondaires**. Deux d'entre eux alimentent des **machineries élaborées aux formes étranges** et composées de pistons, leviers et courroies, vrombissant sous l'effort. Le troisième, quant à lui, semble être **un simple axe de transmission**, prolongeant la force du moulin vers une autre pièce ou mécanisme encore inconnu.

L'ensemble de cette machinerie forme **un tableau fascinant de mouvement et de puissance brute**, les engrenages métalliques et les poulies de bois grognant à l'unisson dans un **rythme hypnotique et implacable**.

B.2 AXE PRINCIPAL DU MOULIN

Il s'agit de l'axe principal du moulin, un grand axe de bois renforcé de plaques métalliques.

Pour le briser il faut l'attaquer : **CA18 – 35 PV**.

Attaquer l'axe en mouvement est particulièrement dangereux et une **maladresse** se déclenche sur un **jet de 01-04** non modifié.

B.3 MEULE

La meule du moulin.

Un **jet d'Investigation DD15** permet de constater qu'il manque un mécanisme d'approvisionnement en grain, et qu'une machine qui devait remplir ce rôle a été récemment démonté.

B.4 MACHINE A FARINE

Cette machine approvisionne la salle des farines (à l'étage inférieur) en farine.

B.5 AXE D'ENTRAÎNEMENT INTERMÉDIAIRE

Il est possible d'arrêter les mécanismes de transmission en attaquant les courroies qui entraînent les poulies.

Chaque corde à **CA15 5PV**. Mais elles sont immunisées aux dégâts contondants.

B.6 MACHINERIE

Cette machinerie entraîne les pièges de l'étage supérieur.

Elle est de conception récente.

Il est possible de la détruire en faisant un **test de bricolage DD15**

B.7 ARMOIRE

Cette armoire contient de vieux sacs de grain.

B.8 ESCALIER

Cet escalier permet d'accéder au niveau 2.

MOULIN NIVEAU 2

Début de la Scène : Les PJs arrivent au second étage du moulin

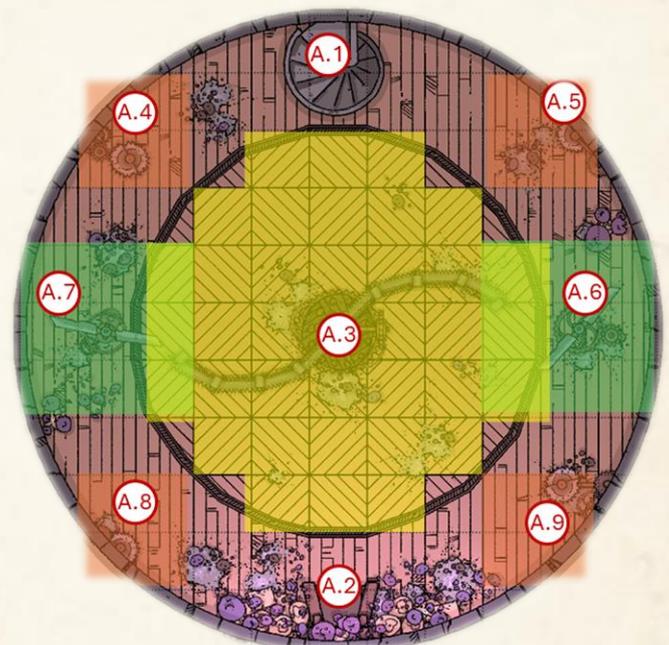
Fin de l'acte : les PJs ont retrouvé le Technomage Fernando Partaiolo.

Enjeux :

- Visite du second étage
- Combat contre un Myconide souverain et des Myconides
- Combat contre des Gargouilles
- Combat contre les pièges du Moulin

Lieux :

- Moulin du Mage niveau 2.



A.1 ESCALIER

L'escalier permet d'accéder à cette salle depuis la salle de la meule.

Vous **gravissez avec précaution** l'étroit escalier en colimaçon qui serpente vers le sommet de la tour du moulin, chaque pas vous **rapprochant d'une intensité oppressante**. En arrivant à l'étage, la scène qui s'offre à vous vous **coupe littéralement le souffle**.

