Mariage / Braquage à AltaBianca

Aria, Les lames du Cardinal et Oreste sont des jeux édités par ELDER CRAFT

Scénario pour Aria créé par Anonyme
Dernière modif. par Anonyme le 30/8/2022 | Etat d'avancement : Prêt !

Mariage / Braquage à Altabianca (scénario/compte rendu de partie)

Objectif : Récupérer le Codex Major pour **Erica Porte-Tempête** prêtresse de la chapelle du Dieu Exilé à Wandermere.

Donneur de quête : **Scalrun**, archi-miséricordieuse qui a juré sur le fleuve des morts de ramener le livre qu'elle s'est fait « subtilisé » par le**Prince Leonid Seneta** d'Altabianca.

Récompense : Demander une question au Codex ou à Erica Porte-Tempête. (Renommée. Récompenses. Karma +).

Accroche des PJs : à donner avant la partie !

* **Le mage apprenti miséricordieux et/ou mage de Varna** : veut connaître qui pourra être son maître ultime : (Tamerlan ne pas trop en dire pour amener les PJs jusqu'aux Monts du Gonen).

* **L'épéiste** : veut trouver un moyen de rentrer dans son monde (portail dimensionnel sous l'académie d'Aria).

* **La botaniste voleuse** (Aso Shaolin) : où se trouve sa mère ? (détenue en Amasia par l'empereur dragon son père).

* **L'Alchimiste voleur** : trouver un remède contre la fièvre juvénile de son neveu (voir un.e alchimiste en Pays Môn de Twinkys) (il a oublié la recette de la potion de soin ultime réalisée en Aqabah à partir des fruits du baobab qu'il avait donné au roi des Djinns pour quitter l'oasis de la sagesse – 100&1 Nuits d'Aqabah d'Anissa Zhara).

* **Le guerrier des arènes de Kniga** : quel sera son grand amour ? (2 enfants orphelins qu'il adoptera en Amasya).

Le club des enquêteurs

Scalrun ne peut pas remplir sa mission car elle doit poursuivre **Clodo** et confronter **Mélanda** à Wandermere où elle sait qu'elle perdra la vie car elle l'a lu dans le Codex Major.

Ninja est trop vieux pour ses conneries.

Olympia est déjà à Altabianca. Elle fermera les yeux mais a juré allégeance au prince avant tout même si

c’est un voleur. De toute façon elle ne le sait pas encore mais elle enquêtera en priorité sur le meurtre des deux gardes du Haut Tonneau de vin et la disparition inquiétante de **Jacomo Malatesta**.

César Costa lui accepte de bon cœur d’emmener les PJs – le PJ mage est son filleul, sa mère ancienne prêtresse d’Ina lui ayant sauvé la vie). Il a aussi lu le Codex comme les autres enquêteurs et sait que ce sera sa dernière aventure sur mer avec le Corbeau Blanc.

Pour éviter de dévier la time line, expliquer aux joueurs connaissant GoR saison 1 que tout ce qu’a fait la Cie **Créance** est canon est inéducable sous peine de provoquer le destin et d’en pâtir gravement.

Pour les autres donner un mot de code en cas d’actions impossibles potentiellement dangereuses : **ce n’est pas ce que le destin a décidé pour le moment**.

Annoncer aux PJs en transparence le but de la mission dès le départ : un casse dans une île lors d’un mariage princier d
finira éventuellement sur de l’horreur.

Les PJs sont une équipe soudée qui s’apprécie beaucoup et ont déjà travaillé pour le club des enquêteurs avec qui lui ont acquis honneur, réputation et richesse, ou en tout cas de grandes facilités pour vivre/survivre à Aria.

1. **La soirée de Clémo**

Caméo des **Créances**, **Clodo** vient de verser la potion de conviction dans le verre de **Clémo** pour le compte **d’Astrid** aux 2 visages

Liste des PNJs

- **Scalrun** en chasse de **Clodo** accompagnée des 2 mages PJs. Relations : elle apprécie son apprenti (et lui la respecte en tant que mentor) et méprise un peu le mage de Varna (venu en erasmus à Aria) qui eux même sont amis.

- **Loretta Di Adadgio** (Medico) diplomate incognito de l'ambassade d'Altabianca (Elle doit survivre jusqu'au mariage).

Elle est accompagnée du PJ combattant pour sa protection. Elle l'estime depuis leur rencontre à Aqabah et ses exploits dans l'arène (voir 1000&1 nuits d'Aqabah). Il apprécie son engagement contre l'esclavage & garde son identité secrète, il donnera sa vie pour la protection des deux sœurs).

