

# L'Or d'Eldorado

---

Scénario pour **Steamshadows** : L'héritage de Sir Stockwell



Ce scénario a été écrit pour répondre au concours de scénario de la convention Montagne de Jeux 2023 de Chambéry (73). Pour le présent concours, les contraintes suivantes ont été décidées :

#### Sur la forme :

- Le scénario doit se baser sur un jeu professionnel (Ici **Steamshadows**)
- Le scénario doit comporter 30 000 à 50 000 caractères (hors annexes), à noter car le format PDF ne permet pas le décompte. (Ici **34968 caractères**)
- Le scénario doit permettre d'en faire une partie d'une durée de 4 à 6 heures.
- Le scénario doit prévoir au moins 4 personnages pré-tirés, en annexe. (Ici **5 Personnages**)
- Les autres annexes (Cartes des lieux, Schémas relationnels, Illustrations, Aides de Jeu) sont facultatives.

#### Sur le fond :

- Le scénario doit s'inscrire dans le thème de la convention Montagne de Jeux 2023 : "**Coulant et Croulant**".
- Les PJ doivent **être confrontés à la retraite** (dans toutes ses définitions : rente, dispersion, recueillement, ...).
- Le scénario doit impérativement inclure la **présence d'un fromage** (les formes dérivées et les substituts sont autorisés : tartiflette, cheese-nan, poutine, fromages végétaux, ...).
- **La scène d'introduction représente les PJ se faisant pourrir par une personne "âgée"**. Par exemple, à Shadowrun, on peut imaginer un groupe de Street Sam' se faire engueuler par un Johnson grisonnant. Autre exemple, à Raoul, les PJ trentenaires se font engueuler par leur mère car ils n'ont pas ramené de la bière des courses.

## Sommaire

Contexte : .....	3
Introduction : .....	3
Sir François Christian Raphaël Delavigne : .....	3
Le Bargerousse.....	3
L'Expédition : .....	4
Le Carnet : .....	4
Terre Sauvage : .....	5
Dernier comptoir : .....	5
Avaries en séries : .....	6
La jungle : .....	7
Terre des Désolées : .....	8
Les Caves du Repos Eternel : .....	8
La vallée du temps perdu : .....	10
La cité des Morts : .....	10
Eldorado : .....	11
La cité d'Or : .....	11
Retour au monde : .....	12
Annexes : .....	12
Les Personnages Non Joueurs : .....	13
Les Terres des Morts.....	14

## Synopsis :

Alors que les personnages accompagnent un riche industriel à la retraite en Amazonie, ils se retrouvent perdus dans des terres inconnues et étranges.

Il faudra que les personnages poursuivent le voyage avec leur commanditaire pour espérer revenir en terre civilisée vivants.

## Contexte :

### Introduction :

Cette aventure se déroule au Brésil, dans la forêt amazonienne, au cours d'une expédition privée en dirigeable. Le MJ pourra faire jouer tout le trajet depuis Paris, incluant différentes étapes dans différents pays, avec les avaries possibles liées à un long voyage.

Cette aventure est proposée avec des pré-tirés qui peuvent être remplacés par les Personnages Joueurs ou devenir de simples figurants.

Dans tous les cas, les personnages sont présents pour une bonne raison. Qu'ils soient passagers clandestins n'ayant pu débarquer à temps, employés de Sir Delavigne (commanditaire de cette expédition) ou partenaires de celui-ci.

### Sir François Christian Raphaël Delavigne :

Bon vivant, Sir François Delavigne est un riche industriel français. Amateur de vin, dont il tire une partie de sa richesse, il a modernisé la collecte du lait et industrialisé la fabrication de certains fromages.

Etrange, gourmand, riche et capricieux, il agit comme un adolescent espiègle et volatile. L'homme d'âge mur, bien qu'en forme, parle régulièrement de prendre sa retraite et de laisser les rênes de son empire entre des mains habiles.

Il y a peu, en rangeant les affaires de sa défunte épouse, il est tombé sur un vieux carnet de notes relatant un voyage extraordinaire jusqu'à l'une des cités d'Or, celle d'Eldorado. D'abord amusé par le carnet, il s'est souvenu d'une promesse faite à son épouse dans leur jeunesse : celle de parcourir le majestueux fleuve Amazone.

L'idée de réaliser cette promesse à titre posthume ne quitta plus Sir Delavigne qui dépensa alors une fortune pour s'acheter un zeppelin de classe Zéphyr, le réaménager pour un voyage d'agrément et

engager du personnel pour le manœuvrer. Il s'agit des personnages qui ont reçu un premier paiement de cents livres Sterling et en recevront cents de plus si l'expédition s'avérerait être un succès et que la cité d'Eldorado serait découverte.

Il se qualifie souvent de « retraité », une personne qui s'est mise en retrait vis-à-vis de ses fonctions passées. Il parle beaucoup du temps libre qu'il a acquis en l'absence de responsabilités régulières. Oh, bien sûr, il continue de garder un œil aguerris sur l'activité de ses entreprises et de sa famille, cela grâce à Mme Joubert. Il se montre parfois impunément aux Conseils qui attirent son attention, surprenant les administrateurs et son fils héritier.

D'ailleurs, il n'est pas vraiment satisfait du travail de ce dernier, il est trop... déficient. Il garde par conséquent l'œil ouvert en espérant trouver un potentiel mari à sa fille et en faire le gendre idéal.

Face à l'adversité, il peut se montrer têtu et obstiné, les quelques années qu'il a passé en Service Militaire ont laissés quelques séquelles, dont l'impossibilité pour lui de battre en retraite. Parler de faire demi-tour provoque une crise de colère et un long laïus sur sa jeunesse et sa réussite dans la mesure où il n'a jamais battu en retraite face aux difficultés.

Son attitude envers ses employés est relativement condescendante envers les messieurs, et il est horriblement paternaliste avec un brin de moquerie envers les femmes.



### Le Bargerousse : (Plan en Annexe)

Ce puissant dirigeable propulsé par huit moteurs appartient à la classe Zéphyr. Cette classe de zeppelin est reconnue pour sa durabilité et sa fiabilité, capable de braver les tempêtes océaniques sans que ses passagers n'en soient incommodés. Le bâtiment est déjà âgé mais en très bon état et il aurait dû être démonté s'il n'avait pas été racheté par Sir Delavigne. Pouvant transporter une centaine de passagers, il fournissait d'excellentes commodités, un restaurant, un café à la française, une balade panoramique.

Il a été réaménagé afin de pourvoir au besoin de luxe de Sir Delavigne, le temps du long trajet : un salon coquet avec piano et baie vitrée, une bibliothèque, un fumoir et une petite infirmerie. Les cabines, qui autrefois pouvaient accueillir huit passagers, ont été pourvues de lit et de salles d'eau individuelles. Un mess et un dortoir ont été ajoutés pour les aéro-marins, ainsi qu'un monte-charge pour les zones sans tour d'amarrage à Zeppelin, notamment utile au Brésil.

Après une croisière d'environ sept mille sept cent miles, au départ de Paris, parcourus en seulement 13 jours et 3 escales ; Lisboa (Portugal), Ndakaaru (Sénégal) et Belém (Brésil) - le Bargerousse s'est ancré au-dessus de la jungle luxuriante qui entoure le comptoir de Manaus au bord de l'Amazone.

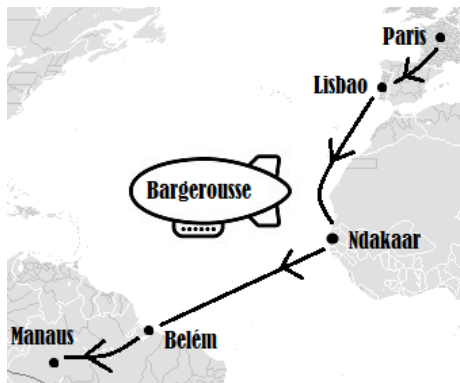
L'aventure commence lorsque les personnages et Sir Delavigne s'apprêtent à Descendre à Manaus pour un dernier ravitaillement en terre civilisée.

## L'Expédition :

L'expédition étant purement pour son plaisir, Sir Delavigne a choisi de partir à l'aventure seulement accompagné de son fidèle majordome, Louis Bourdeaux et d'une compagne, Sélène Beauregard. Il a laissé à Paris son assistante, Claire Joubert, actuellement en charge des différentes entreprises, qui ne peuvent rester sans responsable le temps du voyage.

C'est Mme Joubert qui a organisé l'expédition ; achat et modification du Bargerousse, préparation des vivres et matériaux, escales optimales - ainsi que du recrutement du personnel de bord pour un mois ; dix-sept aéro-marins sont employés et grassement payés pour effectuer cette expédition.

A ces aéro-marins se sont joints le Capitaine Harold Nemo, un ancien pilote de courrier international à la retraite - le Navigateur Rodney Johnson, officier de navigation libéré de ses fonctions - Delwin Howells, ingénieur et mécanicien ainsi que l'Anthropologue et Archéologue Catnea Pinvidic, jeune diplômé de la Sorbonne.



## Le Carnet :

Il ne sera pas facile d'avoir accès au carnet, Sir Delavigne tend à le garder sur lui en permanence. Il l'étudie dans tous les sens et fait des études comparatives avec les différents livres de la bibliothèque sur de nombreux sujets, allant de la botanique à l'histoire des colonies en passant par la géographie. Lorsqu'il ne l'a pas en main, la nuit notamment, celui-ci est placé dans le coffre-fort de sa cabine. La serrure de la chambre peut-être forcée silencieusement avec une difficulté de 10, et le coffre-fort avec une difficulté de 12 ainsi que les bons outils.

