

Version	1.0
Par	Keorn
Contact	KEORNLAMYR@aol.com

Scénario : Les Chevaliers Dauphins



Ceci est un scénario pour **AGONE**, le jeu de rôle d'Heroic Fantasy dans les Royaumes Crépusculaires, adaptation de l'œuvre de Mathieu GABORIT (**Les Chroniques des Crépusculaires - Abyme**)
AGONE est un jeu de rôle édité par Multisim.

SOMMAIRE

🌀	<u>SYNOPSIS :</u>	3
🌀	CONDITIONS D'UTILISATIONS :	3
🌀	<u>DECOUVERTE DE L'EXISTENCE DES CHEVALIERS DAUPHINS</u>	4
🌀	DECOUVERTE DU SANCTUAIRE SOUS MARIN	4
🌀	DESCRIPTION DES 3 YEUX :	4
🌀	VOYAGE DANS UNE MOSAÏQUE MONDE.	5
🌀	<u>DECOUVERTE DE L'EXISTENCE DES GUERRIERS REQUINS</u>	7
🌀	INCIDENTS MARINS.....	7
🌀	ENQUETE EN EAU TROUBLE.....	7
🌀	LA GUERRE SOUS MARINE	7
🌀	<u>IL FAUT SAUVER WILLY !</u>	8
🌀	ENQUETE SUR LA SIRENE	8
🌀	LA SIRENE EMPRISONNEE.....	8
🌀	LES PLANS DU MASQUARD TOMBENT A L'EAU !.....	9
🌀	L'ILOTIER	9
	<u>LES CHEVALIERS DAUPHINS ET LES GUERRIERS REQUINS.....</u>	10



Les chevaliers Dauphins

♣ Synopsis :

Eminence voici un Drame que nous vous proposons pour dépayser vos joueurs. Il est impératif que votre groupe possède un harmoniste du décorum ! Le lieu de ce Drame est en enclave boucanière, non loin de Tortage-la-Rouge. Un rouf (cf Agone p.38) cache un sanctuaire sous marin. Les trois Inspirés maîtres de ce Rouf et du Sanctuaire, qui se font appelés les Trois Yeux, ne se doutent pas encore des problèmes qu'ils vont avoir. En effet, leur sanctuaire abrite une mosaïque monde, cette dernière contient une vie à part qui s'est développée grâce à l'influence de la magie des Arts. Les résidents, les Chevaliers Dauphins sont les descendants de la Sirène Elaynya et d'un homme. Ces êtres mi-merveille mi-humain se sont déchirés lors d'une guerre qui a causé la mort de la Sirène. Comme dans de nombreux groupes, des dissidents se sont révélés, les Guerriers-Requins qui se sont retirés.

L'arrivée des Inspirés va faire sortir tout ce petit monde et répandre une guerre qui ne pourra se résoudre que si les Inspirés retrouvent la Sirène qui servit de modèle à la Mosaïque. Deux gros obstacles :

- la Sirène est retenue par un clan de drakoniens qui pense que grâce à elle, leur dragon sera toujours heureux.
- les Guerriers Requins obéissent à un Masquard puissant : L'îlotier un être plus qu'étrange ...

♣ Conditions d'utilisations :

♣ Merci de ne pas faire de modification et de les publier sans en référer à l'auteur.

♣ Vous pouvez distribuer **l'intégralité** de ce document à qui vous voulez sans pouvoir cependant exiger un quelconque paiement.



♻ Découverte de l'existence des Chevaliers Dauphins

🐉 Découverte du sanctuaire sous marin

Les Inspirés sont mandés auprès du groupe des Trois Yeux par le conseil des Décans car ces derniers se sont retrouvés face à une œuvre étrange qui dépasse leurs compétences. Le conseil leur fournit une couverture (diplomate cherchant à calmer les 3 Yeux qui ont une bande de corsaires à leurs ordres par exemple).

Petite découverte de l'Enclave Boucanière pour les Inspirés s'ils ne connaissent pas. Le Rouf des Yeux est facile à trouver, il se trouve à quelques kilomètres au Sud de Tortage la rouge. Les Inspirés y sont accueillis par les 3 Yeux.



☞ Description des 3 Yeux :

- **Latristan Belorgane** : Un lutin accordé de la flûte et du violon. Il est responsable des récoltes de toutes les ressources végétales du Rouf. Il s'occupe aussi de gérer les problèmes de Maraude. Il est très beau mais a toujours l'air perdu dans ses pensées. C'est le médecin de bord du 3^{ème} Œil, le bateau corsaire.
- **Maximilian Fortengueule** : Un ogre harmoniste de la Cyse. Il est responsable de tout ce qui est pêche et relations avec les milieux musclés. C'est aussi un très bon combattant et un très bon second à bord du 3^{ème} Œil.
- **Erick Le Vigilant** : Un humain, le style flamboyant d'un capitaine de vaisseau corsaire, ce qu'il est d'ailleurs. C'est lui le chef du petit groupe, il est à la tête de la gestion du Rouf. C'est un bel homme, Harmoniste de la Geste qui n'a pas froid aux yeux.