- Madruk, ambassadeur d'Altabianca accompagnant **Loretta** et **Cécilia** (il survivra jusqu'à la saison 3).

- **Cécilia Di Adadgio** (Médico) : sœur cadette de **Loretta**. Elle est abattue mais porte un magnifique collier en améthystes représentant une araignée (offert récemment par son grand-père qui lui donne une aura de plus en plus sombre – intouchable par les PJs même sur un critique au prix de moins un PV définitif).

Cécilia est en scénarium protégée par la déesse Araignée et est quasiment immortelle à ce stade du jeu.

- **Astrid aux deux visages**, chancelière de la guilde des marchands et n°2 de la guilde des poissonniers. Elle a mandaté le ou les PJs voleurs si les **Créances** rataient leurs missions.

- **Ninja Master** : médecin de la place des Nobles, recouvert de vomi mais ravi d'avoir été sauvé par Niklas. Il peut être le mentor d'un des PJs alchimistes. Il est appelé au chevet du roi gravement malade.
- Le prince Cosmo de Kniga, ici ingonito pour s'amuser avec le vrai Alferedo de la Puerta (Nicklas passe devant lui sans le reconnaître)

- Valim & Nakat : couple libertin et leveurs de coudre qui peuvent sympathiser avec un PJ.

- Comtesse Allia : noble ruinée et cleptomane, **Atlan** a essayé de la compromettre sans succès auprès de **Clémo**.

- **Maria Al Mounia** : après le départ des **Créances** seulement, éconduite par **Atlan**. Amie de **Loretta**.

- Beldrus et Blackdot : 2 gardes à l'entrée près de l'orangerie.

- Grosfaisan : Ambassadeur de Varna

- Dragane Al Hanan : Ambassadrice d'Aqabah

- LittleCamille : Ambassadrice de Kniga (Cosmo est là incognito)

Lieux

- Entrée gardée

- Orangerie où attend Astrid

- Hall de réception (viandes) où **Keitra** évite les vieux dragueurs relous

- Jardin en front de mer (coquillages & crustacés) où **Ninja** se nettoie à une fontaine et parle avec **Niklas**.

- Balcon : où **Clémo** reçoit **Atlan De La Puerta et Clodomiro del Cuivrochampo**

- Salle des heurtoirs, appartements privés …

But de la soirée : Renforcer les amitiés entre PJs et avec les PNJs pour le futur à Altabianca.

Scalrun et **Ninja** inviteront les PJs le lendemain très tôt pour un petit déjeuner chez **Scalrun** où elle leur donnera une mission très importante.

Pour le reste : bac à sable : ajout possible des stands d'animation de la fête de l'île du Roi Sorcier Dragon ;)

1. **Chez Adéliphus/Scalrun/Ninja**

Lieux

- Différents lieux de réveil des PJs : chez les nobles libertins, à l'académie pour les mages, à l'Anguille d'Argent chez **César** où les PJs ont leur cantine, chez le frère de l'alchimiste dans le ghetto où le neveu est au plus mal ...

- Chez **Adéliphus** : **Scalrun** a hérité de son cottage s'il est mort pendant Une Sorcière chez les Mages. Sinon rdv chez **Ninja**.

Breakfast at Gourmandise

PJs sont reçus par **Gustave** le vieux majordome. Ils sont invités à un copieux petit déjeuné (breuvage noir d'osmanlie, muffins, cuisses de groully, thé au jasmin et loukoum d'Aqabah…) sous un kiosque dans le jardin de presbytère en front de mer.

Scalrun, **Ninja** et **César** discutent sombrement. Possibilité pour un PJ d'entendre une partie de la conversation :

« Ma chère n'y allez pas et sauvez votre vie … »

Scalrun en regardant les spirales hypnotiques de ses tatouages sur ses mains : « C'est mon devoir même si je dois en mourir ».

Scalrun élude si on lui pose des questions à ce sujet. Elle propose la quête et fait miroiter la valeur du codex et surtout celles des réponses qu'on peut y trouver et bien sûr la gloire qui va avec. Le mage apprenti deviendra mage honoraire et l'académie sera se montrer reconnaissante envers tous les PJS.

Le mariage est un événement parfait pour récupérer le Codex qui appartient à Aria. Problème les PJs aussi bien vus soient-ils ici sont loin d'être éligibles à même être reçus au palais princier alors au mariage n'en parlons pas !

César propose son bateau **Le Corbeau Blanc** car il doit convoyer à Altabianca du miel d'Osmanlie (qu'il a récupéré sur la **Justice du Lion** coulée par **Clodo**). Il part en début d'après-midi. Il tousse de plus en plus.

