Visite du quartier Cyrillane

Crédits

Remerciements:

Merci à toute la communauté Dragons (forums officiels & non-officiels et au salon Discord) et au-delà (eg Casus No) pour les inspirations, idées, échanges, etc..

Merci à mon comparse Robin_Vador (https://unduoroliste.net) et à ma moitié

Dédicace à Atorgael (https://www.atorgael.com/dragons/) qui m'a donné l'inspiration & émulation pour me lancer.

En plus des documents Dragons, pensez aux merveilleuses ressources de Aide DD : https://www.aidedd.org/ ainsi qu'à la boîte à outil du Mj de chez Lapin Marteau (http://www.lapinmarteau.com/). https://dragons-jdr.blogspot.com/ ou encore PTGPTB https://ptgptb.fr.

L'inspiration du scénario vient de la volonté de valoriser les ressources existantes & de les adapter aux spécificités du monde & des personnages joueuses afin d'utiliser leur arc personnel.

Pour ce scénario, j'ai puisé dans des séries TV tel que Carnival Row et j'ai incorporé les éléments des livres Aventurier, Encyclopédie, Créatures & Grimoire ainsi que l'historique de nos Pj/PnJs de las saison 4 (unduoroliste.net).

Illustrations:Kit Dragons par Studio Agate.

Basé en France, le studio Agate est spécialisé dans la création de mondes imaginaires. Il produit notamment des livres de jeux de rôle sous le label Agate RPG, des albums de musique et des jeux vidéos. Retrouvez 'actualité et les dernières publications du studio : www.studio-agate.com

Copyright © Agate RPG / Agate RPG et Studio Agate sont des marques d'Agate Éditions

Agate Éditions, 13 boulevard de la République, 92250 La Garenne-Colombes Contact, questions, distribution : team@studio-agate.com

Document non-officiel pour Dragons créé par « Elrik Melny »

Utilise des contenus protégés par la propriété intellectuelle © Agate RPG, avec l'aimable permission de l'éditeur dans le cadre de la licence CUVD.

Synopsis

Dans la **Cité Franche**, à l'aube, la vigence du **quartier Cyrillane** découvre des restes humains et ne veut pas l'ébruiter de suite pour éviter la totale ghettoïsation du quartier en cours, voire pire.

Le groupe de PJs , qui sera formé en urgence et qui aura en charge l'enquête d'une façon discrète et rapide, se trouvera confronté à un dilemme qui pourra contribuer à la réalisation des craintes de la vigence.

Cette aventure peut être un one-shot ou ouvrir sur une campagne plus complète. L'aventure a été pensée pour un groupe de 2-3 personnages niv 1. Rien n'empêche d'être moins ou plus et/ou de plus haut niveau, il faut juste adapter en conséquence du défi que vous animez (par exemple, ajouter des adversaires ou monter leur niveau).

Cette aventure est l'occasion de découvrir le quartier Cyrillane et ses spécificités, notamment la mise en quarantaine légère et le contrôle de l'arrivée des réfugiés Cyrillanes ainsi que le rôle des mafia qui s'y affrontent.

Comment impliquer les personnages dans l'histoire

(quelques idées) via au-moins un.e PJ

- Avoir un lien avec le médecin légiste Herbertus (travailler pour lui, le connaître personnellement etc..)
- Avoir un lien avec Caïus, le jeune garde de la vigence qui pourrait se porter garant
- Avoir déjà travaillé pour la vigence du quartier

Conseil de jeu

Se préparer à l'improvisation, par exemple avec la technique 7-3-1 que vous pouvez lire sur PTGPTB: https://ptgptb.fr/technique-7-3-1

Introduction

Le **quartier Cyrillane** (dit **la terrasse du Refuge**) est une enclave au niveau du plateau des terrasses qui n'a que deux voies d'accès. La terrasse du Palais et l'escalier qui amène au bord du quartier des Cristaux.

Le quartier s'appuie sur une falaise qui donne sur un réseau de tunnels utilisé comme égouts. Ce réseau qui est très peu cartographié, a des voies amenant à l'inframonde et sur la plaine qui est la porte d'entrée vers la Cyrillane pour des contrebandiers voire actuellement pour des passeurs de réfugiés. Ce quartier fondé par des anciens de la Cyrillane est en proie actuellement à de nombreux troubles, principalement liés à l'arrivée des réfugiés de Cyrillane, que le « gouvernement » veut bloquer, ce qui induit des rationnements et des contrôles aux entrées mais aussi à ouvert des voies à la **Tridentine** et récemment à la **Raqisa** concernant la contrebande.

