

MAGIE

LE RÉASSEMBLAGE

Par Kaetor sur une idée de KcoQuidam développée par
Rappar, pour le Dixième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.
Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-NC-SA.

Alors que les mondes se fragmentent, dérivent et se mélangent par manque de mana, des invocatrices amnésiques appelées Arpentacles répondent à l'appel et explorent les failles des mondes pour les réparer et les réassembler. Les cartes pour sauver l'avenir du multivers sont entre vos mains.

(Toutes les images proviennent de Game-icon.net et d'utilisation de mana rouge).

Table des matières

Introduction :	4
Création d'Arpentacles	5
Le mana	9
Invoquer des créatures	12
Confrontations :	13
Les pentacles.....	16
Concevoir une régénération :	19
Progression :	20
Souvenirs anciens :	21
Les prophéties de Rappar :.....	22
Exemple de pentacle :	26

Introduction :

Les mondes originels

Les mondes maintiennent leur forme originelle, pleine et complète par le mana, offrant les conditions de vie pour des millions de créatures au sein du multivers.

On ne connaît pas la créatrice des mondes mais on sait que les invocatrices sont une rare minorité au pouvoir d'altérer la réalité, accaparer le mana des mondes pour créer et détruire ce qu'elles souhaitent.

La fragmentation :

En abusant du mana par égoïsme et désirs mégolomanes, les invocatrices ont fissuré les mondes ont libéré des fragments qui se sont mélangés sans cohérence ou se sont perdus dans le multivers, détruisant chaque fois les écosystèmes, les créatures et l'avenir de civilisations : C'est la fragmentation.

Progressivement mais de plus en plus rapidement, une poignée d'invocatrice va détruire et condamner l'avenir de toutes les créatures du multivers, aidées d'autres créatures qui les idolâtrent.

La prophétie de la fragmentation :

Rappar, la prophétesse de la Fragmentation, avait écrit ses divinations dans des parchemins illustrés de pentacles, alertant les invocatrices sur la fragmentation des mondes. Elle disait « Ralentir ou périr ».

Elle fut raillée, menacée, et même pourchassée par les invocatrices les plus

coriaces. Elle disparut, mais on dit que ses parchemins ont survécu, quelque part.

L'appel :

Les Arpentacles, des invocatrices puissantes liées par le destin, ont entendu un appel, venu de quelque part dans le multivers.

L'appel a emporté leur mémoire. Elles savent juste qu'elles ont quelque chose en commun : la volonté de mondes viables pour ceux qui les habitent.

Le chaos a déjà passé de nombreux points de non-retour mais le rassemblement permettrait d'éviter le pire.

Le Résassemblage :

Magie : le résassemblage est un « jeu de rôle à mission »

Dans lequel les **Arpentacles, invocatrices surpuissantes incarnées par les joueuses,**

se téléporteront chaque fois dans des lieux appelés « pentacles »

useront de leur mana et de leurs créatures pour faire face à l'adversité

pour refermer des failles entre les mondes... et peut être sauver le multivers.

Pour jouer, il faut...

- **Une meneuse sachant animer des parties de jeux de rôles, qui sera la seule à lire ce livre et qui expliquera le jeu aux joueuses, en gardant ses secrets jusqu'au moment opportun.**
- Plusieurs dés à 20 faces.
- Cartes présentes en annexe.

Création d'Arpentacles

Chaque joueuse joue une « Arpentacle », une invocatrice répondant à l'appel pour contrer la fin du multivers, maîtrisant la magie, l'invocation et le voyage entre les mondes.

Cette Arpentacle peut être de n'importe quel genre, et de n'importe quelle race intelligente des mondes fantasy classiques, maintenant mélangés.

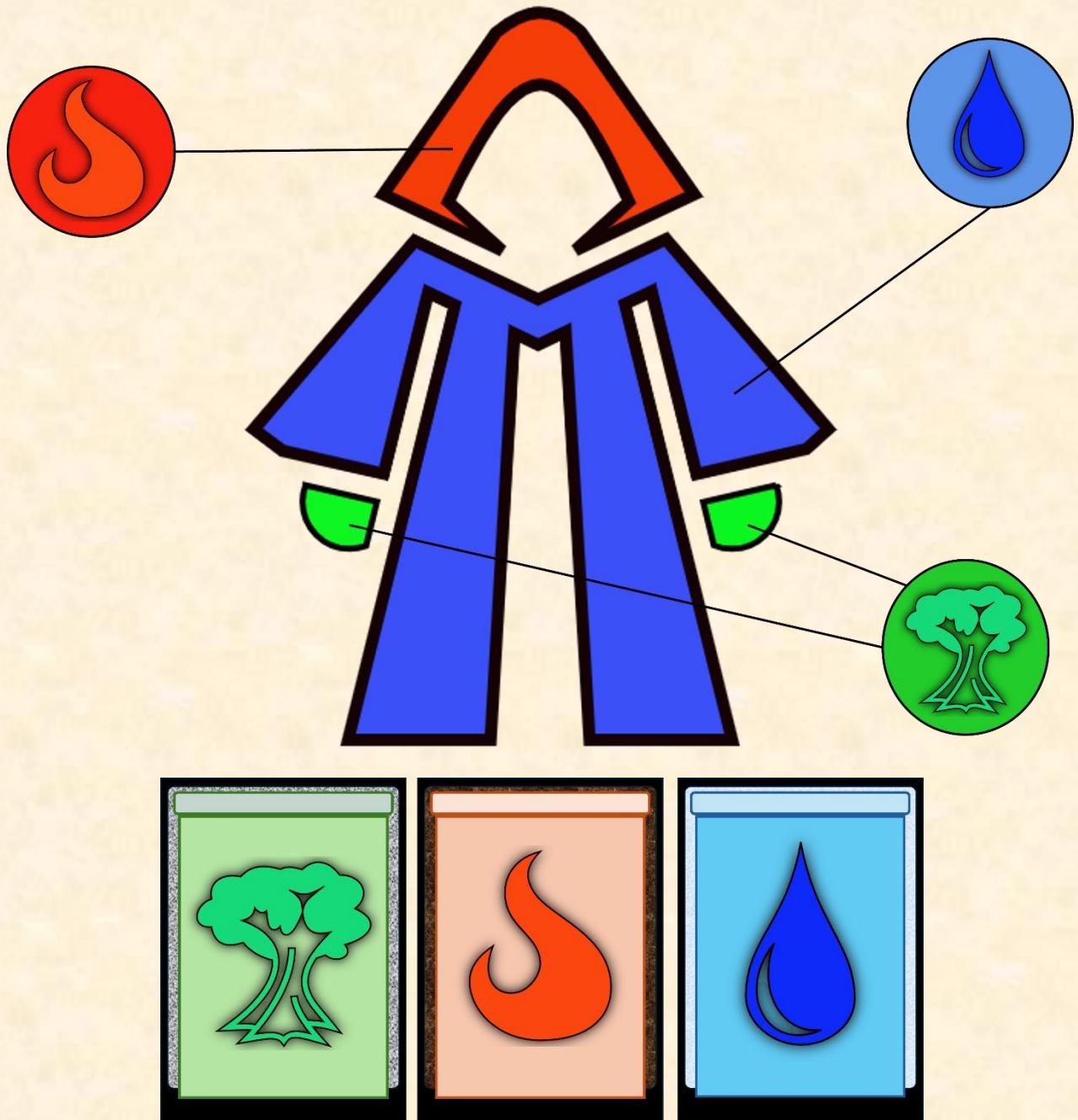
La création d'une Arpentacle nécessite de **choisir un principe, une essence et**

un métier, ce qui ne prend que quelques minutes.

