

PREMIER CROISSANT: Objectif citoyen !

Ambiance :

Lors de l'expédition sur le glacier de Valind, les PJ ont sauvé une quête héroïque lunaire. Dans ce monde à la veille de la guerre des héros, il est souhaitable de choisir un camp... Dorénavant, les PJ sont indésirables dans celui des ennemis de l'Empire Lunar. Il est tout naturel qu'ils souhaitent poursuivre leur ascension sociale. Malheureusement, si l'Empire est accueillant, sa citoyenneté se mérite. Outre les 100 « Impériaux » d'argent requis pour les frais administratifs (inscription dans les registres du culte de l'Empereur Rouge), il y a une légère formalité à remplir.....trois ans dans la légion. Engagez-vous, rengagez-vous qu'il disait ! Voilà nos futurs héros lunaires en armure de lamelle ou de cuir, avec ciméterre et pilum, affectés à une province périphérique « quasi pacifiée » : Pavis !

Nombre de joueurs de Runequest ont joué des résistants orlanthis, cachés dans la capitale praxienne, luttant pour la liberté de Sartar. Voici l'occasion de voir le revers de la médaille. Vos PJ devront déjouer les complots, patrouiller, faire parler les « terroristes », et mater la révolte qui gronde. Halte au manichéisme, il n'y a pas de bons et de mauvais dans Glorantha (sauf le chaos bien sûr). L'Empire apporte la civilisation et la prospérité, aux dépens de la perte de l'autonomie et d'une pointe de décadence. N'ayez pas peur d'envoyer vos PJ contrecarrer les plans du chaos. La philosophie lunaire est claire sur ce point : le chaos doit être contrôlé ou détruit, seuls les plus puissants des lunars peuvent le contrôler. Dans Prax, à cause de l'importance du culte du taureau tempête, la mode n'est pas trop aux brocs illuminés s'occupant des toilettes publiques comme à Glamour. Il est politiquement bien plus important pour Sor-Eel de prouver que les lunars sont une force de paix à même de faire échec au chaos que de s'allier des bandes de créatures perverses, ce qui de plus briserait l'alliance avec les yelmalites. Les PJ s'opposeront aussi à une secte orlanthie radicale, éprise de liberté, mais aux méthodes pour le moins expéditives et critiquables. Les Grisons des Vents Secrets font du trafic d'artéfact entre Maniria et Prax, armant la rébellion des reliques de l'Empire de Pharaon. Les PJ auront l'occasion de tenter d'intercepter un chargement d'artéfact, cette séquence sera pleine de rebondissements à la « aventuriers de l'Arche Perdue ». L'issue de ce scénario sera la première fois où Argrath, qui pour l'instant se fait appeler Garrath et est le chef d'une autre secte orlanthie, coordonnera une première escarmouche contre le pouvoir lunar... Si les PJ se sont illustrés dans leur carrière militaire, ils auront peut être l'opportunité de commander tout ou partie des forces lunares et alliées. Un examinateur de la Lune Rouge, Apius Aglus, veille dorénavant sur la progression spirituelle des PJ. Ils souhaitent les aider à atteindre l'illumination et la guérison lunaire. Il interviendra entre les scénarios pour examiner les PJ. Avec la victoire probable contre les forces orlanthies viendra la « quille », sauf en cas de désir des PJ de rester dans l'armée. Nos jeunes citoyens seront néanmoins incités à accepter une nouvelle mission de pour le Service d'Exploration Lunar : colons dans la désolation. Mais ceci sera un premier quartier

Documents recommandés :

Pour concevoir ce scénario, je me suis inspiré du mini scénario " Three Flowers " disponible sur le net (<http://killer.discordia.ch/Roleplay/RuneQuest/Adventures/SixAdventures/3f01.htm>) et d'un supplément I.C.E pour JRTM: " Les Assassins de Dol Amroth ", qu'il vous faudra acquérir pour obtenir les plans et détails d'ambiance. On peut avec un peu de temps se passer du supplément ICE en redessinant plans et obstacles. Pour jouer la dernière partie, il vous faudra aussi maîtriser les règles de bataille. Les PJ doivent se faire un nom dans Prax. Aussi, n'hésitez pas à insérer des scénarios du commerce en assignant des missions à la décurie. Certains des chapitres ci-dessous sont en marge de la trame de fond générale, et sont donc modulables, pouvant être insérés où bon vous semble dans le cours de la campagne.

Chapitre 1 : Bienvenue à Pavis

Retour aux sources :

Après leur périple sur le glacier, les PJ arrivent à Bout du Monde en bateau lune. Pendant le voyage, ils font connaissance avec Salmon Ingili, frère de Moshe, chef de la puissante famille Ingili. Salmon est un initié de Pavis. Il fut en son temps un héros de la guerre contre les lunars. Grâce à lui, de nombreux rescapés ont été guidés en sécurité à la Porte des Cornes, où une forte communauté de prêtresses de Chalana Arroy avait émigré et installé un hôpital de savane. Avec le temps, Salmon a compris que les lunars amenaient une grande prospérité pour Pavis et il s'est rangé dans la ligne des « impériaux » de Hallarax le chanteur (collaborateurs). Il est de retour à Pavis après un pèlerinage à Glamour où il a emmené son petit fils, David, 13 ans, découvrir les fastes de

la civilisation. Durant le voyage en bateau lune, les PJ peuvent interagir avec ce sympathique vieillard. Ce dernier, très pédagogue, va leur enseigner gratuitement langue et culture de Pavis, leur parler de la politique de la ville (personnalités, courants, religions, gardes, couvre feu, grandes familles, races non-humaines...)

A la cité de Bout du Monde, il faut abandonner le bateau lune, et prendre place dans une des caravanes de Khaled Dune d'Or (un richissime marchand sable, père d'une jeune fille de 9 ans, qu'il voudrait bien marier à un vrai héros !). Avant de partir, En passant près de la pyramide des dragoknewts, les PJ vont à nouveau recevoir la visite du newtling Guilop, ambassadeur plénipotentiaire du peuple dragoknewt. C'est lui qui avait voulu fendre la langue d'un éventuel aventurier oriental. Il souhaite prélever des échantillons de chaire pour fabriquer les œufs de réincarnation. Hélas, l'émissaire a oublié le pourquoi il devait prélever telle ou telle partie du corps des PJ. Vont ils lui faire confiance ?

Un accueil martial :

Salmon prendra congé des PJ à l'entrée de Pavis, et ceux ci seront menés à Bor Eel, frère du gouverneur Sor Eel, Conte de Prax. Quand il voit pour la première fois les nouvelles recrues, la déception se lit sur son visage. Il fustige discrètement le tribun chargé de l'escorte. Manifestement, il attendait beaucoup plus et des soldats mieux entraînés. A croire qu'il n'y a que lui qui mesure le danger qui règne à Pavis. Le tribun tentera de le raisonner en lui montrant un rapport secret sur les PJ (rouleau de courrier impérial). Reprenant son calme, il se lance dans un bref discours de bienvenue, inadapté car il s'adressait à une centaine d'hommes... Gêné, il en écourte le texte (annexe 1). Préférant un style plus direct, il leur demande de choisir leur affectation entre les trois unités régulières (hors la garde personnelle de Sor Eel, bien sûr) : Les Lanciers d'Antilopes (cavalerie lourde, sables), la Phalange de Marbre (infanterie lourde) et les Peltastes au Bouclier d'Argent. Cette dernière unité sera probablement préférée car se prêtant mieux à l'excentricité d'un groupe de PJ. Si la plus grosse partie de l'unité est constitués de troupes auxiliaires (frondeurs, archers...), il y a un certain nombre de non humains, et de soldats doués qui forment des décuries avec des missions type « commando ».

Le choix fait, les PJ sont conduits par le tribun à la caserne, et présenté au centurion Barnarios, en charge de l'unité des Peltastes aux Boucliers d'Argent. Celui ci lèvera à peine les yeux de son bureau, disant qu'il a d'autres chats d'ombres à fouetter que de répartir les bleus dans son fantôme de centurie. A nouveau, le tribun plaidera la cause des PJ en mettant en avant leurs qualités exotiques, puis il prendra congé en saluant. Le centurion répondra mollement, mais dans le geste, un parchemin tombe de son bureau, il se baisse pour le ramasser et sourit imperceptiblement. « Eh bien, il faut croire que c'est le destin... J'ai justement une décurie à compléter. Ordonnance, allez me chercher le décurion Dalamitès Pompéus... Je suis sûr que le décurion saura faire fructifier vos qualités exotiques ! (rires) ». Arrive un jeune homme de 19 ans, en tenue de légionnaire impeccable. Le centurion fait les présentations puis prend congé des PJ.

Le décurion mène alors les PJ à la chambrée, où il présente le reste de sa décurie (cf. annexe 2). Profitez de l'occasion pour faire un peu de rôle play en amenant les PJ à bien rentrer dans leur nouveau rôle. La 5^{ème} décurie vient d'être décimée par...une terrible diarrhée contractée lors de la dernière patrouille fluviale vers Ronegarh (cf. Muriah et ses Broos qui polluent le village de Weiss). Heureusement, Harnasti, prêtre de Deezola affirme que les légionnaires survivants sont non contagieux. Les PJ vont avoir une première semaine calme, entre corvées, entraînement et service de garde. Dans les tavernes pro-lunares le soir, on parle sans cesse des terroristes orlanthis et de la façon dont ils forcent Sor Eel à maintenir un couvre-feu « musclé ». Cela devrait faire monter un peu la tension. Si l'occasion de présente, faites dégénérer les relations entre soldats des différentes centuries pour générer un combat d'auberge. Par exemple, une décurie des Phalanges de Marbre, constituée de citoyens, prend de haut les PJ, commandés par un babouin ! Mais attention, quand la patrouille intervient, les sanctions disciplinaires risquent de pleuvoir, si les PJ sont trop impliqués. Une des plus prisée est de donner la charge de patrouiller dans le quartier de la rivière...

Meurtre sur les quais :

Punis ou non, les PJ patrouilleront bientôt dans le quartier le plus insalubre et dangereux de Pavis : celui de la rivière. Peu avant le couvre-feu, Salmon rentre chez lui avec son fils. Surgissant d'entre les ombres, Une silhouette grise se jette sur lui et l'assassine sous les yeux de son fils et des PJ horrifiés. Il s'agit du criminel eurmali Urin Theg (cf PNJ en annexe 3). Les PJ sont témoins de la scène. Il s'en suit une course poursuite sous un vieil entrepôt de poissons, à l'issue de laquelle Urin Theg s'échappera en utilisant son sort de « dissimulation ». Vous trouverez le plan du repère d'Urin Theg et les embûches qui attendent la décurie en patrouille dans le supplément « les assassins de Dol Amroth ». En fouillant l'édifice, les PJ trouveront une lettre signée de « Garrath », expliquant à quel point il désapprouve ces méthodes qui souillent le « Vent Secret » (annexe 4). Ils trouveront un placard avec une vingtaine de capes grises, du matériel d'alchimie et enfin une corde à nœud praxienne à moitié brûlée. Un sable pourrait déchiffrer les indications si les PJ ne la détruisent pas par ignorance avant. Elle dit encore ceci : « cadeau...grande magie...Trois Fleurs...tempête balayera le chaos ». Ceci fait référence à un chargement d'artéfact qui sera acheminé l'année prochaine via Porte des Cornes au festival des Trois Fleurs. Les Grisons qui réceptionneront les artéfacts sont censés répondre « la tempête balayera

le chaos » aux praxiens monteurs d'autruches qui poseront la question suivante : « La Lune pointe t'elle ses cornes sur la désolation ? » . Si les PJ ont découvert les indices, Urin Theg prendra l'apparence de Bor Eel et viendra à la sortie de l'entrepôt les récupérer. Après un court débriefing, les PJ seront amenés devant la bouche de bronze (cf à Rome pour ceux qui l'ont visitée), où on leur demandera de témoigner et de verser les indices pour Gim-Gim le sardonique, chef des services secrets lunars. Cet assassinat laissera un goût amer chez les PJ. Une secte de violents terroristes, probablement sarrarites, fait parler d'elle en ce moment. Les lunars les appellent les « grisons » car ils sont vêtus de ces capes grises lorsqu'ils accomplissent leurs méfaits. Les grisons sont des résistants appartenant au « vent secret », un réseau orlanthi qui tente de faire échec aux lunars. Ils n'hésitent pas cependant à utiliser les moyens les plus horribles pour arriver à leur fin : assassinat, torture de prisonniers, Salmon est mort uniquement parce que les grisons lui reprochaient d'être un collaborateur. Argrath, qui est à cette époque connu comme un simple « voleur » de Pavis sous le pseudonyme de Garrath, n'est pas d'accord avec les agissements des grisons. Il les laisse faire, mais trouve leurs méthodes détestables. Il faut profiter de l'épisode pour amener les PJ à haïr les orlanthis. Les PJ doivent penser que les lunars représentent la civilisation. Ils sont les bons dans l'histoire, et les mauvais , ce sont les grisons...

Chapitre 2: La lumière de Subere

- Si vous voulez confronter les PJ à la problématique de l'illumination, utilisez « Light of Subere », un scénario inspiré du film « Apocalypse Now », téléchargeable sur le net. Il s'intègre parfaitement bien si un PJ de culture solaire, non yelmalite souhaite s'intégrer dans la communauté du temple du dôme soleil à Pavis. Il serait initialement refoulé (étranger, déviant...), mais serait accepté si il réussit une mission sensible.
- Karial le pur reçoit le PJ solaire qui souhaite rentrer dans le temple de Yelmalio. Le fait un peu parler sur sa vision de la religion solaire, en le prenant vraiment de haut (rhétorique...). Il explique que les dieux solaires confèrent un grand pouvoir, mais que seuls les fidèles de Yelmalio savent en faire un usage toujours juste, grâce à leur vie ascétique sous le regard pédagogue du dieu gardien de l'aurore (interdits...). A ce propos, je propose en annexe 5 une nouvelle table des dons et interdits de Yelmalio, qui me semble plus en rapport avec la philosophie du culte. Karial demande au PJ de raconter certains épisodes de sa vie où il a vraiment vécu en solaire. Puis lui dit qu'il aurait une sorte « d'épreuve du feu » à lui proposer pour voir si ses actions sont aussi nobles que ses intentions.
- Expose le problème du Fils de la Lumière Périméthée, qui fut un des plus brillants et la plus grande déception de ce dôme. Il est devenu fou au cours d'une mission de « garde offensive » des frontières du Compté de Pavis contre les trolls des collines de la Désolation. Il tua les templiers de sa file, se rase le crâne et s'allia les services de broos. Ceux ci le considèrent comme un dieu vivant. C'est vrai qu'il était particulièrement beau parleur, mesure pas loin de 2 mètres et manie le javelot comme nul autre, de par la grâce de Yelmalio. De plus, il continue à faire du bon travail en menant à son tour des incursions en Dagori Inkarth. Mais ses méthodes entachent la réputation du temple et déplaisent à Yelmalio.
- Donne une matrice de Tri-Lance du Soleil gravée dans une roue d'or. Doit être bien cachée....Avec pour mission de tuer Périméthée et de revenir. Officiellement, cette mission n'existe pas...
- Pour la première partie, PJ accompagneront Halloric Glowbrow, le capitaine de la lumière actuel, qui a pour mission d'aller « porter la lumière dans le royaume de Subere »...
- Dans le comté de Pavis, les PJ assistent au jugement d'un troll capturé par les citoyens de Bulforg. Ceux ci veulent le torturer pour une quelconque raison. Halloric fait suspendre cela, car Yelmalio ne saurait tolérer de tels actes, et nul ne doit écouter les paroles de tromperie qui sortiraient de la bouche d'un être aussi impur. Cependant, Halloric ordonne la mise à mort. Il est mené sur la place publique, sans arme, et cerné par des fauconniers. Les oiseaux sont protégés par de puissants sorts de protection. Blessé mortellement par les rapaces, il crie pitié. Halloric la lui accorde sous cette forme : chacun à le droit de participer à la mise à mort en le lapidant ou en lançant quelques disruptions.
- Dans les collines, les PJ doivent participer au nettoyage d'une caverne de trolls. Vont ils protéger les enfants ? C'est ce que Karial appelle « porter la lumière dans le royaume de Subere »...Répliques de Halloric : « Faites couler la musique et le sang...Le son des fifres, ça les fait pisser dans leurs hardes »... Fait enfumer la grotte et flécher ce qui sort, puis donnez l'assaut méthodiquement, les templiers gravissant la colline en phalange serrée, au son des fifres (style « Bary Lindon » attaque de l'armée anglaise...). Une petite file de 8 ans va tuer un templier si les PJ n'interviennent pas. Après ce massacre, on brûle les cadavres : « J'adore l'odeur du cochon grillé » s'exclame Halloric, avant de partir d'un rire gras...
- Halloric prend congé en souhaitant bonne chance là où Nicos a échoué (oups !). Nicos était le précédent capitaine de la lumière qui s'était vu proposer la même mission que celle des PJ. Le temple est sans nouvelles de lui. Réalisant que Karial n'a pas jugé bon de parler de Nicos aux PJ, Halloric n'en dira pas

d'avantage. 2 jeunes Yelmalites se portent volontaires pour accompagner les PJ dans leur sainte mission. Le reste de la file disparaît derrière les collines, sous le son des fifres...

- Les PJ rentrent alors dans les ombres dansantes. La ténèbre y est presque palpable, comme si on était cerné de gigantesques élémentaires. Les seules lumières sont les boules multicolores émises par la « torche », arbre merveilleux du Bois Rouge. A l'occasion, les PJ découvrent quelques trolls crucifiés (dont un est encore vivant et porte la semence de Thed). Faites naître un broo façon « Alien » sous le regard horrifié des PJ.
- Soudain les ombres s'écartent, dévoilant des ruines elfiques éclairées par une pâle bulle de lumière. Les PJ sont cernés par des broos équipés en templiers, avec sarissas et hoplite. Le chef de file bèle quelques ordres à ses templiers, de rester en formation, de ne pas attaquer...Sont aussi présents Nicos en armure dorée et Karl, un ancien sage gris qui leur envoie des grands bonjour... « Karl à votre service, vous êtes ici pour voir Périméthée, c'est un homme remarquable, vous verrez. Il fait sa guerre et remporte plus de victoires en 1 seul jour que d'autres en plusieurs saisons. Son discours est un hymne. Périméthée n'est pas un homme à qui vous parlez, mais un homme que vous écoutez...Tout le monde se range à son côté, je remercie Lankor Mhy chaque jour de m'avoir donné l'opportunité de croiser son chemin... Là c'est Nicos, après avoir entendu Périméthée, il lui a semblé qu'il n'avait plus rien d'intéressant à ajouter, voilà pourquoi il ne parle plus jamais...etc... ». Les PJ sont progressivement désarmés, pour leur « sécurité ». La pièce avec la matrice de tri-lance du soleil est aussi confisquée, et Karl félicite les PJ pour la qualité de l'objet, qui leur sera bien sûr rendu à moins qu'il ne s'agisse d'un présent au maître. Elle ne peut être utilisée ici, car le soleil n'est jamais visible.
- Les PJ sont amenés devant Périméthée, il semble malade.. Il les reçoit, en leur tournant le dos, signe de son absence de peur. Il leur demande d'où ils viennent, puis fait quelques remarques sur le comté de Pavis et Karial... Puis murmure « la vraie liberté, vient en se débarrassant de ses croyances ». Puis se tourne vers PJ « Vous êtes juste de pauvres orphelins, errants de part le monde. Des personnes insignifiantes pouvant être sacrifiées. Vous en avez conscience bien sûr. Vous ont ils précisé pourquoi ils vous envoyaient me tuer ? Vous ont ils dit qu'un seigneur runique avait déjà échoué, Qu'elle issue attendiez vous de cette mission ? » ... Sort la pièce d'or. « Intéressant, une matrice très puissante en vérité. Dommage que la lance de soleil ne puisse être activée qu'en présence du puissant Yelm. Au fait , ici les ténèbres sont omniprésentes, et jamais on ne voit le très haut Empereur Soleil... A votre avis, Karial ignorait il ces particularités climatiques ? »
- Les PJ sont reconduits dans une cellule commune. Les faire flipper. On vient les chercher un par un. D'abord les 2 yelmalites. Après un bref entretien, ils sont crucifiés. On entend les broos s'acharner sur les malheureux. Les PJ doivent penser que c'est bientôt leur tour...
- Périméthée reçoit alors chaque PJ individuellement et discute avec eux pour les illuminer. C'est la clef du scénario. Les PJ vont ils rester fiers et fidèles à leurs traditions religieuses et sociales, au risque d'être crucifié comme les yelmalites, où acquiescer aux arguments de Périméthée. Si c'est le cas, pour chaque argument consentit, donner 1% cumulatif à la compétence illumination (maximum 20%). A la fin de l'entretien, faire tirer un dé 100, pour savoir si le PJ voit enfin la lumière de Nyssalor . Vous trouverez la liste des questions dans le supplément en anglais « Light of Subere ».
- En fait, Périméthée se contrefiche de savoir si les PJ vont partager son point de vue ou non. Il a simplement voulu leur offrir la chance de se libérer. Tant pis pour eux si ils ne sont pas prêts, l'univers continuera de tourner...Les PJ sont subitement libérés (devrait semer le doute pour savoir pourquoi et qui a flanché). On leur rend leur matériel, et même la matrice de tri-lance du soleil. Une cérémonie se tient au centre des ruines et Périméthée s'apprête à y faire couper la tête d'un énorme serpent. On entend alors des tambours de guerre troll. Les ombres s'écartent subitement. Est ce Périméthée qui a fait cela pour se préparer à soutenir la charge des trolls, ou est ce Yelmalio qui a décidé de donner une chance aux PJ courageux d'accomplir la mission ? C'est en effet à ce moment là seulement que les PJ peuvent le tuer Périméthée en activant la matrice . Si c'est le cas, ce dernier hurle « l'horreur, l'horreur » juste au moment où on coupe la tête au serpent. Son regard semble plonger loin derrière les portes du monde inférieur. Les trolls chargent, et dans la panique les PJ peuvent fuir (petit combat ?).
- Affaiblis et malades, les PJ s'évanouissent. Ils sont capturés, ligotés, puis soignés par le broo de Chalana Arroy, puis libérés. Cf. « Strange broo », un supplément disponible sur le net et dans certains fanzines, décrivant un broo possédé par la grâce de la déesse des soins.
- Si les PJ retournent au temple de yelmalio, et restent proches de la lumière de Yelmalio, Karial reprendra la matrice, puis proposera au PJ solaire de rentrer dans le temple, où il y sera toujours reçu et pourra entretenir un autel pour sa divinité. Yelmalio l'honorera d'un don et d'un interdit. Si les PJ ne souhaitent plus voir Karial, ils ont néanmoins intérêt à lui rendre la matrice, car celui ci utiliserait tous les moyens nécessaires (influences auprès de Sor Eel...) pour la récupérer. Si la mission est réussie, le temple verserait également 5 roues d'or par PJ.

Chapitre 3 : Patrouille fluviale

La garnison à Pavis, ça a du bien (surtout selon Cassus Lacrymus !), mais les missions tournent toutes les saisons, et il est temps pour notre décurie d'être affectée à la patrouille dans Prax. Les ordres sont simples, il faut descendre la Zola Feel jusqu'à Corflu, intercepter les barges louches, susceptibles de trafiquer autre chose que de la Brumia, prendre des nouvelles du Duc Rauss et de l'administration de Corflu. La décurie se voit confier une barge. Profitant de l'inexpérience du décurion, Lacrymus va faire en sorte de n'orienter les contrôles que sur les marchands paisibles. Cette patrouille sera cependant l'occasion de placer plusieurs scénarios du commerce, avec bien sûr la rencontre de Barran le Tueur de Monstres à Corflu (« Strangers in Prax »), ou pourquoi pas « Anisha », un scénario de Cassus Belli, ou ceux des « Guerriers du Soleil ». Je vous fait part ci dessous de la façon d'adapter « l'Histoire d'une Histoire », scénario mythique que vous trouverez dans « Sous le Signe du Chaos ».

- Les PJ arrivent en barge à Fort Rauss. Là, il est évident que la population est légèrement malade. Reçus par le Duc, en mauvaise santé, ce dernier expliquera qu'il a du mettre le village de Weiss en quarantaine, car une grave épidémie y sévit. Il a envoyé des demandes de secours à Porte des Cornes. Mais les guérisseuses du Grand Temple de Chalana Arroy n'ont pas donné suite, et les envoyés ne sont pas revenus. Le Duc pense qu'elles font traîner, pour bien montrer aux lunars qu'elles n'oublient pas le sang versé à Bouillon de Lune.
- Si un PJ fait mine de s'intéresser au problème (initié de Deezola ?), le Duc lui donnera rapidement un laissez passer pour franchir le périmètre de sécurité et pénétrer dans Weiss.
- En chemin, les PJ vont rencontrer un guide peu commun. Il s'agit de Rugrah'r Druluûrr, ou Rouge Crinière, un basmoli. Celui ci, nonchalamment vautré sur une pierre à se faire dorer au soleil, leur proposera son aide contre du métal. N'importe quelle arme ferait l'affaire. Le prix de l'embauche doit paraître ridicule : ce primitif se contente d'une simple dague, rigoleront les civilisés PJ. Le Hic est que ce guide qui tient plus du lion paresseux que de la lionne chasserresse n'a absolument rien d'intéressant à apporter aux PJ. Il les guidera à Weiss, puis à la source...il suffisait de suivre la rivière, il leur vendra des renseignements communs ou qu'ils connaissent déjà... Il ne les accompagnera bien sûr pas dans les combats ou les zones infectées. Et par deux ou trois fois, il fera raquer les PJ, les exaspérant et les menant à deux doigts de commettre un crime. Au final, si les PJ ne l'accompagnent pas jusqu'à Ronegarh, il reviendra prestement informer le Duc et recevoir toute la récompense.
- A Weiss, les PJ rencontreront les mercenaires du Duc qui gardent un puits à l'entrée du village. Ils ne sont pas malades. Le contact va être froid. Les mercenaires sont pour la plupart des orlanthis. Ils mépriseront la patrouille, mais obéiront aux consignes du Duc.
- L'enquête révélera les informations suivantes : il y a 5 ans, une ferme distante a été attaquée par des broos. Le chef du village a ordonné une retraite derrière le gué, et cela a condamné toute la famille isolée. Seule une petite fille de 10 ans s'en est tirée, mais elle a disparu peu après, fuyant de sa famille d'accueil. C'était la petite Muriah. Si on fait une carte de l'épidémie, il apparaîtra clairement que c'est les fermes les plus proches de la rivière qui sont le plus touchées. Celles qui puisent leur eau ailleurs sont indemnes. Le guide va leur proposer de rencontrer le Culte de la Zola Feel, moyennant finance. En fait, il suffit de demander à un des initiés du village. En effet, un Grand Prêtre de la Zola Feel vient de revenir d'une enquête. Et il demande à voir les autorités pour expliquer la menace qui pèse sur l'affluent. Le prêtre est en fait un de ces poissons intelligent, qui communique mentalement. La rencontre doit être très ambiguë. Seul un des PJ est contacté par le Prêtre (si possible un lié à la rune de l'eau). Les autres penseront que le prêtre est l'humain qui prie sous le saule pleureur et nourrit les poissons... Le prêtre va laisser entrevoir un grand danger dans une caverne à la source de l'affluent. Malheureusement, il meurt soudain (maladie), et se retrouve ventre en l'air. Nul doute que dans la panique, le PJ contacté mentalement va se précipiter, attraper le filet de pêche de l'initié hébété, pêcher le prêtre mourant et qui sait, bêtement le jeter dans le puits, ce qui achèvera de contaminer toute l'eau du village. Les mercenaires du Duc essaieront de s'interposer, mais les PJ passeront soit de force, soit en faisant valoir les ordres du Duc. Constatant un peu tard, leur erreur, les PJ vont devoir poursuivre vers la grotte à la source de la Vilinar. Le guide se propose bien sûr pour les y mener en échange d'un peu de métal.
- Le voyage vers la source va être une rude épreuve. En effet, le PJ qui a été contacté devra pousser les autres à entreprendre ce pèlerinage. Il devra probablement encourir leurs moqueries. Le grand prêtre a tendance à se décomposer assez vite, sous le soleil torride de Prax. N'oublions pas que c'est un poisson... Il faudrait l'arroser régulièrement, ou le placer dans des linges humides. Des chats vont suivre (le guide se proposera d'aider à s'en débarrasser moyennant métal...), la nuit, il faudra faire une garde pour empêcher les félins de commettre le sacrilège ! Traversant des fermes avec des familles affamées, une petite fille va pleurer en voyant un tel festin, et les PJ auront tout le mal du monde à

convaincre sa mère que ce poisson n'est pas à manger et qu'il était prêt. En fin de compte, si les nerfs des PJ ne lâchent pas, ils arrivent à la grotte avec le grand prêtre en piteux état.

- Muriah et ses broos les plus fidèles occupent la grotte. Leurs déjections immondes souillent la source de la Vilinar. C'est la source de la maladie. A l'époque, Muriah ne s'est pas encore révélée comme reine sorcière des broos. Les PJ croiront sûrement que c'est une pauvre petite fille prisonnière de ces créatures chaotiques. Elle fera tout pour entretenir cette ambiguïté et alors que la décurie donnera l'assaut, elle fuira à dos de son broo cheval, libre aux survivants de son gang de sauter dans le cours d'eau pour échapper. En fuyant, les PJ vont probablement être frappé par sa laideur et son regard de haine. Elle devrait subir quelques coups, et les PJ seront stupéfaits de constater leur inefficacité. Ce sera eux qui pourront véhiculer la légende de l'invulnérabilité de Muriah. Grimfold sera bien sûr absent lors de l'assaut (envoyé en éclaireur ?). Le guide ne participera pas sous aucun prix, car il sait ce qu'il en coûte de s'attaquer à ces forces (maladies...).
- Une fois les broos délogés, les PJ peuvent fouiller la grotte. Ils découvrent un bassin de 10 m de diamètre ou coule une eau pure depuis un grand disque en forme de grenouille en mercure (2 m de large). C'est la source de la Vilinar. Aux abords du bassin, un sol vaseux est parsemé de petits monticules de diverses tailles. Ce sont des tombes de grands prêtres. Gare aux sacrilèges, car des fantômes vindicatifs se formeraient pour châtier ceux qui se comporteraient mal en un tel lieu. Le mieux serait d'enterrer le grand prêtre aux côtés de ses prédécesseurs. Sur le mur opposé au disque, on peut voir une fresque d'un héros newtling. Il tient dans ses 2 mains un vrai trident en mercure. Sa tête est ornée d'un masque de grenouille (objet classique qui permet de respirer sous l'eau). Le trident est magique. Outre les pouvoirs liés au mercure, il a la capacité de régénérer un point de vie général par round... à condition d'avoir les pieds dans l'eau de la Zola Feel. Il est habité par l'esprit d'une ancienne prêtresse humaine de la Zola Feel. Si on touche le trident, un contact mental se produit. L'esprit est résolument de sexe féminin, et voudra être flatté, caressé, suppliée pour accorder ses bénéfices. Elle refusera de servir un aventurier non lié à la rune de l'eau. Par contre, elle serait heureuse de sortir un peu de sa solitude si un aventurier adéquat s'emparait du trident. Elle connaît un sort de purification de l'eau qu'elle n'hésitera pas à lancer dans le bassin si les aventuriers lui racontent le sacrilège commis par Muriah et ses broos. Cela mettra un terme à l'épidémie. Si un aventurier part avec le trident, son calvaire n'est pas fini. En effet, l'esprit lui mènera la vie dure, tantôt acceptant, tantôt refusant d'utiliser ses pouvoirs, maniant chantage et séduction à outrance. De plus, si elle est d'accord pour sortir de la grotte pour quelques aventures, ce n'est pas du tout l'avis du culte de la Zola Feel. Ce sera une mission sainte pour eux de récupérer le trident par tous les moyens pour le remettre dans le sanctuaire en attendant qu'un héros se lève pour la Zola Feel.
- De leur rencontre avec les broos, les PJ ont possiblement hérité de quelques maladies. Le guide se proposerait alors pour les accompagner à Porte des Cornes. Mais si les prêtresses se montreront satisfaites de l'action menée par les PJ, elles ne proposeront pas pour autant la gratuité de leurs soins. Elles exècrent les lunars. Elles n'ont jamais été prévenues de la situation à Weiss, car Muriah avait tué les envoyés du Duc. C'est le moment d'introduire la séquence décrite dans le chapitre 10, où un envoyé de Gim Gim conseille aux PJ de prendre contact avec l'oncle Feg. Celui ci, après avoir offert un bon repas de bambin aux PJ leur proposera sa solution radicale. Cela mènera à une crise majeure dans le groupe, qui déplorera probablement ses premiers crucifiés...

Chapitre 4 : Les aventuriers de l'âge d'or :

Trame de fond :

Pour jouer ce scénario, il vous faudra lire l'article sur « Dwarf Knoll » dans « Tales Of The Reaching Moon », « Praxian special ». Vous trouverez également sur la toile, des suppléments sur le culte d'Elerina, dernière fille de Genert. En résumé, voici le décors.

Lors de la Guerre des Dieux, Genert fut tué par le chaos, et la désolation se répandit sur le continent Nord. Cependant, Elerina, une de ses filles chérie, supplia sa grand-mère Asrélia de lui accorder de l'aide. Elle se cacha et ne participa pas à la guerre. Certains diront que c'est de la lâcheté, quoiqu'il en soit, elle parvint à préserver un petit morceau de paradis sur terre. Reflet de l'âge d'or, la vallée cachée est un jardin où Elerina et ses fidèles, des hommes au cœur pur, totalement pacifiques, conservent le meilleur du premier âge. Ils comptent sur le pouvoir d'Elerina, demi-déesse associée aux runes de la plante et de l'harmonie, épargnée par le Grand Compromis, pour les protéger et leur épargner toute souffrance . Ils sont immortels. La vallée est si encaissée, tel un canyon, que Yelm n'est visible que 2 heures par jour. Cependant, un autre soleil permet de chasser toute ténèbres de la vallée. En effet, un seigneur élémentaire de soleil « Uyaxabrúldur » déploie sa majestueuse puissance au fond de la vallée. Il fait donc jour en permanence, et très chaud entre 11H00 et 1H00, lorsque les

deux soleils brillent. Jusqu'à présent, le secrêt de la vallée n'a été percé que par les nains. En effet, ce peuple a creusé dans les collines qui cerclent l'oasis praxien de Dwarf Knoll, une mine de cuivre. Si la prospérité était initialement au rendez-vous, leur permettant même de stabiliser les puissants sortilèges alimentant des wagonnets automatiques reliant la mine à Dwarf Side à Pavis et à Mine de Nain dans la passe du Dragon, ils durent bientôt fermer la mine. Ce n'est pas la découverte de la vallée qui conditionna cette décision. En effet, les nains n'y accordèrent pas d'intérêt ; Ils y virent simplement un projet guidant leurs plans pour la réparation de la machine, un croquis d'architecte. Ils ne cherchèrent pas à entrer en contact avec cette fille du Semeur, et se contentèrent de construire un portail à énigme pour préserver leur découverte avant la phase finale de leur plan. Nul nain n'en parla plus. Non, c'est une découverte d'une tout autre nature qui entraîna la fermeture de la mine. En effet, un forage déboucha dans un réseau de cavernes où grouillait les forces du chaos. Cela communique probablement avec le trou de Serpent Pipe. Si vos aventuriers sont téméraires au point de vouloir explorer ces sombres couloirs, utilisez le supplément sur les Cavernes de Dyskund (Sous Le Signe Du Chaos). Les nains n'ont pas compris initialement la nature du chaos. Ils ont pensé pouvoir l'intégrer dans leur arsenal pour hâter la réparation de Mostal. Dans leur folie, ils créèrent un nouveau mostali. Ils le voulaient de diamant, mais il fut corrompu et devint un mostali de chaos. La créature commença alors son œuvre de destruction de toute matière vivante, figeant pour l'éternité ses constructeurs. Lorsqu'ils s'aperçurent de leur erreur, les nains essayèrent de la détruire, mais elle renaissait sans cesse, régénérant ses plaies à une vitesse incroyable. A cette époque, les premiers mostalis de fer n'étaient pas encore opérationnels. La décamonie due ordonner l'évacuation. La créature sortit des cavernes et massacra le peuple oasisien qui cohabitait pacifiquement avec les nains. Il n'y eut que 7 survivants. Ivre de colère, elle rentra dans la mine pour chasser les derniers nains qui se terrèrent. Les nains de Mine de Nain, finirent d'élaborer les mostalis de fer, bras armé du peuple, et en envoyèrent monter une garde vigilante au sommet de la colline faisant face à l'entrée de la mine, pour couper toute nouvelle sortie à la créature. Puis, pour « se faire pardonner » leur effroyable bévée par les humains oasisiens, ils enchantèrent les 7 malheureux survivants, gravant sur leur front une rune de stase, pour les rendre immortels et invulnérables à toute magie. Ces 7 fermiers échappèrent donc au Grand Compromis, mais choisirent de continuer à cultiver humblement la terre de leurs ancêtres, ce qui ménagea l'appétit d'Arachné Solara.

Mais les temps changent, Dayzatar le très haut père du ciel, veut reprendre sa place. Et il veut former le prêtre de son futur culte. Il souhaite que celui ci découvre la vallée, et qu'il se fasse un allié d'Uyaxabrúldur, pour qu'il en retire le pouvoir d'invoquer des élémentaires de soleil.

Le gardien des immortels :

La décurie va se voir confier une mission de routine. Certains diront que c'est pour les éloigner de la ville et éviter qu'ils commettent de nouvelles bévues. Ils vont devoir escorter un marchand Sable, du nom de Amar, vers Dwarf Knoll. Amar est un jeune protégé de Pharnastès Sac Sans Fond. Ce marchand d'Etyries s'est vu confier par son prêtre la mission de monter une échoppe à Dwarf Knoll, proche de la route reliant Pavis à Boldhome. Le site semble calme, épargné par les raids de nomades, et favorable au commerce. Cependant, Pharnastès suspecte qu'il y a bien plus que de simples transactions à la clef. Il s'est renseigné sur les légendes locales, et veut faire la part du vrai et du faux. Ceci dans le but secret d'étudier les possibilités de réouverture des mines au profit des lunars. Il a jugé plus simple d'envoyer un de ses jeunes émules, escorté par de jeunes légionnaires déjà réputés casse cou, que de risquer une équipe de pros. Amar ignore les véritables motivations de Pharnastès. Amar est un homme respectueux et pacifique. Il s'est ouvert aux voies d'Etyries et saura voir en toute chose le profit. Il peut être incarné par un PJ qui rejoindrait la campagne. Sinon, il peut être plus tard un PNJ essentiel. Par exemple, il pourrait proposer aux PJ de fonder une société qui capturerait les bêtes les plus immondes des cavernes pour les revendre fort cher au zoo de l'Horreur à Glamour, ou au cirques de l'empire. Le départ de la caravane d'Amar, un large chariot tiré par deux rhinocéros et deux Sables, se fait à l'aube, en toute discrétion. Mais en chemin, une rencontre peu banale va précipiter le cours des événements. En effet, la veille de leur arrivée à Dwarf-Knoll, les PJ vont croiser une caravane Uz. Utilisez le supplément Troll Realms. Meddog Brooflyer, le troll sombre, marchand d'Argan Argar, se montrera courtois et désireux d'échanger des scarabées et autres babioles de plomb contre des objets appartenant à Amar. La transaction doit dérapier. Dans notre groupe, un PJ doit se promener avec un cochonnet dont le front est tatoué des runes de Zorak Zoran. Sinon, trouvez un autre cassus belli. Par exemple, les trolls voudront vendre leurs objets en plomb au même prix que ceux en argent, prétextant que c'est un métal sacré pour le peuple Uz. La situation doit dégénérer pour en venir aux armes. Comme le nombre est largement à la faveur de Meddog, un des PJ devrait avoir la bonne idée de proposer un combat singulier. Meddog acceptera pour impressionner un étrange passager de sa caravane. Il délèguera un de ses chevaliers mante religieuse géante. Pour plus d'équité, le combat se fera à pied, sauf si le PJ insiste pour conserver sa propre monture). Meddog est prêt à payer une rançon pour son chevalier, et Amar aussi, il ne devrait donc pas y avoir de mort, mais simplement une amertume et une dette à honorer. A l'issue du combat, le PJ combattant se verra féliciter par l'étrange invité de Meddog. Il arrivera, revêtu de sa pèlerine noire. Il se présentera, du haut de son mètre dix, comme étant Srot l'affûteur, initié de Humakt, en quête pour devenir

Epée de la mort. Il enlèvera sa capuche, dévoilant sa petite tête de trollinet...Il proposera à Amar de partager un bout de chemin avec eux, car il part chasser le vampire au loin.

