

CAMPAGNE POUR



LE RETOUR DES PRINCES DE LA TERRE

SCÉNARIO V:  
FEULEMENT DE GUERRE





Ce scénario vise un groupe « typique » de solaires, ayant déjà une certaine expérience. Les élus ne sont ainsi plus continuellement sur la défensive et savent déjà très bien utiliser leurs pouvoirs, même si ceux-ci restent de moyenne puissance. Le scénario ne vise pas le rassemblement d'un groupe.

Le niveau de puissance du scénario est donc moyen, des élus avec 3 en quintessence, avec une vingtaine ou trentaine de charmes à leur disposition, ainsi que de la sorcellerie. Un groupe composé d'un cercle complet est typiquement visé par ce scénario, qui doit être adapté pour mettre en scène les différents élus, ou réadapté suivant le groupe. Les PJs devraient avoir leurs artefacts, noyau-gemmes, mais ils devraient être sans ressources trop importantes (ils restent des anathèmes). Ils devraient ignorer les grands secrets du monde, mais commencer à connaître leur place dans le monde.

Le scénario ne regorge pas de fiches de caractéristiques. Il s'agit en effet moins de proposer des chiffres, que de proposer une histoire à raconter. De plus, le niveau de la partie et des adversaires dépend du nombre et de l'orientation des PJs. Si vous avez une table avec tous les PJs ayant des capacités et charmes de combat (ce qui paraît le plus probable), n'hésitez pas à en rajouter. Plus ce sera grandiose, plus ce sera marquant.

Le scénario part du principe que les PJs sont soit des dirigeants, ou à défaut des protecteurs de Chaya, au moins de leurs intérêts, depuis leurs actions passées (**voir le scénario : Chaya nous voilà**).

En effet, les PNJs lunaires arriveront du sud-est dans cette région.

## **DEVELOPPEMENTS DES AUTRES CONTRÉES**

### **L'OUTREMONDE**

Une grande guerre outremondaine a opposé le **Masque des Hivers** et l'**Errant dans les Ténèbres**. En effet, l'**Errant dans les Ténèbres** n'a ni supporté l'arrivée soudaine du **Masque des Hivers** dans cette région, sous son contrôle, ni son développement, sans parler de la révélation pour les vivants qu'a été la puissance des morts lors de la chute d'Epines. Au terme de cette guerre, l'**Errant dans les Ténèbres** a emporté la victoire, tandis que le **Masque des Hivers** a quitté l'*Outremonde* avec son *Juggernaut* pour pénétrer dans le *Labyrinthe*.

En paiement de cette défaite, outre la perte des territoires et des âmes, le **Masque des Hivers** a aussi envoyé son abyssale du déclin, **Déchirante au Coeur Brisé**, au service de l'**Errant dans les Ténèbres**, pour un temps limité. Naturellement, le lunaire **Arkun** a suivi son âme soeur.



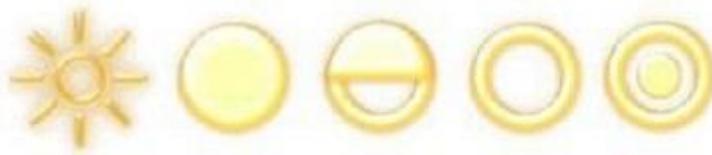
## SYNOPSIS

Les PJs, devant faire face à une incursion lunaire sauvage, mais noble et ne rejetant pas la diplomatie, comprennent que la région de *Sélénade*, où ils avaient normalement déjà combatus (**voir le scénario : La Bataille des 6 Armées**) a été reconquis par les forces du Seigneur Mort l'**Errant dans les Ténèbres**. Ainsi, les mines d'argent et le gisement secret si précieux d'argent de lune est désormais aux mains des morts, et il est invraisemblable pour les lunaires de laisser leurs possessions sans réagir.

Si la plupart des anciens lunaires sont toujours loin, dans les zones frontalières près ou au sein des *Pôles Élémentaires*, à guerroyer ou agir contre le *Kaos*, le Survivant de l'Ancien Temps **Jaguar Magnifique**, guidant un trio de héros lunaires, les Trois Lames, se charge de revenir vers le monde de *Création*, ayant eu vent de sombres nouvelles rapportées par ses trois protégés.

Faisant face à la fois aux solaires, mais aussi aux abyssaux nouvellement apparus, **Jaguar Magnifique** va lancer une grande offensive.

L'occasion pour les PJs est donc de s'opposer à leurs sombres frères, gagner de dangereux alliés et si possible alerter le Pacte d'Argent de la menace des morts, et de protéger une partie de *Création*.



## INTRODUCTION

### SCENE I

Les barbares Karala ont contourné la région des *10 000 Dards*<sup>1</sup>, une région où poussent essentiellement des ronces toxiques, dont le poison qui enduit les épines est similaire au curare, pour attaquer la *République de Chaya* ainsi que les *Terres des Ombres*. Mortelle pour les hommes comme pour les animaux, la région sert de frontière naturelle.

Les sauvages Karala sont des hommes bronzés et secs, plutôt nomades, abordant au combat des peintures de guerre rituelles. Ils sont revêtus d'armures tressées de cuir, de fibres végétales et de cheveux (sur un mode inspiré des armures de samourai) ainsi que de grands boucliers de peaux écailleuses (peau issue des grands serpents des savanes) et utilisent des lances et des sagaies. Bon nombre n'hésitent pas à utiliser flèches ou fléchettes de sarbacane empoisonnées. Quelques-uns possèdent encore des armes (parfois enchantées) reçues de *Lookshy*.

Plus nouveau, la plupart portent des peintures de guerre blanches, qui rappellent complètement les tatouages et marquages lunaires, autant sur leurs corps que sur leur équipement.

Leurs tactiques consistent souvent en un mélange de guérilla et de formations en régiments. Ils sont connus pour leur endurance et leur capacité de course à pied est légendaire.

Les Karala servent d'avant garde aux forces des 3 lunaires, les **Trois Lames**, qui ont éliminé le domaine féérique des *Inégalables* avec leurs propres forces. Les élus de **Luna** suivent avec leurs propres troupes, considérables, composées principalement de barbares fanatiques de **Luna**, et de quelques champions, les hommes-bêtes crocodiles de **Rarella**.

→ Les Karala, motivés comme jamais par les héros lunaires, désirent envahir et conquérir, obtenir richesses et honorer les leurs, ceux tombés au combat.

Les lunaires, plus pragmatiques et stratèges, visent les réserves de nourriture de *Chaya*, pour se lancer dans une offensive contre les forces à *Sélénade*, terrain qu'ils ne connaissent pas.

Les Karala sont nombreux de deux « armées » de chacune la taille approximative d'une légion impériale<sup>2</sup>. Une « armée » marche vers *Chaya*, l'autre vers les *Terres des Ombres*.

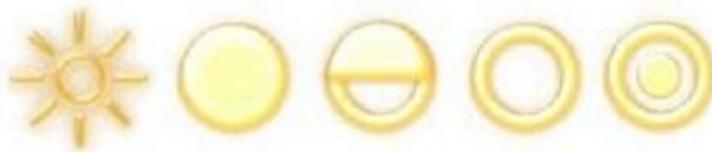
Les PJs, conseillés par la sidérale des accomplissements **Itzel**, devraient choisir une approche tout d'abord guerrière, afin de repousser au maximum les Karala, qui ne suivent aucune stratégie originale particulière et sont guidés par leurs chefs humains héroïques.

### SCENE II

Les forces lunaires, grandes d'environ 40 000 hommes<sup>3</sup> après la guerre contre les faës, sont principalement déployées pour attaquer *Chaya* et piller les ressources de bois et de nourriture.

<sup>1</sup> En hommage à la BD de Dany et Greg, *Le Piège aux 10 000 dards*.

<sup>2</sup> Note historique : environ 23 000 guerriers Zoulous ont combattu à la bataille d'Isandhlwana



Une fois cette première phase réglée (normalement facilement), les PJs devraient se concentrer sur des défis et des duels d'honneur contre les **Trois Lames**, qui marchent au devant de leurs troupes. En fait, seuls **Kibachi** et **Rarella** sont visibles, étant donné que le troisième, **Raikaiten**, agit dans les ombres l'essentiel du temps.

- Les PJs devraient se montrer prudents, car les **Trois Lames** sont chacun âgés d'environ 50 ans d'exaltation, et sont donc individuellement bien plus forts que les PJs, encore très jeunes selon les standards des exaltés, encore plus des célestes. Si par contre, les PJs se montrent déshonorables, les lunaires se montreront violent et impitoyables.
- Si la situation tourne vraiment mal pour les PJs, du renfort peut arriver, avec **Atarazi** et **Amilar Nakiri** (voir scène suivante).

Une fois leur valeur et leur honneur prouvé, des présentations, explications et négociations peuvent commencer.



Les lunaires attendront de connaître les positions des PJs, particulièrement leurs actions (qui parlent plus que de grands et vagues engagements), notamment celles à *Sélénade*. Bien que sauvages selon les standards de *Création*, les **Trois Lames** sont des héros forts, nobles et courageux, assez ouverts d'esprit. Ils sont prêts à faire fi de leurs *a priori* négatifs envers les solaires, mais entre les mises en garde de leur guide, **Jaguar Magnifique**, et leur propre combat (soldé par la victoire) contre le solaire de l'aube **Vision Filiale**, à *Rathess*, ils ne se montreront certainement pas bienveillants.

Derrière leur apparente sauvagerie, ils sont très humanistes et sont considérés avec suspicion par la majorité des autres lunaires, mais leur force cumulée est respectée. **Jaguar Magnifique** en personne

---

<sup>3</sup> Note historique : environ 60 000 guerriers Huns ont suivi Attila, à la bataille des champs Catalauniques.



a approuvé leur voie et personne ne cherche pour le moment à se mettre en travers de leur chemin. En affronter 1, c'est affronter les 3.

