

Un inspis pour un univers de campagne : Néo-Vestales

Cet univers de campagne fait plutôt référence à des [magical girls](#) de type Sailormoon. Les deux univers sont distincts, mais il existe certaines similitudes en surface. Cette campagne fait aussi référence à la mythologie Gréco-romaine. Libre à vous de le modifier à votre convenance.



Les personnages : Les personnages sont des lycéennes qui vivent de nos jours et vont au même lycée. La déesse romaine Vesta va les choisir pour y incarner l'esprit des Vestales, gardiennes du temple de Vesta dans le but d'empêcher les forces des ténèbres de réveiller Achéron, le démon du chaos. Les personnages ont accès à leurs pouvoirs qu'après une phase de transformation, réalisée grâce à un médaillon qu'elles portent en permanence sur elles. Ce médaillon concentre aussi leur énergie magique qui est appelée "Thermoénergie". Après la phase de transformation, les personnages se retrouvent en costume : il s'agit d'une courte tunique de soie dans le plus pur style antique. La couleur du costume dépend du personnage. Sur le côté gauche, se trouve une large bande blanche verticale dans laquelle sont finement brodés des motifs entrelacés faisant penser à des flammes. La tunique est serrée à la taille par une ceinture de cuir à laquelle pend une épée courte: un glaive. Le manche en argent de ce glaive est incrusté de pierres précieuses et la lame, finement ciselée, est gravée de motifs entrelacés. Un casque romain étincelant orné d'un panache de la même couleur que la tunique complète la tenue.

Exemples d'attaques magiques possibles (pour les dégâts, voir les règles sur les attaques magiques):

Thermo-pilum: envoie une pointe de feu sur un adversaire désigné

Sismo-glaive: le personnage frappe le sol de son glaive. Une onde de choc très puissante se propage sur le sol jusqu'à la cible.

Les adversaires : Les forces des ténèbres sont emmenées par un être démoniaque appelé **Le Styx**: c'est un serviteur d'**Achéron**. Il apparaît sous la forme d'un nuage de fumée sombre. Ses actions font peser une lourde menace sur l'univers tout entier. Il est secondé par trois généraux qui ne sont autre que les trois gorgones : **Euryale**, **Steno** et **Méduse**. Le Styx et ses trois généraux, sont à la recherche du **sceptre d'Achéron** seul capable d'ouvrir les portes des mondes souterrains (le royaume d'Hadès) dans le but d'en faire sortir le dieu du chaos dont ils sont les serviteurs. Celui-ci y avait été emprisonné 2000 mille ans auparavant par les gardiennes du temple de la déesse Vesta. Ces gardiennes se réincarnent dans le corps des personnages de la campagne.

Il utilise ses généraux pour récupérer toute l'énergie nécessaire à son projet, car pour faire apparaître le sceptre d'Achéron, il est nécessaire d'absorber l'énergie de nombreux humains.

Les généraux du Styx utilisent de petites statuettes représentant les démons qu'ils veulent appeler. Pour cela, ils cassent la statuette par terre, une boule de fumée s'échappe des morceaux et le démon apparaît. Celui-ci s'attaque aux humains proches en essayant de s'emparer de leur énergie vitale. L'énergie des victimes est absorbée par un médaillon en forme d'étoile qui pend au cou des démons. Les démons peuvent être apparentés aux créatures de la mythologie (Sphinx, Minotaure...) ou être complètement originaux, selon les cas. Au départ, les créatures seront plutôt faibles avec un ou deux pouvoirs. Plus on avancera dans la campagne, plus ils seront coriaces et malins.

Le repère des forces du mal est secret au début. Au fur et à mesure que la campagne se déroulera, des indices permettront de localiser l'endroit où le Styx se terre. Le repère du Styx se situe dans un temple abandonné et à moitié en ruine, en pleine montagne et difficile d'accès.

Comment débiter la campagne :

Les scénarios de la campagne doivent faire alterner les scènes de la vie lycéennes avec celles dans lesquelles les persos sont amenés à utiliser leurs pouvoirs au service de Vesta. Le premier doit planter l'univers de la campagne. Au départ, les personnages ne se doutent pas de ce qui va leur arriver.

Exemple d'intro possible: le scénario débute par une visite de la classe dans un musée sur l'antiquité. Dans l'une des salles sur l'antiquité romaine, les personnages sont curieusement attirés par une statue représentant la déesse Vesta. Les persos se rendent alors compte que les autres personnes présentes dans la salle ont été figées, comme paralysées et qu'elles sont les seules à pouvoir bouger. Puis les persos ont l'impression que la statue dégage une aura de plus en plus forte. Le halo lumineux s'agrandit, englobe toute la pièce, les éblouit. Les persos ont alors l'impression d'être aspiré par la statue. Elles ont l'impression de flotter dans l'espace pendant quelques secondes. Puis tout cesse.