Ils peuvent voir que le rouf brasse énormément de monde. Ils sont rapidement amenés dans les sous-sols sous marins du rouf par des escaliers interminables. Une fois arrivé en bas, Latristan entame une petite mélodie (la clef pour rentrer dans le Sanctuaire).

Ils peuvent rentrer dans le Sanctuaire composé de plusieurs salles communicantes envahies par le calcaire et les algues, mais tout est sec. Les murs extérieurs sont entièrement translucides et permettent de voir les fonds sous-marins, qui semblent très sombres. Une œuvre de décorum permet d'éclairer l'extérieur quand on s'approche des murs.

Les Inspirés sont présentés à Maramydiel le Génie du Sanctuaire (POT 5, donc il a la parole). Il reste très poli envers ces inconnus mais sans plus, à cause de son caractère Bougon (cf AdM p. 13). Ils apprendront tout de même qu'il est contemporain du Sanctuaire.

Les 3 Yeux leur expliqueront alors leur problème, il existe une mosaïque dans l'harmonium du Décorum qui semble s'être « réveillée » et ils veulent savoir ce qu'elle cache. Devant les questions des Inspirés, ils préfèrent les mener devant l'œuvre. Ils seront amenés devant une gigantesque fresque à moitié immergée qui représente une superbe sirène entraînant un homme à la peau sombre dans une farandole sous l'eau.

Cependant on remarque des modifications dans la mosaïque : des formes commencent à apparaître tout autour du couple béat et la Sirène a un teint pâle. Ces deux détails ne sautent pas vraiment aux yeux mais les 3 Yeux les ont remarqués et attireront l'attention des Inspirés en disant que ce n'était pas là lors du réveil du Génie.

Le problème pour rentrer dans cette fresque c'est que la clef ne peut être trouvée que par un Harmoniste du Décorum. Il y a en effet un dégradé étrange qui attirera l'œil d'un harmoniste (PER + Décorum contre DIFF 15) présent à chaque coin de la Mosaïque. En l'étudiant de près, l'harmoniste se rendra compte qu'il y a des mots dans chaque coin qui disent :

« On ne me voit pas mais la nuit me révèle ». (Ecrit en Septentrion, des Inspirés ayant une bonne connaissance du princéen, du lyphanien ou du paragéen doivent pouvoir le déchiffrer.)

La réponse est la lumière mais il faut dire ce mot en Septentrion. Dès que l'un des joueurs prononce ce mot-clef, ils sont aspirés par la mosaïque.



Voyage dans une mosaïque monde.

Le début doit être très stressant : les Inspirés sont sous l'eau et doivent retenir leur respiration. Malgré tous leurs efforts, ils finiront par céder et se rendront compte qu'ils peuvent respirer dans l'eau. Ensuite, d'étranges formes se déplacent sous l'eau, rien que des gros poissons bizarres mais aucunement agressifs.

Finalement, le groupe tombe sur des hommes à la peau mate qui les accueillent d'un air méfiant avec des harpons. Ces hommes étranges les emmènent dans un réseau de cavernes sous-marines parfois émergées, parfois immergées. Ils sont amenés devant leur chef qui leur demande qui ils sont.

Les chevaliers dauphins n'ont pas conscience de leur individualité : ils parlent toujours au nom de la communauté et quand ils sont proches, ils sont en communication empathique. Ils ont aussi d'incroyables dons d'empathie avec les animaux sous-marins et les dauphins sont leurs amis les plus précieux. Les Inspirés apprendront leur histoire :



« Nous descendons tous du Premier et d'Elaynya la Sirène. C'est notre mère à tous et pendant très longtemps, nous vécûmes heureux. Elle nous créait des frères et des sœurs pour que nous ne puissions jamais nous ennuyer. Mais un jour un être étrange, l'îlotier, venant d'une surface que nous n'avions jamais vue, vint et apprit à certains d'entre nous des secrets étranges qui se révélèrent néfaste pour la communauté.

Les renégats prirent le nom de Guerriers Requins et entrèrent en guerre avec nous, ils voulaient récupérer Notre Mère pour pouvoir se reproduire. Mais ce n'était pas une guerre telle que vous semblez le concevoir, nous nous affrontions toujours en des joutes amicales pour déterminer qui aurait le droit de garder notre Mère et nous avons toujours gagné.