Contact à Altabianca : **Aso Shaolin** la voleuse botaniste élève de J**acomo Malatesta** le parfumeur royal. Jouable par PJ.e ou PNJ.e.

- **L'académie** :

Althéa Fonte (sœur d'Olympia) fait ses bagages en catastrophe et part avec sa pupille, la mage prodige **Narcisse** (10 ans max) pour le mariage.

Secret de MJ, elle est la mère biologique de l'enfant et à très peur qu'elle soit enrôlée à la cours princière comme bête de foire et que sa magie soit épuisée à cause de la stupidité des nobles. Elle deviendra une alliée avec la même latitude qu'**Olympia** si les PJs proposent de l'aider à soustraire **Narcisse** de ce mauvais pas.

Alphapizza : il aidera les mages dans cette mission qu'il cautionne. Il pourra même fournir un Codex Aria fabula pour la bibliothèque du prince mais demandera en échange la copie du Codex Magisterium Altabianca (liste des mages inféodés à l'île pour ces archives).= Possibilité d'être reçus par le **chancelier Titavion** au palais mais peu probable d'aller à la bibliothèque et encore moins au mariage avec juste ce live précieux mais commun.

- **L'Arbalète** : un lieu où les PJs peuvent déjeuner et poser des plans. Ils verront sans pouvoir intervenir **Gourmandise** se faire arrêter. Après tout c'est une meurtrière sans scrupule qui a assassiné le bon roi aimé de tous **Blaise**.

1. Trouver un bateau - **ok**
2. Trouver un moyen d'être reçu au palais par le chancelier qui ne les conduira pas à la bibliothèque cependant - **ok**
3. Trouver un moyen d'accéder à la bibliothèque : possibilité d'avoir un sauve conduit des scribes des Monts Stomos (info donnée par **Alphapizza**. En utilisant l'arc du Stomos du T.1 d'Aria) …
4. Etre invités ou s'infiltrer au palais (voir **Loretta** et ou **Aso**) à faire …
5. **Voyage sur le Corbeaux Blanc**

Trois jours 1/2 (le temps que les Créances passent à Naporia et Wandermere environ.

Possibilité de mini-jeux nautiques à reprendre sur le livre + débloquer Naviguer à x% en fonction de la participation.

César ne quittera pas le bateau (il tousse trop) mais restera de bon conseil. **Doursu** est sa fidèle navigatrice.

1. **Altabianca la princière** (Bac à sable)

Arrivée du Corbeau Blanc le matin.

Le mariage a lieu dans 3 jours (4jour à Altabianca en tout)

-

Lieux

1. **Le port marchand**: César y restera avec le **Corbeau Blanc** pour négocier le miel de **Mardonious**. Au 3° jour le **Malawi Ardent** entre au Port (possibilité d'ajouter un PJ dans la cale en clandestin). Possibilité d'interagir avec le gang de Petite Poule (**Dawib Kanabi** (Zora la rousse), **El Tony**, **Gruic&sic** …) surtout pour les PJs voleurs.

Présence du seul magasin d'accessoires maritimes **Le Long du Vent** tenu par **Veronica** Mars.

Elle vend pour x PO/PA (en fonction du budget des PJs à définir en début de partie) une vue de près qui servira dans la quête de **Shazam**.

Chez Armando, 1 bijouterie pouvant réaliser 1 parure somptueuse comme cadeau pour le prince (100 PO) en 3 jours max même si réussite critique (baisser juste le prix et ajouter une babiole).

Un cadeau qui permettrait en plus du codex **d'Alphapizza** de passer le chancelier et d'être invités à entrer dans la bibliothèque du prince pour y récupérer la liste des Mages d'Altabianca.

Chez Prétie & Woumane : Une boutique de vêtement de luxe où **Loretta et Cécilia** font leur shoping en toute discrétion et simplicité alors que les nobles font venir des couturiers à domicile, montrant le côté progressiste des princesses.

Les PJs pourront y acheter des habits de cérémonie pour quelques dizaines de PO.

Jet de sauvegarde d'intelligence dès que **Cécilia** porte le rélinium/Songe d'Osmanlie sur le collier (à partir du 2° jour). Si raté – 1PV temporaire non récupérable jusqu'à la fin du scénar.

Les sœurs peuvent y reconnaître les PJs et les inviter à l'ambassade d'Altanegra si le PJ combattant ne s'est pas déjà présenté là-bas de lui-même pour proposer ses services. Ils pourront y être employés comme garde du corps.