Arrivés à Dwarf Knoll, Amar et les légionnaires seront accueillis dans l'indifférence la plus déconcertante par Ogul et les six autres immortels. Les PJ en seront certainement déconcertés. Ogul accepte que l'échoppe soit montée, ne demande rien, mais n'offre rien. Sur la colline, une vieille statue de fer oxydée, semble veiller. Il faudra peu de temps aux PJ, et à Srot, pour comprendre que Ogul et ses hommes sont immortels. La nuit va être chaude. En effet Srot est convaincu que ce sont des vampires, et qu'en leur donnant la mort, il deviendra enfin Epée de Humakt. Il va donc, après une cérémonie à son dieu, défier puis exécuter Ogul. Ce faisant, il va tirer le mostali de fer de sa longue torpeur, et son geste final sera arrêté par un carreau d'arbalète en fer. Il fuiera dans l'ancienne mine. Le mostali, ne faisant pas dans le détail, va commencer à exécuter tous les non immortels de l'oasis. Voici les **caractéristiques grossières du Mostali de fer :** Ses compétences sont telles (300 à 500 %) qu'il aligne critiques et spéciaux d'une façon déconcertante. Il est quasi invulnérable. Imaginez : une armure de 25 stabilisée, 1,5 fois plus de points de vie que normal (en fer), encaissement des dégâts comme les jolantis (-1PV si dégâts supérieurs aux points de vie de la localisation sauf critique), invulnérabilité à toute magie (en fer), pouvoir de 25.

Aux PJ de rapidement trouver une solution. Le plus simple serait de vite soigner Ogul, puis, en tentant de communiquer comme ils le peuvent, calmer le mostali. Celui ci exigera qu'on lui rende ses armes, y compris ses carreaux d'arbalète à répétition. Non contents de devoir retirer les carreaux de leurs boucliers et blessures pour les rendre au mostali, les PJ vont devoir traquer Srot dans les ténèbres de la mine pour récupérer le dernier carreau. Pendant la nuit, d'autres événements se sont produits. Si votre PJ solaire est dans le doute, Dayzatar va envoyer un ange pour le combattre. Il a même le pouvoir de « désilluminer » le PJ. Le combat durera toute la nuit, et si le PJ choisit à la fin de chasser le mal qui l'habite, il tuera l'ange et découvrira que ce dernier avait son propre visage, avant qu'il retourne au néant. L'ange ordonnera aux PJ de trouver les portes du paradis et de se purifier dans les flammes du Seigneur. Cela fait référence au fait de découvrir la porte naine qui mène à la vallée perdue, puis d'oser subir les flammes du Seigneur Uyxabrúldur. Un autre PJ, choisit par Arachné Solara, se verra confier une mission contraire. Elle ne supporte pas que des puissants soient épargnés par le Grand compromis. Sous forme d'une petite araignée, elle va pondre sous la peau du PJ, un œuf de ténèbres. Celui ci, projeté sur l'élémentaire de soleil, le dissiperait, le bannissant à jamais de ce plan. Le PJ, secoué comme par une étrange fièvre recevra un message télépathique : « Voici que ceux qui ont fuit la guerre vont venir bafouer la paix. Nimraël (l'elfe blanc du glacier) t'a choisit comme disciple, comme lui je vais te soumettre à l'épreuve. Tu trouveras en toi l'arme qui éteindra pour toujours le soleil. Sois discret et craint que si tu échoues, mon autre serviteur ne t'emporte dans l'oubli en achevant sa mission. » ; Arachné, prudente, a également pondu un œuf dans le mollet de Srot l'affûteur.

Le Diamant sanglant :

La décurie et Amar s'enfoncent donc dans le couloir d'accès de la mine. L'ambiance doit y être oppressante, mettez une musique genre Alien. Ils peuvent faire des jets de scruter pour repérer les traces de sang laissées par le trollinet. Ils peuvent aussi découvrir les premiers rails descendant dans les ténèbres. Le plan de la mine est grossièrement comme suit. Les PJ trouveront dans le quartier des contremaîtres un plan runique avec des runes, des chiffres et des lettres en mostali bien sûr. Imaginez deux puits avec 3 plates-formes. Un système de trois monte-charge au centre de chaque plate-forme permet de changer d'étage, en poussant des wagonnets si besoin. Les monte-charge ont comme contrôle, une statue de nain avec un gros bouton sur la tête. L'étage souhaité doit être indiqué par un certain nombre d'impulsions. Si on actionne 4 fois le presseur, le monte-charge descend au delà de la plate-forme 3, mais s'arrête subitement. Un avertissement retentit, en même temps que des lumières rouges fusent : « Alinéa 4 de l'annexe 10 au code minier relatif à l'instabilité entropique, cette section est définitivement condamnée, veuillez saisir une nouvelle cote. ». Les monte-charge peuvent vous permettre d'augmenter le stress des PJ. D'une part, dès qu'on actionne un poussoir, un avertissement sinistre retentit « Expérience 2438 achevée, produit instable. Ordre d'évacuation prioritaire. Abandon du travail posté autorisé ». D'autre part, Srot, comme le Diamant sanglant activeront les poussoirs, et les PJ verront descendre des monte-charge puis remonter ne sachant ce qu'il contient. Le Diamant Sanglant pourrait remonter sur un tandis que les PJ descendent sur l'autre. Chaque plate-forme permet d'accéder à 5 couloirs. La plupart sont des filons, nommés de A à R. Mais il y a des pièces spéciales. En 1, outre la sortie (symbolisée par la rune de l'air), on trouve un poste de garde (symbolisé par la rune de mort, sur le plan runique), des quartiers d'habitation (rune de l'homme) et au fond de ces quartiers, le laboratoire d'insémination (rune de la fertilité). Le poste de garde contient encore les armures de plaque de cuivre et quelques mousquets. Certaines des armures protègent des cadavres carbonisés ou pétrifiés (genre marbre) par le Diamant Sanglant. Les quartiers d'habitation sont sans intérêt, hormis des objets de la vie courante en cuivre enchanté. Le laboratoire d'insémination, véritable lieu de terreur pour tout nain digne de ce nom, est encore habité par deux nains semblant âgés (des survivants de la reproduction) et une naine. Ils n'ont pas entendu le signal d'évacuation, et nul nain n'a souhaité frapper à la porte maudite pour les prévenir. De fait, cela fait 104576 cycles que les 3 nains attendent le prochain « donneur », se

nourrissant de boîtes de conserve. Si un PJ est nain, il aura tout le malheur du monde à expliquer qu'il n'est pas donneur. La plate-forme 2 mène à une pièce de stockage de nimborg, jolantis et autres gadgets nains (symbolisés par les runes homme et stase), et à une source d'eau chaude avec une centrale géothermique (eau et pouvoir). La plate-forme 3 conduit à un lac de pétrole (feu stase) et à la fonderie (terre feu) Des tuyauteries gigantesques captent le pétrole pour alimenter la fonderie, reliant les deux pièces. Enfin, un inter tunnel symbolisé par une rune de communication mène en 3'. Ce dernier, long de plusieurs kilomètres, est toujours desservi par de rapides wagonnets automatiques. Gare aux PJ si deux de ces engins se croisent à leur niveau (dégât 2D6), il faut soit les esquiver, soit sauter dessus et en avant ! Le Diamant Sanglant aime à rester dans le lac de pétrole, se contentant d'envoyer ses griffes dans le reste de l'édifice, son bras pouvant s'allonger de centaines de mètres. En 3', il y a les grandes forges (terre loi), et un laboratoire d'analyse de la qualité, rune d'esprit). Mais surtout, le filon K, que rien ne distingue initialement des autres (les PJ ne prendront probablement pas le temps de le visiter, avant d'avoir trouvé le plan du quartier des contremaîtres, où il est indiqué K et rune de l'harmonie). Or, le filon est barré par une lourde porte en cuivre ornée de bas-reliefs représentant des êtres cultivant un jardin merveilleux. C'est les portes du paradis ! Mais il y a une serrure naine mécanique extrêmement compliquée. On peut y voir 4 entailles en croix avec au centre un trou de serrure. A gauche de la porte, il y a un bassin rempli de centaines de clefs de taille et d'emprunte différente. La solution est de prendre 3 clefs de taille moyenne, quelque soit l'emprunte et de les poser dans les entailles verticalement, pour dessiner une rune d'harmonie. En cas de mauvaise manœuvre, une mise en garde retentit : « Attention, vous n'êtes pas autorisés à pénétrer dans cette section, retournez à votre poste de travail ». La deuxième mauvaise manœuvre se solde d'un « 2^{ème} avertissement, retournez à votre poste de travail, les contremaîtres sont avertis de votre désobéissance », la troisième d'un « troisième et dernier avertissement, allez vous présenter au laboratoire de refonte s'il vous plait ». A la quatrième fausse manœuvre, un mécanisme permet de libérer une boule de bowling qui vient exploser au milieu des PJ. Derrière la porte, se trouve la vallée perdue d'Elerina et d'Uyaxabrûldur. La plate-forme 2' mène à la gare de wagonnets (rune du mouvement). Un système de train souterrain permettait de relier la mine soit à Pavis (symbolisé par P encerclé), soit à Mine de Nain (M encerclé). Ce système pourrait être remis en état, mais les nains des deux villes ont barricadé les galeries pour empêcher le Diamant Sanglant de les attaquer. Enfin, la plate-forme 1' ne mène pas à l'air libre, mais aux quartiers des contremaîtres (rune de maîtrise), où l'on peut trouver une table de marbre gravée du fameux plan runique, et à une salle d'enchantement (rune de la magie). Les serrures des quartiers sensibles sont mécaniques et forçables sur un jet d'inventer avec malus de -20%. Par contre la serrure de la salle d'enchantement est magique. La porte est enchantée pour stocker 10 points de magie, et la poignée est une matrice de former cuivre. Seul un sorcier (modificateur de magie de 10 ou plus) peut tenter de l'activer. A l'intérieur, il y a des objets en cuivre stabilisés, des tonneaux de poudre, et surtout une énorme machine à enchanter, avec de puissantes matrices, où on faisait passer le métal ou les soldats sur des tapis roulants.

Voici maintenant les caractéristiques du Diamant Sanglant.

FOR 30, CON 90, TAI 9+1D10 (tiré chaque round), INT 5, DEX 10, CHA 2, POU 30, PV 50, mvt 2

Régénère 6D6 par round et par localisation, ne meurt vraiment que si maintenu à 0 points de vie pendant 10 rounds.

Pas d'armure, mais insensible aux éléments (feu, noyade, poisons...)

Apparence de nain écorché avec des soubresauts permanents dans les chairs apparentes. Les yeux sont deux diamants veinés de rouge (apportent mauvais œil ?). L'un vaudrait 2000 sous, l'autre est un cristal terriblement souillé par le chaos, de POU 4. Toute personne qui le porte doit réussir un test de pouvoir chaque semaine ou bénéficier d'un trait chaotique.

Attaque agrippe 70% (2/rd RA 7 et 10), pas de parade ou esquive. Jeter 1D6 pour l'effet .

1 : désintègre, 1D4 dégât par round, ignorant l'armure, réussir FOR contre 15 pour se libérer de l'emprise.

2 : carbonise 2D6 de dégât + enflamme la localisation

3 : pétrifie une localisation si succès jet d'opposition de points de magie

4 : liquéfie un métal (armure ou arme de parade) et l'intègre à sa substance (1PA donne 1PV)

5 : aucun effet

6 : trait chaotique mineur bénéfique : la loc touchée acquiert la régénération 1PV/round, mais elle devient un peu biscornue, parcourue de soubresauts inquiétants. (Peut être guéri par Shalana Arraoy)

Lors de la course poursuite dans la mine, n'hésitez pas à pousser les PJs à se séparer, voir à laisser en arrière des membres de la décurie. Profitez de cette occasion pour créer une ambiance de film d'horreur, en massacrant quelques membres de la décurie (ex : « un des monte-charges descend, tu découvres avec horreur le corps du décurion pétrifié, serrant son petit livre rouge dans sa main gauche, la bouche entre-ouverte comme s'il voulait dire maman... »). Ce sera l'occasion plus tard de faire jouer la promotion interne en faisant passer un PJ décurion.

La vallée perdue :

Une fois franchie la porte du « Paradis », les aventuriers arrivent dans un petit réseau de cavernes naturelles qui débouche dans une vallée merveilleuse. Les cavernes sont occupées par une communauté d'elfes noirs qui semble bien pacifique. Le premier contact va être surprenant. En effet, les elfes noirs stockent leurs cadavres près de la porte, car c'est l'endroit le plus propice aux moisissures (il n'y a pas de courant d'air !). Au lieu de déboucher sur le « paradis », les PJ vont devoir traverser une caverne pleine de cadavres décomposés. Ils seront repérés par des espèces de vers luisants qui vont se mettre à briller. Bientôt, les petites créatures télépathes vont timidement tenter d'entrer en contact. Ils prendront initialement les PJ pour des envoyés d'Elerina, mais seront interloqués par leur présence au fond de la caverne. Ils souhaiteront échanger les vêtements des PJ ou autres objets contre des fioles d'arômes étranges ou de potions aux effets déconcertants, tels changement de couleur de peau, ou odoriférantes (celui qui la boit dégage une odeur de souffre...), voir même la fameuse crème d'Agara qui permet le changement de sexe. Ils ne proposeront pas de potions magiques « de combat » (soins, poisons, acides...) car ce lieu est si pacifique qu'ils n'ont jamais vu la nécessité de fabriquer de telles potions. Leurs chaman-prêtre de Mee-Vorala, dont la vieille « Trompette de la vie », conservent cependant d'antiques recettes, mais cela prendrait du temps pour que la petite colonie s'arme. Pour le commerce, ils seraient prêts à commencer la fabrication de telles potions, mais il faudrait que les PJ parviennent à communiquer efficacement. En effet, ces elfes noirs vivent en telle autarcie qu'ils ne parlent que le Voralan, et encore, avec difficulté, car ils préfèrent en faite la télépathie. Srot a déjà contraint « Trompette de la vie » à utiliser son sort de lien mental, et il lui a présenté sa version des faits. En bonne chamane, elle veut éviter une confrontation directe avec les PJ dont elle ignore la puissance, mais elle commence déjà à préparer du Sabatch en vue de participer au grand dessin de Srot : éteindre le Seigneur élémentaire de Soleil permettant à Mee Vorala de disséminer des spores dans toute la vallée ! Les PJ épuisés vont pouvoir se reposer sur un large coussin de mousse entre de grands champignons géants. En réussissant un jet de chercher, un PJ peut retrouver le carreau d'acier que les elfes ont extrait du bras de Srot. Celui ci, convalescent se cache dans un des champignons géants. Il s'y est réfugié sitôt les PJ détectés par les vers. Cependant les elfes noirs refuseront de dévoiler sa cachette. Les PJ, dans l'incapacité probable de communiquer efficacement avec ces créatures, se verront incités à continuer leur chemin vers la vallée.

On se croirait au paradis, la nature y est plus qu'opulente, offrant des fruits délicieux, des chemins bien entretenus, un climat agréable, des pâtures douillettes... Les animaux sont affectueux, sans être oppressants. Les hommes et les femmes vont en liberté, nus, sans armes. Nul ne travaille de force, car il n'y a qu'à tendre la main pour se nourrir. Pour s'occuper, les habitants s'amuse à dessiner de somptueux jardins. La seule activité est religieuse, avec le culte d'Elerina, la dernière jardinière, fille de Genert. Il y a aussi quelques hommes qui ont entrepris la quête initiatique du Seigneur Uyaxabrûldur, et qui forment une petite secte qui se voue à faire respecter un minimum d'ordre dans ce petit paradis. Ce sont les « ardents », et ils répondent devant leurs chamans, les éfrits. Les habitants parlent une antique langue proche de la langue du feu des yelmalites (1/2 pourcentage). Ils ignorent tout de l'évolution du monde du dehors et n'ont jamais vu d'étranger venir. Les PJ seront accueillis chaleureusement par un jeune couple, Mithrine et Jilar (style Adam et Eve). Ils pourront être déconcertés par leur côté « libertin ». Après un repos plus ou moins « chaud », le couple insistera pour les présenter aux jardiniers. Ils conseilleront aux PJ de laisser vêtements et armes à la caverne, mais ne s'opposeront pas à ce qu'ils en emmènent. Ce sont eux qui font office de prêtre d'Elerina, et à qui la déesse enseigne les secrets de la terre, de l'agriculture à la confection de potions. Après un certain temps, la déesse elle même va venir rendre visite aux PJ. Ce doit être un moment très intense : de simples mortels rencontrant une divinité dans Glorantha ! Elerina cependant ne souhaite rien des PJ, sinon leur promesse qu'ils ne divulguent à personne le secret de la vallée. En guise de remerciement pour leur promesse, elle offrira aux PJ une plante merveilleuse. Tendant la main, ils pourront voir une tige puis des feuilles apparaître au milieu de sa paume. Elle conseillera à chaque PJ de mâcher une des feuilles, et ceux ci se verront gratifier de deux points de constitution supplémentaires. Puis la déesse leur remettra un cadeau encore plus précieux : des graines d'une céréale nouvelle, le blir. Elle leur conseillera de les garder pour quand ils seront établis durablement, et loin d'ici, car ces céréales seraient source d'une grande prospérité pour les hommes qui la cultiveraient, mais ne devraient pas amener les hommes à découvrir sa vallée (les PJ devraient les garder pour le Nouveau Monde en fin de campagne). Elerina prendra congé des PJ en leur proposant de rester autant de temps qu'ils le souhaitent en sa vallée (cette proposition pourrait être tentante !). Les PJ vont probablement vouloir rencontrer le Seigneur Uyaxabrûldur. Le solaire du groupe voudra s'y purifier, alors que celui qui a été choisi par Arachné Solara devra tenter de le tuer, amenant les ténèbres sur la vallée. Si les PJ déclarent vouloir rencontrer le soleil, ils seront préparés et escortés par quelques ardents et un éfrit, Arakamôn. Mais ils peuvent faire le pèlerinage seuls.

La marche vers l'extrémité de la vallée n'est pas très difficile et prend une journée. Seule la chaleur croissante est harassante, et empêche le port de toute armure. Le Seigneur Uyaxabrûldur est un énorme pilier de feu, dégageant une lumière intense. Il trône au centre d'une cuvette en marbre, du bord de laquelle une arche permet à une personne de s'avancer jusqu'à l'élémentaire. A moins de 10 mètres, toute personne non immunisée au feu se consume en quelques secondes. Les Efrits, et le PJ solaire dans sa démarche de rédemption peuvent avancer jusqu'au cœur de l'élémentaire. Là celui-ci peut lui parler (d'une voix grave et autoritaire). Il est possible de conclure un pacte avec l'élémentaire, que ce soit par la voie chamanique (on sacrifie 1 point de

pouvoir et s'engage à invoquer son esprit phénix une fois par saison), la voie divine (on sacrifie 1 point de pouvoir et doit lui consacrer un autel et des fidèles), ou la sorcellerie (on reçoit un nouveau sort, sans utilité directe, qui mobilise un point d'intelligence libre : « entretient des flammes »). Si le nouvel éfrit plaît au Seigneur, il lui donne accès au sort divin Lance du Soleil (ou au sort de sorcellerie boule de feu) et surtout aux sorts de invoquer/contrôler, commander ou dominer élémentaire de soleil.

Caractéristiques des élémentaires de soleil : Ce sont des élémentaires intelligents qui combattent en envoyant des lances du soleil. Il n'y a pas besoin de se concentrer pour leur donner des ordres une fois matérialisés (voir TATOU n° 3), ce qui les rend bien plus puissants que tout autre élémentaire. Si ces élémentaires estiment qu'on les utilise à des fins indignes, ils profiteront de la moindre ambiguïté dans les consignes données pour s'échapper ou pour se retourner contre leur maître.

Pour chaque m³ de TAI : POU 2D6 (ils sont donc difficiles à dominer !) INT 1D6 (maximum 5D6) PDV 1D6

Sous l'effet d'un sort de Lumière solaire permanent : -10% au toucher, blesse les ombres de 1D3 par round, démoralise les morts vivants intelligents et trollinets.

Au RA 1 de chaque round, lancent 1 lance du soleil (qui part de leur corps et non de Yelm). Cela leur coûte cependant 1 m³ de substance, et ils ne peuvent régénérer cette substance qu'en restant exposés au soleil de Yelm 3 jours par m³ manquant.

Ces élémentaires n'ayant pas de force, ils préfèrent ne pas interagir directement avec la matière. Si toutefois, un ennemi est assez fou pour vouloir entrer dans l'élémentaire, il se brûlera comme dans une salamandre.

Celui qui a vraiment la faveur d'Uyaxabrûldur, peut gagner un esprit allié (ou familial, qu'il faut alors compléter en lui donnant de la CON et de la DEX) sous la forme du phénix. En terme de jeu, je conseille que le phénix soit d'avantage utilisé comme un messenger entre l'entité et l'éfrit. Uyaxabrûldur a une cour composée de plusieurs dizaines de soleils, mais il n'a qu'un seul phénix.

Caractéristiques du phénix :

TAI 1, FOR 3, INT 16, POU 20 mouvement 1/12 vol, Points de vie 4

Attaque : Toucher de feu automatique sauf esquive, RA 10, oppose 1D6 à l'armure (+ sorts de protection) d'une localisation aléatoire de la victime. Si succès, la localisation prend la totalité des dégâts, sinon, elle ne prend que la moitié. Dans tous les cas, la localisation s'enflamme, et il faudrait l'éteindre.

Défenses : Les armes en bois prennent 1D6 de dégâts à chaque impact, ce qui suffit à détruire les flèches avant qu'elles ne créent de dommage.

Si le phénix est tué, il se régénère en Uyaxabrûldur et revient peu de temps après par ses propres moyens (il doit voler et retrouver son chemin).

Sa petite taille associée à son caractère lumineux confère un malus de -40%

Compétences : esquive 70%, comprendre Langue du Feu 90%

Magie (variable selon l'éfrit qui le fréquente), actuellement, comme c'est un chaman, connaît ignition, lame de feu, miroir 6, détecter ennemis, soins 4.

Tout l'intérêt de ce scénario en est le dénouement. Le conflit d'intérêt qui oppose le choisi de Dayzatar, futur éfrit, et les serviteurs d'Arachné Solara, va probablement culminer en présence du Seigneur élémentaire. Le PJ désigné par Arachné aura-t-il le courage d'effectuer sa mission ? Si tel était le cas, il mourrait probablement de la main de ses camarades, ou sinon, un combat meurtrier (lance de soleil sur des PJ sans armure, ça fait mal !) s'engagerait avec les ardents d'Arakamôn. Mais Arachné aura besoin de son serviteur et s'arrangera pour qu'il soit réintégré dans l'unité au sortir de son œuf de réincarnation draconique. Le PJ serait récompensé par Arachné : si il sait garder le silence sur ses motivations, au bout de 3 ans, il deviendrait initié d'Arachné. Pour la vallée, cela serait une véritable catastrophe écologique. Sans son soleil, Elérina s'endormirait dans un sommeil magique. Les habitants effrayés tenteraient à fuir le « paradis », cherchant un autre soleil. La végétation dépérirait, moisirait, ce serait un âge de ténèbres, les elfes noirs seraient aux anges, puisque Mee Vorala deviendrait la première divinité de la vallée. Si l'histoire se répand (fugitifs), un groupe de héros orlanthis y verrait l'occasion de réaliser la grande quête des Porteurs de Lumière, et les PJ devraient y faire obstacle, envoyés par l'Empire (ce serait l'occasion d'un autre scénario modulable). L'ironie lunaire permettra même de proposer aux PJ de tenter la « quête des porteurs de lumière rouge » au prochain temps sacré. Il faudrait d'ici là qu'un PJ illuminé parvienne à se faire initier à Orlanth. La dite quête sera décrite ultérieurement. Si le PJ mandaté par Arachné refuse sa mission ou échoue, Srot va arriver avec un groupe d'elfes noirs pour tenter de l'achever. Il utilisera son sort de Berserk pour avoir le courage d'approcher une aussi puissante créature solaire. Il s'en suivra un combat dangereux sur le bord de la cuvette, où Uyaxabrûldur interviendra de façon un peu grossière (les lances de feu ont ¾ de chance de toucher un ennemi, mais ¼ de chance de toucher un PJ). Si le PJ solaire protège Uyaxabrûldur efficacement, il pourra se purifier en son sein, et devenir un éfrit directement, et aurait donc accès à la magie divine réutilisable (si il a choisit cette approche de la magie). Il lui faudrait néanmoins revenir dans la vallée pour récupérer ses sorts. Arachné saurait se venger. La déesse de la nature

changerait certaines des règles qui régissent ce petit paradis, et le retour vers la grotte serait rendu hasardeux par d'incessantes attaques d'animaux sauvages, et de plantes rebelles (lianes, plantes carnivores...). Quand à la grotte des elfes noirs, ce serait désormais un lieu hostile. La meilleure solution pour sortir de la vallée, serait de tenter la longue escalade des flancs de la crevasse, en se défendant des vautours rendus subitement très agressifs....Elerina aura bien du mal à restaurer le calme.

Arakamôn l'éfrit et ses ardents.

Humains standards (sauf pouvoir 17 pour Arakamôn), armés d'un javelot (manié à 40%), esquive 40%.
Magie spirituelle : lame de feu et ignition (pour tous), écran spirituel 6, miroir 6, dissiper magie 2, détecter ennemis, soins 4, invoquer/contrôler élémentaire de soleil, esprit de sort et phénix pour Arakamôn
Possessions : Arakamôn a une matrice de lien d'élémentaire de soleil avec Méthâm, Soleil de TAI 3 m3, mouvement 2m/RA, FOR 9, POU 18, INT 13, PDV 14. Arakamôn lancera miroir 6 sur Méthâm avant de lui demander de sortir de sa matrice (il y aura donc un malus de 40% pour le toucher)
Son esprit intérieur brille de 120 points de magie, mais il refuse de le souiller en attrapant des esprits ou créatures autres que des soleils.

Srot l'Affûteur et ses elfes noirs.

Srot, initié de Humakt

FOR : 13, CON : 15, TAI : 9, INT : 11, POU : 8, DEX : 18, APP : 7

PV : 12 (3/4/5), PM : 8, bonus dégâts : 0, armure : cuir souple + tunique de cotte de maille et casque de plaque (8 ou 5 selon les localisations)

Epée courte main droite : RA 7, attaque 90%, parade 80%

Dague main gauche : RA 8, attaque 85%, parade 90% PA : 10

Fronde : RA 2, 50%

Esquive : 90%, dissimuler 90%, premiers soins 90%, affûtage 80%

Don et interdit : son épée courte effectue doubles dégâts une fois l'armure pénétrée sur les humains, en contrepartie, il ne peut accepter d'être soigné par la magie spirituelle.

Magie spirituelle : protection 3, coordination 2, force 1, vivelame 2, réparation 1, détecter ennemis, disruption.

Magie divine : Epée de vérité, Bouclier x 3, Soins des blessures x 2, Blocage spirituel x 1, Berserk

Possessions : 2 potions de dissipation de la magie 2

Pierre à aiguiser artefact humakti : chaque round passé à affûter l'arme rajout 1 aux dégâts de l'arme, sans que les dégâts maximaux puissent être dépassés. L'effet perd 1 par coup donné (la lame s'émousse). Il faut réussir un jet en affûtage ou inventer à demi pourcentage pour que l'opération soit un succès.

Enchantement d'armure de 4 points sur les jambes et les bras

1 œuf d'Arachné Solara, capable d'éteindre un Soleil

Une chaînette de plomb, enchantée avec 2 matrices de « Marcher dans les ténèbres »

L'esprit de « Trompette de la vie »

Cette vieille prêtresse-chamane de Mee Vorala, préférera accompagner le groupe sous forme désincarnée et se rendra visible pendant le combat pour attaquer spirituellement ou lancer des murs de ténèbres et soins si les choses tournent mal....

INT : 22, POU : 24 (transitoirement 28 car a ingéré 2 potions de Moscoso)

Magie spirituelle : disruption, mur de ténèbres, soins 6, visibilité, écran spirituel 6, invoquer/contrôler esprit de sort, lumière, détecter poison.

Magie divine : dispersion de la magie 4, vision de l'âme, lien mental, Blocage spirituel 5, + sorts de prêtre et moisissure.

Les elfes noirs (10)

Ce ne sont pas du tout de bons guerriers, ils vont juste essayer d'affaiblir quelques joueurs, avant de se carapater.

FOR 8, CON 12, TAI 6, INT 14, POU 13, DEX 18

PV : 9 (4/3), PM : 13, Bonus dégât – 1D4, mouvement 3

Hesh RA 8, attaque 35%, dégât 0

Fronde 50%, RA 2, dégât 0

Esquive 50%

Magie spirituelle : disruption 1, soins 2

Possessions : Hesh imbibé d'un poison de contact hallucinatoire dérivé du Sabatch: si échec CON vs POT de 10, la victime a une vision déformée de la réalité et ses compétences réduites de moitié pendant 2D6 heures. Il peut cependant lancer autant de sorts qu'il veut en même temps.

5 Boules de fronde en mousse imbibées du même poison.

Le leader est sous l'effet du Sabatch et compte bien lancer une salve de 12 disruptions (à demi pourcentage) sur le personnage qui semble leader (le solaire ?) avant de se carapater.

Le canyon qui siffle :

Gravir la falaise pour rejoindre la surface peut paraître à nos PJs la meilleure solution pour éviter les ardents, les elfes noirs ou encore la nature déchaînée. Cela doit se révéler périlleux, en raison de leur hauteur (600 m soit pas moins de 200 jets de dés : garre à l'échec critique !), et des rapaces de toute sortes qui s'y abritent (motivés par Arachné ?). Les PJ vont devoir trouver la meilleure voie (jet de chercher limité par grimper). Au fond de la vallée, la falaise prend un aspect singulier. Elle est percée de niches, où de grands oiseaux ont établi des nids. En fait, ces niches sont l'aboutement de cheminées naturelles, débouchant dans une vaste caverne souterraine, reliée par un tunnel droit à la vallée (comme percé au laser !). Ce lieu est le vivant témoignage de la chute du grand « danseur solaire ». Pendant l'Age d'Or, la race des canards était dévouée à l'adoration du soleil. Ils tournaient autour de l'astre, chantant et jouant de merveilleuses mélodies. Pourtant la musique causa leur perte. Lorsque Orlanth voulut rivaliser avec l'Empereur Yelm, celui ci le mit au défi d'être un meilleur musicien. Orlanth échoua, mais Solarien, un grand héros de cette race appelée les danseurs solaires, ancêtres des canards, fut séduit par l'idée de maîtriser aussi les instruments à vent. Il mit son plan à exécution et devint rapidement un maître. Puis il fanfaronna, si fier de son art, tant et si bien qu'il voulut défier à son tour l'Empereur. Mais on ne s'approche pas impunément du puissant Yelm. L'orgueil démesuré dont avait fait preuve Solarien le mena à sa ruine, et à celle de son peuple. Il se brûla les ailes, et tomba du ciel. Il s'écrasa sur la falaise, Telle était la violence de la chute, que chacune de ses plumes creusa une cheminée dans le sol. Orlanth, qui avait été séduit par la musique de Solarien, envoya ses Sylphes pour amortir la chute du héros. Il survécut, mais engloutit dans l'expérience la plupart de son pouvoir. Yelm détourna alors les yeux de ses danseurs et la race déclina, à l'image de son héros, abandonnant les ailes et la gloire, mais conservant l'orgueil et le courage. La présence d'Uyaxabrûldur en ce lieu, n'était pas fortuite. Yelm en effet l'envoya comme gardien pour Solarien. L'entité devait empêcher l'ex-héros de sortir pour causer de nouveaux troubles, mais aussi veiller à sa lente guérison en l'irradiant de sa puissance bénéfique. Solarien est à présent presque guérit. Il ressemble à un homme bête type « cygne noir », il est défiguré. Il n'a plus de réel pouvoir, mais ses connaissances de l'Age d'or pourraient être un atout majeur dans les mains des orlanthis. La mort de son gardien va lui offrir enfin l'occasion de s'échapper. Pour ce faire, il a besoin des PJ. En effet, il est aveugle du fait de ces milliers d'années passées dans l'obscurité. Il a perdu dans sa chute ses instruments chéris. Certains ont du résister, suite à l'intervention d'Orlanth. Il va expliquer cela très partiellement aux PJ et leur demander de retrouver ses instruments. Une dizaine est encore trouvable. Si un PJ réussit un jet de chercher, il en trouve un. Ces instruments contrôlent des sylphes. Pour ce faire, il faut réussir un jet de jouer instrument (demi pourcentage par rapport à n'importe quel instrument à vent, quart de pourcentage pour un autre instrument, ou dixième de pourcentage d'inventer). Les PJ auront en fait un choix crucial : Soit ils trouvent des instruments, et les remettent à Solarien. Celui ci les aidera efficacement à invoquer les sylphes nécessaires à l'ascension des cheminées, mais sitôt dehors, il se mettra en quête de son amis Orlanth, et sera fort fâché de savoir dans quelle ruine les lunars ont mis son culte...Il ira directement cancaner auprès des dignitaires du culte des informations sur la vallée, et les orlanthis se mettront à préparer une quête des porteurs de lumière pour ranimer Uyaxabrûldur et s'en faire un allié. Ce sera pour la vallée l'Age des tempêtes, et trolls et lunars devront s'allier pour faire échec à cette quête, plongeant la vallée dans l'Age des ténèbres...Les PJs pourraient aussi utiliser eux même les instruments. Cela peut être dangereux car à chaque échec, une sylphe de 1 m³ apparaît et attaque le maladroit. Si cet échec est « spécial », la sylphe mesure 3 m³ et si il est « critique », 5 m³. Solarien pestera de la trahison des PJ, mais ne pourra que pleurer sur son sort...Cela laissera un peu de répit aux lunars.

Chapitre 5 : L'examination

A ce stade, les PJs auront certainement commis des bourdes qui mettraient les lunars dans l'embarras, et la décurie se retrouve amputée de quelques membres dont probablement le décurion. Par ailleurs, Sor Eel entend un peu trop souvent parler de leur décurie et souhaite une sanction disciplinaire (mutation dans un régiment de Danfive Xaron ou adjonction d'un nouvel élément dans la décurie, initié de l'Empereur Rouge et donc jouant le rôle de commissaire politique...). Cependant, un mystérieux initié de la Lune rouge, Apius Aglus veille sur les PJ. Il convainc Sor Eel de leur laisser encore une chance, au nom de Celle qui Veille derrière le Voile. Il se propose de tester les PJs pour s'assurer qu'ils sont dorénavant assez lunarisés. La première partie de son intervention va se passer comme suit. Les PJs seront appelés en salle de classe à la caserne, et leur centurion va leur remettre un questionnaire à remplir. Donnez une ambiance « 3 jours » à cet événement. Apius ne se révèle pas encore. Voyez en annexe 6 le test initiatique (téléchargeable sur le net) et en annexe 7 une liste de questions à personnaliser. Les PJs ont 1 heure pour le remplir. La seconde partie est un entretien personnalisé évaluant la progression en illumination et en guérison lunaire (cf annexe 7). Si Sor Eel est satisfait par les notes, il accepte de laisser encore une chance aux PJs, le plus méritant devient décurion (de préférence un initié de Yanafal Tarnils). Grabillus ne pourra pas être décurion, car il ne sait pas lire ni écrire. En guise de renforts, faites intervenir un initié de l'Empereur rouge, qui sera la conscience et aussi la balance du groupe. Si Amar est joué

par un PJ, faites lui comprendre qu'il doit aussi faire son service pour prétendre accéder à la citoyenneté lunaire et qu'il est temps pour lui de choisir entre s'enrôler dans la décurie ou aller établir de nouveaux marchés loin de Pavis. Voici les caractéristiques du nouveau membre de la décurie.

Luviana Secunda, tribun de « l'Empereur Rouge soldat ».

FOR 10, CON 13, TAI 11, INT 16, POU 15 DEX 12, APP 16

PDV 12 (5/4/3) PM 15, PA : selon mission cuir souple + bouilli (4) ou lamelle+ cuir souple (7)

Cimeterre 50% / 40% esquive 60%, fléchettes 50%

premiers soins, chercher, lire/écrire Nouveau Pélorien, évaluation, con des hommes (loi), persuasion 50%,

Magie spirituelle : induire le respect

Magie divine : Dominer les officiels, sauvegarde 3, soin des blessures x 2

Possessions : Bague avec cristal de résistance aux sorts POU 3

Matrice de soin des blessures dédiée aux 7 Mères, sur amulette

Boucles d'oreille avec matrices de bouclier x 2 dédiée à Yanafal Tarnils

7000 sous prêts à être investis, plutôt en domaine, réceptions, personnels, bijoux, qu'en objets magiques.

Devise : Si on lui fait remarquer qu'elle n'est utile à la décurie ni par la qualité de sa magie, ni par ses compétences martiales, elle se fera un plaisir de signifier que son pouvoir est dans sa capacité à conduire à la croix les traîtres : « In cruxi potenta »

Chapitre 6 : Le légionnaire modèle

Avant de repartir vers l'Empire, Apius Aglus va procéder à une petite cérémonie lunaire militaire. Il s'agit de créer un emblème de décurie. Les 3 centurions, au courant de la tradition, vont motiver leurs hommes pour un concours, celui du « légionnaire modèle » qui sera l'emblème pour rallier la meilleure décurie. Ils organisent une série d'épreuves individuelles et collective entre 3 décuries bien en vue. Le légionnaire le plus brillant va subir un horrible rituel de la Lune Rouge. En effet, à la fin du concours, après avoir été félicité par les centurions, Apius va s'approcher de lui, alors que le décurion de la décurie victorieuse tiendra un de ces emblèmes de décuries, sorte de bâton de marche, orné de runes et gravé en son extrémité supérieure d'effigie de chauve-souris pourpre, et plaque d'identification remis par son centurion. Apius va réciter une formule magique en Nouveau Pélorien puis déclencher une grande magie. Le malheureux légionnaire va alors implorer, et son sang va tâcher l'emblème. Ce dernier va alors devenir magique, nouvelle demeure de l'âme du légionnaire modèle, qui pourra servir « d'esprit de corps » à toute une décurie : celle qui a obtenu la victoire en équipe. Toute la difficulté est là : il faut gagner en équipe en perdant en individuel. Les centurions expliqueront que l'armée a besoin de légionnaires solidaires sachant compter les uns sur les autres et non pas de guerriers solitaires, fut ils très aguerris. Comme toujours, l'aide du chaos que l'on perçoit à travers ce rituel est à double tranchant. D'une part une décurie perd un bon élément, et cette méthode peut paraître révoltante, au mépris de la vie et des valeurs de solidarité en combat, d'autre part, elle dote une décurie d'un artefact réglementaire, qui pourra sauver la décurie à de nombreuses reprises. Voici les trois décuries en concurrence :

La 5^{ème} décurie, 3^{ème} manipule de la légion des Peltastes au Bouclier d'Argent

Cassus se doute un peu de la supercherie, et fera tout pour discrètement suggérer aux autres PJ de ne pas trop en faire. Quand à lui, il mettra son point d'honneur à se fondre dans la masse.