Enfin, la parlementaire **Althéa Temperenza** a pris la défense de ce quartier et de sa population mais vient de subir un attentat heureusement raté, est-ce lié ?

Dans cette ambiance trouble, à l'aube, un jeune garde de la vigence a trouvé sur la place des Cinquante, des restes apparemment humain (juste quelques morceaux, pas de corps entier). Sa hiérarchie rapidement informée a pris soin de faire enlever ces restes et les a, pour l'instant, stocké dans le cabinet du médecin légiste.

Le scénario est assez linéaire et a pour but faire vivre un moment dans le quartier Cyrillane. Selon la fin, plus d'opportunités peuvent s'ouvrir.

Ce qu'il s'est passé…

Afin de compléter son réveil, **Millevisage** (**Créatures p74**) veut faire chuter la Cité Franche. Pour cela, il a prévu plusieurs plans dont celui concernant le quartier Cyrillane qu'il voit comme une cocotte minute. 1ère étape, utiliser la détresse du peuple Cyrillane pour les rassembler dans le quartier et entraîner une tension croissante (via des manipulations au gouvernement pour en faire une zone fermée et en travaillant avec la Raqisa pour y introduire des réfugiés ainsi que la contrebande due au rationnement mis en place par le gouvernement). 2ème étape, via la Raqisa, il a fait introduire une blême et 9 goules dans les tunnels pour commencer à créer un petit chaos (en effet, la blême est assez intelligente pour recevoir des ordres et contrôler les goules). La 3ème étape aura la conséquence de faire exploser la situation pour que le quartier se rebelle et se répande dans la Cité (des éléments seront donnés en cours et fin de l'aventure).

Dans ce canevas, c'est cette deuxième étape qui nous intéresse.

La blême et les goules ont été livrées dans des caisses marquées (voir plus loin) par la Raqisa dans les tunnels dans une relative proximité de l'entrée des égouts et elles ont été ouvertes. Normalement, ces créatures auraient dû attendre un peu avant de sortir ponctuellement des égouts pour faire disparaître des citoyens et créer une ambiance horrifique faisant monter la tension. Cependant lors de l'ouverture de la dernière caisse, l'envoyé de la Raqisa, **Flavius Core**l n'a pas été assez rapide à partir et a été « mangé » en partie par la goule. Cependant, celle-ci a reçu une réprimande de la blême et on ne sait pourquoi a rejeté quelques restes sur la place des Cinquante.

A noter, que Corel a aussi servi à ramener des réfugiés au travers des tunnels qu'il a laissé en attente et in fine sans nouvelle. En fonction des actions du groupe de PJs, des idées seront données en cours et fin de l'aventure.

Acte 1: Des restes au petit-déjeuner…

Vous trouverez les descriptions suivantes dans l'Encyclopédie : du **quartier (p59), de la Tridentine et de la Raqisa (p37-38)** et pour quelques informations se baser sur la colonie Boreïa (p177 et https://dragons-jdr.blogspot.com/2020/05/la-colonie-de-boreia.html).

Dans cet acte, le groupe pourra être conduit chez le médecin légiste et pourra étudier les restes et/ou aller investiguer sur les lieux. L'objectif de cet acte est de donner les premiers éléments pouvant conduire au lieu du « crime » et laisser planer le doute que c'est potentiellement plus inquiétant que prévu ainsi que de les faire rentrer dans les tunnels à la recherche de la goule mais des fausses pistes sont données pour rythmer la session.

Voici les informations principales possibles

Chez le légiste, **Maître Nepos Lux Herbertus** accueille les PJs, il a à peine démarré sa journée que cet événement est arrivé. Cela rajoute à sa situation actuelle. Il a d'autres morts à s'occuper et n'aura pas encore démarré l'autopsie.

- Ambiance: aube, pas encore réveillé, déjà aigri, odeur désagréable pour ceux/celles pas habitués à la morgue et humidité
- investigation DD10: coupure nette mais pas avec un instrument , probablement des griffes acérées, et aussi quelques morceaux mâchés ; un animal aurait pu faire cela
- médecine DD10 : idem investigation et ce sont bien des restes humains
- Si les bonnes informations ci-dessus sont obtenues, il y a quelque chose d'animal et test arcane ou religion : cela ressemble à ce qu'une goule ou blême pourrait faire sur DD16 et DD20 c'est une goule