Le marché aux esclaves : possibilité d'y rencontrer **Loretta** et **Cécilia** aussi car elles souhaitent libérer le plus d'esclaves possible pour le mariage.

Aldo l'ex serviteur peut être acheté après qu'**Aso** ou **Gianni** ou même **Loreta** leur donne l'information qu'il connaît les secrets du palais :

* La fenêtre vorace

* La double bibliothèque secrète du prince (ouvrir grâce à un levier et cristal de Kniga caché derrière un panneau)
* Les sous-sols que vont emprunter Bonne Fortune et la Cie Créance via le Parc des Anges attention à cette

option !

Deux guerriers de Polaris, **Ganache**, Valkyrie à l'armure noire et **Hyparion** son guerrier bouclier blanc. Ils seront achetés le 2° jour par **Cécilia** à qui ils jureront allégeance pour les avoir libérés.

Le 3° jour les PJs voient **Loretta** s'amuser d'**Atlan** et **Niklas** et les faire tourner en bourrique.

1. **Le phare**: on peut y manger du crabe délicieux et du poisson pour quelques PC.
2. **L'accesso**: on peut y dormir à la belle étoile dans les rues. La maison de **Veronica** et des autres marchands s'y trouve.

Dame Alinéa, la voyante Osmanlienne propose pour 1 PA de lire l'avenir des PJs (possibilité de changer avec les Cartes du Kaos), ou de leur apprendre en échange d'un objet précieux/magique les Tarots divinatoires (voir ch. Osmanlie).

As du Kaos : miser 20% dans une compétence pour récupérer après la quête 20 + 20%.

1. Pique, trahir un être cher
2. Cœur : partager un amour véritable
3. Carreau : donner tout son inventaire sans jamais rien récupérer
4. Trèfle : être le premier homme à poser le pied sur une terre inexplorée.
5. **La statue de dame Richesse**: La prier donne un bonus de 5(x)% à un jet de commence. **Loretta** va y prier régulièrement.
6. 10**. Le Temple du Dieu exilé** Possibilité d'y rencontrer **Pins Color** jeune oisif qui recherche de la drogue pour 3 PO.

Eïno marchant de Prunes Surprises (voir Ch. Altabianca pour le gameplay) 1PA.

1. **Le Squero**: **Gianni** se trouve à la statue du dieu Gobby. Il peut aguiller les PJs vers **Aldo**. **Aso** est en très mauvais terme avec lui mais un PJ voleur affilié pourra négocier une barque pour 5 PA et 1 potion de **Tintura Negra** pour les voiles noires 1 PO. Cependant **Aso** pourrait la fabriquer chez **Jacomo**.

Gianni explique la raison de la pénurie de longues vues (anti paparazzi) et la trêve des voleurs pendant le mariage. Il demande 10% de tout ce qui pourrait être volé pendant le casse.

La maison de Shazam : le mage à rebours fait une grande fête avec **Cosmo**, **Alfredo de La Puerta** et divers PNJ de la soirée des **Créances** : **Sevys** la courtisane, **Paodium** la tatoueuse (qui pourrait faire un vrai/faux tatouage à un PJ ayant participé aux libations) …

Il sait que les PJs vont faire un casse et ont besoin d'une lampe éternelle de Kniga (ou une lampe sacrée de Môn) pour lutter contre les **ténèbres de l'Araignée**. Il peut donner aussi l'emplacement du dispositif qui cache la véritable bibliothèque du prince. Il leur demande une longue vue pour l'arrivée de la compagnie **Créance** et les invite à sa fête.

1. **Le marché**

Des bandits agressent une jeune femme : il s'agit de **Maria** Al Mounia à la recherche **d'Atlan**/Alfredo de La Puerta. L'aider donnera du crédit auprès d'elle et surtout de **Loreta** et **Cécilia** qui passaient par là.

Une Ulassy, **Syrène** vend une longue vue pour 1 PO cependant le cuir protégeant la lentille est pourrit. Un PJ malin et débrouillard pourrait associer la vue de près et la lentille pour obtenir la longue vue de **Shazam**.

Divers étals où les PJs pourraient acheter entre autre de la nourriture pour la fête de l'ambassade.

Possibilité de rajouter un étal d'amulettes osmanliennes.

1. **Le parc des Anges** : Possibilité de trouver des végétaux pour les alchimistes. L'opéra de **MVDicastario** est fermé pour le mariage mais possibilité d'ajouter l'arc de l'opéra de la saison 5 avec apprentissage de dances et achat d'instruments de musique d'Hippopotam bonus en jouer d'un instrument.

