

Durant la fête des couleurs, deux malades de l'Acqua Maleficente se baladent au milieu des quartiers chics de Venezia. (Les PJ pourront constater qu'il y a beaucoup moins de monde qu'à l'ordinaire...beaucoup de personnes ne sortent plus de chez elles car contaminées par la maladie de l'eau - certains membres des hippogriffes ne donnent plus signe de vie depuis quelques jours)

Les PJ sont envoyés pour savoir ce qu'ils faisaient là par un représentant de leur supérieur (qui est mal à l'aise - son chef et le doge présentent de signes de contamination mais ordre est donné de ne rien dire pour ne pas affoler tout le monde). Cette personne en profite pour demander aux PJ de trouver l'un des médecins spécialiste de la maladie et de le ramener au Palais du Doge en toute discrétion (il est introuvable depuis une semaine).

En enquêtant, les PJ vont remonter la piste des deux malades en allant dans les entrailles de la ville. Ils peuvent aussi enquêter sur l'un des deux médecins qui laissera derrière lui des documents très importants ainsi que la description d'un artefact qui aurait la propriété d'attirer les Chimères.

Là, ils découvriront que deux scientifiques (médecins à l'hôpital où l'on soigne les malades atteints de la maladie de l'eau) ont réussi à capturer une chimère (attirée par un artefact étrange - celui-ci se trouve dans le laboratoire). Ces deux hommes vouent un culte à la créature et souhaitent propager la maladie à travers tout Venezia et Reggia.

Le circuit d'eau est déjà contaminé. Et de nombreux malades sont prêts à être libérés dans la ville (ce qui va d'ailleurs arriver - ce plan est en préparation depuis de nombreuses années).

La remontée à la surface va être très difficile. Une fois hors des sous-sol de la terre, l'invasion par les malades a déjà commencé. La panique s'installe très vite.

Face à ce mouvement d'incertitude, les malandrins des bas-fonds en profitent pour envahir les beaux-quartiers et pour commettre des vols et autres actes de délinquances.

Une fois à la surface, le chaos commence à s'installer. Certaines maisons sont en flammes. Des Purificateurs sont au travail et éliminent les malades et porteurs de la maladie mais, face au nombre grandissant, ils sont vite débordés.

Les Hippogriffes sont aussi entraînés à éliminer la vermine. L'un d'eux leur annonce que des membres de leur confrérie sont atteints et deviennent un danger. Le Doge doit savoir ce qui se passe. Mais, pessimiste, l'Hippogriffe est persuadé que la ville est perdue et qu'il faut l'évacuer; Le doge doit être protégé.

Arrivé au Palais du doge, les PJ se font attaquer par la garde personnelle du Doge. Ils sont contaminés.

Le doge lui-même est malade. Dans un moment de lucidité, il communique aux PJ comment détruire la cité afin de sauver Reggia.

(aller dans le cœur de la ville provoquer une surchauffe des machines et fuir rapidement)

La situation en ville se détériore encore plus. tout est à feu et à sang. La population fuit vers le port en espérant pouvoir monter dans un des bateaux encore à quai. Des hippogriffes s'affrontent les uns les autres.

Les bas-fonds incendient la ville partout où ils passent.

L'accès au coeur de Venzia est dangereux. Mais ils y parviendront. Une chimère est présente.

Deux options : si l'artefact est récupéré, les pjs peuvent éloigner la créature.

Si l'artefact n'est pas en leur possession, un (ou plusieurs) PJ peuvent se sacrifier en entraînant la créature hors du coeur de la ville pour que les autres puissent accomplir le plan.

Une fois le compte à rebours de la destruction de la ville engagé, il faut s'échapper.

Première phase : enquête et on voit que c'est la grosse merde

Deuxième phase : on fait tout péter et on sauve ses miches.

Durant l'enquête ils se rendent compte que le doge et ça famille et la plupart de la population sont contaminé, la seul chance pour Reggia et de faire sauté Venzia!!!

Mais ils doivent sans sortir pour avertir les autres îles.

Car les savants qui on fait ça on pour but de faire sauté toutes les villes (les savants louent un culte au Chimere, ils peuvent le découvrir chez les savant avec une pièce un peu cacher avec des cercle des lumierer une ambiance noir), les PJ peuvent découvrir en enquêtant qu'ils vont se rendre sur L'île sous marine (Ublis), prochaine suplement !! faut placer les produits !!

Un pj (leur boss qui devra retenir une partie des hippogriffe contamine, qui vont tout faire pour les tuer) vous indiquera le moyen, faire sauté la pile grâce a un détonateur conçue par le doge il a quelques année.

Bien-sur tout vas sauter avant qu'ils est le temps au générateur.

Et cela vas sauter au moment ou ils sont bloqués par des chimmère (cela va tuer les chimmère, comme tout bon filme américain!!)

Teste d'esquive contre l'explosions :

SD20 = esquivé

SD15 - 19 = 4D6 dégats

SD 10 - 14 = 6D6 dégats

SD 5 - 9 = 10D6 dégats

SD 0 - 4 = Mortdeuxieme

Cette explosion va leur offrir une porte de sortie, mais dans un grand bordel, éboulements, d'explosions, etc etc (ne pas hésiter a taper la table la faire bouger, voir des cadavre de partout etc etc ) tout les teste d'acrobatie - 1D.

Certain devront enlevé leur armure pour ne pas avoir de gros malus (hésite pas à leur dire)

Je pense qu'ils vont tout faire pour aller au port, mais il est pris d'asso par toute la population.

S'ils demandent les hippogriffes possèdent quelques bateaux pour cacher dans une crique (bien-sur, ils vont devoir affronter des créatures des bestiaires !!! )

LE calme revient des qu'ils arrivent près du port. Pour leur laisse le temps de tenter un truc si non les guider vers le port des hippogriffe.

Après un round de combat, avec la créature à la crique, une explosion va retentir pire encore, et l'île va s'engloutira sur elle même (compter 10 round pour qu'il rentre dans le

bateau, mettre la pression avec une gros D10 tic,tac ils vont vite comprendre) une fois dans le bateau, ils ne sont pas encore hors de danger ^^^ Ils faut qui'ils soient loin de l'île pour ne par être happés ou pris par les remoud (le sounami) compte 5 rounds (3 testes de pilotage, je te donne tout cela après) si ils ont réussi les 3 ils sont sauf.  
Si 2 réussits Teste de piloatage pour la vague dure, si 1 très dur, Si Aih !!!

++