

La Prophétie du Nord

• Synopsis

Ce scénario commence par réunir les PJ, qui ne se connaissent pas au départ, en les envoyant participer contre leur gré à une sorte d'épreuve située dans un espace magique dont ils doivent sortir au minimum vivants. Ensuite, une fois celle-ci terminée, ils seront envoyés tous ensemble vers un endroit loin au nord de la Mer de Glace, habité par des trolls des neiges, ou ils seront pris pour les sauveurs longtemps annoncés par les dieux. À eux de voir à ce moment-là quelle sera leur réaction: s'entretuer, puisque les origines de certains PJ les rendent à priori hostiles les uns envers les autres; assumer le rôle que leur attribue la prophétie, ou au contraire le refuser. L'idéal évidemment serait au minimum qu'ils coopèrent entre eux, quant à savoir s'ils voudront accepter le rôle que leur réserve la prophétie ou pas, le scénario ne s'en ressentira pas trop.

• Prologue

Au début, il est conseillé de prendre les PJ un par un pour leur expliquer ce qui va leur arriver, à savoir que un soir ils s'endormiront dans leur lit bien gentiment et que le lendemain matin il se réveilleront dans un endroit qui leur est totalement inconnu, aux côtés d'étranges personnages, c'est à dire les autres PJ. Il faut noter que, même s'ils parlent tous des langues différentes, au bout d'à peu près cinq minutes, s'ils commencent à parler, une sorte d'adaptation magique se fera, et ils se comprendront parfaitement. Ceci n'est que le premier exemple d'une série d'effets magiques et apparemment inexplicables qui les affecteront tout au long de l'aventure.

L'endroit où se retrouvent les PJ est une salle ronde en pierre de taille grise, surmontée d'une voûte qui atteint une hauteur d'une quinzaine de mètres. La salle est grande, une vingtaine de mètres de diamètre, est aucune issue n'est visible. Les PJ se retrouvent chacun dans leur lit d'origine avec pas très loin de chacun, accrochées aux murs, leurs armes, et dans un coffre au pied de leur lit, quelques objets essentiels. En fait, ce qu'ils retrouveront est ce qui figure dans leur équipement, sur la fiche fournie. À ce moment là, il est conseillé de laisser les PJ mariner, de les laisser faire connaissance, et les laisser se demander ce qui a bien pu arriver. S'ils commencent à se montrer agressifs les uns envers les autres, la classique voix d'outre-tombe surgie d'on ne sait où

les enjoindra de ne pas se battre avant le début de l'épreuve, et encore moins entre eux, puisqu'ils forment une équipe. Au bout d'un certain temps, a vous de voir en fonction de leur potentielle dangerosité envers eux-mêmes, finalement trois issues apparaissent dans les murs de la salle. Deux conduisent à des salles attenantes et identiques à celle où ils se trouvent, la troisième conduit vers une salle centrale, semblable aux autres mais trois fois plus grande qu'elles. Il y a en tout six salles situées en cercle autour de la salle centrale, abritant chacune une équipe. Au moment où les issues s'ouvriront, la voix d'outre tombe énoncera les règles: il s'agit de conquérir la salle centrale, et de la tenir pendant au moins une heure, ou d'éliminer les autres équipes. Les cinq autres équipes sont respectivement composées de trolls, d'elfes, de nains, ainsi que deux autres équipes d'humains. Nous ne donnerons pas ici toutes leurs caractéristiques, sachez seulement que sur les six membres de de chaque groupe (ou moins, en fonction du nombre de PJ), deux sont essentiellement magiciens, tandis que le reste seront des combattants. Les guerriers possèdent des compétences aux armes qui s'échelonnent de 75 à 90%. Le plus simple est de considérer que les PJ auront essentiellement à faire aux équipes des races aînées, qui utiliseront leurs armes classiques: maillet troll et fronde pour les trolls, arc et lance pour les elfes, hache et marteau pour les nains. Le but de la manoeuvre n'est évidemment pas qu'ils remportent l'épreuve, mais simplement de les mettre dans le bain d'une façon assez violente, et de peut-être, créer des liens entre eux et de les faire s'entraider.