Chacun de ces choix influencera l'expression des personnages, et octroiera un mana de départ.

Une Arpentacle peut avoir des manas différents ou similaires, sans restriction.

Puis elle choisit une créature.



Principe :

Le principe est une vision consciente du monde qu'a une Arpentacle.

1	Moralité : Fais avec les autres ce que tu aimerais que l'on fasse avec toi	
2	Philosophie : Il faut toujours chercher à comprendre	
3	Sacrifice : Il faut payer le prix pour avancer.	
4	Originalité : Ce qui est beau est ce qui est différent.	
5	Réparation : l'important est de guérir les blessures.	
6	Communauté : Il faut favoriser ceux qui nous ressemblent.	
7	Secret : Révéler c'est désarmer.	
8	Ambition : Il faut toujours viser plus haut.	
9	Sincérité : Il ne faut jamais travestir la réalité.	
10	Partage : Il y a assez pour nos besoins mais pas pour tous nos désirs.	
11	Indulgence : On doit pardonner les fautes pour avancer	
12	Anticipation : Il faut toujours avoir un coup d'avance	
13	Domination : Les faibles doivent obéir aux forts	
14	Liberté : Chacun doit pouvoir choisir sa voie.	
15	Résilience : Il faut tenir bon devant l'adversité	

Essence :

L'étincelle est une part de la personnalité de l'Arpentacle.

1	Joie	
2	Scepticisme	
3	Cupidité	
4	Colère	
5	Calme	
6	Confiance	
7	Curiosité	
8	Arrogance	
9	Amour	
10	Courage	
11	Honneur	
12	Fourberie	
13	Doute	
14	Créativité	
15	Douceur	

Métier :

Avant que la mémoire vous fasse défaut, vous étiez probablement...

1	Artiste	
2	Prêtre	
3	Guérisseuse	
4	Erudit	
5	Noble	
6	Saltimbanque	
7	Artisan	
8	Paysanne	
9	Bandit	
10	Banquière	
11	Evadée	
12	Juge	
13	Soldate	
14	Espionne	
15	Chasseuse de prime	

Les bulles de mana :

Les 5 de la fiche personnage correspondent à la réserve de mana maximum des Arpentacles.

Les Arpentacles commencent avec 3 manas maximum, les bulles pleines doivent être coloriées de la couleur des manas.

Les Arpentacles déverrouilleront plus tard les autres bulles au cours des progressions : Elles pourront « remplir » les bulles.

Créature initiale :

A la création, une Arpentacle commence avec une coquille d'âme contenant une créature de la couleur de son choix pour laquelle elle a au moins 1 mana (Voir invocation de créature et exemples).

Une Arpentacle peut également choisir une carte du jeu MTG :

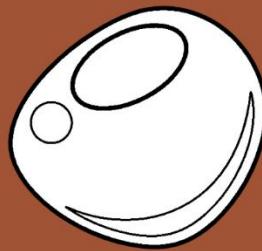
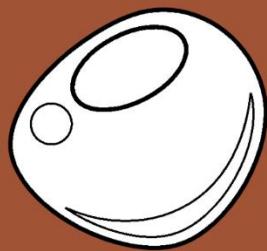
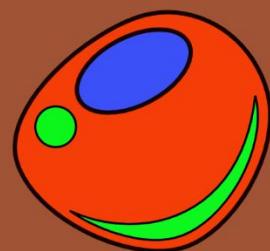
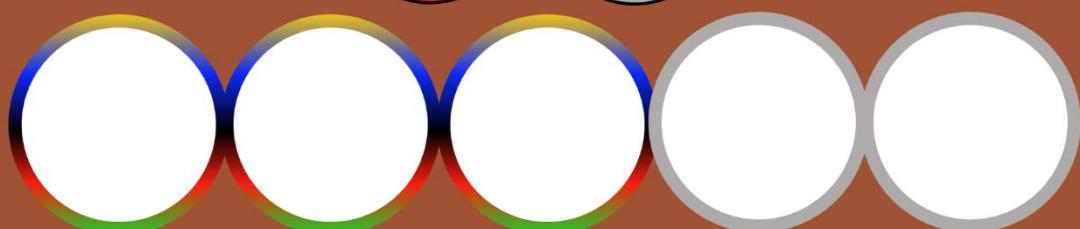
<https://gatherer.wizards.com/random-card> en guise de créature.

Nom :

Principe :

Essence :

Métier :



Le mana

Les 5 couleurs.

Les manas permettent aux Arpentacles d'utiliser la magie ou leurs compétences.

Les personnages commencent avec 3 cartes mana de départ qui présentent chacun une couleur, déterminant les exploits qu'ils permettent d'accomplir.

Tout au long de la partie, les cartes mana sont toujours posées devant les joueuses, face visible.

Les Arpentacles ne peuvent pas détenir plus de Mana que leur nombre de bulles « remplies ».

	Mana blanc : Lumière, espoir, protection, fabrication, diplomatie.
	Mana Bleu : Eau, connaissance, illusions, ruse, antimagie, perception.
	Mana Noir : Obscurité, Mort, douleur, peur, maladie, esprits, chaos.
	Mana Rouge : Feu, mouvement, influence, émotions, beauté.
	Mana Vert : Terre, faune et flore, force, croissance, guérison.



Engager le mana :

Engager le mana est le fait d'utiliser sa puissance magique :

- Pour passer un obstacle, créer un élément dans la fiction.
- Lutter contre un danger lors des confrontations.
- Invoquer une créature.

Quand une joueuse le fait, elle doit **tourner sa carte pour passer de la verticale à l'horizontale**.

Les Arpentacles sont puissantes, et réussissent leurs actions dans la plupart des cas si un être humain est capable de la faire.