Au fond de la pièce, trônant sur une **assise grotesque envahie de champignons violacés**, se tient une créature humanoïde, son corps entièrement **recouvert de champignons suintants et d'excroissances mouvantes**. Sa silhouette, à la fois immobile et sinistre, dégage une **puissance sombre, presque souveraine**.

À ses côtés, **deux imposantes gargouilles de pierre** aux visages malveillants vous fixent avec des yeux de pierre vifs et menaçants. Deux autres **humanoïdes champignons** se tiennent proches du maître, figés dans **une attitude de profonde vénération**.

À votre entrée, le maître fongique **tourne lentement la tête vers vous**, ses **yeux vides et ternes marqués d'une intelligence dévoyée**.

Mais c'est l'agencement même de la salle qui vous plonge dans la stupéfaction : **le centre de la pièce tourne sur lui-même dans un lent mouvement circulaire**, tandis qu'une **immense lame de scie** fait des **rotations saccadées** dans le sens opposé, comme **une machinerie infernale**.

De part et d'autre de ce piège central, **deux lames sur des axes distincts** tournoient à **une vitesse fulgurante**, prêtes à trancher toute créature osant s'aventurer trop près.

Aux murs, dans un **vrombissement inquiétant**, **quatre autres lames** surgissent et disparaissent à **intervalles réguliers**. Les lames sifflent et crissent, comme un **orchestre mécanique** jouant la symphonie de votre propre mise à l'épreuve.

Face à cette folie, vous êtes **pris de vertige** alors que **l'atmosphère suffocante** rend chaque pas incertain, comme si **ce moulin maléfique** cherchait à vous **engloutir**. En retrait sur son trône fongique, **le maître du moulin attend**, vous observant comme **une proie tombée dans un jeu de mort soigneusement préparé**.

A.2 TRÔNE

Dans la salle du trône les PJs font face à :

- Un Myconide Souverain (le technomage)
- Deux Myconides
- Deux [Gargouilles](#)

Les **gargouilles sont immunisées face aux pièges à lame**. Et s'avance vers les PJs.

Les Myconides restent **proche de leur chef**.

Le Myconide Souverain est **un lanceur de sort** qui peut lancer les sorts suivants :

- A volonté : [Infestation](#)

Tu sens le regard du **Myconide Souverain** se fixer sur toi et soudain, tu es pris de **violentes démangeaisons** comme si ta peau se couvrait instantanément de milliers de champignons vénéneux.

- 2 fois par jour : [Fouet Mental de Tasha DD13](#)

Les yeux du **Myconide Souverain** se plantent dans les **tiens**, et soudain, **la distance entre vous s'efface** en un **brouillard irréel**.

Tu ressens **sa souffrance et sa folie** s'insinuer lentement dans ton esprit, se mêlant à tes pensées comme **un poison subtil**. Le temps semble **s'étirer et ralentir**, chaque respiration emplissant tes poumons de **spores brûlants** qui envahissent ton corps. **Une fièvre insidieuse** s'empare de ton esprit, **faisant bouillonner tes pensées** et semant en toi une **lassitude perverse**.

Luttant pour **maintenir ta volonté**, tu sens pourtant la **tentation sourde de céder**, d'abandonner toute résistance, et de devenir **la marionnette soumise de ce maître souverain**.

A.3 ZONE CENTRALE

Toute créature (sauf les gargouilles) se trouvant dans la zone centrale (jaune) doit effectuer **un Jet de Sauvegarde de Dextérité DD13** ou chuter au sol et être frappé par les lames subissant **2d4+2 dégâts tranchants**.

A.4 / A.5 PIEGES

Toute créature (sauf les gargouilles) pénétrant dans cette zone subit **une attaque** de lame :

Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 1d8+2 dégâts tranchant

A.6 / A.7 PIEGES

Toute créature (sauf les gargouilles) pénétrant dans cette zone subit **deux attaques** de lame :

Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 1d6+4 dégâts tranchant

A.8 / A.9 PIEGES

Toute créature (sauf les gargouilles) pénétrant dans cette zone subit **une attaque** de lame :

Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 1d8+2 dégâts tranchant

DESACTIVER LES PIEGES

Il est possible de désactiver les pièges en détruisant les machineries situées à l'étage inférieur.