Grimfold voit là l'occasion d'enfin se faire mousser auprès de ses supérieurs dans un concours qui ne lui semble pas dangereux. Il va donner le meilleur de lui-même.

Grabillus quand à lui se contente d'obéir aux ordres, et de motiver le reste de la décurie.

Luviana va agir sans en faire trop, car elle ressent une manipulation machiste dans ces concours.

La 7^{ème} décurie, 2^{ème} manipule de la légion des phalanges de marbre « les fils de Dalhtipa »

Sous le commandement du très professionnel Cyrix Dracon, les « fils de Dalhtipa » sont une décurie formée d'héritiers de petits nobles tarshites. Imbus de leur naissance, et fiers de porter le cimenterre, ils se sont illustrés en défendant avec succès des convois de ravitaillement sensibles à travers la Passe du Dragon.

Voici leurs membres :

- Cyrix Dracon, humain 25 ans, décurion, initié de Yanafal Tarnils, prototype du Légionnaire modèle, c'est le grand favori !
- Darius Servitius, humain 45 ans, Optio, cathéchumen de Danfive Xaron
- Tous les autres légionnaires sont des mâles, humains, initiés de Yanafal Tarnils :
- Valus Dendarix, un bon cavalier (parents éleveurs)
- Sapius Farnix, passionné d'engins de siège
- Clovis Pravix, honorable mais borné
- Acturis Bradon, le « syndicaliste » de la décurie
- Karl Tornix, à la musculature impressionnante

Gaël Varnix, petit bleu de la décurie
Gralon Ismerion, un vieux légionnaire vétéran et dévoué à la cause
Yalh Hulnix, poète à ses heures

La 3^{ème} décurie, 1^{ère} manipule de la légion des lanciers antilope

Ces baroudeurs praxiens ont mené quelques fameuses explorations dans le Pays des Vautours et même dans la désolation. Bien plus relax au plan discipline et tradition, les « barbouzes » de la 3^{ème} ont emprunté pas mal de coutumes aux sables : narguilé, brumia... Leurs supérieurs ferment les yeux sur leurs spécificités, en raison de leur remarquable efficacité.

Voici leurs membres :

- Janus Azimus, humain 30 ans, décurion, illuminé, initié des Sept Mères, adorateur des esprits praxiens lunaires (Trésor de Bronze, Etoiles jumelles, Bouillon de Lune...)
- Farbalda, humaine, 26 ans, charme fou, diplomate, Optio, initiée d'Eiritha
- Kaltorb, le troll, réputé pour sa scoumoune, initié des Sept mères et de Kigger Littor
- Salbar Bendamouk, humain, initié d'Etyries
- Lyvia, une ancienne monteuse de licorne, genre amazone, du culte des ancêtres
- Zara, rousse pentienne ultra violente, initiée de Jakaleel version « sœurs de l'enfers »
- Poléus Desidius, initié de Oragina la chasserresse de monstres
- Marcus Selebrius, l vieux vétéran borgne et manchot, ancien cathéchumen de Danfive Xaron, graciée par Jar Eel. Il est aujourd'hui simple initié des 7 Mères, mais a mis à profit ses compétences pour créer une cage enchantée sur roulotte et des colliers d'esclave dédiés à Danfive Xaron (annule la magie). Il assure la logistique et le « génie » de la décurie. La décurie capture des monstres si possible chaotiques pour les revendre aux Zoos et Cirques impériaux.
- Ludo et Dino Ferrati, 2 jumeaux initiés des 7 Mères, genre gros bras « mafiosos »

Et voici maintenant le déroulement des épreuves :

Apius raconte l'histoire de l'Empire Lunar, puis il est interrompu par les centurions qui proposent des épreuves en rapport. Chaque épreuve comportent une partie à effectuer en décurie et une en individuel.

« Il y a 400 ans, le peuple des Rinliddi souffrait sous le joug des cruels carmaniens. Luttant avec honneur et courage, Deezola leur reine, réunit 6 héros. Jakaleel les guida aux enfers grâce à ses sombres rituels, Yanafal Tarnils les défendit de son cimenterre, Irripi Ontor leur fit don de sa prescience et de ses grandes connaissances, Danfive Xaron accepta la mission la plus dangereuse et Teelo Nori offrit l'essence de sa jeune vie. Parce qu'elle sut tisser le lien qui unit les 7 Mères, Deezola fit de sa quête un succès, et Rufelza, notre Déesse Rouge naquit à Torang ».

Barnaryos s'avance « Deezola a su mettre les Sept Mères à l'unisson pour chanter le même rituel »

Hucipites intervient « De même un décurion doit savoir faire chanter ses hommes pour la marche et la victoire. Le ton grave des voix doit faire vibrer les cœurs des alliés et semer le doute dans l'esprit des ennemis »

Sitzmag dit alors « Que chaque décurie compose un chant de guerre et chaque légionnaire un couplet de la chanson »

La 7^{ème} va chanter sur l'air de la marseillaise « Allons lunars de la patrie, le jour sanglant est arrivé. Devant nous de la barbarie, l'étendard foudroyant élevé...entendez vous dans vos domaines, rugir ces féroces barbares qui viennent jusque dans vos bras égorger vos femmes et vos esclaves. Aux armes citoyens, formez rouges légions, marchons, marchons, qu'un sang impur, abreuve la chauve souris »

La 3^{ème} va chanter sur l'air du pont de la rivière Kwaï « Ave, la lune brille, brille brille, ave, la lune brille...ave je tire mon cimenterre, pour saluer tous, mes frères légionnaires »

Apius : « La Déesse enseigne une nouvelle religion et révéla la magie des cycles. Les citoyens se rallièrent à elle, et se débarrassèrent du joug carmanien. Torang fut libérée la première, et le nouveau royaume lunaire naquit dans la province que nous appelons aujourd'hui « Sultanat de premier béni ». Les duchés de Rinliddi se convertirent à la foi lunaire. A travers un combat singulier, la Déesse acquit la soumission des nomades à cheval de l'Est. Les carmaniens furent prompts à contre-attaquer, et profitant d'une absence de la Déesse et du grand général Yanafal Tarnils, ils déferlèrent sur le jeune royaume. Les citoyens se sacrifiaient par milliers pour retarder l'inévitable. Soudain la déesse revint, chevauchant la chauve-souris pourpre et fondit sur l'armée carmanienne. Les occidentaux furent mis en déroute, et ce fut la Première Bataille du Chaos. Le vieil Empereur Yelmgatha des Dara Happans s'allia aux lunars, et avec la chute de Elz Ast, le royaume de Karassal vint compléter les territoires péloriens du nouveau royaume lunaire. »

Hucipites s'avance « Cette partie de l'histoire nous enseigne qu'il ne faut jamais désespérer au cours d'une bataille, la déesse est prête à tous les sacrifices, et toutes les alliances pour sauver ses enfants »

Sitzmag « C'est parce que chaque légionnaire tient sa place dans la formation, que les assauts des barbares viennent mourir sur nos pilums et leurs flèches égratignent nos boucliers »

Barnaryos « Que chaque décurie fasse preuve de ses capacités de manœuvre, puis c'est au pousser de bouclier que la force de chaque homme sera jugée »

Apius « La Déesse dirigea alors ses légions rutilantes vers l'Ouest et la cruelle Carmania. C'est au cours de la bataille des Sept Flèches de Lumière que fut annihilée la puissance blasphématoire des sombres divinités carmaniennes. Leur capitale Shardash fut transformée en une désolation stérile. Puis la Déesse convoqua les vieilles divinités de Glorantha au Château Bleu, et malgré la rage d'Orlanth, elle vainquit et toutes furent obligées de reconnaître sa place dans le cosmos. Son incarnation terrestre touchait à sa fin. Il était temps pour elle de commencer la guérison de l'univers. Elle transmit son pouvoir terrestre à son fils, l'Empereur Rouge, puis entama la danse du souvenir. Elle arracha un morceau de terre et s'éleva dans les cieux, affirmant pour toujours son pouvoir sur l'air du milieu. En seulement 27 ans, elle changea pour toujours la face du monde. »

Sitzmag « Au sommet de sa gloire martiale, la Déesse a su renoncer aux biens matériels. Elle s'est vêtue de terre et a commencé son règne mystique »

Barnaryos « De même, en plein combat, un légionnaire pourtant lourdement armuré doit savoir user de la magie. »

Hucipites « Que chacun fasse preuve de ses talents, que l'on amène les prisonniers ... »

Apius « L'Empereur devait consolider l'empire de la Déesse. Il éleva sur les berges du cratère la plus belle ville jamais bâtie : sa capitale pour l'éternité, Glamour. Ce fut sa première inspiration. Les rois sanglants des prétendants insignifiants carmaniens furent chassés, et leurs terres à l'Est du grand fleuve Oronin furent allouées à une nouvelle Satrapie sous la tutelle du fils aîné de l'Empereur. Le premier péril survint après 15 ans de règne. Bien qu'ayant passé avec succès tous les tests Darra Happan confirmant son statut royal et autorisant sa succession au vieil empereur Yelmgatha, l'Empereur Rouge n'était pas totalement accepté par les yelmites de la vallée de l'Oslir. Des officiels lunars furent bannis des villes de la Tripolis et des possessions confisquées. Un héros Imthérien, Jannisor recruta de la cavalerie nomade des plateaux de la faim, et vint renforcer les forces Darra Happanes. Il osa défier l'Empereur en combat singulier et marcha sur Glamour avec ses forces. Alors que les faubourgs étaient tombés et que Jannisor pénétrait dans l'enceinte sacrée de la ville intérieure, les Etoiles Jumelles, deux héroïnes lunares s'illustrèrent. L'une terrassa Jannisor, l'autre convertit ses alliés Sables à la voie lunaire. Après 10 ans de guerre, la victoire fut enfin acquise, et même la puissante ville d'Alkoth qui seule avait résisté au Shah carmaniens se rendit. La Tripolis fut divisée en satrapies, et l'administration partagée entre de loyaux fermiers péloriens et aristocrates darra happans. »

Barnaryos s'avance Dans cette étape de la construction impériale, on voit comment la trahison et le refus de la discipline a nuit au développement de la paix lunaire »

Hucipites intervient « Les pires ennemis se dissimulent parfois parmi nos rangs et il est du devoir de tous de savoir les démasquer »

Sitzmag dit alors « Que chaque légionnaire fasse un rapport par écrit dénonçant un manquement à l'ordre de la part d'un membre de sa décurie »

Apius « En ces temps là, les elfes et les cavaliers Char Uns menaçaient les frontières nord de l'Empire. Les magiciens lunars supplièrent Rufelza et bientôt un météore lunaire traversa le ciel avant de détruire à tout jamais la forêt elfique. Ce fut le sortilège de « Brûle Lune » et nul ennemi de l'Empire ne put ignorer la puissance de notre magie. L'empereur offrit les terres défrichées au Char Uns en échange de leur allégeance, ainsi il se débarrassa de ses deux ennemis. Après 54 ans de règne impérial, les chronomanciens déclarèrent la fin du premier wane. Chaque wane dure 2 fois le temps d'incarnation terrestre de la Déesse. Le second wane vit l'autorité lunaire s'affirmer sur le sultanat de Trois Fois Béni lorsque les rois sanglants carmaniens furent définitivement annihilés . Aronius Joranthir fut récompensé de sa loyauté et se vit attribuer toutes les terres de carmania à l'ouest de l'Oronin ; Au sud Hwarin Dalthippa rallia Sylla puis repoussa les barbares du haut Oslir. Ses routes magiques permirent aux légions d'affronter les tribus des collines. Les petits royaumes tombèrent un par un. Et si elle fut tuée finalement par un assassin, elle fut divinisée et son inspiration nous guide toujours. »

Hucipites « Le message est clair, les barbares doivent se soumettre ou ils seront vaincus. La déesse a offert non seulement la force de résister aux invasions barbares, mais aussi celle de la conquête »

Sitzmag « Aucune conquête ne peut faire peur à un légionnaire, car il reste sur la route tracée par Hwarin. Les ennemis s'écartent devant nos armées ou périssent dans les flammes »

Barnaryos « Que chaque homme franchisse cet obstacle (poutre suspendue au dessus d'une huile enflammée) pour prouver sa confiance et son adresse, puis chaque décurie le franchira, encordée »

Apius « Le troisième wane s'ouvrit sur une défaite face aux forces de Tarsh, le royaume barbare le plus au nord de la Passe du Dragon. Avant que les forces ne puissent retraiter, l'Empire dut faire face à la plus grande menace

de son histoire ; Sheng Seleris, l'Enfant du Matin, traversa le fleuve Arcos à la tête d'une horde de toutes les nations pentiennes. Premier Béni fut pillé, ses sanctuaires dévastés, Yuthuppa fut vaincue, ses habitants massacrés. Les pentiens traversèrent l'Oslir et tout le cœur de l'Empire devint un pâturage pour leurs chevaux. Les légions étaient dispersées comme des insectes. Après 14 ans de pillage, Sheng seleris se tourna vers Glamour, il combattit l'empereur aux portes de la ville. L'empereur eut le dessus, mais sut qu'il ne pouvait triompher, alors il abandonna pour la première fois son corps terrestre. Aux enfers, il étreignit Gorgorma et de leur union naquit Yara Aranis, la déesse aux 6 bras ; Il la guida vers la sortie des enfers en disposant des chevaux pour nourrir la démons affamée. De retour à la surface, et malgré la puissance de sa deuxième inspiration, Sheng Seleris triomphait toujours ternissant la luminosité lunaire. Il accomplit même l'incroyable blasphème, escaladant la voie lunaire qui va du cratère au corps céleste de la déesse, et pilla les manoirs de la Lune. Tué à nouveau, l'Empereur se réincarna et se cacha pendant 11 ans comme le mari d'une humble veuve. Il parvint à rassembler les forces lunaires et Aronius Joranthir fut à nouveau loyal à son Empereur. A la bataille qui suivit, une pluie de feu s'abattit sur les nomades, et ils furent changés en pierre ; L'Empereur s'empara de l'âme de Sheng Seleris et la précipita aux enfers pour qu'elle soit torturée pour l'éternité par sa fille démons Yara Aranis ; A Carantes sur l'Oronin, la horde nomade dépourvue de chef fut enfin vaincue et Yuthuppa libérée. En souvenir de cette période sombre, nos satraps sont souvent appelés sultans.

Sitzmag « L'Empire a connu des jours sombres, mais toujours il s'est relevé »

Barnaryos « De même, un légionnaire doit se lever dans la nuit pour tenir sa garde »

Hucipites « Que chacun aiguisse ses sens car voici le défi du meilleur veilleur »

Apius « Le 5^{ème} wane fut celui de la consolidation et de l'expansion ; Adoptant le masque de Magnificus et aidé de sa troisième inspiration, Hon Eel, la danseuse, l'Empire regagna sa puissance. Hon Eel fit don du maïs assurant la prospérité aux domaines. Elle envoya des missionnaires tous azimuts prêcher la foie lunaire et des colons consolider les terres des frontières; Enfin, elle conquiert Tarsh et établit sa descendance à la tête du royaume barbare. Les pentiens tentèrent d'assembler une nouvelle horde, mais l'Empereur envoya toutes ses forces, maintenant que le banc des syndics gardait ses frontières ouest, et ce fut la plus grande bataille de tous les temps, connue sous le nom de Nuits de l'Horreur. Les nomades furent repoussés, mais l'Empereur et Hon Eel trouvèrent la mort en même temps que la victoire. L'Empereur renaquit sous le masque d'Artifex, puis d'Argentéus, et depuis ce temps, les victoires se succèdent, Sartar, Prax et le Pays Saint, puisse Citadelle Blanche bientôt tomber, que la ligne brillante apporte la paix à notre continent déchiré »

Barnaryos « C'est en définitif au combat que tout se joue, les puissants triomphent, les faibles cèdent »

Hucipites « Un légionnaire doit sans cesse perfectionner ses aptitudes martiales pour être du côté du puissant »

Sitzmag « Organisons une joute pour déterminer la valeur de chacun »

Chapitre 7 : Le palais du Roi aveugle

Ceci est une quête initiatique, confiée par Sifflevent, wyrm solaire de la grande ruine. Elle y lancera les PJ si ils viennent à la contacter, par exemple pour traduire le parchemin de Gilhedrad (cf « sous le signe du chaos, l'Histoire d'une Histoire). Ce sera l'occasion pour un PJ solaire de choisir une voie draconique mixte (adoration des dieux du ciel et éveil de son essence mystique).

Le palais du roi aveugle, dans la grande ruine est un lieu bien singulier. D'aucuns disent qu'il abrite un seigneur vampire (faire monter le stress !). En fait ce tas de ruine semi enfouis dans la colline est un ancien palais de l'âge d'or. C'était le quartier général des forces solaires durant les guerres du chaos, juste avant la bataille de « J'ai combattu, nous avons vaincu ». Le dit roi aveugle est Yamsur, ou le Prince Primac, fils aîné de Yelm, et mari d'Arachné Solara. Il tient son titre de aveugle de n'avoir su reconnaître la nécessité pour sa femme de lancer le filet du temps.

Sifflevent, à qui les PJ viennent demander de l'aide à traduire un parchemin, se fait supplier. Que pourraient bien leur offrir les PJ ? De l'or et des objets magiques elle en a à revendre...Elle va demander aux PJ d'aller dans le palais du Roi aveugle faire taire les gémissements des fantômes du passé qui gênent son sommeil...Si un PJ solaire insiste en refusant de croire en la futilité d'une telle quête, elle le fixe dans les yeux et s'intéresse subitement à lui, voyant en ce jeune qui sait différencier le mensonge de la vérité un émule à venir. Elle précisera alors sa volonté mais que à ce PJ : « Le Dragon Primordial, Ouroboros, a compris que la diversité était plus forte que l'unité. Il a divisé sa conscience et son corps en plusieurs entités qui règnent sur le ciel. Grâce à cette ruse, il a égaré le chaos dans la poursuite de ses organes, et membres, organisant la contre attaque. Malheureusement, une partie de sa chaire a refusé de se soumettre à l'ordre établi et erre toujours entre vie et mort, hors du temps. Cela blesse le Grand Dragon et affaiblit son lien avec ce monde. L'aveuglement est source d'illusions, et une seule vérité existe dans tout ce que tu verras. Elle peut prendre la forme d'un objet symbolique, il te faudra t'en emparer et me la ramener pour que je puisse en rendre la puissance à Ouroboros. »

L'enquête à Pavis sera bien pauvre. Il est seulement possible d'apprendre que Sifflevent est là depuis toujours, que nul ne sait quand a été construit le palais du roi aveugle, que nul ne s'y rend car on entend parfois des sons inquiétants (instruments de musique, cris de guerre ...) et qu'on prétend qu'un seigneur vampire y règne sur une légion de fantômes.

Pour repérer et découvrir une entrée, le mieux serait de faire appel au culte de Flintmail. Moyennant 100 impériaux, ils acceptent d'envoyer une équipe de sapeurs débayer l'entrée. Un long couloir s'enfonce dans les profondeurs. Tout d'abord nu et fait de pierres érodées, il devient petit à petit comme neuf, et richement décoré (décrire dorures ...). Il débouche finalement sur un rideau de fils d'or, que l'on peut écarter pour découvrir une salle de banquet magnifique. Au centre du « U », une table sert de support à un diorama de la bataille à venir. Le Prince Primac préside, magnifique et impétueux. A sa gauche, une timide femme vêtue de noir tisse un immense châle. C'est la « veuve Primac » avatar illusoire d'Arachné Solara. A sa droite, son jeune frère, le prince Primaco, avatar de Yelmalio, fait figure de « looser ». Il essaie avec une grande modestie les reproches de Primac sur ses échecs passés (perte de sa lance, défaites, retraites...). Dans l'assemblée, divers barons siègent, mutilés et épuisés, suite à de trop nombreuses batailles. Mais Primac, d'un optimisme débordant les voit en pleine forme. Il y a notamment le « général Dunord », avatar de Polaris et ses lieutenants, et diverses divinités telles que Ourania... A l'arrivée des PJ, Primac les accueille chaleureusement, pensant avoir à faire aux renforts promis par le général Dunord. Mais bien vite il est obligé de constater qu'il n'en est rien. Le général lui apprendra qu'il est sans nouvelles du commandant Zephiroth et de ses monteurs de griffons. La désertion est évidente. Primac ordonnera à l'avatar d'Acos, dieu de la Loi et gardien de l'Éternité, de se mettre en quête du scélérat et de le plonger dans les fers. Acos s'exécutera, trop content d'échapper au combat de demain, il se lève (décrire un petit homme barbu et très carré, mais pas un réel nain), sort de sa poche un trousseau de clefs, et quitte la salle. Primac prendra alors les PJ pour Pharaon et ses envoyés. Et il ne voudra plus démordre de cette version, nul n'osera à nouveau le contredire, mais sa femme fera un petit clin d'œil malicieux à celui des PJ qui est le plus proche d'elle. Les PJ seront invités à s'attabler. Ce temps sera mis à profit pour du « rôle play ». Seul Primac est aveugle de son funèbre destin. Les autres parlent de lui au passé. Primaco est peu communicatif, étouffé par son frère. Il sait qu'à la mort de son père, ils se sont partagé son équipement, lui a pris la lance, mais l'a perdue dans son combat contre Zorak Zoran à la Colline d'or. Son frère a pris le bouclier. C'est cet objet que les PJ doivent subtiliser. Étant « aveugle », un simple jet de passe-passe réussit devrait suffire pour l'intervertir avec une copie. Les sorts d'illusions seraient aussi efficaces. Il est possible de se faire aider par un avatar, mais cela sera difficile, les dieux du ciel n'appréciant guère la tromperie... Il y aura un briefing du Général Dunord, sur un ton alarmiste, Primac baillera d'ennui, sûr de sa victoire. Arachné pourra être contactée, elle expliquera l'aveuglement de son défunt mari et remerciera un PJ de l'avoir sauvé. La bataille aura lieu demain. Les dieux n'ayant pas la notion du temps avant le Grand Compromis, demain représente un lieu et non un temps... Primac reçoit des nouvelles d'autres chefs d'armée (le Jarl Umathson (Orlanth) et Chef Karg (des trolls de Kigger Littor)), mais il fait chasser leurs émissaires menaçant de se retourner contre leur maître dès qu'il en aura fini avec le chaos. A la bataille finale contre le chaos, Primac va s'équiper (réplique de bouclier ?), et charger avec quelques proches loin devant le reste de son armée. Les PJ sont pris dans la mêlée, et sont invités à combattre 1 ou plusieurs monstres chaotiques (les séparer pour refléter le bordel de cette énorme bataille de « J'ai combattu nous avons gagné »). Alors que tout semble mal tourner mais que Primac accomplit une formidable percée vers le commandement adverse, Arachné apparaît en haut d'une colline et s'apprête à lancer son châle. Primac réalise enfin que cela mettrait fin à la bataille, figeant dans le temps les survivants, chaotiques comme loyaux et le privant d'une victoire qu'il estime certaine. Il se retourne alors vers Arachné et lui jette sa lance, non sans l'avoir menacé et répudié. Si un PJ s'interpose, il est blessé mortellement (heureusement c'est une lance illusoire !), mais Arachné reconnaissante remettra au PJ un foulard de « champion » à nouer au bras. A la sortie, ce foulard disparaîtra au profit d'un lien mystique avec la déesse, la blessure s'effacera au profit d'une perte d'un point de pouvoir pour créer ce lien (cf annexe 9, le culte d'Arachné Solara).

Si les PJ ressortent avec le bouclier, celui-ci reste intact. Celui qui l'a porté a été en contact avec une pure essence draconique et cela peut avoir éveillé sa flamme draconique intérieure. Sifflevent lui enseignera alors la magie mystique (Concentration d'archerie à faire choisir par le PJ en fonction de quelle divinité du ciel il préfère vénérer en premier, cf annexe 10). En guise de remerciement, Sifflevent offrira en outre une petite babiole magique : il s'agit du trousseau de clefs d'Acos, les PJ le reconnaîtront, mais les clefs ont disparu. Le porte-clef a déjà du pouvoir : il est en adamante et pourrait donc représenter un projectile mortel contre les forces du chaos. C'est un artefact de lien : il agit comme une matrice de lien capable de lier n'importe quelle créature incomplète possédant 1 caractéristique. Chaque clef retrouvée permet de rajouter une caractéristique (exemple pour l'instant peut lier un esprit de pouvoir, si il y a une clef, peut lier un esprit de magie, si il y a 2 clefs, un élémentaire...). Si les clefs sont réunies, et il y en a 3, on pourrait ouvrir la prison où Acos a emprisonné Zephiroth, l'ange renégat de Dayzatar. Mais ceci sera un autre chapitre, et il faudra de nombreuses recherches pour retrouver les clefs et aventures pour les ramener.

Chapitre 8 : La quête des clefs

Concept :

Les PJs sont envoyés sur la trace des clefs d'Acos, capables d'ouvrir la prison de Zéphiroth. L'espoir est de renouer via Zéphiroth avec Dayzatar. Ils sont pilotés par un être ambiguë : Priorus le prévoyant. Ils vont devoir récupérer 3 clefs. Mais d'autres quêteurs ont entendu parler de la prison de Zéphiroth et veulent aussi en forcer les portes, mais pour bien d'autres raisons. Ces concurrents sont les terribles nomades des ténèbres, les monteurs de sangliers, et un dévot du Chaos. Alors que les PJ devront s'opposer à la barbarie des monteurs, ils vont se faire infiltrer par un serviteur du chaos, prenant le « masque de l'ange », et il faudra déjouer ses plans pour éviter de reproduire l'aveuglement des dieux de la cour céleste. Si les humains se montrent plus futés que les Dieux, cela pourrait séduire le Grand Dayzatar, et le convaincre de reprendre la place qui lui est due.

PNJ principaux :

Priorus Servitius le clairvoyant : C'est un prêtre de Irripi Ontor, illuminé et initié de la Lune rouge. Il est très en vue à la cour impériale, et toute action contre lui pourrait entraîner une réaction violente de l'Empereur. Si la vie publique de Priorus est irréprochable, un érudit, un devin, un personnage clef pour la guerre des héros, sa vie privée est méprisante : C'est un pédophile... Son propre fils a mis le feu à un orphelinat où Priorus avait l'habitude d'assouvir ses pulsions, préférant voir périr ces enfants que de les savoir victimes de la perversion de son père. Ce fils s'est convertit à Danfive Xaron pour échapper à la décapitation, mais depuis peu, il vient d'être muté sur Pavis, avec comme mission d'organiser des jeux du cirque dans la Cité Réelle de la Grande ruine. Priorus ignore que son fils est ici, mais ce dernier va vite s'en apercevoir et chercher à discréditer son père auprès des PJs. Attention, contre toutes les apparences, Priorus est un être torturé, en lutte permanente contre lui-même, limite suicidaire, et qui aimerait se racheter par l'accomplissement d'une grande cause. Il n'est pas chaotique. C'est un grand amateur d'échecs, et ce jeu le sert à effectuer ses divinations. Sa pire énigme : Alors que le roi noir est toujours caché derrière son « roc », il apparaît que la victoire ne peut être obtenue, que la reine blanche est condamnée... En fait la seule solution est le sacrifice de la reine blanche au profit d'un petit pion qui ira à promotion. Qu'est ce que cela représente ? Priorus ne peut le concevoir, mais un Mj comprendra que la Lune Rouge doit tomber pour renaître sous forme de Lune Blanche et remporter la victoire finale. Un autre jour, il constate qu'un nouveau pion noir est apparu. Qui est il (O-Schar Khan), mais que face à lui, il n'y a presque rien, un pion tout au plus, quel est ce pion (les PJs) ? Avec les PJs, Priorus sera très directif, adoptant un ton méprisant et sur de lui. Par exemple, il tourne systématiquement le dos aux gens qui viennent le voir, il pose une question de culture générale, et refuse de traiter avec le « bétotien » qui ne sait y répondre, il fait des citations...

Darius Servitius : Catéchumène de Danfive Xaron, c'est un jeune homme écorché par la dureté de la vie et des fouets. Darius est actuellement chargé de rénover un amphithéâtre dans la Grande Ruine et d'organiser des jeux du cirque, pour pacifier la population de Pavis, et recruter les meilleurs gladiateurs à envoyer à Glamour. Une fois au courant de la venue de son père, Darius fera tout pour le discréditer aux yeux des PJ. Il devra cependant faire attention à ne pas agir au plein jour, car il sait son père protégé par l'Empereur, et son cou à lui encore bien prêt de la hache. Darius porte encore les chaînes de sa longue rédemption.

O-Schar Khan : C'est un demi-troll de la maîtresse race, chef/prêtre du culte de la Défense Sanglante, une créature unique et monstrueuse. Il manie le fouet à merveille, et sait conduire un énorme char tiré par deux sangliers géants. O-schar Khan est une vraie brute. Les prêtres de la Défense sanglante connaissent l'existence de la prison d'Acos, car son entrée est située à l'orée de la forêt puante, dans les contreforts montagneux. O-schar Khan veut libérer Zéphiroth pour le réduire en esclavage, comme Aram l'a fait avec le démon des ténèbres. Les prêtres de la Défense Sanglante ont leurs propres moyens d'investigation (horribles sacrifices, lecture dans les entrailles des suppliciés, tortures...) et envoient des monteurs à la recherche des clefs. Priorus, plus brillant, devrait les prendre de vitesse, mais O-Schar Khan préparera une petite réception surprise à l'entrée de la prison de Zéphiroth.

FOR : 24 (39), CON : 18, TAI : 25, INT : 17, POU : 22, DEX : 16, APP : 6

Mouvement 4, bonus dégâts + 2D6 (+3D6), PV = 22 (28) (6(8)/8(10)/10(12))

Points de magie : 80

Armure : 1 (peau) + plaque en cuivre enchantée + maille en plomb enchanté soit 12 PA

Le rebord du char offre une couverture supplémentaire aux jambes et abdomen de 9 points

Armes : Lance courte 130% RA 5 1D8+1+2D6

Grande lance 90% RA 1 + mouvement 1D10+1+4D6
Fléau à 3 chaînes 110% RA 5 1D6+2+2D6
Fouet main gauche 95 % RA 2 1D4+2D3 (spécial = immobilise 1 round)
Bolas 80% RA 2 1D4, empêtré et fait tomber sur spécial
Parade au bouclier rond (brise arme) 95%

Magie spirituelle : Vivelame 6, contremagie 6, Démoralisation, Soins 6, Mobilité 6, Main de fer 6, Protection 6, Ralentissement 6, Vigueur 6, détecter ennemis, dissipation magie 5, écran spirituel 6, extinction 3, fanatisme, force 5, laminer 4, longue vue 4, miroir 4, seconde vue (connu par lui, esprit allié ou mains de victimes)

Magie divine : croc de douleur x 3, sceller blessure x 3, apaiser la terre, lien de sang, (usage unique : soin de blessures X 3, blocage spirituel X 4, œil de chat x 1, lance de vérité x 2, bouclier 4, aveuglement, absorption 4, commander esprit de peur, commander ombre, contrechaos, faire face au chaos, entraver le chaos, dissiper la magie x 6)

Possessions :

Au moins 5 mains de malheureuses victimes, yelmalite, taureau tempête, troll de Kigger Littor ou autre...

Armures enchantées maille en plomb et plaque en cuivre.

Cristal de renforce puissance 3

Lance courte dont la pointe est en ivoire, matrice de croc de douleur permanent. Si le porteur est humain ou troll, il se transforme en monteur de sanglier en environ un an.

Char blindé, avec des boucliers des douze tribus. Les roues sont équipées de monstrueuses lames pour faucher les jambes.

2 sangliers géants vraiment supérieurs, l'un des deux est un esprit allié.

FOR 36, CON 24, TAI 42, INT 4/16, POU 17, DEX 9, mvt 8, PV 34 (9/12/15)

Armure : 4 points de peau et dans les localisations vitales 3 points d'enchantement

Bonus aux dégâts + 4D6

Défense RA 7, attaque 80% dégât 2D6+4D6. Piétiner RA 7 75%, 8D6

Silvariel : C'est un krajki, apparaissant comme un elfe brun venu des bois d'enfers de Dorastor. Il a été accueilli par les elfes du jardin de Pavis, se présentant comme un modèle de vertu. Il admet être aussi sur la piste des clefs d'Acos, mais son but ne serait que de supplier Zéphiroth d'accorder l'aide des griffons au peuple elfe menacé d'extinction dans la forêt puante. Cette couverture lui permettra de s'infiltrer dans le groupe des PJ, faisant miroiter que ses buts ne sont pas incompatibles. Il connaît le lieux de la prison de Zéphiroth, et il est en pleine phase de séduction des elfes du jardin afin d'obtenir la première clef. C'est un seigneur des bois d'Aldrya, initié de Krajlk et dévot du Chaos Primaire.

FOR : 14, CON : 21, TAI 12, INT 27, POU 26, DEX 27, APP 21

Armure : trait chaotique 12 points, de 0 à 3 en temps normal.

Armes : kukri main gauche RA 6, 85%, 2D4+14

Arc elfique RA 1/5 , 105%, 1D8+12

Tentacule 1 main droite RA 9 70% 1D4 + constriction

Tentacule 2 main droite RA 9 70% 1D4 + constriction

Aiguillon RA 3 75%, 1D6+11+ poison vir 10

Esquive : 110%

Sorcellerie : intensité, durée, portée et sorts principaux à 90% : Boomerang, Renforcer les dégâts, Résistance aux dégâts, Cercle d'accueil, Vision Mystique, Neutralisation de la magie, Venin, Téléportation, Suffocation, Vampiriser pouvoir.

Magie divine : Croissance accélérée, Transe de la flèche x 2, Devenir Krjalk x 3 (unique), caméléon x 2, Guérison totale x 1, sphère de silence x 1, espion végétal X 2, fourré impénétrable X 1, Guérison des blessures X 3, Blocage spirituel x 3, Adorer et sanctifier à Aldrya.

Possessions : Arc elfique (POU 24)

Familier : Basilic POU 17 (caché dans son sac)

Diverses matrices de sort sur sa peau

Cristaux morts de 8, 6 et 12 points de magie

Kukri en argent enchanté (1/2 défenses des sorts)

2 flèches avec renforcement des dégâts 11

3 graines de fourré impénétrable

Gaz de sommeil VIR 16 (2 doses), empoisonné VIR 12 (3 doses)

Venin de lame (flèches) VIR 12 (5 doses)

Graines d'herbes de soins de toutes les maladies

Potions de soins 6 x 3

Compétences : Grimper 97%, Dissimuler 98%, Se cacher 102%, connaissance des plantes 101%, Chercher 99%, Déplacement silencieux 90%, Alchimie 90%, Préparer venin de lame et potion de soins et de guérison des maladies 60%

Séquence :

Introduction aux arènes : Les PJ gagnent, en remerciement de leurs derniers hauts faits, une invitation en tant que garde d'honneur des VIP lunars à l'ouverture des arènes de la grande ruine. Darius est de fait introduit, présentant à Sor Eel les jeux et les gladiateurs. Les exécutés sont des criminels, mais pas des rebelles, Sor Eel ne veut pas attiser le sentiment anti-lunar.

L'arrivée de Priorus : L'homme voyage avec une caravane et quelques suivants. Il amène de nombreux livres inestimables. Il va s'installer dans les quartiers du Gd prêtre d'Irippi Ontor. Peu de temps après son arrivée, Sor Eel convoque le décurion et détache la décurie sous les ordres de Priorus. Celui-ci va traiter avec mépris les militaires, n'hésitant pas à changer d'attitude et à verser dans le chantage et les promesses si cela s'avère nécessaire. Ce n'est qu'avec une séquence de décalage que Darius tentera de prévenir les PJs de la perversité de son père, révélant du bout des lèvres, son passé trouble.

Le Jardin de Pavis : Priorus parvient à déterminer que la première clef est dans le jardin elfique. S'y rendre est très périlleux, mais d'un autre côté, les elfes n'ont pas envie de massacrer une patrouille lunaire ouvertement. Ils vont par contre espérer que les dangers naturels de la forêt fassent ce travail. Voici ce qui guette les PJs depuis la porte de l'hippogriffe:

La vieille Nustarielle : Il y a bien longtemps, une dryade trahit Aldrya en acceptant dans son bosquet une famille de trolls. Ceux-ci furent massacrés par les elfes, et la Dryade ivre de colère, se transforma en sorcière, ruminant sa vengeance. Depuis elle hante un lieu sombre, vieil arbre creu à moitié calciné au milieu d'un petit marécage, commandant aux ombres et aux zombies de son ex-famille protégée...

Les fées : ces petits êtres charmants tenteront de perdre les aventuriers (en les convainquant d'aller voir la dryade, ou en leur faisant miroiter des bénéfices magiques), ou de leur dérober de menus objets. Si Grimfold de la décurie est là, il va tenter de gober une fée, ce qui créerait un incident diplomatique regrettable.

Calisla : 2 adolescents elfes vont se rincer l'œil en regardant une dryade se baigner, en compagnie de sa licorne. Si les PJs les épient, mais sont moins discrets, ils risquent fort d'être taxés de voyeurs, les deux garnements prenant rapidement la poudre d'escampette. En fait, 1 des deux ados va se faire enlever par les monteurs de sanglier, et la licorne sera massacrée.

Hakator et Vorkan. Ce sont deux nains fissurés, bannis par Gimkisi le roi des nains du côté nain à Pavis. Hakator est un espèce de savant fou, pratiquant l'individualisme. Il s'est mis en tête de prouver l'existence du mouvement perpétuel et a construit une machine infernale alimentée par la seule lumière d'une luciole (ce qu'il n'avouera pas, considérant cette énergie comme négligeable). Il se montre courtois avec les PJ si ceux-ci s'enthousiasment devant sa science. Vorkan est un nain de fer totalement stupide. Il a été envoyé sois disant pour protéger Hakator, mais en fait, c'était une façon de faire « d'une pierre deux coups ». Vorkan a été formé pour sa mission, et sait donc dire en vieux pavic ou aldryami une seule phrase « ta gueule espèce de salade ou j't'éclate ta cervelle de navet ». Même si cette phrase était sensée, avec la menace d'un mousquet, tenir à l'écart les elfes, Vorkan va en user et en abuser contre les PJ, au grand damne de Hakator « relax vorkan, tu vois bien que ce sont des amis... ». La situation pourrait devenir explosive, surtout si un PJ fait remarquer au savant que sa machine reçoit une énergie et que c'est un imposteur...