Alors que la dernière joute se passait mal pour nous, nous ressentîmes que la Mère était mourante. L'îlotier avait réussi à s'introduire dans nos défenses et l'avait blessée à mort. Fous de douleur, nous avons attaqué les Guerriers Requins qui eux aussi avaient ressenti sa souffrance. Ils ripostèrent en nous accusant de détruire nos deux races plutôt que de les voir vaincre. Nous avons gagné et les avons fait fuir, mais depuis nous sommes un peuple diminué. »



Les chevaliers dauphins décideront rapidement de suivre les Inspirés hors de la mosaïque, plutôt que de rester bloquer dans leur vie monotone. Ils recourront même à la force s'il le faut, ils vivent ainsi depuis des siècles et sont désespérés.

La sortie se fait de la même façon que l'entrée et au même endroit (faites leur peur de ne pas retrouver ce lieu qui est connu de tous les chevaliers dauphins comme étant leur lieu le plus sacré).

Voici comment les événements vont s'enchaîner : une fois sortis, les chevaliers dauphins vont s'allier d'abord aux 3 Yeux puis formeront une guilde qui proposera d'escorter les vaisseaux en les surveillant par dessous ! Cette nouveauté fera leur renommée. Essayez d'impliquer vos Inspirés : ils pourraient très bien leur servir d'intermédiaires avec ce nouveau monde qu'ils découvrent. Ils aiment jouer et ont amené avec eux leurs dauphins de la Mosaïque monde.

Quelques mois s'écoulent.



♻ Découverte de l'existence des Guerriers Requins

Les Guerriers Requins sont sortis du tableau monde grâce à l'îlotier qui entendu comment les Inspirés sont entrés.

🦈 Incidents marins

- Un homme s'est fait attaquer par un requin ! Il accuse les dauphins car il n'a pas fait la différence, il était un peu soûl ce soir là.
- Un bateau a coulé, les chevaliers dauphins dépêchent rapidement un groupe de secours. Les survivants sont pris de panique en les voyants, car ce sont des êtres leurs ressemblant qui les ont coulés.
- Un entrepôt se fait dévaliser. Des armes des chevaliers dauphins sont retrouvés sur les lieux et les traces mènent à la mer.

Rajoutez-en s'il le faut, mais les Inspirés doivent comprendre que bien des choses clochent et qu'il va falloir trouver quoi !



🦈 Enquête en eau trouble

Les Inspirés vont devoir enquêter sur les événements. En effet, le bateau n'aurait pas dû se trouver là, c'est pour ça que les Guerriers Requins l'ont attaqué. Ils pourront apprendre en se renseignant auprès de l'équipage que les hommes ont vu des formes étranges filer dans une certaine direction avant de se retourner pour attaquer le bateau.

L'homme ivre est tombé sans le savoir sur un Guerrier Requin qui ramenait à manger. Il pourra se souvenir de l'étrange odeur de sang qui flottait avant l'attaque.

L'entrepôt s'est fait dévaliser de son or et de ses réserves de viandes fraîches. Rien d'autre n'a été pris. S'ils attendent un peu, les Inspirés entendront parler d'achats importants de viande fraîche. Les Guerriers Requins mangent comme leurs amis favoris...

En recoupant tout ça, ils arriveront sûrement à découvrir où sont ces gens étranges. Malheureusement ces derniers se sont déjà fait des amis : des créatures corrompues, des Masquards, des hommes avides.

Lorsqu'ils arriveront, ce sera trop tard : les GR sont partis en guerre contre leurs frères ennemis



🐙 La guerre sous marine

Les Inspirés auront cependant le temps de prévenir les chevaliers dauphins avant l'attaque, évitant un massacre en règle. Très vite, les eaux des enclaves boucanières ne sont plus du tout sûres ! Les alliés des Guerriers Requins commencent à imposer des blocus qu'ils aident à maintenir grâce à leur maîtrise des fonds marins. Les Guerriers, quand à eux, utilisent leurs alliés pour les aider à traquer les chevaliers dauphins.

Vos Inspirés et les chevaliers dauphins vont sûrement se trouver des alliés compatissants. Mettez en scène différentes scènes d'abordage, de courses poursuites, maintenez vos Inspirés en haleine. Surtout, pour leur donner l'idée de base de la solution, n'oubliez pas les cris de guerres des chevaliers dauphins et des Guerriers Requins qui sont les mêmes : « *Pour le Sang d'Elaynya !* »



🐙 Il faut sauver Willy !

Les Inspirés vont devoir chercher le modèle d'Elaynya et le ramener pour tenter de calmer les guerres.



🐙 Enquête sur la Sirène

Le début de leur enquête va les ramener chez les 3 Yeux, ces derniers se sont rangés du côté des chevaliers dauphins. Ils essuient des attaques des Guerriers Requins sans trop de problèmes. Les Inspirés vont devoir briser un blocus sur le ruf et ils vont ensuite devoir discuter avec le Génie qui va boudier devant toute cette agitation, « *Ah ! ces jeunes que d'empressement !* » avant de dire qu'il se souvient que le modèle de la Mosaïque se trouvait souvent au bord du village de Verteau.

