

CAMPAGNE POUR



LE RETOUR DES PRINCES DE LA TERRE



SCÉNARIO II :

LA BATAILLE DES SIX ARMÉES



Ce scénario vise un groupe « typique » de solaires, jeunes, relativement inexpérimentés. Des élus nouvellement exaltés feront l'affaire, sachant qu'ils connaissent ainsi peu le monde et sont encore chassés. Le scénario ne vise pas le rassemblement d'un groupe.

Le niveau de puissance du scénario est donc bas, des élus entre 2 et 3 en quintessence, avec moins d'une vingtaine de charmes à leur disposition, éventuellement 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 pourraient avoir des artefacts, noyau-gemmes, mais ils devraient être sans ressources importantes (ils sont des parias, des chassés, des anathèmes en sorte). Ils devraient ignorer les secrets du monde, et rester encore sur leurs incertitudes et doutes personnels.

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.

SYNOPSIS

Les PJs, poussés par les conseils d'un sidéral de la Faction Or, **Kabal**, sauvent un jeune lunaire, **Rakuen**, de la Chasse Sauvage. Ils apprennent ainsi que ce dernier cherchait à percer les mystères de la région de *Sélénade*, très riche en gisement d'argent. Mais dans *l'Outremonde*, la région est un gisement d'acier de l'âme appartenant au Seigneur Mort **l'Errant dans les Ténèbres**. Le **Masque des Hivers** cherche à attirer l'attention sur ce Seigneur Mort encore méconnu et pousse ses abyssaux à faire basculer la région dans une ombre-terre, au moment de la Calibration. Il compte déclencher une guerre d'envergure entre *Sélénade*, *Nexus*, *Grande Fourche* et les forces de **l'Errant dans les Ténèbres**. De son côté, ce dernier compte bien empêcher pareil plan de s'accomplir, car ce serait mettre en danger et attirer bien trop d'ennemis envers une région si précieuse.

CHRONOLOGIE DES ÉVÉNEMENTS

- 1^{ère} semaine Les PJs arrivent à *Sélénade*. Le sang-dragon de *Lookshy Amilar Asano* enquête déjà sur les mêmes événements. L'abyssal **Typhon** est envoyé sur les lieux pour répondre à la demande de protection soit de **Mystérieux Prince Mandataire**, soit de **Hrouille**.
- 2^{ème} semaine **Epouvantail de charognards** arrive à *Sélénade* pour enquêter. Il se débarrassera des gêneurs, comme du sang-dragon **Amilar Asano** et exigera du némésissaire **Mystérieux Prince Mandataire** des réponses et explications. Fort de la compréhension générale de la situation, il partira avertir son maître. Le lunaire **Rakuen** reçoit un message par rêve de sa mentor lunaire, **Sambre d'Arc-en-lune**, afin de connaître la situation du domaine et manoir lunaire. Elle promet de lui envoyer de l'aide afin de se débarrasser de toute cette perversion qui souille un



lieu sacré.

- 3^{ème} semaine L'abyssal **Métanécromancien** se lance, de façon plutôt discrète, dans la levée d'une armée de morts dans la région voisine, et récupère plusieurs automates gardiens de *Denandsor*. Des rumeurs se répandent pourtant concernant la menace des morts qui pèse sur la région de *Sélénade*.
- 4^{ème} semaine L'alliance mercenaire de *Nexus* arrive aux frontières de la région de *Sélénade*, menée par la solaire la **Sergente de l'Aurore Boréale**, alors que l'armée alliée de *Grande Fourche* vient stationner aux abords de *Sélénade*. **Sambre d'Arc-en-lune**, épaulée par le lunaire **Plein** arrive avec les hommes bêtes de ce dernier, prêt à déferler sur tous les ennemis. L'armée de morts du Seigneur mort **l'Errant dans les Ténèbres** arrive, menée par ses abyssaux.
- Calibration La bataille des 6 armées se déroule. **Hrouille** organise son rituel d'ascension et de construction de portail, aidé par son fils (si toujours en vie), le **Duc Artémirion**.

INTRODUCTION

SCENE I

Les PJs se trouvent dans les *Terres Charognardes*, en début d'automne et la *Calibration* arrivera le mois suivant. La Chasse Sauvage est de nouveau sur leur piste, bien qu'ils ne soient pas en danger immédiat (*l'Empire* n'est certainement pas le bienvenu dans cette région du *Seuil* et les relations avec *Lookshy* restent compliquées, même pour la Chasse Sauvage, qui reste donc fort discrète).

Les PJs reçoivent des instructions/conseils de la part du sidéral de la Faction Or, **Kabal**. Les PJs le rencontrent dans la ruine d'un immense théâtre, l'individu produisant avant qu'ils arrivent un chant en solo aussi hurlant que symphonique, crachant sa rébellion à la face du monde (selon le modèle du *hard rock*), des chansons –de sa composition- comme « *Viva Malféa* », « *Retourné dans l'Obscurité* » « *Né pour saccager* ». Il informe les PJs que les lunaires commencent à bouger depuis les bords du monde et qu'ils doivent se présenter à eux, suite aux rumeurs de bouleversements mondiaux et de la disparition de **l'Impératrice Ecarlate**. Les lunaires doivent prendre en compte les solaires, quant aux PJs, il s'agit d'en découvrir plus sur leurs anciens conjoints. Pour cela, avant de rencontrer des aînés, les solaires doivent aider un cousin qui est en danger de mort s'ils n'agissent pas.



Le sidéral ne dit pas qu'il conviendrait de changer quelque peu la vision « unilatérale » qu'ont les lunaires du monde et cherche à pousser les solaires à changer la nouvelle génération d'exaltés



lunaires (plutôt que les lunaires âgés, dans un premier temps). De plus, le lunaire en –future-difficulté était le conjoint d’un des PJs lors de l’Ancien Temps.

- ⇒ **Kabal** peut tout à fait être le mentor d’un PJ (notamment en sorcellerie) et la rencontre peut avoir quelque base de confiance.

SCENE II

Les PJs sont en embuscade. Ils attendent la Chasse Sauvage qui traque le lunaire **Rakuen**.

Ils sont en pleine nature, au sommet d’une cascade, dans des vallons boisés, surplombant un lac et rivière en contrebas au milieu d’une trouée forestière. Les feuilles commencent à se parer de leurs couleurs automnales, tandis que mousses et champignons sont légions.



Soudain, aux abois, une créature mi-homme, mi-hérisson, blessé et épuisé, surgit dans la clairière.

L’exalté est poursuivi par 5 sang-dragons de la Chasse Sauvage : **Leedal Tadaomi**, épaulé de ses 2 élémentaires **Papillons de feu**, **Leedal Tengoron**, les jumeaux **Leedal Taya** et **Leedal Taiji**, ainsi que **Pétale du Lotus**.

⇒ Note : cette Chasse Sauvage était déjà aux trousses des PJs lors du scénario précédent. Si elle a compté des pertes, celles-ci ont été remplacées, voire d’autres chasseurs ont pu la rejoindre. Cette Chasse Sauvage avait perdu la trace des PJs, mais cela permet de réintroduire des PNJs déjà connus des PJs.

Les PJs devraient remporter le combat (s’ils ne tuent pas les sang-dragons, ceux-ci chercheront à se venger et à les éliminer par la suite, en tentant de les séparer –ils n’attaqueront pas un cercle-). Ils peuvent alors s’occuper de soigner le lunaire et se présenter à lui.

Rakuen leur indiquera qu’il était en mission (il ne parlera *a priori* pas de sa mentor, à moins qu’on lui tire les vers du nez) au niveau de la ville de **Sélénade**. Toutefois, un étrange sentiment l’a poussé à enquêter sur autre chose (son conjoint solaire réapparu dont il sentait la présence). Comme la Chasse Sauvage traquait et pistait les PJs, les chasseurs l’ont débusqué et traqué.

Cependant, **Rakuen** est dépassé par les événements, car il ressent les troubles dans la ville de **Sélénade**, mais ne sait pas de ce dont il s’agit exactement. Vu son état, il demandera –plutôt à contrecœur- de l’aide aux PJs.

A noter que le camp impérial de « simples soldats » humains, incapables de suivre le rythme du lunaire ou exaltés terrestres, se trouve non loin, selon un modèle de camp romain, typé asiatique



(pour les motifs des toiles de tente). Il est probable que les PJs voudront mettre en déroute, prendre en otage ou éliminer toute menace impériale, voire l'utiliser à des fins politiques.

Hormis le commandant humain **Tenshisho Masamoru**, un seul sang-dragon est présent et s'occupe de l'intendance (il est tout jeune et vient de terminer ses études à la Maison des Clochers –*House of Bells* en VO-, et a expressément demandé à rejoindre son oncle **Ledaal Tengoron** lors de cette chasse) : **Ledaal Sanigo**.

Après un voyage à travers les étendues sauvages sans encombre (quelques esprits curieux mais discrets, une bande de bandits, quelques bêtes sauvages...), les PJs arrivent en vue de *Sélénade*.

PARTIE I

SELENADE ET LES FORCES EN PRÉSENCE

SELENADE

La région est vallonnée et rocailleuse. On trouve de très nombreuses carrières de pierre et mines, dont beaucoup à ciel ouvert. Certains sites sont très anciens et on trouve plusieurs sites de fouilles archéologiques, puisque plusieurs vestiges des temps anciens sont visibles çà et là. Un certain nombre de villages fortifiés sont érigés ici et là. Les routes sont bien plus des chemins tortueux et les convois de mulets sont extrêmement nombreux. Des petits forts de garde et des castels sont bâtis sur les fondations d'antiques tours de garde.

Une autre particularité de la région réside dans sa forêt de *Métalgent* une forêt de Bois de Fer (espèce végétale rare normalement présente dans l'Est profond), ayant la particularité d'être teinté d'argent. Ce bois est très solide, légèrement métallisé et ayant une résine argentée. Toutefois, les camps de bûcherons sont pratiquement vides et apparemment délaissés depuis quelques années.

La population est craintive, méfiante et visiblement harassée de travail. Les travailleurs n'osent parler à voix haute de ceux qui ne peuvent payer taxes ou atteindre les quotas et qui disparaissent, ou encore des forces de l'ordre qui se montrent implacables. La présence de mercenaires-contremaîtres de la Guilde est très importante.

La quintessence de la terre est fort présente, mais cache bon nombre de secret. Un PJ très perceptif en occultisme pourra déceler une quantité importante de courants lunaires.

La région est en effet très riche en mines d'argent et certaines légendes oubliées font état d'une mine d'argent de lune (c'est ce que recherchait le lunaire).

Les esprits locaux ont souvent l'apparence de cairns, de menhirs ou de monolithes, avec des faces comme des idoles ou gargouilles moyenâgeuse, les yeux d'argent caves. Ils ont tendance à épier, mais ne veulent rien entendre ni parler (en fait, ils sont tyrannisés par **Hrouille le Magnificent**, le dictateur spirituel de la région).