Dans le cas où les PJs le font avant de monter à l'étage, ils ont droit à la description suivante :

Vous gravissez **prudemment l'étroit escalier en colimaçon**, chaque marche vous **rapprochant d'une atmosphère oppressante** qui s'intensifie à mesure que vous montez. En arrivant au sommet, la scène qui s'offre à vous est à la fois **saisissante et troublante**.

Au fond de la salle, trônant sur **un siège grotesque couvert de champignons violacés**, se dresse une créature humanoïde, son corps entier enveloppé **d'excroissances suintantes et mouvantes**. Sa silhouette sinistre dégage une **puissance sourde, souveraine**. Un éclat de rage brille dans son **regard vide, tourné droit sur vous**.

Les pièges infernaux qui ornent la pièce sont figés dans des **poses grotesques**, comme pétrifiés par votre intervention. Au centre, **une immense lame de scie** pend, inerte, arrêtée en plein mouvement, **son fil menaçant dirigé vers le sol**. Les autres lames, **figées en plein élan**, s'élancent dans toutes les directions comme les **membres tordus d'une créature de métal stoppée net**. **Les axes et engrenages** qui les entourent semblent presque morts, leur mécanique muette contrastant avec **la colère palpable** qui émane des résidents fongiques.

À ses côtés, **deux imposantes gargouilles de pierre** vous fixent, leurs yeux de pierre semblant **vibrer de malveillance**. Non loin, **deux humanoïdes champignons flanquent leur maître**, en adoration rigide, mais chacun **arborant une expression déformée par la rage et la frustration**.

Alors que vous vous avancez, **le Myconide Souverain se redresse**, son regard empreint d'une **intelligence dévoyée** et d'un ressentiment brûlant, comme s'il vous tenait **personnellement responsables de l'offense faite à ses machines**.

L'air est lourd de **spores et de menace**, et chaque respiration en cet endroit semble vous **attirer davantage vers une confrontation inéluctable** avec le **maître fongique et sa cour infernale**.

DEBRIEF — COMPTE RENDU DE MISSION.

Vous trouverez ici le compte rendu de mission de la Squadra Spéciale.

ARRIVEE AU MOULIN

La Squadra Spéciale se retrouve à la Tour des Murmures. Après avoir attendu Fabriccio pour un léger retard, le groupe se met en route pour le quartier des meuniers.

Arrivé sur place, le groupe constate que le moulin a été déclaré hors service et décide de rentrer dans le moulin.

LE MAGASIN

Gasha'ra ouvre la porte du moulin et pénètre dans le magasin de farine de maître Partaiolo. Le groupe la suit assez rapidement.

Ils sont alors attaqués par un cadavre animé qui se rue sur Gasha'ra. Heureusement la créature est rapidement tuée n'infligeant que des dommages superficiels à Gasha'ra.

Le groupe constate également d'étranges phénomènes liés au feu brulant dans le poêle. Celui-ci s'éteint brusquement, avant de reprendre tout aussi soudainement lorsque Mario tente d'examiner le poêle.

SALLE DES FARINES

Gasha'ra pousse ensuite la porte de la salle des farines, et le groupe est attaqué par un golem de bois, gardien du moulin.

Le combat s'engage, Gasha'ra et Gédéon se plaçant en première ligne, Mario et Atioso tirant à distance et Fabriccio contournant la créature pour l'attaquer par derrière.

Mais c'est le comportement de Julia qui étonnera le groupe. Celle-ci semble d'abord se désintéresser du combat, examinant la pièce. Avant de se retourner soudainement contre la créature. La jeune fille fait alors naître des flammes dans ses mains nues, et elle les projette sur le golem.

Celui-ci s'enflamma alors soudainement se consumant très rapidement. Le feu s'éteignit tout aussi soudainement qu'il avait commencé.

EXPLOSION DANS LA REMISE

Toujours mené par Gasha'ra, le groupe pénètre alors dans la remise. Il découvre une pièce contaminée par des champignons violets, l'un d'eux, massif, lançant ses tentacules sur les aventuriers.