Décrivez toujours l'utilisation du mana. Les Arpentacles étant très puissantes, leur magie doit être spectaculaire.

Régénérer le mana :

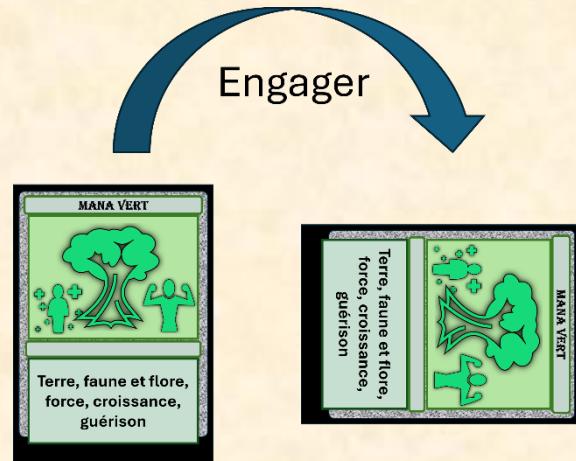
Les Arpentacles peuvent régénérer un mana en réalisant une action en rapport avec son principe, son essence ou son métier (1 fois par session).

A ce moment, la joueuse tourne sa carte mana de l'horizontale à la verticale, et elle pourra le réengager plus tard.

A la fin de chaque pentacle, les Arpentacles régénèrent tous leurs manas.

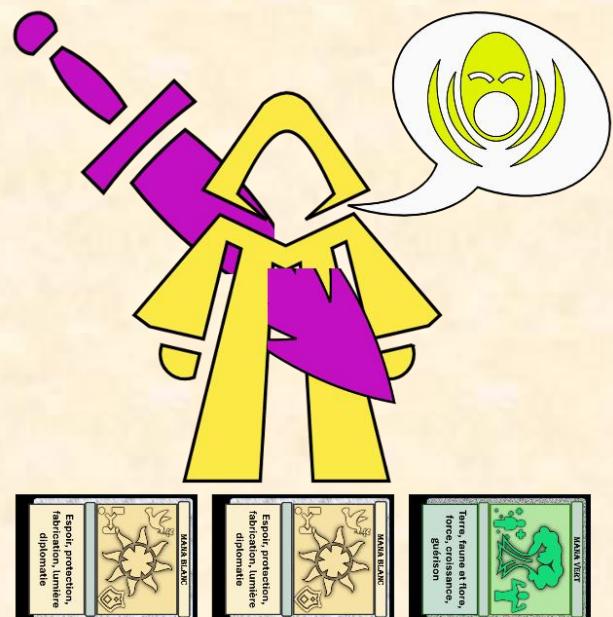
Blessures :

Quand les Arpentacles subissent une blessure ou les effets d'un danger, elles



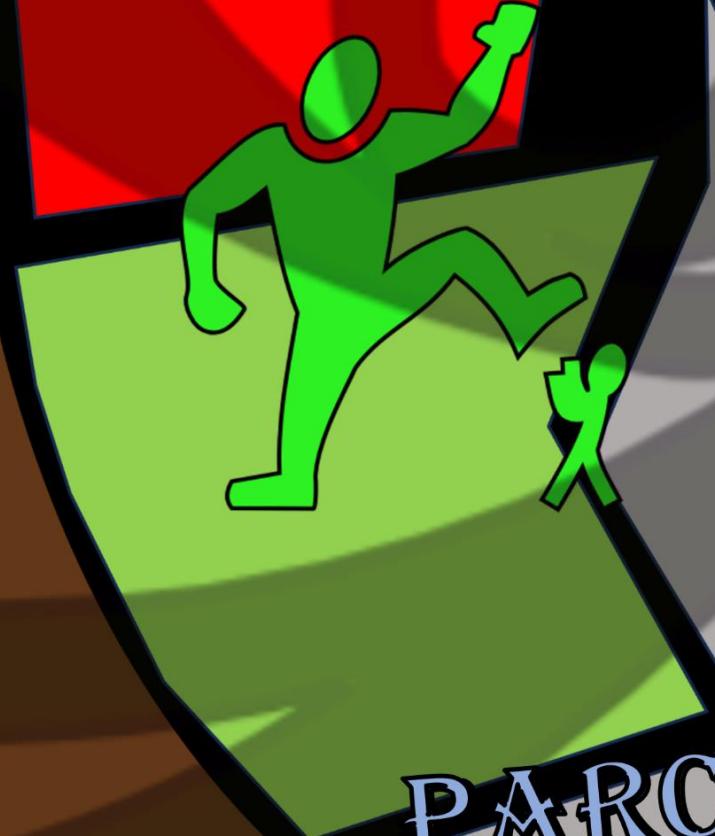
peuvent engager un Mana pour se protéger, ou protéger une de leurs alliées.

Si la cible de l'attaque n'a plus de mana engageable et n'est pas protégée, elle doit « crever une bulle », c'est-à-dire barrer la bulle la plus à droite sur sa feuille personnage. Cette bulle est perdue à jamais et ne pourra plus contenir de mana. Cette situation est exceptionnelle.



CRÉATURES

DE VERBE



ET DE

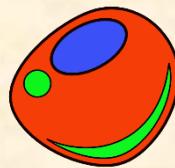


PARCHÉMIN

Invoquer des créatures

Les Arpentacles peuvent invoquer des créatures encore vivantes ou mortes-vivantes des mondes en déclin.

L'invocation nécessite une « Coquille d'Âme », un objet ressemblant à un œuf et renfermant l'âme de la créature à invoquer.



Un portail s'ouvre et la créature apparaît.

Quand la créature subit un revers, elle disparaît et retourne là d'où elle vient.

Les créatures peuvent être également récupérées au cours d'aventures au sein des pentacles.

La créature a une couleur, déterminant les actions qu'elle réalise avec un avantage et le mana qu'il faut engager pour l'invoquer.

Posez un dé sur la créature invoquée.

Lorsque la créature est invoquée, elle est jouée et interprétée par la joueuse.

