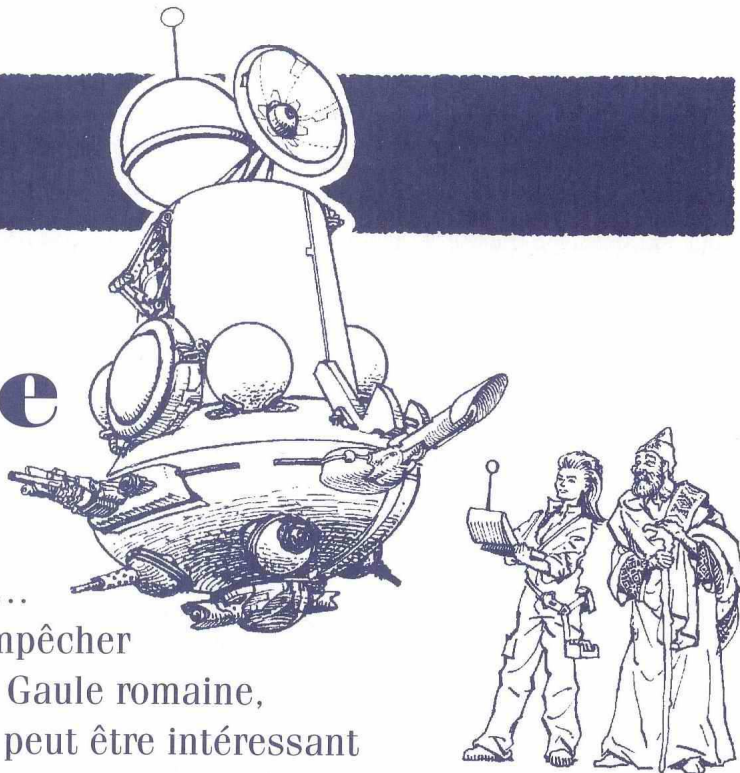


Mega

La sœur et la cathédrale

Cette aventure est destinée à un meneur de jeu expérimenté et des personnages ayant trois ou quatre missions à leur actif...

Elle entraîne les Megas, qui vont devoir empêcher une utilisation de technologie NT5 dans la Gaule romaine, dans un univers où la magie fonctionne. Il peut être intéressant qu'un des personnages soit lui-même magicien.



Avant le départ

Le Major explique aux Megas leur mission – la surveillance d'un médiate au comportement douteux – lorsque l'intercom sonne. Le Major écoute, puis s'exclame : « Comment ça "ils ne rentreront pas avant un mois ?" Mais j'ai du travail pour eux moi!... Je n'ai personne sous la main avant... euh... (il jauge un instant les PJ) Puisque vous êtes là : est-ce que vous connaissez Astérix?... Bon, oubliez le médiate, je vous envoie en Gaule...

Une renégate qui cachait son jeu

Haut médiate de l'AG, Sver Patann Oriloenn est aussi prince du Grand Temple, l'une des trois grandes figures qui dirigent les cinq systèmes de la théocratie d'Orad. Parmi ses douze enfants, la jeune Nh'Sha et son frère cadet Sull, libres des charges protocolaires déjà assumées par leurs aînés, ont monté il y a trois ans un groupe de percussions-hypnotiques particulièrement inspiré, qui participe aux grands rassemblements religieux où il met les spectateurs en transe.

Repérée comme Mega latente, Nh'Sha (un peu poussée par son père) a reçu durant un an l'entraînement mega, étant entendu qu'elle reprendrait ensuite la direction de son orchestre, en restant « agent dormant », ce qui s'est passé. Or voici environ un an, Nh'Sha a disparu avec son frère et ses musiciens. Les Guetteurs ont mis du temps avant de nous indiquer la planète (la Terre) où elle devait se trouver. Une équipe de Megas l'y a cherchée, sans succès. Le reste de l'histoire, nous venons de l'apprendre par un message d'un des musiciens, Dridann.

Dans la société d'Orad, les gens modèlent leurs actions en se référant à un panthéon complexe de divinités qu'il convient d'imiter.

Selon Dridann, Nh'Sha, qui trouve « son peuple » trop mou, a décidé de mettre en avant une déesse secondaire agressive (Schitzakha, la Femme-Tigre), afin de créer une nouvelle tendance religieuse qu'elle dirigerait pour influencer sur la société. Mais l'effet de sa musique ne suffit pas. N'étant pas psy, elle a décidé d'aller dans un univers magique (dont elle a entendu parler lors de son entraînement mega) pour y apprendre les sorts qui assoiraient son emprise – déjà importante – sur les foules. Elle a réussi à créer un point de Transit, et a transité l'un après l'autre son frère et ses dix musiciens vers QF2 0807. Elle y a trouvé des professeurs qui échangent leur savoir magique contre des armes, des droïds et du matériel de NT 5 ou 6 (que Nh'Sha revient acquérir sur Orad tous les deux à quatre mois, accompagnée d'un musicien afin de se répartir les tâches). D'abord fasciné, son frère Sull s'est vite opposé à elle. Dans un accès de rage, elle a tenté de le tuer, et il a dû s'enfuir. Dridann a voulu accompagner son ami dans sa fuite, mais Sull l'a convaincu de rester dans le camp de Nh'Sha, pour espionner et tenter d'avertir leur père ou la Guilde des Megas si jamais il faisait un passage en QF1 01. Ce qu'il vient de faire, alors que Nh'Sha l'avait chargé de récupérer des pièces d'antigrav et de fusils à plasma tandis qu'elle vaquait de son côté. Il a pu joindre un secrétaire de Sver Patann Oriloenn, qui nous a demandé de faire notre possible pour ramener ses deux enfants vivants.