Si le carnet venait à disparaître, Sir Delavigne entrera dans une colère noire et une fouille complète de l'appareil sera effectuée. S'il est retrouvé parmi les affaires d'un membre du personnel, celui-ci, accusé de trahison, sera mis aux fers et abandonné aux autorités de Manaus. S'il est retrouvé ailleurs, Sir Delavigne sera soupçonneux de l'ensemble des passagers et annoncera une réduction des gages pour faute grave, menaçant ainsi l'expédition. Si le carnet n'est pas retrouvé, cette réduction sera plus sévère, il passera notamment ses nerfs sur Sélène et Louis qui ont accès à sa chambre, avant d'annoncer qu'il poursuivra l'expédition de mémoire.

Le carnet est un petit manuscrit d'une centaine de pages jaunies par le temps et dont la couverture de cuir commence à moisir. Vieux d'environ trois siècles, il a été écrit par un explorateur et militaire français du nom de Nicolas Villegagnon. Celui-ci, en compagnie d'un certain Corriera, aurait exploré un affluent de l'Amazone, puis rencontré une tribu d'indigène gardant la voie vers Eldorado, et ayant obtenu leur confiance, se serait rendu jusqu'à la Cité d'Or d'où il serait rentré les bras chargés de trésors, faisant ainsi la fortune de Villegagnon à son retour en France.

Villegagnon, n'était ni un érudit ni un littéraire, le récit est fait d'explications courtes, souvent incohérentes, parfois contradictoires qui pourraient passer pour une fiction ou du délire, si la présence de quelques croquis rapides ne s'accordaient pas avec des détails trop réalistes pour avoir été inventés tels que la tenue des indigènes faites de plumes colorées, aux marques dessinés sur leur peau, en passant par les oiseaux dont les plumes sont décrites avec soins. Le carnet comporte quelques passages inquiétants à propos d'une grotte où se déroule un rite de passage à l'âge adulte, ainsi que des interdictions. Il décrit aussi la ville d'Eldorado, ses habitants et leurs richesses, ces représentations étant considérés comme le point culminant du carnet. Le voyage de retour n'est pas énoncé, seul le départ de Salvador de Bahia conclu la dernière page.

# **Terre Sauvage :**

## **Dernier comptoir :**

Petite ville en pleine expansion, Manaus est placé à l'embranchement d'un affluent majeur de Amazone : le Río Negro avec ses eaux noires, où les eaux des deux rivières coulent conjointement sans se mélanger. La population Manaus est pleine de personnages exotiques, des pauvres seigneurs d'Hévéa aux riches marchands de bois ou de caoutchouc, en passant par des explorateurs et des chasseurs d'animaux exotiques. Les habitations sont un mélange de riches demeures portugaises, de favelas, d'entrepôts et d'auberges et tavernes.

## **Mission surprise :**

Alors que la majorité de l'équipage de l'Aéronef s'apprête à descendre, Sir François Delavigne a une mission de dernière minutes pour eux : interroger la population afin d'espérer trouver un ou une descendant[e] de Bahia, une indigène qui aurait accompagné Villegagnon et Corriera dans leur expédition, celle-ci pouvant leur permettre de communiquer avec les autochtones. Devant les regards interloqués de la majorité de ses employés, il explique avoir obtenu l'information par Mme Joubert après une année de recherche intensive. Lorsque le Capitaine Nemo explique que la majorité du personnel ne parle que français, voir un peu anglais, Sir Delavigne entre dans une colère noire et invective le groupe avant de conclure : « Qu'importe les moyens, trouvez cette descendance, celui ou celle qui réussira sera récompensé, vous avez jusqu'à demain matin. »

## **La Taverne San Salvador :**

Trouver la descendance de Bahia est quasi impossible, surtout sans le moindre mot de portugais en poche. Heureusement les quelques étrangers présents en ville peuvent aiguiller les personnages vers Rute Vieira, « celle-qui-lit-dans-les-yeux-du-sort » qui a la réputation de Tout Savoir. Cette dernière peut être trouvée à la Taverne de San Salvador, un bar relativement miteux en périphérie de Manaus. Là-bas, un vieux phonographe au son saturé couvre les bruits des conversations. L'homme au comptoir est un français qui sert les clients avec l'amabilité d'une porte de prison tant il est peu causant. Questionné poliment, il désigne une femme sans âge, entre le phonographe et un piano. Elle regarde les nouveaux arrivant et lorsqu'elle capte leurs regards leur fait signe de s'approcher.

Rute Vieira parle de nombreuses langues dont le français, c'est une diseuse de bonne aventure experte mais elle possède un réel pouvoir magique qui est très demandé. Le prix pour qu'elle l'utilise varie d'un requérant à l'autre, allant de l'or à des possessions précieuses pour l'interlocuteur, en passant par de l'énergie (nuit ensemble) ou de la nourriture, mais il s'agit toujours de quelque chose d'importance pour le requérant.

Une fois le prix convenu, elle entrera en transe à la recherche de la descendance de Bahia. Les informations obtenues par Mme Joubert se révéleront être correctes et après quelques minutes, Rute Vieira pourra leur dire où et quand ils pourront rencontrer la personne qu'ils recherchent ainsi que son nom : Zaniyah. Elle acceptera de les suivre s'ils lui disent que « ses ancêtres l'attendent au-devant des montagnes ». S'ils ont d'autres questions ne nécessitant pas son pouvoir, elle acceptera au maximum une question chacun, donnant toujours une réponse ambiguë et sujette à interprétation.

## **La descendance de Bahia :**

Zaniyah est actuellement « seringueiros », récolteuse de caoutchouc tout comme le reste de sa famille, ils sont extrêmement pauvres. Elle a déjà perdu une sœur et un frère dû à la surexploitation de leur famille. Zaniyah est une polyglotte naturelle, il lui suffit simplement d'entendre parler une langue pour qu'elle arrive à la comprendre et puis la parler. Actuellement, elle connaît la langue indigène qui se transmet dans la famille, le portugais et l'anglais.

Les personnages pourront la retrouver chez elle, exténuée après une longue journée de travail. La famille n'a rien pour accueillir ces étrangers, si ce n'est une fine tisane et un maigre repas dont ils se priveront eux-mêmes. La famille de Zaniyah la pousse à quitter Manaus et la misère, convaincue qu'un avenir brillant attend la jeune femme ailleurs. Celle-ci, malgré l'encouragement de ses parents et les mots de Rute, reste réticente à réduire leur maigre rentrée d'argent, la meilleure solution à ce moment sera d'offrir une somme correcte au foyer.

## **Retour au Bargerousse :**

Lorsque Zaniyah découvre l'aéronef, elle est d'abord terrorisée à l'idée de monter dans ce monstre de métal volant. Mais quelques démonstrations sur la sécurité de l'appareil finissent par la convaincre de monter à bord, elle sera accueillie par Sir François Delavigne avec entrain et bienveillance, il se montrera particulièrement précautionneux à la rassurer et la confirmera aux bons soins de Catnea et de Sélène.

Zaniyah n'est pas la seule nouvelle arrivée sur le bâtiment. Tandis que les personnages recherchent la demoiselle, Sir Delavigne descendu du Zeppelin s'est aventuré en ville et a fait la rencontre de Narco de Merida, baroudeur expérimenté de l'Amazone. Celui-ci connaît bien les dangers et les richesses de la jungle, il sera un atout pour leur expédition vers Eldorado.

En réalité, Narco sera plutôt un poids voir un danger pour l'expédition. Il fait partie d'une longue lignée de Gardien, ceux qui doivent empêcher la découverte officielle de la Cité d'Or. Sa lignée garde un œil sur celle de Bahia depuis des siècles et lorsqu'il a entendu les Aéro-marins chercher à grands cris celle-ci, il a cherché le chef d'expédition, Delavigne, pour la saboter quitte à y laisser la vie.

### Avaries en séries :

Une fois parti de Manaus, le Zeppelin avance doucement en remontant le Rio Negro, Sir Delavigne convoque le Capitaine Nemo, le Navigateur Johnson et Merida afin d'étudier ensemble les notes du carnet et déterminer le cap à suivre. Les montagnes à l'horizon et la jungle luxuriante rendent difficiles le repérage surtout que les notes donnent un point de vue depuis le sol, le Bargerousse avancent doucement au-dessus.

### Intoxication alimentaire :

Alors que les aéro-marins ont remontés les vivres ainsi que les réserves d'eaux, Narco a pu contaminer quelques futs, notamment ceux utilisés pour la cuisine. Comme cela ne fait que quelques heures, l'eau croupie n'est pas encore odorante et sera utilisée pour la préparation du déjeuner. Rapidement, après cela, les occupants de l'aéronef vont tomber malades petit à petit : test de *Résistance* - difficulté 8 – afin de ne pas être alités pour quelques heures.

Un test de *Science naturelles* moyen ou de *survie*, permet d'identifier la source du mal et pour soigner les patients, seul un test de *Science naturelles* permettra d'utiliser correctement la pharmacopée de fortune que possède Sir Delavigne.

Malgré les maux de ventre, Sir Delavigne invective les aéro-marins responsables des vivres ainsi que le cuisinier du mess pour incompétence, ne cherchant pas plus loin.

### Problème en salle des machines :

Profitant du désordre provoqué par l'intoxication générale, Narco a fait du repérage dans la salle des machines, cherchant le point critique qui permettrait de bloquer celles-ci, voire de les détruire : sans moteur, Delavigne sera obligé de renoncer.

Narco va arriver à causer deux problèmes majeurs :

- Le premier étant de gripper les pistons du gouvernail, celui-ci sera alors bloqué dans une position unique, et si ce n'est pas réparé, le Bargerousse ira s'écraser sur les flancs des montagnes qui se rapprochent d'ici quelques heures. Un test de *Mécanique des Forces* permettra de remettre la situation à la normale mais également de comprendre qu'il s'agit d'un sabotage dans les règles de l'art.