Dans leur vision, si les solaires veulent montrer leur considération, ils devraient suivre les lunaires, et eux-mêmes en particulier, surtout si les affrontements les rassemblent à *Sélénade*. Cela dit, si *Chaya* se montre prête à fournir de façon extraordinairement généreuse ses réserves, les lunaires peuvent considérer de s'épargner un pillage qui leur coûterait du temps. Leur but n'est absolument pas de raser toute forme de civilisation, mais de rassembler les mortels dans le culte de **Luna**, qui apporte force, sagesse et habileté, afin de protéger **Gaïa**.

Les lunaires se montreront par contre très attentifs sur les détails, informations et moyens de faire face aux morts, notamment occultes. Tout glyphe, rune, inscription et marquage permettant de faire face efficacement contre les fantômes sera immédiatement intégré par **Kibachi**, et, grâce à ses immenses talents d'artisan exalté, l'équipement de tous les guerriers sera amélioré.

**Kibachi** est le chef du groupe incontesté et le preneur de parole, bien qu'il soit un Nouvelle Lune. Il est pragmatique, mais un fervent croyant et ne tolérera aucun dénigrement spirituel. **Rarella** est la combattante pure et dure, protectrice de **Kibachi** (les rares fois où il en aurait besoin) et sa soupirante, car le froid lunaire est bien dégagé de toute considération sentimentale, créant un grand décalage avec la Pleine Lune fort passionnée. **Raikaiten**, en tant que Lune Changeante, est l'éclaireur, l'assassin, le porte-bannière, le joyeux drille et un espion hors pair. Il est par contre très facile d'accès pour un lunaire, notamment grâce à son côté bon enfant et son grand sens de l'humour.

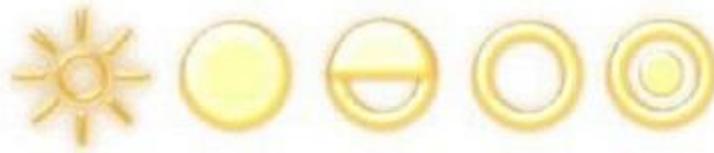
### **SCENE III**

Après avoir défait les Karala attaquant les *Terres des Ombres*, la solaire **Amilar Nakiri**, épaulée par la sidérale des batailles **Atarazi**, rejoindront les PJs.

→ Si la situation est trop dangereuse pour les PJs, les deux élues pourraient arriver en renfort.

Les PJs devraient déjà avoir entendu parler à plusieurs reprises d'**Amilar Nakiri**. A priori, il s'agit de leur première rencontre. La solaire est une dangereuse sorcière de guerre, proactive et partisane de solutions assez radicales, pour ne pas dire jusqu'aboutistes, bien que tactiquement tout à fait compréhensibles. Elle est une alliée précieuse et sérieuse, mais difficile à gérer, surtout si les autres n'adhèrent pas à sa vision, bien qu'elle soit très intelligente et brillante.

Son caractère convient parfaitement à sa mentor, la sidérale des batailles **Atarazi**, une élue ancienne de près d'un siècle d'exaltation. Elle est **Itzel** sont les élèves du sifu **Melgor Djafar**. La sidérale, bien que de la Faction Or, verrait bien créer une troisième faction : la Faction Argent, car elle apprécie immensément la force des lunaires (même si peu d'élus de Luna sont capables de rivaliser avec elle sur le plan martial). Cela dit, elle est plongée dans la stratégie et les considérations à long terme. Son but est limpide : protéger **Création** de toutes les menaces. Vu son âge, la considération des sacrifices ne lui pose plus aucun problème moral, tant que le but final, la victoire, reste atteignable. Elle aimerait utiliser les solaires pour servir de pont avec les lunaires, et ramener les lunaires à moins de sauvagerie. Pour autant, les lunaires feraient selon elle les meilleurs protecteurs du monde et vu leur âge, les solaires auraient intérêt à se ranger sous la bannière de leurs aînés. Issue de *l'Empire*



*Ecarlate*, elle regrette que le *Royaume* soit corrompu, soit trop faible pour faire face aux menaces à venir. Cela dit, elle vise de grands changements, en commençant avec *Lookshy*, qui, avec son côté de cité-garnison, représente bien plus d'intérêt que le monstre politique qu'est le *Royaume*.

**Itzel** sera aussi présente et quelque peu mal à l'aise, surtout que son aînée se montrera critique, sans gentillesse ni apparente considération pour tout son travail. **Atarazi**, bien que pouvant se montrer fine, éduquée et une parfaite courtisane, considère que l'absence de dédication aux arts martiaux est, pour les sidéraux, un grave manquement à leurs capacités. **Atarazi** joue donc les grandes-soeurs insupportables, et apparemment aussi irascibles qu'étroite d'esprit et obnubilée par la guerre et les arts martiaux, face à une **Itzel** qui semble souvent rapetissée, ainsi vertement critiquée.





## PARTIE I

### SCENE I

D'une manière ou d'une autre, après tous les préparatifs et le voyage, les PJs se retrouvent aux frontières du royaume de *Sélénade*, normalement à la tête de solides forces armées, mais surtout d'un convoi de nourriture, provisions, de machines de guerre (ou au moins du bois nécessaire pour en construire), en provenance de *Chaya* (et de leurs propres domaines respectifs). Utiliser les ressources et caravanes de la Guilde ne pose d'ailleurs aucun problème pour tout ce transport, sans parler d'approvisionnement supplémentaire (clous, cordes, outils, bandages, etc.).

Dans des contrées planes et encore sauvages, les alliés des solaires (et ceux que les PJs auront personnellement noués) se rassemblent au minimum :

**Amilar Nakiri** a établi deux camps distincts. Le premier, le visible, est un camp à la romaine, bien protégé, servant aussi d'atelier pour la construction de béliers. Il compte près de cinq mille hommes, bien équipés, et les meilleurs ont de l'équipement ensorcelé (au feu pour les armes et à la terre pour les armures). L'autre, caché, ressemble à un repaire de bandits ou de forestiers. En effet, ces troupes, une centaine de combattants triés sur le volets issus des *Terres des Ombres*, sont des éclaireurs et des forces spéciales, qui excelleront dans les reconnaissances et opérations spéciales.

**Amilar Nakiri** se montre silencieuse et peu amène, partagée entre sa soif de revanche vis-à-vis des morts, ses sentiments paradoxaux pour *Lookshy*, et son respect parfois tout relatif pour les autres célestes, notamment **Dace** qui est un mercenaire.



**Dace**, capitaine mercenaire des Tigres de Bronze, a été engagé par le Concile de Nexus. Ses forces protégées d'armures lamellaires, comptent près de cinq mille hommes, dont mille cavaliers. Le lieutenant **Risa** est une sang-dragon du bois et s'occupe avant tout de cette unité montée.

**Dace** est un individu compétent, un formidable entraîneur capable, grâce à ses charmes (particulièrement l'Entraînement des guerriers tigres), de transformer des mortels lambdas en guerriers d'élite. Il reste simple, pragmatique, soucieux de la victoire sans trop de pertes et ne rejette pas les autres en raison de travers très humains. Il se montre ouvert et assez sympathique, même avec les parfaits étrangers. Bien que ses hommes et lui-même se battent pour l'argent, ils restent des mercenaires avec un grand code de conduite et un certain honneur.



**Pellicia**, à la tête d'une véritable armée composée de plusieurs unités de mercenaires, créant une force digne d'une légion impériale (soit près de dix mille hommes), apporte aussi des chariots remplis d'armes, d'armures, de cuir et de ce que *Nexus* peut proposer d'équipement militaire.

**Pellicia** a un rôle particulier, à la fois chef sans l'être vraiment. Elle a soigneusement sélectionné des troupes diverses, offrant une large gamme de compétences militaires, allant des saboteurs aux fous de guerre, aux tirailleurs et combattants forestiers, sans parler d'unités plus lourdes, profitant des meilleurs armures de bronze et de fer, voire d'acier. Les différents chefs mercenaires, engagés par le Concile, répondent à **Pellicia**, en tout cas à la haute membre du Concile de *Nexus* responsable des mercenaires : **la Sergente de l'Aube**. La solaire a développé certains charmes qui activent la prise de décision et donnent certains ordres sous certaines conditions, ne lui demandant plus de superviser en personne le conflit, ce qui lui permet de se concentrer sur ses propres combats.

**Pellicia** indiquera que le *Mt Métagalapa* est tombé aux mains des morts.

Une petite armée de *Lookshy*, menée par la gent mineure Yan Tu, vient en appui, soit directement grâce aux bonnes relations des PJs, soit grâce aux tractations de PNJs. Ces forces extraordinaires ne comptent pour ce cas présent que quelques milliers d'hommes : deux ailes et un dragon (une aile compte 625 hommes et un dragon 1 250 hommes). La *kazeiest* **Yan Tu Mara**, sang-dragon du feu, par ailleurs chef de la gent mineure Yan Tu commande l'ensemble, mais ses forces ne comptent dans les faits qu'une aile. Le dragon et gros des troupes appartient à la gent **Karal**, commandés par la *shozei* **Karal Orchidée de Feu**, tandis que l'autre aile est envoyée par la gent **Amilar**, menée par le *shozei* **Amilar Bachira**. Cela dit, cinq guerroyeurs de jade parés pour la guerre, avec de formidables *sashimonos*, appuient cette force armée relativement modeste.

Dans l'idéal, les forces de *Lookshy* sont ici pour honorer des accords de moins en moins secrets avec les PJs, notamment après les événements précédents de *Sélénade* (**voir le scénario : La Bataille des 6 armées**) afin de créer une grande force capable de défendre la *Province des Rivières* contre tout envahisseur : Beau Peuple, barbares, *Empire Ecarlate* ou morts de *l'Outremonde*. Si les PJs ne sont pas à l'origine d'une telle initiative, alors les PNJs solaires de la *Province des Rivières* sont actifs dans de tels changements, notamment **Thalevar**, **l'Auguste Conseiller de l'Eclipse**.