Mission à étages

Grâce à Dridann nous savons où est Nh'Sha : sur une petite île nommée Éra, sur la Terre. Votre mission comporte plusieurs étapes. Le plus urgent est de détruire ou de ramener le matériel technologique, ou d'entraver son utilisation. Sa simple présence peut déclencher des catastrophes dans le continuum, son usage encore plus. Ensuite, il s'agit de mettre

Nh'Sha hors d'état de nuire, sans la blesser. Ces deux opérations se révéleront peut-être irréalisables, dans ce cas la priorité est de retrouver et de ramener le frère, Sull, ou de le mettre à l'abri. Enfin, toujours avec le minimum de casse, il est important que les musiciens ne puissent, Nh'Sha mise hors circuit, être contraints de terminer ce qu'elle peut avoir commencé.

Infos sur terre QF2 0807

Notre point de Transit le plus proche est dans la ville de Burdigala (Bordeaux). Vous y trouverez un équivalent de la Gaule romaine du IV^e siècle. Il y existe un début d'équivalent du christianisme, le jeannisme, qui s'oppose pacifiquement mais fermement aux dieux romains et celtes. Vous devrez vous rendre sur Éra, l'île des magiciens, située plus au nord près du littoral, près d'une île plus vaste, Istéra. Nh'Sha utilise le point de Transit de Burdigala, ce qui indique qu'elle n'en a pas créé sur Éra.

• **Magie naturelle.** La magie, qui fonctionne sur cette terre, est faible (bonus local +1) sauf sur des zones ou des lignes précises. Les deux points les plus « chargés » du sud de la Gaule sont vers Arles à l'est et vers les îles d'Istéra (bonus +4) et d'Éra (bonus +3) à l'ouest. La plupart des habitants de cette terre possèdent un petit sort « naturel » qui leur vient spontanément : garder l'équilibre de piles d'objets instables, stopper un cheval emballé, faire travailler son balai. Certains jeanniens font sortir des cantiques de l'air ambiant. En termes de jeu, ce sont des sorts brefs ou faibles, de rang 3 au maximum.

• **Magie cultivée.** Les magiciens locaux se divisent en deux catégories.

— Les « naturels » essaient d'apprendre des sorts qui leur semblent accessibles auprès de gens simples, et en possèdent parfois une vingtaine dont beaucoup d'inutiles. Ils n'ouvrent

jamais un livre de magie, et utilisent autant leur baratin que la magie.

— Les « érudits » ont appris dans les livres ou dans une école. Plus puissants, il utilisent leur savoir théorique pour créer leurs sorts.

Durant son séjour, un Mega ayant au moins un niveau 1 en MEM peut tenter d'acquérir un petit sort.

Exemple pour un Mega ayant 1 en MEM et apprenant un sort sur Istéra : bonus local de 4. Il peut donc apprendre des sorts de rang 1 à 5, et a un bonus de 4 à l'apprentissage, voire 5 ou 6 s'il trouve un professeur.

Ex : servir un verre sans toucher la bouteille :

Déplacer : 1 (juste pencher le pot, sinon léviter : 4)

Portée : courte/3

Volume : une main/1

Durée : MR rnd/3

Effet : oui/non/1

Bonus apprentissage : -2

Total (difficulté) = 7 (ou 10)

Test : niv 5 en MEM contre diff 7 = 35 %

Si gestuelle supp. (incantation, comptine) : +1

Test 6 contre 7 = 45 %

Attention, le même sort utilisé sur Éra sans gestuelle (bonus +2 seulement) :

Test niv 3 contre diff 7 = 17 %.

• **Les sorts de Nh'Sha sont-ils efficaces en QF1 ?** A priori, les sorts qui fonctionnent dans un tel univers ne peuvent pas être lancés dans des univers comme le nôtre où la magie ne fonctionne pas. En pratique, Nh'Sha veut invoquer un être des plans démons depuis QF 2 et le convaincre de l'accompagner en QF1, auquel cas l'être serait, lui, capable d'agir magiquement. De plus, si elle lui demande de créer une sphère de magie, les sorts qu'elle lancerait fonctionneraient à l'intérieur de cette sphère. Enfin, des sujets particulièrement doués arrivent effectivement (des Megas l'ont déjà fait) à emmagasiner suffisamment d'énergie magique en eux pour lancer à leur retour en QF1 01 des sorts d'action simple ou de comportement (sorts de Brume/Illusion, de Charme, de Sorcellerie, d'Invocation) mais pas de structure. Or on ignore le niveau de magie de Nh'Sha.

• **Jeannisme et magie.** Le culte de Jehan affirme qu'une divinité unique est à l'origine de tout. Tolérant, il s'oppose tout de même aux sacrifices humains, aux notions de maître et d'esclave, et à la magie « vile », c'est-à-dire que les jeanniens n'acceptent la magie que tournée vers la glorification divine, ce qui se résume à quelques petits sorts de guérison ou de chant et de puissants sorts de Terre utilisés pour construire des cathédrales irréalisables autrement. De plus en plus influents, ils constituent une menace pour tous les magiciens.

• **Matos spécial QF2.** Les univers QF2 étant de nature différente, le matériel sera aussi sommaire que possible. Taser (lance-projectile à décharge électrique), arme à air comprimé (projectiles : bolas, assommeur, soporifique), appareils électriques (lampe, jumelles, communicateurs), rien à rayon, pas de traceur, pas d'appareil antigrav. Des costumes d'époque sont fournis (le point de Transit est désert, pas de contact local), ainsi que des glaives et des nunchaku, et 2000 pièces d'or pour le groupe (en bijoux d'or et en gemmes).