- Le second problème, beaucoup plus pressant, concerne l'un des moteurs Stockwell qui sera alors violemment abimé. Il est maintenant défaillant. Il se trouve en état de surchauffe et risque d'exploser à tout moment s'il n'est pas arrêté. Heureusement les commandes générales fonctionnent pour mettre les moteurs à l'arrêt, laissant le Zeppelin perdre petit à petit de la vitesse. Après un test de *Résistance* pour s'approcher du moteur brûlant, un autre jet de *Vapotechnologie* permet d'identifier le problème. Un second test de difficulté 10 permettra de réparer grossièrement ce moteur, suffisamment pour qu'il ne soit plus dangereux au ralenti.

### La descente :

Narco sait bien que son sabotage grossier sera repéré. Etant le dernier arrivé, il sera l'un des premier soupçonné avec Zaniyah. Cette dernière n'ayant quasiment jamais quitté l'entourage de Catnea ou de Sélène, son alibi est solide, contrairement à Narco.

Sous couvert du désordre et armé d'une pince Monseigneur et d'une perceuse, le saboteur s'est rendu à l'extérieur du dirigeable. Sur le sommet du ballon, il a coupé les câbles de coordination des soupapes de l'enveloppe métallique. Comme ce sont elles qui gèrent l'altitude de vol, celle-ci sera donc fixe jusqu'à changement ou réparation des câbles.

Le dernier sabotage qu'il va réaliser avant de quitter le Bargerousse avec sa cape-planeur, sera de créer plusieurs trous dans la structure afin de faire s'échapper le gaz et provoquer une perte d'altitude régulière. L'Altimètre ainsi que les Manomètres des chambres du ballon en salle de contrôle révéleront l'anomalie plutôt que la sensation de chute, qui ne sera perceptible qu'au moment où le bâtiment commencera à écraser les arbres sous son poids.

## La jungle :

### Cloué au sol :

Petit-à-petit le Bargerousse va se nicher au milieu des cimes des arbres sur la canopée. Un examen général et rapide du Zeppelin prendra quelques heures. Lorsque tout l'équipage s'y met, le bilan sera le suivant : il faudra plusieurs jours pour vérifier l'ensemble du ballon afin de repérer puis de refermer les multiples petits trous, ressoudé ou changer les câbles ne prendra que quelques heures. Le moteur est le plus gros problème, il ne peut tourner qu'au régime minimum, et ne peut être découplé des autres car cela demanderait plus de matériaux qu'il n'y en a à bord. Le hangar le plus proche apte à faire les réparations sera celui de Rio de Janeiro.

Le conseil pour la suite de l'expédition sera, soit de l'annuler et reprendre ultérieurement dans quelques mois, soit de poursuivre au sol ; le Biplan de secours étant trop petit et, de plus, coincé sous le Zeppelin par la canopée.

Sir Delavigne est furieux et outré de la situation, impossible pour lui d'envisager un retour bredouille, d'autant plus qu'il est convaincu d'avoir aperçu les toits d'or de la cité dans la vallée voisine.

### Les Dangers :

Sir Delavigne décide de partir avec ceux qui le veulent, c'est-à-dire les Personnages Joueurs et Zaniyah, les Aéro-marins et le Capitaine Nemo préférant rester réparer le Zeppelin. Il oblige chacun à porter des vivres constituées essentiellement de fromages de garde (Conté, Beaufort, Abondance, Gruyère) et de saucissons, des impérissables selon lui.

La végétation est dense et difficile à traverser, la chaleur et l'humidité étouffantes. Zaniyah prend la tête de l'expédition assez naturellement comme mut par l'instinct. Questionnée sur le sujet, elle répond simplement qu'elle arrive à repérer des marques humaines au milieu de toute cette végétation luxuriante car ce sont des choses qu'elle a appris avec sa famille, cela leur est propre. Elle sait qu'elle est dans la bonne direction, seulement elle ne connaît ni la distance ni le temps que ça prendra pour arriver jusqu'à un village. Il faut suivre ses pas s'ils ne veulent pas se mettre en danger. Sir Delavigne se montrera au début retissant mais après quelques rencontres avec le danger, il finira par obéir.

La forêt est en perpétuel mouvement et les dangers sont présents à chaque détour. En voici quelques exemples à tirer au **dé 12** :

1. Fièvre rapide qui épuise le personnage et divise sa Vitesse par 2.
2. Plaies sur la peau qui ne guérissent pas et suppurent, soustrayant 2 PV par jour.
3. Jaguar qui veut faire fuir les intrus de son terrain de chasse. (Delavigne serait ravi de récupérer la peau)
4. Insectes volants divers qui piquent, et transportent des maladies (1 ou 2).
5. Morsure de serpents venimeux aux chevilles ou aux mains si on ne fait pas attention.
6. Piqures de fourmis si l'on passe trop près d'une fourmilière ou que l'on s'assoie sur l'un de leur chemin.
7. Choc avec un tapir terrifié.
8. Morsure d'araignée Goliath.
9. Intoxication alimentaire (eau avec des toxines, du venin, si non bouillie)
10. Chute de branches d'arbres, de noix, de déjections sèches : 3 à 10 pts de dommages.
11. Foulure ou fracture après avoir raté un passage difficile.
12. Piège des chasseurs Bahias : fléchettes empoisonnées (2 PV), fièvre et plaies purulentes.

### Les Bahias :

Après une nuit de camping et quasiment un jour de marche en pente croissante, l'expédition finit enfin par découvrir le village des Bahias. Ceux-ci les ont repéré depuis plusieurs heures et les ont observés, surtout leurs attitudes vis-à-vis de Zaniyah. S'ils se sont montrés disciplinés et respectueux, les Bahias seront neutres et attentifs mais circonspects quant à leur venue.

Comme cela est décrit dans le carnet, le peuple porte des tenues simples, mais agrémentées de bijoux et divers accessoires de couleurs vives, fait de plumes, d'os, de pierres potentiellement précieuses et d'un peu d'or. Le village, collé à un éperon rocheux, semble regrouper une centaine d'habitations, mais il est difficile d'en déterminer la quantité exacte car elles se fondent naturellement dans le paysage. Même depuis le ciel, il aurait été quasiment impossible de le repérer.

Zaniyah servira d'interprète pour le groupe, les Bahias parlant un dialecte ne se rapprochant d'aucune langue parlée par les personnages. Ils seront conduits dans le foyer communal où ils seront nourris de spécialités locales, mélanges de viandes et de légumes, serpents et insectes pour les plus courageux et curieux. Bien que fade, l'ensemble est nutritif et étonnamment guérisseur, ceux qui auraient perdus des points de vies pourront en récupérer jusqu'à 1D6, et ceux fiévreux seront libérés de celle-ci.

Une fois repus, une vieille femme Tezoyotli, le chaman ainsi que le chef du village Eloxquetzal, viendront s'enquérir de la raison de leur venue jusqu'ici. Sir Delavigne n'a rien à cacher et expliquera la promesse ainsi que le Carnet qui l'ont amené ici. La même question sera posée à chaque membre de l'expédition. La vérité sera accueillie avec un sourire et un mensonge avec un froncement de sourcils provenant de Tezoyotli.

A la fin de l'entretien, Tezoyotli annonce le fait suivant : « En dehors de la femme aux cheveux de feu (ou tout personnage ayant une somme de Fusion + Impulsion supérieure à 6), vous êtes faibles. Vous ne pourrez traverser les Terres de Morts. Si vous souhaitez réellement poursuivre votre chemin, vous devrez vous soumettre au Viabhath ». Il s'agit d'un rituel d'une heure mélangeant magie et plantes hallucinogènes qui va temporairement donner les effets du Cercle aux personnages.

Ils seront accueillis pour la nuit dans le foyer communal où des hamacs ont été installés. Eloxquetzal a déjà prévu de les amener aux Caves du Repos Eternel, l'entrée qu'il sait mener à la Cité d'Or, tant que le chemin est connu. Il n'a pas encore décidé de quelle manière il allait les conseiller sur leur voyage. Pour lui, les ordres ancestraux sont simples : tuer/détruire tout ce qui sort de la caverne. Rien n'est dit concernant ceux qui veulent y entrer si ce n'est de ne pas les accompagner si l'on ne veut pas y laisser la vie.

Selon les activités nocturnes des personnages, le chef donnera des conseils utiles pour naviguer dans les caves ou se taira pour qu'ils s'y perdent. Tezoyotli pourrait également faire don de quelques plantes hallucinogènes qui renouvelleront la protection ; à n'utiliser qu'en cas d'urgence. Le lendemain matin, ils seront amenés dans un bâtiment adossé à l'éperon rocheux, à l'intérieur duquel une grotte s'enfonce dans les ténèbres.

## Terre des Désolées :

En traversant le système de grottes que gardent les Bahias, l'expédition va sans le vouloir franchir l'une des portes naturelles menant à Hétés ; le premier Cercle. Les Cercles sont l'habitat naturel des Horreurs (les monstres qui traversent les failles dues à la défaillance des chaudières Stockwell), ces Cercles sont des dimensions étrangères vastes et parfois incompréhensibles.

Le Premier Cercle rassemble les parasites émotionnels (revenants, fantômes, etc.). Il concentre toutes les créatures qui se nourrissent de notre passé, de nos regrets, nos peurs, nos sentiments ou nos problèmes à régler pour enfin pouvoir aller de l'avant. Tous ces souvenirs reviennent hanter notre présent ou notre futur. Cette dimension est aussi la plus similaire à la nôtre.

