

LE TEMPS DES ARTEFACTS

Ces quatre scénarios courts sont prévus pour être joués en même temps que la campagne *Dawn of the Artifacts*. Chacune des aventures qui se déroule en 2071 serait ainsi suivie d'une aventure jouée à une époque différente, dans la peau de personnages différents à chaque fois, et mettant en scène le passé des artefacts.

Les joueurs auront l'occasion de découvrir la carte de Piri Reis en 1480, de trouver le Sextant des Mondes lors de la prise de Jérusalem en 1099, de perturber les recherches des nazis sur le Disque de Phaistos en 1944, et finalement de sauver la Boussole de Shantaya et le Sextant des Mondes lors de la chute de Thera, en 3114 avant notre ère.

CRÉPUSCULE

Les personnages font partis de l'équipage du capitaine Ahmed Kemaleddin, capitaine de la marine impériale ottomane. Nous sommes en 1480. Leur navire a contourné Madagascar, à la poursuite de pirates indiens.

Personnages

- Piri Ibn Haji Mehmed, le neveu du capitaine, qui occupe le poste de navigateur.
- Suba, un ancien esclave noir africain, affranchi par le capitaine.
- Mehmet Al-Baghdadi, un guerrier obnubilé par l'honneur et le maniement du sabre.
- Moussa ben Halim, gigantesque colosse chauve.
- Khalid, un gamin acrobate, toujours accroché dans les cordages
- Kas El Raïbak, le cuisinier. Seul le capitaine sait que c'est un ismaélien nizârîte, un descendant de la secte des assassins d'Alamut.

A l'abordage !

La vigie repère le bateau pirate qu'il poursuit en fin de matinée. Le courant et le vent vont permettre de les rattraper rapidement. Tout l'équipage est désireux d'en finir au plus vite avec cette poursuite, et de venger les camarades qu'ils ont coulés. Les deux bâtiments échangent des salves de canons, jusqu'au moment où ils sont assez prêts pour monter à l'abordage. Les PJ et leurs compagnons prennent d'assaut le bateau pirate et s'engagent dans un corps à corps sanglant.

Après la bataille

L'équipage de Kemal Reis est victorieux. Les quelques pirates survivants sont fait prisonniers. On vide leur cale du butin, tandis qu'on soigne les blessés. Sur le pont, Kemal et les officiers sont soucieux. Les deux bateaux ont subi de gros dégâts dans la canonade, et une tempête approche. Le bateau pirate est sabordé pour sombrer là où il se trouve.

Le bateau Kemal Reis doit ensuite affronter les prémisses de la tempête pour se rapprocher de la côte et trouver un endroit où se mettre à l'abri pour procéder aux réparations. Les PJ doivent braver la tempête pour tenir les cordages et manœuvrer le navire entre les rochers jusqu'à l'abri d'une crique.

A terre

Le navire a jeté l'ancre et les réparations peuvent commencer. Kemal Reis confie aux PJ une mission : entrer dans les terres pour rechercher des sources de provisions et surtout d'eau douce. Ils se trouvent dans ce qui deviendra plus tard le province du Natal en Afrique du sud, le territoire des zoulous. Le terrain est couvert par une forêt subtropicale, avec,

de loin en loin, quelques espaces dégagés.

Rapidement, les PJ se sentent observés. Ils finissent par surprendre un chasseur zoulou, qui panique et se défend. D'autres viennent à son secours dès que le combat s'engage. Alors que plusieurs blessés sont déjà à terre, un vieil homme, encore vigoureux, s'interpose pour mettre fin au combat et inviter les PJ à le suivre.

L'ancêtre

Les PJ marchent derrière le vieil homme, sans un mot. Les chasseurs suivant à distance, en portant les blessés et les morts. Après plusieurs heures, alors que la nuit tombe sous un ciel pesant, ils arrivent devant l'entrée d'une grotte, entouré par les huttes et les feux de la tribu.

Ils doivent entrer dans la grotte, toujours accompagné du vieil homme. Les parois sont couvertes de peintures. En avançant, les formes se font plus complexes alors que la lumière diminue. Quand ce qui pourrait être une écriture apparaît sur les murs, il fait trop sombre pour la déchiffrer.

Au fond de la grotte, un homme les attend sur une paillasse. Son visage est couvert de rides, ses yeux plissés, ses oreilles déformées. Sa peau est presque blanche, probablement à cause de l'âge. Le vieillard commence à parler dans une langue inconnue, que le vieil homme traduit en Swahili (obligeant un PJ qui parle cette langue à la traduire pour les autres).