Sélénade :

Une grosse ville fortifiée, grande de près de deux cent mille habitants, se dresse au bord d'un immense lac brumeux. La ville est de pierre luisante, les toits d'ardoises sombres tranchent avec la pierre grise. Une grande route longe le lac et traverse la ville par les 2 plus grandes portes.

La garde en maille argentée est très présente et armée, notamment de fouets. Le symbole de la ville, une harpe d'argent sur fond bleu, flotte sur les bannières et oriflammes. Les contrôles sont stricts et vigilants, il y a encore moins de voyageurs qu'habituellement dans pareille citadelle. En effet, la taxe pour rentrer dans *Sélénade* est très élevée.

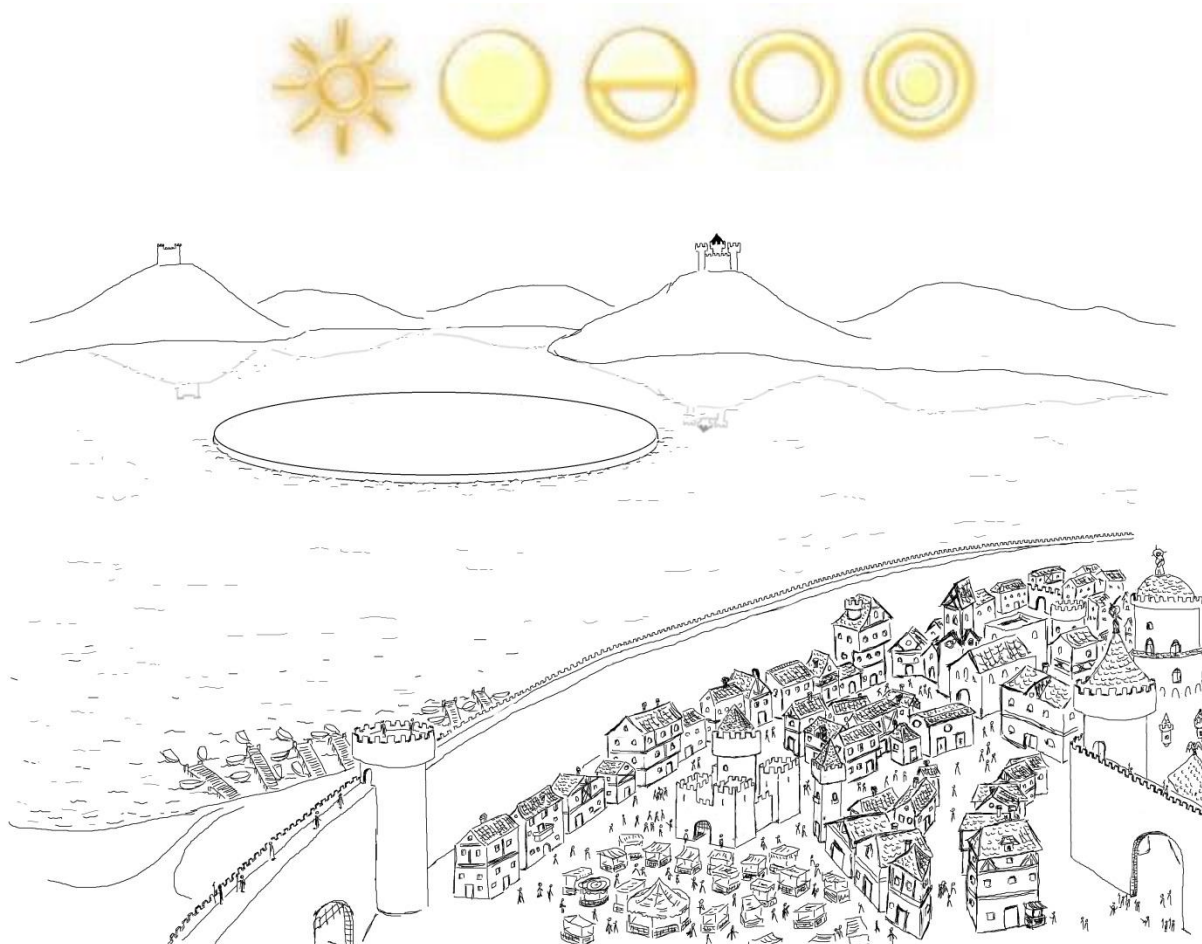
A l'intérieur, l'essentiel des rues sont pavées, les places composées d'un formidable pavé qui ne peuvent que dater de l'Ancien Temps. Pourtant, seuls quelques rarissimes bâtiments (les plus hauts et nobles) sont bâtis à partir de façades de construction des temps anciens.

Le palais est couvert de statues recouvertes de feuilles d'argent, tandis que le bâtiment de la Guilde, dans les tons anthracite et noir, marque clairement sa présence avec les innombrables *sashimonos* (bannières japonaises) noirs frappés des pièces de monnaie. Enfin, un temple façon cathédrale est dédié au dieu protecteur de la région : **Hrouille le Magnificent**.

La population, dans un style mi-moyenâgeux, mi-celtique, aborde de nombreux bijoux, évidemment principalement d'argent. Porter l'épée ou le glaive (de fer) est commun chez les hommes. Les femmes ont clairement une position inférieure aux hommes. La population est plutôt inquiète et craintive, observant de biais ou détournant l'attention des gardes quand ceux-ci s'avancent. L'ambiance est pesante et les langues ne se délient pas facilement auprès des étrangers.

Si les PJs portent ostensiblement des richesses (sans parler d'un équipement de matériau magique), ils attireront aussi bien l'attention de la garde que des voleurs ou espions.

S'ils cherchent à rencontrer le père de la cité, **Oganaric**, les tractations spirituelles seront particulièrement difficiles, car tout dépend du bon vouloir de **Hrouille le Magnificent**, et ce dernier n'a aucune envie de rencontrer les PJs. Par ailleurs, **Oganaric**, se trouve généralement dans le *sanctum* de **Hrouille** (dont l'accès au monde physique se trouve dans le coffre au trésor du palais ducal). Par contre, si les PJs ne sont pas aptes à cacher leur quintessence, les esprits des rues (des lutins chapardeurs, souvent grêles et à la grosse tête, aux nez long, crochu, en forme de groin ou de patate, se parant de tout ce qui tombe à terre) seront les yeux et les oreilles de **Hrouille**.



Le lac devrait attirer l'attention des PJs les plus perceptifs, surtout ceux compétents en occultisme. En son centre, se dresse une île artificielle, un dalle de pierre de la taille d'une petite ville ou d'une citadelle. Elle est lisse et nue, abîmée par l'érosion. Le lac, lui, est d'un calme olympien et il luit, surtout à la nuit tombée, tel un loch d'huile.

Par ailleurs, le lac est interdit à tout mortel (cela inclut les exaltés). En effet, l'incarnation de **Rakuen** au Premier Age a pactisé avec l'esprit du lac, **Xudug**, pour que personne, hormis lui-même ou le porteur de son exaltation, ne pénètre dans l'eau sans être noyé. Le lac est donc considéré avec crainte et respect par la populace, et seul de petites barques ne s'éloignant jamais de la berge, sont utilisés par les pêcheurs.

La nuit, si la lune brille dans le ciel nocturne, on distingue le reflet d'un palais compliqué, voire labyrinthique sous l'île artificielle (il s'agit d'un manoir lunaire en piètre état –mais une ruine de l'Ancien Temps extraordinairement bien conservée).

- ⇒ Le manoir a été scellé par la sorcellerie du second cercle lors de l'usurpation par le lunaire de l'époque. Pour briser le sceau de protection, il faut maîtriser le sort *contre magie de saphir* et l'utiliser à un moment précis du calendrier lunaire (un astrologue/occultiste doué peut le déterminer après un certain temps de recherches).
- ⇒ Le but de l'esprit **Hrouille** est justement de se réapproprié complètement le manoir, c'est pour cela qu'il a besoin d'énormes quantités d'argent –le métal-. Il compte devenir le dieu de l'argent et maîtriser ses nouveaux pouvoirs pour créer un portail afin d'accéder au manoir, en érigeant un cercle-barrière de lingots d'argent, tout cela durant la *Calibration*. Une fois cela accompli, il planifie d'assécher le lac et d'accéder à la mine d'argent de lune pour croître encore.



LA SITUATION

Une fois en ville, les PJs peuvent s'arrêter à l'auberge du *Mélange*. L'aubergiste, **Léto**, un homme svelte aux yeux d'un bleu lumineux, leur sert avec plaisir sa spécialité : des « mélanges » (*cocktails*) à base de vin, liqueur, bière, hydromel et différents jus de fruits. A condition d'être noble et généreux, l'aubergiste peut se révéler bon informateur et propose dans tous les cas un gîte et couvert fort appréciable.

Rapidement, les PJs devraient comprendre la situation. Depuis 2 ans, la population est soumise au régime de fer du **Duc Artémirion**, pourtant considéré comme un personnage prudent. On parle de l'influence pernicieuse de la *Guilde*, qui a beaucoup crû ces dernières années.

La populace, comme les personnes importantes, parlent bien sûr des anathèmes qui semblent tout faire pour plonger la *Province des Rivières* dans un véritable enfer. On parlerait même d'ingérence impériale, malgré l'interdiction et l'opposition de *Lookshy*.

L'extraction de l'argent est devenue l'absolue priorité, au détriment des autres minerais et de la pierre. De plus, les quotas ont augmenté de façon drastique. Si les mineurs (la majeure partie de la population) ne respectent pas les quotas d'extraction ou tentent de fuir, ils sont capturés par la garde et vendus comme esclaves à la *Guilde* à destination de *Grande Fourche*. Ceux qui ne travaillent pas dans les mines sont soumis à des taxes assez exorbitantes et se retrouvent dans la même position que les mineurs.

Les rumeurs indiquent que les convois de la *Guilde* qui reviennent de la vente aux esclaves sont remplis d'argent, en pièces ou en lingots. Le chef local de la *Guilde*, « **le Rideau** » fait peur et reste un être totalement mystérieux, on dit qu'il se fait régulièrement livrer des jeunes filles nubiles qu'on ne revoit jamais. Certaines rumeurs, parmi les plus angoissantes, parleraient du fait qu'il serve un mystérieux pouvoir ou seigneur : **Flâneur ténébreux**.

Le *Royaume*, qui jusqu'à présent était représenté par un dynaste (humain) a été complètement écarté et l'ambassadeur disparu. Son secrétaire est considéré comme un fantoche, tout juste bon à effectuer des courbettes devant le duc.

⇒ L'ambassadeur s'est suicidé, suite aux manigances de l'abyssale **Damoiselle Ourania**.

Le duc, comme le maître de la *Guilde*, ont été la cible de tentatives d'assassinats de la part de rebelles, mais qui ont toutes échouées. Les représailles ont été sans pitié, généralement l'esclavage dans les mines d'argent jusqu'à mort d'épuisement pour les assassins, commanditaires, leurs familles et alliés.