Burdigala

L'arrivée se fait par un point de Transit situé sous un temple romain en ruine. Contrairement à l'habitude, l'escalier ne donne pas dans un sous-sol, mais à l'extérieur, dans un renforcement de la façade caché par la tête d'une haute statue représentant un lion assis, et dont le dos oblique permet de rejoindre aisément le sol. Des marches y ont d'ailleurs été taillées récemment. Le temple est à l'écart de la ville, au milieu d'un bosquet.

• Des restaurants.

— *Le Grec.* Éphernos, né en Grèce, avait dix-huit ans lorsqu'il a interrompu son voyage à travers les pays celtes pour travailler au service de l'ancien patron, lui-même grec. Commerçant, il parle grec, latin et deux trois patois gaulois. Il connaît bien les pêcheurs qui le fournissent, et quelques navigateurs au long cours.

— *L'anguille géante* est plutôt une taverne qui sert un plat unique de saucisses aux affamés, et fait office de lieu de rencontre entre les marins d'eau douce qui circulent le long du fleuve sur leurs bateaux à fond plat et les pêcheurs ou autres commerçants maritimes.

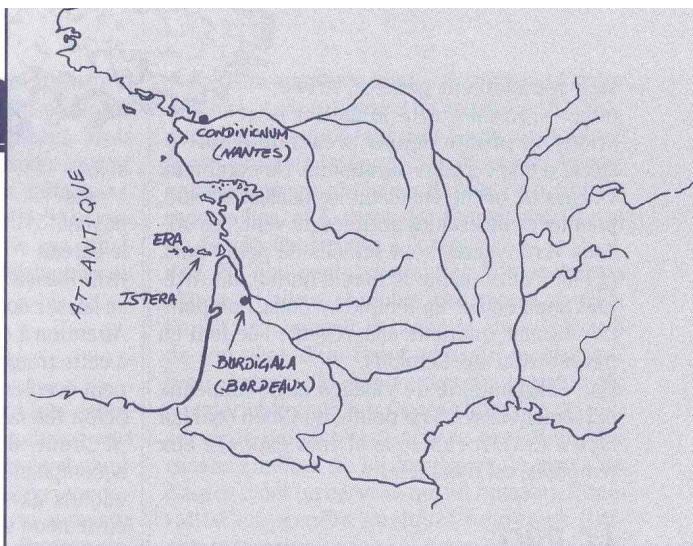
• **Les bateaux de pêcheurs.** Si les petits bateaux sortent avec la marée, vers minuit pour revenir à l'aube, des navires mieux équipés peuvent affronter la haute mer et commercer avec Istéra. Aucun bateau n'acceptera d'aller directement sur Éra. Le voyage prend environ deux jours et coûte de 20 à 50 PO par personne.

• **Les magiciens des rues.** Une douzaine de magiciens ont pignon sur rue dans la ville de Burdigala. Ils sont plus ou moins spécialisés.

— Nirtar est un Celte pour qui magie et religion ne font qu'un. Citadin, il connaît mieux la magie élémentaire que la magie druidique. Il passe ses journées à recopier des parchemins, des rouleaux et des tablettes. Ses objets magiques sont destinés à des magiciens : ce sont des focus qui nécessitent au moins 1 point en MEM pour être déclenchés.

— Jérénus est le fils d'un Romain et d'une Gauloise. Magicien empirique, il ne connaît que des sorts disparates. Passionné de magie, il collectionne surtout les livres de magie et les livres sur la magie. On peut trouver chez lui un livret vraisemblablement volé sur Éra, qui regroupe des considérations obscures sur les lignes de magie, le règlement intérieur de l'école de magie, les menus des repas protocolaires, et les dessins des uniformes portés par les divers grades de magiciens, de l'apprenti au grand maître (avec pour qui prend le temps de lire les annotations, le nom du fournisseur, Calbron, à Burdigala).

— Ursus Tarnus est un ancien agent administratif. Mal vu à Rome, il a été nommé en diverses villes de l'empire, avant d'atterrir ici. Se découvrant des talents de magicien, il a vite appris les bases. Il s'est fait une spécialité de création de sort sur mesure, simple à lancer et rapide à apprendre (bonus supplémentaire de



+2 au lancer, et quart du temps d'apprentissage – voir règles p.35).

— Artaius Légitimus est malgré son nom un Celte pur jus. Erudit, il sait reconnaître les objets de valeur, magiques ou non, qu'il marchandise avec âpreté tant à l'achat qu'à la vente. Sa seule science magique est de détecter la magie, ce qui lui suffit. On trouve chez lui des parchemins accessibles uniquement à des mages expérimentés, des potions druidiques, des gris-gris des royaumes d'Afrique. Questionné habilement, il peut indiquer qu'Istéra était un lieu sacré pour les druides, et que certains résident peut-être encore sur Éra.

• **Les charlatans.** Possédant un ou deux sorts tape-à-l'œil, ces faux magiciens vivent en arnaquant les voyageurs et les naïfs.

• **Les druides.** Chefs spirituels des villages gaulois, les druides se sont fortement opposés aux Romains, et ont longtemps été pourchassés comme fomentateurs de révolte. Leurs ennemis d'aujourd'hui sont les jeanniens. On ne les trouve pas en ville, mais ils subsistent dans les villages reculés.

