

## Rappel du principe

### *La Crise de succession impériale*

*L'âge faste de l'Empire a récemment pris fin, en l'an 723 F.A.. En effet, alors que l'empereur Gavilar avait convoqué l'entière de la noblesse alésienne au traditionnel banquet commémorant la fondation du Premier Empire, il fut mystérieusement empoisonné. A sa mort, son fils et héritier légitime, Dalinar, a réclamé la couronne impériale, mais une partie de la noblesse alésienne a refusé de le reconnaître empereur, déclenchant une crise de succession menaçant de dériver en guerre civile à tout instant. L'Empire alésien, si nouvellement réuni, pourrait bien éclater une nouvelle fois, replongeant ses habitants dans le chaos et la violence....*

*Le Second Empire subit des tensions, l'héritier du trône impérial, Dalinar, peine à assurer son autorité. Face à lui se trouve une femme, la Haute-Princesse Jasna représentante des intérêts de la noblesse et désireuse de réclamer elle-même le titre d'impératrice. En marge de cette crise politique, diverses factions indépendantistes ont décidé d'unir leur force dans le but de renverser l'empire alésien.*

*Pourquoi une guerre civile ? Retombées scénaristiques intéressantes. Beaucoup d'interactions entre les différentes races et puissances extérieures: présentation de l'univers. Empire potentiellement affaibli et vulnérable: possibilité de menace extérieure. Enjoint les PJ's à prendre parti: permet des combats entre joueurs, comme demandé par les PJ's. Possibilité pour les Pj's de décider de l'avenir de toute une nation. Nice.*

### Idée Août 2018

#### Les trois factions

Lors de la crise de succession, trois camps vont naître et s'opposer

- Le fils de l'Empereur, Dalinar, soutenu par l'armée impériale, il cherche à revendiquer la place qui lui revient de droit et à maintenir un Empire le plus proche de celui de son défunt père
- Les nobles dirigés par Jasna. Ils cherchent à mettre un Empire plus décentralisé avec une noblesse plus forte, ils sont soutenus par une grande partie de la haute noblesse et par leurs armées personnelles
- Les Hommes bêtes (rakshasa et vulpiens) en ont assez d'être humiliés et maltraités dans l'Empire, ils ne désirent pas la couronne mais la chute de l'autorité impériale ainsi que l'indépendance de ceux qui le désirent.

### Mercredi après-midi

Couronnement de Dalinar, opposition de Jasna accompagnée d'une partie de la noblesse, de plus les factions criminelles des criminels Vulpiens vont semer le trouble lors de la réception, ils peuvent se cacher. Quête simple et présentation des camps,

- Jasna parle et tente les pjs qui désirent le pouvoir d'une noblesse montante (très tendancieux comme texte)

-Dalinar fait appel aux pj (appel en allégeance)

-Achintya tente de convaincre discrètement certains pjs que peut être que ces criminelles ne sont pas en tort.

-Le médecin royal vient, affolé, prévenir un groupe de pjs qu'il a découvert un terrible secret sur la mort de l'Empereur mais il ne peut en parler ici... Ils doivent donc le retrouver à son cabinet, lorsque les pj's arrivent au cabinet le médecin est mourant et n'arrive pas à finir sa phrase.

Les joueurs trouveront son carnet recelant les informations et étant la source des quêtes de l'enquête sur la mort de l'Empereur.

- Introduction aux métiers !!!

## **Jeudi**

Les nobles sont des alésiens portés sur leur honneur et leur image, si on les "insulte", on peut les défier en duel (le duel met un dead réfléchissez bien pjs !!!)

Les catacombes sont les égouts, une zone accessible seulement pour les pjs des hommes bêtes, Une fois dedans on ne peut les poursuivre

Les pjs vont devoir choisir un camp

La guerre se fait déjà sentir et les différentes factions vont passer à l'attaque

Quête secondaire :

- Les pjs vont devoir trouver un moyen d'avoir accès à de la nourriture. Taverne / demander à la faction/ aide/ métier/...

Quête secondaire de la bibliothèque royale : la bibliothèque est dirigée par un Kaeli, la bibliothèque est hantée par le fantôme d'un ancien roi. Il faut un exorciste pour permettre aux gens de rentrer dans la bibliothèque à nouveau.