Une fois les combats finis, deux options. La première, par un quelconque miracle, l'équipe des PJ, avec certainement quelques morts ou blessés très graves au passage, a triomphé des autres équipes, et se retrouve victorieuse dans la salle centrale. La deuxième, la plus probable et celle que je préfère, est de les voir tous morts ou à terre, en train de se demander ce que signifie ce p... de scénario de convention où ils meurent au bout de cinq minutes, et que décidemment c'est pas du jeu.

Dans n'importe lequel des deux cas, les PJ s'endorment à nouveau, et les réveil à nouveau les surprend à un endroit différent.

• Le Réveil

Les PJ se réveilleront donc sur une plage cette fois-ci, qu'ils soient morts lors de l'épreuve ou

pas, bien entendu, puisque celle-ci n'était qu'une sorte de rêve. Malheureusement, la plage où ils se réveillent n'est pas la plage paradisiaque d'un paradis tropical, avec du sable fin, des cocotiers, et beaucoup de soleil, mais une plage glacée située quelque part au nord de la Mer de Glace. Tout PJ normalement constitué, devrait sans plus attendre se mettre en quête d'une trace quelconque de civilisation à ce moment là. Or, le hasard et le scénario font bien les choses, ils aperçoivent si tant est qu'ils regardent un peu autour d'eux, plusieurs colonnes de fumée qui semblent provenir d'un endroit situé à quelques kilomètres au nord et près des côtes. Gageons qu'ils voudront bien se diriger dans cette direction...

Le paysage qui s'offrira à eux pendant le trajet sera celui de plages de galets désolées, d'une mer que l'absence de lumière rend presque grise, et au loin, vers le nord ouest, pour ceux qui ont la vue plus perçante, le Glacier de Valind. Bien évidemment les PJ ne savent pas du tout où ils se trouvent, cependant, s'ils essaient de le deviner, un succès spécial en Connaissance du Monde sera nécessaire pour se repérer approximativement comme étant sur les rives nord de la Mer de Glace. Après avoir marché pendant une ou deux heures à peu près, les PJ arriveront en vue d'un village côtier composé d'une vingtaine d'habitations, la plupart d'elles étant faites entièrement en bois et de forme rectangulaire, à peu près 20 mètres de long sur 5 de large. Ils apercevront également une sorte de menhir dressé au milieu de ce qui semble être la place centrale du village, fait d'un matériau jaune-orangé translucide (de l'ambre), qu'ils ne reconnaîtront pas forcément (jet en Connaissance des Minéraux), ainsi que quelques embarcations de pêche, avec des filets et des harpons. Ce qui risque de surprendre plus nos braves PJ, c'est la tête des habitants: ce sont des trolls des neiges.

Arrêtons nous ici pour faire le point sur les habitants les plus importants du village, ceux que les PJ seront amenés à côtoyer en priorité et le plus souvent. Tout d'abord, nous avons **Zaroz**, le chef, un vieux guerrier, adorateur de Zorak Zoran. (cf fiche annexe pour les caractéristiques chiffrées des PNJ) Zaroz est assez bourru au premier abord, et toujours prêt à combattre, mais une fois que sa confiance est gagnée, il est le plus loyal des alliés. Il a su se gagner le respect de ses hommes depuis de nombreuses années, même si certains critiquent son attitude par trop résignée, et le peu d'importance qu'il accorde aux prophéties. Ensuite, il y a **Dorkaz**, le meilleur guerrier du village, fils de Karrg, qui dirige les troupes, et qui est un des principaux opposants de Zaroz. Dorkaz est extrêmement violent, et si les PJ refusent d'assumer le rôle de la prophétie, il pourra même essayer de les convaincre par la force. S'ils acceptent, il pourrait aussi mal le prendre puisqu'il serait dépouillé de son rôle de chef de guerre.

Ensuite, pour compléter la trilogie des autorités vient **Darzana**, la prêtresse de Kyger Litor, dirigeante spirituelle de la communauté, qui elle aussi pense que Zaroz devrait plus prêter attention aux prophéties. C'est en effet elle qui chaque année lors des cérémonies autour du monolithe d'ambre, les rappelle inlassablement à ses fidèles. Sinon, les autres habitants sont de sympathiques pêcheurs trolls de leur état, ou des femmes de pêcheur troll, ou des femmes-pêcheur troll, ou enfin, vous avez compris, non? Il y a aussi quelques chasseurs, et trois guerriers. Tous les membres du clan savanet se battent plus ou moins bien, mais les guerriers sont les seuls qui peuvent passer tout leur temps à peaufiner leurs compétences martiales.