Le vieillard raconte qu'il est né longtemps avant cette nuit, une île de l'autre côté du monde (il s'agit en fait de l'hémisphère nord, où les saisons sont inversées). Il a enseigné les secrets aux enfants de Fekara, et aux enfants de leurs enfants. Tout ce temps, il a gardé l'un des quatre. Il aurait du le confier depuis longtemps pour qu'un voyageur l'emmène au loin, comme les autres. Il le faut, maintenant qu'il est le dernier des ancêtres, et qu'il va bientôt mourir. Puis le vieillard fait un signe de la tête au vieil homme, qui s'agenouille dans l'ombre et ramasse un objet. Il tend aux PJ une peau enroulée. Sur la face intérieure, on devine une carte presque effacée.

Au petit matin, les PJ quittent la grotte, sous le regard de la tribu, sans un mot.

Piri Ibn Haji Mehmed finira par obtenir comme son oncle le grade de capitaine (Reis en ture). Son nom restera associé à la carte qu'il a tracé sur une peau de gazelle.

LE MILIEU DE LA MINUIT

Les personnages participent à la première croisade. Au début de l'été 1099, les croisés arrivent sous les murs de Jérusalem. Après six semaines de siège, la ville est sur le point de tomber. Trois années se sont écoulées depuis leur départ d'Europe. Ils sont désormais sur le point de libérer - enfin - les lieux saints.

Personnages

- Thierry d'Arangeon, chevalier sans terre, fils cadet d'un seigneur
- Hugues de Valin, chevalier fortuné, parti en croisade par dévotion
- Gauthier, son écuyer
- frère Bertrand, moine-guerrier. Les hommes d'église ne pouvant faire couler le sang, il se bat uniquement avec une masse d'armes.
- Adrien, homme d'arme d'un seigneur mort au siège d'Antioche. Il se bat à l'arc.
- Alexios, mercenaire byzantin, recruté par Hugues de Valin pour sa connaissance de la région et de l'ennemi.

Tours de garde

Les PJ montent la garde à l'extérieur du camp croisé. Depuis plusieurs nuits, ils doivent veiller à ce qu'aucun espion ne puisse s'approcher : les génois sont en train de démanteler leurs bateaux pour construire trois tours de siège mobiles. En plein cœur de la nuit, un groupe de cavaliers tente de forcer le passage à l'endroit où les PJ se sont installés. Alors que l'un des PJ va être renversé par le cavalier de tête, lancé au galop, sa monture s'arrête de façon inexplicable et désarçonne son cavalier. Les autres cavaliers se portent au secours de leur compagnon et affrontent les PJ. A l'issue du combat, ceux-ci ont un prisonnier.

La mission

Le prisonnier des PJ est un turc de Damas. Les PJ savent que le califat Fatimide du Caire a repris Jérusalem au sultanat Seldjoukide de Perse l'année précédente. Interrogé, leur prisonnier révèle leur mission, que confirme une lettre (écrite en arabe) qu'ils transportaient.

Ils devaient demander au gouverneur de Jérusalem de leur confier plusieurs rouleaux de parchemins anciens, et un *Dhat al-Halaq*, ou sphère armillaire, qui sont conservés dans une crypte secrète sous le Mont du Temple. Ces objets doivent être mis à l'abri à Ispahan, la capitale des Seldjoukides, en Perse, à la demande du sultan lui-même.

L'assaut

A la fin de la nuit, les croisés amènent les tours de siège mobiles devant les murs de Jérusalem. L'assaut final est donné aux premières lueurs de l'aube. Les PJ prennent part à la bataille, au coté de Godefroy de Bouillon, pour poser le pied sur le rempart et prendre le contrôle de la porte nord-est.

A plusieurs reprises pendant le combat, une flèche ou un coup sur le point de toucher l'un d'eux manque de justesse, à cause d'un faux mouvement ou d'un autre croisé qui s'interpose au dernier moment. Le destin leur sourit.

La prise de Jérusalem

Avec l'ouverture de la porte nord-est et l'entrée de l'armée de Godefroy, Jérusalem tombe. Les défenseurs se rendent rapidement. Un grand nombre de croisés commencent le pillage de la ville et le massacre des musulmans et des juifs. Les PJ arrivent au pied du Mont du Temple, lorsqu'une maison en flamme s'effondre devant eux. Une poutre de la charpente défonce le sol et révèle l'entrée d'un tunnel. Attiré vers l'intérieur, les PJ découvrent la crypte, où ils trouvent les parchemins et la sphère armillaire recherché par les Seldjoukides, au milieu des objets précieux.

La scène se conclut alors que les croisés portent la sphère vers la sortie du tunnel, aveuglé par la lumière extérieure.

L'HEURE LA PLUS SOMBRE

Avril 1944. Les personnages sont des agents du *Special Operations Executive* (SOE) britannique et des résistants grecs. Ils doivent participer à une mission secrète en Crète, occupée par les allemands.