Elles se retrouvent alors dans une sorte de petit temple à colonne au milieu d'un paysage idyllique, et au pied d'une statue de la déesse Vesta, identique à celle du musée. Elle ont en fait été projetées dans une dimension parallèle. Apparaît alors une très jolie femme vêtue comme dans la Rome antique et couverte de bijoux étincelants, Elle se présente à elles comme la déesse Vesta. Elle est accompagnée d'une petite louve appelée Loupa et qui parle. La déesse leur explique qu'elles ont été choisies pour que l'esprit des Vestales puissent se réincarner en elles dans le but de combattre les dessins du Styx (voir plus haut). Chaque perso reçoit ainsi des pouvoirs dans ce but. Pouvoirs qu'elles ne pourront utiliser qu'après une phase de transformation. Les transformations des persos en " Néo-Vestales " se font grâce à un médaillon dont elles reçoivent toutes un exemplaire personnalisé : le médaillon de Vesta.

Vesta leur montre ensuite dans le reflet de l'eau d'une petite fontaine qui coule au milieu du temple, une image de la salle du musée d'où elles viennent. On y voit une créature qui s'attaque aux personnes paralysées en leur absorbant leur énergie magique. Vesta décide de renvoyer les personnages dans leur monde afin qu'elles aillent combattre cette créature immédiatement.

Ce sera le premier combat contre les forces des ténèbres.

La suite de la campagne aura pour but de faire monter la pression et de permettre aux persos de découvrir peu à peu quels sont leurs adversaires. Lorsque leur repère sera localisé, elles

pourront aller lors de la dernière partie, aller mettre fin à leurs agissements. Faire en sorte que cela coïncide avec la délivrance proche d'Achéron.

Voici un exemple de progression possible de campagne: La campagne fait 12 épisodes (scénarios). Tous les trois scénarios, un PNJ fort est présent et peut être éliminé par les PJ: les trois gorgones puis, dans le dernier épisode, le Styx. Rien ne vous empêche d'ajouter des épisodes à la campagne, ou de transformer ceux proposés.

1er scénario: au musée. Les personnages font connaissance de Vesta qui leur explique leur mission. 1er combat contre une créature de pierre dans le musée (voir plus haut).

2ème scénario: Un épisode d'une série à succès est tournée dans l'enceinte même du lycée. La présence des vedettes principales de cette série très populaire fait tourner la tête aux lycéennes. Le réalisateur cherche des figurants pour l'épisode qu'il tourne. Un casting est organisé. C'est au cour de ce casting, ou bien lors du tournage, qu'un démon attaque.

3ème épisode: Une course de cross est organisée par le lycée. Le trajet passe par une forêt qui a mauvaise réputation en raison d'une ancienne légende. Les personnages venus faire des repérages le soir, après les cours (pour mieux s'entraîner ou pour trouver le meilleur endroit pour voir la course) remarquent des lueurs étranges dans les bois et les ruines d'une maison qui s'y trouve: il s'agit d'une gorgone. Elle est venue préparer l'attaque qui doit avoir lieu le jour de la course. Si elle remarque les PJ, elle invoquera un démon en casant une statuette pour couvrir sa fuite. Les PJ peuvent remarquer que le bois est particulièrement touffu et sombre par endroits. Le jour de la course, les persos peuvent y participer, ou bien être venus encourager des amis. Une attaque de deux golems de bois a lieu dans la forêt dans le but de capter l'énergie des participants. La gorgone est aussi présente en personne afin que l'opération se passe au mieux. C'est l'occasion de l'éliminer.

4ème épisode: A la piscine, un ou plusieurs personnages viennent s'entraîner en vue du prochain championnat de natation de la région. Ils peuvent faire la connaissance d'un des participants et s'entraîner avec avant. Ce PNJ est en fait une des gorgones qui a pris une apparence humaine pour mieux commettre ses forfaits lors du championnat. Les Pj peuvent remarquer que ce perso nage particulièrement bien. Afin d'endormir la méfiance, la gorgone se montrera très aimable et lancera des sorts de séduction sur les PJ. Lors de la compétition, la gorgone invoquera un démon aquatique dans la piscine: un Kraken translucide (les tentacules sont en option ;-)).