Suite aux événements du précédent (**voir le scénario : Chuchottements à Sijan**), la Faction Bronze tourne un oeil de plus en plus attentif et préoccupé face aux morts. Normalement, un sidéral des batailles de la Faction Bronze sera aussi dépêché de façon très discrète, en tant que soldat de *Lookshy* et porteur de bannière d'indication de mouvement : **Huyen, la Tortue de Jade Sombre**. Il contactera de manière très discrète sa consœur **Atarazi**, et, à moins que les PJs ne soient proactifs, la négociation se passera totalement dans les coulisses.

En raison de l'arrivée des lunaires, normalement seule la sidérale **Atarazi** sera présente parmi les exaltés sidéraux en tant qu'exaltée révélée, car **Huyen, la Tortue de Jade Sombre** ne sera pour tous qu'apparemment un simple humain.



## SCENE II

Les lunaires commenceront à rassembler leurs forces.

Le piteux protecteur de la région, **Rakuen**, a manqué à sa tâche et s'il a survécu à l'assaut des morts, il est désormais un survivant solitaire et honteux.

Il a été rejoint par **Sambre d'Arc-en-Lune**, sa mentor, qui est revenue après avoir dû annoncer la nouvelle à **Raski**, et a été impitoyablement châtiée pour cet échec.

Bien qu'ils n'aient plus aucune force en appoint, les deux lunaires connaissent extrêmement bien le territoire et pourront donner de très précieuses informations sur les lieux et un certain nombre d'informations concernant les morts.

Les **Trois Lames** viendront donc avec leurs troupes, 40 000 hommes tatoués de blanc et d'argent, avec des lames courbes, tandis que les champions et unités d'élite sont les hommes-crocodiles issus de **Rarella**.

Le plus impressionnant sera par contre l'arrivée surprise et qui semblera comme apparaître par magie de l'armée de **Jaguar Magnifique**, comptant 250 000 hommes bêtes panthères noires<sup>4</sup>. L'armée du grand chef lunaire reste assez modeste selon les standards lunaires des plus anciens, ses hommes bêtes sont surtout des traqueurs et des assassins, plus que des guerriers et **Jaguar Magnifique** reste un solaire, bien qu'il soit rallié à la vision de **Ma-Ha-Suchi** et potentiellement un membre de sa meute, si **Ma-Ha-Suchi** se décidait de rallier toutes les forces à sa disposition.

## SCENE III

Un grand conseil de guerre devrait débiter de façon extrêmement tendue, car dans une fraction de clin d'oeil d'exalté, **Jaguar Magnifique** enfonce **Atarazi** dans la terre et la roche et se montre prêt à l'écharper.

« Qu'as-tu accompli ? Qu'as-tu protégé ? Qu'as-tu respecté ? » gronde le lunaire d'une voix claire, mais chaque mot vient s'enfoncer dans la psyché de tous ceux autour, bien qu'ils visent avant tout la sidérale des batailles.

<sup>4</sup> Note historique : la bataille de de la Falaise rouge, lors des événements des Trois Royaumes, comptaient pour les forces du royaume de Wei entre 220 000 et 800 000 hommes





→ Aux PJs de calmer le jeu, plus que de laisser deux PNJs échanger.

Les **Trois Lames** ne prendront pas parti immédiatement, tandis que **Sambre d'Arc-en-Lune** est prête à rejoindre **Jaguar Magnifique**. Selon le Survivant de l'Ancien Temps, les solaires étaient des fous, et les élus des étoiles, qui avaient totalement disparu, ont toujours agi pour eux-mêmes, au mépris de toutes les conséquences et de ce monde, qu'il soit mis à feu et à sang ou qu'il soit laissé s'abîmer dans la décadence. Selon **Jaguar Magnifique**, les sidéraux agissent sans courage ni honneur (même les exaltés terrestres ont plus de valeur qu'eux).

**Atarazi** présentera succinctement sa vision, qui laissera le lunaire quelque peu étonné. Il ne la relâchera qu'avec la prise de parole d'autres qu'elle, car il est clair que le lunaire s'en prend aux sidéraux, et non pas seulement à la sidérale des batailles dont il a le destin entre ses mains.

Lors des explications, **Jaguar Magnifique** se montre très loin d'être stupide. Il reconnaît largement la force dans le nombre et dans la surprise d'une embuscade parfaitement préparée. Les lunaires **Rakuen** et **Sambre d'Arc-en-Lune**, qui ont affronté les mort-vivants et les fantômes dans les mines, seront écoutés avec attention et aucune mention particulière de leur échec ne sera mis en avant par les **Trois Lames**, qui resteront distants, ou **Jaguar Magnifique**.

Une fois les renseignements concernant des moyens occultes de faire face aux corps ectoplasmiques des fantômes, les lunaires se mettront au travail. **Kibachi** et **Sambre**, tous deux de la Nouvelle Lune et qui plus est sorciers terrestres, ont de leur côté cherché à respectivement graver de nombreuses runes sur les lames d'argent et créer de nombreux charmes et talismans, tandis que **Jaguar Magnifique** et béni personnellement plusieurs de ses meilleurs chasseurs (plusieurs milliers), dont les griffes semblaient être d'argent fumantes.

Pourtant, les effets restent encore mineurs par rapports aux ectoplasmes.

**Jaguar Magnifique** ne se pose pas en critique et défenseur de l'Ancien Temps, dont il n'a que quelques souvenirs épars (mais terribles et traumatisants). Cela dit, l'indolence du monde qu'il a protégé et son incapacité à réagir (il est extrêmement critique par rapport aux sang-dragons qui estiment que leur étincelle de pouvoir leur accorde le monde, alors que le monde n'appartient à personne, mais doit être aussi protégé que respecté) le courrouce de façon dangereuse et maîtrisée.

Au vu de la situation, il n'existe selon lui qu'une bonne solution pour éviter que la catastrophe de l'Ancien Temps ne se reproduise : que les solaires rejoignent les lunaires et embrassent leur philosophie. Alors ils feront amende honorable et seront à même d'être des conjoints dignes des fils de **Luna**.

Quand aux sidéraux, ils auraient aussi dû disparaître, pour avoir ainsi été les instigateurs de tant de souffrance à ce monde qu'ils foulent en croyant pouvoir influencer sur ses événements.

Autant l'aide des solaires et de leurs forces apparaît acceptable, autant la présence des sang-dragons irrite grandement **Jaguar Magnifique** (il n'a pas oublié les Chasses sauvages ni le bastion de civilisation qu'ils ont érigé, faisant qu'ils font les mêmes erreurs que les solaires à leur échelle réduite,



croisant dominer le monde et les vivants alors qu'ils devraient se borner à des rôles de protecteurs et de guides).

De leur côté, les sang-dragons sont bien plus partants de quitter provisoirement les lieux pour venir éliminer la menace qui surgira de ces terres une fois l'affrontement décisif terminé. Leur attitude est très protectrice et porte le sceau du sidéral des batailles **Huyen**. Toutefois, leur honneur empêche les forces de *Lookshy* de se détourner du combat.

**Pellicia** se montrera crue et franche : si elle n'est pas la bienvenue et que les lunaires préfèrent se débrouiller sans elle et les forces qu'elle mène, elle se retirera, évitant alors un conflit vide de sens. Son attitude provoque à la fois un sentiment de respect et de crispation auprès des lunaires.

**Amilar Nakiri** se montre silencieuse et peu amène, hormis en ce qui concerne le partage du savoir occulte pour faire face aux morts. Elle ne semble montrer de respect qu'envers **Ephistelle** et **Atarazi**.

**Dace**, en tant que mercenaire, suivra les consignes de ceux qui le payent. Il mènera ses hommes au combat comme il l'a toujours fait.

#### **SCENE IV**

Le porte-parole abyssal **Rappel des Mémoires d'Outre-tombe**, représentant de son Seigneur Mort l'**Errant dans les Ténèbres**, apparaîtra près de la zone contrôlée par les forces lunaires, solaires et sang-dragon. Sous couvert de protection diplomatique, il viendra présenter les salutations de son cercle et de son Seigneur Mort, mais déclarera que cette région ne jouit plus des faveurs de **Luna**, qui d'ailleurs ne porte pas son regard sur le monde (selon lui, l'astre nocturne n'est qu'un rappel cruel de l'indifférence ou l'amusement des plus grands des dieux face à ce monde d'ores et déjà condamné pour ses innombrables fautes, qui tel une bête blessée, mérite le coup de grâce).

Il déclarera qu'il est indigne des lunaires de s'abaisser à jouer le rôle des charognards. Ils peuvent soit reprendre leur rôle de conjoints et d'Intendants pour les solaires re-nés en tant que chevaliers de la mort, rejoindre les batailles infinies dans le *Kaos*, ou se poser en ultimes défenseurs de ce monde moribond. On leur accordera alors la mort digne et la célébration de leur âme dans *l'Outremonde*.

Comme aucun parti ne veut la paix, il s'agit plus de faire face par les mots qu'autre chose.





## **PARTIE II**

### **SCENE I**

Le conflit ouvert commence véritablement, alors que les forces des défenseurs de *Création* marchent vers *Sélénade*.

La région est vallonnée et rocailleuse. Les carrières de pierre et mines, dont beaucoup à ciel ouvert, ont été fortifiées et les lieux sont hantés. Les routes sont bien plus des chemins tortueux et les convois de mulets sont extrêmement nombreux facilitent les risques d'embuscades. Pourtant, les morts laissent venir à eux les vivants, laissant s'installer la tension dans le coeur des simples mortels.

La présence de la mort, omniprésente, dérange de plus en plus la quintessence selon des flux et courants labyrinthiques et les esprits ont abandonné les lieux, les marques de sacrilèges (pour les esprits de *Création*) sont présentes partout, au profit des marques vouées à l'*Outremonde*. La plupart des esprits ont fui ou ont été transformés en entités sombre et torturées au service des chevaliers morts.