Sans réalité propre, le Premier Cercle ressemble tant à notre quotidien qu'il est facile de passer de l'un à l'autre sans s'en apercevoir. L'espace et le temps sont seuls affectés réellement et subissent des raccourcis créés par les esprits des vivants, des morts et les Horreurs qui y résident. Il accomplit une révolution complète en un à cent jours, son temps est donc accéléré d'un facteur allant de 3,6 à 360 ; une journée pouvant s'écouler en sept heures ou même en quatre minutes !

Le déplacement dans les Cercles n'est en effet pas aussi simple qu'il n'y paraît et il faut une force mentale considérable pour mettre un pied devant l'autre sans perdre son sang-froid. Pour progresser dans le Cercle, la somme de Fusion et Impulsion doit être de 6 minimum, sous peine de perdre conscience. Pour les personnages ayant participé au Viabhath, cette difficulté est de 3 seulement, mais cela n'est valable que lorsqu'ils ont des points d'Equilibre. S'ils venaient à tomber à zéro, la protection disparaîtrait alors.

## Les Caves du Repos Eternel :

Zaniyah ne les accompagnera pas plus loin, elle a « rejoint ses ancêtres au-devant des montagnes », aller plus loin serait bafouer la tribu. Concernant son rôle d'interprète, ils n'auront plus besoin d'elle, même à Eldorado, car il est dit que ceux qui atteignent la cité seront toujours compris.

Après avoir descendu en file indienne un ensemble de marches en pente douce taillées dans la roche, l'expédition découvre une vaste cave décorée de draperies calcaires naturelles, de colonnes sédimentaires et de bassins aux teintes vertes de grises, ainsi que deux boyaux partant dans des directions opposées. Si les personnages n'ont pas fait de bêtises au village, Eloxoquetzal leur aura peut-être précisé que leur cimetière se trouve au bout du couloir plat et qu'ils leurs faudra continuer de descendre jusqu'à la rivière souterraine - ce qui se trouve au-delà est inconnu et interdit pour son peuple. Il est dit qu'il faut traverser la Terre des Morts pour trouver Eldorado.

#### **Là où les âmes reposent :**

Le boyau, qui descend rapidement après un long couloir quasiment à plat, est un chemin sans retour.

Après cela, la pente devient vite glissante à cause de l'humidité et sans matériel d'escalade, il est difficile de remonter. Si les personnages s'aventurent dans cette direction, ils finiront par tomber sur un ensemble de salles secondaires à l'odeur déplaisante de charnier. L'odeur est plus ou moins forte en fonction de quand date le dernier mort car c'est là que viennent mourir ceux qui ne sont plus utiles aux Bahia. Les infirmes et les anciens descendent seuls pour soulager le peuple d'une bouche en moins à nourrir, c'est leur devoir. Ceux qui meurent à la surface, emportés trop tôt, sont pleurés et leur corps est enterré sous des pierres.

Les morts sont descendus avec ce qu'ils possédaient de leur vivant. Une personne s'interrogeant sur les restes de parures pourra découvrir des pierres précieuses, des perles d'eau douce et des os d'animaux plaqués d'or au milieu des cadavres parfois devenus poussières depuis longtemps.

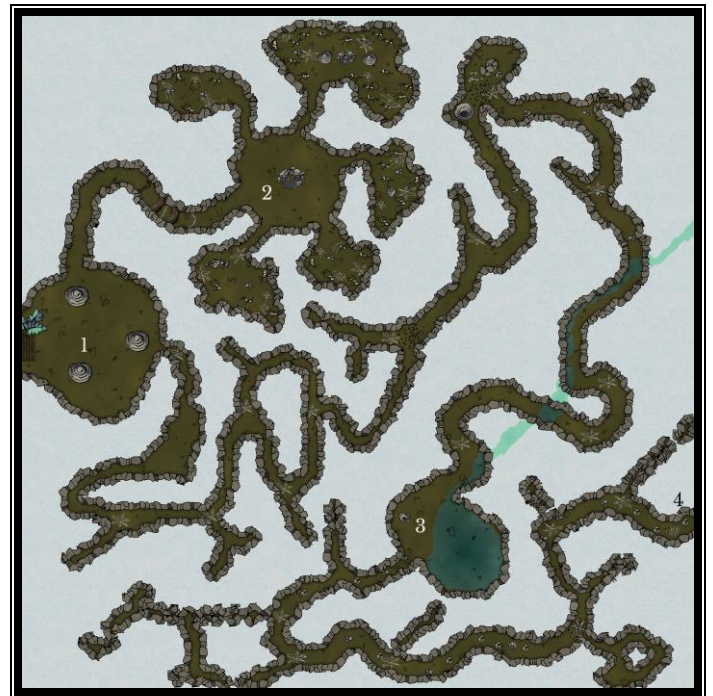
#### **La porte du cercle :**

Le second boyau continu à descendre en pente douce pendant une bonne heure. Il faudra se glisser entre les failles, escalader des formations abruptes, rencontrer des culs-de-sac, jusqu'à arriver sur les bords d'un ruisseau souterrain. Celui-ci s'écoule dans la direction opposée aux explorateurs ; ce qui est selon les notes du Carnet la direction à suivre. Après avoir trébuchés dans ces souterrains pendant plus de deux heures, ils déboucheront dans une salle suffisamment large pour que Sir Delavigne réclame une pause, prenant une collation de fromage et de pain qui commence à moisir. Le ruisseau y forme un petit lac d'eau translucide qui disparaît dans l'obscurité sans que l'évacuation ne soit visible, c'est le dernier point d'eau potable que vont rencontrer les personnages.

La pause terminée, il faut reprendre la route, et un seul chemin s'ouvre aux personnages, mais quelque chose de terriblement effrayant est devant eux. C'est une réaction totalement instinctive liée à la présence de la frontière avec le Premier Cercle. Il faudra réussir un jet de Volonté difficile pour se convaincre d'avancer malgré cette peur. Sir Delavigne, si intrépide jusqu'à présent, se révèle quasiment terrifié de faire le premier pas ; il faudra attendre que le premier sorte de la cave pour qu'il trouve le courage d'avancer également.

Une fois de retour dans les tortueux boyaux souterrains, les personnages ressentent les effets du Cercle par une étrange pression qui devrait les mettre en état d'alerte régulièrement. Le bruit des cailloux déplacés prend des sonorités étranges, celui des pas devient chaotique, un étrange filet d'air varie d'intensité et de direction avant qu'ils ne puissent en déterminer l'origine.

Après d'interminables heures au milieu de dédales de roches, et quelques jets d'orientations (car parfois même la boussole perd le nord), ils finiront par retrouver la sortie. Cette partie du voyage leur aura fait perdre un Point d'Equilibre.



1. Entrée des Caves
2. Là où les âmes reposent
3. Lac souterrain, dernier point d'eau
4. Sortie des Caves

## La vallée du temps perdu :

Il n'existe pas de formes animales dans les Cercles, seulement de la végétation. Identique à celle de la Terre, mais malmenée par le vent du temps, cela lui donne l'impression d'être toujours en mouvement et elle semble abandonnée à son sort.

### Un monde tordu :

L'air y est voilé et une sorte de brume d'une étrange lumière, légèrement fade et bleutée, bloque l'horizon et un sentiment de solitude émane de chaque perspective. Si la peur des hommes a façonné le Cercle, sa main ne l'a jamais touché depuis.

Ils sont sortis au bord d'une vallée qui, sur Terre, est exploitée par l'Homme et a donc été partiellement déforestée. La vue est dégagée sur plusieurs miles, un cours d'eau serpente entre ce qui semble être des champs ; ces derniers aux herbes hautes, en friche et abandonnés sont délimités par des murets effondrés. Quelques vergers portent des fruits à différents stades de croissance, du fruit séché et racorni aux fleurs encore non fécondées.

De l'autre côté de la vallée, placée en hauteur, une ville entourée d'une muraille possède des toits scintillants sous une lumière blafarde. Sir Delavigne est convaincu qu'il s'agit d'Eldorado et qu'il faut rapidement la rejoindre. Mais il s'agit d'un trajet de plusieurs miles et le groupe est fatigué, affamé et terrorisé. Ils leur faut un minimum de repos sinon ils s'effondreront les uns après les autres, d'autant plus que la nuit est très rapidement tombée. Celle-ci est éclairée par une lune presque pleine à la lumière malade qui projette des ombres inquiétantes sur la vallée.

### Des menaces insidieuses :

La nuit et ses peurs pourra attirer une Horreur comme un Boneless, un Ardent ou une Mélusine qui se fera plaisir avec ce repas gratuit. (Voir le bestiaire en Annexe). Le matin arrivera bien trop tôt pour tous, leur corps est réglé sur le flux normal du temps de la Terre.

L'une des menaces qui pèse sur le groupe est la fatigue qui provoque accidents, chutes ou encore pertes de connaissance. Il faut qu'ils écoutent leur corps et non pas leur montre qui est assujettie au flot accéléré du temps.

Le second risque concerne le manque de vivres. Ici, les plantes et l'eau sont toxiques à cause de l'étrange lumière. Elles ont un aspect bleuâtre qui devrait faire naître des soupçons bien naturels. Rien de ce qui se trouve ici n'est bon pour l'Homme, la nourriture en premier. L'expédition ne pourra compter que sur ses vivres, à savoir les meules de fromage que Sir Delavigne les a forcés à porter, pour traverser ces terres. La réalisation de la situation ou des intoxications alimentaires pourront provoquer la perte d'un Point d'Equilibre.

Le dernier danger est l'épuisement moral (la Morosophie, rappel en annexe) que subit constamment l'expédition. Toutes les émotions sont rapidement exacerbées, et Sir Delavigne se montre de plus en plus odieux et insupportable. Le stress de devoir gérer leur commanditaire et de s'empêcher de le tuer, pour ne pas se retrouver en conflit avec les autres personnages, peut provoquer une perte de Point d'Energie.