Personnages

- capitaine Christopher Whitworth, officier de sa majesté, affecté au SOE. Il parle quelques rudiments d'allemand et de grec.
- Andrew Mitford, diplômé d'Oxford en histoire et en archéologie et polyglotte, affecté au SOE. Il parle grec et allemand, entre autre.
- Oliver Webb, fils d'un armateur anglais installé à Chypre, affecté au SOE. Il parle grec.
- Kostas Smaragdis, résistant grec. Il braconne depuis son plus jeune age et maîtrise parfaitement son fusil. Il a déjà une dizaine de soldats allemands à son tableau de chasse.
- Nikos Damanaki, résistant grec. Il est employé du musée d'Heraklion. Il parle anglais et allemand.
- Sara Katrakis, résistante grec. Son père, militant communiste, a été fusillé par les allemands.

Saut dans la nuit

Les agents du SOE sont parachutés de nuit sur le littoral crétois. La météo est plutôt mauvaise et rend le saut compliqué. Les résistants grecs les attendent au sol, avec des lampes à kérosène pour marquer la zone de largage. Ils n'ont que quelques minutes pour récupérer les britanniques, avant qu'une patrouille allemande ne passe.

Briefing

Les résistants emmènent les agents britanniques dans la bergerie qui leur sert de quartier général. A l'intérieur, le major Patrick Leigh Fermor du SOE les attend. L'officier britannique est totalement méconnaissable avec sa barbe hirsute et ses vêtements de berger usés.

Les cibles de cette opération sont le "Boucher de Crète," le *general* Friedrich-Willhelm Müller, et l'un de ses officiers, l'*oberst* Eckhart Köhler (colonel), de la 22. *Luftlande Division* (22e division aéroportée). Les PJ s'occuperont de cette deuxième cible. Ils doivent le prendre vivant si possible, l'exécuter sinon.

Köhler se rend régulièrement au musée d'Heraklion, où plusieurs archéologues nazis réalisent un inventaire sous bonne garde. Un employé grec du musée a confirmé la présence d'un disque de pierre, similaire aux débris que les soviétiques ont récupéré en Géorgie sur une position de la 22e division. Les américains de l'OSS veulent récupérer ce disque, mais il n'est pas prioritaire.

Infiltration

Le soir suivant, les PJ se rendent dans le centre d'Heraklion, dissimulé dans un camion de légumes. Le musée archéologique d'Heraklion, le deuxième plus grand du pays après celui d'Athènes, a été partiellement endommagé lors de la prise de l'île par les allemands. Le musée est entièrement fermé, entouré de plusieurs postes de gardes et patrouillé par les allemands. La voiture du colonel Köhler est garé devant l'entrée des réserves, le seul endroit où une activité se poursuit. C'est aux PJ de passer à l'action, pour enlever ou abattre le colonel, et éventuellement voler le disque.

Exfiltration

Lorsque les PJ passent à l'action, l'alerte est inévitablement déclenché. Ils doivent désormais sortir Heraklion, et récupérer leur véhicule ou en trouver un autre pour traverser l'île jusqu'au point d'extraction, une plage à Rodakino, sur la rive sud, ou un bateau les attendra.

Ils retrouvent le major Fermor et son équipe, qui transporte un général allemand, la tête couverte d'une cagoule. Fermor leur explique que le général Müller a quitté Heraklion à l'improviste, et, en retirant la cagoule, qu'ils ont du se contenter du général Heinrich Kreipe, son second.

La guerre finie, le disque de pierre retrouvera sa place, dans un musée.

HISTORIOGRAPHIE

- Piri Ibn Haji Mehmed, dit "Piri Reis" et son oncle Kemal Reis ont réellement existé et servi dans la marine ottomane. En revanche, ils n'ont probablement jamais navigué vers l'Afrique australe. D'après les annotations qui y figurent, la carte de Piri Reis, la plus complète de son époque, a été réalisé sur une peau de gazelle en recopiant les informations provenant de vingt autres cartes.
- Les croisés ont pris Jérusalem le 15 juillet 1099 grâce à trois tours de siège fabriqué par les génois avec le bois de leurs navires. L'histoire n'a pas retenu l'envoi d'émissaire Seljoukide ou l'existence d'une crypte sous le Mont du Temple.
- La 22e division d'infanterie a combattu sur le Front de l'Est en Crimée, puis dans le Caucase. Le corps d'armée auquel elle appartenait est avancé jusqu'à Vladikavkaz, le point le plus à l'est atteint par l'armée allemande pendant la 2e guerre mondiale. En 1992, les fragments d'un disque similaire au disque du Phaistos furent découvert à Vladikavkaz. La 22e division fut ensuite envoyé en 1943 en Crète, puis à l'automne 1944 dans les Balkans. Son commandant, le général Friedrich-Willhelm Müller, le "Boucher de Crète," a été la cible en avril 1944 d'une tentative d'enlèvement par le SOE britannique et les résistants grecs, menée par le major Patrick Leigh Fermor. Le général Heinrich Kreipe a été enlevé à sa place. Cette opération a même fait l'objet d'un roman écrit par Fermor, et d'une adaptation au cinéma.