   Possibilité de voir **Sévys** observer **Jacomo** de loin à partir du 2°jour. Les PJs n'ont que peu de raison de s'y attarder. Le concours de la louche n'aura lieu que pendant la cérémonie où les PJs seront en infiltration.

2. **Le Libero**: Manoir Santa Sophia le 4° jour les PJs accompagnant ou pas **Loretta**, la voit gifler Atlan qui lui a manqué de respect.

Secret de MJ : elle est très contrariée par l'état de sa sœur qui se dégrade, la vacuité de **Jocanda** qui conspire déjà pour devenir princesse de Kniga car elle sait que la santé de **Leonid** est fragile. Elle est surtout attristée par la mort de **Kétouki Médico** son père le 3° soir à la fête de l'ambassade.

Manoir Dolce : peu de raison d'y entrer mais possibilité si vous avez un.e PJ.e vampire de lui faire amener avant l'arrivée de Nicklas le coffret de safirs maudits qui doit le tenter de la part de l'ennemi. Le coffret a été confié au PJ par Vinumys la maîtresse vampire que les Créances recroiseront et en échange de service rendu donner un pouvoir vampirique à votre PJ : ex : transformation le temps d'une scène à 60% en chauve souris (ou autre level up créatif).

Chez **Aso Shaolin** : voisine de **Jacomo**, son manoir est rempli uniquement de livres. Elle reçoit les PJs chichement car elle a revendu ses meubles pour payer ses codex. Cependant elle leur offre un repas réalisé à base des produits de son jardin.

Si les PJs ne souhaitent pas résider à l'ambassade d'Altanegra ils peuvent faire leur QG ici.

Attention le soir du 1° jour ils peuvent être en partie témoin du meurtre de **Jacomo** par le **Tulpa** sans rien y changer.
Aso offre son aide :

- pour louer une barque qui attendra les PJs en bas de la fenêtre vorace

- trouver ou faire de la Tintura negra et logiquement elle …

- … leur présentera **Jacomo Malatesta** son mentor

- elle leur indique **Aldo** l'ancien domestique connaissant les secrets du palais vendu comme esclave au marché

- écouter les potins princiers :

L'aînée **Jocanda Medico** va épouser le prince **Leonid Seneta** d'Altabianca. Elle est ambitieuse et vise la royauté sans aimer le prince.

La cadet **Loreta** est aussi ambitieuse mais aspire à servir son pays d'origine et souhaite abolir l'esclavage à Altabianca. Ce mariage lui a permis de devenir l'ambassadrice officielle **d'Altanegra** à **Altabianca**.

La benjamine **Cécilia** est dévastée par ce mariage car elle aime le prince et son amour était partagé mais la raison d'Etat… Cependant elle est l'héritière désignée **d'Altanegra** et a reçu en présent et atour de son rang un **magnifique collier en forme d'araignée en aigue marine dont étonnamment elle ne se sépare plus …**

Chez **Iacomo Malatesta**

Aso peut présenter les PJs qui restent des gens de qualité**.**

Possibilité d'utiliser le laboratoire du parfumeur (rélinium, vitania, essences parfumées…).

Bibliothèque : possibilité de lire le codex Ovo (+ 1% en érudition).

Possibilité de visiter le jardin (insérer plantes) en front de mer et de remarquer à partir du 2° jour des traces de lutte.

Althéa Fonte est présente avec sa « pupille »**Narcisse**. Les PJs attentionnés peuvent déceler sa détresse. S'ils sont sincères elle leur expliquera ses craintes et proposera de fermer les yeux sur le vol voir même leur donnera un plan détaillé des pièces de réception du palais en échange de la promesse d'une échappatoire.

Secret de MJ : Althéa comme sa sœur est une grande amoureuse, très jeune elle a eu cette enfant avec un fier capitaine qu'elle n'a jamais revue. Pour sauver les apparences elle s'est exilée dans la région des Monastères où Jacomo un vieil ami des Fonte adopta la petite fille qui s'avéra être une mage douée.

Maintenant mage de la cours princière, les nobles lui font gaspiller ses cartes pour faire des tours « divertissants », la petite fille étant trop jeune pour ne pas leur obéir, elle risque la folie de la fin très rapidement malgré son talent.

Kétouki Médico : il débarque sans tambour ni trompette pour réclamer à Jacomo la création d'un flacon de songe d'Osmanlie.

1. **L'Agora supérieure**: côté front de mer : L'ambassade d'Altanegra où **Loretta** vient d'être nommée récemment ambassadrice suite aux fiançailles de sa sœur aînée. **Jocanda**.