La nuit, de nombreuses apparitions spectrales hantent les environs, avec des gémissements désincarnés d'outre-tombe, poussant de nombreux humains à cran. Au loin, les conséquences de la nécromancie (du premier cercle), déployée chaque nuit plusieurs fois, est sensible, créant la chair de poule, la poussée de cheveux blancs et le périment de denrées fraîches non protégées ou enchantées.





## **SCENE II**

*Sélénade* :

Une grosse ville fortifiée de pierre luisante, aux toits d'ardoises sombres, se dresse au bord d'un immense lac brumeux. Une grande route longe le lac et traverse la ville par les 2 plus grandes portes. Des machines de guerre de bois de fer (dans sa version argent) sont prêtes à tirer sur tout assaillant.

Les désormais cent mille habitants, poussés par une pulsion de mort, ont pris les armes, des armes argentées aussi simples qu'au fil aiguisé. Vieillards, hommes femmes et enfants sont donc armés et prêts à se sacrifier, dans une certitude macabre, pour défendre leur ville de l'envahisseur honni.

L'immense lac a une surface parfaitement lisse, mais au miroitement déformé et tout reflet est marqué par la mort et la peur. Au centre de l'île artificielle, une dalle de pierre de la taille d'une petite ville ou d'une citadelle, se dresse désormais un manoir lunaire magnifique et luisant de nacre et d'argent.

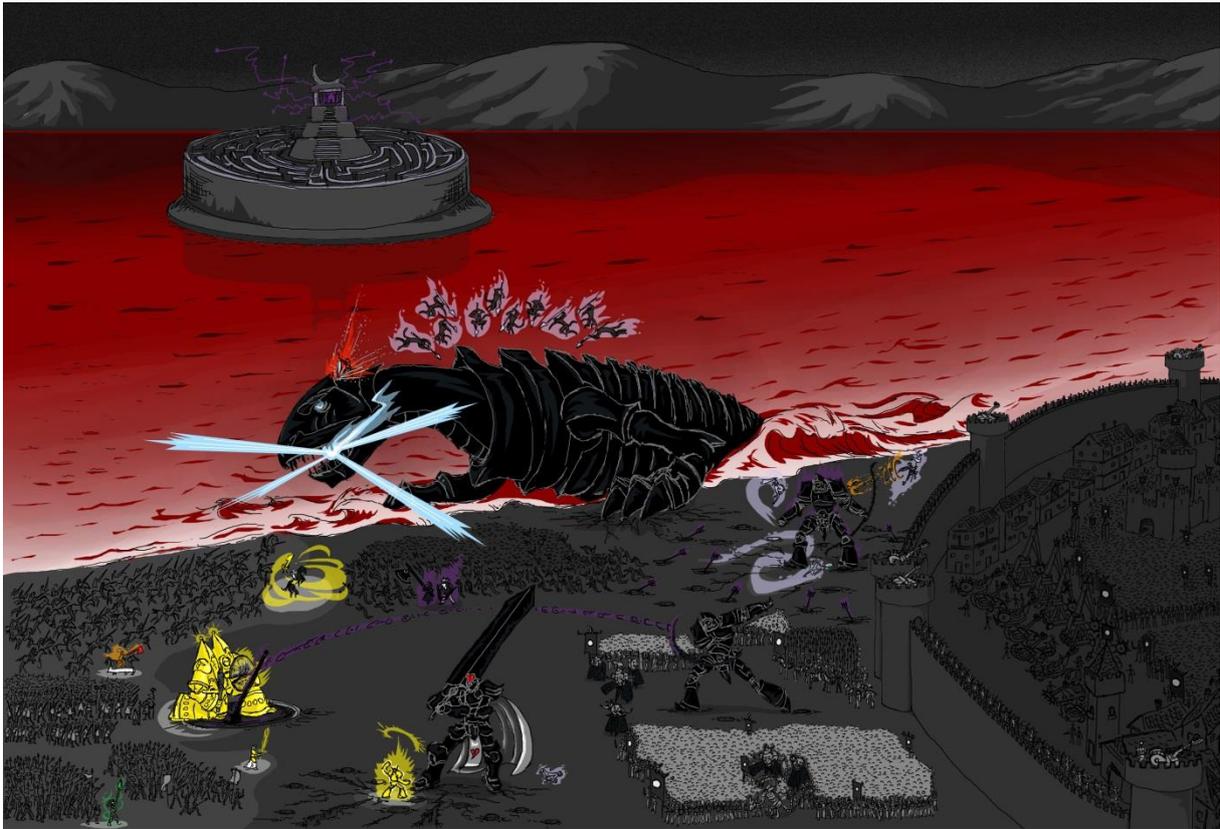
→ L'esprit du lac, **Rhombopteryx**, est devenu un esprit noyeur impitoyable tentaculaire, émettant des nuages de noirceur comme un poulpe.

**Hrouille le Magnificent**, le dictateur divin de la région, s'est laissé transformée en une créature prête à devenir une entité spirituelle de l'Outremonde. Il a déjà changé de nom et s'appelle désormais **Veine Opaline Drapée d'Ombrage**. Il se bornera à protéger de ses pouvoirs spirituels l'île, en attendant l'apothéose promise.

Le siège de la ville devrait donc commencer, et ne pas poser un grand problème pour les assaillants, largement supérieurs en nombre et beaucoup plus puissants. En quelques jours au maximum, *Sélénade* devrait être aux mains des assiégeants.

Tout sang versé coule inexplicablement vers le lac.

- Le plan des chevaliers morts est en fait d'attendre que la ville soit prise, pour servir de nasse. Ils observeront ainsi la ville tomber pour observer les forces en présence, notamment les dissensions.
- Les morts resteront inanimés, mais les fantômes des défenseurs hanteront le champ de bataille la nuit, perdus et vengeurs.



### *SCENE III*

La nuit suivant la prise de la ville, la nécromancie, utilisée de manière plus prononcée que d'habitude, transforme le lac en lac de sang.

Un vortex de vents et de fumeroles outremondains jaillit du centre du manoir, emportant un vol d'un millier de faucons géants zombies caparaçonnés de noir et de métal font leur apparition<sup>5</sup>, tandis que les zombies qui les montent sont menés par des némésissaires pour faire pleuvoir la mort ou charger de lances et de serres sur les troupes au sol.

Du lac de sang émerge des Serres de fantômes voraces couverts d'une pellicule de sang, menés par le **Tigre Sous un Ciel Sans Etoiles** et la **Décapitratrice Damoclèsienne**. Cette force de 5 armées (l'équivalent de 5 légions impériales) de fantômes voraces<sup>6</sup>, est renforcée par des centaines de golems d'obsidienne, d'os fossilisés, de jade noir et d'acier de l'âme (rappelant des mini-guerroyeurs pilotés par des némésissaires guerriers). Du côté du manoir flottant, des fantômes guerriers et armurés de pied en cape se placent en gardiens aux murailles, tandis que la nécromancie incantée provoque un orage ténébreux plonge la zone dans tout autour dans l'obscurité.

Les fantômes voraces bondissent sur les vivants, alors que tous les morts se relèvent pour former une deuxième vague, de zombies cette fois, morts qui peut rapidement être dénombrée en milliers, puis dizaines de milliers.

<sup>5</sup> Note historique : à la bataille d'Azincourt, les troupes anglaises comptaient un millier de chevaliers.

<sup>6</sup> Note historique : la bataille d'Alésia a regroupé 10 à 12 légions romaines, soit au minimum 50 000 hommes.



→ Depuis le manoir, l'abyssal du point du jour **Epouvantail de charognards** est en train d'utiliser un puissant rituel nécromantique, épaulé par de très nombreux prêtres-nécromanciens (faisant usage d'arcanoïs), pour relever tous les morts de façon lente mais irrémédiable.

Depuis le lac, menés par 3 guerroyeurs royaux d'acier de l'âme, mais aussi les profondeurs des mines, apparaissent des rangs qui semblent sans fin de fantômes guerriers. Au moins 1/2 million de fantômes sont présents<sup>7</sup>. Ils amènent avec eux des machines de guerres nécrotiques et fantômatiques, qui cracheront la mort sur les vivants.

Les chevaliers morts **Exécuteur aux Armes Impies** et **Rappel des Mémoires d'Outre-tombe**, du Seigneur Mort l'**Errant dans les Ténèbres**, ainsi que l'abyssale du déclin **Déchirante au Cœur Brisé**, du Seigneur Mort le **Masque des Hivers** (liée à un service après que le Seigneur Mort l'**Errant dans les Ténèbres** ait infligé un récent revers à son maître dans l'*Outremonde*) se lancent puissamment dans la bataille, faisant trembler le sol. **Déchirante au Cœur Brisé** est comme à son habitude flanquée d'**Arkun**, un lunaire renégat voué à son âme soeur uniquement.

Un basculement terrifiant se produit alors que la quintessence semble drainée sur des kilomètres à la ronde et que le manoir lunaire devient terne (abyssal) et s'abîme dans le lac de sang. Emerge de l'étendue liquide un **Dragon Forgé Millénaire** d'acier de l'âme, qui vomit des flammes de plasma nécrotique et de feux follets bleutés qui ravagent des pans entiers du champ de bataille.



Une série d'affrontements et de duels débiteront, opposant les différents champions.

→ Les PNJs soulignés sont vainqueurs, les PNJs barrés sont morts ou éliminés. Les actions des PJs peuvent et devraient grandement changer la donne de ce déroulé typique. Aux PJs d'engager leur adversaire, sauver des PNJs et infliger des pertes énormes aux troupes ennemies pour permettre de remporter la victoire.

<sup>7</sup> Note historique : rien que les Britanniques ont perdus 420 000 hommes à la bataille de la Somme.



→ En tout cas, chaque combat doit ravager les zones et les alentours devraient être apocalyptiques après la nuit de combats aussi intenses.

**Jaguar Magnifique**, qui éliminait en un clin d'œil des régiments entiers de Fantômes voraces se tournera contre le **Dragon Forgé Millénaire**.