(s'occupe des quêtes d'assassinat) => La guilde dirigé par Arloc suivra le Fils de l'empereur et fera honneur, voir pourront porter allégeance au nom de la guilde. Lett, un des bras droit d'Arloc les accompagne. Dalinar, connaissant les objectifs de la guilde de Arloc confiera à Lett une liste de nom. Les primes sont prises en charge par la guilde en accord avec Dalinar. Une réunion de guilde aura lieu avant le TI officiel.

.Introduction au jeu de stratégie

Chacun des camps va en attaquer un autre

=>les impériaux vont attaquer un fort de vulpiens renégats

=>les nobles vont attaquer le fort de la famille Estemarche, famille loyaliste

=> Les vulpiens vont se venger de la famille Béliat (qui ont participé à la traite d'esclaves) en détruisant leur dernière demeure.

=>introduction aux nerfs (un personnage Vailon sera présent à la cour =>l'exorciste)  
L'exorciste présente sa race et sa technologie.

=> quête du bibliothécaire dont la bibliothèque est hantée par le fantôme d'un ancien empereur.

Un fantôme empêche l'accès à la bibliothèque. Le gardien du lieu demandera aux aventuriers de trouver un moyen de se débarrasser de ce dernier... La personne capable de les aider est l'exorciste mais il ne peut pratiquer de magie et a donc besoin de composants pour ses rituels. Dans ce cas il lui manque une plante que les pjs devront acheter au marchand. Suite à ça l'exorciste va matérialiser le fantôme afin qu'il puisse communiquer avec eux. Amaram II "l'obstiné" est l'esprit bloqué dans la bibliothèque, il raconte aux pjs qu'il est prisonnier de ce monde depuis qu'un servent vulpien s'est emparé de sa chevalière sur son cadavre. Si les pjs retrouvent la chevalière et la ramène à sa crypte, il cessera de hanter les lieux

Les pjs vont trouver le servent vulpien en question qui ne niera ni ne résistera mais s'il a commis cette profanation c'est parce qu'Amaram II est tristement célèbre pour avoir mater dans le sang les révoltes de vulpien sous son règne... Il donne la bague aux aventuriers, à eux de décider s'ils veulent libérer l'empereur ou enterrer sa bague dans le cimetière afin qu'il soit bloqué dans ce lieu (idée proposée par le vulpien)

=> quête de la noble possédée : une/un noble est possédé par un démon et doit être libérée par un rituel.

Un noble cherche des personnes pour libérer sa fille qui est possédée par un mal inconnu... Il faudra tout d'abord trouver l'exorciste qui a besoin de sa croix (qui lui a été volée par un rakshasa qui erre dans l'endroit). Les pjs vont tuer/racketter/persuader le rakshasa pour récupérer l'objet. Une fois fait le rituel peut commencer... La noble va être complètement possédée par le démon => combat avec les pjs. Une fois vaincu l'esprit est chassé du corps de cette dernière.

=> Jeu d'influence entre les nobles alésiens : quête des PNJ's :

-Un noble ayant perdu son frère lors du massacre du couronnement veut la tête d'un des responsables de sa mort.

-Un noble a perdu un coffre d'or et de plantes (qui est mis en TI dans l'abbaye) et cherche à récupérer le coffre ainsi que les bijoux

-quêtes d'expéditions/ donjon explo

-Noble Serial "non humain" Killer

Il sera en chasse pour trouver une nouvelle victime... De nature joviale, afin de "*noyer le poisson*" Il ira à la rencontre des PJ's. Il peut les attirer avec dans le but de soit les dépouiller, soit leur donner une mission, soit de les tuer après torture. Il vise toutes les créatures non humaines. Il invite en général maximum 3 à 4 personnes qu'il peut droguer afin de les rendre "docile". (Sa tête peut être mise à prix par la guilde des assassins).

-Un noble a besoin de plantes pour créer un breuvage empoisonné (pas obligé de dire le but au pj's). Il a donc besoin d'une plante du coffret de l'autre noble. D'une plante spéciale dans une instance (via expédition si possible). Et d'un peu de liquide

(eau ou autre). Ce sera dans le but d'empoisonner son adversaire lors de son prochain duel.

. Présence d'un conseiller impérial membre de l'organisation :

- Le conseiller prend conscience que des informations sont indiquées dans le livre du médecin, le matin le conseiller va envoyer deux assassins pour récupérer le livre, mais ils échouent, le conseiller va alors chercher à se rapprocher des pjs sur l'enquête pour les induire en erreur et si possible les éliminer.
- Il y aura un "enquêteur" pour aider les pj dans leur recherche de la vérité.