## La cité des Morts :

La cité semble être à quelques miles seulement, estimée à une demi-journée de marche. Mais pour parcourir cette distance, ce n'est pas la Vitesse qui est utilisée mais l'Impulsion, et le groupe sera soumis à la valeur la plus faible. Le sol est collant sous leurs pas, l'air désagréable à respirer, les végétaux tendent à se mettre en travers du chemin, et tout semble ralentir le groupe. Cette sensation est amplifiée par le passage rapide du temps. La nuit va arriver avant qu'ils n'aient parcourus la moitié du trajet et Sir Delavigne réclame de monter le camp, ce qui attirera une Horreur au choix et ce pour chaque nuit passée dans la vallée.

### Nid Horreur :

Arrivés aux portes de la ville, celle-ci est vide, littéralement à l'abandon, pas un vivant n'a foulé ces terres depuis plus de trois siècles lors du passage de Villegagnon et de Corriera. Suffisamment vaste pour accueillir un milliers d'habitants, les murs autrefois couverts de chaux blanche sont délabrés et pourraient s'effondrer à n'importe quel moment. Les toits miroitants ne sont plus que des tuiles brisées au vernis écaillé, et l'Or qui fait la légende d'Eldorado est absent. A l'intérieur, les restes de mobiliers et d'objets du quotidien sont éparpillés.

Le seul bâtiment qui reste en bon état est la pyramide à trois strates, construite sur le point culminant, qui permettra d'avoir une vue d'ensemble.

Un silence pesant et inquiétant règne en ville, il est parfois interrompu par le souffle du vent du temps. La cité n'est pas totalement vide ; en dehors des bâtiments, elle contient également plusieurs Horreurs qui sauront repérer le festin sur pieds que représente l'expédition s'ils ne se montrent pas discrets. C'est une grande déception pour Sir Delavigne qui perd tout son entrain et commence à se plaindre de cette perte de temps et d'argent, attirant probablement les Horreurs.

#### **Pyramide salutaire :**

Les Horreurs du Premier Cercle étant toutes intangibles, les combattre serait pur suicide, la fuite est la meilleure option, (mais où ?).

Ceux qui ont pu mettre la main sur le Carnet pourront se souvenir d'un passage évoquant le « Salut est sur les hauteurs », d'autres plus intuitifs auront potentiellement remarqués la différence d'atmosphère au niveau de la pyramide. Un jeu de cache-cache devrait démarrer entre les Horreurs et les personnages qui seront handicapés par un Sir Delavigne non coopératif. Attention aux pertes de points d'Equilibre et de leurs conséquences.

Une fois la première marche de la pyramide gravie, les Horreurs resteront effectivement en bas comme repoussées par une barrière invisible. Toute cette activité a attiré d'autres Horreurs qui s'amasseront au pied du bâtiment, provoquant une cacophonie des plus désagréable.

Arrivés au premier pallier de la pyramide, les personnages pourront découvrir les restes d'un jardin de plantes médicinales abandonné ainsi qu'un système d'irrigation encore fonctionnel mais, comme ailleurs, l'ensemble reste toxique. Il faudra atteindre le second palier pour pouvoir pénétrer dans le bâtiment après avoir poussé les lourdes portes de métal qui bloquent le passage.

Parvenus dans un vaste hall soutenu de colonnes décorées de créatures fantastiques, l'expédition découvre une immense statue représentant une humaine tendant vers les cieux un grand disque d'or gravé de divinités étranges. En explorant les lieux déserts, ils pourront trouver de petites pièces ayant servis de bureaux, d'annexes, de réserves ainsi que deux escaliers intérieurs.

Le premier montant au troisième palier contient les restes d'un grand brasero, mais également un autel de marbre profondément gravé de serpentins, et la vue déprimante du paysage blafard. Le second descend dans les profondeurs, les murs sont décorés de fresques décrivant le culte à l'astre solaire, ainsi que des scènes montrant différents dieux et créatures combattues.

Ils arriveront sur les hauteurs d'une immense pièce pyramidale au centre de laquelle se trouve un grand bassin peu profond et où coule une eau limpide et chatoyante. Au centre du bassin sur une petite plate-forme, se trouve une arche de pierre de la taille d'un homme, une ésothérique lumière étincelante s'en dégage.

Il faudra descendre une dernière volée de marches pour arriver au niveau du bassin. Un chemin de pierres affleurant la surface conduit jusqu'à l'arche. Regarder cette structure provoque une immense sensation de soulagement, la sortie est là, le cauchemar est terminé, de l'autre côté se trouve la Terre. Le choc provoqué par le passage de la porte ainsi que le calme qui en découlera suite au fait de revenir dans le plan normal provoquera un choc physiologique et psychique qui mettra KO le groupe. Ceux qui tenteront de résister finiront par sombrer en voyant arriver des humains.

## **Eldorado :**

### **La cité d'Or :**

Les personnages se réveilleront petit à petit, certains avec des névroses liées aux épreuves terrifiantes qu'ils ont vécu. Au début, ils auront des difficultés à comprendre le dialecte de ceux qui les entourent mais étonnamment cela finira par disparaître, comme l'avait prédit Zaniyas.

Ils sont dans l'infirmerie du temple de la ville, ils ont été retrouvés au pied de l'Arche Sacrée. Par conséquent, traités avec déférence, on leur fournira des vêtements de lin blanc propres et neufs, leurs tenues ayant été maltraitées par le temps et le voyage.

Sir Delavigne restera alité plus longtemps, clairement affaiblis par les péripéties et toutes ces émotions. Mais les personnages seront libres de déambuler dans la ville ; celle-ci ressemble en tout point à celle qu'ils ont traversé dans l'autre monde, mais elle est vivante.

Les maisons sont entretenues et les habitants sont chaleureux, accueillants et aimables. A l'extérieur de la ville, les champs sont verdoyants, les vergers florissants, l'air et l'eau semblent émaner le bonheur.

En gravissant le temple, l'on peut voir les toits miroiter au soleil, leur donnant ainsi une couleur Or des plus attrayante. Toutefois, lorsque la population est questionnée sur le sujet des toits d'Or, ils répondent simplement que les tuiles sont vernies avec de la poudre de nacre, et que l'Or est réservée au Rituel d'Offrande qui a lieu ponctuellement selon un calendrier établi par le Grand Prêtre Huancahuari.

Le Rituel d'Offrande est une cérémonie durant laquelle le peuple de la ville, représenté par chaque patriarche, offre des biens en or au Dieu protecteur afin qu'il bénisse la cité et ses habitants. Si l'offrande est acceptée, le fleuve s'illuminera d'or dans les jours qui suivront. La dernière cérémonie ayant eu lieu cette année, la prochaine sera donc dans quelques années.

### Retour au monde :

La cité bien que forte agréable, reste une ville étrangère avec des coutumes bizarres et un manque de technologie important. Ils semblent coupés du monde, ce qui peut laisser une sensation déconcertante de manque.

Sir Delavigne tente, envers et contre tout, d'établir des accords commerciaux avec eux, mais ils sont étonnamment fermés à l'idée. Visiblement, le fromage qu'il reste comme produit de démonstration n'est pas à leur goût, d'autant plus qu'ils en fabriquent déjà.

En discutant avec le Grand Prêtre Huancahuari, également maire de la ville, ils obtiennent sans problème la possibilité d'être ramenés jusqu'à la ville brésilienne la plus proche ; Manaus. Ils doivent simplement convenir d'une date commune, car le voyage est compliqué.

Les personnages se réveilleront, un matin, dans un hôtel de Manaus, sans savoir comment ils sont arrivés là. Ils se souviennent d'être arrivés à Eldorado, de la ville, de ses habitants et ils ont leurs achats comme preuves de cela. Mais ils leur est impossible de se souvenir avec précision du chemin qu'ils ont pris pour y aller et le simple fait de penser au voyage provoque une peur panique d'où resurgit des bribes d'images de souterrains terrifiants, de paysages désolés et de monstres horribles. Et pire encore aux yeux de Delavigne, ils n'ont aucun souvenir de la manière dont ils ont quitté la Cité d'Or

Ils ont été retrouvés, errants et sans esprit dans la jungle, il y a plusieurs jours de cela. Rapatrié à Manaus, le Bargerousse les attend au-dessus de la ville, il a pu être réparé et pourra, à minima, faire le voyage de retour.