L'Ancien créera des dizaines d'images de lui même ayant chacune une vie propre et semblera partout à la fois, chacune capable de lancer des attaques surprises dévastatrices. Le moindre de ses coups fait valdinguer le **Dragon Forgé Millénaire**.

Soucieuse de prouver sa valeur face aux lunaires, et au plus ancien en particulier, la sidérale **Atarazi** fera aussi face au **Dragon Forgé Millénaire**.

**Atarazi** déploie toute sa maîtrise des arts martiaux de l'épée, poussés dans leur retranchements, quasiment au niveau des arts martiaux sidéraux. Ses coups permettent de dégager les plaques et écailles colossales d'acier de l'âme pour mettre à nu l'intérieur mécanique. Sinon, elle peut aussi plonger dans la gueule du **Dragon Forgé Millénaire** pour attaquer le monstre de l'intérieur, bien que les flammes, acides nécrotiques et défenses mystiques la mettent terriblement à mal.

**Rakuen** « simple » artiste martial, fera face à des némésissaires et cherchera à aider quiconque se retrouvera en difficulté. Il périra, noyé par le nombre et emporté dans les abysses du lac de sang par l'esprit vengeur et désormais fou **Rhombopteryx**. Le lunaire le tuera, avec ses dernières forces.

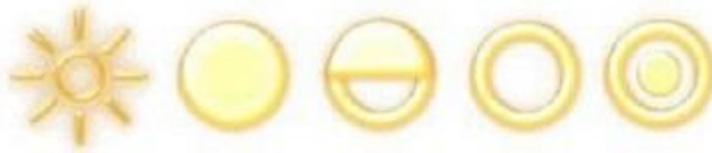
**Sambre d'Arc-en-Lune** affrontera **Arkhun**.

La sorcière lunaire bondissante, et semblant clignoter dans les airs périra face à un adversaire bien trop rapide, qui est une simple traînée d'anima argentée qui serpentine et zigzague et attaquera tous azimuts.

**Les 3 Lames** iront à l'assaut du déclin en guerroyeur **Exécuteur aux Armes Impies**.

**Rarella** lancera de terribles attaques de tranche et de taille qui semblent ralentir ou accélérer. Poussée dans ses retranchements, elle passera en forme de bataille (ce qu'elle déteste).





**Raikaiten** vole et attaque en piqués, il ressemble souvent à une nuée d'oiseaux. **Kibachi** déploie toute sa maîtrise des arts martiaux du serpent, cumulés avec une résistance formidable. **Exécuteur aux Armes Impies** déploie d'énormes tentacules d'os semblables à des colonnes vertébrales et des giclures de sang et de quintessence ténébreuse qui ajoutent violence et puissance à ses coups.

**Ephistelle** défiera **Déchirante au Cœur Brisé** en guerroyeur.

**Ephistelle** : a tendance à rester sur place et droite ou en pas peu nombreux, sa lame de lumière crée des arcs de cercles tourbillonnants autour d'elle. A un moment, elle peut déployer une lame lumineuse titanesque. **Déchirante au Cœur Brisé** utilise son arme à deux mains terrifiante en moulinets qui déchirent les airs, des sillons de sang forment comme une bannière écarlate autour d'elle.

**Dace**, après des dizaines de charges contre les fantômes voraces, son commandement de fer et ses ordres résonnant au dessus du fracas des armes, est défié par le **Tigre Sous un Ciel Sans Etoiles**.

**Dace**, son daiklave enflammé d'or faisant pleuvoir les coups puissants et infatigables, ne parvient pas à placer un coup décisif au monstre qu'est devenu le **Tigre Sous un Ciel Sans Etoiles** après son basculement en champion abyssal. Ce dernier, un terrible pratiquant des arts martiaux du tigre, profitant d'une résistance de sorcellerie et de charmes le poussant à la terrible folie meurtrière, est un ouragan de violence.



**Amilar Nakiri**, après avoir déployé ses foudres contre les faucons zombies, sera victime d'une tentative d'assassinat de la part de **Filet de Piège Mortel**, tentative qui se soldera par un échec. Cela dit, la solaire de l'aube n'a plus assez de quintessence pour traquer l'assassine.

**Amilar Nakiri** déploiera la sorcellerie en plusieurs Nuées de Papillons d'Obsidienne puis utilisera ses créations en volées d'armes de jet. **Filet de Piège Mortel** utilise avant tout ses charmes de discrétion pour disparaître dans les ombres comme si elle était sur un lac d'encre capable de l'engloutir à l'envie et déploie les arts martiaux du scorpion pour délivrer des attaques définitives envenimées de quintessence. L'abyssale du jour, sa tentative échouée, cherchera une autre cible.

Les forces de **Lookshy** se concentreront sur les masses de fantômes, les golems/mini-guerroyeurs et machines de guerre fantômatiques et nécrotiques.



Il reste 4 abyssaux libres de leurs mouvements :

La **Décapitatrice Damoclésienne**, qui rejoindra son compagnon et amant le **Tigre Sous un Ciel Sans Etoiles** à la tête des fantômes voraces, et visera la sang-dragons de *Lookshy*.

**Décapitatrice Damoclésienne**, toute recouverte d'os, capable d'envoyer des pointes d'os comme des pieux empaleurs, maniera sa hache géante géante d'acier de l'âme, qui produit des hurlements de damnées lors des coups portés, pour attaquer les guerroyeurs de jade. Le **Tigre Sous un Ciel Sans Etoiles** sera ravi de s'en prendre sauvagement aux sang-dragons et de leur infliger un maximum de pertes, pour regagner de la quintessence.

**Rappel des Mémoires d'Outre-tombe**, en guerroyeur, laissé libre de ses mouvements, attaquera aussi les forces de *Lookshy*, avec son guerroyeur de niveau bien supérieur, pour ensuite être libre de ravager les troupes d'hommes-bêtes incapables de l'atteindre, et créer un maximum de cadavres qui se relèveront sous ses ordres.

**Rappel des Mémoires d'Outre-tombe** utilisera essentiellement son javelot avec une chaîne à crochet de quintessence propulsé par le bras de son guerroyeur en attaque à distance. Sinon il se défend avec ses avant bras au corps-à-corps, et sa parole marque l'esprit de ses adversaires.

**Epouvantail de charognards**, reste au sein du manoir, même sombré. Il continue à utiliser la nécromancie dans l'arrière plan, permettant le basculement de la région en ombre-terre.

Chaque usage de nécromancie, même du premier cercle, crée des vagues de peur, des remous et vagues au sein du lac de sang, des bourrasques tempêteuses de vent outremondain et des apparitions fantômatiques cauchemardesques.

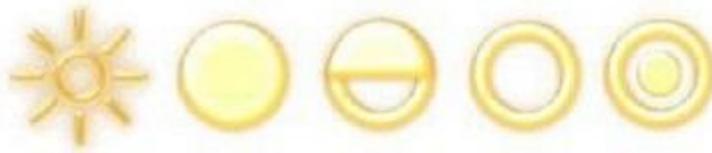
**Filet de Piège Mortel**, qui tentera un autre assassinat, typiquement contre un PJ.

L'abyssale du jour apparaîtra dans le dos de sa cible et attaquera par surprise, pour infliger une blessure venimeuse telle que la cible se retrouve rapidement hors de combat ou mourante.

#### SCENE IV

Malgré les pertes infligées et certaines victoires personnelles, le scénario part du principe que les forces des PJs





devraient prévalent, surtout avec l'arrivée du jour et le lever du soleil.

Un mélange de supériorité tactique (le Seigneur Mort l'**Errant dans les Ténèbres** n'est pas derrière ses troupes pour les diriger, il a seulement laissé des directives générales), de force diverses et de la présence d'un exalté de l'Ancien Temps, sans parler de plusieurs anciens, permet la victoire, bien qu'à grand prix et avec des pertes tragiques et regrettables.

Les forces de l'**Errant dans les Ténèbres**, une fois la défaite imminente, se retireront en un magistral déploiement de nécromancie et de puissance occulte : tirant partie de toute la puissance accumulée et déployée, **Epouvantail de charognards** créera une terrible inondation sanglante. Une fois les flots de sang résorbés, toutes les forces outremondaines seront emportées vers l'Outremonde, y compris les innombrables cadavres.

La victoire devrait ainsi avoir un goût amer pour les PJ, car il ne s'agit que d'un revers pour les morts, point d'une défaite irrémédiable, même si l'**Errant dans les Ténèbres** sera courroucé.

La journée devrait être passée à soigner les blessés et panser les diverses blessures, alors que la nécrose se développe de façon surnaturelle et que les blessures sont graves, les hémorragies vident de sang les malheureux et la nuit à venir reste très dangereuse.

Tous les créateurs et occultistes seront mis à contribution pour enchanter et infuser de quintessence totems, stèles et marques dédiées aux **Incarnas** et aux **Grands Dragons Elémentaires**, tandis que la zone devrait être salée.





## PARTIE 3

### SCENE 1

Une fois la région pacifiée autant que possible, et les morts honorés et pleurés, des négociations devraient reprendre.

Les forces de *Lookshy* auront une nouvelle fois observé la puissance (et la dangerosité) des exaltés célestes et des abyssaux. Il s'agissait de la raison principale de la présence de **Karal Orchidée de Feu**, qui représente sa mère et chef de la gent majeure Karal : **Karal Linwei**. Les sang-dragons de *Lookshy* refuseront de se soumettre aux lunaires, même à un ancien comme **Jaguar Magnifique**, et celui-ci a une trop bonne vision à long terme pour effectuer un mouvement politique aussi évident et provocateur. Par ailleurs, il reste un habitué des ombres et telle n'est pas sa voie. En revanche, le lunaire exigera de façon inconditionnelle que pour l'heure, aucun mouvement de *Lookshy* ne se dresse face aux lunaires. Il indiquera que ses protégés, les **Trois Lames**, seront en charge de la région de *Sélénade* et retire l'argent de lune des gisements, sans parler de sceller tout mouvement des morts dans la région.