DRAGONS ◇ LE JEU DE RÔLE ◇

Sur la **place des Cinquante**, lieu assez connu du quartier (voir en dessous) mais similaire à de nombreuses places qui sont pavées et ont au centre le puit servant à l'alimentation des habitants, des rigoles ou petits canaux pour évacuer les déchets vers les égouts dans les tunnels. L'accès des tunnels est fermé par une grille verrouillée dont les clefs sont gérées par la Vigence (mais crochetable par les mains agiles DD12). Autour de la place se trouvent quelques commerces variés notamment ici, la taverne de la « **Franche Boreïa** » et le « **Comptoir du Gourmet** ». La taverne est très populaire, surtout en ce moment, tenue par un ancien officier de la légion (Encyclopédie p177) elle accueille les militaires en repos et reste donc un point stratégique pour la stabilité du quartier … Le comptoir est aussi prisé actuellement car semble toujours arriver à s'approvisionner en viandes. Parmi les autres commerces, vous aurez une boulangerie, une famille de tisserand et une artiste en petite poterie.

- Ambiance: aube, les commerces ne sont pas encore ouverts, seule la taverne est sur sa cadence ralentie de nuit, les gens dorment, silence et clapotis de l'eau dans les rigoles. Le ciel est dégagé et les étoiles sont visibles. La température est un peu basse. (Vous pouvez aussi imaginer l'ambiance de la série Carnival Row (https://en.m.wikipedia.org/wiki/Carnival_Row)
- Investigations DD12 pour le premier niveau d'information et DD15 pour le bonus:
  - La taverne: tenue par **Filius Talaos Itys** , lieu très bien contrôlée et fréquentée grâce à la présence de légionnaires et aussi de la vigence qui vient chercher l'inspiration. C'est un lieu où l'on peut aussi embaucher de la main d'œuvre militaire facilement (car les soldats sont toujours à l'affût de petites missions pour gagner quelques pièces à rapidement dépenser). C'est devant ce bâtiment que l'on trouve le panneau d'affichage des annonces. Information bonus: ce lieu est le rendez-vous des contestataires voulant faire une fronde pour que le quartier ne devienne pas un ghetto.
  - Le comptoir: tenu par la famille **Pronepos Maximus Haimos**, on y trouve de tout en alimentaire en temps normal. Avec le rationnement, les rayonnages sont de plus en plus vide mais pour qui sait négocier, y trouvera de quoi manger. Information bonus: la viande servie est étonnamment bien marinée comme pour cacher la provenance de celle-ci.
  - La rigole amenant au tunnel: les grilles sont rouillées et normalement fermées par un cadenas qui est en bon état mais sur le sol . Information bonus: (avec jet avantage, si on investigue juste derrière les grilles,) des traces de pas sont visibles mais difficile de donner une date ou d'autres éléments, juste que l'endroit a vu récemment du passage.
  - La zone où le jeune garde a trouvé les restes. Les traces de sang sont encore visible et remontent vers les grilles (cela donne un avantage au jet d'investigation sur la rigole).
  - Fausses pistes:
    - Le comptoir se fournit en viande auprès d'un groupe chassant les rats… si cela se savait…
    - **La Tridentine** est bien présente par différents acteurs. Elle a fait disparaître la créatrice de poteries qui avait des dettes pour y implanter un.e agent.e servant de relai à leurs affaires **(Neptis Chryseis Theia**). La Tridentine pour ses activités de contrebande a mis en place un système qui passe par le grand escalier vers le quartier des Cristaux.

Acte 2: Les tunnels...

Dans cet acte, le groupe pourra découvrir les lieux que sont les tunnels et faire quelques découvertes sur le mystère. L'objectif de cet acte est de faire rencontrer le camp de réfugiés avant de trouver le repaire de la goule.

Voici les informations principales possibles :

Une fois les grilles passées, il y a la rigole où l'on peut patauger, voire se faire emporter (faire des jets de sauvegarde Dex DD 10 ou 12), ou les bordures qui peuvent être un peu glissantes (ponctuellement ou pour la tension faire un jet de sauvegarde Dex DD 10 pour ne pas tomber dans la rigole). Dans les tunnels, dans certaines parties liées à l'évacuation des déchets, l'odeur est désagréable voire gênante; la luminosité est inexistante, pensez à comment le groupe va gérer cela. Ponctuellement ou si cela vous arrange, vous pouvez considérer de temps en temps de moisissures luminescentes donnant une faible aura. Après quelques détours, des lumières sont visibles.