### Annexes :

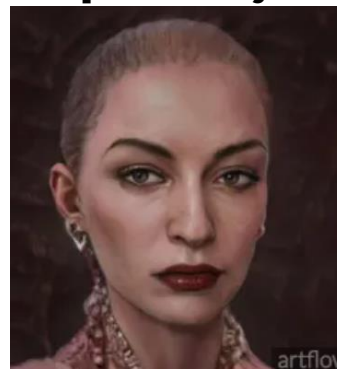
## Trombinoscope :



**Sir François Christian  
Raphaël Delavigne**



**Capitaine Nemo**



**Rute Vieira,**



**Zaniyas**



**Eloxoquetzalt**



**Tezoyolti**



**Huancahuari**

# Les Personnages Non Joueurs :

## Sir François Christian Raphaël Delavigne

### Caractéristiques :

Physiques	Mentales	Esothériques
<b>Force</b> 3	<b>Savoir</b> 5	<b>Sagesse</b> 1
<b>Dextérité</b> 3	<b>Logique</b> 6	<b>Fusion</b> 2
<b>Endurance</b> 3	<b>Volonté</b> 4	<b>Résistance</b> 2
<b>Vitesse</b> 3	<b>Empathie</b> 3	<b>Implusion</b> 1
<b>Perception</b> 4	<b>Intuition</b> 4	<b>Conscience</b> 4

Compétences	Niveau	Caractéristiques Secondaires :
Armes à feu	3	<b>Fortune : 15</b>
Ingénierie	4	<b>Influence : 10</b>
Savate	2	<b>Points de Vie : 13</b>
Déduction	5	<b>Equilibre : 4</b>
Education	4	
Esquive	3	
Etiquette	3	
Recrutement	2	
Bureaucratie	4	
Photographie	3	
Verve	3	
Langue : Anglais	4	



Fusil Enfield : Dommage : 10, coups : 6, portée 60m

Dague : Force + 5

Casque : Protection D8

Armure Ventrale : D10

5 kilogramme de fromage divers à répartir

3 Bouteilles de vin de Bordeaux

# Les Bahias :

### Caractéristiques :

Physiques	Mentales	Esothériques
<b>Force</b> 4	<b>Savoir</b> 2	<b>Sagesse</b> 1
<b>Dextérité</b> 5	<b>Logique</b> 3	<b>Fusion</b> 1
<b>Endurance</b> 4	<b>Volonté</b> 4	<b>Résistance</b> 1
<b>Vitesse</b> 5	<b>Empathie</b> 2	<b>Implusion</b> 1
<b>Perception</b> 5	<b>Intuition</b> 3	<b>Conscience</b> 1

### Compétences

Armes blanche  
Chasse  
Tissage  
Pistage

### Armes

Lance  
Couteau  
Sarbacane  
Poison

### Niveau

4  
2  
5  
3

### Dommages

Force +6  
Force +3  
Dextérité +1  
5

### Caractéristiques Secondaires :

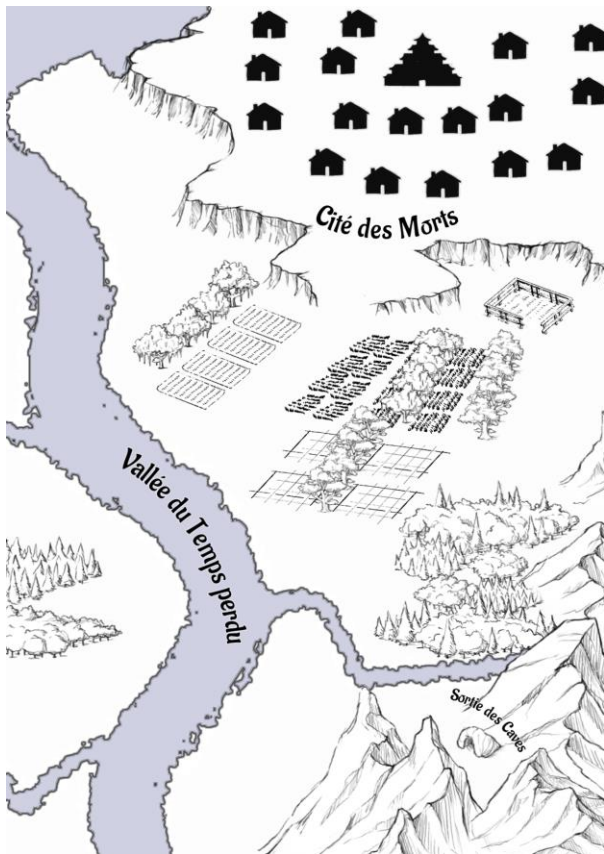
**Fortune : 1**

**Influence : 0**

**Points de Vie : 14**

**Equilibre : 1**

# Les Terres des Morts



## La Morosophie :

Mot ancien qui évoque la folie et les états d'esprits anormaux. C'est la conséquence d'une perte de Points d'Equilibre jusqu'à 0. Lorsqu'un personnage subit la perte d'un point, il est déstabilisé, ce qui se traduit par un malus de 1/point d'Equilibre manquant à tous ses jets de caractéristiques.

Voici des propositions de Morosophie que pourraient subir les personnages s'ils tombaient à 0 Point d'Equilibre. Il y a plus de détails et de proposition à la page 171 du livre de base.

Personnages	Morosopies qu'ils pourraient subir :
Sir François Delavigne	Egocentrisme – Violence
Delwin Howells :	Excitabilité – Superstition
Louis Bourdeaux :	Invulnérabilité – Rancune
Catnea Pinvidic :	Crise de Nerf – Hypochondrie
Rodney Johnson:	Intolérance –Immoralité
Sélène Beauregard :	Nymphomanie – Stupidité

Les Horreurs du premier Cercle ont toutes des capacités Intangibles de base. Leurs jets de dés se font au D6. Le tableau ci-dessous propose les Horreurs qui seront probablement le plus intéressées par les personnages.

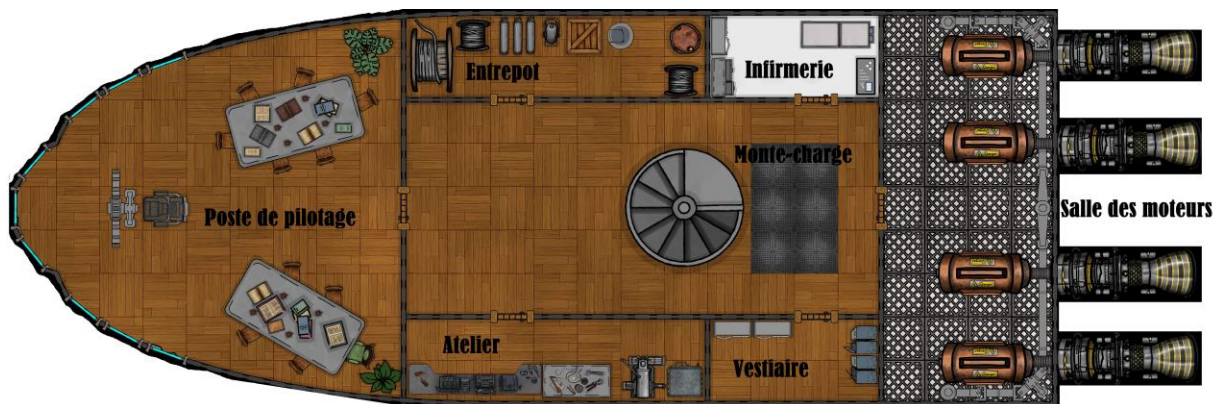
Personnages	Horreurs qu'ils attirent :	Intérêts de l'Horreur pour le personnage :	Résumé des Pouvoirs de l'Horreur :
Sir François Delavigne	Fetcher	Se nourrir des morts qu'elle cause après qu'ils aient accepté.	Audiokinésie, Invisibilité, Semer la mort en cas de contact paisible et consentis.
Delwin Howells :	Anaon	Mener à terme une pénitence. Les personnes religieuses.	Audiokinésie – Invisibilité – Aura terrifiante (Impulsion) - Vampirisme psychique.
Louis Bourdeaux :	Spectre	Après une mort violent, se nourris de la terreur des vivants.	Audiokinésie – Matérialisation partielle - Invisibilité
Catnea Pinvidic :	Lemure	Exclusivement nocturne, par une proie prête au suicide.	Conscience au-delà des Cercles – Vampirisme psychique - Appel
Rodney Johnson:	Poltergeist	Continué une action qui est le moteur principal de sa vie	Télékinésie – Pyrokinésie – Audiokinésie – Invisibilité- Illusions
Sélène Beauregard :	Liderc	Voler l'émotion d'un humain séduit, lors de l'orgasme pour s'en nourrir.	Audiokinésie – Illusion limité - Invisibilité

# Le Bargerousse :

## Niveau supérieur :



## Niveau Inférieur :



## Niveau supérieur :

1. Réserve
2. Chambre des employés.
3. Mess des Aéro-marins
4. Dortoir des Aéro-marins
5. Salle à manger
6. Chambre de Sir Delavigne
7. Bibliothèque
8. Salon
9. Salle de musique

## RODNEY JOHNSON

Homme de 31 ans, vous êtes le navigateur du Zeppelin de Bargerousse. Vous avez été Officier de navigation pour la Pax Britanica, Capitaine sur une Canonnière, mais les horreurs de la Guerre et du front ont eu raison de votre dévouement. Vous vous êtes arrangé pour être démis de vos fonctions, vous n'avez cependant pas osé en parler à votre épouse qui vous attend avec vos deux enfants en Angleterre.

Ce voyage vous permettra de ramener une belle somme d'argent pour acheter les grâces de votre dame, le temps que vous trouviez un emploi stable plus proche et moins dangereux.

### Caractéristiques :

Physiques	Mentales	Esothériques
<b>Force</b> 3	<b>Savoir</b> 3	<b>Sagesse</b> 1
<b>Dextérité</b> 4	<b>Logique</b> 3	<b>Fusion</b> 2
<b>Endurance</b> 4	<b>Volonté</b> 3	<b>Résistance</b> 2
<b>Vitesse</b> 3	<b>Empathie</b> 3	<b>Implusion</b> 1
<b>Perception</b> 6	<b>Intuition</b> 4	<b>Conscience</b> 4

Compétences	Niveau	Caractéristiques Secondaires :
Armes à feu	3	<b>Fortune</b> : 4
Armurerie	1	<b>Influence</b> : 4
Condition physique	2	<b>Points de Vie</b> : 14
Corps-à-corps	3	<b>Equilibre</b> : 4
Déduction	3	
Education	1	
Esquive	1	
Etiquette	2	
Interrogation	2	
Orientation	3	
Pilotage	3	
Vigilance	4	
Langue : Français	2	



### Equipements :

- Machette : Dommage = Force + 5
- Fusil Enfield : Dommage : 10, coups : 6, portée 60m
- Epaulières renforcées adaptative (VPT) : Protection 8 + Vapeur sur le côté gauche et droite du buste
- Haut de forme Weelington, tenue d'aviateur, montre à gousset.
- Broche machine : Portée selon jet de Vapeur – Permet de communiquer avec une ou plusieurs autres broches dans la zone de portée.