**Jaguar Magnifique** veut retourner vers les régions lointaines du sud-est, où guerroye et commande **Ma-Ha-Suchi**, pour évoquer ce qu'il aura vu et vécu, ainsi que les engagements qui seront pris. Le lunaire a bien pris conscience de la menace des morts, totalement au niveau du Kaos, mais plus problématique car apparaissant bien plus à l'intérieur de *Création*. Pour l'instant, il consent à ce que les solaires se chargent de la menace des abyssaux, le temps que les lunaires reviennent vers les terres plus « civilisées ». Il veut également un réseau d'information qui puisse facilement atteindre les lunaires, pour leur permettre d'intervenir plus rapidement, car *Sélénade* a montré la difficulté de laisser des lunaires relativement inexpérimentés ou peu nombreux en protecteurs.

Les sang-dragon de *Lookshy* voudront conserver un maximum leur honneur et position militaire, mais des alliances sont inévitables, surtout dans les régions plus lointaines de la *Province des Rivières*. Par ailleurs, des échanges de nouvelles face aux incursions faériques seront plus que bienvenues.

*Nexus* voudra pouvoir échanger à tous niveaux avec *Sélénade* et s'ouvre volontiers aux lunaires (bien plus difficilement aux hommes-bêtes), à partir du moment où ceux-ci restent discrets et respectent le « territoire du Concile ».

**Atarazi** se voudra preuve des bonnes intentions de la Faction Or et de liens privilégiés à nouer entre les élus célestes, à condition d'éviter une « chasse aux sorcières ». En revanche, elle se montera plus que ravie que les lunaires puissent défier les sidéraux, dans des duels d'honneurs. Elle vise autant le gain d'expérience respectif que de donner quelques leçons à ses confrères du bien fondé de sa vision d'une réorientation et ouverture plus large de la seule Faction Or réservée aux seuls solaires.

Aux PJs de jouer les négociateurs, apaisant les tensions et inimitiés et négocier et défendre leurs propres positions. Cela dit, ils peuvent tout à fait gagner des mentors et guides dans les personnes d'**Atarazi**, des **Trois Lames**, voire potentiellement de **Jaguar Magnifique** s'ils ont réussi à



impressionner un tant soit peu le lunaire. A priori, ils recevront aussi des invitations aussi officielles que secrètes pour rencontrer les responsables des gents majeures de *Lookshy*, particulièrement des **Karal**.

## **SCENE II**

Si jamais les PJs ont joué un rôle exceptionnellement positif et protecteur, notamment envers les sang-dragons, le sidéral des batailles de la Faction Bronze **Huyen, la Tortue de Jade Sombre** se révélera à eux sous sa véritable identité, pour une entrevue officielle, bien que secrète.

Malgré son choix anti-solaire, il reste un protecteur de *Création*. Il expliquera calmement que les solaires sont pour lui un danger plus grand, car le problème n'est pas le début ou la noblesse de jeunes exaltés, mais les tyrans en devenirs qu'ils sont.

Il est totalement opposé à un renouveau d'un Premier Age, encore plus destructeur et annihilateur qu'auparavant. Il voudrait que les solaires partent rejoindre les lunaires, et faire face au Beau Peuple, qui reste une menace terrible, afin de contenir les sauvages lunaires, lunaires qui seraient aussi à même de les contenir, surveiller, voire éliminer le besoin étant.

Si la situation est stabilisée, selon lui, la menace des morts, sporadique et observable, reste contenable, le temps de trouver des solutions occultes pour refermer les frontières poreuses entre le monde des morts et des vivants.



## **PNJs**

### **LES SANG-DRAGONS**

#### **LES TIGRES DE BRONZE**

**Risa**, sang dragon du bois : une belle brune en plastron renforcé damasquiné maniant sa lance de jade courbée.

Lieutenant des Tigres de Bronze, c'est une cavalière émérite et une guerrière exaltée certes jeune, mais compétente et totalement dévouée à la cause du capitaine solaire **Dace**.

#### **LES FORCES DE LOOKSHY**

La kazeiest **Yan Tu Mara**, sang-dragon du feu, par ailleurs chef de la gent mineure **Yan Tu** : est femme dure avec une ape à immense mon doré et épauettes de jade tenant des sphères de plasma. Elle fume toujours des cigares très particuliers et son œil droit est remplacé par une sphère de jade rouge



gravée. Elle a un daiklave à garde d'orichalque dans un fourreau artefact avec un noyau-gemme et un gumbaï (éventail de commandement).

**Yan Tu Kujaku**, sang dragon du feu, *yojimbo* de **Yan Tu Mara** : un roux fringant, aux bras nus et à la courte cape. Il semble aussi dévoué qu'honorable et aborde toujours son plastron de jade et son daiklave avec d'énormes pierres rouges à la garde.

**Yan Tu Rasetsu**, sang-dragon du feu : une armoire à glace couverte de tatouages (façon yakuza) de dragons et de soleils, avec une tiare d'orichalque et un puissant marteau de jade.

Il est le seul sang-dragon de *Création* capable de recevoir certaines bénédictions du **Soleil Invaincu** (donc de fondre et modeler l'orichalque). Il est le prêtre secret du **Soleil Invaincu** à *Lookshy*.

**Karal Orchidée de Feu**, sang-dragon du feu, *shozei* des Karal : jeune femme absolument magnifique, d'une beauté rare et surhumaine, au charme et à la fougue de la jeunesse. De type asiatique, elle a un visage rond et délicat, des yeux bridés aux prunelles de braise, les joues et les lèvres rouges vif. Des cheveux rouges, simplement noirs à la racine, à peine coiffés par un unique peigne de jade rouge. Les mèches sont laissées libres à l'arrière, et se terminent par des flammèches. Elle porte un kimono de cour pourpre, aux salamandres d'or. Le vêtement est fendu de chaque côté au niveau des hanches, ce qui la rend extrêmement sexy. Elle porte un obi de jade rouge runique. Mais elle porte surtout un étrange artefact, qui recouvre ses bras en une armure de plaque runique de jade rouge, avec des targes au niveau des poignets qui tourbillonnent sur leur axe comme des toupies, en crépitant et s'embrasant.

Elle est charismatique et impose immédiatement et naturellement aux autres sa présence, qui est celle d'une chef née. Une aura flamboyante et brûlante émane d'elle, comme une torche presque palpable. Elle est une véritable génie, extrêmement douée en stratégie, également en sorcellerie. Ilisant ses sorts, tels que Présence Pyrique Majestueuse et Nuée des Papillons d'Obsidienne pour faire pencher la balance de la bataille en sa faveur. Linwei utilise sa grande intelligence pour établir des plans efficaces, parfois dangereux.

**Amilar Bachira**, sang-dragon de l'air, *shozei* des Amilar : un archer samouraï calme et méditatif.

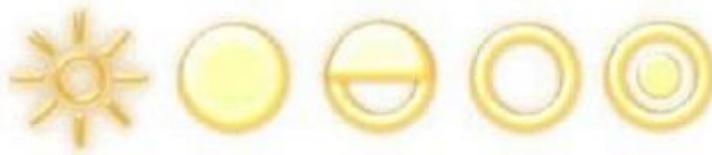
Il représente l'archétype du combattant exalté de *Lookshy*. A ce titre, il est désespérément banal, obéissant parfaitement aux ordres, ne cherchant que la voie parfaite vers l'illumination propre aux sang-dragons.



## LES SIDERAUX

### LA FACTION BRONZE

**Huyen, la Tortue de Jade Sombre** (sidéral des batailles de la faction Bronze) : grand noir sculpturalement musclé, à l'énorme coupe afro, il se bat avec 2 énormes pavois de métal stellaire et un plastron renforcé du même métal, maître en mêlée et bagarre/prises, visant toujours des dégâts non létaux.



Dépêché pour observer la manière de réagir de la Province des Rivières, il fera que *Lookshy* n'ait aucune action trop dangereuse ou périlleuse. Il est envoyé pour déterminer si le Royaume doit agir rapidement dans cette région ou pas.

Un des meilleurs protecteurs et gardes du corps de tout *Création*, toujours adepte des stratégies prudentes et cherchant toujours le moins de pertes possibles. Il n'est aucunement téméraire ni soumis au frisson du combat, il a plutôt tendance à voir la guerre sous son aspect le moins glorieux.

## LA FACTION OR

**Atarazi, le Paon drapé de la Livrée Écarlate**, sidérale des batailles de la Faction Or : asiatique de taille moyenne et de corpulence athlétique, elle a un teint de porcelaine sans défaut et des cheveux noirs longs et soyeux. Ils sont portés en un chignon complexe, à la fois esthétique et pratique, maintenu en place par des aiguilles et un ruban de soie (les deux susceptibles de servir d'arme d'assassinat, ce qui n'a plus été le cas depuis la fin de ses années d'exécutrice parmi les Sauterelles). Elle est vêtue d'une chemise et d'un pantalon de soie blanc rosé et de simples sandales protègent les pieds. Par-dessus, un gilet sans manches en soie d'acier couvre le torse et les cuisses. La couleur du gilet change suivant le dernier Charme en date employé par la propriétaire : la soie se teinte des nuances de la Vierge dont émane le pouvoir utilisé.

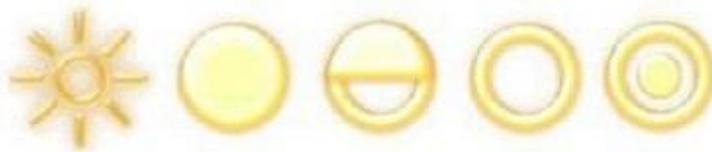
Généralement envoyé dans l'Ailleurs (ainsi que son fantastique service à thé d'origine impériale) un daiklave de métal stellaire sous forme de jian, dont la poignée en "V" enserme un noyau-gemme sidéral.

L'anima est un paon au plumage vermeille, dont les plumes caudales arborent à la place des "yeux" le symbole de Mars.