Pour vous, ce qu'il en est: Un groupe de réfugiés de Cyrillane a été amené à travers les tunnels depuis l'extérieur, par un membre de la Raqisa, nommé Flavius Corel (Créatures profil d'une brute p56). Depuis quelques jours, ils n'ont plus de nouvel et surtout plus de ravitaillement. Ce groupe se composent de 5 familles, une quinzaine de personnes, dirigées de façon non officielle par 2 représentants des familles ayant trouvé le passeur. **Filius Sextus Faustus et Filius Agrippa Skiron** sont des chefs de famille épuisés qui seront suspicieux (car Flavius Corel a joué sur leurs peurs durant le voyage, pour rester leur seule porte d'accès au quartier notamment, car en théorie, c'est la mafia Kleidi-Kleidaria, Encyclopédie p39 qui joue ce rôle) et feront ce qui est nécessaire pour protéger les 5 familles quitte à se battre pour laisser les familles fuir (ils n'ont pas d'arme, juste un bâton de marche ou similaire, une arme improvisée ainsi qu'un couteau mais en dernier recours). Ce ne sont pas de mauvais bougre même s'ils peuvent sembler rude (il faut imaginer la situation et le parcours qui les ont amenés là). Ce sont d'anciens petits bourgeois/artisans (profil Expert p24 du Créatures qui ont tout perdu, en venant vers la Cité Franche avec leur femme et leurs enfants (la dizaine d'année et une fille d'environ 16 ans) ainsi qu'une des belles-mères (grand-mère).

Ils on été rejoints par les 3 autres familles, plutôt issues du milieu agricole (idem pour le profil). Ce sont les plus affaiblis car ils ont connu une période de famine qui les a poussées à se joindre. Deux de ces familles sont composés d'un couple et d'enfants allant de 8-15 ans (vous pouvez faire une romance entre les deux ados). Certains sont blessés et atteints de malnutrition ainsi que des maladies associées comme de la fièvre (qui pourra laisser penser à un signe du chancre si vous voulez mettre la pression). La dernière famille est un jeune couple avec un bébé (1-2 ans) et dont la femme est enceinte (presque à termes). Hormis la fatigue et malnutrition, ils sont très serviables et appréciés du groupe. (Secret, pour le futur, ils cachent un secret, ils appartiennent à un culte déviants de Tamerakh, profil fanatique p16 Créatures et la femme porte en elle des premiers bubons de la peste, trouvable que si inspection complète et jet de médecine DD 20; leur objectif est d'arriver dans la ville pour y reprendre la maladie afin de faire expier ceux et celles qu'ils pensent être coupables du malheur ayant touché la Cyrillane. Ils sont d'excellents menteurs et persuadées d'être du bon côté ; que les conséquences sont le juste prix pour un monde meilleur).

Pour l'aspect règles jouer sur les niveaux de fatigue page 362 (Encyclopédie) niv 2 pour les chefs, quelques enfants et autres adultes; niv 3 voire 4 pour une ou deux personnes.

Selon la façon d'approcher du groupe, vous pouvez faire différentes choses : de l'affrontement mais qui à la fin devrait jouer sur la conscience du groupe de Pj (surtout s'il y a des morts) ou des alliées qui pourraient donner des infos sur Flavius Corel (et leur passage), notamment vers où ils l'ont vu transporter une caisse étrange, jusqu'à les aider à entrer et s'installer dans le quartier (exemple en les répartissant dans différentes familles en ville via leurs réseaux...).

DRAGONS LE JEU DE RÔLE

Acte 3: Le repaire...

Dans cet acte, le groupe a trouvé le repaire de la goule et va l'affronter. Si cela se fait en une fois, elle sera seule. Si le groupe si prends à deux fois (faire un repérage puis revenir en force), elle sera accompagnée de quelques « sœurs » selon le défi que vous souhaitez donner. Dans les deux cas, elles n'ont pas la volonté d'aller se battre jusqu'à leur mort et elles fuiront au moment opportun (perte de la moitié des PV, une goule morte.. À vous de voir). Au 3eme passage, elles auront disparu rappelé à l'ordre par la blême.

Voici les informations principales possibles :

Le groupe arrive dans un boyau qui finit en impasse. Si le groupe n'a pris aucune précaution particulière, la goule les a entendu arriver et se tapie dans l'ombre du plafond à un embranchement (rappelez-vous les conditions de luminosité dans la zone et comment le groupe gère cela). Elle jauge la situation. Sur le côté du boyau, au bord de la rigole, une grande caisse est ouverte. Sur le sol des restes de petits os.