Firfel le faune. Cette créature habite au sommet d'un arbre géant creux, où elle cache son inestimable trésor : un œuf en or. Il va tout tenter pour isoler un PJ, et le capturer pour qu'il écoute sa musique ligoté comme un saucisson. Si les PJs le traquent et tentent d'investir son repère, il se défendra en lançant divers projectiles dans l'escalier. Dans la panique, il pourrait même lancer son œuf en or, et par dépit pour la perte de son trésor, se jeter du haut de sa plate forme. Laisser les PJs fantasmer sur le contenu de l'œuf (dragon, phoenix, griffon ...). Une possibilité serait que ce soit l'œuf d'un griffon-lune (à tête de chouette et nocturne). Si on interroge Firfel sur l'origine de l'œuf, il n'en sait quasi rien, mais aimerait bien connaître la poule qui a pondu un tel œuf « pensez donc, un œuf en or, la poule...poc... »

La patrouille de monteurs de sangliers. Ces nomades sont envoyés par O-schar Khan pour trouver la clef. Ils enlèvent un adolescent elfe, puis renvoient son arc mort avec une demande de rançon (la clef). Ils se replient sur le pont des trolls en attendant la réponse.

La cité elfique. Défendue derrière des palissades de bois vivants, et des arbres guerriers, s'élève un joli village elfique. Si les PJs font savoir leurs revendications, Ernalad (amant du gland), le seigneur

de la forêt, accepterait de leur donner cette vieille clef contre la promesse que plus aucun lunar ne pénétrerait dans le jardin et la rescousse du jeune adolescent capturé. Il n'accepterait néanmoins de dialoguer qu'avec un PJ qui aurait démontré ses talents d'archer. A noter que Ernalad est habillé avec, entre autres, d'une ceinture en glands, d'une armure de plaque de cuivre, dont le cimier du casque ressemble à des feuilles de salades (la mimer avec deux mains sur la tête). Ernalad se montre pompeux et suffisant. Si les joueurs rigolent, Ernalad sera vexé, et quittera la scène. Un chaman d'Aldrya cherchera à arrondir les angles. Il a pour habitude de se frotter la peau avec des navets, ceci devrait rappeler la célèbre phrase de Vorkan... Ce chaman interrogera sa déesse et déclarera terrifié « le comté du Soleil est en danger, il faut vous y rendre ! ». Silvariel insistera pour donner le change au PJ, et profitera de l'occasion pour proposer son association. C'est le seul « elfe » qui quittera en plein hivers, le Jardin de Pavis, pour aider les yelmalites.

Le pont des trolls. C'est sur cet édifice, ce « no-man's land » qu'une patrouille de 12 monteurs de sanglier envoyés par O-shar Khan, dirigée par un chef (cf. annexe 12), tient son captif elfe en attente de la clef d'Ernalad. Un assaut frontal sur le pont semble une mauvaise idée, la charge des monteurs serait mortelle ! Aux PJ d'imaginer un plan « comando » type droguer les sangliers avec des produits elfiques, puis arriver en nageant ou déguisés... ou encore demander l'aide des trolls, mais alors gare à la conclusion !

La bataille des Cieux Ancestraux : Après l'humour de la séquence précédente, cette partie doit mettre l'accent sur le désespoir et le courage qu'il faut pour oser se lever quand tous baissent les bras. Utiliser une musique type la 7^{ème} symphonie de Beethoven, le réquiem de Mozart, etc... pour les moments poignants. O-Shar Khan veut faire vite, et il a envoyé un détachement de son armée s'emparer de la 2^{ème} clef, en possession d'un prêtre de la lumière du village de Souffle d'Or, à l'est du Comté du soleil. Priorus a déterminé que la clef est en possession du plus puissant des prêtres de la lumière de Souffle d'Or. Rappelons que Dame Vega est la seule fille de la lumière, issue de ce petit village. Ce serait une fausse piste. Le plus puissant prêtre est Solinthor, la liche (cf les « Guerriers du Soleil » page 147-151). Priorus ignore l'histoire de la liche, et pensera qu'un papier officiel de Sor Eel demandant au comte que soit remise la clef, associé à une petite compensation financière. Aux PJ de comprendre cela en enquêtant sur les officiels et le passé du village. Puis à eux d'organiser une expédition pour « délivrer » la liche et récupérer la clef à son cou. Les PJs ont été alertés par le shaman d'Aldrya du grand danger qui pèse sur le comté, mais y ont-ils prêté attention ? Aux abords de Souffle d'Or, les PJs vont être pris en chasse par une escouade de monteurs. Ils n'auront que le temps de se réfugier en toute hâte derrière les murs du village fortifié. Hélas, le commandant de la milice (les mangeurs de poussière) est déjà mort au combat, et les hommes se laissent aller à la déprime. Ils manquent de vivres, de flèches. Mais avant tout, leur moral flanche, certains se suicident de peur de tomber vivant entre les mains des monteurs de sangliers, connus pour leurs tortures horribles. Les PJs exposeront ils les cadavres de ces déserteurs suicidaires, pour dissuader d'autres de flancher ? Aux PJs de leur ramener l'espoir : en allant chercher des renforts, en priant les dieux, et Yelmaliu en particulier, en acceptant de prendre le commandement des troupes de milices et alliés, en faisant de beaux discours solaires... Laisser les PJs aller demander des renforts, selon leurs alliés et cultures (duc Raus, basmolis, culte de la rivière...). Pour ces deux missions (récupérer la clef dans la tour de retraite et aller chercher des renforts, il convient que les PJs aient des moyens de transport rapides si possible aériens (vouivres...). Les lunars si sollicités joueraient en eaux troubles, envoyant des monteurs d'antilope, qui s'arrangeraient pour arriver en retard à la guerre. Le Comte Solanthos alerté ne pourrait envoyer que deux files de templeier, en effet, le gros de l'élite a été envoyé en renfort à Pavis, où Sor Eel mobilise en masse (des rumeurs font en effet état de vastes mouvements de troupe convergeant de bandes de monteurs de sangliers vers la forêt Puante). Par contre, en l'absence de Dame Véga, le Comte délèguerait officiellement l'autorité à un PJ solaire. Les basmolis de la griffe du soleil bondissant feraient de bons alliés, car farouchement opposés aux nomades. Jouer leur jeune chaman sur un style intérieurement hésitant mais extérieurement très sûr de lui. Il fait signe au PJ de s'approcher de lui, lui demande si la victoire est possible... Si le PJ est convaincant, il lance les osselets sacrés, et dit qu'ils ont parlé et que les présages sont bons. Cette escarmouche sera une première expérience des règles de bataille. L'armée de secours devrait se réunir au Temple du Dôme Solaire. Faire collaborer toutes ces cultures risque d'être une tâche ardue pour un jeune général (PJ le plus doué en stratégie). L'armée de secours devra venir tenter de briser le siège pour ravitailler et sauver tous les réfugiés de Souffle d'Or. En pleine bataille, alors que tout espoir semble perdu, une lumière magnifique semble triompher des ténèbres de cette aurore sanglante, et redonne moral et force aux combattants. En terme de jeu, les capacités de combat de toutes les troupes alliées sont augmentées de 2, et la milice de Souffle d'Or, si elle est ralliée par un PJ solaire, ose tenter une sortie. Mais qui a défié le Grand Compromis en intervenant de la sorte contre le culte de la Défense Sanglante ? Yelmaliu ? Yelm ravi de la fin de Solinthor la liche ? Dayzatar, seul dieu majeur à avoir échappé à la toile d'Arachnée annonçant son grand retour ? Dans ma campagne, à ce stade, un PJ était initié de Arachné Solara. Lors de la manifestation de puissance de Dayzatar, il s'est mis à saigner du nez et est tombé de cheval ; la tête entre les mains, il s'est traîné à terre comme une larve... Par la suite, une petite araignée est apparue et lui a chuchoté à l'oreille les mots suivants « Le vent tourne, Dayzatar est bien trop puissant pour que je puisse le capturer dans ma toile. Il faut faire amande honorable, faire bonne figure, s'immiscer dans ses plans... Si il envoie des quêteurs héroïques, il

faut que nous nous joignons à eux, et à la moindre occasion, j'étendrai sur lui aussi mon Grand Compromis ». En épilogue, le comte Solanthos viendra lui-même féliciter les PJs et leur remettre des médailles. Hector le sage, s'il est mis sur la voie, peut aider à comprendre où se trouve la clef (autour du cou de Solanthos dans sa tour de retraite). A ce stade de la campagne, les PJs ayant tué Solanthos et l'escalier magique étant apparu, un PJ yelmalite est monté, a été reconnu par Yelmario et est devenu fils de la lumière. Un autre PJ sorcier de St Yanafal, initié d'Arachné Solara est descendu. Il a croisé la déesse aux yeux de Jade (Avatar d'Arachné) qui lui a dévoilé le début de son plan : Dayzatar va vouloir retrouver sa femme, la Lune Blanche. Soit il faudra s'assurer qu'elle soit perdue à jamais, ce qui briserait la volonté de Dayzatar et le renverrai loin des affaires de ce monde, soit il faudra l'aider à la retrouver, ce qui attirerait ses bonnes grâces et baisserait sa vigilance lorsqu' Arachné sera enfin prête à le piquer pour l'enserrer dans sa toile. Entre ces deux plans, elle hésite, et laissera au PJ explorer les deux situations pour l'aider à choisir.

Pour les caractéristiques des monteurs, se reporter à l'annexe 12

Bouche de Dragon : Piorus le clairvoyant est ici moins performant. Il est tout juste capable de déterminer que la clef se trouve non loin de Tink, et le chiffre XII revient en permanence dans ses divinations. Quelque chose brouille sa vision. Les monteurs de sanglier sont encore moins performants, et nos PJ ne devraient pas en rencontrer. Silvariel va insister pour accompagner les PJs et il les aidera bien pour cette troisième quête.

La troisième clef est en possession d'un ancien grand prêtre du Dragon du Disque Solaire (aspect Lokarnos d'un culte mixte draconique-dieux du ciel). C'est ma version de Forang Farosh, le parleur de toutes les langues, ancien haut fonctionnaire de l'Empire des Amis des Wyrms. Devant l'avancée de la horde dorée pendant les tueries draconiques, il est rentré dans la gueule du Dragon, a médité et s'est intégré à une dent. Il a ainsi renoncé aux aspects matériels de son corps, mais il vit éternellement sous forme de rêve pour certains, de cauchemar pour d'autres... Il médite depuis des siècles environné du Souffle du dragon, et de fait a du mal à appréhender la notion de temps, et mélange constamment réalités passées et visions du futur. Forang Farosh est à mi-chemin entre Merlin et Bouddha. Il ferait un professeur idéal pour un PJ mystique. L'image de lui qu'il projette a des traits draconiques (pupilles de feu, peau écailleuse...) qui se manifestent au repos, et disparaissent lorsqu'il se concentre. Bouche de dragon est une monstrueuse caverne, aux sols et plafonds déchiquetés d'énormes stalagmites et stalactites. Des vapeurs acres sulfureuses s'échappent du fond de la caverne à intervalle régulier, et le sol suinte d'un liquide vaguement corrosif. Les aventuriers sont régulièrement attaqués par des fantômes faibles, soldats vaincus de la Horde Dorée. Le souffle (vapeurs sulfureuses) faisant perdre chaque round 1 point de magie, ces faibles fantômes vont bientôt représenter un danger mortel. Un sorcier trouverait à tout cela une explication naturelle, mais le mystique sait qu'il est dans la bouche d'un vrai dragon, et que les rochers sont des dents, à compter comme les dentistes comptent les dents : de 1 à 8 pour les dents supérieures droites, 9 à 16 pour les supérieures gauches (1ères incisives supérieures = dents 1 et 8) et de 17 à 23 pour les dents inférieures droites et 24 à 32 pour les dents inférieures gauches (incisives = dents 17 et 24). Forang Farosh projette son apparence comme une silhouette assise en lotus au centre de la « langue ». Il n'est vulnérable que si on détruit le stalactite n°12. Forang Farosh a hérité de cette clef avant les tueries draconiques, quand les yelmalites (représentant le Dragon de l'Écaille Céleste), s'entendaient encore avec les autres aspects des cultes solaires draconiques. Cette clef n'a pas de valeur pour Forang Farosh, outre sa structure en adamant. Il serait prêt à la céder à quelqu'un de digne. Mais pour ce faire, il y a des conditions à remplir. Par ailleurs, pour physiquement prendre la clef, il y a deux méthodes. La méthode « hard » consiste à casser le stalactite sans tenir compte des strates à silhouette humaine et à en extirper la clef. Ceci entraînerait la destruction de Forang, et le réveil du dragon. La sortie de la grotte se ferait sous le feu du dragon et entre les crocs... L'autre méthode repose sur la méditation; Un PJ mystique qui a la foi dans sa magie doit y croire, réussir un jet et plonger sa main dans le stalactite. Il y trouverait la clef. Petit cadeau, Forang Farosh inciterait le PJ à puiser de l'eau dans celle qui ruisselle au sol. C'est de la salive de Dragon. En combat, si le PJ en boit une fiole, cela a deux effets. Primo, sa concentration devient à présent visible, c'est-à-dire que s'il fait un ki d'attaque spécial à l'arc, on a l'impression de voir un éclat de feu dans sa pupille droite, et la flèche laisse une légère trace lumineuse, comme de la poussière d'or dans son sillage. Secundo, le PJ regagne 1D6 points de magie personnelle à raison de 1 PM/round. Tertio, le PJ peut tenter n'importe quelle concentration pendant autant de round à 5% + son modificateur de magie. La quantité de salive puisable est quasi illimitée, mais elle perd rapidement ses effets, à raison de -1 aux jets de durée par semaine. Ainsi, en 6 semaines, le liquide est neutralisé, et sa puissance magique est restituée au dragon. A noter que cette potion ne marche que sur les joueurs mystiques. Les autres n'y verraient que de l'eau de source. Forang va aussi proposer au PJ de se concentrer sur un de ses objets magiques jusqu'à ce qu'il en voit la flamme runique. Puis il va lui proposer de l'intégrer à lui. Cela requiert un jet de méditation. En cas d'échec, la magie de l'objet est détruite (la flamme est soufflée), en cas de succès, la magie est absorbée par le mystique (par exemple, une matrice de 10 pm deviendrait une seconde réserve de pm, interne, où le mystique pourrait puiser de la magie pour ses concentrations !). forang aiderait le PJ pour qu'il ne détruise pas l'objet à cette première tentative, en l'arrêtant juste à temps, mais il ne peut pas faire intégrer la magie au PJ à sa place. Le PJ comprendra un des intérêts à monter cette compétence « méditation » !

Cette partie du scénario se déroule dans la passe du dragon dans les faubourgs d'une minuscule ville nommée Tink. Tink est si petite que les lunars ne s'y intéressent pas, et elle est le refuge de multiples mercenaires et bandits. Actuellement, Argrath, toujours connu comme Garrath, et sa bande de « terroristes orlanthis » y réside. Tink n'est pas loin de l'œil de Dragon, et si on considère que la Passe est le corps du dragon, la ville des dragonewt un vrai œil de Dragon, alors Tink peut géographiquement en être la bouche. Tink est un peu le « Mosesli » de Glorantha, et sa « cantina » sera nommée ici l'auberge du « Souffle Douleur » (mettre la musique adaptée de Star War ». Un indicateur tarshite recommandé par Priorus ou le culte d'Etyries, Yohanes solitarius, initié de Irripi Ontor (le jouer un peu comme Indiana Jones) va entrer en contact avec les PJs. Yohanes est un thésard de l'université de Yuthuppa, en artéfactologie. Il travaille sur ces ruines draconiques, et espère bien enfin obtenir son titre de docteur ; Si les PJs le branchent sur les clefs d'Acos, il pourrait bien changer son sujet et demander à Priorus d'être son maître de thèse...Il est en pleine embrouille avec un des sbires de Garrath, un canard orlanthi, gardé par deux imposants centaures, qui veulent lui soutirer les indications que cherchent les PJs. Yohanes doit leur indiquer de vieilles ruines draconiques, manifestement saccagées durant les tueries draconiques, en périphérie de la ville. C'est dans ces ruines qu'on peut trouver l'entrée de la bouche. Il y a aussi une table sur laquelle sont posées 12 cristaux gros comme une main. Ce sont des « dents de dragon », mais c'est une fausse piste pour la quête qui concerne les PJs. Argrath va tenter de dérober ce trésor dragoknewt et les PJ devront essayer de minimiser les dégâts en en préservant certaines. Ces dents, si cassées au sol, libèrent un puissant guerrier dragon, quasi invulnérable, et Argrath s'en servira dans sa guerre contre l'Empire. Décrire les forces dragoknewt et leurs dinosaures un peu comme les quadripodes impériaux, lents et puissants, et les Orlanthis comme des rebelles en landspider, rapides, montés sur des condors géants (ils ont du faire une alliance après avoir tué Muriah !). Garrath va libérer une nappe de brouillard, et des aventuriers sous l'effet du sort de marcher dans les ténèbres vont s'approcher de la table, s'emparer des pierres et les lancer à des enfants du vent qui attendent au dessus de la nappe. Argrath à cette époque est déjà seigneur des vents de Orlanth l'aventureux. Un PJ qui réussit un jet de connaissance des hommes l'identifiera comme Garrath, un voleur de Pavis, recherché par les lunars. Il bénéficie de l'aide de son culte et n'hésite pas à utiliser une matrice de bouclier 10 et distribue coups d'été bâtarde argentée et en cas de forte résistance, des sortilèges de foudre et éclair. Veillez à ce que Argrath ne soit pas tué, mais d'un autre côté, il ne souhaite pas tuer de lunar, et irait même jusqu'à demander à sa soigneuse de sauver un lunar qui risque de mourir. Rien à voir avec les Grisons du Vent secret, la secte d'Argrath, les Marcheurs du vent nouveau, veut utiliser des moyens les moins violents possibles et les ordres sont de ne tuer personne. Argrath s'estime satisfait si il récupère 9 des 12 dents et ordonne la fin des hostilités. Si les PJs prennent des pierres, ce qui est la meilleure façon d'en priver les orlanthis, ils devront choisir entre les conserver (baratin ?) ou les restituer après l'assaut. Reconnaisants de cette aide, les dragoknewt aideront les PJ en autorisant l'accès à l'entrée de la caverne, et en les débarrassant de dons draconiques non voulus (effet des œufs) qui prive de plus en plus leur perso d'une apparence humaine. Attention, si le PJ renonce à l'apparence, il renonce aussi au pouvoir, sauf si il réussit un jet de méditation, lui permettant de comprendre que le don est en lui et que l'apparence physique n'est qu'une illusion (en pratique, il faut être mystique pour comprendre cela). L'originalité du scénario est sa structure décousue. En effet, les PJs vont vivre le cauchemar d'une fin catastrophique, puis une par une, ils vont remplir les conditions d'une meilleure acceptabilité de leur cause par Forang Farosh. Pour plaire à Forang, il faut aider les dragoknewts à protéger leur trésor contre Argrath et ses voleurs, il faut survivre aux assauts des fantômes dans la bouche, il faut dialoguer son l'image et répondre à ses questions, « Qui es tu ? es tu un fidèle du Dôme solaire (mieux vaudrait dire non) ? Quelle est ta quête ? Où te trouves tu (dans la bouche) ? Combien vois tu de dragons ici (il faut répondre 3 : la bouche d'un vrai dragon, vous maître car vous êtes devenus un vrai dragon et moi, même si ma flamme est encore bien vacillante +/- 1 par pierre draconique portée si elles n'ont pas été rendues aux dragaknewts), il faut trouver la 12^{ème} dent enfin il faut méditer près de la dent pour y plonger sa main. Lors du premier rêve, Forang Farosh est assis en tailleur, et dispense son enseignement à des Dragonewt. Lorsque les PJs arrivent, il se met en colère, les traite de voleurs et leur souffle dessus des flammes. Lors du deuxième rêve, après avoir aidé les Dragonewt, Les PJs voient Forang Farosh en professeur, mais c'est eux les élèves. Forang Farosh essaie de capter leur attention, mais s'emporte en voyant qu'ils n'écoutent pas, il leur reproche la légèreté de leur esprit, leur dit qu'ils se rabaisent au rang de la fange, et que leur esprit étrié ne brille pas de la moindre parcelle d'intelligence. Le troisième rêve est une répétition des questions, ainsi si la réponse ne convient pas, il y a un deuxième essai dans la réalité qui suit. Forang Farosh se présente comme un professeur, fustigeant un jeune élève (le mystique), et le sommant de répondre ou de prendre la porte...Enfin, le quatrième rêve montre l'élève cassant la dent pour y extirper la clef, mais fou de douleur, le Vrai dragon se réveille et crache du feu avant de refermer sa gueule sur les aventuriers. A eux de trouver une autre solution plus soft (méditation). Yohanes ferait un Pj très correcte, faute de, il interviendrait tout au long de la campagne, y compris Lune Blanche, pour aider les PJs.

Bataille pour le purgatoire :

O-Shar Khan voit bien qu'il n'aura pas les clefs. Il envisage alors de passer à un tout autre plan. Il a capturé des ingénieurs nains de Mine de Nain, et il les force à utiliser gnomes et poudre noire pour directement excaver la

montagne de part et d'autre de la porte magique qui condamne l'entrée de la prison de Zéphiroth. Cette porte est faite en un métal inconnu (« le métal qui n'existait pas », d'origine extra-gloranthien) de sorte que aucun sorcier ne peut l'altérer (louée soit la grandeur du très sage Dayzatar !); Les travaux d'excavation naine pourraient fonctionner mais dureraient une bonne saison. Il faut mettre ce temps à profit pour lever une armée et mettre fin à cela. Les nains de Mine de Nain envoient une délégation composée d'un nain d'or (Bolkin le routeur, chargé de tisser des réseaux d'amis de nains), d'un nain de fer (Firwal l'anti-chaos : rien ne passe !), d'un nain de mercure disciple du Grand Mostali d'argent de Mine de Nain (Prossor l'octémoniste, qui connaît très bien les secrets de la poudre), d'un nain de pierre (Barbone l'encadreur, qui sait le temps nécessaire à la destruction d'une porte en s'attaquant aux gonds), d'un nain de plomb (Monitor le souffleur, qui fait apparaître de belles images dans des bulles de verre) et d'étain (Himpot l'alimenteur, chargé de la confection de la nourriture naine, en boîtes !). La rencontre doit être un grand moment d'humour cynique à la gloranthienne. Une patrouille de monteurs essaye de se saisir des nains. Seul Firwal résiste à coup de mousquet (1/2rounds !) et les autres nains s'assoient par terre attendant la fin du conflit. Les monteurs, rapides se saisissent des nains, ignorant Firwal. Les PJs interviennent et doivent sauver les nains. Ceux-ci vont se montrer très mystérieux, mais insisteront par la suite pour ne traiter qu'avec les PJs, car nul nain n'oublie un bienfait dont il a été bénéficiaire ! Bien qu'affamés, Himpot insistera pour prendre la nourriture qu'il lui est donnée, la stabiliser, la mettre en boîte, puis seulement les nains accepteront de manger. Tous sont assis pendant que Himpot oeuvre. Bolkin, une fois les nains repus, acceptera de parler. Tous les autres s'assoient pour l'écouter. Il expliquera que de nombreux nains ont été capturés par les monteurs de sanglier : à chaque fois qu'une expédition ne revenait pas, le conseil de la décamonie décidait d'en envoyer une autre à sa recherche. Et à chaque fois, elle ne revenait pas non plus... Aux PJs de comprendre le plan d'O-shar Khan. Une troupe de nains de fer est en train d'être équipée pour la vengeance, car nul nain ne peut ignorer un méfait qui lui est fait, mais ils sont plus habitués au combat dans les mines, et manquent d'expérience au combat dehors (à moitié aveugles en plein air !); Aussi ils ont besoin d'un « commandant humain ». Du reste, le culte du canon risque d'être un peu dépassé par le nombre des monteurs. Les PJs vont devoir réunir une armée d'alliés, et en prendre le commandement. Il pourrait y avoir un corps expéditionnaire Dragoknewt avec des dinosaures, le Culte du Canon et des nains artilleurs, de nomades sables réunis par un PJ issu de cette culture et faisant appel à leur alliance avec les lunars, des telmoris de Boldhomme si un PJ telmori leur explique l'intérêt des unités des trois centuries lunares (lanciers antilopes, phalanges de marbre et petlastes au bouclier d'argent) qu'ils ont à le suivre pour l'avènement de la Lune Blanche (le peuple loup garou pourrait ainsi continuer à hurler à la Lune au 4^{ème} âge !), et des yelmalites ayant répondu à l'appel de Sor Eel. Silvariel va recevoir un détachement d'elfes de Dorastor. La bataille doit être grandiose, et le mieux serait qu'un PJ ou groupe de PJs ose s'attaquer à O-shar Khan. Sa chute sonnerait la victoire, car les rois des tribus perdraient tout espoir de victoire et la horde des ténèbres se dissiperait. Si les monteurs sont en surnombre, les unités opposées seraient supérieures en qualité et la victoire devrait être aux PJs, sauf incident majeur (mort de leur général, échec de la diplomatie lors du recrutement des alliés, mouvement particulièrement désastreux...). O-shar Khan dispose de deux atouts durant cette bataille : il s'est allié avec des trolls de Zorak zoran désireux de voler les pouvoirs du feu de Zéphiroth. Le commandant de cette unité d'infanterie lourde serait le seigneur de la mort qui a fait bannir les Pjs de Crabville après le Trollball . Le vaincre serait une douce vengeance pour les PJs. Enfin, O-shar Khan s'est adjoint les services du Grand Nécromant de la Passe du dragon, et une armée de squelettes et de zombies assure son archerie et infanterie légère. Son commandant en est un vampire assisté de quelques goules. Les ingénieurs nains vont pouvoir être libérés. L'armée entière va retenir son souffle lorsque les PJs vont utiliser les clefs pour franchir la porte. Les alliés vont tous demander à nommer un champion pour participer à la quête : Silvariel pour les elfes, et en fonction des PJs, un champion pour chaque faction qui ne se sentirait pas bien représentée par un PJ (Bolkin pour les nains, si il n'y a pas de Pj nain ou ami des nains...). Si la bataille tourne mal, la meilleure option serait que les PJs se joignent à une unité capable d'effectuer un mouvement caché (petlastes), et qu'ils entament la quête. Cela leur permettrait de ressortir avec une nouvelle unité de griffons...

Le Jugement de Zéphiroth :

Priorus reprend les rênes à ce stade. Le nombre de quêteurs doit être de huit à quatorze, lui et Silvariel inclus. Compulsant ses notes personnelles et un antique grimoire, il va diriger la quête. Si il est exclu de la quête, un joueur initié d'Arachné saurait instinctivement comment la poursuivre. En voici la description :

L'ouverture de la porte : Elle est en métal inconnu, sculptée de scènes représentant la guerre des dieux, dans des grands triangles de 5 mètres d'arrête. Il suffit de brandir le trousseau avec les trois clefs en prononçant d'une voix claire : « Au nom d'Acos, gardien de la Loi, que s'ouvre la porte du purgatoire ! ». Un des triangles de la porte s'ouvre dirigé par un mécanisme interne, et fait place à un champ de force. >Tous ceux qui touchent le trousseau peuvent passer, cela limite de facto leur nombre. Priorus et Silvariel insistent pour rentrer .

Les couples se forment : L'entrée est une salle monumentale, avec une statue chriséléphantrine de l'impératrice Glorantha. Huit cariatides et atlans supportent la voûte. Ils ont les attributs des huit divinités de la cour céleste. Devant Glorantha, il y a Priorus va lire la page 17 du livre des dieux et annoncer qu'il convient de former des couples de héros incarnant les divinités de la cour céleste. Qui va accepter de jouer celui de Rastlaff, la fiente cosmique ? C'est Deux par deux qu'ils doivent pénétrer dans un long couloir qui s'ouvre devant eux. Si les quêteurs sont neuf, Priorus va jouer le rôle de Glorantha, et n'accepterait pas de laisser ce rôle à un autre quêteur. S'ils sont 14, il faut aussi un quêteur par Grand élémentaire. Le plus simple serait qu'ils ne soient que huit ou neuf ;

Les épreuves d'acceptation : Pour que chaque PJ soit bien reconnu par la divinité qu'il incarne, il doit valider une petite épreuve. En cas d'échec, le PJ est exclu de la quête et se retrouve hors de la prison sans plus pouvoir y rentrer. Dans le couloir, il y a des portes frappées de runes. Chaque PJ doit entrer dans une des portes.

Acos (une rune de stase et une de loi en opposition de sorte à former comme une rune d'infini incomplète) : le PJ se retrouve dans une pièce austère, avec trois récipients larges, en cuivre avec trépied. L'un contient un feu éternel, l'autre, du plomb, et le troisième de l'argile. Le PJ doit faire un moule (sa main ?), puis faire fondre le plomb et le verser dans le moule. En cas de succès, *Acos* reconnaît le PJ, lui octroie un présent (s'il a forgé une arme en plomb, il ressort avec cette arme en adamante, si c'était sa main, il obtient une main outil capable de peser, mesurer...comme les nains de diamant.

Uléria (analogue de rune de fertilité faite de deux trapèzes au lieu de deux triangles, de fait à ce qu'on puisse y deviner la rune du destin) : Le PJ se trouve dans une salle aux couleurs chatoyantes, avec un grand lit en forme de coquillage. Il y a un grand miroir, et le PJ s'y reflète, mais appartenant à l'autre sexe. Si il touche son image celle-ci disparaît. Le PJ doit se bander les yeux et toucher le miroir. Ne dit-on pas que l'amour est aveugle ? La suite je vous laisse l'imaginer ;-). *Uléria* octroie au PJ un bonus en apparence mais au-delà, il va devenir vraiment désirable pour les membres du sexe opposé (et pourra se la jouer à la Don Juan), et sa descendance sera prometteuse (nombreuse et appelée à de grands destins).

Larnste (rune de plante dégradée, de façon qu'on pourrait y deviner une rune de mouvement et comprise dans un triangle pointe en bas). Ici, le PJ est dans une marre d'argile. A lui de jouer avec, en sculptant de petites effigies, ou mieux, en s'en faisant des masques d'animaux ; *Larnste* octroierait à un Hunschen le contrôle de ses foems à volonté (nouvelle compétence lycanthropie permettant avec des bonus/malus en fonction des phases de lune de passer entre les formes pures animales, humaines et garou en un round) ; Si le Pj est mystique, il pourrait se transformer en dragoknewt. Sinon, *Larnste* accorderait le don de se transformer en un animal par jour pendant 15'.

Oréonoar (rune d'esprit surmontée d'un trait de sorte qu'elle pourrait se décliner en esprit et vérité et pourquoi pas dragon si on pousse l'extrapolation ... Le PJ est dans le noir complet. Il doit comprendre que pour s'éclairer, il faut faire briller sa flamme intérieure par un jet de méditation. Il se retrouve alors *Oréonoar* lui donnerait une aura qu'il peut activer en sacrifiant un point de pouvoir : tous ses scores doublent alors, scores d'attaques, de défense, mais aussi points de vie et de magie. Ceci est idéal pour un PJ mystique, et dure ¼ d'heure, puis le PJ est épuisé et doit se reposer. Il ne peut activer ainsi son aura que si quelque chose le met franchement en colère (la jouer chevalier du Zodiaque !)

Harana Ilor (rune de l'harmonie dont les deux branches extérieures sont incurvées, évoquant la lune ...) ; Le PJ est dans une salle ronde avec en son centre une étoile et 5 statuette renversées ; Il y a 5 alcôves dans la salle. Le PJ doit y placer les statuettes dans le bon ordre : feu, eau, ténèbres, air, terre, puis se placer au centre. Une douce musique se fait alors entendre, comme si les cinq éléments jouaient ensemble : cordes pour le feu, vent pour l'air, percussions pour les ténèbres, cuivres pour la terre, triangle et autres pour l'eau. Le PJ gagne une compétence de chant d'apaisement : lorsqu'il chante (jet à réussir), il oppose son pouvoir à tous les auditeurs (pas de croix cependant, et un seul jet). Ceux qui sont sous le charme ne peuvent plus envisager aucune action agressive, et le pouvoir dure autant de round après l'arrêt du chant (permettant un discours). Le charme est rompu si quelqu'un attaque durant ce temps.

Tylénéa (une rune de chance avec au bout de chaque branche, un cercle vide évoquant l'illusion) . Le PJ est ici confronté à des juges qui l'accablent pour son comportement passé. Il doit présenter les choses de telle façon que les juges conviennent de son innocence (baratin...). *Tylénéa* donnerait au PJ le pouvoir de changer l'apparence de son visage 1 fois par jour pendant ¼ d'heure.

Kargan Tor (rune de mort mêlée à rune de maîtrise) Le PJ entre dans une pièce avec deux statues de monstre. Elles s'animent, et attaquent. Le PJ doit les vaincre toutes les deux. *Kargan Tor* confère alors le pouvoir suivant : si un adversaire a une localisation vitale qui tombe en dessous de zéro suite à un coup du héros, il doit opposer son pouvoir à celui du héros. En cas d'échec, il meurt directement de la puissance du choc.

Rastlaff (rune du désordre horizontale, barrant un cercle, de sorte qu'on puisse y voir la rune du secret). Le PJ est dans une pièce avec de multiples statues en forme de soldats (idem guerriers mings), en terre cuite. Il y a de multiples alcôves, faux plafonds, trappes... Une voix se fait entendre : si tu veux me représenter, trouve la perle de la réalité et dévore là. Il faut en fait tout casser, la perle se trouve dans une des statues. *Rastlaff* offre à celui qui le représente le pouvoir de passer outre une réalité par jour. Par exemple, si un adversaire est protégé par un

sort de bouclier 10, ce sort ne serait qu'une aura dégagant une odeur nauséabonde. Si son adversaire a une arme magique, elle se révélerait une fois dégainée être un bouquet de roses...

L'élimination du traître : On arrive devant une statue de Dayzatar, avec à ses pieds, un brasero. Une voix s'élève dans la prison : L'aiguille n'aurait jamais explosé et l'harmonie n'aurait jamais été rompue s'il n'y avait pas eu la trahison d'un des membres de la cour. De même, ainsi qu'il a été prédit, un traître se trouve parmi vous. Désignez le qu'il quitte la quête au plus vite. Il s'agit de Silvariel, même si beaucoup d'apparences semblent incriminer Priorus. Un vote de PJ et PNJ doit déterminer qui est ce traître. La véritable apparence du traître est dévoilée. Si le vote a désigné Priorus, on voit des fantômes d'enfants l'accabler, il se saisit la tête entre les mains et court en hurlant vers la sortie, abandonnant le trousseau et ses notes. Il s'enflamme soudain et se consume dans un horrible hurlement avant qu'il ne soit dehors. Si c'est Silvariel qui est désigné, il se transforme en krajki, et se jette sur les PJ avec toute la rage destructrice du chaos. Au bout de 10 rounds de combat, il périt immolé (c'est un peu comme une variante du sort créer tribunal du Grand Dayzatar !). Si c'est un PJ, pauvre de luiPriorus tentera de faire porter les soupçons sur celui qui a incarné Kargan Tor, le véritable traître historique.

La prison de Zephiroth : L'ange déchu est enchaîné par des chaînes d'adamante. Il est pitoyable, voit les PJs comme les membres de la cour céleste et implore le pardon pour sa lâcheté. Devant lui reposent trois flèches. Une marquée de la rune de mort, l'autre de celle de l'harmonie et la troisième de celle de la maîtrise. Aux PJs de décider la sentence. S'ils le tuent avec la flèche de mort, le PJ qui a fait cela gagnerait une compétence connaissance des griffons à 90%, et équitation griffons à 50%, s'attribuant les pouvoirs de l'ange. Il pourrait réveiller les griffons de la salle suivante, et les faire obéir. Il saurait toujours où trouver des griffons et en dresser comme montures. C'est ce que va vouloir faire Silvariel si il est encore là, quitte à agir rapidement, puis à se téléporter. Dayzatar ne serait pas enchanté de cette conclusion, mais ainsi soit il. L'autre option serait de le libérer en échange de son aide dans la guerre. Pour cela, il faut utiliser la flèche de maîtrise puis ouvrir les menottes avec les clefs. Tant que la flèche est plantée dans son cœur, Zephiroth ne peut qu'obéir aux ordres de celui qui l'a tiré. Et seul celui-ci a le pouvoir de la retirer. S'il venait à mourir, Zephiroth serait libéré, il errerait de par le monde à la recherche d'un nouveau but à sa misérable existence. C'était le plan d'O-Shar Khan, et aussi celui de Priorus. Cela révolterait Dayzatar, mais Zephiroth utiliserait son pouvoir pour protéger les PJs le temps d'une fuite rapide avec ses griffons. Zephiroth et ses griffons assureraient une victoire majeure (bonus de terreur + 4 à l'unité soutenue) dans une bataille. Il viendrait grossir l'arsenal de guerre lunar. La troisième flèche s'utilise en prononçant les mots : « au nom du Grand Dayzatar », je te pardonne. Zephiroth semble alors mourir, mais son âme d'ange se détache de son corps et monte vers Dayzatar dans une colonne de lumière. Avant de rejoindre Dayzatar, il étend ses ailes et bénit les PJs dans un éclat de lumière aveuglante. Cela a un effet de purification majeur. Par exemple, un telmori ne perdrait plus son intelligence lors de ses transformations, un PJs doté d'une malédiction de Thed serait lavé, un effet adverse du genre mutation draconique serait éliminé, une maladie serait guérie, un score d'illumination serait réduit... Zephiroth rejoignant Dayzatar, il emporterait avec lui les pensées des PJs vers son maître. Désormais, le Grand Dieu préparerait son retour et Zephiroth serait là parmi les anges lors de la naissance de la Lune Blanche.

La cheminée des griffons : La pièce suivante est une large cheminée qui monte vers le sommet de la montagne. Elle est percée de plusieurs centaines d'alcôves où dorment des griffons d'un sommeil magique. Si Zephiroth est tué ou maîtrisé, ils peuvent être réveillés, et partir en guerre. Si Zephiroth est pardonné, les griffons s'envolent tous vers les cieux à la suite de leur maître. Si l'armée des PJs était en difficulté, les griffons aideraient mais sans Zephiroth à leur tête (pas le bonus de +4 de terreur). En fouillant les alcôves, on peut trouver un œuf en or et un en argent. L'un contient un griffon, l'autre un griffon-chouette. Les œufs éclosent qui au jour très saint de Dayzatar, qui au jour très saint de la Lune Rouge. Les PJs pourraient les couvrir et s'en faire des montures très intéressantes avec un peu de patience !

Chapitre 9 : Le rouge et le blanc

Concept :

Les PJ, qui se sont à présent forgés une bonne réputation de héros lunars sur Pavis, sont envoyés enquêter sur des incidents menaçant la construction du temple de la Lune Ascendante en Sartar. Les responsables sont des pacifistes de la Lune Blanche qui veulent faire capoter cet odieux projet (halte à la Chauve Souris Pourpre !). Si les PJ découvrent la vérité, il leur faudra se positionner : Vont ils trahir et se laisser séduire par la philosophie pacifiste ou rester de bons lunars, en acceptant éventuellement l'aide du chaos ?

Document nécessaire :

Téléchargez sur le net le fichier « Spying on the Lunar building site » qui décrit à merveille ce qu'est un chantier de construction de cette ampleur.