Concernant la situation politique, les mieux informés craignent la réaction de *Nexus*, face à l'absence d'exportation. En effet, tout l'argent extrait des mines semble remplir les coffres du duc et de la *Guilde*, tandis que le bois de métalgent, auparavant très demandé dans toute la région, n'est plus



récolté. Par contre, les plus optimistes tournent leurs espoirs vers *Grande Fourche*, puisque *Sélénade* approvisionne la cité en esclaves (tous ceux qui déplaisent au duc), par conséquent, l'appui de pareille nation ne serait être que bénéfique.

L'ESPION SANG-DRAGON

Par ailleurs, les Pjs ne sont pas les seuls à enquêter sur cette sombre affaire. En effet, agent sang-dragon de *Lookshy*, **Amilar Asano**, se trouve également en ville, un fantôme pour des yeux humains, mais pas pour des exaltés attentifs. Il n'a bien sûr aucune raison de s'allier ou de faire confiance à des anathèmes, mais des étrangers puissants attireront bien sûr son attention.

Quand il découvre les PJs, il fera en sorte de récupérer le plus possible d'informations, puis avertira immédiatement *Lookshy*. S'il se sent cerné ou menacé, il cherchera à s'éclipser et ne choisit la solution du combat qu'en dernier recours, mais se battra aussi redoutablement que dignement possible, afin de gagner du temps pour que **Yomiya**, son esprit sirène lié, s'échappe.



⇒ S'il n'est pas arrêté et toujours vivant, il se joindra aux élus terrestres envoyés de *Lookshy* par la suite.

LA GUILDE

Si les PJs cherchent à rencontrer le maître local de la Guilde, ils pourront le faire sans beaucoup de problème. Ils se retrouveront face à un rideau noir de grand prix, gardé par 2 armures de plaque complète armées de lances à la chinoise, dont les lames sortent de crânes de dragons des rivières.

S'ils sont très perceptifs ou utilisent des charmes d'occultisme ou les pouvoirs de caste d'un zénith, ils se rendront compte que les armures sont hantées (par des némésissaires), tandis que leur interlocuteur, **Mystérieux Prince Mandataire**, dit « **le Rideau** », est également un mort.

Le responsable se montre courtois mais insidieux, cherchant à savoir les raisons de leur présence et leurs buts. Il sait ce qu'ils sont (grâce à ses propres charmes-arcanos) et préfère la diplomatie à l'affrontement direct, qu'il est sûr de perdre.

Si les PJs attaquent, les gardes némésissaires chercheront à stopper les PJs, le temps pour leur maître de disparaître en se dématérialisant, tout en usant de ses arcanos pour se rendre insaisissable. De plus, la trentaine de jeunes filles (des corps devenus zombies à cause de *shikis* recouvrant leur visage –à la manière des vampires chinois-) présentes derrière le rideau iront directement au contact pour agripper les PJs.



⇒ Il s'agit de toutes les jeunes filles achetées ou données au maître de la Guilde. Il utilise leur sang de vierge comme clé (voire la note sur le coffre, en-dessous) et dévore peu à peu leur énergie vitale à la manière d'un gourmet, puis en fait des zombies grâce aux *shikis* écrits par **Damoiselle Ourania**.

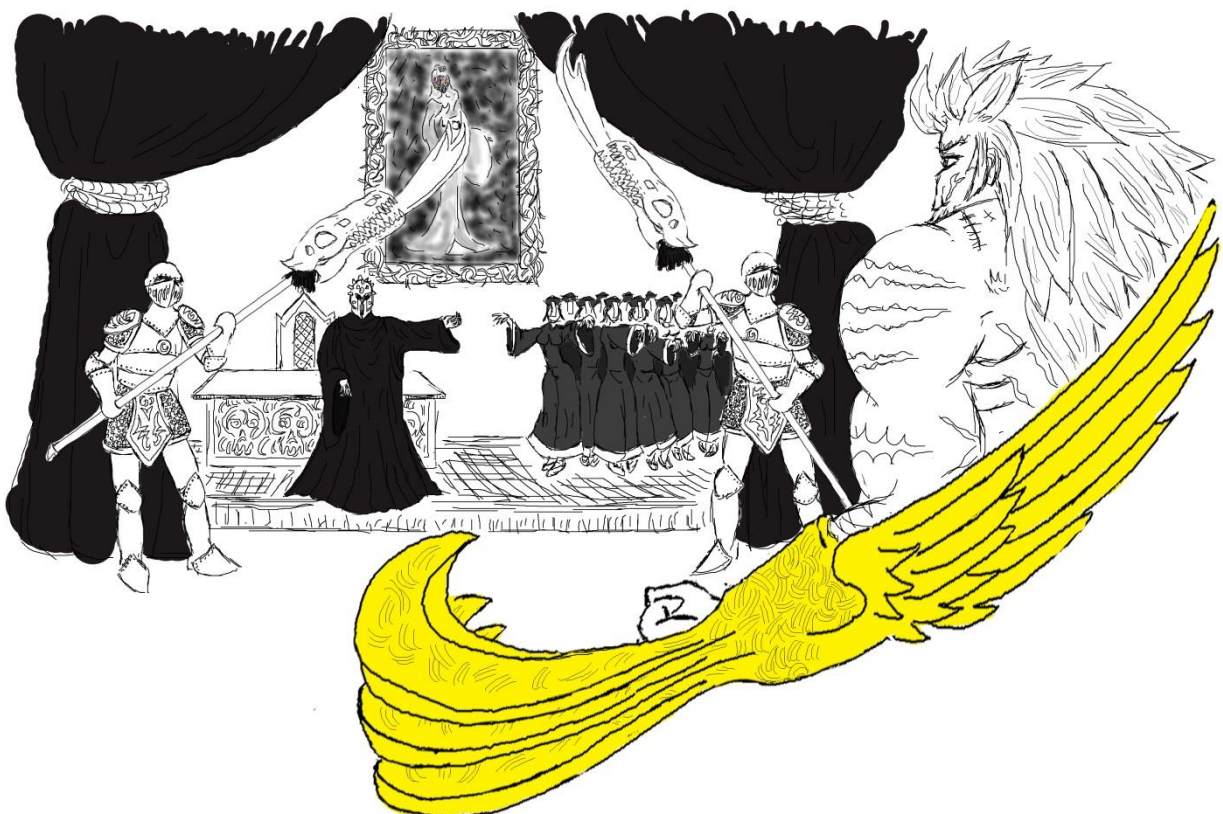
Si **Mystérieux Prince Mandataire** est attrapé, il soufflera le chaud et le froid. Il indiquera qu'il est le vassal du Seigneur Mort **Flâneur ténébreux** et que si les PJs ne veulent pas attirer la colère de son glorieux et ténébreux maître, ils doivent le relâcher immédiatement. Dans le cas contraire, les puissants chevaliers morts du seigneur leur feront payer pareil affront. Il déclarera être le compagnon de **Damoiselle Ourania** et qu'il vaut mieux ne pas attirer son courroux.

⇒ Précisions pour le MJ : **Flâneur ténébreux** n'existe pas, *Walker in the Darkness* est -pour moi- **l'Errant dans les Ténèbres**. **Mystérieux Prince Mandataire** est un némésissaire du **Masque des Hivers**, qui veut brouiller les pistes à dessein et attirer les puissants (exaltés, esprits...) vers une fausse piste, en créant la confusion avec le nom de **Flâneur Ténébreux**.

Mystérieux Prince Mandataire déforme grandement la vérité, car il doit obéir à **Damoiselle Ourania**, qui le considère avec un certain dédain, voire indifférence. Mais **Mystérieux Prince Mandataire** est persuadé de l'immense importance de sa personne, aussi ne ment-il pas complètement, il exagère juste beaucoup. En tout cas, il est un simple pion pour le Seigneur Mort d'*Epines*.

Si **Mystérieux Prince Mandataire** disparaît, il mettra un certain temps avant de faire ses rapports.

Dans la pièce derrière le rideau, les PJs peuvent découvrir un immense tableau en pied, en noir et blanc, de **Damoiselle Ourania**, sans compter les nombreuses lettres de consignes reçues d'elle ainsi qu'un grand nombre de *shikis* (ceux qui servent à animer des cadavres). Il aurait dû détruire les lettres à la demande de l'écrivaine, mais son adoration pour elle l'a empêché d'obéir. Par ailleurs, l'abysale ignore tout du tableau, qu'elle confisquerait si elle le découvrait.





⇒ **Damoiselle Ourania** se trouve à *Nexus*, jouant avec les hautes sphères de la Guilde pour se rapprocher des Hiérarques. Elle n'exerce avec **Mystérieux Prince Mandataire** qu'une correspondance épistolaire.

Les lettres révèlent certaines machinations de la Guilde, afin de faire augmenter drastiquement la cote de l'argent à *Nexus*. Avec la pénurie de métal, celui-ci prend beaucoup de valeur, en ramenant parcimonieusement sur le marché, les intérêts seront multipliés.

De plus, il est demandé de presser la population au maximum afin de légitimer la capture d'esclaves à destination de *Grande Fourche*. Les lettres demandent expressément la création d'une situation intenable et explosive, débouchant inévitablement sur la guerre. Tous les exaltés doivent être dûment référencés et indiqués dans les rapports.

Si les PJs accèdent aux coffres de la Guilde, protégés par de nombreux gardes et plusieurs sceaux de protection (des protections thaumaturgiques qui peuvent au mieux arrêter un demi-esprit ou un élu à peine exalté), ils découvriront de nombreuses fournitures et réserves. Pourtant, ils ne trouveront pas un gramme d'argent. Par contre, bien caché dans une alcôve secrète, se trouve un grand coffre d'acier de l'âme avec un crâne tirant une langue bifide d'acier de l'âme.

⇒ Le coffre est fermé hermétiquement et ne possède qu'une serrure mystique : la langue du crâne. Pour ouvrir le coffre, il faut verser sur la langue un long filet sang de vierge – l'équivalent d'une case de blessure- (c'est une des raisons pour lesquelles **Mystérieux Prince Mandataire** se fait livrer des jeunes filles). Le coffre envoie tout ce qu'on place à l'intérieur dans *l'Ailleurs*. Il existe 2 autres coffres : un à *Epines* et un à *Nexus*, dans la demeure de **Damoiselle Ourania** et les 3 coffres permettent de récupérer ce qui a été placé dans *l'Ailleurs*.

Si les PJs mettent à bas le responsable de la Guilde, ils risquent de subir par la suite les conséquences de s'être attaqués à un membre important de l'organisation marchande. La Guilde compte 2 000 mercenaires dans la région en ce moment, ils agiront immédiatement en conséquence et les dirigeants de *Nexus* ne tarderont certainement pas à agir, mettant leur tête à prix.

L'ABYSSAL DE L'AUTRE SEIGNEUR MORT

Par ailleurs, **l'Errant dans les Ténèbres** (le vrai Seigneur Mort) ne reste pas inactif face à pareil inconnu et manigances. Il envoie sur place en premier lieu son meilleur enquêteur, l'abyssal du point du jour **Epouvantail de charognards**.