Elle peut avoir **un ou plusieurs titres** qui octroient un avantage lors d'une action hors de sa couleur (voir « progression »)

La table des Quidam

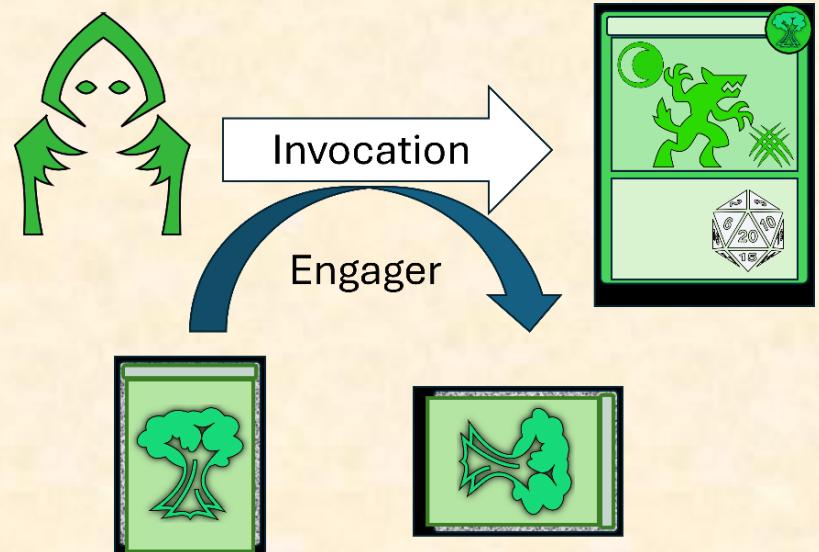
Quand une créature invoquée doit faire une action hors du commun ou risquée, la joueuse peut lancer un dé à 20 faces (1d20) pour déterminer le résultat de l'action de son invocation sur la table de Quidam.

Si l'action de la créature est en lien avec sa couleur (par exemple, protéger avec une créature blanche), elle bénéficie d'un avantage sur son jet de dé : On jette 2d20 au lieu d'un et l'on garde le meilleur résultat.



Cartes en annexe

1 (5%)	Echec et révocation. La créature ne peut plus être invoquée jusqu'au prochain pentacle.
2 – 5 (20%)	Echec et révocation de la créature.
6-10 (25%)	Choisir : - la créature réussit son action mais est révoquée. - ou la créature échoue mais n'est pas révoquée.
11-19 (45%)	Succès, battre une carte de confrontation.
20 (5%)	Succès avec régénération du mana de la créature.



Confrontations :

Quand les Arpentacles font face à un danger (notamment les Némésis) elles useront de mana et de créatures pour le combattre.

La meneuse prend alors le nombre de cartes face cachées, qui correspond à la « vie » de cette confrontation.

En général, les dangers devront être d'une difficulté égale au nombre de joueuses +1.

La meneuse retourne 1 carte face visible, et décrit comment se comporte le danger.

Chacun leur tour, les joueuses décident :

- **D'utiliser la magie**, engager un mana et retirer une carte de la confrontation. La joueuse doit décrire comment son sortilège permet d'affecter le danger qu'elle affronte.

Un mana ne peut pas éliminer un mana de même type.

- **Ou de contrôler les créatures :**

L'Arpentacle peut (ou non) invoquer une créature en engageant un mana.

Puis, faire agir toutes ses créatures invoquées, même si une vient de l'être.

Les créatures peuvent agir même contre leur couleur.

Ex : Dans cette situation de bas de page, la carte verte de la meneuse

- Peut être attaquée par une des créatures invoquées : le dé est jeté, et sur un succès, la carte sera « battue ».
- Les Arpentacles peuvent engager un de leur mana pour battre la carte automatiquement, mais seulement avec un mana d'une autre couleur que vert.

Une fois que la carte est battue, elle est inclinée et la meneuse retourne une autre carte face visible. Quand toutes les cartes ont été battue, la confrontation prend fin.



Condamnation

Chaque tour, une fois que les joueuses ont toutes agi, la meneuse décrit l'action du « danger » et désigne une créature ou une Arpentacle (condamnation). Si la

cible n'est pas protégée par l'utilisation d'un mana, elle est révoquée (créature) ou blessée (Arpentacle)

VOYAGES ET PENTACLES



Les pentacles

Chaque lieu de régénération contient les mêmes chambres :

- Le Bastion Blanc, **une chambre protégée par un gardien.**
- L'Ecueil de l'Eau, chambre faisant apparaître de l'**instabilité** dans le lieu, un twist, un piège.
- La Rencontre Rouge, chambre des **interactions avec les habitants**, très importante pour connaître les enjeux moraux avant le choix final.
- La Némésis Noire, **chambre de la confrontation**, contenant toujours un monstre ou une catastrophe.
- La Vie Verte, **chambre de la régénération**, place du choix et nécessitant l'utilisation de mana pour résoudre la faille de l'endroit.

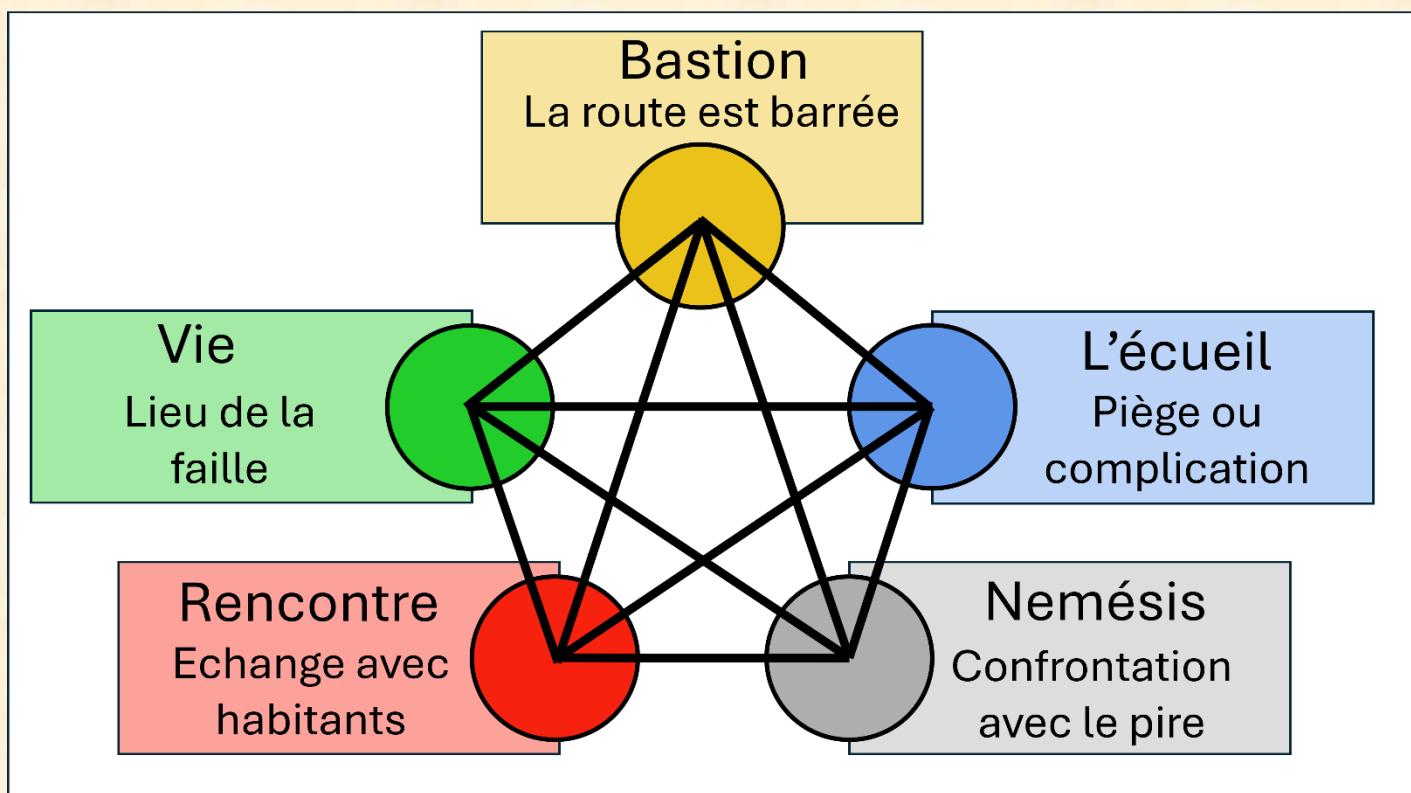
Début du pentacle :