Le déplacement jusqu'à Verteau devrait se faire facilement mais les Inspirés tomberont sur des ruines. Etrangement, le village n'a pas été attaqué par la mer mais par voie de terre... Il n'y a aucun survivant mais des ruines, peintures, laissent à penser que la Sirène vivait encore dans le coin il y a peu de temps. En remontant la piste, il se retrouve à s'enfoncer dans les terres de l'enclave, terrain hostile et dangereux, pour aboutir sur un camp de drakoniens.



❧ La sirène emprisonnée

Les drakoniens ont en effet emprisonnés la Sirène pour l'offrir comme Mère à leur Dragon, ils pensent que l'alliance des deux merveilles pourraient être bénéfique à leur descendance. Pour l'instant Elaynya est retenue prisonnière dans un grand bac d'eau de mer qui commence à croupir, elle est mal en point mais les drakoniens la traitent du mieux qu'ils peuvent. Ils sont nombreux, une bonne centaine, et sont pour l'instant installés sur un plateau en attendant que leurs éclaireurs leur ramènent de l'eau propre pour la Sirène.

Le camp est assez vaste : aux Inspirés de mener à bien leur mission d'infiltration et de repartir avec une Sirène qui tiendra mal la distance si ils n'ont pas assez d'eau (mais soyez généreux, ne laissez pas mourir la Sirène maintenant !). Ils arrivent donc enfin en vu des plages, sûrement poursuivis par des drakoniens fous de rage mais qui ne veulent pas utiliser d'armes de jet de peur de blesser la Sirène.

Des chevaliers dauphins les attendent au bord de la plage armés de leurs superbes harpons et se replieront une fois les Inspirés à l'abri.



❧ Les plans du Masquard tombent à l'eau !

Les chevaliers dauphins sont heureux de voir revenir leur mère ! Cette dernière, une fois mise au courant de l'histoire, sera très reconnaissante aux Inspirés de l'avoir mise en contact avec des enfants qu'elle ne se connaissait pas.

Elle désire entrer en contact avec les Guerriers Requins également. Les Inspirés vont donc voguer toute voile dehors pour rejoindre le lieu des combats le plus proche, à savoir le ruf des 3 Yeux.

Grande scène d'émotion où les Guerriers Requins se retrouvent face à leur Mère, puis se retournent contre l'îlotier et ses alliés. Les Inspirés vont se retrouver à la pointe d'une attaque d'hommes sombres chevauchant dauphins et requins. Rien ne les arrêtera et au plus fort du combat, ils se retrouveront face à l'îlotier !



❧ L'îlotier

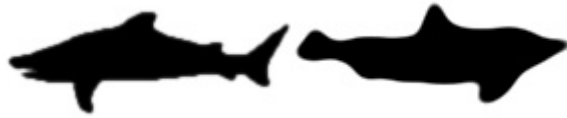
Masquard à l'origine humain, mais maintenant, sa tête est une tête de requin-marteau et ses bras ont été remplacés par une forêt de tentacules. Pour les caracs, prendre celles d'un moucheur (cf. Agone, p. 274), sans le pouvoir de mouchure, avec 220 pdv et autant d'attaques par round que d'Inspirés.



Une fois la mort du Masquard consommée, les Inspirés vont se rendre compte que les rares bâtiments ennemis encore debout sont en fuite. Ils ont gagnés ! Les chevaliers dauphins et les Guerriers Requins font enfin la paix et s'en vont avec Elaynya vers l'île de l'Automne pour la protéger.

Cool c'est la fin, bravo ! ;-)

Les chevaliers Dauphins et les Guerriers Requins



Ils vivent tous la plupart du temps dans l'eau passant beaucoup de temps à jouer avec leur dauphin (ou requin) et imitant des cris semblables à ces animaux. Mais sous ces airs joueurs se cachent de puissants guerriers capables de mener des attaques marines ou sous-marines dévastatrices. Armés de leurs harpons ils sont capables de repousser à peu près n'importe quelle créature marine. De plus, ils possèdent des armes étranges qui permettent de rapidement saboter un bateau telle la vrille qui sous un nom anodin cache une racine qui mise en contact avec du bois s'en nourrit très rapidement, ce qui fait des ravages énormes dans les coques.

Physique : proche humain normal, peau très sombre. Mais quand on y regarde de plus près, leur peau est constituée de minuscules écailles. Ils ont des mains très fines et très longues et sont très musclés.

Pour les stats, prendre l'équivalent de bons guerriers (POT. de combat 16) armement : harpon, dague. Armure : peau écailleuse (4 points). Considérer qu'ils ont toujours l'avantage quand ils se battent dans l'eau.