Celui-ci cherche à rester discret, mais il se débarrassera d'une manière ou d'une autre et sans état d'âme quiconque se mettra en travers de sa route. Pour le sang-dragon **Amilar Asano**, il lui fera don de la souffrance et de la mort s'il l'attrape, afin d'en faire un puissant corps pour un némésissaire. Il cherchera à en apprendre un maximum sur les PJs (par intérêt personnel de même que pour en informer son maître) avant tout contact.



S'il rencontre les PJs, il voudra en tirer d'eux le plus possible en en révélant le moins possible. En cas de menace ou d'attaque, il se repliera rapidement, typiquement en ouvrant un portail par nécromancie vers l'*Outremonde*.

- ⇒ **Epouvantail de charognards** sait qu'en *Outremonde*, la région est un ensemble de mines d'acier de l'âme, sous la domination de son maître. Toutefois, l'abyssal pense qu'il est dangereux que les mines apparaissent sur *Création*, alors qu'autant d'attention est tournée sur la région. En fait, il s'agit bien du plan du **Masque des Hivers** : attirer l'attention de la région sur une autre menace que lui et *Epines*.

LE DUC DE SELENADE

Si les PJs cherchent à rencontrer le duc, ils devront penser à une approche. Si leur charisme et apparence le permet, ils peuvent rentrer dans le palais ducal au culot ou tels des seigneurs. Sinon, ils peuvent entrer en force, puisque les troupes en face ne sont pratiquement composés que d'humains (cette approche sera par contre considérée comme héroïque, mais absolument hors-norme, car ils ne sont pas les premier à vouloir se rebeller contre pareil despote). Les PJs peuvent *a priori* assez facilement utiliser une approche furtive et infiltrer le palais.

Ce qu'ils trouveront dépendra de leur approche. Ils risquent d'être rapidement confrontés à la capitaine de la garde et protectrice du duc, **Titanya Elsarya**. De plus, l'esprit des lieux, **Zohar**, est un vil petit voyeur et fureteur, qui risque de rapidement surprendre les PJs s'ils n'y prennent pas garde.



L'esprit alertera immédiatement son suzerain, qui prendra des mesures pour faire face aux PJs.



L'attitude du duc **Artémirion** dépendra grandement de la manière dont les PJs se présentent à lui. Il est néanmoins le seigneur et ne consent certainement pas à obéir aux PJs (faire semblant de se soumettre à eux ne lui pose par contre aucun problème).

- ⇒ Si les PJs tuent le duc, ils vont se retrouver avec une situation un tant soit peu compliquée. Le duc n'a aucun descendant susceptible de monter sur le trône, il est le fils d'un esprit plutôt puissant (politiquement parlant) et vont se retrouver avec une population sans dirigeant à gérer. S'ils ne font rien, rapidement la situation dégénérera, émeutes et rebellions éclateront et le sang coulera à flots. De plus, ils attireront énormément l'attention sur eux.

On peut trouver dans le bureau ducal, sous clé, un document signé avec la Guilde leur accordant le tiers de l'argent extrait, en échange d'une augmentation sensible de la quantité de métal extraite et de la protection de la région contre toute ingérence extérieure.

Les sous-sols sont aménagés en coffre-fort et gardé par l'esprit **Sefer**.

A l'intérieur du coffre-fort se trouve le *sanctum* du dieu **Hrouille le Magnificent**. Evidemment, le *sanctum* sera fermé aux importuns.

LA COUR SPIRITUELLE

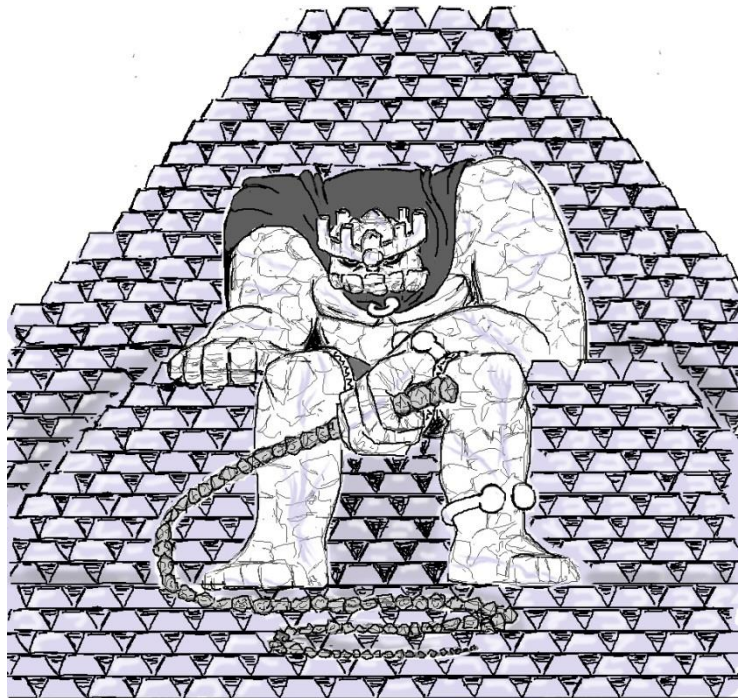
La première salle et les murs de la salle d'audience, ainsi que le trône de **Hrouille**, sont faits de tonnes de lingots d'argent empilés. Plusieurs couloirs partent de la salle d'audience pour créer un petit labyrinthe.

Il s'agit de la cour spirituelle de la région, au sein du domaine spirituel. Au sein de celle-ci se trouvent de nombreux esprits minéraux, plusieurs esprits végétaux et forestiers argentés (amaigris et amères), un représentant du lac apparemment impassible et lisse (à cause du pacte lunaire, **Xudug** n'est pas directement soumis à l'autorité de **Hrouille** et les 2 esprits s'ignorent froidement), quelques esprits urbains aux traits carrés, quelques esprits guerriers, un important esprit âne de la servitude, quelques esprits simiesques de la construction...

- ⇒ Si les PJs dérobent le trésor, ils auront fort à faire. Il s'agit de plusieurs tonnes de lingots d'argent, ce qui est loin d'être facile à transporter et à cacher. De plus, si le vol venait à être connu, la région serait secouée de nombreux troubles et les PJs seraient recherchés par de nombreux ennemis (par vengeance, appât du gain ou les deux). Toutefois, si les Pjs sécurisent ce trésor, ils pourront compter sur des ressources de niveau 5.



Rencontrer l'esprit de la région, **Hrouille le Magnificent** est loin d'être évident, car ce dernier n'a aucune envie de faire face aux exaltés. Il a d'ailleurs conclu un pacte de protection avec l'abyssale **Damoiselle Ourania** (il ne divulguera certainement pas cette information, mais le pacte tient en ces mots : « En échange des arrangements que vous, et à travers vous votre dominion, aurez avec moi, au travers de la Guilde, j'assurerai votre aboutissement »). Si les PJs se montrent encombrants, il alertera rapidement par moyens spirituels la contractante abyssale et ira lui-même demander officiellement de l'aide auprès de *Grande Fourche*.



LE PROTECTEUR ABYSSAL

L'abyssal qui interviendra pour protéger **Hrouille** sera **Typhon**. Il sera sur place rapidement grâce à sa maîtrise de la sorcellerie. S'il est fort confiant de ses propres capacités, il n'est pas inconscient au point de faire face à un cercle (qu'*a priori* il ne connaît pas encore ou seulement par oui dire) à lui tout seul. Il préférera faire diversion (par exemple en massacrant en une nuit un village proche et selon les modes rituels pour créer une ombre-terre) ou en traquant le PJ qui lui correspond le plus (le nuit ou l'aube du groupe, sinon, un adversaire qu'il estime à sa mesure). Il cherche à gagner du temps pour permettre au reste de son cercle d'intervenir, ainsi qu'à brouiller les pistes dans l'esprit des PJs.

- ⇒ Si **Epouvantail de charognards** est en ville, **Typhon** utilisera alors la méthode qu'il trouvera la plus parfaite pour servir les plans de son véritable maître : faire qu'**Epouvantail de charognards** et les PJs se confrontent.



LES ACTIONS DES PJS

MENER UNE REBELLION

Si les PJs agissent directement contre la Guilde ou le duc, ce qui est parfaitement en leur pouvoir, la région risque de basculer dans le chaos.

Si les PJs prennent le pouvoir, probablement par la force, ils risquent de se faire de nombreux ennemis, qui ne tarderont pas à répliquer, à moins qu'ils se montrent extrêmement puissants et prévoyants. Toutefois, s'ils n'ont pas fait usage public de leurs pouvoirs, ils pourront compter sur la population et même la préparer au conflit à venir.

Si les PJs se sont contentés de mettre à bas le duc et n'ont pas fait front face à la Guilde, **Mystérieux Prince Mandataire** se tient tout à fait prêt à tenir ses précédemment engagements ou à signer un nouveau contrat. Si la Guilde est chassée de la région, mais en conservant ses intérêts acquis, elle observera attentivement les PJs, mais ne cherchera pas tout de suite à les éliminer. Par contre, elle n'hésitera pas à chercher à en savoir plus auprès de la Chasse Sauvage (s'il y a des survivants) et les contactera discrètement.

Si les PJs essaient de prouver que tout est un complot monté par les chevaliers morts au service d'un Seigneur Mort, ils auront du mal à convaincre quiconque, et auront plutôt tendance à apeurer la population vis-à-vis d'un ennemi supplémentaire. Par ailleurs, les chevaliers morts sont considérés comme des légendes ou des mythes, et le seul Seigneur Mort ayant fait véritablement parler de lui est le **Masque des Hivers**, avec la chute d'*Epines*. Les *Flèches d'Ebène de Pyrron*, le domaine forteresse de **l'Errant dans les Ténèbres**, est une région maudite et méconnue et les légendes des 3 grands esprits de *Grande Fourche* en ce qui concerne ces lieux sont justement considérées comme des légendes et de sages mises en garde divines.

LE LAC

Les PJs pourraient bien plus s'intéresser au manoir lunaire et à ce qui se trouve sous le lac.

A leur niveau de puissance et de connaissances, le manoir reste inaccessible, protégé par plusieurs sorts qui dépassent encore leur entendement (à leur niveau, imaginer qu'il existe une magie plus puissante que la terrestre devrait être encore incroyable, sinon impossible).

Par contre, rien ne les empêche de préparer des recherches occultes pour comprendre pareil protection.

Plonger dans le lac requiert des capacités extraordinaires, étant donné son étendue (environ 80 km²) et sa profondeur (200 m en moyenne).



Les PJs peuvent compter sur des charmes, sorts, ou le pouvoir des élémentaires de l'eau, pour accéder aux profondeurs aquatiques, à condition de braver l'interdit et les pouvoirs de **Xudug**.

- ⇒ **Rakuen** peut se transformer en saumon, forme animale qu'il a déjà utilisée pour explorer le lac. Pourtant, il ne possède pas de charmes pour aider les solaires.