• **Le fabricant de costume.** Almatas Calbron a cessé de fournir les costumes aux magiciens d'Éra depuis deux ans. L'école de magie, du temps de son père, était près de Burdigala. Elle a déménagé il y a environ dix ans. Les magiciens ont continué à se fournir chez lui par habitude, puis ont préféré faire leurs costumes sur l'île même. Il en possède peut-être encore deux ou trois dans un coin. Il refuse de les vendre (craignant qu'un ouvrier ou un visiteur ne remarque la manœuvre, qui ne serait pas au goût de ses anciens clients), mais fait comprendre à mi-mot aux Megas qu'une donation à l'orphelinat voisin (tenu par sa sœur) pourrait faire apparaître comme par magie un paquet emballé de toile sombre sous l'escalier, là-bas, un peu plus tard... Si les Megas s'exécutent, le paquet contient effectivement trois tenues. Le livre de Jérénus indique qu'il s'agit d'un habit de « novice », d'un « apprenti » et d'un « senior ».

• **Les Romains.** La ville est gérée par un préfet romain, et l'ordre assuré par des patrouilles de six légionnaires.

L'île d'Istéra

Jouissant d'un microclimat favorable, cette île est plus riche que certaines provinces de l'intérieur. Elle fut cédée par l'empereur Théodo-

se à son meilleur général, Artémus, lorsqu'il quitta le métier des armes, et profite depuis près d'un demi-siècle d'une certaine autonomie. De nombreux villages de pêche émaillent les falaises du sud, ponctuées de criques abritées du vent. Ses collines verdoyantes sont semées de petits bois, et l'île s'offre même le luxe d'un lac, où Artémus a fait édifier un temple à Vénus. Son petit-fils, Baranir, quarante ans, régent l'île tout en payant tribu aux Romains. Une cinquantaine de villages et de hameaux parsèment Istéra. Lna pointe du Chien (qui fait face à Éra), rocailleuse et très exposée aux tempêtes, est inhabitée.

Le port

Le port n'est pas grand, mais sa longue jetée peut accueillir des armadas de bateaux au printemps et au début de l'hiver, quand les marchands viennent acheter les fruits et légumes qui ont déjà poussé (ou poussent encore) ici alors que le froid règne sur le littoral. En été, il est assez calme, les pêcheurs discutant devant une chope à l'ombre d'une treille. Pour la population nombreuse d'Istéra, le port est la grande ville, où l'on vient se ravitailler en objets divers et écouter les nouvelles du monde. Le commerce y est actif.

Trois solutions pour se rendre sur Éra :

— Louer les services d'un pêcheur. Celui-ci fera des difficultés pour se rendre ailleurs qu'au port d'Éra, et n'acceptera pas d'y attendre les Megas plus de deux jours.

— Attendre le passage d'un bateau d'Éra. Il en passe un tous les deux ou trois jours, qui vient au ravitaillement.

— Acheter un bateau. La requête est inhabituelle, mais un vieux pêcheur sans enfant peut,

si les Megas payent le bateau trois fois sa valeur, se laisser convaincre. Attention à qui assiste à cette transaction : elle peut éveiller des soupçons. Selon les façons d'agir des Megas, un jeune pêcheur, Bérénius, leur proposera de les accompagner. Il est l'ami de deux des druides cachés dans les vastes forêts d'Éra, et est curieux de voir ce que veulent faire ces étrangers. C'est un bon marin, et il possède un sort lui permettant de remonter au vent. Il attendra jusqu'à deux semaines si on le paye bien, sur l'îlot du Pingouin.

La cathédrale

Converti au culte jeannien, Baranir fait construire une cathédrale sur la colline qui domine le port. Un tiers des colonnes et le fond de la nef sont déjà réalisés, les maçons recevant l'aide de deux architectes-magiciens.

Éra. l'île aux magiciens

Éra est plus petite qu'Istéra. Le seul village est le port, dominé par l'école de magie située sur une hauteur à une demi-heure de marche. Le reste de l'île est couvert de forêts, bordées de falaises au sud et de plages de sable au nord. Pour obtenir du gouverneur d'Istéra l'autorisa-