Deux cadavres animés se relèvent bientôt pour attaquer le groupe, tandis que dans l'air flotte une abomination, sorte de champignon en forme de vessie dilatée.

Le combat s'engage, avec Gasha'ra, Julia, Gédéon et Mario dans la pièce, tandis que Fabriccio et Atioso sont restés en retrait.

Le combat semblait tourner à l'avantage du groupe. Julia fait à nouveau preuve de ses pouvoirs envoyant des traits de feu sur les zombies, puis sur l'abomination flottante.

Malheureusement au contact du feu, celle-ci explose dans un nuage de spore et de flammes. Gasha'ra et Gédéon sont sérieusement blessés et Julia tombe inconsciente.

Gasha'ra et Mario tentent de la réanimer. Mais l'orc se montre bien trop brutal, ne faisant qu'aggraver les blessures de la jeune femme, tandis que Mario doit constater son impuissance et déclarer le décès.

CONFRONTATION AU GRENIER

Le groupe décide alors de monter à l'étage. Ils sont alors attaqués par deux assistants mécaniques du Technomage et deux étranges hommes-champignons.

Atioso, grâce à son arbalète, tue rapidement les abominations champignonnesques. Tandis que Gasha'ra, Gédéon et Fabriccio se rue au contact contre les assistants technomagiques.

Mario supporte le combat à l'aide de son arme technomagique. Mais celle-ci mal-fonctionne et il doit se résoudre à utiliser d'autres capacités. Il utilise alors la télékinésie technomagique pour projeter un marteau sur le complexe axiomatique d'un des assistants mécaniques, le désactivant d'un seul coup.

COMBAT CONTRE LE MYCONIDE SOUVERAIN

Le groupe poursuit son exploration et après avoir visité la salle de la meule, c'est Fabriccio qui monte au sommet du moulin.

Il découvre alors la salle piégée ou l'attend le Technomage, changé en Myconide, et sa courbe de champignons et de gargouilles.

Par une intuition opportune, au même moment, Mario entreprend alors de mettre à l'arrêt le moulin. Sa connaissance de la Technomagie, lui permet de comprendre suffisamment la mécanique du moulin pour le désactiver sans dommage, arrêtant du même coup les pièges mortels auquel Fabriccio faisait face.

L'ensemble du groupe monte alors au dernier étage et le combat final s'engage. Fabriccio ne résiste pas à sa confrontation mentale avec le Myconide et tombe inconscient.

Atioso concentre ses traits sur la créature fongique, tandis que Gédéon et Gasha'ra tente de repousser les attaques des gargouilles.

Soudain, Julia monte à l'étage, étrangement revenue à la vie et semblant tout ignoré de ses blessures passées. Elle déclenche un déluge de feu sur le Myconide, avant de retomber dans l'inconscience.

Finalement Atioso réussi à venir à bout de la créature, et à sa mort, tous ses serviteurs, devenus des pantins sans marionnettistes tombe inanimés.

FOUILLE DU MOULIN

Après des premiers soins permettant de ramener Fabriccio et Julia dans le monde des vivants, le groupe entreprend une fouille du moulin.

Le groupe découvre que le technomage s'était entendu avec un meunier installé à Saturdela pour recevoir des chargements de grains suspects afin de les analyser. En déduisant que cela pouvait être une des sources de contamination.

Le groupe découvre aussi une partie du trésor du Technomage. Il s'ensuit d'après discussions, Fabriccio semblant tenté d'en emporter une partie pour lui-même. Gédéon et Atioso ramène le groupe à la raison, déclarant que la succession du Technomage doit être réglée par le Culte du Desséché.

EPILOGUE

Suite aux révélations de la Squadra Spéciale, l'école de Technomagie d'Anima et la société des moulins à eaux d'Anima envoya un groupe d'enquêteurs à Saturdela.

Ils ne découvrirent aucune contamination locale et il fut conclu que les grains avaient dû être contaminé par un champignon lors du transport entre Saturdela et Anima, sans doute à cause de la météo pluvieuses sur les collines d'argent.