5ème épisode: Une visite au musée des sciences naturelles est organisée par le lycée. Présence de la deuxième gorgone; Elle anime des troupes entières de squelettes d'animaux présents dans les galeries du musée et s'en sert pour attaquer les visiteurs et leur absorber leur énergie. Panique assurée dans les salles et les couloirs du musée.

6ème épisode: Au théâtre municipal de la ville doit se dérouler un concours de chant permettant d'accéder à des auditions pour devenir vedette de la chanson. Les personnages peuvent s'y inscrire. Les sélections sont dures. Attaque d'un démon de feu lors du concours. Combat dans la salle puis dans les coulisses et jusque sur les toits. Un incendie se déclenche dans le bâtiment en raison. Présence de la seconde gorgone à éliminer.

7ème épisode: A la patinoire: les championnats régionaux ont lieu en ville; Présence de jeunes vedettes du patinage qui commencent à se faire connaître. Les personnages peuvent

participer aux compétitions ou venir encourager des participants qu'elles connaissent. Attaque de démons de glace. Lors d'une répétition; Les démons sortent de la glace de la patinoire et emprisonne les gens présents.

8ème épisode: Festival du lycée. Chaque année, un festival est organisé dans l'établissement; C'est une journée porte ouverte avec de nombreuses attractions et stands tenus par des élèves. C'est une sorte de kermesse qui se prolonge jusqu'à minuit. La troisième gorgone invoque des démons pour s'emparer de l'énergie des humains présents à la fête lors du bal qui est donné en soirée. Du fait de la fête, il est possible d'axer le scénario sur les sentiments des PJ: Chacune cherchant à inviter celui qu'elle aime ou à lui déclarer sa flamme.

9ème épisode: La troisième gorgone cherche à s'en prendre directement aux PJ. Par le biais d'une fausse lettre, elle leur fait croire qu'elles ont gagné un week-end gratuit à la plage avec séances de plongée sous-marine. Après un voyage sans histoires, les PJ débarquent dans une petite station balnéaire. Mais la maison qui leur est destinée est à l'écart et en piteux état. Elles sont accueillies par leur moniteur de plongée sous-marine dont l'aspect peu engageant n'inspire pas confiance (En réalité, il a été engagé comme moniteur mais ne fait pas partie du groupe des démons). Il leur raconte que la maison est un ancien repère de naufrageurs et que leur victimes hantent encore les environs en cherchant à se venger. En plongeant, elles découvrent les ruines d'un temple antique. Il s'agit du repère de la troisième gorgone. Celle-ci cherche à les attirer à l'intérieur pour pouvoir mieux les piéger. Les personnages devront subir l'attaque de démons aquatiques des profondeurs (les tentacules sont encore une fois en option...). Les PJ auront l'occasion d'éliminer la troisième gorgone.

10ème épisode: Au musée d'art: les personnages visitent les galeries de peinture avec leur classe et leur professeur d'art plastique. Vesta en personne apparaît aux PJ et leur explique que le Styx aura bientôt réuni toute l'énergie qui lui est nécessaire pour faire apparaître le spectre d'Achéron. Le temps presse. Des spectres attaquent les visiteurs: ils s'agit de personnages issus des toiles du musée et auxquelles le Styx donne vie à distance.

11ème épisode: Vacances à la neige (ou bien classe de neige). Les personnages se retrouvent à la montagne. Attaque d'un démon des neiges (type Yéti). Le Styx a enfin collecté assez d'énergie pour faire apparaître le sceptre d'Achéron. Celui-ci apparaît au sommet de la plus haute montagne de la région: il y avait été déposé par les Vestales au temps où un temple de Jupiter s'y élevait encore. Il irradie une énergie qui ne peut être captée que par des êtres possédant des pouvoirs magiques. Si le Styx s'en empare avant les PJ, le scénario 12 aura lieu comme prévu. Dans le cas contraire, la bataille finale peut avoir lieu au sommet de la montagne, dans les ruines du temple. Note: cet endroit est bénéfique aux PJ et leur accorde un bonus de +1 à toutes leurs actions. Dans tous les cas, les personnages découvrent que le repère ennemi doit se situer à proximité.

12ème épisode: Les personnages s'attaquent directement au repère du Styx situé dans un ancien temple en montagne et dont ils ont découvert l'emplacement dans le dernier épisode. Le temple est gardé par 4 démons puissants. Il faudra ensuite vaincre le Styx avant qu'il ait pu réveiller Achéron. Des attaques combinées seront certainement nécessaires pour venir à bout de tous les ennemis. Note: cet endroit leur est maléfique: tous leurs jets subiront un malus de -1. Il est possible de jouer les deux derniers épisodes d'une traite.