Les Altanegrains sont bruns aux cheveux noirs coupés courts même pour les femmes. Ils sont très athlétiques et tous et toutes d'excellents combattants vu la dureté de la vie sur leur île.

Secret de MJ : la plupart des serviteurs et gardes sont des automates très sophistiqués d'AltaNegra (reliquats des années de gloire avant que les ingénieurs trahissent et quittent l'île). Même un PJ Knigaïote a peu de chance de s'en apercevoir (réussite critique) et ils fonctionnent sans cristaux, n'impactant pas la magie d'Aria.

Bureau de Loretta : sobre avec vue sur mer. Un grand bureau en bois de Judée, beaucoup de papiers (si très bonne perception : un parchemin avec une demande de loi pour l'abolition de l'esclavage à Altabianca).

Salle à manger : vue sur la mer par une large baie. Ornée de fresques en airain des jungles et Kétioum représentant les faunes d'Altanegra. Buffet avec viandes rôtis de grands animaux inconnus des PJs et œufs à la coque géants + divers fruits exotiques et une boisson brune sucrée délicieuse à base de fève.

Chambres : luxueuses mais sobres aux couleurs d'Altanegra : noires et vertes.

Loretta propose le gîte aux PJs qui ont excellente réputation à Aria. Le matin du 2° jour elle leur propose d'alléger sa charge de travail en organisant la fête de veille de mariage ici à l'ambassade contre la promesse de leur présenter le **Prince Léonid**. Elle demande aussi au PJ combattant (minimum) de l'escorter elle et **Cécilia** au marché aux esclaves.

Gameplay pour la fête : reprendre l'exemple de la Meilleure fête du Monde à Kniga.

Secret de MJ : **Loreta** ne porte pas **Léonid** dans son cœur. Si les PJs se confient un peu à elle, elle leur elle expliquera qu'il lui a « emprunté » le Codex Geographia Altanegra. En échange de son aide elle leur demande de le lui rapporter.

Jocanda Médico : le soir du 2° jour un PJ peut l'entendre réclamer le collier d'aigues marines de **Cécilia** à son père considérant la nomination de sa cadette à la tête d'Altanegra comme un affront. Elle reste affable avec les PJs sauf manquement à l'étiquette.

Kétouki Medico : il ignore les PJs, laissant les affaires de l'ambassade à **Loretta** dont il estime les compétences. Mais **locanda** reste sa préférée. Les PJs peuvent l'entendre encourager **son aînée** a déjà préparer son mariage suivant avec **Cosmo**.

Secret de MJ : en fait **Kétouki** aime ses trois filles mais il vit dans la volonté de remettre Altanegra au centre de l'échiquier géopolitique grâce au(x) mariage(s) de sa fille qui partage son envie de grandeur pour **Altanegra**.

Cependant il est sincèrement attristé pour **Cécilia** et commande à **Iacomo** un parfum pour la réconforter et il est très fier qu'elle est été désignée comme dirigeante officielle d'Altanegra par sa défunte grand-mère.

Il est encore très secoué par le décès tragique de son épouse **France Médico**.

Il meurt dans un étrange accident de bateau mécanique : une explosion le soir de la fête de la vieille du mariage.

Cécilia Médico : d'abord désespérée (jusqu'au 2° jour à Altabianca en matinée), semble reprendre du poil de la bête à partir du moment où elle reçoit le songe d'Osmanlie. Elle suivra avec de plus en plus d'entrain sa sœur et les PJs dans leurs courses sur l'île et se lira d'une amitié sincère avec les deux guerriers de Polaris **Ganache** et **Hyparion**.

Elle ira jusqu'à tenir tête et gifler **Iocanda** qui essaie de lui arracher son collier le soir de la fête de l'ambassade.

Secret de MJ : le rénilium contenu dans le parfum agit en opposition avec le collier de l'Araignée. Au lieu de sombrer dans la dépression le poison déclenchera des envies meurtrières chez la nouvelle prêtresse **d'Utu**.

Faire régulièrement des jets de sauvegardes d'intelligence à partir de ce moment à chaque interaction avec les PJs et si raté – 1 PV sans récupération jusqu'à la fin du scénario.

Alfredo de La Puerta : invité à la fête de veille de mariage, il snobera l'événement pour un tournoi d'échec organisé par **Shazam** qui finira en nouba. Le 3° jour il est à l'orgie avec la compagnie **Créance**.