=> les tueurs ont utilisé un poison qu'un noble a vendu au conseiller.

=> les hommes qui ont tenté de tuer les pjs sont sous les ordres du conseiller.

=> L'Empereur semblait avoir une grande confiance en son conseiller.

=> Informations du livre du médecin (à écrire) (exemple : Ils ont volé l'âme de l'empereur car cette dernière était très puissante)

=> Quand le conseiller est découvert il s'enfuit

. Début d'une logique de pvp

=> 3 nobles auront un intérêt triple, (les vulpiens veulent les tuer car ils sont des responsables de crimes contre ces derniers) (une des nobles a un vulpien dans une cage) (un autre un psychopathe) ; les nobles veulent avoir leur soutien dans la guerre, le fils de l'Empereur veut s'assurer de leur allégeance.

Pour gagner leur soutien les camps doivent accomplir leur quête (une pour chaque noble)

A : Un noble souhaite qu'on sauve sa fille (quête exorciste)

B : Un noble souhaite redorer son blason. Pour cela les pjs devront finir un donjon de difficulté élevé avec le noble en question.

C : Un noble est endetté d'une très grosse somme... Le premier groupe de pjs à pouvoir lui fournir l'argent gagne son soutien

### Quêtes de factions (rappel)

Vulpiens : -Quête de stratégie (attaque des nobles)

- 3 nobles à assassiner / convaincre (pour plus d'équité)

- Quête de groupe => Expédition (ou sortie) vol d'un convoi d'arme

Nobles : -Quête de stratégie (attaque de l'empire)

- Quête pour gagner l'influence auprès des 3 nobles

- Quête de faction => Expédition pour tuer un groupe d'orc

pillant les terres des nobles

Impériaux : -Quête de stratégie (attaque des vulpiens)

- Quête pour gagner l'influence auprès des 3 nobles

- Quête de faction => expédition: Escorter le capitaine de la garde

royale pour qu'il puisse enfin arriver à la capitale (protéger contre des assassins homme bête)

## Vendredi (race: ondins et éolares)

Les ondins envoient 2 ondins d'eau en tant qu'émissaire à la capitale. Les Ondins viendraient avec comme objectif d'unir les éléments dans une coalition, une organisation qui s'orienterait vers les pjs par la suite.

=> (Quête de stratégie) : Les ondins sont en constant conflit avec la tribu des ménapiens. Or il se trouve qu'un raid de ces sauvagiers vient de piller un village ondin. Toute faction qui viendrait en aide aux ondins en envoyant ses hommes pour chasser ses pilleurs sera récompensée (attention ces derniers seront accompagnés d'un de leur titan) => Si les pjs demandent un soutien militaire aux ondins, ils auront des troupes en plus.

=> Le chef Ondin demandera aux aventuriers de libérer son ami qui a été capturé par un équipage de pirate. Les pjs vont se rendre vers la mer (expédition). Là, ils trouveront les pirates au port en train de faire leur chargement pour baie de Surin. Il y aura négociation et si jamais combat. Une fois que le deuxième Ondin est libéré ils retournent à la capitale et ce dernier leur donne un coquillage.

Ensuite ils donneront une deuxième quête au groupe. S'ils doivent entrer en guerre au côté d'une des factions, alors, ils doivent demander à leur élémentaire d'eau. Mais les ondins n'ont pas les objets pour l'invoquer. Ainsi ils auront besoin du coquillage et d'une fiole d'eau bénite qui se trouve dans le dj de la bibliothèque. A la fin, l'élémentaire acceptera de rentrer en guerre

Les 3 îles des éolares flottent aux alentours de la capitale et l'avatar de chacun des trois dieux des aires se rendent eux aussi à la capitale.

Cette journée sera l'occasion pour les factions d'essayer de gagner le soutien des ondins et/ou des éolares en accomplissant des quêtes pour ces derniers

Laputa (ça se prononce **Lapiouta** ! ) => quête = vaincre un groupe de 3 PNJ => Trois PNJ feront leur apparition et seront l'épreuve de volonté et d'espoir de Laputa, les 3 PNJ seront totalement insensibles aux attaques normales et à la magie du moment qu'ils sont tous les trois réunis, si l'un d'entre eux est isolé, il devient totalement sensible, les deux autres deviennent alors sensibles aux sorts. Si les joueurs ne parviennent pas à comprendre la petite stratégie (bateau), Laputa pourra leur révéler un secret pour les aider s'ils ont assez essayé. (Une énigme !) (Les 3PNJ reliés par des cordelettes ?)