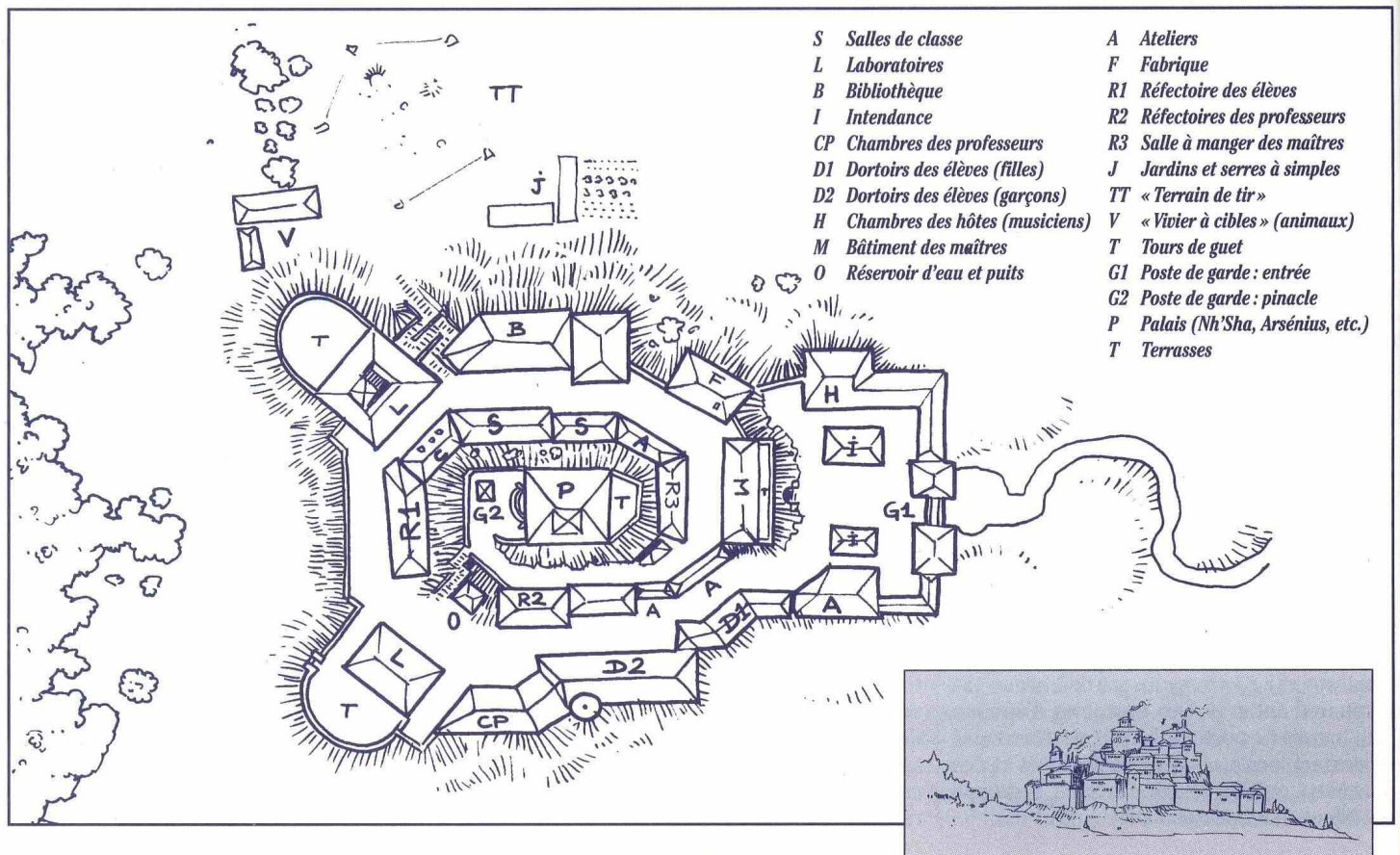
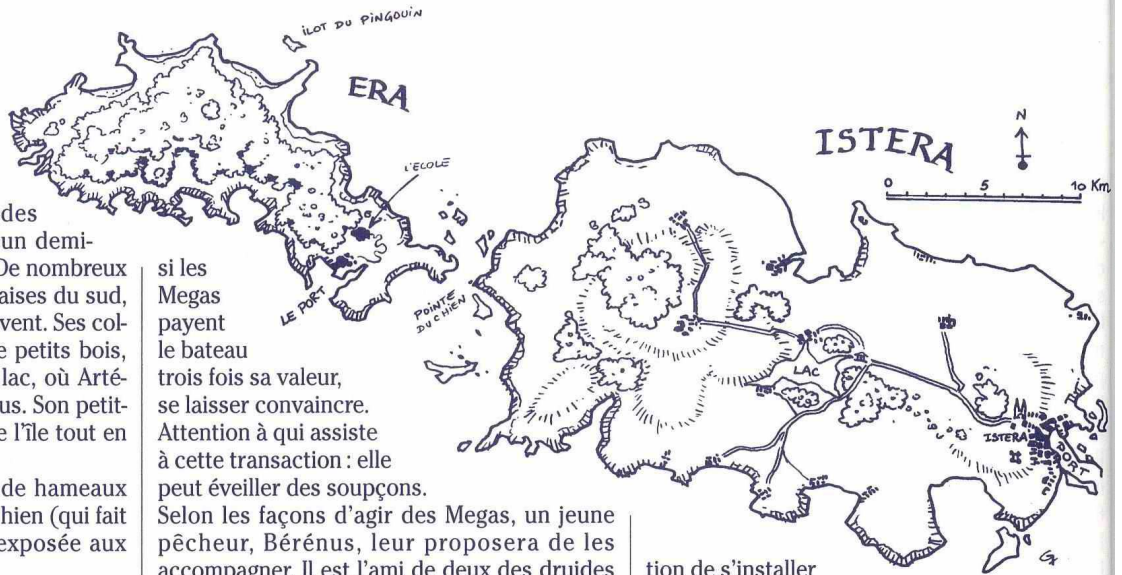
tion de s'installer ici, les magiciens ont dû jouer sur la confiance. Leur école se visite donc, et la plupart des travaux d'intendance sont accomplis par des villageois préposés à telle ou telle tâche, dans ses murs ou au village. Mais aucun villageois ne reste dans l'école le soir.

L'école de magie

Les principales informations sur le fonctionnement de l'école sont résumées sur le plan. Les magiciens, bien que précautionneux le jour quant à la surveillance de la Fabrique, ne craignent pas spécialement les espions, et les rondes sont plus destinées à éviter les virées nocturnes des « internes ».

Le grand mage

Maître Arsénus règne en despote sur son école qui, tout en remplissant avec efficacité sa fonction, sert surtout à enrôler les meilleurs élèves dans un Cercle de magiciens toujours plus puissant. Chaque soir, dès que le dernier villageois employé a quitté l'école, les recher-



ches anodines font place à des expériences auxquelles ne sont conviés que des membres avertis... Car Arsénus, en s'installant ici, visait en fait à conquérir Istéra où se trouve l'épicentre des lignes de force magiques de la région (bonus en magie: +4). Là, son pouvoir serait plus fort, ses recherches iraient plus vite. Sa détermination est exacerbée par le fait que pour lui, l'ennemi est le jeannisme qui s'oppose à l'usage de la magie telle que lui l'utilise. Or la cathédrale qui se construit sur l'île voisine est comme une insulte journalière. Il s'est juré de la détruire, elle et les autres monuments jeanniens qui se construisent en Gaule. Mais justement, bâtie par des magiciens sur l'épicentre magique d'Istéra, la cathédrale est trop résistante pour ses sorts... Or, est arrivée cette femme qui détient d'étranges secrets...