Contexte :

Lucius Albus est le grand prêtre des Sept Mères (sous culte Irrippi Ontor) sur le site de construction d'un nouveau temple de Yara Aranis en Sartar. Le site est situé dans les monts des orages, à deux jours de marche au sud de Boldhome . Il permettra d'étendre la ligne brillante et par conséquent de faire intervenir la Chauve Souris Pourpre pour la prise de Citadelle Blanche et pour mater les futures révoltes en Sartar. Lucius Albus est également un illuminé de Nysalor et initié de la Lune Rouge. Ses convictions humanistes l'ont poussé à faire secrètement la choix de la Lune Blanche. Il pense que la fin ne justifie pas les moyens et que la prise de Citadelle Blanche n'est concevable que par des moyens « classiques ». Il s'oppose systématiquement à tout usage du chaos. C'est un pacifiste avant l'heure, persuadé que la détermination de ses fidèles aura raison de la violence des esprits bornés . Ses méthodes : Sit-in et marche de la paix (une fois découvert). Pour ses caractéristiques, utilisez celles de Maculus le Moniteur dans « Strangers in Prax » en les adaptant un peu : C'est un sorcier, un magicien lunaire, et un prêtre d'Irrippi Ontor. Il a volontairement oublié toute magie offensive ou pouvant blesser (vivelame ...). Il dirige une petite congrégation d'une trentaine de pacifistes. Il possède une puissante matrice de téléportation (intensité 18, portée 16) et un cercle d'accueil à Bout du Monde en Tarsh. Cet objet se présente sous la forme d'un service à liqueur : le plateau est le cercle d'accueil, le flacon et les dix gobelets sont la matrice proprement dite, mais toute personne qui boit la boisson servie peut tenter de se téléporter (pourvu que ses points de magie soient supérieurs à ses points de taille et qu'il réussisse un jet sous son modificateur de magie). Le liquide contenu est accessoirement une potion de 100 points de magie dans laquelle peuvent puiser les candidats à la téléportation. Cette boisson enchantée, indépendante de l'objet, est fabriquée par Lucius Albus (recette d'alchimie spéciale). Seuls les « initiés de la Lune Blanche », en pratique, ceux sur qui Lucius Albus a tracé des signes secrets , peuvent se téléporter en utilisant l'objet. Lucius Albus donc , a décidé de saboter la construction du futur temple de la Lune Ascendante. Pour cela il va tenter de faire croire à une malédiction , ceci affiné que les ouvriers désertent le chantier. Les PJ sont envoyés par Sor Eel pour enquêter, à la demande de Tatius le brillant, responsable du projet , et qui a besoin d'un regard neuf sur l'affaire. Tatius ne souhaite pas avoir de contact avec les PJ jusqu'à ce que lumière soit faite.

Séquence :

J-2 : les PJ devront passer par l'Abaltus, la police secrète lunaire de Boldhome. Galtar Norri, appartient à ce mouvement, et il accueillera les PJ sur les remparts de la capitale de Sartar au petit matin (mot de passe = « On n'entend plus chanter les rossignols »... « Les hirondelles seront bientôt de retours »). Il leur dira qu'une série d'accidents retarde les travaux et que des rumeurs se répandent (le site serait hanté). Il leur fournira les moyens demandés (faux papiers, déguisements, équipement) mais respectera le plan des PJ sans faire de commentaires (identités, arrivée en plusieurs groupes...).

J1 : Arrivée des PJ dans la vallée Sambari

J2 : Le chantier est en pleine effervescence. Ils apprennent qu'une poutre de la charpente a cédé causant l'éboulement d'une partie du toit. Heureusement cela s'est produit pendant la pause déjeuner et il n'y a pas eu de blessé. Lucius Albus a fait céder la poutre grâce à un sort de former bois (un jet réussit d'artisanat bois peut permettre de déterminer que la cassure ne semble pas naturelle). Il est appelé pour faire un sortilège de « reconstruction ». Il déclare alors que le site est hanté car construit sur les restes d'un cimetière telmori et qu'un puissant chef de meute fantôme cause les accidents. Cette déclaration ne fait qu'accentuer la panique bien sûr. Il n'y a pas d'autre prêtre d'Irrippi Ontor pour confirmer cette « vision » . Bien sûr, Lucius Albus a fait semblant de lancer ce sort.

Peu de temps après, un des PJ voit un éclat de lumière dans les collines. Ce sont des espions « orlanthis » de la tribu du Renard Gris. En fait, ces jeunes gens ne sont venus que par curiosité : Quel est ce chantier incroyable pour lequel on les a chassés de leurs territoires de chasse préférés ? Il y a un jeune chaman (initié d'un esprit qui lui accorde le sort de marcher sur le vent) et dix guerriers pauvrement équipés (à vous de les créer). Si ils sont capturés et interrogés avec douceur, les PJ pourront savoir que la tribu vit dans des cavernes à une journée de marche au sud, et qu'il n'y a jamais eu de cimetière telmori ici. Les orlanthis nient toute implication dans les « accidents » qui retardent la construction du temple.

J3 : Un maçon arrive en sueur tenant dans les mains un crâne « de loup » soit disant trouvé sous une dalle qui ne voulait pas rester à plat. Il jure avoir aperçu un fantôme de loup garou aux yeux rouges. L'ouvrier est bien sûr un des fidèles de Lucius Albus. Une bonne connaissance des animaux (-40%) peut permettre de déterminer qu'il ne s'agit pas d'un crâne de loup mais de celui d'un chien.

J4 : Le temple « cage » de la Chauve Souris Pourpre s'illumine en pleine nuit et on entend des hurlements de loup. Des runes de chaos, mouvement et bête s'inscrivent au plancher. Le prêtre de la Chauve

Souris Pourpre présent sur le site menace de se retirer si le profanateur n'est pas découvert. L'interpréter comme un fou furieux en robe rouge, le crâne rasé. Il se mords l'avant bras continuellement, se repose sur un perchoir en « cochon pendu », et fait preuve d'une patience très relative (« Sortez de MA CAGE ! »). Lucius Albus est le responsable bien sûr (sorts de brillance, ouïe fantasmagique, former pierre).

J5 : En pleine nuit, les hurlements de loup retentissent à nouveau, et des formes blanches envahissent le temple (adorateurs de la lune blanche déguisés) puis se répandent dans le camp. Un jet de scruter spécial permettra de voir des orteils dépassant sous les draps des pseudo-fantômes telmori. Quelques hommes sont « possédés » (complices de Lucius Albus), qui insistera pour procéder lui même à l'exorcisme (esprit de guérison). Le culte de Yara Aranis perd patience et son prêtre envoie une délégation donner un ultimatum à Erratus Syconfus, le Quaesator du culte de l'Empereur Rouge, responsable de l'armée stationnée ici. Interpréter le prêtre de Yara Aranis comme un homme à peine plus sain d'esprit que son confrère de la Chauve Souris Pourpre. Il bouge parle avec ses mains ou plutôt devrais-je dire ses bras. Il ne rate pas une occasion de rappeler la grande puissance de sa déesse « et hop, six bras, trois arcs, trois flèches, fssss, fssss, fssss , trois nomades morts » ou « et hop six bras , deux boucliers, un à gauche , un à droite, deux cimenterres et une pique pour les chevaux, shlak, shlak , et tiens ! Ah ah ah, notre déesse est vraiment la plus forte ! ». Le quaesator est un homme superstitieux. Il va s'entourer de gris-gris et demandera aux PJ d'aller engager un chaman de la tribu du Renard Gris (que les PJ ont combattu en le prenant pour un des « espions » orlanthis).

J6 : une grande explosion secoue le temple qui s'écroule partiellement. C'est grâce à des tonneaux de poudre noire dérobés aux nains que Lucius Albus a pu réaliser ceci. C'en est trop pour Erratus, qui rédige un rapport à Fazur l'instruit lui demandant de faire cesser les travaux. Des PJ attentifs pourront remarquer que les travailleurs nains ne semblent pas paniqués comme les autres, mais « boudent ». Ils savent qu'on leur a dérobé des secrets mais ne veulent pas ébruiter l'affaire de peur que cela ne devienne une manie de voler la poudre aux nains. Notez qu'encore une fois, il n'y a aucune victime (Lucius Albus ne se le pardonnerait pas). On peut retrouver des traces de poudre noire dans le temple (jet de connaissance des minéraux à -40% limité par chercher ou jet de chercher limité par connaissance des nains).

J7 : Lucius Albus s'assure que les ouvriers ont commencé à fuir le site et que Tatius contre-signe l'ordre de suspendre les travaux en attendant l'arbitrage de Fazur l'Instruit. Si il risque d'être découvert, il organisera une cérémonie avec tous ses adorateurs à l'extérieur du camp. Là, ses fidèles se mettront en rond autour de lui, se tenant la main. Il tracera des cercles de protection autour d'eux et leur distribuera les gobelets de téléportation. Puis ils attendront l'attaque des PJ. Ces derniers pourront demander de l'aide aux cultes qui ont été blasphémés (Chauve Souris Pourpre et Yara Aranis et se verront proposer de recevoir des sorts tels que don du chaos (pour que les joueurs osent utiliser ce sort, je suggère que celui qui en a bénéficié ne soit pas marqué par le chaos plus de quelques jours) ou croissance de membres ou encore ailes ou mâchoires de la Chauve Souris. Lucius essaiera de convaincre les PJ de la justesse de sa cause, il dira que la Lune Rouge est malade et qu'elle a besoin d'être soignée du chaos qui la ronge, il demandera aux PJ de le rejoindre dans son combat.

Si les PJ acceptent, le projet du temple capote , et la campagne vire Lune Blanche. Il n'y aura qu'un vague doute qui planera sur eux et expliquera pourquoi Sor Eel sera toujours distant et méfiant envers eux, et pourquoi, une fois citoyen, il tentera de les envoyer à une mort certaine (cf. « premier quartier »).

Sinon, jouez le combat contre les pacifistes. Le contraste doit être saisissant : les pacifistes chantent des chansons en se tenant la main. Ils lancent au pire quelques sorts de confusion, mais sont désarmés. Ils attendent l'ordre de se téléporter de Lucius Albus (il leur faudra probablement plusieurs minutes pour cela : ce ne sont pas des sorciers et leurs chances de réussir sont donc égales à leur modificateur de magie, le sort est long à lancer, un RA par point de taille et il n'y a que dix gobelets qui doivent donc circuler.) Lucius Albus aidera quelques fidèles à se téléporter, lancera quelques confusion en multi sorts , mais surtout essaiera de convaincre les PJ de l'inutilité de leur violence. Parallèlement, les PJ sous l'effet de sorts limite chaotiques essaieront de passer les cercles de protection pour assommer ou tracter les pacifistes sans défense. Lucius Albus a quand même une dernière arme : un tonneau de poudre volé aux nains. Il allume la mèche juste avant de se téléporter, plus pour épargner une mort horrible à ses fidèles qui auront échoué dans leur tentative de téléportation. Les prisonniers pacifistes seront remis au culte de la Chauve Souris Pourpre pour assurer sa première pitance. Tatius remettra à chaque PJ une bourse de 20 roues d'or et il confiera au chef un pavois avec une matrice yelmite de bouclier 2 (objet de famille utilisable qu'avec son accord). Les PJ se verront recommander dans n'importe quel culte lunar (on les dispensera de frais ou d'épreuves d'entrée). Ils seront considérés par Tatius comme des amis et pourront faire appel à son influence si le besoin s'en fait sentir par la suite.

Chapitre 10 : La deuxième chute de Solarien

Ce chapitre vient en suite des « aventuriers de l'âge d'or ». Un groupe de quêteurs orlanthis, avec à leur tête Garrath, alias Argrath, prince de Sartar, va tenter de ressusciter Uyxabrûldur, le seigneur soleil, renouant avec la grande tradition des « Porteurs de Lumière ». Mais Srot l'affûteur ne l'entend pas de cette oreille, et le

trollinet va essayer d'y faire échec. N'étant pas en très bon terme avec les trolls sombres de Dagori Inkarth, il a nourri le projet de demander l'aide des lunars qui ne verraient pas d'un bon œil qu'une telle puissance enrichisse l'arsenal de guerre orlanthi. A travers ce scénario, de multiples questions émergeront :

- Qui est ce mystérieux chef de guerre orlanthi, inconnu jusqu'alors ?
- Comment est-il devenu Seigneur des Vents alors que le seul prêtre d'Orlanth de Pavis (Faltikus le bon) est à la solde des lunars et a reçu consigne de ne pas laisser émerger un tel héros.
- Que veut réellement Srot l'affûteur et qui sert-il ?
- Peut-on encore sauver la vallée et Elerina ?

Des réponses émergeront également : Chaque quêteur détient un parchemin expliquant en détail la quête des Porteurs de Lumière. Et Solarien possède une flûte magique qui dévoile la route héroïque. Un illuminé aura tôt fait de comprendre le parti à tirer : se faire initier à Orlanth et entreprendre la « Quête des porteurs de lumière rouge » ! Si les PJ n'ont pas trouvé la correspondance de Garrath à Thurin Farwalker, le fustigeant sur ses actions (cf. « Meurtre sur les quais »), ils le feront à ce moment. Les PJ pourront comprendre les divergences opposant l'héroïque « Vent Nouveau » des suivants du prince et ces terroristes grisons du « Vent Secret », menés par Thurin.

L'arrivée des codeurs :

Comme dans le supplément « Stangers in Prax », décrire l'arrivée des codeurs en Bateau Lune. Ceux-ci vont mettre la pression sur Sor Eel, et les PJ si ceux-ci emploient des méthodes déshonorantes. Ils guideront les PJ dans la quête des clefs (Maculus le moniteur) et apporteront le soutien logistique de leurs vivres.

Une convocation dans les ténèbres :

Dans ma campagne, c'est le PJ sorcier de St Yanafal, qui s'est clairement identifié comme « anti-troll », disciple de l'elfe blanc Nimraël, qui lui avait demandé d'élever un cochon arborant les runes de Zorak Zoran, qui sera convoqué. Cela est logique car il s'est illustré en tuant un chevalier mante religieuse géante de Gora Kiki (caravane de Meddog), et qu'il est avec Srot, le deuxième pion d'Arachné Solara. Du coup la scène va être tendue, doit-il accepter une telle convocation ? Ne va-t-on pas vouloir le tracter dans ce sombre temple ?

Tout commence à la caserne, quand un des trollinets de la garde de nuit amène un morceau d'obsidienne gravé de la rune de la communication, destiné au PJ (Sylvio Bornéone). C'est une pierre de bienvenue (et de sauvegarde) fournie par le temple d'Argan Argar de Pavis où il est convoqué. Attention, si le PJ la perd, même dans le temple, tous les trolls se jetteraient sur lui pour le dévorer ! Après quelques prises de renseignement auprès du centurion (celui-ci insistera pour que le légionnaire réponde à l'invitation car il souhaite entretenir de bons rapports avec les trolls), et quelques hésitations des PJ, notre sorcier va se rendre au temple d'Argan Argar. L'édifice est plongé dans l'obscurité. Seule une petite bougie flambe sur l'autel de Zorak Zoran, et l'on peut y voir un troll sombre et son garde grand troll sacrifier un trollinet à leur sombre divinité. Rentrant dans le temple, le silence est pesant. L'aventurier à tout intérêt à brandir sa pierre et à le briser... Au mieux, il pensera à apporter un peu de nourriture, toujours appréciée. Derrière un rideau, la voix du prêtre de Argan Argar l'appelle à marcher dans la douceur des ombres. C'est Meddog lui-même qui officie, mais le PJ ne peut avoir qu'un vague doute (jet de écouter limité par INT x 3). Celui-ci n'en veut pas vraiment au PJ, qui s'est comporté sans pitié, en vrai troll. Mais il ne renonce pas à une petite facétie. Il a chargé un de ses initiés de dérober la pierre de bienvenue pendant que la discussion se déroulera entre Srot et le PJ. Ceci fait (et avec le sort de « Marcher dans les ténèbres », cela risque d'être assez aisé), Meddog demandera innocemment au PJ si il est le bienvenu en ce sombre lieu. Le PJ ne pouvant produire la pierre, Meddog lui conseillera de quitter prestement le temple, suffisamment fort pour que les deux Zorak Zorani interviennent. Mais Srot a trop besoin des PJ, et il se joindra au PJ pour affronter ses congénères (prendre des trolls standards des suppléments). Srot aura eu le temps requis pour exposer son problème : Il vient de la vallée perdue, où il garde tant bien que mal le secret avec ses alliés elfes noirs, qu'il a commencé à former au combat. Il empêche les habitants de fuir. Il ne dira pas agir sur ordre d'Arachné Solara, mais le PJ doit pouvoir s'en douter. Cependant, il ne peut contrôler la voie des airs, et il y a quelques mois, un étrange concert de flûte a retenti au fond de la vallée pendant des jours. Les elfes noirs n'osaient pas se rendre dans la caverne du fond prétextant que la musique détruisait leurs capacités de télépathie, et Srot n'osait pas s'y rendre seul. Peu de temps après un homme chevauchant un taureau céleste est descendu dans la vallée. Il portait de nombreux tatouages de runes de vent et de maîtrise. Le concert a cessé. Srot pensait que l'incident serait sans suite, mais quelques temps plus tard, le ciel s'est couvert, et de violents orages ont éclaté. La vallée est à nouveau cachée sous un épais nuage. Srot pense que les orlanthis préparent quelque chose d'importance pour déchaîner une telle magie. Qui d'ailleurs à la possibilité d'appeler ainsi les nuages (un prêtre inconnu ?). Toujours est-il que Srot a eu le courage de partir chercher de l'aide auprès des PJ. Pour se faire, il a utilisé sa matrice de « Marcher dans les ténèbres » pour éviter le Diamant Sanglant. Trois elfes noirs sont morts pour l'aider à fuir. Humakt ait leurs âmes ! A présent c'est en compagnon d'arme qu'il se présente devant les « Yanafalis », pour solliciter leur puissante aide.

Dans ma campagne, cet épisode a complètement dérapé : les compagnons du sorcier Yanafali ont enfoncé la porte du temple (se prenant au passage le sort de sauvegarde), puis ont chargé avec lumière les deux zorak zorani. Victorieux, il les ont achevé. Le sang de la vengeance a été versé, et le lendemain, un raid de zorak zorani de la grande ruine a incendié le temple de Yelmalio et massacré son prêtre. Le joueur Yelmalio qui s'est dénoncé a été rabroué par ses supérieurs, contraint de s'engager dans l'armée lunaire et de s'éloigner du conté jusqu'à ce qu'il ait retrouvé les fonds pour construire un nouveau temple. Les trolls ont fermé leur ambassade dans la Nouvelle Pavis après avoir envoyé une protestation officielle aux lunars. Ceux ci sont très fâchés de cet impair diplomatique, qui compromet la pacification de la région. Un joueur (initié de Deezola) s'est proposé pour aller en ambassade chez les trolls pour tenter de renouer le contact. Ce sera l'occasion de faire jouer tous les scénarios du commerce trolls (mushroom, trolls, ...) . L'ambassade les amènera jusqu'à la finale de trollball, où ils pourront, en cas de victoire, solliciter une entrevue avec Araignée Roc et effectivement rapprocher transitoirement les positions lunaires et trolls (Kigger Littor envisage en fait de profiter de la division des humains pour faire renaître l'âge des ténèbres...). Mais revenons au scénario actuel.

Un choix difficile

Une telle quête devrait générer de nombreuses tensions au sein du groupe. Les solaires vont ils accepter d'y participer, vont ils trahir et se joindre aux orlanthis en dernière minute ? Quelle voie choisir ? Vu l'importance de la mission, les lunars n'hésiteront pas à mettre le paquet. Plusieurs chemins s'ouvrent à eux. L'infiltration douce, en passant par la mine du Diamant Sanglant, puis en se cachant dans la vallée, l'arrivée en wagonnet nain, ce qui permettrait de shunter la caverne du diamant Sanglant, mais cela demandera des trésors de négociation auprès des nains de Pavis, pour les convaincre de rouvrir la galerie et de remettre en service les wagonnets. Cependant, si un engagement est pris de se débarrasser du Diamant Sanglant...Ou encore la voie des airs, avec une arrivée en force. Les codeurs interviendraient en Bateau Lune, et au cours de la bataille aérienne qui s'en suivrait, les PJ seraient incités à s'échapper de la mêlée en vouivre pour achever seuls la mission. Consultez l'annexe 11 pour avoir des caractéristiques détaillées des vouivres.

Une vallée sous l'âge des tempêtes

La vallée a bien changé. Elerina dort toujours, ce qui a considérablement appauvri la végétation. Les herbes folles dévorent le paysage. Les jardiniers tentent de protéger la déesse, mais de nombreux hommes ont commencé à s'armer de lances et gourdins et la violence règne pour la survie. Avec la mort d'Arakamôn, les ardents se sont trouvés désorganisés, et leur secte est tombée en désuétude. Cependant un ardent tente de maintenir un semblant d'ordre, mais il ne bénéficie pas des pouvoirs d'un Effrit (lances de feu...). Il s'agit de Jilar, qui a perdu sa naïveté et se rappelle parfaitement des agissements des PJ. Les ardents sont favorables au plan des orlanthis et leur servent de guides. La vallée est patrouillée par des orlanthis, beaucoup sont venus avec des taureaux célestes. Quelques prêtresses d'Ernalda tentent d'apprendre aux hommes les principes de la culture (avant vivaient de cueillette). Solarien s'est révélé aux orlanthis et a retrouvé d'autres de ses instruments. Il s'est entouré d'un petit groupe de guerriers druluz (canards) à qui il a conté leur glorieux passé. Ceux ci sont fanatisés par leur ancêtre retrouvé et formeront la garde rapprochée des quêteurs lorsqu'ils seront incapités. Le climat est épouvantable, éclairs, tonnerre et pluie sont au rendez-vous (merci au grand prêtre d'Orlanth Orvost qui après avoir guidé les quêtes mineures du prince le conduisant au statut d'Orlanth Rex, puis lui avoir ouvert la route des Porteurs de Lumière, déchaîne son pouvoir !) Il est de fait très dangereux de voler dans la vallée : tous les rounds, faire tirer un jet, sur 96/99, un éclair frappe l'aventurier ou sa monture (comme le sort niveau 1 à 3), et sur 00, c'est la foudre ! Les codeurs bénéficient de l'aide d'une prêtresse de Molari, l'air calme qui stabilise une zone autour du Bateau Lune. Chaque round de combat, ou minute de vol simple, un aventurier doit faire un jet de DEX x 5 ou équitation/2 ou risquer de tomber de sa vouivre. Le PJ peut tenter de diriger sa vouivre comme un cheval (équitation/2) soit lui parler en Nouveau Pélorien pour lui donner des ordres (jets de Nouveau Pélorien +/- baratin). Ces jets sont à moduler selon le tempérament de la vouivre (Albus cherche à se faire souffrir en effleurant les cimes des arbres, Utor prend des risques insensés, Ferox est d'une telle stupidité qu'elle mésinterprète les ordres, par exemple « demi tour » entraînera une vrille...Fugo arrive 3 rounds après les autres, Reptus, qui sait parler, va revendiquer le commandement et discuter les ordres), les actions des PJ et leur jet de chevaucher vouivre (équitation/2). Si un PJ tombe, sa vouivre essaiera de le rattraper au vol, et Fugo sert un peu de « voiture balais ».

Au bord du gouffre :

Voici venu le temps de la confrontation, les PJ doivent être en pointe et le temps est compté. Pour faire échouer la quête, il leur suffit de tuer ou capturer un des Six quêteurs. Ceux ci sont inactifs, protégés par leurs enchantements, équipement et sortilèges. Par contre, leur garde rapprochée repose sur Solarien, ses guerriers druluz et quelques ardents. Au sol, Srot, ses elfes noirs et les PJ qui auraient chu ou qui auraient refusé de monter sur une vouivre, attaquent de façon coordonnée. Les quêteurs sont en rond autour de la cuvette de « feu » élémentaire. Ils sont tous debout sur un bouclier portant les armoiries des grandes tribus sartarites. La prêtresse

de Chalana Arroy a lancé un cercle de protection avec résistance aux sorts, aux dégâts et aux esprits d'intensité 12 (elle a bénéficié de l'aide de toute sa congrégation de Porte des Cornes pour accomplir de tels sortilèges !). Les quêteurs autres que la prêtresse de Chalana ont refusé que de la sorcellerie leur soit directement appliqué, voilà pourquoi il a fallu procéder à ce stratagème. Chaque quêteur est également protégé par un enchantement de sauvegarde 2 (qui ne fonctionne pas contre les attaques menées par les airs !). La bataille sera peut être mouvementée par une éventuelle trahison. Solarien s'adressera en effet aux PJ, leur demandant de se joindre à lui pour ressusciter l'élémentaire de Soleil. Il expliquera que son gardien était aussi son guérisseur, et que la vallée est condamnée aux ténèbres si la quête échoue. Le décurion répondra t'il « ave tenebrae » ? Faire monter le stress en décrivant des formes colorées ondulantes au fond de la cuvette....Jilar défend aussi solarien. Il n'est guère plus doué que ses quelques ardents (10 en tout), mais il bénéficie de l'aide du phénix. Si le combat tourne mal, Srot pourrait déclencher un pouvoir d'Arachne Solara (sort spirituel de libération 4 ou divin de cocoon 2).

Solarien et ses guerriers druluz :

Solarien, héros danseur solaire déchu

FOR : 8, CON : 10, TAI : 8, INT : 23, POU : 35, DEX : 12, APP : 4

PV : 9 (3/3/4), PM : 35, bonus dégâts : 0, armure : 0

Esquive : 170% si jet d'écouter réussit, car aveugle (80%),

Jouer flûte 200%

Possessions : 1 flûte d'appel : amplifie le son de 100 fois !

1 flûte de contrôle des sylphes : tant que joue les sylphes n'attaquent pas le joueur, et sur un spécial, peut commander une sylphe 15' (jet d'opposition PM/POU requis). Sur un critique, une nouvelle sylphe se forme. Seul Solarien peut utiliser un tel instrument pour sa dernière capacité, seuls les orlanthis ou Solarien peuvent utiliser le contrôle des sylphes.

Solarien est assis sur la passerelle, protégé par un Résistance aux dégâts 16 lancé par la prêtresse de Chalana Arroy. Il bénéficie également d'un Sauvegarde 3 gracieusement offert par les quêteurs.

Au début du combat, il dispose de 4 sylphes de 1, 3, 6 et 10 m3, non commandées qui dansent autour de lui et des quêteurs (dévient les flèches éventuellement)

FOR 7, TAI 1m3, POU 4 PDV 4

FOR 21, TAI 3 m3, POU 11, PDV 11

FOR 42, TAI 6 m3, POU 22, PDV21

FOR 70, TAI 10 m3, POU 35, PDV 35

Les 20 guerriers druluz, initiés d'orlanthis :

FOR : 10, CON : 16, TAI : 7, INT : 12, POU : 8+1D10, DEX : 14, APP : 7, mouvement 2

PV : 12 (3/4/5), bonus dégâts : 0, armure : cuir rigide pattes + reste cuir souple et cuir rigide (soit 2/3)

Epée courte main droite : RA 8, attaque 60%, dégât 1D6+1

Bouclier simple, parade 60% PA : 8

Fronde : RA 2, 80% dégât 1D8

Esquive : 50%,

Magie spirituelle : disruption, soins 2, mobilité 2

Magie divine : Soins des blessures

Ave tenebrae :

La chute de Solarien doit être un moment émouvant, les guerriers s'arrêteront choqués, il hurlera une dernière fois en direction de Yelm « Ô mon Empereur, à trop fixer ta splendeur, on en devient aveugle, pardonne moi pour mon orgueil », Il disparaîtra alors dans un rayon de lumière, comme emporté vers le soleil ou brûlé par lui (les témoignages varieront selon les observateurs). Mais tous assisteront à une éclipse, marquant le début de l'âge des ténèbres pour la vallée perdue

Si la quête est un échec, Garrath et les derniers quêteurs passent néanmoins sur le plan héroïque, mais les chances de succès d'une quête des Porteurs de Lumière sans le bon nombre de quêteurs est infime. Plus tard, si les PJ vont au Lac de Tombeciel en Dagori Inkarth, ils pourraient bien repêcher un objet appartenant à l'un des quêteurs... Garrath s'en tirera néanmoins et reviendra commander la bataille de Canon Lune. Si les PJ capturent un quêteur, il finira par parler révélant des plans orlanthis suggérant la possibilité d'une révolte à venir, et le rôle d'Orvost dans tout cela. Il présentera néanmoins le chef comme étant Garrath, un maître voleur de Orlanth l'aventureux. Si c'est le scribe de Lhankor Mhy qui a été capturé, il aura en sa possession une lettre dictée par Garrath aux grisons (reproches sur leur conduite).

Les PJ seront chaudement félicités par les codeurs et verront Sor Eel en privé pour la première fois. Maculus se penchera sur le problème d'Uyaxabrudûr. Il suggèrera de faire initier un PJ illuminé à Orlanth pour faire entreprendre une quête des porteurs de lumière rouge. Ceci forcera les orlanthis à se débarrasser de la

marionnette des lunars Faltikus le bon (cf. scénario « One high priest too many » de « strangers in prax »)...

Les PJ pourront aussi faire appel pour un temps aux codeurs et demander le service de leurs vouivres.

Srot prendra congé des PJ, assez sèchement « le lien qui unissait nos destins est dorénavant tranché, ce qui est mort doit demeurer dans le royaume de Humakt. Je retourne à ma garde avec mes amis elfes noirs. Je vous souhaite une mort honorable ».

Si les PJ donnent tous les objets magiques récupérés à l'armée, Bor Eel versera une prime exceptionnelle de 700 lunars au décurion et 200 lunars par légionnaire.

La vallée privée de vents et de soleil va sombrer dans les ténèbres, tout va pourrir, les insectes vont croître et elle sera extrêmement hostile lorsque les PJ voudront revenir pour rallumer le Soleil .

Interlude 1 : Le Sabbat de Mystigra

Cette séquence vient en raison de la demande des PJ de réparer l'impair diplomatique avec les trolls. Mystigra peut les aider à renouer le contact. En temps que prêtresse de Jakaleel, un futur prêtre des Sept Mères aurait de toutes façons à la rencontrer. Mystigra est la fille de Pikat Yaraboom, grand chaman de Dagori Inkarth, et lui même fils de Bina Bang, quêteuse héroïque d'Annilla, qui était venu prêcher la cause de sa déesse auprès de Kiger Littor au Château de Plomb. Mystigra vit dans une nacelle tressée, engluée dans des toiles d'araignées, sous la surveillance étroite d'Araignée roc. Elle dispose aussi d'un pied à terre dans la Grande Ruine, au sein des territoires fortifiés trolls. Ses congénères se méfient de sa nouvelle foi, mais reconnaissent que ses talents, notamment en terme de guérison des malades mentaux sont utiles. En effet, elle fait régulièrement des tournées en Dagori, consolant les mères de trollinets. Ils l'ont contraint à accepter la surveillance d'une prêtresse de Xiola Umbar, Sanaha, qui rêve de savoir aussi « consoler » les fous...Mystigra est elle même à moitié folle, et procède une fois par mois à un Sabbat. Elle réunit sa congrégation dans un lieu secret, et chacun son tour, un membre désigne une victime (et vient avec un focus). Alors toute la congrégation lui lance d'horribles sorts, ou lui envoie des esprits.

Si le PJ fait savoir au temple des Sept Mères qu'il souhaite rencontrer Mystigra, celle ci donnera un rendez vous à un de ses sabbat, au vieux fort de yelmatio désaffecté. Toujours mystique, elle enverra un de ses fous donner le message suivant au PJ :

« Lorsqu'elle plongera, tu t'élèveras
Mais où sont éparpillés les morceaux de son corps ?
Certainement pas aux vieilles ruines de lumière
Car nous y chanterons les ténèbres »

Le PJ doit comprendre que le rendez vous est fixé au vieux temple de Yelmatio dans la Grande ruine, le soir de la Lune Bleue. En arrivant, le PJ trouvera une robe de cérémonie et un masque de bois cerclé d'argent, il aura intérêt à s'en vêtir, puis pourra se diriger vers les chants et rentrer dans le cercle du sabbat. Rien ne lui sera demandé, et la cérémonie se poursuivra comme si de rien n'était. Puis au bout d'un moment, les présentations sont faites. Quand le PJ doit dire son nom, tout le monde s'offusque « Qui est cet intrus ? » « Ferait il un bon ingrédient ? » « Une âme tourmentée sans doute » « Que recherches t'il tout seul dans les ténèbres ? » « Est il touché par la Déesse » « Quand doit on le sacrifier » « As t'il des amis ici ? » .

Il y a là, tous cachés derrière leurs masques d'argent :

- Mystigra, trollesse prêtresse de Jakaleel et initiée de Kigor Littor. Habillée d'un châle rouge et noir en soie scintillante. C'est une hystérique, exhibitionniste, extrêmement cruelle.
- Frère « Corne de Sang », alias Urruch, un minotaure psychopathe initié de Gargath le vent assassin
- Sœur « Cyane l'Ephémère », alias Inna la bleue, trollesse initiée d'Annilla, maniaco-dépressive notable
- Sœur « Pensée », alias Aratte, humaine, sorcière de Jakaleel, autiste
- Frère « Braracuda », alias Kress, Newtling shaman de la Zola Fell, illuminé, angoissé et phobique (feu...)
- Frère « Cyanure » alias Pigrim, elfe chaotique, illuminé, obsessionnel compulsif.

Le sabbat va dans un premier temps se préparer à sacrifier le PJ. Mais Mystigra va s'adresser à ses sorcières : « Attendez, frères et sœurs, peut être a t'il une dernière volonté à exprimer avant que de comparaître devant le Grand néant »...Ace stade, Le PJ devrait demander à faire partie du sabbat, et donc à s'initier à Jakaleel. Si le PJ est déjà initié d'un culte des Sept Mères, il n'aura pas de point de pouvoir à dépenser, il s'agit simplement de la découverte d'un autre aspect du culte. Mystigra s'approche alors de lui et part d'un grand rire clair : « C'est folie que de vouloir prolonger son agonie en ce monde, néanmoins, nous apprécions les esprits sinueux. Quel est ton parrain en ce lieu ? » . Si le PJ ne connaît personne, les sorcières s'agitent à nouveau. Mystigra les fait taire et demande au PJ si il accepte de choisir un parrain. Celui ci pourra aider pour une épreuve Elle présente alors la congrégation, sous leurs faux noms. Elle donne alors au PJ un faux nom humiliant « style tapette suffocante ». Il va devoir triompher d'épreuves fixées par chaque membre. Urruch lui présente un prisonnier canard (rebelle orlanthi). Le PJ doit le mettre à mort avec ses armes naturelles et arracher son cœur avec ses dents. Inna demande d'interpréter la vision suivante : « Une trollesse vient vous voir, elle a rêvé que son

ainé de 14 ans, lâchait sa masse et brandissait une épée, que lui conseillez vous ? » Réponse, il va faire une crise d'adolescence grave et a besoin de communiquer...Aratte fait des gestes et il faut les interpréter. La vraie épreuve est de ne pas rire (jet de POU x 3 ?). Kress demande de boire une potion (faire tirer des jets bidons). Kress veut juger du sang froid du candidat, alors il lui demande de laisser sa main dans le feu dix secondes. En fait la potion était un « Bouclier de Feu » de la Zola Feel, et la blessure ne sera que modeste. Pigrim montre 3 bougies et demande que le PJ en allume une. La rouge est un explosif minéral causant 3D6 points de dégât. La Bleue est un poison végétal neurotrope, plongeant le PJ en catatonie, La jaune, est de la cire d'abeille géante, inoffensive. Les jets de connaissances peuvent bien sûr aider à déterminer la nature de chaque bougie.

Si 3 des épreuves au moins sont des succès, Mystigra entamera une danse de renaissance au terme de laquelle elle accueillera le nouveau PJ et lui donnera le nom de Frère « Saphir » (ou autre selon le PJ). La danse pourrait virer à l'orgie...Avant de conclure le sabbat, il faut harceler une victime, cette fois, il s'agit du PJ sorcier qui avait achevé les trolls de Zorak Zoran dans le temple d'Argan Argar (bien sûr, le postulant l'ignore, et on lui demande simplement de lancer un sort sur une poupée de cire). Urruch va lui lancer une malédiction : les chances de spécial sont doublées contre lui, Inna va lui confisquer son ombre, Aratte va lui drainer temporairement 3 points d'intelligence, Kress va lui faire dégager une odeur de limon infâme, et Pigrim lui faire perdre un point de vie général par semaine et Mystigra va lui donner un pied de cochon. Toutes ces malédictions durent 2 saisons (ceci ne sera pas dit et devrait inciter le PJ à se joindre à la quête en Dagori Inkarth pour demander le pardon des trolls)..

Peu avant l'aube, la congrégation va se disperser jusqu'à la saison suivante. Mystigra va alors remettre au PJ une petite effigie d'araignée en obsidienne, un sauf conduit pour Crabville en Dagori Inkarth, et inviter les PJ à venir la visiter dans son asile.

Interlude 2 : Le Prophète

Ceci est en fait un scénario, à diviser et à répartir entre les autres scénarios. Lors de leur passage à Bouillon de Lune, en tant qu'esclaves, les PJ avaient vu un homme épuisé s'effondrer dans l'eau sacrée de l'oasis. Il avait failli être lapidé, mais suite à leur intervention, Harnasti le Bon avait pu le sauver de la furie populaire. Cet homme, Jaân, un simple berger, est devenu subitement un magicien lunaire de la « main vide ». il possède des dons magiques importants, mais ne les comprend pas vraiment. Par ailleurs, il a vraiment des dons de prophète, annonçant la venue de la Lune Blanche. Ses visions sont en fait très floues au début, mais à la fin, il saura dire exactement où et quand viendra la jeune déesse. Quand il reçoit une vision, il est obligé de la partager, comme en transe. Jaân est un magicien lunaire illuminé. Il n'a accès à aucune magie divine, la Lune Blanche n'étant pas encore née et vénérée. Il connaît les sorts spirituels de soins, dissiper magie, séduction et confusion, (INT libre 12, POU 18) et sait les amplifier, les faire durer et porter et combiner à 90%. Son aura brillante, de Nyssalor varie entre -20 (côté sombre) et + 20. Elle est actuellement à + 19. Lorsqu'il veut vraiment réaliser un miracle, il jette 1D100 et doit faire sous aura x 5 . Si le jet est réussi, il perd jet/10 points d'aura. Cette aura varie selon ses actions, une bonne action régénère 1 point, une mauvaise en enlève un...Un seul miracle est possible par semaine. S'il semble puissant, Jaân n'étalera jamais ses pouvoirs, et extérieurement, il ressemble plus à un mendiant, fréquentant soupe populaire de Teelo Nori, et vivant d'aumône.

L'intérêt de la séquence est de voir comment les PJ réagissent face à un vrai prophète. Sont ils prêts à écouter un message et abandonner leurs certitudes ? Où voudrons ils le faire taire... Ou peut être croiront ils que c'est un manipulateur ?

L'attitude des lunars sera variable envers lui. Tout d'abord indifférents, il sera arrêté, puis relâché, puis adulé, pour finir martyr, crucifié dans un cirque.

Séquence 1 : Pavis, place du marché...