Arrêtons nous encore un moment pour savoir maintenant ce qu'est cette que cette prophétie exactement. En fait, le problème vient de la situation de ces trolls des neiges, qui depuis de nombreuses années sont les victimes d'attaques de groupes humains qui font des raids sur leur village, ainsi que sur les différents villages aux alentours. Cependant la densité de population est très faible dans cette zone et les villages sont séparés entre eux par plus d'une journée de marche. Ces humains appartiennent en fait à un groupe de pirates qui sillonnent la Mer de Glace pendant la Saison du Feu, en pillant les villages trolls, et amassant de l'ambre, des huiles de phoque, des fourrures, et même quelques trolls réduits en esclavage. Une prophétie, selon **Darzana** inspirée par Kyger Litor elle-même, raconte qu'un jour des hommes viendront « par le sable et non par la mer », que « leurs yeux seront comme la mer » et « qu'ils apporteront la paix par la guerre et l'arme furieuse ». En résumant les villageois attendent des sauveurs qui les aideraient à combattre les raids.

• Premier contact

Le premier contact sera certainement déterminant dans bien des aspects pour la suite du scénario. Les PJ, de nouveau par un étrange effet magique peuvent soudain comprendre et parler parfaitement la langue uz, et ceci durera tant qu'ils n'entreprendront pas d'actions hostiles envers des trolls. Les villageois au premier abord sont méfiants mais accueillants. Très vite la nouvelle de l'arrivée des PJ se répand, et c'est tout le village qui se rassemble pour les saluer. Averties, les autorités locales (les trois PNJ cités précédemment) se disputent le privilège d'être les premiers à prendre contact avec eux. Si les PJ décident d'attaquer les trolls, ou du moins semblent tentés de le faire, faites leur bien voir que la plupart possèdent des harpons, qu'il semble y avoir plusieurs guerriers aguerris, et surtout qu'ils sont en nette infériorité numérique. En effet, les habitants du village sont à peu près 250... S'ils décident quand même d'attaquer, tant pis pour

eux, on les aura prévenus, mais gageons qu'ils ne seront pas stupides à ce point.

Une fois arrivés sur la place centrale du village, les PJ seront conviés par les autorités à rentrer dans le seul bâtiment rond et construit en pierre, situé juste en face du monolithe d'ambre, et qui fait office de temple et de salle du conseil. Seront autorisés à rentrer aussi les guerriers et les anciennes du village, au nombre de trois chacun. Les aventuriers seront accueillis comme des invités de marque, et invités à rester au village s'ils le désirent, sans qu'on leur mentionne pour l'instant la prophétie à aucun moment, ni qu'il soit fait allusion aux raids ni à une quelconque demande d'aide. S'ils sont attentifs, cependant, les aventuriers pourront remarquer que les gens ont l'air très attentifs à leurs moindres faits et gestes. Peut-être que à ce moment là les PJ ne songent qu'à tenter de rentrer chez eux, et à trouver un bateau pour ce faire. Les habitants se montreront très surpris s'ils montrent ces velléités, mais se déclareront cependant prêts à les aider également. La nuit tombant après ce premier contact, il est probable que les PJ accepteront l'hospitalité pour la nuit.

• La tempête

Après une bonne nuit de repos, les PJ trouveront le lendemain matin une mer démontée et un ciel de plomb. S'ils avaient fait projet de partir par la mer, on leur dira que dans ces conditions là c'est impossible, d'autant que ce genre de temps dure un minimum de trois jours d'habitude. Qui plus est, en milieu de matinée, une tempête de neige s'abattra sur le village forçant les gens à se calfeutrer chez eux, tous trolls des neiges qu'ils soient, et tout au plus à se déplacer d'une maison à l'autre. Le temps, comme l'ont déjà prévu les villageois se maintiendra ainsi pendant trois jours, avant de laisser la place à un éclatant soleil pas très chaud, certes, mais tout de même, ce sera beaucoup mieux.