Nh'Sha

Nh'Sha a commencé à préparer son coup alors qu'elle était encore à l'école mega. Elle a usé de son charisme pour être mise en présence du tétraèdre témoin de Burdigala QF2 et a profité d'un temps mort pour apprendre par hypnoéducation le gaulois et le latin, qu'elle a continué à pratiquer grâce à des enregistrements. Il y a un an, elle a mené deux incursions en solitaire, négociant son accueil à l'école de magie, puis elle a amené son frère et ses musiciens un à un.

Depuis, la journée du groupe se divise en trois phases : répétition le matin – le pouvoir de leur musique ne doit pas pâtir de ce séjour – puis apprentissage et pratique magique pour Nh'Sha et ses musiciens, et enfin surveillance et réglage de la Fabrique, où des droïds qu'elle a amené, fabriquant les armes secrètes qui lui servent de monnaie d'échange.

Nh'Sha est considérée par Arsénus comme la principale associée de son grand projet, et elle réside dans le palais du maître. Sa vaste chambre occupe l'angle sud-est. Un escalier en spirale donne accès à la chambrette de son page personnel, Lusipo, un jeune apprenti dévoué corps et âme à Arsénus.

La Fabrique

Construite récemment, l'école est en pierre de taille et en brique, dans le style gallo-romain. Dans ce décor, la présence de ruines surprend : au milieu de maisons pourtant récentes détruites à la hâte, un bâtiment de trois étages a été édifié : la Fabrique. Dans la journée, la seule activité apparente est l'arrivée de métaux divers apportés par des novices. A l'intérieur, l'agitation est permanente ; cinq droïds se répartissent les travaux. Au rez-de-chaussée, l'un d'eux surveille le four où fondent les métaux, et sort des plaques, des tôles, des pièces grossières. Des chaînes et des treuils conduisent ces matériaux au premier niveau où deux autres droïds usinent les petites pièces, démontent et réassemblent les appareils NT5 ramenés par Nh'Sha, pour les adapter aux besoins du moment. Au troisième niveau, deux autres robots finissent le travail le plus délicat : l'assemblage des Éperviers, sept drones antigravs, dotés de lance-missiles,

lasers lourds et canons à plasma ! Un est prêt pour une démonstration, trois sont en fin de chaîne, mais il manque quelques pièces. Trois carcasses attendent, vides, au premier niveau, en raison de la pénurie de certains métaux. Nh'Sha vient chaque soir avec Abell, le responsable de la technique, seul de ses musiciens à même de l'aider à surveiller la mise au point des engins.

La forêt des anciens

Les chênes et les hêtres plusieurs fois centenaires font de la forêt d'Éra un univers vert sombre, au fort parfum d'humus et de champignons, parfois ponctué d'une clairière encombrée de fougères et de ronces, et très giboyeux (sangliers, lièvres, écureuils, etc.). Près de cinquante druides y résident. Arsénus a tenté de les détruire à son arrivée. Après plusieurs échecs, il a renoncé à ses attaques magiques de front, mais lance parfois un sort sur un druide inattentif qui paye alors sa négligence de sa vie.

Les druides ont abandonné leur ancien campement et se sont construits des tanières dans les branches hautes des chênes, dans de vastes arbres creux, dans des cavernes naturelles. Ils se réunissent rarement à plus de trois ou quatre.

Lorsqu'il a fui sa sœur, Sull a failli être tué par les druides, qui le prenaient pour un espion ou une chèvre (l'appât, pas l'animal !). L'un d'eux, Ségolix, a pris le risque de le recueillir et depuis Sull réside chez lui. Deux autres druides, Falmas et Rebnax, sont devenus ses amis.

Les autres druides ont fini par admettre sa présence, mais se méfient de 56V3B, alias Vébé, droïd personnel de Sull, qui le suit depuis sa petite enfance et persiste malgré ses difficultés à se véhiculer en sous-bois et à franchir les ruisseaux.

Si les Megas pénètrent dans la forêt, Ségolix animera les ronces pour les guider ou les immobiliser, et Sull enverra Vébé prendre le premier contact avec eux. A dire vrai, depuis huit mois qu'il n'a pas de nouvelles de Dri-dann, il commence à désespérer, et cherche un moyen de retourner affronter sa sœur.

Chronologie des événements

A partir du moment où les Megas arrivent sur l'île d'Éra :

Jour J à J+3. La routine : le matin, répétition dans la salle de banquet pour l'orchestre de Nh'Sha, l'après-midi théorie de magie sous la houlette de Rove, un senior compétent.

J+ 4. Le premier Épervier est mis sous tension en fin d'après-midi. Abell va essayer de le manœuvrer à l'intérieur de la Fabrique. Si tout fonctionne, il fera une démonstration pour Arsénus juste après le coucher du soleil (après le départ des villageois, et alors que tous les élèves sont au réfectoire). Le toit de la Fabrique s'ouvre pour laisser passer les machines volantes. Il ne tirera qu'une salve d'essai, au laser lourd, sur une cible fixée sur la terrasse du « palais » (il faut économiser les batteries).

Début de l'orage (voir plus loin).

J+6. Trois appareils sont prêts. Dispute entre Arsénus, qui veut passer à l'attaque, et Nh'Sha, qui considère qu'il faut finir les sept machines (pour pouvoir attaquer sur plusieurs fronts, garder une machine en défense en cas de représailles, et à cause des risques de pannes ou de défaillances dus à l'orage).