Le PJ solaire qui était le conjoint du lunaire peut avoir un rêve, une vision, un souvenir qui l'assaille : « *Sélénade* était une immense cité, le palais trônait au milieu de la dalle qui flotte au milieu du lac. Les incendies rougissent l'horizon. Le solaire, blessé, est venu chercher l'aide de son conjoint face aux armées sang-dragons, lunaire qui n'était pas venu l'aider lors du début de l'Usurpation. Mais le lunaire se détourne, provoquant une haine glacée et brûlante. Le conflit éclate, le lunaire se défend, mais se fait désarmer d'une de ses roues du feu et du vent, alors qu'il fuit. Alors que les sang-dragons encerclent le solaire, celui-ci retire son alliance d'argent de lune, le maudit de toute sa hargne et sa haine, et le jette dans les flots. Puis vient la fin. »

Au fond du lac se trouvent les entrées d'innombrables tunnels plongeant toujours plus profonds dans les entrailles de la terre. A partir de ces tunnels, on peut accéder à la mine d'argent de lune, ainsi qu'à quelques sanctuaires (des pièces secrètes) dédiés à **Luna**. Dans d'autres pièces scellées, se trouvent aussi des outils d'extraction enchantés (à destination d'humains). Deux trésors reposent au fond de la vase et des couches de boue millénaire : l'alliance d'argent de lune du solaire qui était le conjoint au Premier Age de **Rakuen** et la seconde arme d'arts martiaux de ce dernier.

- ⇒ L'anneau est maudit et sa malédiction se matérialise sous la forme d'un risque de désynchronisation des artefacts d'argent de lune dans ses environs immédiats.
- ⇒ **Rakuen** se trouve intrigué par une telle découverte, car il ne conçoit pas encore l'importance que cela relève pour les autres lunaires (étant encore fort jeune). Ceci dit, il aura un rêve avec sa mentor, qui décidera immédiatement de le rejoindre avec des renforts. Il y a peu de chances qu'un PJ attentif et versé dans les relations humaines ne perçoive pas le trouble et le changement d'attitude du jeune lunaire.
- ⇒ Inutile de dire que l'anneau d'argent de lune sera considéré d'un très mauvais œil par tout lunaire et une preuve supplémentaire concernant leurs dires à propos de la folie et dangerosité des solaires

Les PJs peuvent aussi être intéressés par les diverses ruines et sites archéologiques, dont les fouilles sont menées par des seigneurs charognards. Ils ne devraient pas trouver grand-chose, à part des glyphes, des restes de statues et divers objets souvent rouillés. Au mieux ils pourraient découvrir les ruines d'un temple de quelque dieu oublié, sinon disparu.



PARTIE II

LE RASSEMBLEMENT DES ARMÉES

LES FORCES DE NEXUS

La réponse à tous ces troubles ne se fera pas attendre : *Nexus* profitera de la rumeur de la présence d'anathèmes (ou des troubles au sein de la Guilde) pour envoyer des troupes s'occuper de la région et faire main basse sur les richesses minérales et végétales. Une armée composée de différentes compagnies de mercenaires intervient.

Les forces de *Nexus*, en tout 6000 hommes, menée par la **Sergente de l'Aube, Pellicia**.

Notamment :

- **Sirius, L'Infini de l'infini**, sang-dragon de l'eau, chef des mercenaires des **Infinis**, une équipe formée de 300 culturistes en plaque, avec cors et masses ou étoiles du matin. Sur les bannières, le symbole « 8 » est brodé, à la place de « ∞ ».
- **Canigard**, chef mercenaire des **Chiens Féroces**, un groupe est composé de 200 hommes aussi poilus, mauvais et la bave aux lèvres, que les molosses qu'ils mènent avec laisses, colliers à pointes et muselières. Les hommes sont couverts de cuir clouté et armés d'épées-haches.
- **Tedjinmu**, chef mercenaire de 400 renégats marukanis, les **Centaures**: uniquement des cavaliers en cuir et laine colorée (souvent rouge et noir -couleur peu présente chez les marukanis-) avec chapka, capelines et arcs à doubles courbures et cimenterres.
- « **La Sainte au Cœur brisé** », **Déchirante au Cœur Brisé**, abyssale du déclin, accompagnée d'un splendide lévrier (en fait le lunaire **Arkhun**), menant une troupe composée de 500 hommes avec des lueurs d'espoir et d'illumination morbide dans les yeux. On trouve beaucoup de vétérans normalement trop âgés pour se battre, des orphelins, des éclopés, des âmes perdues et des personnes à qui on a visiblement donné une seconde chance. Une bannière dépeignant une sainte tenant un cœur brisé (façon vierge marie) flotte au-devant de la troupe.



LES FORCES DE LOOKSHY

Lookshy enverra une force modeste, mais dépêchée en urgence, composée de sang-dragons pour éviter que le *Royaume* (via *Chutes Grises* ou *Jades*), ne profite de la menace pour intervenir ouvertement dans les *Terres Charognardes*.

4 sang-dragons (au minimum) de *Lookshy* (accompagnés de 100 samouraïs d'élite ou ashigaru) :

Maheka Atsuko, qui mène la troupe, **Yushoto Motoko**, **Amilar Soga**, **Maheka Ibachi**.

Amilar Asano, s'il est toujours vivant, fait partie de la troupe et les a déjà briefés de la situation et des forces en présence à sa connaissance. Si les PJ's ont réussi à faire de lui un interlocuteur plutôt



qu'un adversaire, il continuera ce rôle. Actuellement, il préférerait voir des anathèmes se battre entre eux et ne pas affronter les forces de la *Septième Légion*, plutôt que de compter sur des ennemis supplémentaires.

⇒ Face à un cercle complet, les sang-dragons n'essaieront pas d'éliminer les PJs, plutôt que de les pousser au plus fort des affrontements, et les laisser s'entretuer face à leurs semblables.

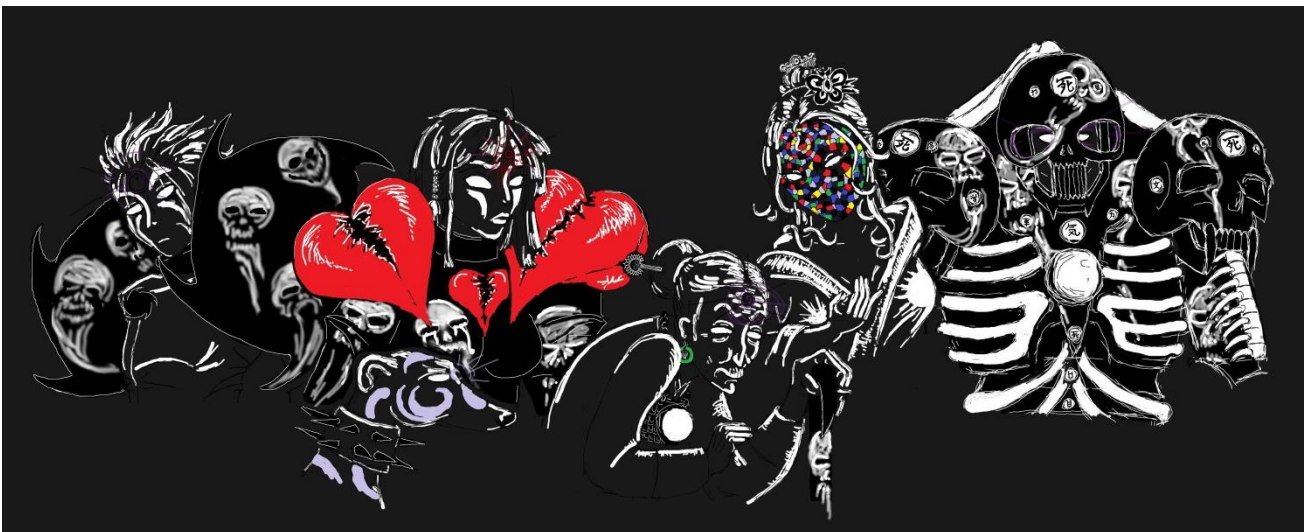
LES FORCES DE GRANDE FOURCHE

En réponse, *Grande Fourche* enverra une armée défendre une région alliée, armée grande en tout 5000 de hommes.

Kiaï, ½ esprit, chef des forces de *Grande Fourche*, est épaulé des dieux **Boyasin** et **Goyeo**.

Kiaï commande des forces grosses de 5 000 hommes en mailles et écailles brillantes, avec des casques-masques à plumets, ainsi que de nombreuses capes et écharpes flottantes au gré du vent. Ils manient lances, épées et écus. De nombreuses bannières très chargées, ainsi que des musiciens utilisant des cymbales colorent des troupes déjà chatoyantes.

LES FORCES DE « FLÂNEUR TENEBREUX » (DU MASQUE DES HIVERS)



De leurs côtés, les **Seigneurs Morts** le **Masque des Hivers** et **l'Errant dans les Ténèbres** enverront des forces, avec des objectifs différents :

Les forces du **Masque des Hivers**, sous couvert d'agir pour le compte de « **Flâneur ténébreux** », ont pour tâche de créer une ombre-terre et ainsi faire apparaître la mine d'acier de l'âme de **l'Errant dans les Ténèbres** sur *Création*, sans compter que **Hrouille** deviendrait une entité de la mine liée à lui. Par ailleurs, le **Masque des Hivers** préfère voir les solaires « en liberté », afin de les intégrer à ses plans futurs.



Les grandes nations ont envoyé rapidement des forces conséquentes, car les abyssaux ont beaucoup manigancé, pour créer une telle situation, rassembler un grand nombre de vivants, afin que le massacre crée une *ombre-terre*.

De son côté, l'abyssale **Damoiselle Ourania** cherchera à protéger les intérêts de la Guilde (ses intérêts, en fait), notamment à sécuriser les dépôts d'argent. Si les PJs ont pillé les lingots, elle fera en sorte d'utiliser des fantômes pour dérober leur trésor. Elle n'interagira pas durant la bataille, se sachant inutile dans ses conditions et préférant rester dans les ombres et les coulisses.

Les forces de **Flâneur ténébreux** (du **Masque des Hivers**), 8 000 morts (zombies et squelettes armés), 1 000 automates guerriers de *Denandsor*, plusieurs golems d'os renforcés et des chariots servant de plateformes de tir pour des machines de guerre légères, 1 000 fantômes (la nuit) et les abyssaux : **Métanécromancien**, **Annonciatrice de Trépas** et **Typhon** (**Déchirante au Cœur Brisé** et **Arkhun** se trouvant dans les rangs des forces de Nexus).

LES FORCES DE L'ERRANT DANS LES TENEBRES



L'Errant dans les Ténèbres envoie ses forces pour écraser les armées qui risquent de menacer ses intérêts miniers et faire face aux minions qui agissent contre lui. De plus, il désire capturer les solaires pour les changer en abyssaux.

Les forces **l'Errant dans les Ténèbres**, 13 000 morts (zombies), plusieurs batteries de machines de guerre nécromantiques, dont 1 guerroyeur, 5 000 fantômes (la nuit) et les abyssaux : **Exécuteur aux**



Armes Impies, le pilote du guerroyeur, **Décapitatrice Damoclésienne**, **Filet de Piège Mortel** et **Epouvantail de charognards**.