Pendant ces trois jours, ils auront l'occasion de faire plus ample connaissance avec les trolls, et ceux-ci bienentendu leur raconteront alors petit à petit les histoires de raids sur leur village, sans toutefois pour le moment nommer la prophétie. En effet, **Darzana** leur a dit que, comme ils ne savent pas sous quelle forme doit se réaliser exactement cette prophétie, le mieux, du moins dans un premier temps, est de ne rien en dire. Et comme tous les habitants ou presque la craignent ou la respectent, ils suivront, du moins pour le moment, ses instructions. Les trois PNJ cités au départ, **Darzana, Zaroz et Dorkaz**, viendront très probablement rendre visite aux PJ de temps à autre. Darzana essaiera d'obtenir leur aide sans la demander directement, pour pouvoir réaliser la prophétie, Zaroz veillera uniquement à ce qu'ils soient bien traités et à ce qu'ils traitent bien ses trolls, et Dorkaz quant à lui parlera de batailles, mais

il sera assez ambigu, d'un côté voulant montrer sa supériorité de façon assez grossière, de l'autre voulant tout de même être aimable avec les PJ au cas où ils seraient ces fameux sauveurs dont on parle tant.

Puis, après trois jours de mauvais temps, comme par miracle, le soleil resplendira à nouveau dans un ciel bleu et sans nuage, et sans un souffle de vent. Si les PJ ont déjà décidé d'aider les villageois, ou s'ils hésitent encore, une assemblée sera tenue à ce moment-là, profitant de l'accalmie. A ce moment-là, on leur racontera l'histoire de la prophétie, et on essaiera de les convaincre donc de rester, s'ils ne le sont pas déjà. S'ils ont décidé de partir pour essayer de retourner chez eux (sait-on jamais...), ce sera Dorkaz qui s'en prendra à eux en les vitupérant et en leur révélant le secret de la prophétie. A ce moment-là, si la décision n'est pas encore prise, les PJ sont donc confrontés à un choix: prendre part à une prophétie, et agir comme s'ils étaient les élus attendus, ou partir, pour peut-être rejoindre les pirates, ou simplement pour essayer de retourner chez eux. Même si la première option est la plus probable, ne parions sur rien, et à partir de maintenant divisons le scénario en deux lignes distinctes, selon le comportement des PJ.

• Les plans

Si les PJ donc finalement décident de rester, ils seront traités en héros et fêtés par tout le village, alors même qu'au fond ils n'ont encore rien fait. Mais les villageois voient dans cette acceptation le signe qu'ils sont bien les sauveurs attendus et annoncés. Alors, Darzana les prendra sous son aile pour la journée à venir, leur expliquant le comportement que l'on attend d'eux, et leur confiant quelques secrets magiques qui pourront les aider à accomplir leur tâche. Ensuite, ce sera au tour de Dorkaz de s'entretenir avec eux pendant une bonne partie de la journée, de leur expliquer les tactiques de combat qu'il compte appliquer, et de leur décrire le comportement habituel de l'ennemi ainsi que le nombre d'hommes dont ils disposent. Puis finalement, ce sera au tour de Zaroz de s'entretenir avec eux, leur expliquant que leur présence est le moyen idéal pour parvenir enfin à unifier une dizaine de villages comme le sien autour de leur figure pour pouvoir faire face aux pirates. Voyons maintenant en détail toutes ces informations, à vous de choisir le moment venu celles que livreront les PNJ lors de ces entretiens, et de quelle façon.

L'information la plus importante fournie par Darzana aura trait à un rituel magique, une sorte de mini quête héroïque, lors de laquelle les PJ pourront récupérer deux objets très puissants qui pourraient les aider: Lestak la destructrice, une épée, et un bâton

runique très puissant. Evidemment, Darzana a déjà tenté de faire effectuer cette quête par des gens du village, même des guerriers d'autres villages de la région l'ont tentée, mais elle s'est toujours soldée par un échec retentissant, et la plupart de ceux qui l'ont tentée sont morts en chemin. Darzana en est arrivée à la conclusion que seuls les élus de la prophétie sont à même d'en venir à bout. La première chose à faire pour mener à bien cette quête consiste à se rendre au pied du glacier de Valind, plus précisément dans une zone connue sous le nom de la Porte d'Ambre. C'est une sorte de caverne dont les parois sont formées d'ambre, une sorte de bulle de ce matériau engoncée dans la gigantesque masse du glacier. Une fois rendus à la Porte d'Ambre, une prêtresse de Kyger Litor doit accomplir un rituel pour permettre l'ouverture d'un passage vers l'Outremonde. Si les aventuriers acceptent d'accomplir la quête, ce sera bien entendu Darzana qui accomplira le rituel, qu'elle réussira du premier coup, à moins que vous n'ayiez envie de faire des jets de dé...