Les PJ sont envoyés en patrouille de routine, s'assurer que tout est calme au marché. Ils repèrent les habitués faux prophètes, grimant sur leurs caisses de bois, haranguant la foule et prédisant diverses banalités ou événements improbables pour la guerre des héros à venir. Le regard des PJ est attiré par Jaân qu'ils peuvent reconnaître (jet INT x 3 ?). Celui ci part dans une étrange prédiction « Je vois une chouette donner naissance à une colombe. Mais le fragile volatile est menacé par la vipère et les vautours. Sept oncles la portent jusqu'à la terre qui n'existe plus ». Sitôt son message proclamé, Jaân descend de la caisse, l'air hébété. Si les PJ entrent en contact avec eux, il se souvient à peine d'eux et leur explique qu'il ne sait plus trop qui il est etc... Il est incapable d'expliquer sa vision. Des érudits y verraient de nombreuses explications, la vérité est que la chouette représente la Lune Rouge, se réincarnant en Lune Blanche (colombe). Elle est menacée par le chaos ou un traître (Vipère) et la guerre (vautours). Elle est protégé par les 7 Oncles (PJ ?), qui l'amèneront vers le nouveau monde : Vithela. Les officiels lunars ne verraient dans ces prédictions aucun intérêt particulier, et un éventuel rapport des PJ serait classé.

Séquence 2 : Brève arrestation :

Jaân remonte sur sa caisse pour proclamer « Je vois les vautours se repaissant des restes du monde, et tapie dans l'ombre, une vipère prête à dévorer l'œuf. Tous les nids brûlent un par un, sauf le plus beau, immaculé. L'aiglon

est précipité dans les flammes. La vipère frappe, mais l'œuf lui échappe, il s'élève prenant sa place dans le ciel et le sang coule à nouveau ». La prédiction signifie en réalité que, profitant de la guerre des héros, le chaos va essayer de détruire le monde. Toutes les orgueilleuses citées vont être détruites, sauf la cité que bâtiront les PJ. L'Empereur rouge tombera, la Lune Blanche verra son avènement pour le 4^{ème} âge (où le sang coulera à nouveau dans les veines...) . Considérant que ces prédictions deviennent tendancieuses (l'œuf qui s'élève représente t'il la Lune ? Est ce à dire que la Lune va faire couler le sang ? L'aiglon est il l'Empereur ?), les PJ seront envoyés arrêter Jaân. Celui ci n'offrira aucune résistance. Cependant, après d'interminables palabres, le devins lunars donneront l'interprétation suivante à la prédiction : Les barbares (vautours) menacent le monde, le menant à la ruine (vipère). Toutes les villes brûlent , surtout celles dévouées au culte d'Orlanth (nids), mais Glamour, capitale impériale est épargnée. Orlanth ou celui qui se revendique son plus grand héros est vaincu par les forces de la lumière et du feu. La Lune rouge règne pour toujours. Jaân sera alors relâché et libre de poursuivre ses prédictions. Mais un scribe d'irripi Ontor lui sera adjoint pour expliquer aux gens, la « signification » de ses prédictions.

Séquence 3 : Miracle ou magie ?

Cette fois ci, Jaân va guérir un mendiant paraplégique sur la place du marché. En fait, l'homme est devenu paralysé après un voyage vers l'ouest. Il s'était opposé à un puissant sorcier Brithini maléfique, prenant la défense d'un enfant qui était destiné à servir d'ingrédient pour les potions d'immortalité. Le sorcier vengeur l'avait maudit, lui lançant un sort de paralysie d'intensité 12. De retour sur Pavis, aucun chaman ni prêtre avait pu lever la malédiction (quel chaman connaît dissiper magie 12 et quel prêtre choisit 6 points de dispersion de la magie ?). S'approchant du paralysé, Jaân, dit « Crois tu que la paix viendra ? ». L'homme répond affirmativement. Jaân, lui dit alors que sa foi l'a sauvé et lance un dissiper magie amplifié niveau 12. Immédiatement, une foule d'aveugles, sourds, malades, blessés, etc... se presse auprès du prophète, qui reprend ses prédictions précédentes. Les Stormbulis voient en cela la marque d'un sorcier et tentent de lapider l'homme. Les PJ sont alors dépêchés pour sauver l'homme de la mort. Après analyse de la situation par les magiciens lunars, il est admis que Jaân est un initié de la Lune Rouge dans son aspect de la « Main Vide ». Ce sont des gens qui se retrouvent subitement, sans aucun apprentissage, compétents en magie lunaire. Sor Eel propose tous les honneurs au prophète, mais celui ci décline l'offre poliment demandant simplement le droit de prêcher. Sor Eel ne peut que se réjouir de savoir un sage lunaire enseignant les masses, et il acquiesce bien volontiers. Le scribe d'Irripi Ontor, Paulus, est même prié de recopier tous ses écrits, et pour être sur qu'il ne comette pas de faute, on lui adjoint 3 autres initiés...Jaân, met à profit ses dons en soignant chaque jour d'autres personnes maudites ou gravement blessées (dans la limite de ses points de magie propres, car il ne possède rien).

Séquence 4 : 2^{ème} arrestation

Jaân, qui dispose maintenant d'un large auditoire a une vision terrifiante, bien plus précise que les allégories animalières précédentes. « Je vois un vieux monde foulé par les galops de la guerre, de la famine, de la pestilence et de la mort. Toutes les cités des hommes se consomment du feu de la bête à neuf tête, couronnée des 9 lauriers, seule ne demeure que la cité blanche. Les héros sont pris au piège et les dieux sont oubliés. Pourtant, l'espoir d'un nouveau monde se répand dans tous les ports. La foudre frappe l'œuf de sang, qui succombe enfin. L'œuf de la colombe peut alors le remplacer apportant la paix et l'énergie d'un nouvel âge. » . La patience de Sor Eel est à bout, ce prophète populaire semble désigner l'Empire (Bête à 9 têtes couronnée de lauriers figurant les 9 sultanats) comme responsable de la guerre, et pire, il annonce la victoire orlanthie de Citadelle Blanche, la chute de la Lune Rouge, ses liens avec le chaos, et l'avènement de la Lune Blanche. Etrangement, la foule se montre hostile envers le prophète : il a osé blasphémer en parlant de la chute des dieux, et les gens de Pavis n'aiment pas entendre que leur cité sera réduite en cendres ; C'est donc sous les applaudissements que les PJ arrêteront une nouvelle fois le prophète.

Séquence 5 : La prison

Jaân continue à avoir des visions en prison. « Dans une nid de paille, l'œuf blanc éclôt, un nouveau né humain en sort, tout souriant. Le ciel se fend, les anges descendent s'incliner devant l'enfant, et ils sont rejoints par 7 rois de toutes les continents. L'enfant grandit vite, attrape la Lune comme un ballon et la jette hors du monde en riant, puis à son tour, il saute dans le ciel, et ne semble plus être qu'une lumière... »

Peu de gens seront au courant de cette vision : Gim Gim (qui alertera ses alliés ogres), des PJs (gardiens de prisons ?), et Sor Eel, qui va prendre peur, et ordonnera qu'on mette à mort tous les nouveaux nés de Pavis.

Séquence 6 : Le martyr

Après un procès sommaire, où Sor Eel hésite quelque peu (est il vraiment en droit de condamner à mort un initié de la Lune rouge ?) et tente de dévier la fureur du peuple sur un autre prisonnier, Le prophète est condamné à mort. Les prêtres de Pavis insistent pour que cela soit fait devant le peuple. Sor Eel va ordonner qu'il soit crucifié dans le tout nouveau cirque, et dans le même temps, ses fidèles de la Lune Blanche seront livrés aux fauves. Au moment précis où le Prophète mourra, un enfant divin naîtra à Porte des Cornes. C'est la Lune Blanche qui vient de s'incarner. Malheureusement, sa mère a été interceptée par Gim Gim et l'accouchement se fera dans l'étable des ogres de l'oncle Feg. Mais Si les PJ réussissent à venir écouter la dernière prédiction du prophète, il leur dira ceci « La colombe sort de l'œuf, à l'ombre des cornes. Elle a besoin de puissants magiciens

qui la sauveront de la perversion et de la convoitise. Hâtez vous de suivre le guide de lumière et ne pleurez plus car cette nuit est d'entre toutes la plus sacrée ». en poussant son dernier soupir, une colonne de lumière illumine le cirque, alors que la nuit tombe (phénomène naturel ? manifestation de Dayzatar ? Ou dernier miracle du prophète ?). Si les PJ regardent le ciel (jet de con du monde), ils y verront briller une étoile inhabituelle qui semble se déplacer lentement vers le sud. L'étoile du Berger Jâan (ou St Jean comme le diront plus tard les occidentaux...). En suivant l'étoile, ils seront menés directement à l'étable des ogres à Porte des cornes, où la mère vient d'accoucher de l'incarnation terrestre de la Lune Blanche, sous la menace de Gim Gim. Les PJ seront les « rois mages » qui combattront le chaos avant de devenir les 7 oncles de la déesse, la précédent et l'éduquant sur les chemins de l'héroïsme.

Nota Bene : Il semble illusoire de vouloir empêcher le martyr, une approche plus fine du genre demander l'honneur de porter le coup de lance au crucifié est plus plausible. Enfin, ce scénario risque d'être compliqué d'une scission dans le groupe, certains refusant malgré tous les signes de croire dans la venue de la déesse, ou refusant d'abandonner leur position sociale et pouvoirs si chèrement acquis. Il faudra peut être diviser le groupe en 1 groupe Lune Rouge et un Lune Blanche, les deux jouant en parallèle, qui la guerre des héros avec la séquence du Berceau et la chute de Pavis, puis de Sartar, puis de l'Empire, qui « Demi Plein », la fuite vers Pamaltela, et la quête du Nouveau Monde.

Chapitre 11 : Le festival des Trois Fleurs

Téléchargez et lisez le scénario « Three Flowers ». Voici comment l'adapter pour la campagne. Les PJ sont envoyés par leur centurion se « détendre » à la Porte des Cornes, ou peut être ont ils déjà eu vent du trafic. Ils doivent escorter la « Fleur de Lune », qui n'est autre que Tala Nori, initiée de la Lune Rouge et future promise du demi-dieu Pavis, dans les plans lunars. Elle va essayer de représenter honorablement l'Empire dans le rituel de printemps orlanthi. Bor Eel recevra les PJ et leur expliquera que le but n'est pas la victoire de la Fleur de Lune, mais de s'intégrer dans les rites et traditions des praxiens. En fait, le comique va venir du fait que Tala surpasse largement les autres fleurs, et que nombre des 30 juges craignent trop les lunars pour ne pas voter pour la fleur de lune. Les PJ vont donc devoir essayer de corrompre les juges pour qu'ils ne votent pas pour Tala, désavantager Tala par diverses manœuvres (pierres dans les chaussures de danse, etc...), truquer le concours ou encore présenter une autre fleur concurrente. Le festival des Trois Fleurs a lieu à la Porte des Cornes, une petite ville praxienne qui abrite une garnison lunaire et un grand temple de Chalana Arroy (historiquement, ces prêtresses ont fui Pavis et l'armée lunaire après Bouillon de Lune). Bor Eel conseille aux PJ de ne pas s'aventurer trop près de la dite Porte des Cornes, qu'on dit incomplètement fermée.... Cet artefact stormbulli a pour but de clore un réseau de cavernes infestées de créatures chaotiques. Si les PJ n'écoutent pas les conseils de Bor Eel et vont roder près de la porte, faites leur plaisir en leur envoyant un ou deux vômievres, qu'ils comprennent qu'on a pas grand chose à gagner à combattre le chaos sans raison....

La première journée du festival se passe bien, mais à la nuit tombée, les PJ sont mêlés à une histoire de contre-espionnage . En effet, un espion lunaire au service de Gim Gim le sardonique vient mourir à leurs pieds. Il s'effondre en bredouillant « gisons..... trafic artefacts...corne...dragon d'émeraude Tempête balayera chaos (phrase optionnelle si les PJ n'ont pas lu la corde à nœud récupérée dans le chapitre 1).... demandez aide oncle Feg...Argh ». Il serre dans sa main une pièce d'argent où la face de l'Empereur est défigurée par une rayure en forme de sourire. C'est le signe secret de Gim Gim (Jet de connaissance des hommes). Les PJ vont devoir discrètement enquêter sur ce trafic d'artefact. Les objets arrivent de Sartar répartis dans quatre petites charrettes tirées par des autruches. Le chef des praxiens chargé du convoi est Coakles , un initié du Taureau Tempête . Son second est Zyrgas, un chasseur de l'Enfant Trouvé. Tous deux appartiennent au clan de la Plume-Girouette de la tribu des Longs-Coueurs . Coakles porte une broche émeraude représentant un dragon. Il a rendez vous la dernière nuit du festival près de la Porte des Cornes (à l'extérieur des murs d'enceinte) avec des contacts grisons. Les troupes praxiennes ne rentrent pas dans l'enceinte de la ville et donc les objets magiques du trafic restent dans le camp des monteurs d'autruche pendant le festival. Coakles ne connaît pas ses contacts et pourrait bien être abusé par les PJ si ceux-ci devancent les grisons et répondent au mot de passe (« la Lune pointe t'elle ses cornes sur la désolation ? » la réponse en est « la tempête balayera le chaos »). Le chargement d'artefacts est censé être récupéré par la « Fleur de Mort » Via Chantépée , ses deux conducteurs de carriole (véhicule pourvu d'un double fond) et deux autres grisons très efficaces : Thurin Farwalker , un initié d'Orlanth et Urin Theg, l'eurmali. Tous deux sont déguisés pour l'occasion en marchands d'Issaries, et Thurin avec ses 1m90 et son attitude martiale a bien du mal à interpréter ce rôle. Leurs capes grises sont dans le double fond de la carriole de la Fleur de Mort. Le plan initial est qu'une fois la livraison effectuée, Coakles et Zyrgas suivent leur clan vers le bloc alors que les grisons escortent Via Chantépée vers la Zola Feel. A Ronegarh, 6 bateliers newtlings avec trois radeaux de joncs attendent les grisons pour les mener au manoir Ranoran. Ce manoir oublié est une vieille bâtisse sur une des îles au milieu de la Zola Feel (au sud de Fort Raus) . Là, les grisons ont une base. Ils procéderont à l'inventaire des objets, puis les feront passer un par un à la résistance de Pavis. Pour cela, ils auront recours à Desi et sa barge. Ce dernier est prêtre de la Zola Feel et possède une barge à voile, propulsée à

l'occasion par une ondine. Il confie les objets à transporter à son ondine sous sa barge, ce qui lui permet de franchir les postes de contrôle sans encombre. Ses amis newtlings nagent autour de la barge. La destination finale est le quartier de la rivière à Pavis. Véritable « gruyère », Desi connaît des passages secrets qui mènent à des caches de la résistance orlanthie . Celle que les PJ ont découvert dans « Meurtre sur les quais » est désaffectée, mais il y en a d'autres. Là, Argrath et ses hommes pourront prendre en charge les objets et les cacher en vue de la prochaine bataille.

Bien sûr, ça c'est le plan prévu, mais nul doute que les PJ vont tout faire capoter. Les PJ devraient se rendre à la Porte des cornes pour récupérer le chargement à la place des grisons. Si ils ont des problèmes dans l'enquête (ne comprennent rien, sont blessés...), ils ont la possibilité d'aller demander de l'aide à l'Oncle Feg. C'est un des espions lunars à la solde de Gim Gim. Ça les PJ le savent depuis que l'agent le leur a dit. Ce qu'ils ne savent pas, c'est que lui et ses gars sont des ogres. En tant que lunars, les PJ seront bien reçus et on leur servira à manger copieusement pendant qu'ils exposeront leurs malheurs (c'est de la viande de nourrisson humain mais ne le leur dite pas à présent. Gardez plutôt cela pour faire un effet choc si les choses tournent au vinaigre entre l'oncle et les PJ : « Vous aimez les enfants ? » « Parce que vous en avez mangé chez moi, connards ! »). L'oncle aidera comme il peut. Sa famille est puissante et infiltrée dans presque tous les lieux de pouvoirs. Leur base principale est une ferme où l'on élève d'horribles moutons, mais l'oncle aura la sagesse de ne jamais le révéler, préférant recevoir les PJ dans une tente praxienne. Si les PJ ont besoin de soins (empoisonnés par un vômievre à la Porte des Cornes, ou malades suite à un combat avec les broos de Muriah ?), il capturera une initiée de Chalana Arroy. Puis il donnera rendez-vous aux PJ le lendemain de leur demande dans une tente à l'écart de la ville. Il forcera la pauvre fille à lancer son sort de guérison totale sur le joueur : « crache ton sort, pétasse ! ». Puis il demandera aux âmes sensibles de sortir et égorgera la pauvre initiée. L'aide des ogres doit être utile et efficace, mais révoltante dans ses moyens. L'objectif est de forcer les PJ à se positionner face au chaos : allié ou ennemis des lunars ? Si les choses dérapent et s'ébruitent (un PJ choqué va t'il aller informer le temple de Chalana au lieu de son décurion ?), la situation peut bien devenir catastrophique : arrestation des ogres par les stormbulis, déni de toute implication dans l'affaire des autorités lunares, crucifixion des PJ qui émettent des doutes sur la voie lunaire, désobéissent aux ordres ou désertent ... Si l'oncle Feg est arrêté à cause des PJ, il se vengera en essayant de mouiller les PJ au maximum avant son exécution, un PJ pourrait vouloir bondir sur l'estrade et achever l'ogre avant qu'il ne parle, mais gare au vomit acide de l'oncle mauvais perdant... Ses gars décideront alors d'intercepter le chargement pour leur propre compte et de le balancer dans le vide gémissant et hurlant de l' « engeance du chaos ». Il y aura donc non plus deux mais trois factions à courir derrière le chargement d'artefacts ! ça promet de folles poursuites et retournements de situation à la Indiana Jones . Tout dépend de la rapidité de réflexion et de déplacement des PJ : vont ils réquisitionner des sables ? Attention, les autruches sont rapides et Coakles changera ses plans et aidera les grisons si il s'est fait roulé. Probablement les PJ n'arriveront pas à intercepter la totalité du chargement : Les pièces trop lourdes resteront à bord de la carriole de la Fleur de Mort (facile à intercepter), mais les pièces légères seront réparties sur des autruches et là, impossible de rattraper ces bêtes dans la savane ! Sor Eel sera furieux contre les joueurs si leur mission n'est pas un succès total. Il ne voudra pas entendre d'excuses. Si il y a eu un fiasco diplomatique suite à l'intervention des ogres, profitez de l'occasion pour introduire un nouveau PJ type tribun rouge pour servir de « conseiller politique » aux PJ.

Si le désastre consécutif à la première rencontre avec les ogres a déjà eu lieu, sachez que l'oncle feg a pu être ressuscité, car une tante est prêtresse de Chalana Arroy. Il a fait sa propre enquête, a peut être reçu des infos de Gim Gim ou via le sacrifice du prêtre de Krasht à Chapeau-Lapin et va intervenir pour lui aussi intercepter le chargement. Pour ce faire, il a pu mettre en planque des membres de sa famille derrière la porte des cornes, et il saurait s'arranger pour les faire précéder par un vomievre. Il a aussi des membres infiltrés partout (Fils Garn étant cavalier lunar, il va se mêler aux PJ si ceux ci demandent des montures sables à la caserne). Pour les déplacements, l'oncle bénéficie de l'aide de quelques Krachtkids et de la connaissance de leurs réseaux. Les PJ pourraient, selon les circonstances faire appel aux vouivres des codeurs. Enfin, si les prêtresses de Chalana Arroy découvrent ce qui se trame, elles vont proposer une nouvelle règle, mettant en avant que c'est la semaine sacrée de leur déesse : Les lunars comme les rebelles doivent s'engager à ne faire aucun mort ou prisonnier. Ceci ne s'applique bien sûr pas au chaos ! Cela promet de multiples rebondissements, les artefacts passant d'une main à l'autre. La force cédera éventuellement la place à la ruse, lorsque Urin Thegg se fera passer pour Bor Eel et récupérera finalement les artefacts pour les mener au manoir Kaloum. Si les ogres s'emparent du trésor, ils invoquent le vide gémissant de l'engeance du chaos, et y balancent les précieux objets. Des monstres chaotiques en sortent à coup sûr en échange ! L'alliance transitoire avec les rebelles peut être une solution...

Chapitre 12 : L'Empire contre-attaque

Gim Gim a enfin réussi à retrouver la piste des grisons. Grâce au témoignage d'un marchand d'Etyries qui a échappé de peu à une embuscade, il a identifié leur base comme étant un antique poste de péage fluvial. Cette bâtisse est dressée sur une petite île du sud de la Zola Feel. Elle était tenue par la famille Kaloum, une

ancienne famille noble praxienne proche du clan Mani, en cours d'extinction. Azel, le frère aîné était un artiste-sorcier mais il a fini par succomber suite à des blessures reçues lors du dernier raid des pirates-loup . Dalaon le frère cadet est revenu dans son poste il y a peu, mais il est à moitié fou et ne se rend pas compte qu'il partage les lieux avec une bande d'assassins. Les grisons se font passer pour les serviteurs de son frère, ils prétendent qu'il est encore vivant à faire des études très importantes et utilisent Dalaon comme alibi. Les PJ sont envoyés par Gim Gim pour récupérer les artefacts sarrarites. Ils devraient normalement refuser un tel ordre car n'émanant pas de leurs supérieurs, mais la confiance ou la peur que suscite Gim Gim devrait suffire à les aider à transcender leur mission de simple patrouille sur la Zola Feel. Ils doivent concevoir un plan pour investir le poste de péage. En fait, Gim Gim est un Croc de Kracht. Il a également prévenu ses alliés ogres de la Porte des Cornes de la localisation des artefacts qui leur ont échappé au festival. Il espère ainsi que les ogres feront irruption en pleine bataille pour compliquer la situation. Sa position est claire : soit les lunars réussissent et il sera félicité par Sor Eel pour son esprit d'initiative et cela lui donnera les coudées franches pour la suite, soit les ogres s'emparent des artefacts et cela va directement renforcer l'influence des cultes chaotiques dans la région, et tant mieux si les PJ ont accepté de s'allier aux ogres (vive l'illumination !). Ainsi, il gagne sur les deux tableaux. Voilà pourquoi il a préféré ne pas avertir officiellement les lunars, qui auraient envoyé une centurie régler le problème. Il n'en aurait récupéré aucun avantage que celui d'être considéré comme un bon informateur. Alternativement, ce peut être suite à une action des PJ que la base est repérée. Ainsi, mes PJ ont décidé de continuer la plantation de Brumia sur les terres reçues à Chapeau-Lapin (cf. scénario officiel dans « le comté du dôme soleil »). Ils espéraient attendre la récolte et épinglez les trafiquants. A eux de faire un plan suffisamment crédible pour que les contacts grisons qui viennent acheter la brumia aux paysans tombent dans le panneau et révèlent l'emplacement de leur base. Dans ce cas, il faudra néanmoins permettre à Gim Gim de donner un petit coup de pouce . Plusieurs complications sont au programme :

Dalaon va leur tomber dessus avec ses chiens, les prenant pour des voleurs. Son intervention donnera l'alerte aux grisons qui vont placer une partie de leurs troupes en embuscades dans le manoir pour affaiblir les PJ avant la bataille inévitable (les artefacts sont lourds et il faut des moyens logistiques et du temps pour les déplacer.)

Desi, le prêtre de la Zola Feel est attendu d'une minute à l'autre par les grisons. Prévenu par les informateurs newtlings, Il vient prendre livraison des artefacts. Le moment de son intervention et sa forme est à moduler selon l'état des PJ. Disons simplement qu'il est complice d'un trafic mais ne fait pas parti des grisons. Il n'est pas prêt à une confrontation directe avec les lunars. Avec quelques menaces et promesses de silence, il peut se laisser convaincre de convoier les PJ sur la terre ferme.

Si les PJ ont fait arrêter l'oncle Feg, ses amis ogres ne sont pas restés inactifs. Grâce à Bonne Mère, une ogresse infiltrée chez les Chalana Arroy, l'oncle a pu être ressuscité, et il est allé chercher du renfort dans le réseau de cavernes chaotiques derrière la porte. En plein cœur de la bataille, il surgit avec ses ogres et une demi-douzaine de Krachtkid , en hurlant : « alliés lunars, avec nous ! ». Comment les PJ vont ils se positionner : ils ont tout intérêt de par leur nombre restreint à se joindre à un camp. Quitte à le trahir quelques rounds plus tard.... Certains des grisons sont des initiés du Taureau Tempête. Un ou deux sorts de « faire face au chaos » cibleront alors les PJ les plus forts (pas le chef, il faut préserver le suspens de la décision). D'un autre côté, un ogre du nom de Cousin Canine est infiltré parmi les orlanthis, et certains éclairs pourraient bien fuser vers d'autres cibles que celles prévues initialement...

Au terme de cette mêlée mémorable, il faudra probablement faire ressusciter certains PJ. Or, les seules soigneuses à proximité sont celles de la Porte des Cornes, toujours autant anti-lunars. Elles n'accepteront de pratiquer leurs soins sur les PJ que si ces derniers libèrent tous leurs captifs grisons (cadavres compris). Et encore, elles demanderont un prix exorbitant .

Quoiqu'il en soit, il serait bon qu'au moins un des artefacts échappe aux PJ. Cela permettrait de poursuivre vers la séquence suivante. Sor Eel, dont les effroyables rhumatismes ne connaissent pas d'accalmie, sera d'humeur massacrante si c'est le cas. Bien sûr, il laissera aux PJ le soin de payer leurs soins et résurrections de leurs poches : après tout, il n'y aurait pas de tels sorts à payer si on lui avait envoyé des professionnels comme il le demandait ! Les artefacts seront directement envoyés vers l'Empire, avec les codeurs...

Chapitre 13 : Une victoire à la Tatius

Tatius le brillant invite les PJs à participer à une bataille historique : la chute de Citadelle Blanche. Le temple de la Lune Ascendante est à présent consacré et tout Sartar baigne dans la Ligne Brillante. Il est temps pour l'Empereur Rouge d'invoquer la Chauve Souris Pourpre. Malheureusement, les Orlanthis ont eu le temps de se préparer à cette éventualité. Renseignés par le chamane de la tribu du Renard Gris, le Roi Brian a longuement préparé un rituel de téléportation de masse, qui devra emmener les défenseurs vers Ralios. La Chauve Souris a faim, et elle va devoir se nourrir dans l'armée lunaire, massacrant des légions entières. Confronté à cette hécatombe, Tatius va avoir besoin des PJs, qui à cette époque viennent de former une nouvelle Centurie sur Pavis : Les Sentinelles Célestes. Un petit groupe d'hommes intrépides et montés sur des vouivres

pourrait atterrir sur le dos du monstre (point faible, non atteignable par les langues, ailes, griffes...), se frayer un chemin entre les poulx du chaos, et parvenir à la nacelle où les prêtres de la Chauve Souris exultent des atrocités commises par leur démon. Il faudrait les vaincre et les donner à manger à la bête, ce qui la nourrirait bien plus que de simples soldats. Reprenant le contrôle le mieux serait d'emmener la Chauve Souris gentiment dans sa cage (ce qui plairait aux Lunars), ou de la faire s'écraser sur le temple (un accident est si vite arrivé !). L'Empereur sera fort dépité de la tournure des événements, mais n'en montrera rien, ne voulant pas gâcher la fête promise aux citoyens pour la chute de Citadelle Blanche. Tatius sera limogé peu après, ayant été incapable de prévoir ce qui allait arriver.

Signes prémonitoires :

- Un nombre impressionnant de soldats malades sont réformés via le temple des Sept Mères de Boldhome. En fait, Lucius Albus s'est fait nommer prêtre sous la fausse identité de Mère Petrus Calculus, du sous culte de Deezola. Il a formé un réseau qui évacue les convertis vers l'Empire. Si les PJs remontent le réseau et le retrouve, ils pourraient tenter de s'allier à lui et il leur laissera l'usage de sa matrice de téléportation, au choix, gardant le plateau pour que les PJs puissent venir se réfugier, ou conservant le flacon pour pouvoir venir les aider, ou encore donnant le tout pour que les PJs puissent faire un plan style on donne le plateau à un espion qui monte seul sur la Chauve Souris, puis on se téléporte à ses côtés pour l'action.
- Les PJs peuvent être mis sur la piste de Lucius via les services secrets, via d'autres officiels du temple des Sept Mères ou via leur propre réseau.
- Les chamans de la région (telmoris) se plaignent de ne plus pouvoir capturer un seul esprit de pouvoir dans leur esprit intérieur. En réfléchissant un peu, on pourrait penser que ce sont les chamans de Citadelle Blanche qui se désincarnent et les capturent depuis un an, pour disposer d'une grande réserve de points de magie pour le jour J.
- Plus que toujours, le survol de la Citadelle est impossible : des Sylphes prenant en chasse les irréductibles, qui échappent à la foudre. Le ciel est en permanence maintenu orageux par les prêtres d'Orlanth. Peu avant l'assaut, le ciel s'éclaircit enfin, les prêtres ont en effet cessé d'appeler les nuages. Etrange pour des Orlanthis qui se préparent à la guerre ?

Séquence :

- La convocation chez Sor Eel. A cette occasion, le décurion a été promu centurion d'une nouvelle unité chargée de veiller sur la Grande Ruine (semi couverture) . en fait, cette unité doit saper les manigances chaotiques et terroristes avant qu'elles n'aboutissent. C'est une unité de contre-espionnage, à l'image des Codeurs impériaux. Tatius invite ses amis anciens esclaves qui ont déjà sauvé sa vie et son temple à venir participer à la prise de Citadelle Blanche.
- En montant vers Boldhome, les Pjs vont croiser un convoi de pseudo blessés réformés par Lucius Albus. Cela doit être un peu irritant de voir ces « tire au flanc » mimer des maladies à l'approche de la patrouille...Si ils souhaitent enquêter là-dessus, le UnspokenWord va les aider.
- A Boldhome, au temple des Sept Mères, il peut y avoir une confrontation avec Lucius Albus.
- Au temple de la Chauve Souris, l'Etat Major se réunit. Les spéculations vont bon train. On parle même de la visite de l'empereur Rouge. Sont invités les Grands Prêtres de la Chauve Souris Pourpre, et de Yara Aranis, ainsi que le centurion PJ. Certains font un peu tâche dans ce cocktail yelmite, surtout quand ça danse !
- Le QG se déplace sur le champ de bataille, étrange, il n'y a plus de nuages. Soudain, arrive le terrible démon. Sur une colline, on peut deviner quelques silhouettes : l'Empereur et sa garde ? Un éclat de tonner se fait entendre, et bientôt le champ de bataille retentit d'une clameur, alors que la Chauve Souris s'abat sur les murailles en ouvrant une large brèche.
- Les légions s'y engouffrent, mais les cris de rage font place à la stupeur ... Il n'y a plus aucun défenseur. Les PJs sont aux premières loges, peuvent commencer à piller une maison ou deux, avant de se rendre compte que ça cloche.
- Le terrible démon commence alors à s'attaquer aux légions de l'Empereur. Sortir de la ville entre les bandes de pillards, les incendies, les suintements d'acide, et des légionnaires fous de terreur piétinant tout sur leur passage, cela risque d'être compliqué.
- La silhouette sur la colline s'éclipse prestement (ce serait la cible la plus nutritive !).
- Dans la débâcle, tous se retrouvent au QG du temple, haletants, certains officiers blessés, les belles cuirasses tachées de leur sang ou de celui de leurs frères. Il faut vite faire un plan. Tatius demande aux PJs d'aller lui chercher le prêtre de la Chauve Souris, pour qu'il révèle les secrets de son culte. Celui-ci s'est réfugié dans le temple de la Lune Ascendante. Pour le déloger, il va falloir user de négociation, de ruse ou de force.

- Le prêtre de la Chauve souris est finalement amené, enchaîné, aux pieds de Tatius pour qu'il s'explique sur ce monstre, sa faim et comment le contrôler. Aux PJs d'élaborer un plan. Le plus classique serait de se faire fournir des Vouivres et d'intercepter la Chauve souris avant qu'elle ne s'oriente vers le QG. Donner au briefing un arrière goût de Stawars quand les généraux expliquent la faille dans l'Etoile Noire .
- Pour contrôler le monstre, il faut d'abord le nourrir et le mieux serait de lui donner à manger son clergé. Après, il faut le diriger depuis la nacelle et pour cela, il faut un prêtre, contrôlé par Luviana au nom de l'Empereur Rouge (sorts de Compel Prostration...). La vraie bataille a lieu entre les poux du chaos et le clergé aussi fou que le démon...Ils sont d'ailleurs entrain de balancer leurs initiés en nourriture pour regagner le contrôle !
- S'arranger pour que Luviana soit au dernier moment inopérante, afin que les PJs puissent choisir entre faire s'écraser la Chauve Souris sur le temple de la Lune Ascendante, ou simplement la faire atterrir dans sa cage. Un plan de repli peut être salutaire (téléportation avec la matrice de Lucius Albus...).
- Le calme revenu, un centurion lunaire de la garde impériale se présente avec un bâton de commandement. Tatius est relevé de son commandement. Les PJs ne seront pas vraiment remerciés pour leur action, leurs liens avec « Tatius le traître » risquant plus de leur nuire. Ils feraient mieux de s'éclipser au plus vite.
- SorEel les protégerait de toute cabale politique, et leur fera un grand discours de remerciements en guise de récompense.... Ils pourront néanmoins conserver leurs prises de guerre.

Chapitre 14 : Futile opération de police militaire

Ceci est un « scénario illumination », à placer si un joueur s'est illuminé suite à un test. Il est inspiré de l'article «An interview with Roan-Ur » du « Tales of the Reaching Moon » numéro 16 . Le centurion PJ est chargé par Tatius, en croisade anti-chaotique depuis sa «victoire », d'aller enquêter sur les exactions commises par le Général Roân-Ur dans les monts d'Automne. Ses hommes, vénèrent un sous culte de Yanafal Tarnils, apportant le sort d'oubli, nécessaire à la paix de leurs âme, après les horreurs qu'ils commettent. Tatius a entendu parler des méthodes du Général, chargé de mater la rébellion orlanthie dans les montagnes. Il demande aux PJs d'aller rencontrer le Général, de ramener un rapport sur les moyens qu'il emploie, sur sa personnalité. Il leur conseille de faire preuve de diplomatie. En fait, Tatius sera remplacé avant le retour des PJs et le rapport finira au feu (Roan-Ur est trop étroitement connecté à l'Empereur). Le fait que les PJs soient choisis pour cette mission est en fait une magouille de l'examineur de la Lune Rouge. Lorsqu'il se sera assuré qu'un PJ est illuminable, il s'arrangera pour suggérer à Tatius d'organiser la rencontre. Il interviendrait personnellement si les choses tournaient mal, ne voulant pas perdre un pion. Les PJs vont être mis devant ces choix : collaborer avec Roan-Ur (Gbagisme), refuser toute alliance avec le chaos, ou s'allier avec une ogresse illuminé qui veut sauver un village humain (Illumination à la Nyssalor). Je suggère de gérer l'illumination un peu à la Starwars, avec des points du côté obscure et ténébreux, et des pouvoirs en fonction si on s'approche fortement d'un extrême, mais, à la différence que le PJ garde toujours son libre arbitre et peut se racheter ou perdre sa sainteté à tout moment.

Séquence :

- **Convocation par Tatius**

Effondré après sa « victoire », le grand général a perdu de sa superbe. Dans son nouveau QG de citadelle blanche, rebaptisée pour l'occasion Argentinia, il charge les PJs d'une nouvelle mission : enquête sur l'état psychique et les exactions commises par Roan-Ur. Colons lunars et réfugiés arrivent par centaines pour s'installer à Argentinia et c'est ces réfugiés qui véhiculent les histoires de la révolte des Monts d'Automne. Tatius, ne veut plus tolérer aucune compromission avec le chaos. En fait, il est manipulé par un examineur de la Lune Rouge, l'honorable Apius Aglus. Celui-ci sera de passage à Pavis mais refusera de procéder à l'examen des PJ après les avoir vu brièvement (a décelé qu'un PJ est illuminable et reporte donc son intervention). Apius Aglus s'est rendu à Argentinia après son passage à Pavis, et cela peut être su par les PJs si ils posent la question à Tatius ou à d'autres officiels.

- **En chemin vers les Monts d'Automne**

Les PJs traversent un village Orlanthe. Quand ils entrent dans le village, les fenêtres et portes se ferment. S'ils insistent, un vieux chef sort et se montre presque trop arrangeant, à condition que les PJs fassent savoir qu'ils ne sont que de passage. Soudain, une aile (20) de « Ceux qui sont morts », cavaliers lunars style « Légion étrangère » fait irruption dans le village . Zora, leur décurion, saisit un nouveau né et sa mère et pose la question : « Le général sait que vous avez un forgeron qui travail en cachette. Nous voulons connaître le lieux de sa forge ». Sous la menace, un homme sort des rangs et se dénonce comme étant ce forgeron, et sa femme et son bébé sont ceux qui ont été pris au hasard. Zora fait alors emmener l'homme (avec un collier d'esclavage), puis il place la femme en travers de sa selle, en disant « pour amuser les broos », et il attache le nouveau né à une corde, et le tire à cheval...Un vieil homme s'avance, se met à

genoux et embrasse la robe d'un des soldats, il dit « mon fils, ne laisse pas faire cela, je t'en supplie, je te pardonnerai, mais mes vieux yeux ne peuvent pas voir ma propre chaire devenir un assassin ». Le soldat à qui il s'adressait prend un air interloqué, puis hilare, repousse l'homme du pied, et dit « tu as raison, il vaut mieux que tu ne voies pas cela, vieux fou », puis il tranche la tête du vieillard d'un coup de cimeterre. Comment les PJs vont-ils réagir à un acte aussi horrible ? En tous cas, ils verront parmi les soldats, des yeux horrifiés, et un jeune vomira sous le choc...

Le lendemain, ils croisent la même patrouille sans Zora (est allée faire son rapport), qui leur demande ce qu'ils font ici, semblant tout ignorer de la première conversation (ils ont subi le sort d'oubli). S'ils demandent à être guidé vers Roan-Ur, ils le seront, après contrôle des papiers.

- **Interview avec un boucher**

La scène se passe à peu près comme raconté dans l'article. Le PJ est monté au sommet de « Pella's stool » Par Krakow l'homme scorpion, accueilli par Miranda la broo, sa fille. Puis Roan-Ur accepte de discuter. Si il ressent menace ou impudence, il saisit l'émissaire à la gorge et met au dessus du vide, lui expliquant que c'était ici un lieu de sacrifice orlanthi, et tenant des propos gbagiens. Seul l'humour (et si possible axé sexe peut sauver l'émissaire à ce stade). Roan-Ur est quasi invincible. Tout en menant la discussion, il scrute l'horizon et voit des éclairs en direction de « Ringing Swordwound » puis de « Lizard Gate », révélant la présence d'une Voix des Tempêtes. Il envoie alors Krakow encercler avec des broos le village de Ringing Swordwound, saisir femmes et enfants et menacer de les tuer tous si le prêtre ne se rend pas et ne met pas de collier d'esclave. Krakow demande si la sentence doit être exécuter de toutes façons, et sauf intercession de l'émissaire, le général acquiesce. Comble, l'émissaire pourrait se voir proposer le commandement adjoint de la mission. L'accepter le plongerait dans le gbagisme.