NOUVELLE AUBE

Cette dernière aventure emmène les PJ trois millénaires avant notre ère, alors que le 4e Age touche à sa fin. La magie est sur le point de disparaître du monde.

Personnages

- Astérion, guerrier ork de la sixième légion de Thera
- Crésilas, élémentaliste nain de la sixième légion de Thera. Il utilise surtout des sorts de feu et de terre.
- Silène, sorcière humaine, apprentie de la troupe des cieux
- Anténor, homme-lézard troubadour, plus âgé que le reste du groupe. Il est aussi chargé de ramener à Thera des informations sur la situation du continent.
- Apémosyne, maître des animaux humaine. Au moins un faucon et un corbeau la suivent à portée de voix.
- Méléagre, maître d'armes humain. Il dédaigne les armes de bronze et manie deux épées d'obsidienne.

Le convoi

Les PJ escortent à cheval un convoi de trois chariots à travers les derniers contreforts des Apenins méridionaux, au sud de la Talée (l'Italie actuelle), sous un soleil brûlant. Le roulement de quelques cailloux les avertit juste à temps : une bande de pillards s'est embusqué sur leur route. Les PJ doivent se battre pour défendre la précieuse cargaison du convoi, des lingots d'orichalque fondu à Pisane. Chaque once du précieux minerai est vital pour Thera !

Sur un navire volant

Les PJ doivent retourner vers leur "navire," amarré au sommet d'un piton rocheux, et son équipage. Il s'agit d'un navire flottant de Thera qui flotte grâce à la combinaison d'air et de terre élémentaire. Mais aussi loin de Thera, le niveau de magie est si faible que le navire bouge lentement et difficilement. Il est constamment secoué par des vibrations violentes, qui font craindre à chaque instant de s'écraser au sol ou de sombrer dans la mer. Le vol se stabilise enfin lorsque le navire s'approche d'un pilier d'orichalque, posé tel un phare au sommet d'une petite île rocailleuse.

L'île de Thera

Thera apparaît bientôt à l'horizon. Les grandes tours élancées sont noyées dans la masse des navires volants et des bâtiments aériens, qui ne se maintiennent plus qu'à quelques mètres au dessus du sol. Les titanesques piliers d'orichalque sont coiffés par des échafaudage, où l'orichalque est fondu pour les élever toujours plus haut.

Les PJ sont accueillis par les magiciens de la troupe des cieux, l'ordre le plus puissant de Thera. Ils doivent transporter l'orichalque jusqu'à leur laboratoire d'alchimie, pour qu'il soit testé et purifié. Sur la plate-forme qui domine la cité, face au soleil couchant, ils passent devant quatre piédestaux. Deux sont désormais vides, une sphère armillaire et une boussole reposent sur les deux autres. La sphère se met soudain à tourner sur elle-même, de plus en plus vite.

La chute de Thera

En voyant la sphère tourner, le magicien qui accompagne les PJ se tétanise. Il ouvre la bouche, mais ne peut prononcer un mot. La panique se lit sur son visage. Un craquement phénoménal retentit à travers Thera. La lumière du crépuscule est remplacée par une lueur irréaliste, dont le reflet à la surface des grands piliers d'orichalque donne l'impression qu'ils se tordent.

Le magicien saisit le PJ le plus proche de lui et l'implore : il faut sauver la sphère et la boussole, les emmener loin de Thera. Il finit à peine sa phrase que l'onde de choc de l'explosion du premier pilier le fait bouler à travers la plate-forme.

Les PJ doivent traverser Thera en plein milieu d'un cataclysme. Les explosions successives des quatre piliers sont en train de détruire la ville. Entre celles-ci, les navires volants et les bâtiments aériens se mettent à dériver vers le sol, détruisant des tours entières dans leur chute. Dans leur fuite, les PJ se rendent compte que tous leurs capacités magiques faiblissent à chaque seconde. Leur navire volant n'est d'aucune utilité, il leur faut rejoindre le port pour embarquer sur un bateau.

Quand l'aube de lève enfin, leur bateau s'éloigne de Thera, dont il ne reste qu'un champ de ruine à l'horizon.