Quant à Dorkaz, il va expliquer aux PJ que les pirates ont l'habitude d'attaquer au début de la Saison du Feu, c'est à dire dans trois semaines approximativement. En général ils arrivent avec leur bateau, une sorte de drakkar, et débarquent sur la plage à environ un demi kilomètre du village, forts d'une cinquantaine d'hommes. Ils investissent ensuite le village, pillent l'ambre et les réserves de nourriture qu'ils peuvent trouver et tuent tous les trolls qu'ils trouvent sur leur passage. Normalement le nombre de trolls entraînés au combat est inférieur à cinq dans chaque village, donc, le combat est très inégal. Quand ils ont récupéré ce qui les intéressait, ils reviennent dans leur drakkar, et repartent piller deux ou trois autres villages selon la saison, puis disparaissent, pour aller revendre le fruit de leurs rapines. Ils emportent aussi généralement un ou deux trolls comme esclaves dans les villages qui se rendent, voire même des fourrures de trolls qu'ils ont tués. L'équipement des pirates est assez hétéroclite, mais ils ne portent pratiquement jamais d'armure, et la plupart possèdent un arc en plus d'une arme de corps à corps, les plus courantes étant l'épée bâtarde et la hache.

Finalement, ZaroZ exposera aux PJ son projet qu'il considère être la seule véritable et définitive solution au problème, créer une alliance temporaire avec les chefs des autres villages, pour enfin pouvoir faire face aux pirates lors d'une bataille rangée. Il s'agirait d'arriver à convaincre les autres villages de mettre en place un système commun de défense, ou chacun céderait un voire deux guerriers à une sorte d'armée commune, qui serait avertie des débarquements pirates par une méthode encore à déterminer. ZaroZ a pensé à des signaux de fumée, mais il n'est pas encore certain de cette partie de son

plan. Il compte, si possible avec tous les PJ, sinon, avec au moins quelques uns d'entre eux, faire le tour des villages pour réunir des partisans.

Maintenant aussi bien informés que possible, les PJ devront décider de la marche à suivre. Ils peuvent décider de prioriser la quête pour récupérer Lestak, ou alors l'alliance entre villages, ou bien se séparer en deux groupes qui s'attelleraient chacun à l'une des deux tâches, ou bien finalement, s'étant rendus compte de la difficulté de la situation, décider de fuir, avec les PJ on ne sait jamais, je le dis toujours...

Quoi qu'il en soit, la tournée des dix villages alentour devrait prendre à peu près une semaine, quant au voyage jusqu'à la Porte d'Ambre, il mettra deux jours. La recherche d'alliances dans les villages alentour risquant d'être assez monotone, il est conseillé de ne faire jouer peut-être que les deux premiers villages, les autres pouvant être résumés.

• La Quête

Comme indiqué précédemment, le voyage jusqu'à la Porte d'Ambre devrait prendre deux jours. Une fois arrivés sur place, Darzana mettra en place le rituel, qui durera une heure. À l'issue de celui-ci les PJ seront projetés dans un espace parallèle, ou commencera la quête pour s'emparer de Lestak et du bâton runique. Au fur et à mesure de la progression du rituel, les parois d'ambre de la grotte commenceront à briller, jusqu'au moment de l'achèvement de celui-ci, ou la clarté deviendra insoutenable, et les personnages seront aveuglés s'ils n'ont pas fermé les yeux. Finalement un son très fort se fera entendre, une sorte de bruit de choc, de déchirure, accompagné d'un tintement métallique très puissant.