Porteur de Tragiques Nouvelles, l'abyssal de l'ombre lunaire de l'**Errant dans les Ténèbres**, est occupé à une mission au sein de la cour du **Masque des Hivers** (un piège politique tendu par le Seigneur Mort), aussi n'a-t-il pas rejoint ses camarades de cercle.

LES FORCES LUNAIRES



Les lunaires, inquiets des événements rapportés par leur jeune envoyé **Rakuen**, décident d'intervenir. La mentor de **Rakuen**, **Sambre d'Arc-en-lune**, convainc sans peine le lunaire guerrier **Plein** d'engager partie de ses forces (des hommes-bêtes sangliers montés sur sangliers, les plus rapides) pour s'opposer à la violation de la terre vouée à **Luna** (et d'empêcher quiconque n'est pas lunaire de toucher au métal sacré qu'est l'argent de lune). Toutefois, même **Sambre d'Arc-en-lune** ne veut pas encore dévoiler les forces lunaires aux *Terres Charognardes*, ni **Plein** laisser son territoire abandonné, aussi interviennent-ils avec une petite partie des troupes du pleine lune : les plus mobiles et rapides.

⇒ **Sambre d'Arc-en-lune** est une sorcière du premier cercle, qui connaît de nombreux sorts, notamment *les mots silencieux des rêves et des cauchemars*. Elle utilise ce sort en particulier pour garder contact avec son pupille.

Les forces de lunaires, sont celles de **Plein**, à savoir 4 000 hommes-bêtes sangliers montés sur d'énormes sangliers de guerre.

LES FORCES DE SELENADE ET DE LA GUILDE

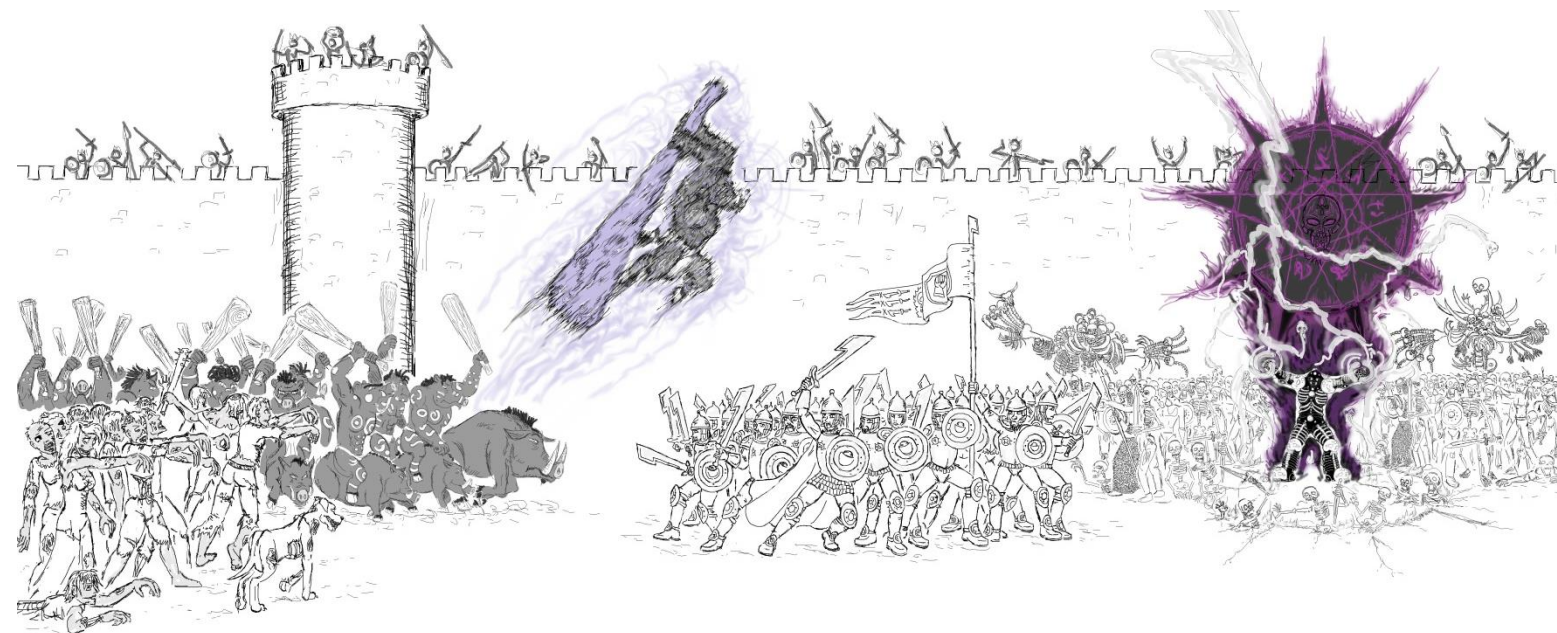
Les forces de *Sélénade*, en tout 4 000 hommes, commandés par **Titanya Elsarya** (si elle est toujours en vie).

Les forces de la *Guilde* (si elles sont toujours présentes sur le territoire), alliées à celles de *Sélénade*, en tout 2 000 hommes. Sinon, la *Guilde* envoie 2 000 hommes aux côtés des forces de *Nexus*.





LA BATAILLE



Le déroulement de la bataille dépend beaucoup des actions des PJ.

Si les PJ ont pris possession de la région, ils sont les défenseurs et les alliés dépendent de leurs actions. Potentiellement, ils n'en ont aucun.

Si les PJ sont restés en retrait ou ont développé de nombreux liens avec **Rakuen**, ils peuvent très bien s'aligner avec les lunaires. Cela leur demandera un gros travail de négociation, mais dans ce camp, ils n'ont au moins rien à craindre en déployant leurs animas. De plus, les lunaires seront leurs alliés les plus utiles sur le long terme (et cela facilitera assurément les relations qu'ils pourront avoir avec leurs congénères).

Par contre, les lunaires exigeront des solaires qu'ils ne touchent jamais à l'argent de lune sacré, ils ne dérogeront aucunement sur cette condition.

S'il y a peu de chances que les PJ se rangent du côté des morts. Les abyssaux du **Masque des Hivers** n'auront aucun problème à changer d'attitude, alors que ceux de **l'Errant dans les Ténèbres** préféreront les capturer, pour les amener devant leur maître.

L'arrivée des 2 armées des morts devrait surprendre tout le monde, potentiellement même permettre de signer une trêve entre les forces mortelles, le temps de faire front commun. **Déchirante au Cœur Brisé** se révélera alors chevalier mort et rejoindra ses frères.

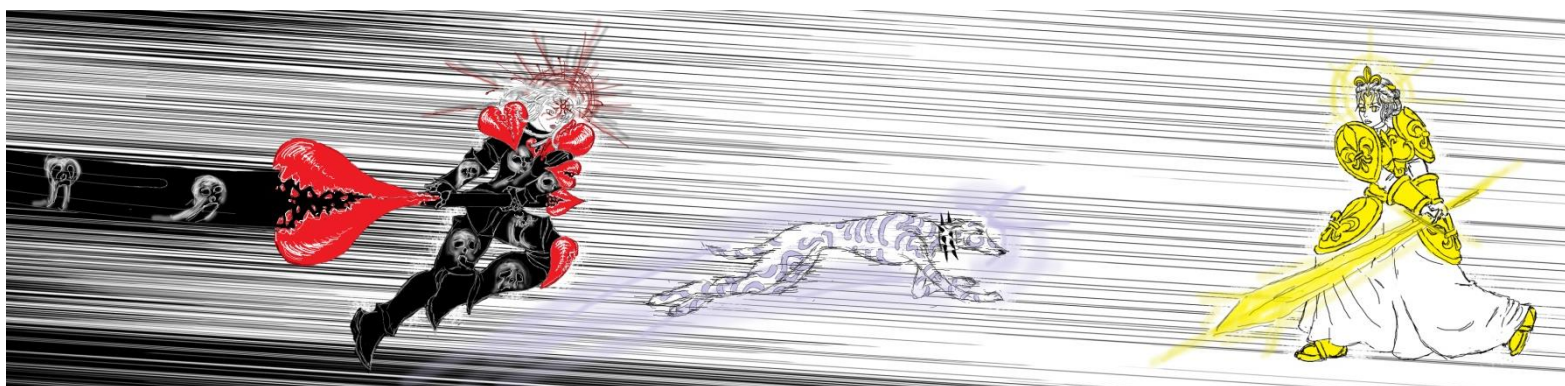
Toutefois, seul le **Masque des Hivers** comptait sur l'hypothétique intervention des lunaires.



Si les PJs ne font rien, les forces de *Nexus* et de *Séléndae*, avec *Grande Fourche* comme alliée, s'infligent respectivement des pertes importantes.

Les 2 armées des morts s'engagent dans la mêlée, les abyssaux affrontant les champions terrestres et célestes, avant de s'affronter entre eux. **Métanécromancien**, en tant que puissant nécromancien et occultiste, a effectué un certain nombre de préparatifs pour faire basculer les étendues du champ de bataille et aux alentours en *ombre-terres*. Il sera ciblé, si personne d'autre ne le fait, par **Epouvantail de Charognards**, qui compte bien l'en empêcher.

- ⇒ Les abyssaux s'affrontent entre eux en cherchant à s'évaluer (et ceux de **l'Errant dans les Ténèbres**, à déterminer à qui appartiennent les chevaliers morts de « **Flaneur Ténébreux** »). Le but est de vaincre l'ennemi, plutôt que de « s'entretuer ».



La nuit tombée, les forces lunaires fondent sur les restes des armées des morts, mais sont susceptibles de faciliter le basculement en *ombre-terre* (les lunaires découvrent les abyssaux et les *ombres-terres* leurs sont inconnues). **Plein** a de grandes chances de laisser sa vie face à un cercle ou à une alliance entre exaltés abyssaux, tandis que **Sambre d'Arc-en-lune** cherchera à disparaître, pour témoigner et transmettre ce dont elle a été témoin (en emmenant **Rakuen** avec elle).

LA SUITE

Ce qui se passe après la bataille dépend grandement des actions des PJs et si la région (ou partie) est devenue une *ombre-terre*.

Si les abyssaux (du **Masque des Hivers** en particulier) sont vainqueurs et qu'une *ombre-terre* est créée, il y a peu d'espoir que les PJs puissent agir dans cette région. Ils pourront être des gardiens ou infiltrer les terres de l'*ombre-terre*, voire alerter de puissantes cités, mais ils seront perdants, y compris aux yeux des lunaires (à moins qu'ils ne cherchent justement à contacter les lunaires pour s'allier avec eux contre les morts, preuve de leur dangerosité et du non-respect du lieu et métal sacré voué à **Luna**).

Hrouille, devenant un esprit pervers et lié au lieu, deviendra l'équivalent d'un *Neveu du Néant* (*nephwrack* en VO), au service du **Masque des Hivers**. Cet élément non pris en compte par **l'Errant dans les Ténèbres** pourrait bien permettre au **Masque des Hivers** de prendre possession par la suite de la mine d'acier de l'âme, avec pareil agent infiltré.