J+7. Nh'Sha prétend pouvoir finir trois machines en allant chercher des pièces en QF1. En fait, elle connaît la cachette, dans le palais de son père, d'un robot assassin de classe C (voir règles p.83). Elle va prendre le risque de le voler et le transiter (il pèse 80kg), pour s'en servir le cas échéant contre Arsénus. Elle essaiera même de lui inculquer un sort (les classes C ont un cerveau qui fut humain). L'opération lui prendra quelques heures en QF1, plus le voyage.

J+8. Les Istériens sont plus qu'intrigués par l'orage au-dessus d'Éra. Baranir envoie des espions sur Éra.

J+10. Retour et rapport des espions un peu éberlués par ce qu'ils ont vu. Baranir prépare une expédition avec deux cents soldats pour le lendemain, et envoie un bateau prévenir son ami le préfet de Burdigala.

J+11. Quatre Éperviers sont prêts. Nh'Sha accepte de passer à l'attaque. Avec Abell et deux autres musiciens, elle pilotera les drones depuis les postes de radiopilotage. Les engins iront réduire en cendre la cathédrale d'Istéra. L'orage permanent (causé par l'usage des anti-gravs qui interfèrent avec le continuum de cet univers) s'étend aussi loin que vont les Éperviers. Rivés aux écrans de contrôle où l'on voit les images émises par les drones, Arsénus et les magiciens sont surpris par l'attaque de Baranir qui force la porte de l'école.

Dans le combat, les élèves normaux se cachent, les vingt membres du Cercle et Arsénus affrontent les soldats à coups de sorts (plus ou moins puissants). Nh'Sha et les trois « pilotes » ne peuvent lâcher les commandes, et ramènent les drones (seules armes lourdes dont ils disposent) pour participer à la bataille depuis le ciel. Les autres musiciens tirent au laser de poing (peu de charges, environ 10 chacun). A vous de jouer à votre idée l'issue du combat...

Détails

- C'est l'été, un été assez chaud, et les fenêtres restent ouvertes dans les chambres du palais.
- Si l'essai du prototype Épervier 01 a lieu, il déclenche, au-dessus du lieu d'allumage du moteur antigrav, un orage d'abord anodin, mais qui ne s'arrête pas. Vu de loin, un cumulus titanique stationne au-dessus d'Éra. Des modifications du niveau de magie se font sentir sur toute la planète (chaque jour, le bonus magique descend progressivement de 3 points jusqu'à l'heure opposée à celle de l'allumage, par exemple à 6 heures du matin si l'allumage a eu lieu le soir à 18 heures). Les druides ne peuvent rien contre le phénomène.
- Techniquement limitée, Nh'Sha a privilégié la maniabilité des drones, au détriment de la vitesse : ils ne dépassent pas 20 km/h.
- Si les Megas prennent contact avec les druides de Éra :
— Ségolix, Falmas et Rebnax, convaincus par Sull, les aident de tous leur moyens.

— Les autres druides refusent d'intervenir directement, mais une douzaine acceptent d'unir leurs pouvoirs pour lancer des sorts sur les personnages qui le demandent.

Chaque druide peut lancer, sur lui-même ou sur un autre :

- transformation en animal*, 1/jour (sort permanent, jusqu'à prononciation d'un signal de désenchantement), ou transformation en arbre 1/jour (durée variable);
- parler à la forêt (1/jour);
- soin des blessures (1d10/jour);
- progression silencieuse (2/jour);
- ordre incontestable (1/jour) équivalent à +5 sur un jet nV contre nV;

— modification du temps (météo).

* Chaque druide ne connaît qu'une seule transformation. Ségolix, Falmas et Rebnax ont choisi la chouette. Parmi les autres druides, deux savent se transformer aussi en chouette, quatre en renard, un en épervier, cinq en chêne.

Sull ne demande qu'à en découdre. Il espère encore vaguement résonner sa sœur, mais il est prêt à lui tirer dessus si nécessaire. Il acceptera difficilement de rester en sécurité à l'arrière. Si les Megas ne vont pas dans la forêt, il s'introduira dans l'école le lendemain du début de l'orage surnaturel, qu'il devine causé par sa sœur.

Ce qu'il vous reste à faire

— Déterminer quelques sorts ou objets que les Megas peuvent acquérir ou apprendre, à Burdigala ou Istéra. Ils n'ont pas le temps de demander du sur mesure, et on peut leur proposer des sorts utiles ou bidons.

— Déterminer les sorts utilisés par les membres du Cercle. Créez-les librement; ce sont des sorts offensifs moyennement puissants.

— Extrapoler les actions de Dridann, qui reste incognito le plus longtemps possible, mais devra se démasquer s'il voit Sull en danger.

CARACTÉRISTIQUES

► Nh'Sha Patann Oriloenn (Sensit)

I 14(7), D 18(9), V 16(8), M 10(5), E 14(7)

P 12(6), R 10(5), F 10(5), C 8(4), A 16(8)

Vie: 5/2/1; Init: 7.

Combat mains nues: Att: 6 Par: 4 Esq: 6 Prise: 5 Renv: 6

Combat arme blanche: 4 2 4

Arme: stylet (feinte: 0) +X +Y +Z CA X CD x

Protection: aucune CD 0

Tir: 6 Arme: laser

Rt: 80

Talents: Acrobatie 7; Arts corporels 10; Baratin 6; Comédie, Imiter 10; Dissimuler 10; Discrétion, Filature 2; Expliquer 8; Manipulation 9; Nager 1; Pister 2; Psychologie 10; Remarquer détail 9; Remarquer son 9; Vigilance 6; Connais. armement 2; Construction 3; Electronique 1; Equitation 3; Mécanique 1; Médecine 1; Milieu air-mer 1; Milieu rural 1; Milieu sauvage 0; Milieu urbain 3; Navigation 5; Pièges 0; Piloter 1; Sabotage 1; Serrures 0; Techniques survie 1; Transmissions 2; Usages 7.