## IMPRESSIONS SUR LES PERSONNAGES :

### Sir François Christian Raphaël Delavigne :

Vous avez du respect pour cet homme qui a su se contruire petit à petit et à monter un petit empire, même si le fromage n'est pas votre nourriture préféré.

Cependant il vous agace avec son attitude condéscendante envers vous et ses allusions répétées à sa Retraite. Cependant vous devez faire avec et vous user régulièrement de votre flegme anglais pour ne pas l'étriper. Parfois vous feignez même de ne pas comprendre ce qu'il dit, la barriere de la langue est bien utile parfois.

### Delwin Howells :

Un brave homme qui vous permet de vous rappeler votre pays, même si'il a le léger défaut d'être gallois. Vous admirez son éthique du travail bien fait et ses qualites d'ouvriers. Vous essayez de ne pas trop vair valoir votre ancien rang militaire.

Bien que vous l'appréciez il y a chez lui une chose qui vous dérange, sa foi. Bien que vous soyez tous deux catholiques, il semble croire à des choses bien étranges et ses prières sont tordus, ce qui vous rend circonspect.

### Sélène Beauregard :

Cette femme est d'une compagnie plaisante, vous ne l'avez pas vu ni en colère, ni même désagréable envers qui que ce soit. Elle vous donne l'impression de parler à une égale ce qui est parfois déstabilisant mais pas malvenu.

Néanmoins il y a parfois des moments où elle vous semble lointaine, comme contemplant un objectif future dont elle cache le but. D'autre fois elle est d'une superficialité contre nature qui vous énerve.

### Louis Bourdeaux :

Le marjor-domme de votre employeur a toute l'élégence d'un gentlemen anglais, mais avec cette touche de rébellion typiquement française. Il est étrange qu'un tel homme ne soit qu'un simple serviteur.

Il y a quelque chose chez lui qui est incompréhensible. Au-delà de son physique supérieur au votre, vous sentez la présence d'un chasseur sans arriver à déterminer la proie.

### Catnea Pinvidic :

Cette demoiselle, bien que fortement instruite et de rang distingué, n'a pas sa place au sein de cette expédition potentiellement dangereuse.

S'il s'avère que sa présence soit utile à un moment il sera de votre devoir de vous assurer de sa sécurité en plus de celle de votre employeur.

## CATNEA PINVIDIC

Femme de 26 ans, vous êtes Anthropologue et Archéologue. En vérité, vous venez de finir vos études à la Sorbonne où vous avez obtenu un diplôme avec mention.

Fille d'une grande famille française, vous êtes fiancée à un Conte anglais que vous détestez : trop vieux, trop macho, trop laid, trop idiot.

Ce voyage a pour vous deux but ; le premier est de faire une découverte notoire qui vous permettra de vous émanciper de votre famille - le second est d'éviter les bals et autres mondanités qui vous obligerait à côtoyer votre fiancé.

### Caractéristiques :

Physiques	Mentales	Esothériques
<b>Force</b> 2	<b>Savoir</b> 5	<b>Sagesse</b> 2
<b>Dextérité</b> 3	<b>Logique</b> 5	<b>Fusion</b> 2
<b>Endurance</b> 2	<b>Volonté</b> 5	<b>Résistance</b> 4
<b>Vitesse</b> 3	<b>Empathie</b> 3	<b>Implusion</b> 2
<b>Perception</b> 4	<b>Intuition</b> 3	<b>Conscience</b> 4

Compétences	Niveau
Convaincre	3
Déduction	4
Education	3
Esquive	1
Etiquette	3
Jeu	1
Langue anglais	2
Kabbalistique	
Science :	2
Géologie	
Archéologie	4
Antropologie	4
Verve	3

Caractéristiques Secondaires :	
<b>Fortune :</b>	7
<b>Influence :</b>	5
<b>Points de Vie :</b>	12
<b>Equilibre :</b>	4



### Equipements :

- Lunettes modifiées (VPT) : Modification test perception zoom ou jumelle.
- Outils de géologue et d'archéologue : Connaissance +2.
- Pistolet Philips : Damage : 7, Portée 50 m, 6 coups.
- Vêtements distingués, tenue d'explorateur.
- Broche machine : Portée selon jet de Vapeur – Permet de communiquer avec une ou plusieurs autres broches dans la zone de portée.

## IMPRESSIONS SUR LES PERSONNAGES :

**Sir François Christian Raphaël Delavigne :**

Vous connaissez l'ingénieur depuis de nombreuses années et l'avez supplié de vous emmener avec lui en Amazonie, pour que vous puissiez prouver à tous votre savoir.

Vous acceptez avec diplomatie et un sourire les remarques paternaliste qu'il vous envoi sans faire attention. Il a votre respect mais est agaçant.

**Rodney Johnson:**

Cette homme vous irrite prodigieusement, c'est un macho de premier ordre à vos yeux et surtout il vous parrait fuyant, capable de retourner sa veste à la moindre occasion.

Vous avez entendu dire qu'il avait été Capitaine, ce que vous saluez, mais vous vous méfiez de son changement de carrière, surtout pour un poste qui s'avère moins glorieux.

**Delwin Howells:**

Qu'un homme de son âge ne soit pas marié est des plus étonnant, voir même inquiétant à vos yeux. Certes ce roturier n'a pas à se préoccuper de sa famille s'il lui arrive malheur, mais qu'est-ce que cela peut bien cacher comme tare.

Malgré cela, vous devez tout de même reconnaître la qualité de son labeur et le dévouement dont il fait preuve envers son travail, si tous étaient aussi efficaces, les choses avanceraient plus vite.

**Sélène Beauregard:**

Cette femme provoque de nombreuses émotions chez vous, parfois de la méfiance, tantôt du mépris, rarement de la pitié, pour celle qui semble être le compagne de votre bienfaiteur. Lorsque vous vous entretenez avec elle, vous tentez de rester neutre et indifférente.

Elle vous semble plus être un poids pour votre groupe qu'autre chose et vous espérez avoir le moins d'interaction possibles avec elle.

**Louis Bourdeaux :**

A vos yeux, il est des plus intrigant et malgré que vous le connaissiez depuis quelques années, il n'a pas pipé un mot lorsque Sir Delavigne vous a présenté comme une employée. Ce flegmatisme vous a plus et intrigué, cependant il n'est guère loquace concernant sa personne.

Pourtant vous le trouvez étonnamment efficace et réactif. Toujours aux petits soins envers tout le monde, il arrive a canaliser les élans de Sir Delavigne avec une main de maître.

## DELWIN HOWELLS

Homme de 39 ans, vous êtes le mécanicien en chef du Bargerousse. Forgeron et bricoleur passionné, certains disent que vous préférez les machines aux femmes, ce que vous réfutez ardemment. La vie n'a juste pas su vous faire croiser celle avec qui passer le restant de vos jours, voilà tout.

Croyant de longue date, vous avez cependant vu beaucoup de choses étranges dans votre métier. Lorsque la Rosecroix s'est mis à éduquer les profanes, vous avez aussitôt compris que les Horreurs que vous aviez rencontrées étaient réelles et que vous aviez sûrement été sauvé par un Steamshadow à un moment ou un autre.

### Caractéristiques :

Physiques	Mentales	Esotériques
<b>Force</b> 5	<b>Savoir</b> 3	<b>Sagesse</b> 4
<b>Dextérité</b> 4	<b>Logique</b> 4	<b>Fusion</b> 3
<b>Endurance</b> 5	<b>Volonté</b> 3	<b>Résistance</b> 3
<b>Vitesse</b> 3	<b>Empathie</b> 2	<b>Implusion</b> 2
<b>Perception</b> 4	<b>Intuition</b> 3	<b>Conscience</b> 4

Compétences	Niveau	Caractéristiques Secondaires :
Armes blanches	3	<b>Fortune</b> : 5
Armes étranges	3	<b>Influence</b> : 2
Bricolage	3	<b>Points de Vie</b> : 15
Condition physique	3	<b>Equilibre</b> : 2
Conduite	1	
Corps-à-corps	3	
Esquive	2	
Escalade	2	
Ferronnerie	3	
Mécaniques de force	4	
Photographie	1	
Science		
Vapotech	4	
Langue Français	2	



### Equipements :

- Lunettes multi focalisateurs, agrandissement ou jumelles : Perception + Vapeur
- Bras de force (VPT) : Force + Vapeur
- Révolver Modifié (VPT) : Dommage 10 \* + Vapeur, 6 coups, portée 30m. Produit des balles électriques, l'armure n'encaisse pas les dommages. \*VS Endurance
- Tenue de travail, caisse à outils.
- Antiphonaire maison / couplé appareil photo.

## IMPRESSIONS SUR LES PERSONNAGES :

### Sir François Christian Raphaël Delavigne :

Vous avez été recruté par Mme Joubert lorsque le Bargerousse a été racheté, vous y travailliez déjà lorsqu'il était un bâtiment de ligne entre Bordeaux et Paris. C'est vous qui avez installé les nouveaux aménagements.

Vous avez rencontré Sir Delavigne lorsque le zeppelin a quitté Paris pour l'Amazonie. Si vous êtes reconnaissant envers le vieil homme d'avoir sauvé le Bargerousse, vous le trouvez exaspérant.

### Rodney Johnson:

Ce jeune confrère anglais vous est bien sympathique, au milieu de ces français, la langue de Shakespeare vous manque souvent. Il n'est pas rare que vous le retrouviez afin de passer un moment à évoquer avec nostalgie Londres et vos terres natales.

Il s'est confié à vous concernant sa situation militaire et familiale et c'est avec compassion que vous l'avez conseillé d'être sincère.

