

Adaptation



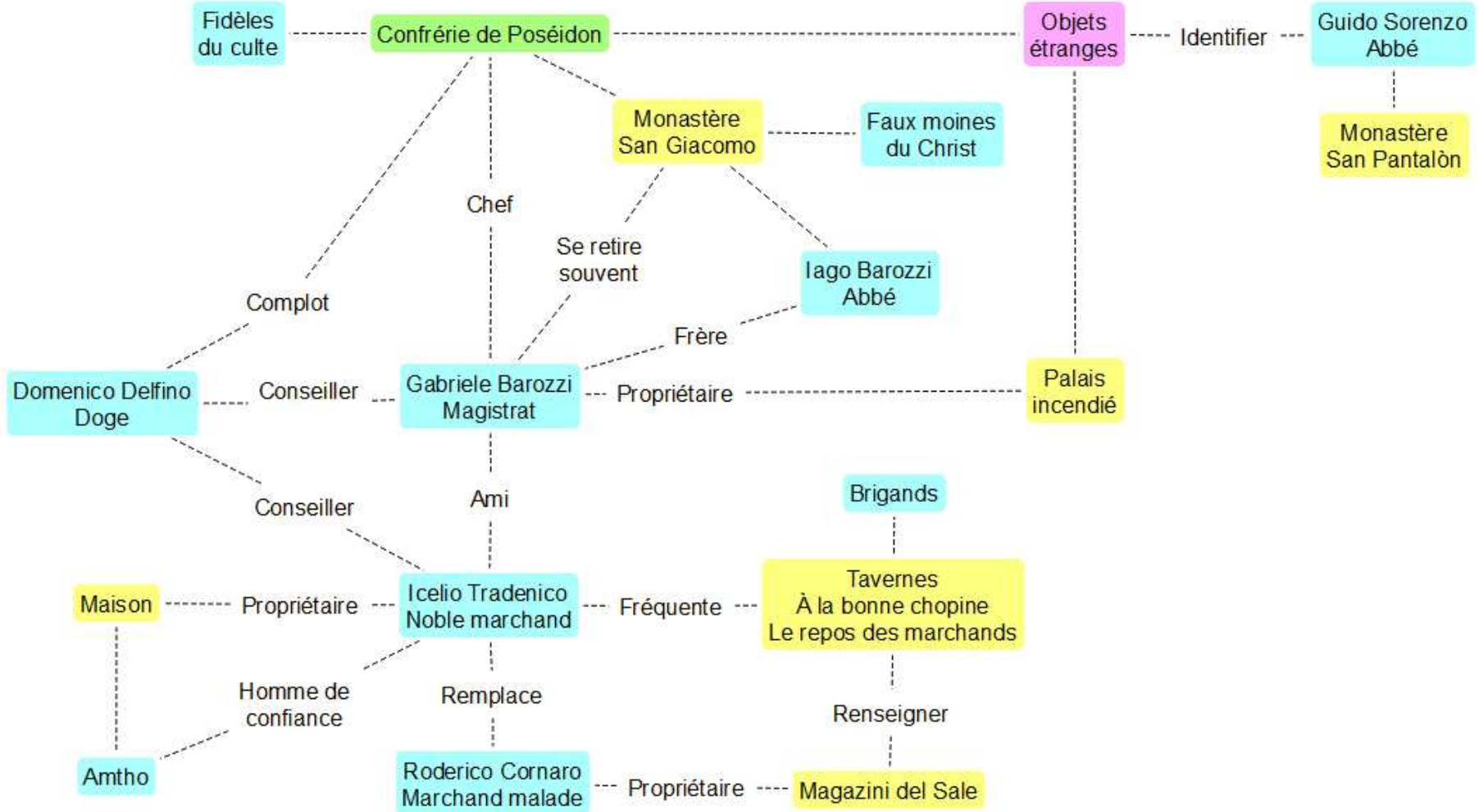
Mort à l'arrivée

Ce document contient des aides de jeu pour l'adaptation scénario Cthulhu 800 « Mort à l'arrivée » paru dans Casus Belli #10 (pp. 186-197) à Ars Magica *light*¹. Ces aides de jeu sont classées de la plus générique, utilisable à Cthulhu (carte heuristique des PNJ, nom du Doge excepté), à la plus spécifique (ma saga crétoise sise dans les années 1220), en passant par les caractéristiques de PNJ pour ArML. *Enjoy!*

J. Darmont, 2015

¹ <http://darmont.free.fr/arm/download/arm-light.pdf>

Carte heuristique des PNJ



Caractéristiques ArML des PNJ

Fidèles du culte

25 ans. Compétences : athlétisme 2, attention 2, combat en mêlée 3 (armes légères), connaissance de l'Europe mythique 2 (Candie), discrétion 2, intrigue 1, langues 1 (Italien ou Crétois), profession (variable selon les individus) 3, occultisme 1, survie 1.

Brigands

27 ans. Compétences : athlétisme 3, attention 2, combat en mêlée 3 (armes légères + armures légères), connaissance de l'Europe mythique 2 (Candie), discrétion 3, langues 1 (Italien ou Crétois), survie 2.

Faux moines du Christ

29 ans. Compétences : attention 2, combat en mêlée 2 (armes légères), discrétion 2, langues 1 (Italien), langues anciennes 1 (Grec), occultisme 3, profession (variable selon les individus, avec une dominance artistique) 3.

Iago Barozzi

34 ans. Vertu : lecture sur les lèvres. Compétences : attention 3, combat en mêlée 3 (armes légères), connaissance de l'Europe mythique 3, intrigue 2, instruction 3, langues 1 (Italien), langues anciennes 2 (Grec, Latin), occultisme 3. Confiance : 3.

Gabriele Barozzi

44 ans. Vertu : pouvoirs occultes (utiliser le score d'occultisme en lieu et place de technique + forme pour lancer un sortilège, uniquement dans les formes Aquam, Animal, Mentem et Vim). Compétences : attention 2, combat en mêlée 2 (armes légères), droit 4, connaissance de l'Europe mythique 2, intrigue 3, instruction 3, langues 2 (Italien, Crétois), langues anciennes 2 (Grec, Latin), occultisme 4. Confiance : 3.

De Venise en 800 à la Crète en 1220

- Le doge de Venise est remplacé par le doge/duc de Candie.
- Les mages sont directement convoqués par le doge.
- Les Carolingiens peuvent être remplacés par des représentants de l'Empire de Nicée ou du Sultanat de Roum, voire par des Génois revanchards.
- Utiliser les rebelles crétois comme fausse piste.
- San Pantalòn se trouve à Candie.
- San Giacomo se situe sur la côte, quelques lieus à l'ouest de Candie.
- Le Culte de Poséidon est soit simplement le culte (féérique) d'un ancien dieu, soit doublé comme dans le scénario d'origine d'un culte plus sombre (infernale).