Puissante et redoutable, elle reste « fragile » et compte sur sa parfaite maîtrise de l'escrime (mêlée) et des arts martiaux (de l'épée/Brancard Violet des Regrets), ainsi que de l'archerie. Elle est qui plus est une excellente stratège. Vieille de plus d'un siècle d'exaltation, elle est née sur l'Île Bénie, mais a été récupérée par la Faction Or. Grande fervente des lunaires et de leur force pure, elle regrette pourtant leur sauvagerie et espère les guider vers une orientation moins sauvage, tout en conservant leur culte de la puissance. Elle apprécie l'idée de fonder une nouvelle faction, la Faction d'Argent, pro lunaire, mais désire surtout que tous les célestes se rassemblent pour faire face aux menaces à venir.

- Elle est pratiquement en mesure de commencer l'apprentissage des arts martiaux sidéraux. Elle est un PNJ qui n'a pas vocation à voler la vedette des PJs, mais affronter d'autres adversaires encore trop puissants, ou servir d'indication que la menace est par trop redoutable.

Elève de l'impitoyable **Melgor Djafar**, elle est l'aînée d'**Itzel**, qu'elle considère avec la bienveillance d'une grande soeur. Pourtant, ses façons de faire, ultra rigoriste et militariste (elle considère toujours toute action sur le modèle du combat et est toujours prête à faire face à n'importe quelle menace) l'oblige à pousser les autres à la dévotion au combat sous toutes ses formes. Elle est une alliée de grand poids, mais peu commode, bien que malgré tout conciliante. Elle apprécie en tout cas grandement pousser les autres dans leurs retranchements physiques, mentaux et psychologiques.



Tanzerhouft et elle se méprisent cordialement, pour des raisons qui appartiennent apparemment à leurs exaltations, pas simplement à leurs incarnations actuelles.

## LES ABYSSAUX



### CELLE DU MASQUE DES HIVERS

**Déchirante au Cœur Brisé**, abyssale du déclin (**Masque des Hivers**) : une petite jeune fille peau rouge à l'air gênée et frêle, en simple tenue de cavalière avec franges de cuir et perles rouges, un gant de fauconnier. Elle a les cheveux aux mèches rouge sang et la peau quasiment cramoisie. Elle invoque une plaque totale à l'aspect baroque très chargé, de morts et démons déchirant des cœurs de rubis, ainsi qu'un énorme daiklave-daikatana à la garde d'un énorme cœur de jade rouge. Elle est résignée à servir son maître et a des tendances suicidaires.

Elle sera aux commandes de son guerroyeur d'acier de l'âme (de classe royale), une somptueuse création aux lignes élégantes, avec un léger côté baroque, une immense cape de gouttelettes de sang flottant dans le dos. Le guerroyeur est armé d'un daiklave à deux mains pour guerroyeur, une véritable monstruosité.



### CEUX DE L'ERRANT DANS LES TENEBRES

**Rappel des Mémoires d'Outre-tombe**, abyssal de l'ombre-lunaire : un individu grand et droit, masqué de fer et d'acier de l'âme (selon un masque de démon japonais-vampire). Ses bras noueux semblent déformés et sont recouverts de gants cloutés d'acier de l'âme, couvrant mains et bras. Il est recouvert d'un grand manteau garni de clous d'acier de l'âme et de griffes ou de crocs d'os, d'ivoire ou de fossiles. Il tient un javelot à pointe d'acier de l'âme tel un bâton de commandement.

Défie par la parole et manie le javelot. A eu beaucoup d'influence au *Mt Metagalapa* et possède une force de faucons géants et guerriers faucons zombies.

Il pilote pour le combat un guerroyeur d'acier de l'âme (de classe royale), armé d'une lance-javelot à se mesure. L'armure de combat est imposante et massive, couverte de chaînes barbelées, avec un aspect puissant, presque brutal.

**Epouvantail de charognards**, abyssal du point du jour : un individu qui n'est que plaies béantes et suintantes. Son corps est recouvert d'une cage d'acier de l'âme à la manière d'une armure et il est



enveloppé dans une cape à capuche en lambeaux. Il monte un baudet zombie couvert d'un caparaçon dans le même état que sa cape. Il invoque au besoin son arme, un mélange entre un daiklave et une scie, garnie d'un noyau-gemme.

C'est un nécromancien puissant qui adore les secrets et jouer avec les énigmes et pièges mentaux, aussi bien qu'avec les corps. Il adore tirer des âmes leurs secrets (et n'a donc aucun scrupule à tuer, afin de lier une âme à lui). Son absence de retenue et de délicatesse (en revanche, c'est un esprit brillant, qui ne s'embarrasse en général d'aucune sensibilité) en fait une personne assez détestable et un piètre diplomate, mais un excellent fouineur.

**Exécuteur aux Armes Impies**, abyssal du déclin : un homme en plaque totale gothique avec heaume et arc barbelé d'acier de l'âme, aux flèches de sang (qu'il tire souvent en pluie). Il est aussi un champion en bagarre, possédant même le charme de tentacules de sang. Il possède une aura vraiment puissante et inquiétante, même parmi les chevaliers morts.

A la guerre, il monte dans son guerroyeur d'acier de l'âme (de classe royale), armé d'un arc long garni de lames de haches. L'armure de combat est imposante et massive, couverte de chaînes barbelées, avec un aspect puissant, presque brutal.

**Décapitatrice Damoclésienne**, abyssale de minuit : une lolita gothique à la peau d'albâtre et au maquillage noir d'encre. Elle porte en général nonchalamment une ombrelle de dentelle noire au manche d'acier de l'âme. En combat, elle revêt ses charmes de résistance pour s'entourer d'une armure d'os et échange son ombrelle contre une monstrueuse hache à 2 mains de bourreau, qui semble plus une arme de guerroyeur que d'exalté.

**Filet de Piège Mortel**, abyssale du jour : une silhouette féminine, une ombre parmi les ombres. Le visage recouvert par une interminable chevelure d'un noir de suie (dessous, une orbite vide où grouille des asticots). Elle est couverte de vêtements ultra moulant des plus ténébreux.

Maîtresse des arts martiaux du scorpion, ses cheveux deviennent son arme (pinces, piques, filet et garrots) quand elle active ses charmes mortels..

## LES SOLAIRES



**Pellicia, la Sergente de l'Aube**, solaire de l'aube : une femme à la beauté surhumaine. Le teint blanc et lumineux, les traits fiers et somptueux, une force intérieure émane d'elle. De type nordique, elle a une chevelure d'or, coiffée en grande tresse enroulée à l'arrière du crâne. De grands yeux gris au regard direct et des plus expressifs. Sans qu'apparaisse les muscles, tout son corps semble puissant, et sa démarche est droite, de même que son port. Elle porte par contre une tenue plutôt féminine, d'une vert profond, au col mao, aux épauettes plutôt bouffantes, et en grande robe ample à partir de la ceinture. Tout le vêtement est brodé de fleurs de lys en fils d'or reliés par des entrelacs. Elle n'a pas par contre une attitude véritablement féminine, trop droite et martiale pour être véritablement accessible. Elle porte un diadème d'orichalque, d'entrelacs végétaux, avec une fleur de lys au front.



En combat, elle peut invoquer une armure d'un plastron renforcé d'orichalque, en plastron, épaulettes, gantelets, cuissardes descendant jusqu'aux genoux. L'armure est très baroque dans ses gravures, d'entrelacs végétaux et de fleurs de lys. Elle invoque également une lame de pures flammes dorées, ayant à peu près la forme d'une épée de chevalier en croix, de la taille d'une épée bâtarde d'exalté. Elle est une parfaite touche à tout du combat et devient maîtresse d'arts martiaux dans le style du Maître solaire (normalement la seule de tous les solaires à pratiquer ce style).

Fière, honorable, mais elle reste une guerrière, et n'est pas une femme chevalier, elle suit son propre code d'honneur, mais fait tout pour arracher une victoire honorable et claire. Elle n'est pas contre pas très versée dans la stratégie et compte assez peu sur la pratique des armes à distance.

**Dace, le Loup de Fer**, solaire de l'aube : le parangon des mercenaires est un homme fort, droit et charismatique, un meneur et un cavalier, qui mène ses troupes et combat en première ligne. Le crâne lisse comme un oeuf, sa moustache rejoint son bouc et il est protégé d'une magnifique armure lamellaire, digne des héros mythologiques. Il manie son daiklave d'orichalque épée-hache avec brio.

Sympathique, prenant soin de ses hommes, courageux sans être téméraire, il fait preuve de bon sens autant que d'héroïsme. Il est un compagnon sur lequel compter. Son plus grand talent est celui de pouvoir pousser de simples mortels au paroxysme de leurs capacités, autant physiques, martiales que mentales. Il reste très humain et très humble, malgré son renom.

**Amilar Nakiri**, solaire de l'aube : une asiatique petite et mince, qui ne donne pas l'impression d'avoir terminé sa croissance. Elle a une chevelure en mèches partant comme en étoile, avec les pointes rouges et plusieurs mèches blondes partant du front. Elle est revêtue d'une grande cape rose pâle à fleurs qui dissimule son plastron renforcé façon armure de samouraï d'orichalque. Elle possède aussi un daiklave court, façon katana.

Elle est souvent à cran et peut froncer les sourcils de façon très prononcée. Farouche et très volontaire, elle cherche la puissance sans s'en cacher. Issue de *Lookshy*, elle s'est exaltée lors d'une altercation avec les morts d'*Epines*. Devant fuir les siens, elle s'est lancée dans la sorcellerie et l'occultisme et a acquis le Blanc et le Noir Traité. Elle est installée près de *Grande Fourche*, face à l'ombreterre de **l'Errant dans les Ténèbres**. Recrutée et entraînée par la sidérale des batailles **Atarazi**, sous la supervision du sifu sidéral des accomplissements **Melgor Djafar**, elle protège également les *Terres des Ombres*, près de *Chaya*. C'est une guerrière possédant un large type de compétences, étant à la base une éclairceuse et appartenant aux forces spéciales de *Lookshy*. Elle a de bonnes notions stratégiques et à tendance à faire passer les questions d'honneur rigide après les résultats effectifs. Très douée à toutes les formes de lancer, sa stratégie préférée devient le lancement du sort Nuée des Papillons d'obsidine, avant d'utiliser ces papillons tranchants comme armes de jet.