La meneuse décide la chambre où commence l'exploration du pentacle lors de sa conception.

Les lignes du pentacle

Chaque lieu est différent, et ces différentes chambres ne sont pas rassemblées de la même manière.

Toutes les branches du pentacle ne sont pas construites, certaines branches sont absentes.



Concevoir un pentacle :

Il est important de créer à l'avance les pentacles qui seront explorés.

Les pentacles peuvent représenter des lieux très divers, des ruines d'un château, un village etc...

Contenu des Chambres :

Vous pouvez choisir de piocher 10 cartes d'un paquet de jeu de carte MTG pour vous inspirer, en répartissant 2 cartes par chambre. Si vous n'avez pas de carte MTG, vous pouvez utiliser le lien <https://gatherer.wizards.com/random-card> pour piocher des cartes de manière aléatoire.

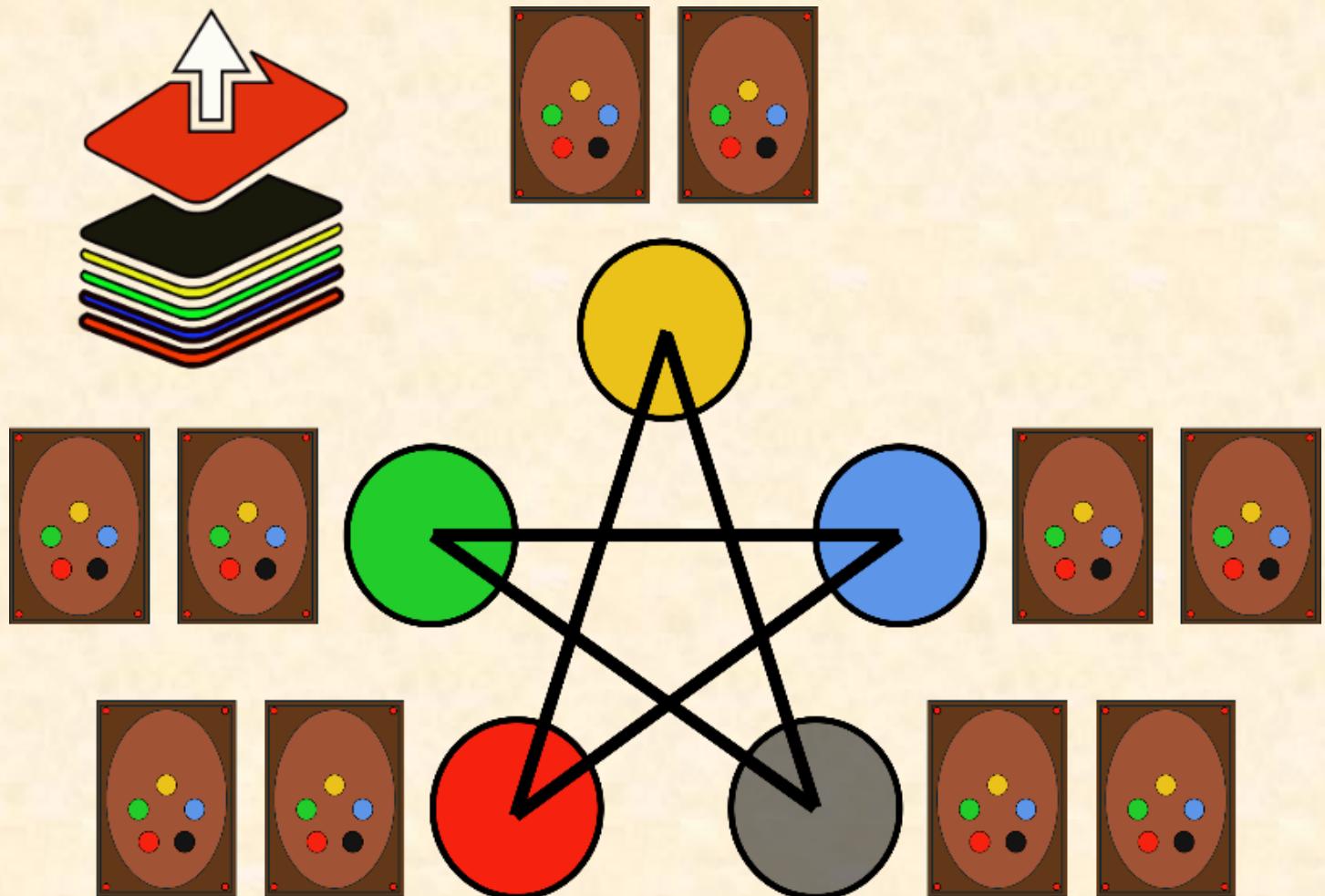
Vous pouvez également décider vous-même sans piocher de carte.

Ou un mix des 2.

Anomalie :

Le Chaos se manifeste d'une certaine manière dans le pentacle :

- Des lois de la physique sont changées
- Des mondes différents sont mélangés.
- Des créatures ne peuvent plus vivre à cause de ce changement.



RÉGÉNÉRATION



Chaque pentacle contient une chambre de régénération (verte), dans laquelle les joueuses devront utiliser leurs manas pour fermer une « faille », **c'est-à-dire contrer une utilisation excessive de mana qui contribue au chaos.**

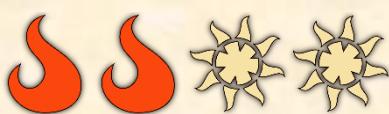
Il peut s'agir :

- De rendre inopérant un sortilège
- De détruire un objet magique
- D'éliminer une invocatrice

Une faille est représentée par plusieurs propositions (jusqu'à 4).