Si les PJs repoussent complètement les morts et évitent ainsi la création d'une nouvelle ombre-terre, ils devront orienter leurs actions avec les demandes des lunaires, qui voudront faire de ce lieu un sanctuaire interdit à quiconque n'est pas lunaire. **Sambre d'Arc-en-lune** se chargera de protéger les lieux, en gardant **Rakuen** près d'elle. S'il est vivant, **Plein** repartira vers les contrées sauvages pour continuer son éternelle lutte contre les menaces envers *Création* (principalement le *Kaos*).

En revanche, les lunaires sont peu attachés à tout l'argent amassé par **Hrouille**. En comptant toute la population survivante et la formidable masse de métal précieux, les PJs peuvent aisément planifier de fonder un royaume. En jouant bien et finement, ils peuvent facilement être considérés comme des héros par la population locale.

Par ailleurs, **Hrouille** cherchera malgré tout à mettre en place son rituel, lors de la Calibration. L'esprit prévoit son ascension : il utilisera tout l'argent à sa disposition pour créer une muraille avec un portail. En faisant cela, il doit non seulement devenir le dieu de l'argent (devenant ainsi un apollon d'argent mais aux yeux comme 2 puits noirs), mais il pense également amener le manoir lunaire sur l'île artificielle et briser les barrières mystiques.

⇒ *A priori* l'esprit n'a pas la puissance nécessaire pour briser ainsi des barrières du second cercle de sorcellerie, mais il convient au MJ de décider si le rituel peut malgré tout fonctionner.

De son côté, son fils le **Duc Artémirion** devrait aussi profiter des largesses du père en accédant au rang de divinité.



PNJs

LES SANG-DRAGONS



LA CHASSE SAUVAGE

Sesus Tadaomi, sang-dragon du feu, sorcier : un homme marquant, fumant une pipe de jade rouge, monté sur un nuage magique (sortilège), rasé, et tenant un bâton de cendres. Il est recouvert d'une robe enflammée avec des plaques de jade rouge. Adepte de l'hypnose, du sommeil et des énigmes magiques.

2 esprits **Papillons de feu** (**Tlachina**, la douce aimant la chaleur, et **Xipili**, l'épicée et excitée) l'accompagnent.

Leedal Tengoron, sang-dragon de la terre : un svelte *mastermind* jouant avec une pièce de Portail, vêtu d'un *kimono* comme de marbre souple. Il est équipé de 2 épées crochet et de bracelets de jade blanc, avec 4 noyaux-gemmes en tout.

Leedal Taiji, sang-dragon de l'eau, jumeau : un mince et beau jeune homme en simple *keikogi*, avec plusieurs jarres de terre cuite dans le dos (remplies d'eau pure). Il porte de fantastiques *moon boots* d'écailles de jade bleu et noir, qui doivent dater des temps anciens. Il crée de grandes flaques d'eau en combat au corps à corps (en combo avec sa sœur).

Leedal Taya, sang-dragon de l'air, jumelle : une mince et belle jeune fille en simple *keikogi*. Elle porte de fantastiques gantelets d'écailles de jade bleu et noir qui doivent dater des temps anciens. Elle utilise l'électricité pour foudroyer ses adversaires (en combo avec son frère).

Pétale du Lotus, sang-dragon du bois, archère : femme sumotori aux traits pourtant harmonieux, couverte de végétation de l'environnement où elle se trouve et d'une cape qui semble être la peau d'un caméléon. Elle est armée d'un arc long de jade vert, avec 1 noyau-gemme.

Ledaal Sanigo, sang-dragon de l'air : tout jeune homme (un adolescent) en *kimono* et *hakama*, avec un plastron et un daiklave de jade bleu.

LES AUTRES

Amilar Asano, sang-dragon de l'eau : un individu sombre en cuir noir et grand pardessus à capuche rabaisée. Un magnifique *katana* de métal ouvragé bat son flanc gauche. Il porte en pendentif un ocarina de jade noir.

Il est accompagné d'un esprit sirène, mi-jeune fille, mi-carpe *koï* : **Yomiya**.

Un des meilleurs agents de *Lookshy* dans les *Terres Charognardes*, il est un enquêteur, un intermédiaire, un marchand, principalement basé à *Nexus*. Il est particulièrement intéressé à propos de tout nouvel artefact, découverte de ruine du Premier Age ou de rumeurs à propos du Beau Peuple, d'anathèmes ou de démons (ou de n'importe quelle menace d'envergure). Son sens de la justice le pousse néanmoins à agir, mais toujours dans les coulisses et il n'hésite jamais à aller sur le terrain.



Sirius, L'Infini de l'infini, sang-dragon de l'eau, chef des mercenaires des **Infinis** : une armoire à glace à l'air bovin, avec un gantelet de jade blanc, une masse enflammée et une armure de plaque en acier. Il semble suer à grosses gouttes. Il aime les femmes et les richesses. Il se veut inarrêtable et toujours victorieux.

Yushoto Motoko, sang-dragon du feu : cheveux (bleus) en brosse, armé de 2 daiklaves-katanas de jade rouge, protégé d'un plastron de jade rouge, habillé tout en bleu marine.

Maheka Atsuko, sang-dragon de la terre : femme grande et solide, avec un chignon de samouraï, un plastron renforcé de jade blanc avec un *sashimono*. Elle utilise un artefact dominant la gravité (sous la forme d'un atome de jade blanc). 2 noyaux-gemmes sont enchâssés sur ses épaulettes.

Amilar Soga, sang-dragon du bois : arbalétrier avec un bouc et les cheveux longs teintés de vert, maniant une arbalète-baliste de jade sur trépied, lançant des traits de ronces (soit des javelines, soit des cages).

Maheka Ibachi, sang-dragon de l'air : apparemment petit et vif sous une plaque totale, façon armure de samouraï de jade bleu et équipé d'un bouclier-pavois de jade bleu, ainsi que d'une hachette de jade.



LE SIDÉRAL

Kabal, sidéral des Voyages de la Faction Or : un jeune punk avec des piercings de métal stellaire. Il a un bâton de marche avec le bout en nunchaku de métal stellaire. Ultra sec et très longues jambes, il a l'air d'un gamin dégingandé. Il picole souvent et est un vrai rebelle.

Il appartient à la Faction Or parce que c'est la faction sidérale en difficulté par rapport à la Faction Bronze. « Les voyages forment la jeunesse, même les plus mauvais » répète-t-il souvent.

LES LUNAIRES



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 donne l'air d'être à la fois comme une proie toujours sur le qui-vive, mais possède en même temps l'assurance d'un prédateur. Il porte 1 roue de feu et du vent (sous la forme d'un gigantesque croissant) d'argent de lune.

Souvent pensif voire troublé, il réagit vite quand la situation l'exige. La fuite a été souvent une solution et ne lui pose aucun problème, bien que poussé dans ses retranchements, il puisse devenir dangereux et résigné à tout. La liberté l'attire en même temps qu'elle le terrifie. La solitude lui convient, mais lui pèse en même temps, car elle est certes source de protection, mais aussi cause de souffrance spirituelle.

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.



Arkhun, lunaire de 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**.

Plein, lunaire de la pleine lune (totem du sanglier) : un monstre humanoïde mi-homme mi-sanglier. De terribles cicatrices le marquent et la moitié de son épaule gauche a été arrachée (comme dévorée) et sa jambe droite est distordue, littéralement folle. De petits yeux de fouine au fond des orbites et un air menaçant. Quasiment nu hormis un pagne, il va avec une monumentale massue martelée d'argent de lune, plus grande qu'un *tetsubo* que porterait un immaculé de la terre. On dirait que l'argent de lune a été coulé dans ses cicatrices, puis qu'un tissage runique a été rajouté par-dessus.

C'est une terrible brute, à peine capable de parler et aux capacités intellectuelles franchement limitées. Il foncera tête baissée pour écraser quiconque est un ennemi, suivi par sa fidèle harde. Sinon, il a un côté plutôt comique et sympathique, en dehors de son côté butor.

Sambre d'Arc-en-lune, lunaire de la nouvelle lune (totem de l'écureuil) : une femme d'un âge avancé, qui a dû être d'une beauté rare dans sa jeunesse. Les longs cheveux gris-argent, de nombreuses rides, légèrement voûtée, elle reste digne et surtout incroyablement mystérieuse. Des yeux d'un bleu profond et des dents blanches. Elle est habillée d'une robe longue à franges avec de nombreuses perles d'os, d'ambre, de glands, d'argent et des bracelets de poignets et de chevilles d'argent de lune. Elle porte comme un délicat filet d'argent de lune créant des runes sur la peau. (Elle peut changer d'âge à l'envie mais apprécie garder un corps d'un certain âge).

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 ABYSSAUX

Epouvantail de charognards, abyssal du point du jour de l'**Errant dans les Ténèbres** : 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 savoirs interdits 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 d'aucune sensibilité ou morale) en fait une personne assez détestable et un piètre diplomate, mais un excellent fouineur.

Typhon, Clignement de l'Œil de la Tempête, abyssal du jour du **Masque des Hivers** : un beau ténébreux à l'air indifférent, aux cheveux d'un noir de nuit. Il semble avoir pleuré de l'encre. Il est couvert d'un manteau renforcé aux plaques de disques de cyclones aplatis. Il possède une hache d'acier de l'âme tout en courbes au manche extraordinairement travaillé, sur le mode d'une hache de lancer.

Son passé, identité pré-exaltation et nom sont un mystère, probablement annihilés dans l'**Oblivion**. Malgré son habituelle indifférence, il est l'assassin le plus redoutable du Seigneur Mort d'*Epines* et un maître espion. Son regard ne semble s'éclairer que lors d'un assassinat particulièrement dangereux ou au cœur du combat. D'aucun clament le connaître, notamment à *Nexus*, où il apparaît, parfois, comme un envoyé du **Masque des Hivers**. Mais on ne compte plus ceux qui ont été tués de sa main.

« **La Sainte au Cœur brisé** », **Déchirante au Cœur Brisé**, abyssale du déclin du **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 monte à cru un magnifique pur-sang, tandis que plusieurs faucons volent dans les airs et qu'un splendide lévrier l'accompagne, en fait le lunaire **Arkhun** (son conjoint).

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.

L'abyssale s'occupe des délaissés et leur offre une chance de mourir héroïquement et dignement au combat. Elle a une tendance à la dépression, malgré son immense noblesse et espère secrètement trouver une mort digne d'elle. Pourtant, servir son maître Seigneur Mort prime sur ses états d'âme, malgré son déchirement intérieur.

Métanécromancien, abyssal du point du jour du **Masque des Hivers** : un être décharné semblable à un cadavre desséché à peine visible, car recouvert d'un exosquelette d'acier de l'âme, l'armure la plus lourde et complète qui soit, sur le modèle renforcé des armures super-lourdes des *Hoplites*



d'Ivoire, la garde d'élite du **Masque des Hivers**, capable de rivaliser avec les armures *Gunzoshu* de la *Septième Légion*.