- investigations DD12 pour le premier niveau d'information et DD15 pour le bonus
  - Autour de la caisse:
    - Proximité immédiate se trouve des restes de repas (de petits animaux)
    - Dans le fond du boyau : la zone des déchets et on y trouve les restes d'un corps. Le corps est probablement celui de Flavius Corel et ses vêtements ont disparu, le corps a été mangé en partie. La tête est défigurée. L'info bonus: le corps a été mangé en plusieurs fois. Sur l'avant-bras on peut distinguer les traces d'un tatouage et pour les audacieux / audacieuses, un petit clou d'oreille est encore présent.
  - Dans la caisse: comme une sorte de nid, avec les possessions de la goule. On y trouve les vêtements de Flavius Corel, notamment son manteau de cuir, une chaîne et des anneaux en or, un pied de biche et ce que vous voulez y rajouter. La caisse porte le numéro 4/10 et différents symboles un peu enchevêtrés: Un, indiquant clairement la provenance du Drakenberg, un plus fin et potentiellement un troisième sous celui du Drakenberg. Le bonus permet d'identifier que le symbole fin est celui de la Raqisa et si le résultat du jet donne 20 ou plus, le troisième peut-être associé à la région Gleanncèo dans le Drakenberg.
- Attaque surprise de la goule (Créatures p160), au meilleur moment de la phase d'investigation ou de discussion. Son mode d'action est d'utiliser les ombres au maximum, d'attaquer le plus faible du groupe et de s'acharner dessus (fuite et revenir)

Nous marchons depuis quelques minutes, uniquement guidés par l'écoulement de la rigole et la flamme de notre torche. Tout à coup, je vois le reste d'une grande caisse se dessiner. Le temps de nous approcher, j'entends un compagnon derrière moi hurler.

Que se passe t'il ?

A l'aube commence mon travail, depuis quelques temps, je n'ai plus le moral. Notre quartier est sous pressions, nous n'avons plus facilement le droit d'aller et venir en dehors. Je ne comprends pas pourquoi ils acceptent de nous parquer. Ce n'est pas la faute des réfugiés. Mes pas me conduisent sur la place des Cinquante. Personne n'est dehors, peut-être quelques clients sont encore là dans la taverne. Mes yeux encore embrumés par le réveil notent la présence d'un chien famélique auprès de la rigole, que fait-il. Je m'approche et..... Quelle horreur... Que sont ces morceaux... Je ... Je ..Je dois prévenir ma hiérarchie, vite vite.....

Conclusion et perspectives...

Maintenant le groupe doit avoir les éléments suivants, une groupe (la Raqisa) a introduit des goules dans les tunnels. Quel est l'objectif ? Un groupe de réfugiés attend une solution pour entrer dans le quartier. Selon les actions du groupe (et la fin de la ou les goules), plusieurs options sont possibles.

La vigence peut les remercier de leurs actions et leur confier des missions comme de les aider à poursuivre la chasse aux goules (et à leur chef, la blême) en essayant de garder le secret.

Si l'information passe que des goules sont présentes, cela déclare une panique et des mini-émeutes aux entrées du quartier. Les autres vigences reçoivent l'ordre de condamner les accès du quartier sous le principe que ce ne sont que des rumeurs et que l'administration ne veut pas répandre dans la Cité Franche.

Si la Tridentine apprends le rôle de la Raqisa, cela peut conduire à des missions ou de vendetta. Si la Kleidi est informée, elle cherchera à comprendre ce qui se trame car elle se doute qu'il y a quelque chose de plus.

Si la jeune famille est amenée dans le quartier dans quelles temps, elle agira comme décrit plus haut.

Enfin, votre groupe a peut-être décider de vendre des morceaux de la goule à des magiciens/sorciers etc…

PNJ & infos

- Quartier Cyrillane (Encyclopédie p59) et se baser sur la colonie Boreïa (p177 et https://dragons-jdr.blogspot.com/2020/05/la-colonie-de-boreia.html)
    - Maître Nepos Lux Herbert (profil Expert p21 Créatures ou AideDD expert niv3)
    - Garde Abnepos Eryx Caïus (profil Soldat p24 Créatures ou AideDD garde)
    - Filius Talaos Ity ancien officier de la légion (Vétéran p27 Créatures ou AideDD chevalier), patron de la « Franche Boreïa »
    - Famille Pronepos Maximus Haimoset propriétaire du « comptoir du gourmet » (profil Expert p21 Créatures ou sur AideDD expert niv2)
    - Neptis Chryseis Theia (profil Bandits p55 Créatures ou AideDD bandit)
- Information sur les mafia: la Tridentine et de la Raqisa (p37-38) Kleidi-Kleidaria (p39), de l'Encyclopédie . Millevisage (p74 Créatures)
- Les égouts:
    - Filius Sextus Faustus et Filius Agrippa Skiron (profil Expert p21 Créatures ou sur AideDD expert niv 2)
    - Goule (Créatures p160 ou AideDD goule)
    - La famille de fanatique (profil p16 Créatures ou AideDD fanatique)
- Règle des niveaux de fatigue (page 362 Encyclopédie ou AideDD sur l'épuisement)