Maria Almounia : Sauvée des bandits (par les PJs ?) puis invitée par son amie **Loreta** à l'ambassade, elle est désespérée de ne pas voir **Alfredo.** Les PJs pourraient lui fournir l'adresse des soirées « événementielles » en échange de son crédit (indice la broche Alcyon dans la bibliothèque de**Icomo**).

Cosmo de Kniga : le premier prince préfère aller s'amuser chez **Alfredo** le soir du mariage (4° jour). Cette fête est organisée spécialement pour lui et tous passent sur l'affront face à ce Prince puissant qui reste un allié essentiel pendant la guerre entre Aria et Aqabah. De plus **Ioconda** après être devenue princesse d'Altabianca ne souhaite pas s'arrêter en si bon chemin… Très affable avec tous il insistera cependant pour remettre une lettre à **Kétouki** qui suite à cela quittera le fête en trombe pour mourir dans l'explosion de son bateau mécanique.

Secret de MJ : suite de l'intrigue dans le prochain scénario **Altanegra**…

Leonid Seneta : très posé mais appréciant participer à la fête surtout si les PJs ont aménagé des alcôves pour essayer des potions « récréatives ». Sa santé cependant est précaire.

Fernando : chef cuisinier de l'Ambassade. Avant-gardiste : il apprécie même les Gambas au chocolat **d'Aso**

Shaolin.

Bilan : si les PJs ont réussi à organiser une fête à la fois originale, divertissante, sans dépasser (en apparences) les convenances ils obtiendront audience auprès du prince **Léonid**. S'ils ont suffisamment de cadeaux et de bagou ils seront au minimum invités à consulter la bibliothèque princière voir invités au mariage.

S'ils ont racheté **Aldo** ils connaissaient la fenêtre vorace.

S'ils ont négocié avec **Gianni** et/ou **Aso** : ils ont la barque, les voiles noires.

Si tout se déroule bien on passe en mode horreur …

Le mariage (4° jour en fin d'après-midi) au palais

Inspiré de Un Mariage Anglais de Pétulia de Reflet D'acide chez Grimoire & Tentacules

Lieu : **Les Milles Arches** (2) : Le chancelier **Titavion** recevra les PJs à l'intendance (arche784) s'ils se présentent avec au moins un codex officiel d'Aria et une lettre de recommandation d'un ponte de la cité mais il ne fera que leur passer le codex qu'ils recherchent.

Sur une idée créative, du bagou et une excellente réussite les PJs pourraient accéder à la bibliothèque pendant le mariage sans y être invités. (Possibilité d'un scénario plus court si besoin).

Arche 404 : **Cecilia**, **Loreta**, **Hyparion**, **Ganache** et au moins le PJ combattant sont en train de libérer les esclaves achetés depuis plusieurs jours.

A Minuit alors que les feux d'artifices s'estompent le noir complet se fait dans tout le palais. **Cécilia** sous l'emprise de l'Araignée hurle à rendre fou les gens autour d'elle et ordonnent aux deux **Polariens** de décapiter tous les esclaves. Au même moment tous les gardes automates du palais s'en prennent aux invités : c'est la débandade et la course poursuite commence pour les PJs qui n'ont que peu de latitude pour répliquer. Les automates sont insensibles sauf au feu Sacré d'Ingramus et la puissance de l'Araignée dopée au rélinium bloque la magie d'Aria.

Les PJs s'ils sont malins et chanceux, prendront la poudre d'escampette et le codex Major sans demander leur reste.

Halle d'entrée : en face de l'arche, les hautes portes d'Or et de Lapis-lazuli sont

exceptionnellement ouvertes mais gardées par les automates d'Altanegra contrôlés par **Cécilia.**

Main faible : **Salle des cadeaux**, en front de mer donnant sur un balcon plongeant sur la falaise et la mer.

Iocanda, Léonid, Aso Shaolin, Titavion, des nobles et des ambassadeurs**.** (Possibilité de conversations pourtant sur le point sur la guerre en cours).

Main forte : **Escalier** menant au 1° étage. Gardé par x soldats mécaniques.

1° étage : un grand tableau d'**Isabella Medico-Jonvitch** dernière grande prêtresse d'Altanegra, portant le fameux collier de l'Araignée. Ses petites filles lui ressemblent beaucoup en particulier **Cécilia.**

La bibliothèque du prince : petite, aménagée en scriptorium pour recopier des passages de codex.

Possibilité de récupérer le codex Magisterium Altabianca pour **AlphaPizza**.

Peu d'ouvrages intéressants. Pas d'ouverture hormis un vitrail donnant sur la falaise et sellé.

Si les PJs ont rempli la quête de la longue vue de la Cie Créance pour **Shazam** ils connaissent l'existence de la bibliothèque secrète ou peuvent la découvrir s'ils sont curieux.