- Ayant un coût en mana, présenté devant les joueuses avec des cartes. Les Arpentacles vont devoir engager un mana par symbole, de la même couleur.
- Les Arpentacles doivent pouvoir anticiper les conséquences de leur choix, et ne pas « découvrir » ce qui va se passer, sauf cas particuliers.

Exemple de Faille :



Intitulé 1



Intitulé 2

Pour fermer une faille, les Arpentacles peuvent également **Révoquer une créature** pour faire en sorte que le mana lié à la créature aide à fermer la faille.

Expliquez comment la créature participe à l'action avant de disparaître.

Si les Arpentacles n'ont pas les manas nécessaires à fermer une faille, la faille ne peut pas être refermée. Décrivez alors la conséquence sur les mondes, alors que les Arpentacles se téléportent pour rejoindre le pentacle suivant.

Concevoir une régénération :

Aspects ludiques :

- Arpentacles doivent avoir les manas nécessaires en début de partie. Sinon, changez les propositions pour qu'au moins une soit accessible.
- Assurez vous que des lieux puissent permettre de régénérer un mana d'une des couleurs de la faille.
- Pour les premiers pentacles, au moins une proposition ne coûte qu'un seul mana, voire propose 2 mana alternatif (Par exemple « blanc ou bleu »).

Aspects narratifs :

Les failles doivent toujours représenter un choix. Les Arpentacles doivent choisir :

- Entre 2 personnes ou groupes qui pourraient être aidées ou épargnées, mais pas les deux à la fois.
- Entre une solution juste mais désavantageuse ou une solution injuste mais avantageuse.
- Entre le destin d'une personne et celui d'une communauté.

Dans tous les cas, décrivez la reconstitution des mondes à chaque fois qu'une faille est fermée.

Progression :

Les Arpentacles progressent en fin de session après chaque pentacle, s'ils ont réussi à régénérer une faille.

Renforcer son mana :

La joueuse pioche 2 cartes mana parmi le deck de 10 cartes manas (mélangé).

Elle choisit **une seule** des 2 cartes mana supplémentaires et l'ajoute à la réserve de mana de son Arpentacle. Puis elle raconte comment son expérience dans le pentacle lui a donné cette nouvelle puissance.

Le mana maximum d'une joueuse est représenté par les bulles sur la fiche personnage, soit 6.

Fabriquer une coquille d'Âme :

Les Arpentacles peuvent fabriquer une Coquille d'Âme, pour accueillir puis d'invoquer une créature particulière.

La joueuse prend une carte vierge, et écrit le nom de la créature, la dessine ou la décrit.

Une Arpentacle peut posséder jusqu'à 3 créatures maximum, après il faut échanger/faire muter les créatures précédentes pour en obtenir une autre.

Renforcer une Créature :

Une Arpentacle peut renforcer une créature en lui donnant un titre



supplémentaire et donc un avantage lors de l'utilisation de ce titre.

Exemple : **Acran l'Armure**

obtient le titre « **Aux ailes de Lumière** », qui lui permet d'avoir des avantages pour le **déplacement**.

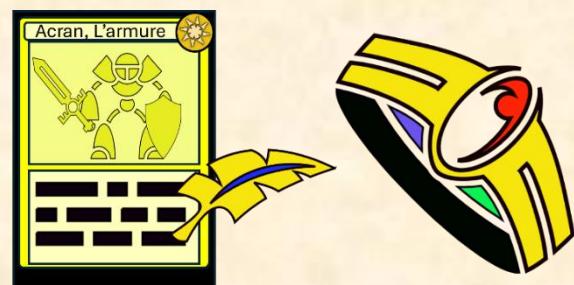
Obtenir un artefact / Ephémère :

Un artefact est un objet magique qui renferme un mana utilisable seulement dans une situation particulière, représentée par un seul des mots-clefs du mana de la couleur correspondante.

Un éphémère fonctionne de la même manière mais correspond à un pouvoir, une bénédiction ou un sortilège appris par l'Arpentacle.

Par exemple : Un Tapis volant contient un mana Rouge seulement pour voler (**mouvement**) et le sortilège « œil de l'inquisiteur » contient un mana bleu seulement pour savoir si quelqu'un ment (**Perception**).

La joueuse prend une carte vierge, et écrit le nom de l'artefact/éphémère, le dessine ou le décrit puis raconte comment il l'a obtenu / appris.



Souvenirs anciens :

Après la première exploration et avant chaque exploration de pentacle, les Arpentacles se souviennent de parcelles de leur vie d'avant.

Une des joueuses doit piocher une carte, et raconter une histoire courte sur son passé, en s'aidant notamment de son principe, son essence et de son métier.

Les autres joueuses sont présentes pour l'écouter, peuvent poser des questions, réagir, dans une ambiance « feu de camp ».

La joueuse ayant pioché peut ensuite donner sa carte à une autre Arpentacle qu'elle décide.

Cette carte sera un mana temporaire, utilisable seulement une fois lors du prochain pentacle pour la joueuse choisie. Dès que ce mana est engagé, il disparait et n'est plus qu'un souvenir.

	Vous avez protégé quelque chose d'important pour votre communauté
	Vous avez imaginé votre monde rêvé, utopique.
	Vous avez secret lourd que vous ne pouvez pas garder.
	Les Arpentacles sont les déesses créatrices des mondes
	Vous avez perdu un être cher dans des circonstances tragiques.
	Vous avez fait quelque chose d'horrible pour obtenir du pouvoir.
	Vous avez aimé une personne plus que tout.
	Vous avez vécu une injustice qui vous a mis dans une rage folle.
	Un rêve vous a jadis donné une motivation sans limite.
	Vous avez guéri d'une blessure qui vous avait presque tuée



Les prophéties de Rappar :

Le savoir perdu de Rappar peut être récupéré par les Arpentacles et leur faire prendre conscience de règles de jeu qui leur permettront d'influer d'autant plus sur la réalité.

Ces règles existent d'emblée, mais les joueuses ne seront pas prévenues de leur existence en début de jeu.

Elles pourront les découvrir :

- Soit lors de leur utilisation.
- Soit on découvrant un parchemin de Rappar.

Secret I : Pureté

A partir du 4ème mana débloqué, si une Arpentacle ne possède que des Manas de la même couleur, elle est appelée « pure ». Pour les régénérations de faille, chacun des manas engagés par une Arpentacle pure est efficace comme 2 manas.

Secret II : Instabilité.

La présence de mana différents au sein du même personnage crée du chaos.

Selon le pentacle, chaque mana a **2 manas voisins** et **2 manas opposés**.