Comme son nom l'indique, c'est un nécromancien de premier ordre et il est passionné par les automates, les machines de guerre et les différents mécanismes techno-magiques. Au Premier Age, il était le maître de *Denandsor* et se réintéresse beaucoup à la cité intacte, car maudite par ses soins lors de l'Usurpation (il peut aller et venir à sa guise en ces lieux).

Annonciatrice de Trépas, abyssale de minuit du **Masque des Hivers** : une petite vieille rabougrie aux traits de sorcière, avec une canne d'acier de l'âme. Habillée comme une princesse asiatique pour ses propres funérailles, avec un chignon d'aiguilles d'acier de l'âme, ainsi qu'un pectoral à noyau-gemme.

Elle est cassante et critique « Si je n'étais pas nécessaire ici-bas, je rejoindrai l'*Outremonde* avec grand plaisir », sa parole est sa plus grande arme, c'est aussi une nécromancienne d'un certain talent.

Damoiselle Ourania, Chrysalide de Danse Macabre, abyssale de l'ombre lunaire : une femme aux courbes somptueuses, masquée par une mosaïque de matériaux magiques célestes, avec un grand éventail aux lames d'acier de l'âme au motif de danse macabre. Une ceinture avec NG. Partant dans le dos, de grandes ailes de papillon aux motifs morbides mais d'une incroyable beauté. Une voix qui est à peine un souffle et qui donne la chair de poule. Ses deux armes sont la séduction et les menaces voilées. Elle possède une grande influence dans la Guilde.

L'abyssale fait tout pour cacher son nom d'abyssale et conserve uniquement son prénom de mortelle. A noter qu'elle est toujours vierge.

Damoiselle Ourania, Chrysalide de Danse Macabre, abyssale de l'ombre lunaire du **Masque des Hivers** : une femme aux courbes somptueuses, masquée par une mosaïque de matériaux magiques célestes, avec un grand éventail aux lames d'acier de l'âme au motif de danse macabre. Une ceinture avec un noyau-gemme. Partant dans le dos, deux grandes ailes de papillon aux motifs morbides mais d'une incroyable beauté. Sa voix est à peine un souffle, mais donne la chair de poule.

Ses deux armes sont la séduction et les menaces voilées. Elle possède une grande influence dans la Guilde. L'abyssale fait tout pour cacher son nom d'abyssale et conserve uniquement son prénom de mortelle. A noter qu'elle est toujours vierge.

Exécuteur aux Armes Impies, abyssal du déclin de l'**Errant dans les Ténèbres** : un mystérieux individu couvert par une plaque totale gothique avec heaume et armé d'un arc barbelé d'acier de l'âme, tirant des 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 fort dangereuse, même parmi les chevaliers morts.

Un guerrier dans le premier sens du terme, il est ravi de pouvoir enfin prouver sa puissance aux protecteurs de *Création* et espère bien trouver adversaire à sa mesure. Il cherche toujours une victoire complète et écrasante. Il est aussi un robuste pilote de guerroyeur.



Décapitatrice Damoclésienne, abyssale de la minuit de l'**Errant dans les Ténèbres** : une lolita gothique à la peau d'albâtre et au maquillage noir d'encre, pratiquement parfaite, même si sa poitrine est extrêmement menue. La beauté 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 serait tout à fait utilisable comme hache à 1 main par un guerroyeur.

Complexée (et haineuse) envers quiconque possède une grande beauté (et surtout une poitrine généreuse), elle est pourtant sûre de ses charmes et de sa puissance, et une véritable prêtresse des **Jamais Nés**. Derrière son apparence fragile se cache une guerrière très bien entraînée, à la force herculéenne, décuplée par ses charmes.

Filet de Piège Mortel, abyssale du jour de l'**Errant dans les Ténèbres** : 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). Maîtresse d'arts martiaux du scorpion (un style perdu pour les habitants de Création, hormis peut-être pour 1 sidéral, mais gardé en mémoire par les Seigneurs Morts), ses cheveux deviennent ses arme vénéneuses (pincés, piques, filet et garrots), quand elle active ses charmes mortels.

Elle ne parle pratiquement pas et se concentre sur 2 choses : l'observation furtive et l'assassinat. Elle est adepte des attaques surprises et sournoises, ne combat jamais à la loyale et se replie dans les ombres avec une facilité déconcertante.

LA SOLAIRE



Pellicia, la **Sergente de l'Aube**, solaire de l'aube du *Concile* de *Nexus* : une jeune femme somptueuse, au teint blanc et lumineux, les traits fiers, une force intérieure émane d'elle. De type nordique, elle a une chevelure blond cendré aux reflets dorés, coiffée en grande tresse enroulée à l'arrière du crâne. De grands yeux gris au regard direct et des plus expressifs. Svelte, tout son corps semble puissant, et sa démarche est droite, de même que son port. Elle porte par contre une tenue plutôt féminine, d'un 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. A son front, un diadème d'orichalque, d'entrelacs végétaux, avec une fleur de lys.

En combat, elle peut invoquer une armure d'un plastron renforcé d'orichalque, en plastron, épauettes, 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 n'a pas par contre une attitude véritablement féminine, trop droite et martiale pour être véritablement accessible. Elle est probablement la meilleure des lames parmi les solaires et d'une grande noblesse, avec un sens de l'honneur à toute épreuve.



⇒ Elle est la plus ancienne des exaltés solaires de l'aube, s'étant exaltée environ 10 ou 20 ans avant les PJs. Elle ferait une formidable mentor pour quiconque désire parfaire sa maîtrise martiale.

LES ESPRITS

Xudug, esprit du lac de *Sélénade* : un énorme poisson-chat, qui tient aussi du dragon asiatique. Ses moustaches sont particulièrement longues et ses yeux globuleux particulièrement attentifs. Plusieurs de ses écailles ont des reflets argentés.

Mystérieux Prince Mandataire, dit « **le Rideau** », némésissaire, chef de la Guilde à *Sélénade* : une silhouette cachée derrière d'amples robes noires et un fabuleux masque d'ivoire et d'acier de l'âme à pointes de rubis.

Zohar, esprit du palais ducal : une créature malingre et chétive qui ressemble à une peinture égyptienne ou grecque (sur les amphores). On ne peut que le voir de profil, tandis que son œil est aussi mobile qu'un caméléon. Il porte de très nombreuses babioles afin d'apparaître seigneurial, mais cela lui donne un côté ridicule de roitelet de pacotille. Toutefois, il est au courant de tous les murmures et secrets et son esprit tordu peut embrouiller un élu qui n'y prendrait pas garde.

Oganaric, père de la cité de *Sélénade* : une gargouille ou un ange cubique et cubiste, aux ailes couvertes de feuilles d'argent (et qui, vu leur envergure, ne laissent aucunement supposer que l'entité pourrait voler, elles semblent totalement décoratives). Il semble à la fois loucher et observer dans toutes les directions, tel un caméléon. Il est revêtu d'une riche tenue de type celtique aux bordures d'argent.

Sefer, chien lion : à l'aspect d'un bulldog fripé, c'est un esprit triste et bougon qui gronde par devoir. Il est chargé de protéger le trésor et obéit car telle est sa nature et les ordres de **Hrouille**.

Hrouille le Magnificent, ex-esprit des mines : une silhouette humanoïde charbonneuse garnie de filons d'argent, aux pupilles noires. Une couronne de bâtiments taillée à même son crâne, il a un fouet garni de charbons taillés comme des silex entre les pognes.

Le seigneur des lieux est un esprit brut et sans finesse, mais patient et logique. **Damoiselle Ourania** l'a rencontré et lui a insufflé l'ambition, sans compter des bases qui ont germé dans son esprit, afin d'imaginer ce plan.

Boyasin, esprit des rangs ordonnés, porteur de la grande bannière de *Grande Fourche* : un humanoïde bien portant et moustachu à la peau cuivrée aux 4 visages. Il porte une armure brillante et a une démarche militaire mélangée à celle d'un pantin. Il porte fièrement et de façon parfaitement droite une immense bannière aux armes de *Grande Fourche*.

Goyeo, esprit de la fraternité guerrière, musicienne de *Grande Fourche* : une créature féminine ronde et ondulante, à 8 bras et aux mouvements délicats. Elle joue de 2 maracas, 1 tambourin, 1 flûte-trompe et tient 1 bâton cérémoniel « bouddhique » et 1 épée asiatique gravée de charmes protecteurs.



LES MORTELS

Titanya Elsarya, capitaine des gardes, ½ esprit : grande et vigoureuse femme rousse, de grande beauté. Couverte de maille (cotte et camail) recouverte d'argent, une grande cape de marbre souple (enchantée à l'élément terre) et armée d'un très lourd marteau à deux mains. Elle est fière et aussi vive de corps que de caractère, généralement intraitable. Exilée de *Grande Fourche*, elle voue une sourde vengeance au monde entier et n'a que dédain pour les faibles (à peu près tout le monde).

Duc Artémirion, chef de la ville, ½ esprit : être rabougri, sombre, cheveux exhalant poussière charbonneuse, mais des dents blanches éclatantes aux reflets d'argent. C'est un être bipolaire, aussi manipulateur que manipulable, à la fois ambitieux et prudent. Il suit les ordres de son père car il est sûr de devenir un dieu. Son contact avec la Guilde lui a fait perdre de vue toute considération éthique.

Nayanti, duchesse de la ville, sang-féérique : magnifique jeune fille au teint de pêche et à la chevelure de miel (avec toujours une fleur différente dans les cheveux), aux traits trop distingués pour être une simple humaine. Elle porte une tenue adaptée à son rang, soulignant sa taille de guêpe. Souvent inquiète, elle semble complètement soumise aux émotions et aux réactions instinctives. Elle est la 3^{ème} femme du duc.

Les 8 filles du duc : souvent jolies, voire magnifiques pour 3 d'entre elles, elles semblent plus être de jolis oiseaux en cage qu'autre chose. Elles ont 5 autres sœurs, déjà mariées à différents seigneurs aux alentours.

Canigard, chef mercenaire des **Chiens Féroces** : un individu patibulaire affublé de plusieurs cicatrices et l'air hargneux. Il tient une meute de molosses en laisse, porte une armure de cuir cloutée et possède une épée hache de qualité, mais ayant beaucoup servi.

Tedjinmu, chef mercenaire des **Centaures** : un homme très solide et arborant de nombreuses balafres et cicatrices. Sa moustache huilée est très longue et ses dents manquantes remplacées par des dents en or. Son armure de cuir est cirée et il manie 2 cimenterres, tandis que son arc est épais.

Kiaï, ½ esprit, chef des forces de *Grande Fourche* : un noble individu, à l'aspect presque angélique, couvert d'un broigne aux anneaux dorés et avec des ailes de plumes métallisées. Il porte un daiklave (dague) d'orichalque. Il ne s'exprime que par cris de guerre et *kiais*. Il est le petit-fils de la déesse **Bouclier d'Un Jour Nouveau**, de *Grande Fourche*.

En espérant que ce scénario vous aura plu.



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