## LES LUNAIRES

### CELUI DU MASQUE DES HIVER

**Arkun**, lune changeante (totem du lévrier) : généralement sous sa forme de lévrier, sinon en faucon pèlerin. Un collier de chien féroce avec des pics d'acier de l'âme. Sinon, c'est un homme magnétique et sagace, grand aux longs membres secs et tendus comme des câbles, avec une chevelure châtain tirée en arrière et une barbe de 3 jours. Il porte des marques d'argent de lune, comme de pochoirs sur la peau.

Le lunaire se montre absolument protecteur envers la réincarnation de sa conjointe. Il se considère renégat vis-à-vis des autres lunaires, mais sans aucun regret (le **Masque des Hivers** y a veillé). Fidèle, rapide, il peut se montrer mortel et impitoyable envers quiconque menace **Déchirante au Cœur Brisé**.

### CEUX DU PACTE D'ARGENT

**Rakuen**, lune changeante (totem du hérisson) : un homme fait, assez courbé sur lui-même, l'apparence d'un métis asiatique et occidental au nez pointu. Le crâne rasé, un regard vif. Sa peau est couverte de tatouages formant d'étranges arabesques et runes, faits d'un métal d'argent liquide qui épouse les mouvements du corps. Les gestes vifs, précis, parfois pressés. Il porte deux roues de feu et du vent (sous la forme d'un gigantesque croissant) d'argent de lune.

Il n'en mène pas large et semble déconfit, à peine ose t'il lever les yeux devant ses pairs ou anciens compagnons. Encore fort jeune, il est inquiet face aux lunaires plus âgés, il se sentira d'autant plus prêt à accepter l'aide et la compagnie des PJs, surtout de la réincarnation de son ancien conjoint.

**Sambre d'Arc-en-Lune**, nouvelle lune (totem de l'écureuil) : une femme d'un âge avancé, qui a dû être d'une beauté rare dans sa jeunesse. Toutefois, toute beauté a disparu de son visage : il est en effet lacéré d'un tissage de profondes et terribles cicatrices dont l'effet est repoussant. Elle a une attitude contrite, ses longs cheveux gris-argent tombant devant son visage et sa dignité semble l'avoir quitté. Elle est vêtue de lambeaux et dépouillée de tout ornement qu'elle a pu posséder, même le délicat filet d'argent de lune créant des runes sur la peau a été aspergé de giclures du métal sacré pour en retirer toute élégance.

→ Si on lui demande si **Jaguar Magnifique** est à l'origine de son état, elle se contentera de tourner le regard vers l'Est et de murmurer : « il ne vaut mieux pas courroucer **la Reine des Crocs**. »

Sage, secrète, la mentor de **Rakuen** est une élue calme, discrète et mystérieuse. Bien qu'elle soit une sorcière du Premier Cercle accomplie, elle utilise rarement son art, préférant son astuce, ses charmes subtils et faire preuve de son intelligence supérieure. Elle connaît bon nombre de secrets, sait travailler l'argent de lune et a initié déjà un certain nombre de lunaires, tatouant leur corps grâce au métal sacré de Luna. Sa demeure se situe loin dans l'Est, relativement proche du Pôle Élémentaire du Bois, et ses caches comptent bon nombre d'artefacts soit trop dangereux, soit attendant qu'un possesseur digne soit capable de les utiliser. Malgré tous ses dons, elle semble avare en réponses et répond souvent aux questions par une question en retour.



## LES TROIS LAMES

**Rarella**, lunaire de la pleine lune (totem du crocodile) : magnifique guerrière à la crinière ébouriffée et à la beauté sauvage. Elle aborde d'innombrables cicatrices en plus de tatouages d'argent de lune, dont le style originel semble avoir été longuement retravaillé pour apporter beauté et mystère sur des motifs primitifs.

Elle manie undaiklave proprement disproportionné (couperet) et couvert de gravures comme animées (capable de se transformer en lance). Elle est protégée d'un bouclier garni d'une mosaïque d'écailles de jade blanc dessinant le motif de 3 lames croisées et d'une armure avec une cotte d'écailles (comme de poisson ou de reptile) de jade rouge.

Elle monte un monstrueux anaconda. Elle déteste vicéralement utiliser sa forme bestiale de bataille (pour des raisons de cœur, car Kibachi ne la trouve aucunement belle).

**Kibachi**, lunaire de la nouvelle lune (totem de la vipère) : occidental légèrement bronzé, les cheveux blancs à pointes et mèches argentées. Parfaitement musclé et proportionné, des traits somptueux et magnétiques. Ses tatouages semblent vivants, comme des entrelacs ou des serpents ondulant sur son corps. Il est vêtu de peaux de tigres blancs, à la manière de toges romaines en version primale. Il porte un ruban d'argent de lune sur les yeux (aux pupilles vipérines) et des katars avec des lames de jade vert et un cadre-fil d'argent de lune. un énorme serpent une vipère-boa en guise d'écharpe.

En combat, il adopte une peau couverte d'écailles d'argent et pratique les AMs du serpent.

**Raikaiten**, lunaire de la lune changeante (totem du ara) : métis aux vagues origines asiatiques, grand, dégingandé, un nez recourbé en bec d'aigle, des dreadlocks garnies de tresses d'argent de lune et allant toujours pieds nus. Il porte une seconde peau d'argent de lune recouverte de plumes de jade noir et aborde une grande bannière façon oriflamme (capable de se transformer en naginata), abordant 3 lames croisées et une lune dans des phases toujours changeantes. Il aborde un certain nombre de cicatrices et des tatouages primitifs non retouchés.

De nombreux oiseaux sont présents dans ses parages. Dans sa forme de bataille, il manie son arme dans ses pieds-pattes d'oiseau-serres et ses bras se transforment en ailes.

**Jaguar Magnifique**, lunaire de la lune changeante (totem du jaguar) : un homme qui ressemble plus à un dieu de la chasse qu'à un humain, aussi magnifique et magnétique que ténébreux et prédateur. Même les Trois Lames sont aux aguets en sa présence. Il a la peau brun sombre, des yeux de fauves argentés, une crinière lisse et noire. Il a un simple pagne de fourrure noire, une cape à capuche et de nombreuses plumes et talismans aussi magnifiques que des bijoux, sans parler de sa lance javeline d'argent de lune, avec 2 noyau-gemmes nageant dans la lame, arme assurément capable de clouer au sol un éléphant de guerre en un jet. Il ne porte par contre aucun tatouage visible.

Exalté en plein durant l'Usurpation, il n'est aucunement attaché à l'Ancien Temps. La voie de **Ma-Ha-Suchi** est pour lui la bonne, bien qu'il suive son propre cheminement. Il est surtout le chef des Trois Lames, qu'il guide pour être de parfaits héros lunaires. Il sent que son heure arrive, mais sa voie n'est pas celle de son mentor **Ma-Ha-Suchi**. Etant donné l'habitude qu'il a eu, pendant des siècles et des



siècles, à faire face au Kaos, il estime que ce monde est faible, qu'il a oublié quelles sont les véritables menaces, et c'est pourquoi le lunaire n'hésite pas à défier ceux qui pensent être forts. Etant donné son âge, il est presque impossible à déceler s'il cherche à se cacher dans les ombres, et sa persuasion est extraordinaire. C'est en plus un chasseur redoutable, capable de trouver, pister, surprendre et affronter des êtres comme des princes faés.

Ses capacités devraient donc apparaître formidables, à peine visible sous la vitesse et son habitude à se fondre dans les ombres, plus adepte de l'assassinat que du combat face à des adversaires qui lui apparaîtront faibles et sans honneur. Par contre, face à des adversaires valables, il n'hésitera pas à les affronter en face à face. Sans être sanguinaire, il est sans pitié. Les solaires ont disparus pour lui, et n'ont que d'autre choix de se rallier à leurs conjoints, qui ont gardé ce monde face au Kaos pendant tous ses siècles. Il n'hésitera pas à les vaincre et les humilier pour leur montrer que personne d'autre, hormis les lunaires, n'a protégé ce monde durant tout ce temps. Il n'acceptera pas de critique de la part de personnes plus faibles, mais acceptera que des solaires le suivent pour montrer qu'ils sont également disposés à protéger ce monde.

## LES ESPRITS

**Veine Opaline Drapée d'Ombrage**, esprit perversi de la région de *Sélénade* : une grande entité argentée et luisante, comme une statue d'argent qu'on aurait sorti du moule trop tôt, aux traits indistincts. Pourtant ses yeux sont noirs et froids, comme 2 perles d'onyx. Il porte une tiare d'acier de l'âme avec un noyau-gemme nacré et il a un fouet garni d'éclats d'acier de l'âme entre les pognes.

Anciennement **Hrouille le Magnificent**, auparavant ex-esprit des mines, il est l'archétype du dieu devenu fou et plongeant dans la déchéance morbide, avide de plonger dans la puissance de l'Outremonde. Il est un esprit brut et sans finesse, désormais sombre et malveillant.

**Rhombopteryx**, esprit perversi du lac de *Sélénade* : un mélange entre le squelette d'un énorme poisson chat et d'un amas de tentacules goudronneux, aux rangées de dents tranchantes de squale.

Anciennement **Xudug**, l'esprit gardien est devenu complètement fou à cause des manipulations abyssales.

En espérant que ce scénario vous aura plu.



EN REMERCIEMENT A NAL, POUR SA POLICE D'ÉCRITURE DRAGONSLAPPER (DISPONIBLE SUR DAFONT.COM)