- **Un choix lumineusement chaotique**

De retour parmi son escorte, l'émissaire va être mis devant sa conscience. Si il fait vite il peut faire obstacle au plan de Roan-Ur. Si les PJs sont dans l'indécision, ils se verront aborder par une ogresse cuisinière de l'armée broo, qui a entendu parler de la nouvelle mission. Elle est issue de Swordwound, et son clan y vit parmi les humains, dévorant un bébé de temps en temps. Elle est illuminée. Elle vient implorer l'aide des PJs, qu'ils sauvent le village. Elle propose l'assistance de son clan dans cette tâche (les ogres n'ont pas envie qu'on leur tue leur garde manger, et leurs propres enfants !). Si les PJs acceptent l'aide des ogres, cela serait le déclic pour l'illumination à la Nyssalor. L'ogresse, Greta Walkula est une vraie bombe sexuelle. On pourrait tenter un PJ d'en faire, sinon sa femme, du moins sa maîtresse.

- **Les Sept légionnaires**

Si les PJs ont décidé d'aider le village, ils peuvent avoir, en galopant, 2 heures d'avance sur les broos. A eux de coordonner la réalisation de pièges ou d'enchantelements de défense (un acolyte d'Orlanth sait faire sauvegarde 1). Les broos vont attaquer seuls. Si ils sont défaits, Roan-Ur enverra une aile de « Ceux qui sont morts ». Au conseil du village, il apparaît que le plus sage serait d'évacuer le village. Pourtant, Greta propose une version alternative : tenter d'assassiner Roan-Ur, en mêlant dans sa nourriture un acide. Elle aurait besoin des PJs pour distraire Krakow et Miranda, qui d'habitude goûtent les plats (passe-passe, illusions bienvenus !). Encore une fois, accepter le chaos à ce stade, mènerait à l'illumination, à mi-chemin entre le gbagisme et le nyssalorisme. Si le plan est mené à bout, Roan-Ur s'en tirera de justesse, de par ses enchantements de vie inouïes, mais mettra plusieurs mois à guérir, et sera choqué. Krakow ou Miranda donneraient l'alerte et les PJs devraient fuir en hâte, affrontant probablement une ou deux ailes de « Ceux qui sont morts ».

NPC

Krakow, homme scorpion illuminé, initié de Bagog et de Yanafal Tarnils

FOR 22, CON 15, TAI 21, INT 9, POU 8, DEX 18, APP 11

PV : 18 (8/6/5/3)

PA : 3 points de peau partout, + 7 de maille torse, tête et bras (argent enchanté)

Cimeterre RA 4, attaque 85%, parade 50%, dégâts 1D6+2+2D6

Gd marteau RA 3, attaque 80%, parade 60%, dégâts 2D6+2+2D6

Bouclier kite parade 80%

Dard, RA +3, dégât 1D6+2D6 + poison POT 15 (agit en 3 rounds)

Arbalète lourde 1/3 rm, attaque 75%, dégâts 2D6 + 2

Magie spirituelle : Lame de feu, détecter ennemis, fanatisme, soin 2, communication mentale 1

Magie divine : Berserk, Bouclier 2, Soins des blessures x 2, Blocage spirituel 2, Carapace, Croissance de jambes.

Dons de Yanafal : Ne dort jamais (ne suit pas l'interdit correspondant), immunisé aux maladies

Trait chaotique : Réfléchit les sorts de 9 points de magie ou moins (c'est ça qui l'a rendu populaire auprès de Roan-Ur, et l'a sauvé quand ce dernier a massacré sa reine et son clan)

Objets magiques : Grand marteau en acier (PA 15)

Cotte de maille en argent enchanté
 Bouclier kite en acier (PA 24)
 Cimenterre en argent enchanté
 Couronne de reine : cristal chaotique de renforce trait chaotique 3 (si détruit, ne réfléchit plus que 6 points de sorts) + 3 gemmes matrices de Carapace, croissance de pattes et 15 PM (non souillée par chaos). La couronne corrompt le porteur, l'amenant à dévorer un de ses amis (chaque jour attaque POU 3 vs POU du porteur. Si succès, contrôle le porteur. Krakow le sait et ne porte pas la couronne, mais la tient à la main en cas de besoin pour un combat. Cet effet est lié au cristal.
 Fibule de décurion avec matrice de 10PM + matrice de soin des blessures

Les broos de Roan-Ur, initiés de Thed

Utiliser des broos atypiques supérieurs comme ceux du supplément « Pavis et Big Rubble » pages 191-200
 Ces broos ne sont pas équipés de matériel lunar. Krakow les commande en mission, et il a pour consigne de ne pas expliciter auprès des populations le lien entre lui et le Général Roan-Ur.

Ceux qui sont morts, initiés de Yanafal Tarnils (20)

FOR 15, CON 14, TAI 15, DEX 13, POU 3D6+2, INT 12
 PV : 15 (6/5/4)
 Points d'armure : 8 en vitale, 4 ailleurs
 Cimenterre RA 7, attaque 80%, défense 40%, dégâts 1D6+2+1D4
 Bouclier kite défense 80%, PA 16
 Grande lance attaque 60% , dégâts 1D10+1+3D6 (1/3 en sont équipés)
 Arcs longs attaque 60%,dégâts 1D8+1 (1/3 en sont équipés)
 Equitation 1/2 30% (descendent de cheval au combat), 1/2 70% (restent à cheval)
 Magie spirituelle : Démoraliser, disruption, fanatisme, soin 1, communication mentale 1, réparer 1, soin 2, protection 3
 Magie divine : Berserk, cimenterre de vérité, Soins des blessures
 Dons de yanafal / interdits (cf page 62 Tales of The Reaching Moon n°17)
 Possessions : cotte de maille localisations vitales, sinon cuir souple et bouilli (4/8)

Zora la faucheuse , décurion de « ceux qui sont morts », illuminée gbagienne, sorcière de Jakaleel (version sœurs de l'enfers qui n'a pas encore son nightmare)

FOR 13, CON 14, TAI 12, INT 16, POU 17, DEX 16, APP 16
 PDV 13 (6/5/4)
 Faucheuse bâtarde, RA 7, attaque 80%, dégâts 1D10+1+1D4, défense 80%, PA 18 (acier)
 Grande lance attaque 70%, dégâts 1D10+1+3D6
 Fléchettes attaque 60%, 1/RA, dégâts 1D6 + poison POT 10
 Fouet main gauche : attaque 70%, 1/RA, dégâts 1D4+1D2+sur spécial immobilise 1 round
 Esquive 70%, Equitation 80%
 Armure : anneaux + cuir souple (6)
 Magie : Spirituelle : invisibilité, soins 2, fanatisme, confusion, dissiper magie 2, protection 5
 Mystique : cri fracassant oppose POU aux points d'armure de l'arme ou de la pièce d'armure. 60% Si succès, celle-ci se fracasse (seulement sur bronze non magique)
 Divine : Commander lune, sorts de prêtresse, Commander aux fous, Folie, Attaque mentale, Changer de forme, Don du chaos, Capturer l'âme.
 Don de Gbagi : Peut faire éclater une aura rouge sombre autour d'elle et sa monture. Tout ennemis à moins de 10 mètres d'elle perd 1 point de magie par round. Cela lui coûte 1 Point de Pouvoir et dure 15 minutes.
 Possessions : Sur sa peau, Matrices de points de magie (30 points)
 Matrice de Folie (en plus du sort qu'elle connaît)
 Enchantement de lien de lune contenant une lune de 5 m3 « Cœur de chimère » FOR 20, POU 16 (24), PDV 24 (36) Mvt 6
 Potions : Poison de lame POT 10 -5doses-
 Potion de soins POT 6 -5 doses-
 Potion d'invisibilité x 2
 Potion de protection 3 x 2
 Bougie de sommeil POT 15 x 3

Parchemin de Pluie de météores (zone 50 m de rayon, toute personne qui rate POU x 3 chaque round est frappée par un météore occasionnant 1D6 points de vie dans une loc + enflammant les vêtements 50% des fois.

Baguette de Lance de lune x 2 (1 à 4D6 dans la tête, armure protège, sorts non)

Zora est redoutable, mais doit être jouée comme une NPC très ambiguë. Elle a des tendances SM, est d'une cruauté incroyable, mais cela masque la blessure de l'abandon par ses parents Pentiens. Elle s'amuserait probablement avec les PJs, allant même jusqu'à désobéir aux ordres de Roan-Ur avant de les affronter si ils ne l'amuse plus. Zora pourrait être ramenée du côté brillant de l'illumination (mais pour combien de temps ?) par l'amour d'un PJ.

Chapitre 15 : La quête des porteurs de lumière rouge :

Les PJs veulent ressusciter Uyxabrûldur. Suivant les conseils de Maculus, ils vont devoir faire initier à Orlanth l'un des leurs. Puis il faudra descendre à nouveau dans la mine, affronter le Diamant sanglant, se faufiler dans le village elfe noir, se frayer un chemin à travers la vallée plongée dans l'horreur des ténèbres et enfin initier la quête selon les rites orlanthis pour descendre aux enfers chercher l'élémentaire. Cependant, le pire danger réside encore dans les PJs du groupe. Des intérêts divergent. Les PJs solaires vont recevoir la vision suivante de leurs dieux : « Le seigneur élémentaire renaît, tu te diriges face à lui. Tu lèves les bras comme pour saluer la nouvelle aurore, et soudain deux rayons passent sous tes épaules, l'un noir, l'autre rouge, et le Seigneur élémentaire se corrompt ». Les solaires devront veiller à ce qu'il demeure intact, non souillé, et si c'est le cas, ils seront grandement récompensés (possibilité d'appeler des élémentaires de soleil et d'apprendre Lance de soleil, en vouant un sous culte d'esprit ou divin ou en scellant un pacte élémentaire). Un perso illuminable ou telmori recevra ces visions « Une nouvelle aube arrive, tout se fige, des prêtres solaires fanatiques parcourent tout Prax, contraignant les gens dans un ordre qui leur aliène toute liberté... ». Il doit comprendre qu'il est censé arracher l'œil du Diamant sanglant, le jeter dans l'élémentaire, le corrompant légèrement. L'âge du chaos commence alors dans la vallée, mais cela semble un passage nécessaire. Si un tel PJ réussit cela, il serait récompensé par son Dieu (Telmor), et il deviendrait illuminé (il a accepté le chaos !). Enfin, un PJ d'Arachné Solara devra réussir à faire en sorte que l'élémentaire participe à un rituel du filet et intègre le Grand Compromis. Cela le privera d'une grande partie de son pouvoir, et les élémentaires mineurs de soleil ne deviendraient plus que des lumières. S'il y parvient, Arachné récompensera son envoyé.

S'initier à son ennemis :

Un des PJ illuminé doit s'initier à Orlanth pour diriger la quête, où il faut trouver un Orlanthi qui accepte de la diriger (incertain et dangereux). Accepter ce compromis justifie pour tous les PJs un gain de 1 point en illumination et un test. Cette séquence est à improviser. Un groupe a trouvé l'idée de faire enfermer l'un des siens dans une geôle de Boldhomme en compagnie de rebelles du Sentier de la Pomme, puis les autorités se sont arrangés pour faciliter une évasion, et accueillis au village, le PJ a pu prouver sa valeur comme Orlanthi et détourner les soupçons pour être initié à Orlanth.

Les immortels ceux qui vivent et ceux qui meurent :

C'est le retour à l'Oasis aux immortels, sous la veille du mostali de fer. Les PJs peuvent apprendre de Ogul l'immortels que d'horribles gémissements fusent de la mine. Le Diamant Sanglant, ayant compris qu'il est possible de forcer les passages clos, a ouvert le 4^{ème} sous sol, et d'innombrables créatures chaotiques sont remontées pour coloniser la mine. Le mostali de fer peut aider les PJs en leur donnant les codes de la serrure de la salle runique et de la machine à enchanter, ainsi que les codes de réactivation des jolantis, nilmberg, gremlins, et surtout des pièges (boules de bowling). Mais cela ne suffira pas. C'est là qu'intervient un PJ (Aldalith, cendre d'arbre, du bois rouge, récemment élève du vampire Basmoli Néó). Il peut relever les nains morts de la mine qui n'attendent qu'un signe pour se relever. Pour cela, il faut se rendre dans la salle de refonte. Les nains sont morts en telle quantité qu'il n'a pas été possible de les « refondre » avant l'évacuation, et les cadavres ont été entassés. Le perso, utilisant son sens elfique peut palper toute la colère des morts et leur promettre une refonte dans les règles si ils l'aident à se frayer un chemin jusqu'au Diamant Sanglant (jets de sens elfique, puis jet d'éloquence, puis petite aide du vampire via la hache). Les PJs alors entourés d'une armée de squelette fragiles pourraient forcer le passage. Le gros de la séquence devrait être jouée en rôle play, et le combat final serait ainsi : les PJs sont assaillis par 1 à 4 créatures chaotiques en permanence (l'un meurt, un autre arrive), et doivent comprendre que le but est de centrer leurs attaques sur le diamant sanglant. Si les choses tournent mal, le mostali de fer intervient, mais alors il rejoint son ennemis dans la mort, se sacrifiant pour réparer les erreurs des siens.

Traversée et fuite dans la vallée des ténèbres :

Le village des elfes noirs a été déserté, à cause de la proximité du chaos. En fait, toute la vallée est devenue leur village, et ils ont proliféré. Des trollinets en cavale ont répondu à l'appel de Srot l'affuteur, lui-même devenu un

puissant initié d'Arachné Solara. Quelques familles de trolls des cavernes ont aussi élu résidence. Le seul refuge est la demeure d'Elerina, encore défendue par les derniers ardents. Ceux-ci auront du mal à accepter la version des PJs et à leur refaire confiance. Mais, vu la situation catastrophique dans laquelle ils se trouvent, quelques jets d'éloquence devraient suffire. Elerina dort, la vallée sent la moisissure. Des champignons géants ont remplacé les arbres du jardin. Les elfes noirs seront peu agressifs au début, mais rapporteront à Srot. Celui-ci, toujours aussi sournois, enverra un émissaire pour s'enquérir du motif de la visite des PJs. S'il devine qu'ils veulent ressusciter Uyxabrûldur, il réunira en toute hâte un groupe d'une centaine de guerriers assisté d'un énorme troll des cavernes. Il tentera d'empêcher les PJs de partir en quête, comme ils en ont empêché les orlanthis. La traversée de la vallée doit être inquiétant, mais somme toute peu dangereux, et plutôt agréable (les douces ténèbres de Subère ont été aménagées en paradis pour les rejetons de Kiger Littor et de Mee Voral). Par contre, manger d'une plante peut avoir des effets imprévus... En fait, les créatures chaotiques innombrables de la caverne suivent le porteur du cristal-œil du Diamant sanglant. Le chaos envahit la vallée. Lorsque les PJs commenceront le rituel (dure 1 heure), l'armée des ténèbres fera route, et à la fin de l'imprécation, ils seront là. Le but est de tenir 3 rounds puis de réussir un jet de cérémonie (1 chance par round) pour disparaître dans le plan des héros et échapper aux potions et billes de fronde. Le grand troll des cavernes va profiter du passage pour rentrer dans le cercle des quêteurs...

La colline d'or :

La route pavée magique apparaît sous le pied des PJs, les conduisant sur le chemin de la quête des Porteurs de Lumière. Chaque PJ doit prendre un rôle, celui de l'homme de chair pouvant être dévolu à un prisonnier, ou « volontaire ». Le rôle de Ginar Jar n'est pas indispensable car à certains moments de la quête, un avatar d'Arachné se manifesterait et expliquerait les stations. La première est la colline d'or. Elle porte bien son nom. Là, le seigneur de la lumière de Pavis (Haloric), qui est en quête pour son dieu rencontre attend un Orlanthi. Sa surprise est grande lorsqu'il voit arriver une connaissance : le PJ lunaire illuminé. Il l'appelle par son vrai nom (et non par « Orlanth »), et a tout le mal du monde à se laisser convaincre que le combat rituel doit bien avoir lieu. La vraie difficulté de la station est précisément de le convaincre ! Mais lorsque ce combat de parade (duel au premier sang) est fini, le grand troll des cavernes de la vallée tombe sur Halloric. La plus sage décision est de l'abandonner à son sort (c'est lui Yelmalió, et le grand troll est Zorak Zoran). Aider Halloric créerait une instabilité dans la quête.

Le château de l'aurore :

Cette construction monumentale a été bâtie par un peuple de géants aujourd'hui oublié. Les pièces démesurées sont entretenues par un savant nain fou « Von Valkenstein ». Celui-ci avait pour seul ami, le dernier de ces géants Chair-Jar, mais il est mort accidentellement suite à la chute d'un lustre il y a dix ans. Von Valkenstein a stabilisé le cadavre, usant de secrets mostalis, et s'est mis en tête de le ramener à la vie. Pour cela, il a conçu une machine : deux casques reliés par des fils, utilisant des matrices de vampirisme POU et INT permettent de transférer ces caractéristiques. Il ne manque plus qu'un « volontaire ». Von Valkenstein va tenter de convaincre un PJ de mettre le casque, usant de mille arguments (mentant, puis avouant et promettant de limiter la ponction...). A la fin, il pourrait même enfiler le casque lui-même, donnant vie à un horrible zombie, et se « lobotomiser aux ¾ » ! Un PJ pourrait vouloir récupérer le casque et les matrices qui s'y trouvent... Diabolisme ! Notez que Chair-Jar pourrait devenir l'Homme de chair de la quête s'il était convaincu de suivre les PJs... Un ascenseur descend aux enfers. Lankor Mye, ou du moins celui qui l'incarne devra savoir déjouer ce piège.

Le Roi Canine :

Ce célèbre molosse est le gardien des enfers. Il a une niche, non loin de l'ascenseur. Il est en fait blessé, et n'attaquerait pas une personne qui aurait le courage de s'approcher et de venir l'amadouer pour le soigner. S'il est combattu, il reviendrait plus tard dans la campagne semer la mort dans Pavis. Pour l'amadouer, instruments de musique, chants, nourriture... sont bienvenus. C'est là la quête de celui qui joue le rôle de Shalana Arroy.

Le Palais d'Obsidienne :

C'est le nom d'une auberge tenue par des trolls. L'ambiance bat son plein, l'accueil y est très convivial. Il y a moyen de rencontrer parfois des ancêtres. Une grosse mama troll la dirige. Le PJ qui fait Ginar Jar va se lier d'amitié avec une bande d'aventuriers trolls, qui veulent invoquer une grosse ombre et font la quête du voile de Xentha. Un esclave humain alimente en permanence le feu. Celui-ci naît d'une roche sur laquelle il suffit de verser de l'eau pour voir des flammes rouges se former. Celui qui joue le rôle d'Eurmal doit voler le feu et quitter la quête à ce moment. S'il faut une raison autre que la cupidité, mettons qu'un combat d'auberge survient et que les gens commencent à se lancer tout ce qui leur tombe sous la main, ...il ne faudrait pas que ce puissant objet tombe entre de mauvaises mains. Ou encore, on peut voir l'âme d'Uyxabrûldur souffler les flammes depuis l'intérieur de la pierre... Les PJs restant se verront chasser de l'auberge comme des malpropres.

Nécropolis :

La cité des morts a bien changé depuis que Yanafal Tarnils en a pris la direction. Une immense citadelle sombre en marque le centre. Les morts semblent ici bien vivants, et vivent comme au dessus, avec des quartiers selon cultures, religions et affinités. Les PJs doivent obtenir un rendez vous avec un responsable pour intercéder en faveur de la résurrection d'un des leurs ou de Uyxabrûldur. C'est un vrai dédale administratif, et seul celui qui représente Issaries arrivera à s'y retrouver et à contacter un fonctionnaire compétent...Celui-ci, paresseux et corrompu, s'il est incité, va prendre le double d'un formulaire remis ce matin même aux groupe de trolls pour le passage vers le monde de la surface de Fombrelina. Il en raye simplement le nom et remplace par Uyxabrûldur. En fin de compte, un rendez vous est fixé avec l'âme du PJ défunt ou de Uyxabrûldur. Celui-ci va reprocher tous les maux que lui ont infligé les PJs, refusant de revenir dans le monde de la surface. C'est au Pj qui fait Ginar Jar d'intervenir pour concilier les deux. Le mort va poser des exigences. Agacé par le vacarme, une trollesse va lancer sur le PJ qui fait Orlanth, une pleine marmite de soupe brûlante. S'il survit, Le défunt acceptera de suivre Orlanth hors des enfers. L'Homme de chair doit alors spontanément proposer son corps pour l'âme du défunt. Les PJs auront-ils menacé sa famille, où l'auront-ils convaincus de la justesse de son sacrifice ? La barque sombre de Caron attend les Pjs pour les remonter à la surface.

L'aube confuse :

Arrivés au niveau de la cuvette, Uyxabrûldur reprend forme (soit à partir du corps de l'homme de chair, soit à partir de la pierre de feu volée dans le palais d'obsidienne). Les ténèbres refluent pour un temps vers les anciennes grottes de Solarien. Le PJ solaire doit alors se soumettre à son jugement et rentrer dans sa substance. C'est alors que Le PJ illuminable doit décider s'il lance l'œil du Diamant Sanglant ou non. S'il le fait, l'élémentaire s'irise de rouge, et le chaos attaque en masse la vallée. Arrivent alors le groupe de trolls qui voulaient activer leur ombre Fombrelina. Ils sont agressifs et un rien les ferait engager le combat. Le PJ qui fait Ginar Jar doit alors tout faire pour arriver à une solution diplomatique. Il est possible de lancer la pierre d'obsidienne dans le Seigneur Élémentaire en pleine mutation, et les ténèbres étoufferaient le phénomène. Le rituel du filet d'Arachné pourrait être mené. Uyxabrûldur serait obligé de partager avec Fombrelina sa cupule, suivant le cycle jour/nuit. Il perdrait une grande partie de ses pouvoirs, mais le chaos serait contenu. Le PJ illuminable deviendrait illuminé si il accomplit cet acte. Si les parties n'arrivent pas à un compromis, il faut fuir la vallée, qui entre en âge de guerres du chaos, et remettre à plus tard la décision. Si le Pj illuminable refuse de jeter son cristal chaotique dans l'élémentaire, il perd son caractère d'illuminable, Uyxabrûldur chasse les ténèbres, la vallée redevient comme avant, mais, l'influence d'Uyxabrûldur se répand hors de la vallée : une nouvelle divinité mineure vient d'émerger pour la guerre des héros, un danger mortel pour les trolls de Dagori Inkarth, que leurs plus grands héros devront combattre. L'ordre solaire absolu s'impose dans la vallée, alors qu'Elerina revient doucement à la vie.

Récompenses :

Chaque quêteur doit faire un jet de cérémonie modifié par son rôle play. Si c'est un succès, il reçoit un don du Dieu qu'il incarnait. Orlanth est moins dupe, et ce jet va être modifié par un moins 50% mais par 10% de bonus pour chaque compagnon qui a plu à son dieu. Orlanth lui-même a promis de tenir compte de l'avis de chacun de ses compagnons... En cas de succès Orlanth il ne nuira pas à l'illuminé (pas de rêves transmis aux prêtres...), ce qui fait que ce dernier pourra poursuivre sa voie dans le culte et bénéficier des jours saints et apprentissage de sorts. En cas d'échec, même si Yanafal valide la quête, Orlanth va maudire l'aventurier. Par exemple, en cas de ciel orageux, la foudre frappe systématiquement l'aventurier plutôt qu'un autre paratonnerre (à lui de se ruer sous un abris !). Les Pjs pourront aussi être remerciés, qui par Telmor, qui par Uyxabrûldur. Elerina sera plus réservée...

Chapitre 16 : Le retour du prince

Une fois n'est pas coutume, Gim Gim a flairé la piste du dernier artefact . Cette piste mène à une colline isolée au confluent de la Zola Feel et de son affluent au nord du conté de Pavis. Malheureusement, il semble qu'un chef orlanthi ait récupéré l'artefact et en ait fait le symbole qu'attendait la résistance pour lancer le début de la révolte (c'est Argrath, qui à l'époque n'est même pas encore seigneur des vents). Il dispose d'un millier d'hommes et n'attend qu'une chose : que Sor Eel soit assez stupide pour envoyer une troupe trop importante se perdre dans les brumes qu'il a fait se lever autour de sa colline. Il a prévu alors un raid de monteurs praxien sur Pavis et espère emporter la ville suite à ce coup de bluff. Hélas, si Sor Eel est entouré d'incompétents (les PJ) , il n'est pas encore tout à fait stupide . Il sait bien que les troupes dont il dispose sont tout juste suffisantes pour tenir Pavis et quelques autres points stratégiques. Aussi va t'il envoyer nos PJ recruter des mercenaires pour l'occasion. De bons mercenaires sont les nains de Mine de Nains. Le culte du Canon peut se révéler un atout majeur pour enlever la tour qui s'élève au sommet de la colline des grisons. Mais les orlanthis ont eu la même

idée. Aussi les nains loueront leurs services à ceux des PJ ou de l'ambassade orlanthie qui rendront le meilleur service : ils ont une pièce de la Machine à récupérer à l'extérieur. Aux PJ d'être plus rapides et doués que leurs concurrents orlanthis.

Si les orlanthis n'arrivent pas à louer les services du culte du Canon, ils engageront une bande de mercenaires dragonknewt du nom de « Ichlich ». Ces guerriers montés sur demi-oiseau peuvent se révéler de farouches adversaires. Le reste de l'armée orlanthie se compose de citoyens « libres » de Pavis, armés de simples lances (milice), de monteurs d'animaux praxiens, de pirates loups (élite), de sararites exilés de canards frondeurs rescapés et de grisons. Les lunars pourront recruter des volontaires (eh oui, les soupes populaires de Teelo Norri, ça sert aussi à ça !) . Ils disposeront de quelques décuries de leurs trois légions régulières (Lanciers Antilopes, Peltastes du Bouclier d'Argent et Phalanges de Marbre). Ils pourront faire appel à leurs alliés yelmalites pour fournir quelques files de templiers. Enfin, Sor Eel leur confiera 5 monteurs de vouivres appartenant à sa propre garde, ils formeront l'élite. Je vous laisse déterminer les capacités de combat de chaque troupe en fonction des règles de combat que vous découvrirez dans ce site. Etant donné qu'il ne s'agira que d'une escarmouche, et que c'est les PJ qui ont été au premier plan dans toute cette affaire, Sor Eel confiera le commandement à un des PJ. Cette décision peut apparaître absurde, mais après tout, comme le dira Lacrymus, « l'histoire est pleine de généraux incompetents ». Les PJ vont devoir choisir parmi eux un « général » et se placer pour ceux qui le souhaitent à la tête d'une troupe (devront dessiner leur étendard, trouver leur cri de guerre...). Si vous le souhaitez, le budget alloué par Sor Eel doit permettre d'améliorer quelques troupes par un équipement supérieur. Il faudra faire des choix ! Prenez le temps pour décrire le départ de l'armée (musique pompeuse ...). Attention, quelques imprévus sont au programme :

Des espions infiltrent l'armée. Heureusement, si les PJ ne font pas attention, Sor Eel a chargé quelques uns de ses assassins de la Lune Bleue d'éliminer les espions les plus probables discrètement. Hélas, les assassins ne sortiront pas de Pavis. Aux PJ de comprendre que c'est à eux de prendre la relève.

Le choix du général ne va pas manquer de rendre les autres tribuns de Pavis jaloux. Ils organiseront une petite réception avant le départ de l'armée lunaire, pour, faute de mieux, cracher leur mépris et proférer quelques menaces à demi-mots. Si l'occasion s'y prête, il pourrait bien y avoir une petite tentative d'assassinat sur le « général » à cette occasion. Ces « terroristes orlanthis » sont tellement violents...

Les nomades praxiens profiteront de la lente progression de l'armée pour lancer quelques raids sur les avant et arrières gardes. Ce ne sont que des préliminaires. Aucune magie divine ne sera lancée par les nomades. Ils testent leurs ennemis, et fuient après une seule charge.

Certains des soldats dans l'armée lunaire vont profiter du campement la veille de la bataille pour essayer de désertir (se faisant passer pour des blessés). Comment les PJ vont-ils gérer ces déserteurs ? Dressera-t-on des croix pour dissuader d'autres candidats ?

La nuit, Urin Theg, le grison eurmali, va pénétrer dans le camp et tenter d'assassiner le général. Un PJ est de garde lorsqu'il a l'occasion d'entendre une sentinelle se faire égorger. Va-t-il réagir judicieusement et se ruer dans la tente du général (objectif prioritaire) en hurlant « à la garde » ? Ou aller voir nonchalamment ce qu'il se passe, comme le ferait un garde de base dans les jeux vidéos. Auquel cas, l'espérance de vie du général en prendrait un coup...

Il existe un sous-terrain que Argrath entend bien utiliser pour mettre en lieu sûr l'artefact en cas de défaite (il s'échappera lui-même par téléportation). Si les PJ suspectent ceci, il serait judicieux de faire une reconnaissance nocturne pour trouver la sortie du sous-terrain, et intercepter l'équipe chargée d'aller mettre l'artefact en lieu sûr. Sinon, Sor Eel risque bien d'être très déçu, même en cas de victoire lunaire.

Au cours de la bataille, les PJ pourront voir Argrath, à l'allure princière (dont ils ignorent le nom et le destin) et des acolytes d'Orlanth lancer des éclairs depuis le haut de la tour. Heureusement pour les PJ, la présence éventuelle du culte du canon, va forcer les sararites à en sortir. Argrath invoquera alors le pouvoir de l'Echarpe de Brume d'Orlanth et un brouillard extrêmement dense et étendu s'étirera sur le champ de bataille. Ce sera une mêlée mortelle où les chefs d'unités découvriront leurs adversaires (nombre et qualité) au dernier moment. Le camp gagnant ne sera identifié que lors de la levée du brouillard (qui va durer une heure). Cependant, Argrath fera faire régulièrement des divinations à Orlanth pour savoir si il doit profiter du brouillard pour donner l'ordre de replis.

Après la bataille, c'est au général victorieux de donner le nom de la bataille. Si les PJ gagnent grâce au culte du Canon, la bataille de « Canon Lune » pourrait être un bon exemple. L'attitude de Sor Eel dépendra de ses rhumatismes (jet de chance des PJ), de l'issue de la bataille et du devenir de l'artefact. Elle ira depuis la disgrâce jusqu'au triomphe avec défilé dans Pavis et remise de médailles. Sor Eel insisterait alors pour récompenser lui-même chacun des PJ si ceux-ci sont victorieux et ramènent enfin l'artefact. Plutôt que de l'argent, Sor Eel préfère confier des charges (exemple : celle de directeur des bains publics) ou des avantages en nature (chambre au palais, trajet en bateau-lune pour l'Empire ...) Les cadeaux ne seront pas de même valeur bien sûr et dépendront bien plus du degré de noblesse du PJ, de son statut de citoyen impérial, ou de celui d'initié d'un culte lunaire que de ses mérites lors de l'action. Les PJ primitifs se verront remettre de petites verroteries et les nomades auront guère mieux (babioles inutiles). Les PJ qui sont officiellement dans l'armée lunaire ne

toucheront qu'une prime de risque car le combat fait parti de leur mission. Les autres seront mieux payés avec un maximum de 1000 impériaux d'argent pour le général.

Annexe 1 : Le discours de Bor Eel

Légionnaires... Soldats d'un Empire de loi et d'harmonie. Légionnaires, guerriers professionnels maîtrisant non seulement pilum pavois et cimenterre, mais servant balistes et catapultes, monteurs de sables fantassins lourdement armés ou auxiliaires ingénieux, exécutant manœuvres offensives et défensives. Légionnaires... formant des légions invincibles repoussant jusqu'à l'assimilation les meutes de barbares assoiffées de sang. Légionnaires...Le mot impose le respect. Vos aînés ont conquis ces terres à la pointe du cimenterre. Venus du cœur de l'Empire, ils ont versé leur sang pour l'espoir d'un monde de paix et de prospérité. Le sang a aujourd'hui séché et nos légions sont avides de renforts. Car c'est à vous que revient l'héritage, la mission de maintenir la paix jusqu'à ce que notre Empereur décide d'étendre la Ligne Brillante. La lutte contre le terrorisme est, vous l'apprendrez, une guerre bien plus sournoise que celle qui se joue sur les champs de bataille. Chaque jour, malgré le couvre feu, elle fait ses victimes. Les terroristes connaissent le terrain mieux que vous, ils ont de nombreux soutiens locaux, ils disposent de nombreuses ressources magiques. Mais nous leur feront obstacle par notre détermination et notre supériorité numérique. Si un légionnaire tombe, l'Empereur en renverra 2, votre venue en nombre en témoigne –à ce moment là, Bor Eel rougit puis marmonne rapidement la suite du discours de façon incompréhensible pour reprendre clairement la conclusion- Ayez foi dans la Lune et dans notre Empereur. La paix et la civilisation que nous proposons finira par s'imposer et les populations nous remercieront de les avoir libéré de toute cette barbarie. Soignez votre comportement. Chacune de vos actions engage l'Empire lorsque vous portez la tunique rouge. Mais soyez fermes dans l'application des directives de l'occupation, car la faiblesse vous ramènera certes chez vous, mais entre quatre planches. Soyez vigilants, et méfiants, prudents et avisés, et plus que tout disciplinés. Que Yanafal Tarnils guide chacune de vos missions....Gloire à la Lune Montante !

Annexe 2 :

La 5^{ème} décurie, 3^{ème} manipule de la légion des Peltastes au Bouclier d'Argent

Dalamites Pompéus : Décurion, 19 ans, initié de Yanafal Tarnils

Ce jeune Dara Happan, né à Raibanth dans une famille de simples cordonniers vient juste de signer après ses 3 ans de service militaire. Son père est devenu le chasseur préféré du Satrape, et cela lui a permis de veiller à ce que son fils bénéficie d'un bon entraînement et d'une promotion rapide au rang de décurion. Il n'a aucune expérience de commandement, mais c'est un bon soldat, convaincu de la noblesse de la cause lunaire. En difficulté, il compulse fébrilement le petit manuel rouge du « codex militaris yanafali ». Dalamites a une haute estime de sa citoyenneté, et prendra de haut les PJ, ce qui devrait le rendre assez odieux, vu son jeune âge. Il essaie de « jouer les nobles », même si, en temps de crise, son franc parler des bas quartiers ressort. Il est soucieux de bien remplir ses missions et de protéger le civil. C'est un bon camarade Yanafali, si on sait reconnaître son autorité citoyenne et militaire. Il vient de rejoindre la 5^{ème} décurie. Technique préférée : « Décurie, tous sur... » (désigne un ennemis, chaque membre de la décurie étant censé lancer un disruption)

Caractéristiques :

FOR 13, DEX 14, CON 13, TAI 12, INT 12, POU 11, APP 12

PV : 13() Poitrine 5() Abdomen 4() Tête 4() Jambe D 4() Jambe G 4() Bras D 3() Bras G 3()

PM 21 ()

RA missiles 3, mêlée 5, bonus dégâts (+ 1D4), PA 7

Compétences : fronde 70%, cimenterre 70%, dague 40%, esquive 50%, parade au bouclier hoplite 70%, premiers soins, sauter, nager 50%, connaissance des hommes, éloquence, parler praxien et vieux pavic 30%,

Possessions :

Armure de lamelle + cuir souple.

Fibule avec matrice de 10 PM

Bouclier hoplite en argent enchanté (cf. règle spéciale) avec matrice de « bouclier 2 »

Cimenterre avec matrice de « cimenterre de vérité » (Yanafal Tarnils)

Magie spirituelle : Vivelame 2, Disruption, Détecter ennemis, Soins 2, Protection 4, Réparer 2

Magie divine : Soin des blessures x 2

Grabillus : Optionne, initié des Sept Mères

Ce babouin géant a été incorporé et initié aux Sept Mères, après la victoire de Bouillon de Lune. Ce primitif a su par sa force et son courage gagner la considération des lunars. Il a donc été promu optionne de la décurie. En retour, il a développé une fidélité absolue à la hiérarchie, un peu comme un chien avec son maître. De ce fait, il fait un second précieux, surtout pour un jeune décurion qui aurait du mal à se faire respecter...Il est assez violent, et n'hésite pas à accompagner ses ordres de quelques baffes !

Caractéristiques :

FOR 21, DEX 16, CON 14, TAI 17, INT 10, POU 9, APP 8

PV : 16() Poitrine 8() Abdomen 6() Tête 6() Jambe D 6() Jambe G 6() Bras D 5() Bras G 5()
PM 9 ()

RA missiles 2, mêlée 3, bonus dégâts (+ 1D6), PA 5 (fourrure . cuir souple et cuir bouilli) + 3 à 6 selon loc

Compétences : fronde 60%, massue 70%, cimenterre 50%, esquive 70%, grimper 90%, sauter, nager, morsure (1D8+plein modif) bolas 50%, connaissance des babouins, parler praxien, babouin et vieux pavic 30%,

Possessions :

Armure de cuir souple + cuir bouilli.

Bouclier peltaste en osier (1PA, se tient plaqué sur 3 localisations en assurant 3PA de plus au contact et 6 contre les projectiles)

Magie spirituelle : confusion (7 Mères), disruption et soins 2 (Yanafal Tarnils)

Magie divine : Soins des blessures x 2, Blocage spirituel x 1

Cassus Lacrymus : Légionnaire, initié de Yanafal Tarnils

Vétéran âgé de 35 ans, il a survécu à la bataille de Bouillon de Lune, grâce à son ingéniosité ... pour éviter la première ligne. Lorsque le prêtre de Deezola s'est rendu compte que sa maladie était fictive, il a eu le choix entre la décapitation et une prolongation de 10 ans de son engagement dans l'armée. Il a opté pour cette dernière solution, qui s'est assortie d'une mutation des Phalanges de Marbre aux Peltastes aux Boucliers d'Argent. Ce taciturne pélorien, fils de fermier, a des tendances homosexuelles. Mais il sait rester très discret et n'est pas maniéré. Cela se manifesterait davantage une attitude sur protectrice avec un beau et jeune légionnaire. Pour ce jeune, il serait même prêt à entreprendre une action qu'il jugerait suicidaire. Objectif : survivre jusqu'à la quille dans 2 ans. Déclaration d'intention préférée : parade + esquive ! Cassus ne manque pas une occasion de faire une citation en Nouveau Pélorien (latin).

Caractéristiques :

FOR 11, DEX 10, CON 16, TAI 15, INT 13, POU 15, APP 10

PV : 16() Poitrine 8() Abdomen 6() Tête 6() Jambe D 6() Jambe G 6() Bras D 4() Bras G 4()
PM 15 ()

RA missiles 3, mêlée 5, bonus dégâts (+ 1D4), PA 7

Compétences : fronde 50%, cimenterre 55%/70%, pilum 50%/80%, dague 30%, esquive 80%, parade au bouclier hoplite 95%, premiers soins, parler praxien et vieux pavic 50%, sauter, nager 30%,

Possessions :

Armure de lamelle + cuir souple.

Bouclier hoplite

1 brassard en argent avec matrice de «Bouclier 1 »

1 potion de soins 6 (achetés à Grimfod)

Magie spirituelle : Protection 6, Soins 5, disruption, communication mentale 1

Magie divine : Soin des blessures x 1, Blocage spirituel x 1

Esmara Bentrada : Légionnaire, initiée des Sept Mères et de Pavis.