### Sélène Beauregard:

Cette demoiselle n'est pas à votre goût, il y a quelque chose de brisé chez elle qui fait que vous vous en méfiez. Vous la trouvez trop mielleuse, et il y a rarement de la spontanéité dans ses actions.

Il vous semble qu'elle se sert de Sir Delavigne pour de sombres desseins et même si elle traite tous le monde avec la même hypocrisie, vous percevez qu'elle est particulièrement rancunière envers les hommes plus vieux tels que vous.

### Louis Bourdeaux :

En dehors des autres mécanos du zeppelin, c'est probablement la personne avec qui vous discutez le plus facilement. Proche en âge, il apprécie également la beauté de la Vapotechnologie, ce qui vous permet de discuter de longues heures autour d'un thé.

Cependant vous lui trouvez un côté très mystérieux, notamment sur ses activités passées, avant qu'il ne rentre au service de Sir Delavigne. Parfois l'idée saugrenue qu'il soit un Steamshadow vous traverse l'esprit mais vous préférez vous taire au vu de la situation difficile que vous le mettriez si cela se faisait entendre.

### Catnea Pinvidic :

Une jeune fille de bonne famille, telle que Catnea, ne devrait pas courir le monde ainsi. Vous vous étonnez que sa famille ait toléré une telle escapade. La petite demoiselle aurait mieux fait de rester à prendre le thé avec des amies.

Arrogante et probablement choyée par sa famille, vous ne trouvez pas sa présence utile.

## SÉLÈNE BEAUREGARD

A 29 ans, Miss Beauregard est une fausse identité pour vous dont la vie a été bouleversée à la mort de votre mari. Vous avez été accusée de l'avoir assassiné puis chassé de votre maison par votre belle-famille. Vous n'avez gardé contact qu'avec la nourrisse de votre fils, qui vous informe de la situation dans la demeure.

Contrainte à de basses actions pour survivre, vous avez obtenue, grâce à vos bonnes manières et votre ingéniosité, l'attention de Sir Delavigne que vous comptez utiliser pour redresser les torts que vous avez subit. Ce voyage est pour vous l'occasion rêvée pour obtenir de Delavigne plus de largesse sans que Mme Joubert vous contrecarre.

### Caractéristiques :

Physiques	Mentales	Esothériques
<b>Force</b> 2	<b>Savoir</b> 3	<b>Sagesse</b> 4
<b>Dextérité</b> 3	<b>Logique</b> 3	<b>Fusion</b> 3
<b>Endurance</b> 2	<b>Volonté</b> 5	<b>Résistance</b> 6
<b>Vitesse</b> 2	<b>Empathie</b> 4	<b>Implusion</b> 3
<b>Perception</b> 3	<b>Intuition</b> 5	<b>Conscience</b> 5

### Compétences

Compétences	Niveau
Poesie	2
Armes à feu	2
Convaincre	4
Crochetage	2
Discretion	3
Etiquette	3
Escroquerie	3
Hypnotisme	5
Jeu	1
Mensonge	4
Psychologie	2
Séduction	3
Verve	3
Langue Anglais	2

### Caractéristiques Secondaires :

<b>Fortune</b> :	5
<b>Influence</b> :	2
<b>Points de Vie</b> :	12
<b>Equilibre</b> :	4



### Equipements :

- Bague Ouvre-porte : Dextérité + Vapeur pour ouvrir les serrures mécaniques.
- Broche machine : Portée selon jet de Vapeur – Permet de communiquer avec une ou plusieurs autres broches dans la zone de portée.
- Vêtements distingués, un chapeau de ville.
- Pharmacopé contenant des plantes hallucinogènes et des drogues, +2 jets hypnotisme.

## IMPRESSIONS SUR LES PERSONNAGES :

### Sir François Christian Raphaël Delavigne :

Ce bon Monsieur Delavigne est à la fois votre sauveur et le trempelin qui vous permettra de récupérer votre dû. Votre relation n'est aucunement physique, vous lui tenez compagnie, il vous paye pour ça.

Vous en profitez pour gagner des fonds et des contacts que vous comptez mettre à profit par la suite.

### Rodney Johnson:

Vous n'aimez pas son caractère, trop rigide à votre goût. C'est un militaire, ils sont rustres, grégaires avec un attrait pour l'autorité qui n'est pas compatible avec vos activités.

Moins vous intéressez avec lui, mieux vous vous portez. Cependant vous savez vous montrez cordiale en toutes circonstances, ce qui semble lui plaire.

### Delwin Howells:

Vous n'avez que peu d'intérêt pour le chef mécanicien du zeppelin même si vous devez reconnaître l'efficacité de ses travaux d'aménagement pour rendre l'inconfortable supportable.

Vous le traitez avec autant de neutralité que possible, mais parfois son côté religieux vous exaspère n'étant pas croyante vous-même.

### Louis Bourdeaux :

Louis était déjà au service de Sir Delavigne lorsque vous l'avez rencontré. Au départ, la méfiance était de maître mais vous avez appris à le connaître, et vous respectez maintenant cet homme au lourd passé.

Lui seul connaît une partie de votre histoire et de votre but, même s'il n'approuve pas vos manières, son silence est tout ce dont vous avez besoin.

### Catnea Pinvidic :

Cette jeune arriviste est tout ce que vous détesté à présent, mais vous devez garder votre sang-froid et être hypocrite si vous voulez survivre dans ce monde.

Vous vous montrez sous un jour aimable et restez courtoise en toutes circonstances, malgré les banalités ou absurdités qu'elle peut débiter et qui vous donne envie de l'étrangler.

## LOUIS BOURDEAUX

Homme de 41 ans, vous possédez la prestance d'un gentleman anglais mais êtes bien français dans votre goût de la gastronomie. Veuf, père de 3 enfants et grand-père d'une petite-fille, votre travail de Majordome chez Delavigne vous assure une retraite paisible loin de vos aventures de jeunesse.

En temps que Steamshadows, vous avez été repéré et malheureusement fiché par la police. Louis est une couverture qui vous permet de vous faire oublier quelques années mais également de reprendre des forces après une opération délicate et difficile moralement.

### Caractéristiques :

Physiques	Mentales	Esothériques
<b>Force</b> 3	<b>Savoir</b> 3	<b>Sagesse</b> 5
<b>Dextérité</b> 4	<b>Logique</b> 3	<b>Fusion</b> 3
<b>Endurance</b> 5	<b>Volonté</b> 5	<b>Résistance</b> 2
<b>Vitesse</b> 3	<b>Empathie</b> 3	<b>Implusion</b> 3
<b>Perception</b> 4	<b>Intuition</b> 4	<b>Conscience</b> 5

Compétences	Niveau	Caractéristiques Secondaires :
Armes Etrangères	3	<b>Fortune</b> : 5
Armurerie	3	<b>Influence</b> : 2
Convaincre	2	<b>Points de Vie</b> : 14
Corps-à-corps	3	<b>Equilibre</b> : 4
Déduction	1	
Discretion	4	
Esquive	2	
Etiquette	1	
Mensonge	2	
Science des Cercles	2	
Soin d'urgence	3	
Science vapo	3	
Vigilance	2	
Langue Anglais	2	



### Equipements :

- Sonographe : Permet d'enregistrer et de rediffuser tout son capté par l'appareil – Perception + Vapeur
- Antiphonaire, Pendule à Cycle (permet de mesurer le cycle d'un Cercle)
- Couteau à depecer : Dommage = Force + 4
- Pistolet Bentley : Dommage : 8, Coups : 8, Portée 30m

## IMPRESSIONS SUR LES PERSONNAGES :

### Sir François Christian Raphaël Delavigne :

Vous êtes entré au service de Sir Delavigne, il y a quelques années déjà, d'abord en temps que serveur mais vous avez su vous rendre aussi indispensable que Mme Joubert.

Le travail est tranquille, la paye est bonne et une fois que vous avez compris comment gérer Monsieur, la vie n'en a été que plus facile. Vous vous inquiétez cependant de la nouvelle lubie de Monsieur mais rien ne trahit la présence d'une Horreur aux alentours.

### Rodney Johnson:

Un homme relativement terre à terre, mais qui semble porter une lourde décision dans son cœur. Vous vous méfiez de sa curiosité envers vous car en temps que militaire, il devrait vous remettre aux autorités pour être associé aux Steamshadows.

Vous savez cependant apprécier son calme et sa bonne humeur de façon générale et il n'est guère contraignant à satisfaire pour les repas.

### Delwin Howells:

Ce brave ami anglais est un bon compagnon de route, simple et agréable à vivre. Généralement taciturne, vous avez le don de le lancer dans de grands échanges au sujet de la Vapotechnologie, meublant ainsi les soirées de conversations passionnantes.

Vous savez qu'il a déjà croisé des Horreurs et surtout qu'il y a survécu, il est même probable qu'un confrère d'un autre Cercle lui ait sauvé la peau. Vous avez tendu quelques perches sur le sujet, qu'il a habilement évité.

### Sélène Beauregard:

Vous avez pitié de cette femme en quête de vengeance, bien que vous compreniez son besoin de retrouver sa vie vous n'en approuvez pas les méthodes. Mais la loi et la réalité ne peuvent pas toujours s'accorder.

Elle ne connaît pas votre statut de Steamshadows, néanmoins elle sait que Louis n'est pas votre vrai nom et qu'il s'agit d'une couverture, un secret pour un secret.

### Catnea Pinvidic :

Ayant accompagné Monsieur depuis plusieurs années, vous aviez déjà rencontré la jeune femme dans la haute société et par conséquent vous continuez de la traiter comme avant, c'est-à-dire d'une politesse formelle.

Vous connaissez les rumeurs qui circulent à son sujet : ses désaccords avec sa famille, son fiancé ; et vous admirez sa force de caractère qui la pousse à agir malgré tout.