La bibliothèque secrète : découverte des annexes du codex Stellaris permettant de compléter le codex (1000&1 Nuits d'Aqabah) pour le transformer en codex Stella.

Le codex **Geographia Altanegra** contient quelques secrets sur l'île (voir documents Altanegra) et une lettre d'I**sabella Medico** à son époux **Walterio Medico Jonvitch**. Elle insiste sur le fait de ne plus porter le collier de l'Araignée même s'il lui donne de grand pouvoir. Elle supplie **Walterio** de le faire disparaître et de ne surtout pas le transmettre à son héritière **Cécilia.**

Secret de MJ : seule la grande affection pour sa famille a permis à **Isabella** de se soustraire à l'emprise du collier.

Salle à manger : face au hall d'entrée.

Iocanda : elle fera tout pour sauver la petite **Narcisse** car malgré tous ses défauts elle a bon cœur.

Titavion : il perdra le **Codex Major** dans la débâcle et un PJ roublard pourra le récupérer (ou PNJ **Aso Shaolin** si PJs le méritent par leurs actions).

Leonid : privilégiera sa survie et celle de quelques proches en se retranchant derrière une grille conduisant à ses appartements privés.

Althéa Fonte : brillante épéiste comme sa sœur et mère dévouée elle combattra jusqu'à la mort s'il le faut.

Nombreux gardes automates sous l'emprise de **Cécilia.** Ils se sont sensibles qu'au Feu sacré d'Ingramus ou pourront être (difficilement) jetés par une fenêtre dans la mer.

Secret de MJ : la magie de l'araignée dopée au rélinium annihile la magie d'Aria (uniquement).

La cuisine : en contre-bas de la **Salle à manger** via un escalier et donnant sur la **fenêtre vorace** : logiquement les PJs passeront par là pour s'enfuir et regagner le **Corbeau Blanc** avec la barque avec quelques PNJs éventuellement.

Bonne Fortune : revenant des souterrains secrets après avoir rencontrés les **Créances**, il brisera le collier de l'Araignée avec l'arc d'If **d'Axare** et enlèvera **Cécilia** pour regagner **Le Malaouï Ardent**.

Conclusion

Si les PJs sont vivants et ont réussi leur mission :

- ils recevront leur réponse via le codex Major ou Erica Porte Tempête

- seront bien vus d'**Alpha pizza** (l'apprenti miséricordieux devient Mage titulaire)

- s'ils restent discret vis-à-vis d'Altabianca : ils resteront en bon terme surtout que grâce à la cohue rien ne prouve qu'ils ont le codex normalement

- **Loreta** leur proposera de libérer **Cécilia** en la remplaçant par un sosie (jouable en textuel en inter partie) : possibilité de récompenses voir de terres (îlot) par Altanegra

- sur un mal entendu toute interaction avec **Cosmo** pourra permettre à un Knigaoïte roturier d'être anobli

La suite de l'aventure se poursuivra à **Altanegra…**

Bibliographie

Aria : La couronne, le sceptre et l’orbe de Fibre Tigre chez Elder Craft

Game of Rôle : Saison 1, épisode 4/7/8 de Fibre Tigre sur la JVT TV

Les 1000&1 Nuits d’Aqabah d’Anissa Zhara d’après Game of Rôle de Fibre Tigre

Un Alchimiste en Pays Môn de Twinkys d’après Game of Rôle de Fibre Tigre

Un Mariage Anglais de Pétulia de Reflets d’Acide chez Grimoire & Tentacules

Une Sorcière chez les Mages de Vincent Estria d’après Aria de Fibre Tigre chez Elder Craft

Scénario joué en 4 séances avec 4 à 6 joueurs/joueuses avec les archétypes :

Botaniste voleuse : Aso Shaolin par Frimaë la rôliste @frimaëpocus : devient Fleuriste Royal des deux principautés.

Alchimiste roublard : Plutaxx Delgada par Plutaxx @Plutaxxxxx : sauve son neveu.

Apprenti miséricordieux : Tiréus par Kazzer : devient Mage titulaire et professeur à l’académie.

Mage de feu de Varna : Max Delaie par Blackdese @Blackdese : a fait de nombreuses rencontres amoureuses.

Epéiste mercenaire : Enfyss de Rouge Oiseau par Enfy @EnfyssO : rentre chez elle enfin presque …

Guerrier des arènes de Kniga : Lazlo par Lazlo : anobli par **Cosmo** sur un malentendu des cartes du **Kaos** !