Originnaire de la Cité Vraie dans la Grande Ruine de Pavis, cette mère de famille a vu ses 2 fils se faire dévorer vivant par des trolls, alors qu'elle participait avec eux à une mission de défense du jardin elfique. Elle voue de ce fait une haine absolue aux trolls. Les elfes ont essayé en vain de calmer sa douleur. A moitié folle, elle s'est coupée les cheveux, et s'est engagée dans la seule armée qui voulait bien d'elle. Elle espère que les lunars pacifieront la Grande Ruine et restaureront la grandeur de Pavis, rejetant les trolls en Dagori Inkarth pour longtemps. C'est la prêtresse de Teelo Nori qui l'a recruté, alors qu'elle errait entre les soupes populaires et les distributions de joujoux impériaux aux orphelins. Elle a parlé de son cas à Mystigra, une trollesse prêtresse de Jakaleel et lointaine descendante de Bina Bang et Pickat Yaraboum, mais Esmara refuse de se faire soigner par une trollesse. Sa douceur féminine est maintenant bien refoulée derrière un bouclier de rudesse, qui lui permet de survivre dans cette ambiance militaire machiste. Parfois, elle voit dans les PJ comme ses enfants, et deviendrait

une vraie lionne si quelqu'un tentait de leur nuire. Sa spontanéité risque de mettre le décurion en grand danger (charge avant les ordres...).

Caractéristiques :

FOR 16, DEX 16, CON 10, TAI 11, INT 9, POU 12, APP 10

PV : 11() Poitrine 5() Abdomen 4() Tête 4() Jambe D 4() Jambe G 4() Bras D 3() Bras G 3()
PM 12 ()

RA missiles 2, mêlée 4, bonus dégâts (+ 1D4), PA 7

Compétences : fronde 70%, Grande hache 85%/70%, esquive, premiers soins, parler praxien et vieux pavic, sauter, nager, dague 50%

Possessions :

Armure de lamelle + cuir souple.

1 potion de soins 6 (achetées à Grimfod)

Magie spirituelle : confusion (7 Mères), disruption, soins 2 et fanatisme (Yanafal Tarnils)

Magie divine : Soins de blessures x 1, folie x 1 (7 Mères) et Guérison totale (Aldrya via Pavis).

Grimfod : Légionnaire, newtling,

Cet ancien esclave des dragonewt a été employé quasi de force dans l'armée après avoir été pris en flagrant délit de contrebande. C'est un petit filou, magouilleur et débrouillard. Il a notamment une filière de trafic avec un voleur de Lambril qui « récupère » les stocks presque périmés (durée une semaine) du temple des Sept Mères et les revend au dixième du prix (soit 3 impériaux : il n'oublie pas de se faire une marge de 0,5 impériaux lorsqu'il en revend aux autres légionnaires). Il est passé maître dans l'art d'éviter les combats en « partant en éclaireur ». Il est trop récent dans la vallée pour être initié de la Zola Fel. Il possède encore un peu de magie dragonewt, mais sa force, c'est surtout ses contacts !

Caractéristiques :

FOR 12, DEX 16, CON 11, TAI 7, INT 15, POU 13, APP 9

PV : 9() Poitrine 4() Abdomen 3() Tête 3() Jambe D 3() Jambe G 3() Bras D 3() Bras G 3()
PM 13 ()

RA missiles 2, mêlée 5, bonus dégâts (0), PA 1 (écailles de poissons) + 3 cuir bouilli en opération terrestre.

Compétences : fronde 70%, cimenterre et dague 50%, esquive 80%, nager 90%, canoter 30%, sauter 70%, premiers soins, parler praxien et vieux pavic, et vieux draconique 30%

Possessions :

Armure de cuir bouilli + cuir souple.

1 potion de soins 6

2 bombes fumigènes, 1 dose d'encre (dissimule dans rivière)

Magie dragonewt : croissance (+6 TAI/rd), création d'ailes

Magie spirituelle : Mobilité 4, soins 4, dissiper magie 2, disruption

Annexe 3 : Urin Theg Acolyte d'Eurmal l'assassin, voleur démembré polymorphe.

Caractéristiques :

FOR 15, DEX 20, CON 14, TAI 9, INT 15, POU 14, APP 6

PV : 12() Poitrine 5() Abdomen 4() Tête 4() Jambe D 4() Jambe G 4() Bras D 3() Bras G 3()
PM 14 () +4 () en cristal mort).

RA missiles 1, mêlée 4, bonus dégâts (+ 1D4)

Compétences : dague lancée 70%, arbalète 90%, épée large 60%, dague 60%, esquive 85%, dissimuler, baratin, passe passe, grimper, sauter, nager, équitation, déplacement silencieux et se cacher 80%

Possessions :

3 fioles de poison de lame de puissance 12 (),

une bague contenant une dose de poison ingestif de puissance 16,

Matrice de détecter argent et ennemis tatouées sur sa peau

1 cristal mort de 4 PM

3 matrices de lien d'esprit de magie : Contremagie 4 (INT 12, POU 16()), Soins 4 (INT 15, POU 12())
et Dissiper magie 6 (INT 16, POU 9())

Armure de cuir souple spécialement bénie par Eurmal : évite 20% des coups automatiquement, mais dans 10% des cas, double les dégâts qui passent l'armure.

Armure de cuir bouilli en opération « musclée »

Magie spirituelle : pied chaud

Magie divine : Dissimulation, Devenir Bor Eel, Coup x 2, Retirer main + sorts de prêtre.

Annexe 4 : Note de Garrath

Cher Thurin,

Enfant nous aimions traquer les marmottes dans nos montagnes glorieuses. Lorsque la tempête réjouissait nos cœurs, nous rigolions dans les cavernes des bons tours joués à nos druides. C'est à cette amitié que je fais appel. Certes notre cause est louable, la liberté n'a pas de prix dit on. Mais les méthodes que tu as choisies ne peuvent satisfaire sa noblesse. C'est en usant des moyens de l'ennemi qu'on corrompt son cœur et qu'on le livre au chaos. Ressaisis toi, mon ami. Le Vent Secret a de grands desseins, et ton souffle y sera nécessaire. Bientôt l'occupant pansera ses premières blessures et la dévoreuse de chevaux reculera lorsque se lèvera une tempête nouvelle : notre tempête. Je sais que tu as pris des contacts avec nos amis nomades pour les trois fleurs. Je l'approuve et moi même suis en pleine négociation avec leurs chefs. Ne gâche pas tout, tu sais comment ils sont pointilleux sur les règles de l'honneur.

Qu'Orlanth te donne le courage de dix chefs et la vertu de 5 druides

Garrath

Annexe 5 : Table alternative des dons et interdits du culte de Yelmalio

Dons du culte de Yelmalio

1. Capacité permanente de longue vue (+25% en scruter, baisse ½ pénalité tir longue portée).
2. Capacité permanente de viser à la lance (pas de malus et frappe au RA normal).
3. Chance d'empale x 2 à la lance.
4. Capacité permanente de viser au javelot.
5. Œil de chat comme sort réutilisable pour les initiés et permanent pour les prêtres.
6. Empathie avec les chevaux (Dressage 2* moins de temps, résistance du cheval /2, compétence de combat du cheval max. = compétences de combat du dresseur - 25%).
7. Résistance à la magie, de jour (+4 en POU pour les jets d'opposition en défense).
8. Résistance aux esprits, de jour (+4 en POU pour les jets d'opposition en défense).
9. Capacité permanente de viser à l'arc
10. Empathie avec les oiseaux (Dressage 2* moins de temps, résistance de l'oiseau /2, compétence de combat de l'oiseau max. = compétences de combat du dresseur - 25%).
11. Récupération des points de magie 2 fois plus rapidement.
12. 2 fois plus de points de fatigue.
13. Con x 2 pour les jets d'opposition contre poisons et maladies.
14. Le roc : ne peut pas reculer (même si spécial, critique ou charge)
15. Don du défenseur (Pas de malus pour parer à la place de quelqu'un d'autre).
16. Coup de grâce : A la lance à 2 mains, coup réussit devient empale si renonce à autre action
17. Cœur d'or : Les sorts de lumière durent et portent deux fois plus longtemps
18. Paroles d'or : apprend les langues (écrit/parlé) en deux fois moins de temps
19. Résistance au froid (1/2 dégâts dus au froid magique, résistance exceptionnelle froid naturel).
20. Don du gardien : Ne dors jamais (pas d'étude possible durant cette période).

Interdits du culte de Yelmalio

1. Ne jamais mentir.
2. Toujours rester fidèle en amour comme en amitié, et tenir parole.
3. Ne jamais utiliser d'autres armes que les lances, javelots et arcs.
4. Ne jamais fuir devant les, ni se rendre aux adorateurs de Zorak Zoran ou d'Orlanth
5. Ne jamais coopérer avec, ou même adresser la parole à un troll.
6. Ne jamais coopérer avec, ou même adresser la parole à un nain.
7. Ne jamais coopérer avec, ou même adresser la parole à un orlanthi
8. Toujours aider un elfe dans le besoin.
9. Ne jamais aimer une autre personne qu'une adoratrice de la terre.
10. Ne jamais se laisser corrompre.
11. Protéger les chevaux.

12. Protéger les oiseaux.
13. Protéger les femmes et enfants humains et elfes.
14. Toujours entretenir une source de lumière la nuit.
15. Ne jamais désobéir aux ordres d'un supérieur solaire.
16. Ne jamais corrompre quelqu'un.
17. Ne jamais utiliser de magie non validée par le temple.
18. Ne jamais utiliser/ingérer de poisons (tabac, alcool, etc.).
19. Ne jamais refuser un défi singulier.
20. Toujours accepter une reddition (sauf Ténèbres et Chaos).

Annexe 6 : Test initiatique écrit

Annexe 7 : Test initiatique oral

Ceci est une liste de questions susceptibles d'être posées par un examinateur de la Lune Rouge pour juger du cheminement d'un être vers la « guérison lunaire ». Le principe en est le suivant : la première question a pour but de déstabiliser le candidat en mettant le doigt sur un moment de sa vie où il a été vraiment peu glorieux ou en contradiction envers ses sois disant valeurs morales. Le candidat ne doit pas vraiment chercher à y répondre en se justifiant plus ou moins consciemment, il doit reconnaître ses faiblesses et les confier humblement à la Déesse. La deuxième question a pour but de susciter un chemin lunaire au candidat. Celui-ci doit en ayant reconnu ses défauts, accepter de les assumer pleinement et les mettre au service de l'Empire.

Unem Nesser : Ce solaire brille parfois par sa lâcheté, il a massacré un village troll en les attirant hors de leur habitation en criant « Uruk », terme en langue sombre pour « amis ».

1^{ère} question :

Quelle différence y a-t-il entre un ennemi qui vous flatte de bonnes paroles et un ami qui vous tire une flèche dans le dos ?

2^{ème} question :

Sous quelle condition le courant d'air ne parvient-il plus à éteindre la flamme de la bougie ?

Sylvio Bornéone : Ce sinistre individu n'hésite pas à sacrifier ses amis à des fins personnelles.

1^{ère} question :

Quelle différence y a-t-il entre un vampire et un héros ?

2^{ème} question :

Est-ce pêcher que d'empoisonner son prochain ?

Mériadec : ce telmori a laissé mourir son frère loup, et n'a pas utilisé un don pour le ressusciter .

1^{ère} question :

Une poule pond un œuf, le couve, mais voit un renard s'approcher. Doit-elle prier pour demander de vraies ailes ou prier pour demander que l'œuf éclore plus vite ?

2^{ème} question :

Comment un eunuque peut-il avoir des enfants ?

Soman : Ce personnage censé être ciment du groupe, joue les stars, mais en cas de crise, brille par son absence.

1^{ère} question :

Un troupeau de moutons se dirige en courant droit vers un précipice. Un seul des ovins a compris le danger. Doit-il bêler dans la cohue et tenter de prévenir le troupeau ou s'arrêter net pour sauver au moins sa vie ?

2^{ème} question :

Comment une étoile pâlotte peut-elle dépasser la renommée d'une géante ?

Annexe 8 : Les grisons, sympathisants et ogres de la Porte des Cornes

Desi : « Grand père », prêtre de la Zola Feel cf « River of Cradles » page 98. Possède un anneau de racines de saule avec une matrice de lien d'ondine, un sort de commandement d'ondine et un sort de prolongement de commandement 2. Son ondine, « triple coque » mesure 3 m³, a une force de 21, un pouvoir de 11 et 29 points de vie.

Les newtling : Initiés de la Zola Feel. Points de vie 7 à 9 (4/3/3), armure de 1 (peau écailleuse) et glissante (pas d'empoignade possible). Armés de tridents frappant au RA 7, à 50% pour 1D6+1 points. Ils maîtrisent le filet léger à 60%, lancé au RA 1, immobilise une seule localisation avec une force du filet de 20. Esquivent à 80%. Connaissent les sorts spirituels de glue 3 yeux de la rivière, extinction 3, soins 3 et les sorts divins de flotter 1, guérison blessures, respirer eau, commander ondine et protection contre le feu. Ils nagent à 96% et sont très

discrets (80%). Ils possèdent chacun une rame avec une petite ondine de 1m³ qu'ils ne lâchent habituellement que pour accélérer un déplacement (pas pour le combat).

Thurin Farwalker : Initié d'Orlanth, un « vrai » héros ... Points de vie 20 (9/7/6), points de magie 12 (+10 en matrice). Armure d'anneaux et plaque sur la tête + cuir souple (9/6) . Epée bâtarde en argent enchanté qui immunise le porteur aux sorts de démoralisation : RA 6 , 95% attaque, 65% parade, dégât 1D10+1+1D6 (+2D6 si Force 4), 12 PA.

Bouclier rond briseur d'épée, 90% en parade, PA 10, esquive 80%. Magie connue , spirituelle : vivelame 4, soins 4, mobilité 2, Force 4. Divine : guérison des blessures x 2, blocage spirituel x 2

Objets magiques : matrices de Nappe de brouillard x 2 et vol x 4, matrice de 10 PM, épée d'argent spéciale. 1 potion de téléportation guidée vers le poste de douane de la famille Kaloum.

Via Chantépée : Fleur de Mort, initiée d'Humakt. Points de vie 11 (5/4/3) , points de magie 15. Armure de cuir souple noire, partout sauf sur la tête + plaques sur les jambes et la poitrine. Une épée courte dans chaque main. Main droite : épée en acier faisant double dégât quand touche la tête (don d'Humakt) PA 15 avec cristal mort de 8 PM dans la garde, RA 7 , attaque 90% parade 70% . Main gauche : RA 10, PA 10, attaque 75% parade 80% . Bonus aux dégâts +1D4. Magie connue : Spirituelle : démoralisation, lame de feu, protection 3, soins 2, coordination 2, parade 2. Magie divine : détecter la vérité, blocage spirituel 1. Humakt l'a bénie de la façon suivante : si elle meurt l'arme à la main, elle revient à la vie avec un membre de moins quelques minutes plus tard, aux côtés de son ami Thurin (ça tourne à la Monti Python Sacré Graal !).

Torix et Verkerix : Conducteurs de la roulotte de la Fleur de Mort. Initiés d'Orlanth. Points de vie 15 (6/5/4), points de magie 3D6. Epée large RA 7 70%/30% 1D8+1+1D4, esquive 50% , bouclier rond 60%, arc composite 60%. Magie connue : disruption , soins 2, mobilité 2, vivelame 2 et guérison des blessures.

Coakles : Pygmée monteur d'autruche (vitesse 13) , initié du Taureau Tempête. Armure cuir bouilli + cuir souple (4), points de vie 11 (5/4/3), points de magie 16 +14 (esprit de pouvoir). Arc simple 85% 1D6+1, monter autruche 96%, hachette 90% RA 7 1D6+1 (pas de bonus aux dégâts) , écu 70% PA 12 . Magie spirituelle : détecter ennemis, dissiper magie 4, fanatisme, soins 3, protection 4. Magie divine : Guérison des blessures, faire face au chaos et berserk. Sent le chaos à 40%. Possède une matrice de lien d'esprit de pouvoir sur sa peau, une hache de bataille avec une matrice de vivelame 4 utilisable que par les initiés d'un culte associé à la rune du vent, une broche émeraude représentant un dragon, et un cristal vivant de renforcement de sorts 2.

Zyrgas : Pygmée monteur d'autruche (vitesse 13) , initié de l'Enfant Trouvé (dieu chasseur). Javelot 50% attaque dégât 1D6+1, esquive 50%, parade à l'écu 50%, Arc simple 95% , monter autruche 95%, pister 80%. Armure 4 points, points de vie 11 (5/4/3) , points de magie 14. Magie spirituelle : mobilité 2, disruption, dardart, sacrifice de paix, ralentissement 2. Magie divine : guérison des blessures, trait mortel X 2.

Les grisons du manoir : Il n'y a que deux initiés d'Orlanth : le « chef », Geddy, qui connaît les sorts spirituels de disruption, soins 2 vivelame 4, et les sorts divins de guérison des blessures. Et l'ogre Cousin Canine, connu sous le nom de Narvix. Les autres grisons sont des « voleurs » civilisés avec de 10 à 12 points de vie (5/4/3) , une armure de cuir bouilli (3) une épée courte maîtrisée à 60% attaque et parade pour des dégâts de 1D6+1+1D4 . Ils connaissent l'esquive à 50% et le sort de soins 2. Ils sont au moins huit plus les « héros grisons » rescapés de la course poursuite.

Dalaon Kaloum : vieillard gâteux, ancien fils de la lumière. FOR 8 CON 6 INT 8 TAI 16 DEX 7 CHA 6 POU 18 . Points de vie 11. Pas d'armure (trop lourd à son âge !) . Bâton 40 % 1D6 RA 7. esquive 50%. Magie spirituelle : lanterne, mur de lumière, soins 4 (sur matrice de peau) , coordination 3. Magie divine : Lumière solaire, œil de chat, guérison totale, guérison des blessures X 2, blocage spirituel 2.

Les chiens de Gabbon (Filant, Oeil Etoilé, Templier, Astro, Dents de Pique et Victoire) : FOR 6, CON 13, TAI 5, INT 5, POU 10, DEX 16. Mouvement 7. Points de vie 9 (4/3). Morsure 60% 1D8-1D4, esquive 50% , armure 0

Oncle Feg : Leader des « orphelins », ogre, initié de Cacodémon. FOR 20 CON 16 TAI 13 INT 14 POU 12 DEX 12 APP 18 . Points de vie 14 (6/5/4) bonus dégâts +1D6. Gde Hache : 80%/60% esquive 70%. Magie spirituelle : confusion 2 protection 3 vivelame 3. Magie divine : engeance du chaos, trait chaotique (régénère 4 PV/rd/loc) vomir acide, falsifier forme. Si besoin , a une armure de 4 points. Possède un bocal avec 1 cœur qui si mangé régénère 1 point de magie par round pendant 15 minutes.

Bonne mère : ogresse initiée de Chalana Arroy. FOR 19 CON 14 TAI 14 INT 15 POU 14 DEX 11 APP 17. Sorts de sorcellerie actifs : résistance aux dommages 8 , résistance aux sorts 8 , résistance aux esprits 8. 14 points de vie. Bonus aux dégâts +1D6. Possède une matrice sur peau avec lien d'esprit de POU 12 et une autre avec lien esprit d'INT 11 (sphère extérieure). Esquive 80%, empoignade 60%, masse légère 50% . Magie spirituelle : sommeil 3, soins 3, seconde vue. Sorcellerie (compétences à 40%) : Projection de vue , résistances aux sorts , dégâts et esprits, ouïe fantasmatique, et hâte. Magie divine : résurrection , guérison totale, et guérison des blessures.

Cousin Canine : ogre, initié d'Orlanth. FOR 16 CON 13 TAI 13 INT 11 POU 12 DEX 8 APP 8 . Points de vie 13 (6/5/4). Esquive 50%. Epée bâtarde 70%/60%, bonus aux dégâts +1D4. Possède un cristal de 2 PM. Magie spirituelle : vivelame 3 mobilité 4 soins 2, disruption. Magie divine : Eclair 2, marcher dans les ténèbres et vol (s'est fait passer pour un seigneur runique pour avoir le droit d'apprendre ces sorts !). Possède une armure d'anneaux.

Papa Miam : Initié de Cacodémon. Aime à se faire passer pour un yelmalite. FOR 18 CON 14 TAI 15 INT 12 POU 12 DEX 7 APP 15. Points de vie 15 (6/5/4) . armure de cuir bouilli dorée et d'anneaux (8). Esquive 60% Lance courte 1 M 60% bouclier hoplite 60% Pique 40%. Bonus aux dégâts +1D6. Magie spirituelle : lumière , confusion , soins 2. Magie divine : vomir acide, falsifier forme, bloquer la détection.

Fils Garn : ogre, initié de Cacodémon, infiltré dans la garnison lunaire. FOR 21 CON 11 TAI 12 INT 10 POU 15 DEX 8 APP 15. 12 points de vie (5/4/3) . Esquive 40%, cimenterre 70%, pavois 70%. Armure 7 (lamelles + cuir souple) . Magie spirituelle : Lame de feu, soins 1, confusion 2. Magie divine : vomir acide, falsifier forme. Monter sable 70%.

Sœur Clara : ogresse initiée de Cacodémon. FOR 14 CON 12 TAI 12 INT 10 POU 11 DEX 9 APP 18. Points de vie 12 (5/4/3) . Esquive 60%, cimenterre 50% , fronde 60% . Bonus aux dégâts +1D4. Magie spirituelle : communication mentale 2, soins 2, réparation 2, confusion 2. Magie divine : falsifier forme X 3 .

Les Krashtkids : nombre = 6. Points de vie 9 (4/3) . Points d'armure 3 pour les pattes, 7 pour le corps. Morsure RA 8 60% dégâts 2D6 + poison puissance 11 qui paralyse pendant 11 jours si l'aventurier rate son jet de CON X 5 ou sinon rajoute 5% aux attaques par morsure suivantes des Krashtkids (à vie). Langue RA 2 80% 4D3 d'acide, portée 4m. crachat de pratzim RA 2, 80% force de glue = 14 (TAI X 2 de la créature), si l'aventurier est englué, il faut opposer FOR/FOR chaque round pour se libérer. Tant qu'il est englué, il ne peut pas combattre ni lancer de sorts offensifs. Griffe RA 8 40% dégât 1D8 , peut attaquer avec trois griffes en même temps mais pas plus de deux sur la même cible. Mouvement 1/RA. Pas de magie connue, heureusement car POU = 19. Pas de bonus aux dégâts. 1 trait chaotique pour une créature sur deux (suggestions : déplacement rapide voir saut ça fait un peu style « Aliens », 2 corps soudés, ...)

Pensez à prévoir un **Infernal** des fois qu'un des ogres réussisse son intervention divine

Annexe 9 : Le culte d'Arachné Solara

Arachné connaît de nombreuses magies pour se débarrasser du chaos, mais celui-ci, si il se laisse surprendre au début, mute et y échappe. Voilà pourquoi elle n'intervient qu'en ultime recours, pour ne pas « perdre ses cartes ». Il en va de même pour ses initiés, mystiques solitaires, qui doivent s'efforcer de mettre en valeur la complémentarité des créatures de la nature et non pas leur propre pouvoir. Arachné est la déesse de la nature, elle possède trois runes et contrôle le temps. Mais elle n'est pas le Créateur (Dieu Invisible), ni le Grand Esprit, ni Mostal, ni un Vrai Dragon, ni le Chaos Primaire, c'est plutôt une déesse opportuniste qui a su comploter et garder sa puissance pour l'utiliser au bon moment à la fin de la Guerre des Dieux ... Il y a donc de nombreux contre-pouvoirs. Par contre, son lien avec la rune de la magie, lui permet de conférer des pouvoirs des cinq magies, pour séduire toutes les cultures . Mais elle refuse d'enseigner toutes les approches à un seul initié car il sombrerait dans l'illumination ...

Initiation :

- Elle choisit elle même ses initiés selon des critères moraux et ses besoins.
- Il faut se lier à elle en dépensant un point de pouvoir
- Elle n'exige pas de sacrifice de point de magie, de temps ou d'argent

- Une fois par an, au temps sacré, l'initié doit accomplir une quête retraçant l'histoire du monde et la victoire de l'unité sur le chaos.
- Lors du temps sacré, il doit faire une cérémonie dans un endroit désert. Il rend compte de ses actions de l'an passé.
- Si cette cérémonie n'est pas faite (involontaire ?) ou si Arachné n'est pas satisfaite de son initié, l'initié est mis à mort par vieillissement accéléré.
- Il n'y a pas de grade au dessus de initié dans le culte

Bénéfices :

- A la fin de chaque semaine du temps sacré, l'initié gagne un point de pouvoir (limité par maximum racial) ou un sort de magie divine réutilisable une fois par an. Il peut sacrifier du pouvoir pour l'invocation d'Arachné
- Arachné révèle à son initié le nom de 2 esprits de sorts temporels ou elle lui fournit un livre contenant deux sortilèges de sorcellerie du temps, ou encore elle lui révèle une technique de concentration.
- Bien des rituels sont disponibles et elle les apprend à son initié quand cela semble nécessaire.
- L'initié ne vieillit plus normalement. Mais il peut mourir subitement au temps sacré si Arachné se lasse de jouer avec lui ...
- Arachné ne répond pas aux interventions divines ni aux divinations
- Par contre, on peut l'invoquer par le sacrifice définitif de trois points de pouvoir. Arachné vient alors, mais agit à sa guise (simple conseil, apprentissage d'un nouveau rituel, saut dans le temps ou dévore l'initié si il est en tort ...).

Magie d'arachné

Magie spirituelle :

Griffe du temps (2 points) : Si les points de pouvoir de la cible sont vaincus, cette dernière voit son nombre d'actions par round baisser de un.

Libération (variable, toucher) : Pour chaque point de magie dépensé, la cible pourra déclarer une action de plus au cours des cinq prochaines minutes. On respecte toujours la règle des 3 rangs d'action entre deux actions.

Sorcellerie :

Toile de persévération : Des fils de soie ondulants sortent des mains doigts tendus de la victime et touchent différentes cibles (si multisort). Si les PM de la cible sont vaincus et si l'intensité du sort vainc le nombre d'action possibles par round de la cible, alors cette dernière ne pourra plus changer de type d'intention au cours des rounds suivants (quelqu'un qui se soigne ne pourra que continuer à soigner lui ou ses camarades ...).

Deuil des jours (toucher) : Accélère le métabolisme de la cible, de façon que chaque niveau d'intensité réduit le temps nécessaire à un phénomène d'un facteur trois. Par exemple, avec un niveau 4, au lieu d'avoir un jet de guérison naturelle toutes les semaines, on en a un toutes les deux heures, avec une intensité de 10, un tous les rounds. Par contre, les jours passés comptent pour le vieillissement (barbe et cheveux poussent, haleine se dégrade ...).

Mysticisme :

Concentration de distorsion temporelle : Pendant un round, seul le mystique agit, tout étant comme figé dans le temps. Id est : attaque sans défense, se « téléporte », désarme ou vol ...

Magie divine :

Cocon (1 point, cumulable) : Crée un cocon temporel autour d'une cible dont les PM sont vaincus. Elle est comme figée dans le temps et ne peut plus rien faire pendant 15 minutes. Par contre, plus rien ne peut l'atteindre. Une cible différente par sort cumulé.

Rituel instantané (1 point) : Un rituel donné est lancé comme si il s'agissait d'un sort de sorcellerie normale (invocation esprit de pou 10 au rang d'action de dex +10...)

Moisson magique (1 point, cumulable) : La cible régénère 1 point de magie par round .

Marée magique (1 point) : Permet de dépenser autant de point de magie qu'on le souhaite sans dépenser de rang d'action. Soins 6 partira au rang d'action de dex...

Magie rituelle :

Rituel du filet (3 Points de pouvoir) : Si un immortel (nain compris) y prend part (volontairement ou non), qu'il en connaisse la finalité ou non, il part définitivement sur le plan des héros et ne peut plus être vénéré que selon les règles du compromis. A noter que ce rituel est si puissant qu'il ne peut pas être rendu instantané.

Annexe 10 : La magie mystique (des dragons)

Principalement utilisée dans l'orient, elle dérive des Dragons. Un morceau de la flamme du Dragon céleste fut confié à chacun d'entre nous, car il comprit que la diversité était plus forte que l'unité. Chaque mystique doit réveiller cette flamme en se gardant de se corrompre au contact des illusions du monde matériel.

Les concentrations ou ki :

Ces compétences de magie nécessitent 1 point de pouvoir pour être acquises à 1D6%. On peut soit s'entraîner (jusqu'à 75%), soit les faire progresser par expérience. Lancer une concentration requiert le sacrifice d'un point de magie personnel. Cela se fait au RA 1 et ne nécessite pas une des deux actions normales du round. Si le jet est un succès, l'effet est obtenu. Une seule concentration peut être activée par round.

Exemples de concentrations d'attaque: attaque spéciale (les succès normaux deviennent des spéciaux), attaque rapide (une attaque supplémentaire 3 RA après), attaque critique (les succès spéciaux deviennent des critiques), attaque ciblée (on choisit la localisation touchée), choc électrique (paralyse loc 1D3 rounds), coup fracassant (casse la pièce d'armure), Mise à terre (fait tomber), saut stupéfiant, fait perdre une des deux actions du round)... Il existe autant de concentrations de défense et de concentrations spéciales (guérison, résistances...).

Un disciple se voit enseigner chaque concentration une par une selon ses mérites.

Les Ecoles de la Voie du Dragon Véritable :

De multiples écoles existent. Chaque fondateur y a apporté outre trois concentrations à enseigner (qu'il doit maîtriser à 75% pour être maître et 90% pour être grand maître), un « Dragon », objet mystique qui incarne l'âme de l'école. Cet objet est souvent obtenu lors d'une quête héroïque.

Les méditations :

C'est l'approche de la magie rituelle des mystiques. Elle permet par exemple d'organiser des tournois d'arts martiaux. L'usage des concentrations devient alors très visible. Les Disciples qui triomphent se voient accorder des avantages, souvent sous forme de points de pouvoir, par le Dragon de l'école. L'apprentissage des méditations est réservé aux maîtres. Les découvrir demande de longs mois de méditation solitaire. Leur usage exige à chaque fois le sacrifice de caractéristiques physiques (FOR/TAI/DEX/APP/CON).

Les Guerriers Dragon :

Très rares sont les maîtres qui quittent leur école pour aller apprendre d'autres concentrations en aventure. Lorsqu'ils arrivent à maîtriser parfaitement 5 concentrations, l'attention d'un vrai Dragon est attirée sur le guerrier. Il est alors éveillé à un nouveau stade de conscience et reçoit divers pouvoirs héroïques (crachats de flamme, armure permanente...)

Les cultes mixtes des Dragons du Ciel :

Pour la grande majorité de la population, il est trop abstrait et ascétique de rentrer dans la voie du Dragon Véritable. Quelques moines s'orientent vers la voie de la Maîtrise immanente, mais la plupart des hommes de l'Empire de Kraloréa vénèrent une divinité céleste, qui a reçu un grand pouvoir du Dragon Ouroboros. Au lieu

de la magie spirituelle de culte, la divinité tolérera une concentration. Par exemple, le culte du Dragon du Souffle Solaire (certains y verront Yelm), enseigne de la magie divine yelmique et la concentration « Doigts du musicien » (l'archer a le droit à une flèche de plus par round)

Godunya :

L'Empereur de Kraloréa est en train de se transformer en vrai Dragon. Il est maître dans toutes les concentrations. Ses initiés sont des fonctionnaires, qui ont bien d'autres tâches à faire que d'apprendre la magie. En dépensant 1 point de pouvoir au lieu d'1 point de magie, l'initié obtient l'effet de n'importe quelle concentration. Cela sert généralement comme une « intervention divine » rétrospective (Le coup est esquivé de justesse, un saut prodigieux t'amène hors de portée des assaillants...). Les exarques reçoivent le sacrifice de pouvoir des initiés de base et le transmettent à l'Empereur, non sans oublier de se garder une partie sous forme de concentrations gratuites. Le nombre dépend de la population du territoire administré. Cette version remplace celle du Livre des Dieux, où Godunya donnait de la sorcellerie....

Annexe 11 : Les vouivres lunares

Ce groupe de vouivre sert les codeurs. Reptus, en tant qu'initiée des Sept Mères, est la chef naturelle. Seule elle sait parler Nouveau Pélorien, mais les autres comprennent globalement (quoi que Ferox ait de gros problèmes !). Il y a donc deux façons de les monter : en utilisant une compétence monter vouivre (commence à ½ de équitation), ou en leur donnant des ordres directs (jets de Nouveau Pélorien +/- baratin ou éloquence). Toutes ont un mouvement de 2/8, sauf Fugo 1/6. Les vouivres mordent et piquent dans le même round contre 1 ou 2 adversaires (+ esquivent). On oppose la puissance du poison à la constitution, et les dégâts sont pris directement dans les points de vie généraux trois rounds après (1/2 si résiste).

Table des localisations

	Mêlée	Missile
Patte droite	01-03	01-02
Patte gauche	04-06	03-04
Abdomen	07-08	05-07
Poitrail	09-11	08-13
Queue	12	14
Aile droite	13-14	15-16
Aile gauche	15-16	17-18
Tête	17-20	19-20

Albus : membre laïque des Sept Mères

FOR 28, CON 16, TAI 31, INT 9, POU 13, DEX 13

PDV 24 (6/8/10)

Armure : 14 tête et ailes, 7 partout ailleurs. Albus a l'habitude d'encaisser les coups en se recroquevillant entre ses ailes, ce qui donne 14 points d'armure partout, mais elle ne peut alors plus attaquer, et en profite pour lancer des sorts (soins principalement).

Morsure : 70%, RA 6, dégât 1D10 + 3D6

Crochet en bout de queue : 88%, RA 9 dégât 1D8+3D6 + empale et attrape sur un spécial, ou encore attrape

Esquive aérienne 30%, terrestre 15%

Comprendre Nouveau Pélorien 20%, voler 100%

Magie spirituelle soins 5 et vivelame 1, dard de fer 1

Comportement : Albus n'aime pas esquiver, elle préfère encaisser comme le lui a appris son maître « Piercing ». Elle apprécie le vol « hard », n'hésitant pas à se blesser légèrement sur la cime des arbres, etc...

Utor : membre laïque des Sept Mères

FOR 23, CON 15, TAI 31, INT 8, POU 11, DEX 16 (ces caractéristiques sont appelées à se développer avec le temps, car Utor n'est pas à maturité)

PDV 23 (6/8/10)

Armure : 9 partout, les écailles vertes émeraudes sont plus résistantes, don divin ? Julian envisage de lui faire faire des enchantements d'armure, mais n'en a pas encore eu le temps...

Morsure : 60%, RA 5, dégât 1D10 + 2D6

Dard : 80%, RA 8 dégât 1D6+2D6 + poison POT 15

Esquive aérienne 60%, terrestre 40%

Comprendre Nouveau Pélorien 20%, voler 98%

Magie spirituelle : dard de fer 1 (Julian compte lui en apprendre d'avantage ultérieurement)

Comportement : La jeunesse d'Utor la conduit à prendre des décisions téméraire, elle cherche l'exploit et la reconnaissance de ses pairs.

Ferox : membre laïque des Sept Mères

FOR 34, CON 21, TAI 35, INT 2, POU 9, DEX 17

PDV 28 (7/10/12)

Armure : 7 partout sauf 10 sur les ailes...

Morsure : 80%, RA 6, dégât 1D10 + 3D6

Dard : 90%, RA 9 dégât 1D6+3D6 + poison POT 21

Esquive aérienne 70%, terrestre 20%

Comprendre Nouveau Pélorien 5 %, voler 95%

Magie spirituelle : aucune

Comportement : La meilleure guerrière, mais la plus stupide. Les ordres sont mésinterprétés systématiquement...

Fugo : membre laïque des Sept Mères

FOR 25, CON 18, TAI 33, INT 6, POU 12, DEX 8

PDV 26 (7/9/11)

Armure : 12 tête et ailes, 7 partout ailleurs. Fugo sait protéger de ses ailes son maître lorsqu'il lance des sorts à terre, lui conférant 12 points d'armure sauf sur la tête.

Morsure : 60%, RA 7, dégât 1D10 + 3D6

Dard : 80%, RA 10 dégât 1D6+3D6 + poison POT 18.

Esquive aérienne 30%, terrestre 10%

Comprendre Nouveau Pélorien 20%, voler 90%

Magie spirituelle : dard de fer 1 (Julian compte lui en apprendre d'avantage ultérieurement)

Comportement : Fugo est d'une lenteur légendaire. Son mouvement est réduit à 1/6. Fugo ne fait généralement qu'une seule attaque par round sauf si motivée verbalement vigoureusement.

Reptus : initiée des Sept Mères

FOR 24, CON 18, TAI 30, INT 12 , POU 14, DEX 10

PDV 23 (6/8/10)

Armure : 13.

Morsure : 55%, RA 6, dégât 1D10 + 2D6

Dard : 60%, RA 9 dégât 1D6+2D6 + poison POT 18.

Esquive aérienne 40%, terrestre 15%

Parler Nouveau Pélorien 25%, voler 90%

Magie spirituelle : confusion et soins 4 et Dard de fer 6 (appris grâce à Etyries)

Reptus a une matrice de mobilité 2 sur sa plaque frontale d'identification.

Comportement : Reptus est vieille et sage. Elle ne peut s'empêcher de tout régenter et de donner son point de vue, discutant les ordres... Les autres la vénèrent. Reptus représente un gros investissement magique pour l'Empire et sa vie est plus précieuse que celle de bien des légionnaires !

Annexe 12 : L'armée des monteurs de sangliers

Chef raideur : prêtre de la Défense Sanglante

FOR 17, CON 16, TAI 16, INT 14, POU 15, DEX 12, APP 3 PV 16 (5/6/8)

Bonus dégâts : + 1D6 mouvement 3, armure anneaux de bronze + CB (8)

Grande lance 95% RA 1, 1D10+1+3D6, lance 2 mains 95%/80% RA 6, 1D10+1+1D6

Magie spirituelle : vivelame 4, soins 4, protection 4, démoralisation 2

Magie divine : croc de douleur x 2 sceller les blessures x 2, apaiser la terre et lien de sang

Possessions : 2 mains de victimes yermalite ou praxien principalement, offrant 30 PM 2D4+8 points de magie spirituelle variée et 2D6 points de magie divine.

Leur esprit allié leur confère 15 points de magie de plus.

1 fois sur 2 ils possèdent un objet magique mineur type arme en métal enchanté (cuivre, plomb...)

Raideur : initié de la Défense Sanglante

FOR 15, CON 15, TAI 15, INT 14, POU 3D6, APP 3. PV 15 (4/5/6)

Bonus dégâts : + 1D4 mouvement 3, armure cuir bouilli (3)

Grande lance 80% RA 1, 1D10+1+3D6, lance 2 mains 80%/60% RA 6, 1D10+1+1D6

Magie spirituelle : vivelame 4 ou soins 4 ou protection 4 + démoralisation 2

Magie divine : croc de douleur ou sceller les blessures

Possessions : 1 sur 2 a une main de victime yelmalite ou praxien principalement, offrant 15 PM 1D4+4 points de magie spirituelle variée et 1D6 points de magie divine

Sanglier géant : ceux des chefs sont des esprits alliés (INT 14)

FOR 28, CON 20, TAI 34, INT 4/14, POU 12, DEX 4, mvt 8, PV 27 (7/9/11)

Défense RA 7 60%(80% pour chefs) 2D6+3D6 ; piétiner 75% 6D6. Armure 4 points de peau.

Robardet 0385553431 0683226749