Au moment où les PJ rouvriront les yeux, ils se trouveront encore dans la Porte d'Ambre, du moins en apparence. En effet, plusieurs choses ont changé: Darzana n'est plus à leurs côtés, et, à y regarder de plus près, les murs translucides de la caverne laissent entrevoir, de l'autre côté, une sorte de pré baigné de soleil. En fait, de ce côté-ci, les murs d'ambre ne sont pas tout à fait réels, et il est aisé de les traverser.

Une fois de l'autre côté, ils se retrouveront donc dans un pré, et au loin ils apercevront une haute tour ronde qui surgit au milieu d'une clairière. Ils atteindront celle-ci au bout d'une demi-heure approximativement, et se retrouveront face à une architecture étrange. En effet, la tour ne comporte qu'une seule ouverture, une porte en bois massif située à sa base. Celle-ci s'ouvrira très facilement, donnant accès à une salle ronde plongée dans la pénombre. Une fois tous les aventuriers à l'intérieur, celle-ci se refermera automatiquement. Rien ne se passera tant qu'ils ne sont pas tous à l'intérieur. Dans

la salle, on peut voir des restes d'armures, d'habits, d'armes, appartenant à différentes époques et dans des états très différents de conservation. Certaines pièces métalliques seront totalement rouillées, d'autres en parfait état. Tous ces objets appartiennent en fait aux différents aventuriers qui ont tenté cette quête, et qui les ont laissés là. En fouillant un peu parmi les objets qui couvrent le sol, au milieu de la salle apparaîtra une trappe, avec un anneau de fer pour la soulever. Cependant, elle ne s'ouvrira jamais par la force. Une fois donc la porte fermée, une voix retentira, prononçant les paroles suivantes: « Entre aussi naturel que tu es venu ». La solution pour pouvoir ouvrir la trappe et passer consiste à se dépouiller de tous son équipement, habits compris. Une fois que tous les aventuriers seront nus comme des vers, la trappe s'ouvrira d'elle-même.

Celle-ci donne accès à des escaliers qui s'enfoncent dans les profondeurs. Au bout de ces escaliers se trouve une nouvelle porte, qui donne accès à une salle immense, au pavement en damier noir et blanc, et avec d'interminables colonnades. Au loin, très loin, on peut apercevoir une porte de sortie. A nouveau une fois tous les PJ à l'intérieur, une voix résonnera: « Plus tu t'éloignes et plus tu te rapproches ». La solution, facile cette fois-ci est de se retourner et de revenir vers la porte d'entrée.

Une fois celle-ci franchie, les aventuriers se retrouveront dans une salle ronde aux murs de pierre, au centre de laquelle se dresse une statue, représentant une sorte de barde enchaîné. Comptant la porte par laquelle ils sont entrés il y a huit portes au total. A nouveau une fois tous les PJ réunis, une voix parlera, mais cette fois-ci elle semblera surgir de la statue, qui, si on la regarde bien remuera presque imperceptiblement les lèvres, pour réciter un étrange poème:

*Dieux, donnez moi la luxure,
que je puisse ensemer la terre
de ma descendance,
donnez-moi la gourmandise
que je mange à ma faim
pour être plus fort demain
donnez-moi la colère
pour être sans pitié
contre mes ennemis
donnez-moi l'envie
que je puisse amasser
des richesses sans nombre
donnez moi l'avarice
pour qu'on ne me prive pas de mon bien
donnez moi l'orgueil
que je ne laisse personne
douter de mon droit
donnez-moi la paresse
que je puisse me reposer
sans remords et sans crainte
donnez-moi le pêché*

pour que je sois un homme.

En fait, ce poème les avertit du comportement à suivre lors des épreuves qui vont suivre: s'ils veulent triompher, ils devront succomber à ce que les malkioni considèrent comme des pêchés. Ce ne sera pas forcément facile pour les personnages malkioni, s'ils interprètent leur rôle à peu près correctement, mais pour les autres, cela ne devrait pas poser de problème particulier. En fait, les aventuriers se retrouveront successivement dans une série de situations, ou l'une après l'autre ils pourront soit succomber, soit résister à la tentation de l'un des pêchés. Ceux qui résisteront à la tentation auront mystérieusement disparu lors de l'épreuve suivante. Il ne reste qu'à espérer que au moins un des six arrivera au bout... Pourquoi dans ces conditions, les trolls ont-ils échoué demanderez-vous? Eh bien.. il se trouve que pour les trolls l'épreuve consistait à résister à toutes les tentations, et aucun d'entre eux n'a résisté jusqu'au bout.