Si une Arpentacle a au moins 2 paires de manas opposés, son pouvoir devient « instable ». Lorsqu'elle engage un mana, la Meneuse peut lui demander d'engager un mana supplémentaire, en décrivant « un mal être », la nécessité de contrôler son pouvoir etc.

Secret III : Dominante

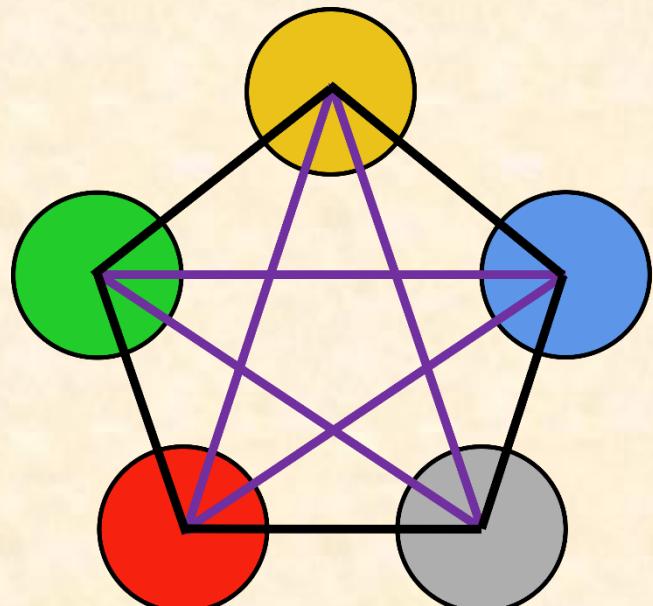
La couleur de mana actuellement la plus présente chez les Arpentacles change la réalité. Elle est appelée « la dominante ».

Cette teinte particulière influence les descriptions de la Meneuse.

- **Rouge** : Les émotions sont vives, le monde est beau, fascinant, spectaculaire !
- **Noir** : Le monde est terne, ruiné, la logique est imparfaite et le monde impitoyable.
- **Blanche** : Le monde est rationnel, juste, civilisé et en développement.
- **Verte** : Le monde est immense, puissant, la nature est primitive et indestructible.
- **Bleu** : Le monde est trompeur, subtil et la magie est atténuée.

Par exemple, si les invocatrices possèdent 4 manas noirs et que les autres couleurs sont moindres, la dominante sera le noir et le monde sera plus sombre.

Si 2 couleurs sont à égalité, il n'y a pas de dominante.



Secret IV : Flux

Les Arpentacles ayant forgé un lien particulier entre elles peuvent échanger leurs manas, tant que le maximum n'est pas atteint. L'amitié, l'amour, l'entraide et le respect créent des liens de mana qui permettent ces échanges, qui sont impossibles à faire avec des inconnues.

A chaque repos, les manas reviennent devant leur propriétaire, mais peuvent être à nouveau échangés.

Ce secret permet de moduler les effets de pureté et d'instabilité.

Secret V : Source

Les Arpentacles peuvent, une fois par Pentacle, régénérer un de leur mana lorsqu'elles « méditent » sur un terrain particulier.

- Blanc : Plaine ou temple.
- Rouge : Beau paysage ou lieu de spectacle.
- Noir : Marais ou monument au mort
- Bleue : Etendue d'eau ou lieu de connaissance.
- Vert : Forêt ou jardin abondant.

Secret VI : Délire

L'esprit des Arpentacles va être affaibli par le pouvoir ou les changements de pentacles multiples. Décrivez des hallucinations (visuelles, auditives), des intuitions fausses (impression d'être suivie, mensonges) puis le retour à la normale.

Plus les Arpentacles exploreront, plus elles seront sujettes à ces

désagréments. Elles savent alors que leur temps est compté.

Secret VII : Divinité

Les Arpentacles sont les déesses à l'origine du multivers. Elles sont elles même à l'origine de l'Appel, pour constituer « l'Assemblée ».

Dans leur quête de rassemblement, elles vont reséquestrer le mana et donc affaiblir le pouvoir des invocatrices de chaque monde qui ont obtenu leur pouvoir grâce à la magie.

Les Arpentacles seront la cible d'invocatrices, appelées les Déicides, qui veulent empêcher le rassemblement.

Lors de l'apparition d'une Déicide et de ses sbires, faites une confrontation avec un nombre de cartes de X 2 le nombre d'Arpentacles. Faites-en une scène de combat épique, au maximum 2 fois pendant la campagne de jeu.

Secret VIII : Abandon

Le seul moyen de régénérer les mondes de manière durable est en réalité que les Arpentacles abandonnent leur pouvoir.

A chaque faille, les Arpentacles peuvent « **exiler** » une de leur mana.

Exiler le Mana :

- « Crève » la bulle de mana encore vivante la plus à droite.
- Vaut comme l'utilisation de 2 manas pour refermer une faille.
- Lorsque l'Arpentacle n'a plus qu'un mana, elle est considérée comme une « Créature »

A chaque fois qu'un Mana est abandonné, l'effet de régénération sera COMPLET, et la scène doit montrer à quel point la vie revient d'autant plus à chaque fois que les Arpentacles cèdent définitivement leur pouvoir.

Le jeu se termine lorsque 7 manas ont été exilés au total (ou nombre selon convenance de la meneuse). La magie devient inutilisable et seules des créatures bien moins impressionnantes que les monstres persistent.

Espérons à ce moment que le multivers ne soit pas déjà en feu...



Exemple de pentacle :

Les Arpentacles se téléportent dans une cité sous-marine, dans laquelle ils respirent comme dans l'air. Ici, tout a été glacé. Les Arpentacles se déplacent en nageant.

Chaos : Toute vie a été éliminée : pas une algue, pas un poisson. Des courants d'eau imprévisibles passent de temps en temps, nécessitant de se mettre à l'abri ou d'utiliser de la magie pour s'en protéger. Beaucoup de murs et bâtiments sur détruits. Un glacier, venant d'un autre monde, est suspendu dans les eaux, dégageant un froid mortel.

Ecueil (Chambre initiale, grande place de la cité) La magie est inutilisable autrement que pour invoquer une créature. Les créatures Rouges sont désavantagées.

De cette place, les Arpentacles voient une grande tour de magicien (**Chambre du Gardien**) ainsi que les maisons de la

cité toutes changées en glace (**Chambre de rencontre**).