Sylphae => quête= une âme en peine se balade dans la cité impériale et effraye quiconque l'aperçoit (terreur à toutes les personnes qui s'approchent) et les coups lui passent au travers. La quête sera de lui parler (il faut donc résister à terreur). L'âme en peine racontera les circonstances tragiques de sa mort et demandera aux joueurs d'aller le venger en tuant des créatures. L'esprit disparaîtra une fois la quête validée.

Al'Akir => quête= récupérer une relique => Al'Akir est un des membres importants de l'organisation, il est le seul des trois élémentaires à être "méchant", le groupe qui fera sa quête ne gagnera pas le soutien de son île ou des éolares.

La relique : Al'Akir a donné deux lames jumelles à un Empereur il y a de cela des centaines d'années, elles sont d'ailleurs exposées dans la bibliothèque. Aujourd'hui il cherche à les récupérer. Pour cela les pjs devront s'introduire dans la bibliothèque qui est fermée à clef, il y a deux moyen de s'y rendre: Soit tuer le kaeli qui garde les livres et prendre la clef, soit aller faire les quêtes de ce dernier. En effet, il veut que

des pjs aillent dans la bibliothèque pour tuer une araignée géante (donjon/exploration), il leur donnera les clefs pour entrer dans la bibliothèque, les joueurs pourraient très bien s'emparer des armes lors de ce moment-là. (PS: le bibliothécaire refuse de donner les épées car ce sont des reliques trop dangereuses et puissantes.)

Quand Al'Akir récupère ses armes (en gros en fin de journée), il fait pleuvoir des éclairs sur la capitale et tente de détruire la ville d'Avalon avec ses armées... Il faut l'en empêcher !

On ne peut s'approcher d'Al'Akir avec une pièce en métal aussi non la foudre vous tombe dessus, tandis que ceux s'approchant sans métal se feront attaquer par des djinns... Ils doivent donc trouver un autre chemin, par les égouts mais le conseiller les attend avec ses hommes=> combats, le conseiller les retrouve en haut et s'enfuit sur l'île qui se retrouve désormais au dessus de la ville

Combat contre Al'Akir et ses djinns (élémentaires d'air)

Logique du combat : Al'Akir profite d'un sort en fonction de chaque Djinn en vie, Tuez les Djinns pour bloquer les compétences d'Al'Akir et l'empêcher de faire des dégâts à la ville. Une fois Al'Akir affaibli avec l'aide des autres élémentaires, il crée une tempête pour s'enfuir dans son île en appelant des boucliers du ciel à la rescousse ainsi que 2 anges du tonnerre, les anges du tonnerre bénéficient d'un bonus de +1 en pv et +1 en attaque pour chaque bouclier du ciel près d'eux. En attendant Al'Akir envoie des tornades sur des groupes des pjs. Une fois les anges du tonnerre vaincus, Al'Akir est repoussé et l'île s'en va vers d'autres régions.

Ps: les djinns sont très sensibles aux dégâts de terre

. Quête: Une relique aurait disparu dans le palais il y a de cela des centaines d'années, cette relique se trouve être la couronne de Sadeas l'unificateur. Recouvrer la légendaire couronne apporterait un immense prestige au groupe ayant réussi l'exploit.

La couronne est protégée par un chevalier fantôme patientant dans une crypte qui a la réputation d'être maudite puisque que ceux qui y vont n'en reviennent pas (aller en haut dans une des chapelles). Ce dernier ne peut laisser la relique dans des mains indignes. Pour prouver sa valeur, les pjs ayant rencontré le fantôme devront passer plusieurs épreuves : 1. Duel contre le chevalier 2. Enigme 3. Un choix moral camouflé dans un test (prendre la couronne et laisser un innocent mourir ou laisser la couronne mais sauver l'innocent).

Si les pjs réussissent les épreuves, ils pourront repartir avec la couronne mais posséder cette dernière ne fait pas tout car on peut la voler au pj qui la porte.