En ce qui concerne les épreuves, voici des exemples de situations dans lesquels les PJ peuvent se retrouver correspondant à chaque pêché, libre à vous cependant d'improviser d'autres scènes.

Luxure: les PJ se retrouvent comme invités d'une fête de style romain, et des personnes du sexe opposé, vêtues de tuniques blanches presque transparentes, et avec des corps presque parfaits, viennent les aborder, et leur font des propositions très.. luxurieuses.

Gourmandise: cette fois-ci ils sont conviés à un banquet avec tous les mets les plus délicieux, ou l'on servira trois entrées, quatre plats et trois desserts.

Colère: les PJ se retrouvent au sein d'un clan qui réclame vengeance pour les morts, exigeant que pour chaque homme tué, dix hommes soient tués chez l'ennemi.

Envie: des gens passent dans une rue calme d'une ville richement vêtus, portant sur eux des bijoux, voire avec des bourses bien remplies, sans aucune escorte.

Avarice: cette fois-ci, ils seront de riches personnages auxquels on demande l'aumône, par exemple des nobles à cheval passant dans une ville

Orgueil: les PJ, grands guerriers ou mages d'un clan, sont mis au défi de prouver leurs capacités face à d'autres membres du clan moins expérimentés, qui usent de railleries pour les provoquer. Cependant le défi qu'ils proposent mettrait en danger les vies des aspirants.

Paresse: il y a un chantier important à terminer dans le clan, mais c'est si bon de dormir...

Une fois les sept épreuves passées, et supposant qu'il reste encore un PJ au bout de la septième, et qu'il la réussisse, tous ceux qui ont succombé à toutes les tentations se retrouvent à nouveau dans la salle ronde de la tour. A ce moment-

là, de nouveau, une voix leur parlera. Elle ouvrira d'abord deux sortes de fenêtres immatérielles, à travers lesquelles ils pourront voir, d'un côté, des gens vêtus de tuniques blanches alignés et flottant dans le vide, parmi lesquels, après un examen attentif ils pourront reconnaître leurs compagnons, et de l'autre, une épée faite en métal noir et qui brille d'une lumière rouge, ainsi qu'un bâton en ébène poli et strié d'argent, posés sur une table. La voix alors dira: « Voici Lestak, le but de votre quête, et voici vos amis qui ont rejoint les rangs des Parfaits du Dieu Invisible. Vous qui avez surmonté les épreuves, vous pouvez maintenant formuler trois vœux. Que désirez-vous? » Il faut bien faire comprendre aux PJ qu'ils n'ont pas encore gagné Lestak, que celle-ci fait l'objet d'un vœu, qui peut être conjoint avec celui du bâton runique. Un autre vœu logique serait la libération du statut de parfait de leurs amis, mais laissez-les un peu réfléchir tous seuls...

Une fois les trois vœux prononcés, tous ceux qui ne seront pas au nombre des parfaits se retrouveront dans la Porte d'Ambre, la virtuelle, d'où ils pourront regagner la porte d'Ambre réelle très facilement en empruntant la sortie de la caverne. Darzana les attendra, ils auront passé au total une journée à l'intérieur, et les enjointra de se mettre en route immédiatement pour revenir au village.

Lestak: épée bâtarde en plomb enchanté, MR:3, dégâts:1D10+2, enchantée avec deux sorts: Épée de Vérité et Protection 4

Bâton runique: matrice de sorts divins, avec les sorts suivants: Marcher dans les Ténèbres, Créer Obscurité, Détruire l'Éther, Aveuglement, Sombrevue, Ecraser

• **L'alliance sacrée**

Avant, après, ou pendant la quête pour conquérir Lestak, tout ou une partie des PJ seront recrutés pour faire la tournée des villages avoisinants, et essayer de convaincre leurs chefs de faire une alliance temporaire en vue d'éradiquer la menace pirate. Ce sera principalement aux PJ de faire preuve de leur talent lors de ces visites, en jouant non seulement sur la prophétie, mais aussi sur un aspect plus pratique d'une stratégie qu'ils auront mis en place, ou en présentant par exemple les idées de Zaroz et de Dorkaz aux chefs des différents clans. Le plus simple peut-être, Zaroz le proposera si les PJ n'y pensent pas, est d'appeler tous les chefs à venir, accompagnés de leur meilleur guerrier et d'une prêtresse de Kyger Litor, à une assemblée tribale qui aura lieu au village où les PJ ont été accueillis.