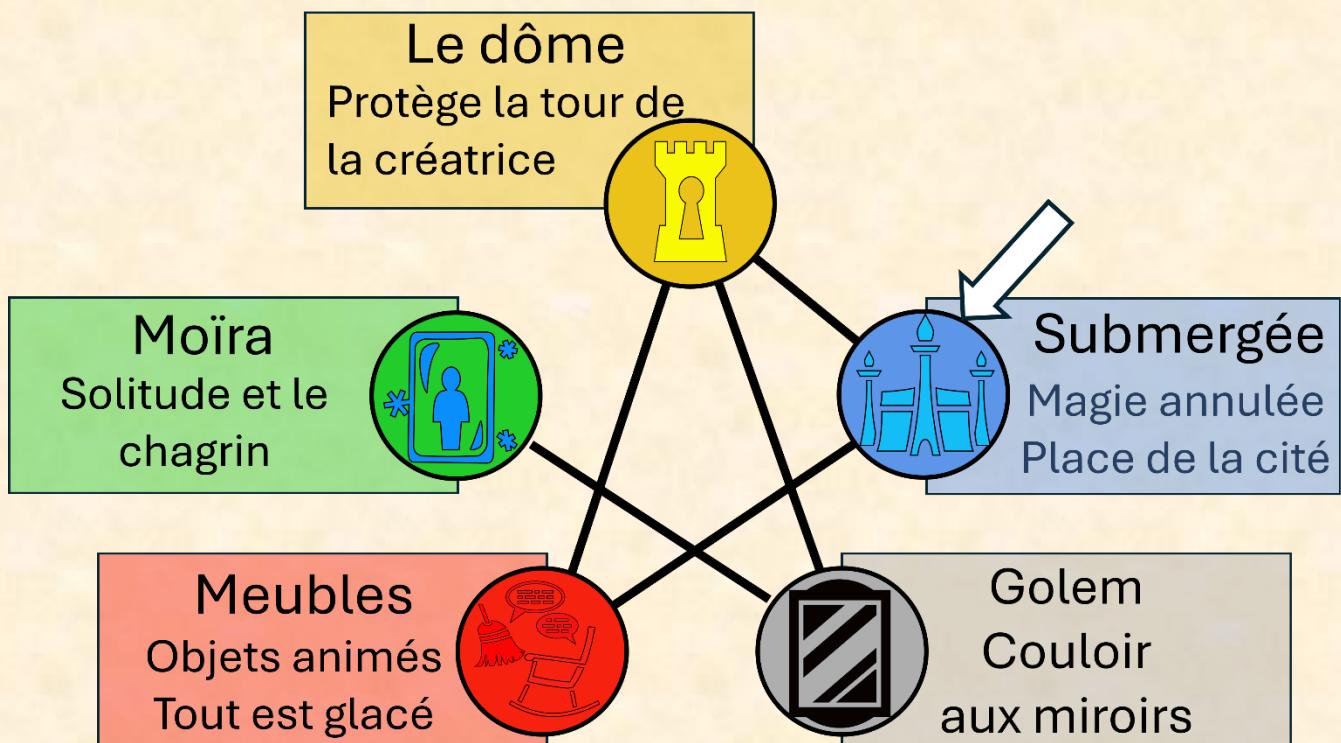
Rencontre (avec les objets) : Dans la cité, des humanoïdes aquatiques sont glacés tandis que beaucoup d'objets sont animés et doués de parole, avec un esprit enfantin. Ils sont plutôt **heureux** et ne se souviennent pas de la vie des autres êtres devenus de glace (ils ont été éveillés après). Ils ont l'air aussi vivant que des non-objets, et font **des allusions à la « créatrice »** avec des mots gentils.

Bastion (tour de l'invocatrice) :

La chambre du Gardien est la tour de « la créatrice ». **Un dôme de lumière bleutée** empêche les Arpentacles de passer, et la magie étant inutilisable, le seul moyen est qu'une créature arrive à passer le dôme

Un fois le dôme passé, la magie est à nouveau utilisable dans la tour.

La tour comporte une **bibliothèque**, composée de livres aux langages divers



et de notes. **Des objets animés** multiples sont surpris mais contents d'avoir de la visite. Tout est saccagé, les objets jouant sans se soucier des dégâts.

Une Arpentacle fouillant dans les archives peut découvrir un parchemin de Rappar, traitant du secret VI.

Informations présentes dans la tour :

- Magicienne elfique
- Fuyant des chasseurs de mages.
- Refuge dans un glacier, construit une tour par sa magie.
- Stigmatisée car magicienne.
- Fabrique un dôme de protection et se referme sur elle-même, pas d'espoir dans les vivants.
- Anime des objets et de la glace de sa tour pour lui tenir compagnie et la protéger d'éventuels agresseurs, et faire comme si elle était entourée de vraies personnes.
- Dépérît, devient incohérente.

Du fait de l'épuisement du mana, son fragment de monde et le glacier se détache et heurte le monde aquatique où elle se trouve actuellement.

Némésis (Oglaf le golem)

Avant d'entrer dans le bureau de Moïra, les Arpentacles vont devoir affronter un **golem de glace**, (Confrontation de [nombre d'Arpentacles + 1 cartes]).

- Couloir aux multiples miroirs,
- Surprise, illusions.
- Force du golem
- Froid insoutenable

Régénération (La Chambre de Moïra)

Près de la chambre de Moïra, on entend des objets chanter, conter des histoires et parler dans une cacophonie totale.

Les Arpentacles entrent et le silence survient. Les objets expliquent qu'ils font tout pour qu'elle ne se sente pas seule, qu'ils ont été créés pour ça.

Dans son lit, ressemblant à un cercueil de glace, Moïra ressemble à une femme aux traits elfiques, décharnée. Ses yeux ouverts de manière caricaturale ne bougent pas mais son visage crispé suggère la folie.

Les Arpentacles peuvent percevoir, tout le mana canalisé au travers elle pour animer les objets.

C'est probablement cette utilisation de mana qui crée le Chaos à cet endroit.



1



OU



2



1) Moïra meurt :

- Objets inanimés, ambiance de la tour terne et silencieuse.
- Humanoïdes-poissons libres, demandant aux Arpentacles explication, et aide (leur écosystème est mort par le froid).
- Le glacier disparaît du monde submergé.

Récompense possible : Carte créature « Tritons exilés », créature Bleue, si une des Arpentacles veut les accueillir.

Achever Moïra, et arrêter l'épuisement du mana.

Réveiller Moïra, laissant l'avenir de ses sortilèges (et des hommes poisson) entre ses mains.

2) Moïra réveillée :

- Discours incohérent et triste.
- Demande aux Arpentacles d'adopter ses enfant « certains objets », tout en utilisant sa dernière force vitale pour faire vivre les objets de manière durable (indice pour secret VIII).
- Le glacier se rétracte quasiment complètement, mais les hommes poissons restent piégés dans la glace.

Récompense : créature « Enfants de Moïra » (objets animés), créature Blanche, si une des Arpentacles veut les accueillir.