Magie: MEM: 4+bonus local =7 sur Éra. 1 focus: un anneau (5 points de magie).

Sorts maîtrisés: rang portée aire durée effet diff

Abuser un sens 4 moyenne MRx10 êtres MR rd oui/non 4

Suggestion 4 moyenne MRx10 êtres MR rd oui/non 4

Appeler un démon 7 hors perc. 1 être MR heures o/n 19*

* Nh'Sha est en train de travailler ce sort. Il lui faudrait encore trois mois (à raison de 5pts d'exp. par mois) pour le ramener à une difficulté de 4.

► Arsénus (magicien)

I 14(5), D 16(6), V 16(5), M 12(5), E 14(6)

P 10(8), R 12(8), F 10(5), C 12(3), A 14(6)

Vie: 6/3/1; Init: 7.

Combat mains nues: Att: 2 Par: 1 Esq: 3 Prise: 1 Renv: 2

Combat arme blanche: 2 1 3

Arme: bâton long +3 +3 -2 CA 3 CD 6

Protection: aucune CD 0

Rt: 84

Talents: Acrobatie 3; Baratin 8; Comédie, Imiter 7; Coordination 5; Dissimuler 7; Discrétion, Filature 4; Expliquer 7; Grimper 4; Manipulation 8; Organiser 5; Pister 6; Psychologie 7; Remarquer détail 8; Vigilance 5; Animaux 7; Alchimie 7; Construction 2; Sorcellerie 10; Evaluer 4; Histoire, Légendes 3; Lire, Écrire 6; Mécanismes 1; Médecine 5; Milieu air-mer 2; Milieu rural 4; Milieu sauvage 4; Milieu urbain 6; Math, Astrologie 4; Premiers soins 4; Serrures 2; Techniques survie 1; Science militaire 2; Coutumes 5.

Magie: MEM: 5+bonus local =8 sur Éra. 3 focus: un anneau (5 points de magie),

un bracelet (5 points), un torque (15 points).

Sorts maîtrisés: rang portée aire durée effet diff

Roc en sable 3 moy. MRm³ instant. oui/non 3

Chauffer le métal 4 courte 1 m MR rd MRx10° 1

Hypnose 8 courte MR êtres MR heures oui/non 3

Suggestion 4 courte MRêtres MR heures oui/non 1

Appeler les démons 8 hors perc. MR êtres instant. oui/non 4

Pétrification 7 moy 1 être MR heures oui/non 3

Note: il faudrait qu'Arsénus atteigne 9 en MEM pour maîtriser les démons, ou lancer le sort qu'il convoite: Commandement.

► Sull Patann Oriloenn

I 16(8), D 14(7), V 16(8), M 10(5), E 16(8)

P 12(6), R 12(6), F 10(5), C 10(5), A 12(6)

Vie: 5/2/1; Init: 6.

Combat mains nues: Att: 5 Par: 4 Esq: 5 Prise: 5 Renv: 6

Combat arme blanche: 3 2 3

Arme: bâton long (feinte: 1) +3 +3 -2 CA 3 CD 6

Protection: aucune CD 0

Tir: 5 Arme: aucune

Rt: 84

Talents: Acrobatie 6; Arts corporels 6; Baratin 5; Comédie, Imiter 8; Dissimuler 8; Discrétion, Filature 4; Endurance 6; Expliquer 10; Grimper 5; Manipulation 6; Nager 1; Pister 5; Psychologie 9; Remarquer détail 7; Remarquer son 8; Vigilance 5; Connais. armement 1; Construction 3; Electronique 1; Equitation 2; Mécanique 0; Milieu air-mer 2; Milieu rural 1; Milieu sauvage 3; Milieu urbain 6; Navigation 2; Pièges 1; Piloter 0; Premiers soins 2; Sabotage 0; Serrures 0; Techniques survie 3; Transmissions 1; Usages 9.

► Abell (musicien)

I 10(5), D 12(6), V 10(5), M 10(5), E 12(6)

P 16(8), R 16(8), F 10(5), C 6(3), A 12(6)

Vie: 4/2/1; Init: 7.

Combat mains nues: Att: 4 Par: 5 Esq: 5 Prise: 5 Renv: 5

Combat arme blanche: 2 3 3

Arme: stylet (feinte: 0) +X +Y +Z CA X CD x

Protection: aucune CD 0

Tir: 6 Arme: laser

Rt: 60

Talents: Acrobatie 6; Dissimuler 7; Discrétion, Filature 3; Manipulation 9; Remarquer détail 7; Remarquer son 9; Connais. armement 5; Construction 4; Electronique 5; Informatique 5; Mécanique 4; Milieu air-mer 1; Navigation 1; Piloter 1; Transmissions 2.

► Soldat d'Istéra

I 8(4), D 10(5), V 8(4), M 8(4), E 8(4)

P 12(6), R 12(6), F 12(6), C 10(5), A 8(4)

Vie: 5/2/1; Init: 5.

Combat mains nues: Att: 5 Par: 6 Esq: 4 Prise: 5 Renv: 6

Combat arme blanche: 5 6 4

Arme: glaive (feinte: 0) +1 +2 -2 CA 3 CD 3

Protection: bandes (poitrine) CD 5/2/2

Arme à dist.: 5 Arme: arc ou javelot

Rt: 48

Talents: Acrobatie 4; Pister 5; Remarquer détail 5; Vigilance 4; Attelages 4; Pièges 1; Serrures 0; Techniques survie 2.

Didier Guiserix

illustration: Rolland Barthélémy

plan: Didier Guiserix