Si les joueurs présentent de bons arguments, il est assez probable qu'ils arrivent à convaincre sans trop de mal tous les clans à se joindre à eux. Il sera convenu que chaque clan apportera deux guerriers à

l'armée commune, ainsi qu'une dizaine d'autres trolls, formant ainsi une troupe forte d'environ 120 trolls.

• **Le départ**

Revenons maintenant un instant à la possibilité évoquée tout à l'heure d'un départ des PJ. Si malgré les exhortations de Dorkaz ils partent quand même, aucun habitant du village n'essayera de les retenir, et ils leur fourniront même un petit navire de pêche. Pour que le scénario ne termine pas en queue de poisson, vous pouvez leur faire rencontrer les pirates en mer, qui leur proposeront de s'engager à leurs côtés, surtout s'ils leur disent qu'ils ont été dans un des villages trolls, ou ils auront pu repérer les défenses et les endroits où sont stockés les vivres et l'ambre, ainsi que bien sûr ce fameux monolithe. Ils seront engagés comme membres à part entière de l'équipage, et s'ils survivent, recevront une part de butin comme tout le monde.

• **La bataille**

De quelque côté que se trouvent nos PJ, le temps arrive maintenant de la bataille finale. Dans tous les cas, les pirates choisiront pour attaquer en premier lieu le village de Zaroz. Si les PJ sont parmi les trolls, espérons qu'ils ont mis en place un système d'alerte avancée, auquel cas ils pourraient être sur les lieux assez rapidement, sinon, prenez en compte le fait que entre le débarquement des pirates et leur embarquement ne s'écoulent pas plus de deux heures en général. S'ils sont du côté des pirates, le village, bien que prêt à recevoir leur attaque, n'offrira qu'une résistance limitée, vu la piètre qualité de ses guerriers comparés aux pirates, surtout si ceux-ci sont épaulés par les PJ. Veillez cependant à les mettre un peu en danger, en leur faisant affronter Zaroz ou Dorkaz par exemple, ou un groupe de plusieurs trolls qui les attaquent conjointement avec leurs harpons.

En cas de victoire des trolls ils extermineront tous les pirates sans exception, à moins que les PJ leur demandent de faire autre chose, les pirates quant à eux suivront leur tactique habituelle de tuer ceux qui s'opposent à eux, mais de ne pas perdre de temps à achever des blessés, ce qui les intéresse par dessus tout ce sont les richesses qu'ils peuvent dérober.

Caractéristiques des PNJ

- Pirate typique

PV: 12 PF: 25 PA: 2

<i>Arme</i>	<i>Att/Par</i>	<i>MR</i>	<i>Dégats/PA</i>
Épée/Bouclier	70 / 65	7	1D8+1 / 12
Hache	75 / 60	7	1D8+2 / 8
Arc	65 / -	6	1D6+1

- Chef pirate

PV: 15 PF: 30 PA: 4

<i>Arme</i>	<i>Att/Par</i>	<i>MR</i>	<i>Dégats/PA</i>
Épée/Bouclier	80/80	7	1D8+1+1D4 / 12
Hache	85/75	7	1D8+2+1D4 / 8
Arc	75/ -	5/10	1D6+2

- Troll typique

PV: 15 PF: 30 PA: 2

<i>Arme</i>	<i>Att/Par</i>	<i>MR</i>	<i>Dégats/PA</i>
Masse	50/45	7	1D8+1D6
Harpon	75	6	1D10+1D3

- Guerrier Troll

PV: 18 PF: 40 PA: 5

<i>Arme</i>	<i>Att/Par</i>	<i>MR</i>	<i>Dégats/PA</i>
Maillet	80/80	6	2D8+1D6
Harpon	90	5	1D10+1D3