

EODS

LE JEU DE RÔLE



AVENTURES DANS
LES TERRES SAUVAGES

ARKHANE ASYLUM

RÔLES

LE JEU DE RÔLE

TABLE DES MATIÈRES





Les briseurs de chaînes	4
Gardez-moi de mes amis	27
Fort Silenus	46
L'Appel	71

LES BRISEURS DE CHAÎNES

« Alors l'ébène se révélera plus fort que le fer, au point de pouvoir le briser. »

- Une Prophétie de Mille Ans (fragment)

PRÉMICES

Dans ce scénario, qui se déroule en partie dans la jungle de Tuuhle, les Élus vont agir au service de l'Alliance des Quatre afin de s'opposer aux esclavagistes ainsi qu'à l'Empire du Soleil Noir. Ils auront également l'occasion de s'aventurer jusqu'aux cités jumelles de Mandrin, et peut-être de trouver des alliés contre la menace que représente l'Empire. Ce scénario est conçu pour être joué aussi bien par des Élus étrangers à la grande jungle que par des PJ majoritairement ou exclusivement tuuhls.

La situation

Le commerce d'esclaves tuuhls implique trois principaux réseaux ciblant des clientèles distinctes. D'ouest en est, les captifs sont majoritairement destinés aux marchés de Babel, à ceux de Ool et enfin aux émissaires de l'Empire du Soleil Noir. Les esclaves à destination de Babel sont les plus nombreux, car le royaume en revend une partie au Fakhar, à Saeth (quand ses légions pâles ne montent pas leurs propres expéditions dans la jungle) et même à plusieurs des Royaumes divisés.

Bien qu'elle éprouve de nombreuses difficultés à contre-carrer les esclavagistes approvisionnant Babel et Ool, l'Alliance des Quatre a décidé de passer à l'action pour porter un coup sévère au commerce d'esclaves dans l'est. Pour les chefs de l'Alliance, porter assistance aux tribus orientales du Domaine et des mangroves pourrait permettre de nouer de bonnes relations avec certaines d'entre elles. Il serait ainsi possible d'inquiéter le roi Kouadio de Kilima, afin qu'il renonce à ses ambitions expansionnistes. Et dans le pire des cas, une Alliance renforcée serait en mesure de frapper les forces Kilima suffisamment fort pour les repousser, si le souverain des deux montagnes persistait dans ses intentions. Surtout, aider les tribus orientales victimes des esclavagistes couperait l'herbe sous les pieds de Kouadio, lequel envi-

sage certainement de leur faire miroiter sa protection en échange de leur soumission.

Cependant, la majeure partie des forces de l'Alliance est bien loin des cibles potentielles, ce qui rend impraticable l'envoi d'un véritable corps expéditionnaire sans de longs préparatifs. Les guerriers alliés sont également déjà bien occupés par la lutte contre les esclavagistes qui approvisionnent Ool et Babel. Le conseil de guerre de l'Alliance a préféré missionner plusieurs groupes de petite taille, afin de harceler les preneurs d'esclaves et attaquer les caravanes de captifs, le temps de mettre au point une stratégie d'ensemble plus efficace. Plus récemment, le roi de la puissante tribu Fano a décidé de frapper directement des nœuds importants du trafic. Ce sont les PJ qui seront le fer de lance de cette nouvelle étape dans les plans de l'Alliance. Leur mission est de neutraliser un des principaux avant-postes des esclavagistes, puis de se rendre à Mandrin pour mieux cerner les opérations menées dans les cités jumelles, et si possible les perturber. Les Fano sont bien connus pour leur hostilité envers les esclavagistes, et il leur est donc difficile de se rendre à Mandrin pour y collecter des informations. À l'inverse, un groupe d'aventuriers tuuhls aux origines diverses ou de mercenaires étrangers n'aura aucune difficulté à se fondre dans la population des cités jumelles.

L'ALLIANCE DES QUATRE ET L'ESCLAVAGE

Les Tuuhls dans leur majorité ne pratiquent pas l'esclavage, mais certaines tribus nordiques en bordure de la Mère qui s'y livrent le font à la fois pour elles-mêmes et afin d'approvisionner les réseaux étrangers. L'intérêt de l'Alliance à lutter contre ce fléau est avant tout politique : il s'agit de faire bloc à la fois contre les étrangers avides et les ambitions du roi de Kilima. Cependant, le destin des captifs (en particulier ceux promis aux marchés de Ool ou revendus à Saeth par

les babelites) suscite depuis longtemps une légitime indignation. Plus récemment, l'Alliance a entendu parler des terribles rites sacrificiels menés au nom de l'Unique par ses adeptes. L'Empire est loin, très loin, et les histoires venues de loin sont le plus souvent inexactes. Mais l'Alliance ne peut négliger la possibilité que ces histoires soient fondées.

L'implication des Élus

Si vous jouez en campagne avec des personnages natifs d'autres régions des Terres Sauvages, il vous est possible de les envoyer dans la jungle. Ils seront vraisemblablement des mercenaires qui louent leurs services à l'Alliance en échange d'or, d'informations sur les secrets de la Mère (comme la légendaire cité d'Ankhahara) ou d'herbes rares par exemple. Par ailleurs, mettre des bâtons dans les roues de l'Empire du Soleil Noir est toujours une bonne chose, du point de vue d'un Élu.

S'ils sont natifs de la grande jungle, l'intérêt des PJ à se joindre à l'Alliance est plutôt évident: cette dernière est actuellement la seule puissance tuuhle désireuse à la fois de lutter contre l'ambition de Kouadio et la menace posée par les esclavagistes. Surtout, les Tuuhls ont entendu parler de la foi intolérante de l'Unique, même s'il est encore difficile de faire la part des choses. Des Élus ont tout intérêt à en apprendre davantage sur cette religion dont les adeptes constituent une menace pour leur survie même.

NOTE D'INTENTION

Ce scénario est avant tout un grand canevas, car de nombreuses aventures peuvent se dérouler dans la jungle de Tuuhle et ses alentours. La lutte contre l'esclavage peut même faire l'objet d'un axe majeur de votre campagne, si vous le désirez. Ainsi, les Briseurs de Chaînes est écrit dans la perspective de vous proposer un cadre autour d'une mission relativement simple, mais qui peut en fait servir de fondation à une série de séances impliquant les décisions de vos joueurs, leurs relations avec les tribus de la Mère et possiblement les ambitions du roi des Kilima. De même, les cités jumelles de Mandrin sont une tête de pont des peuples nordiques (à commencer par l'Empire du Soleil Noir et la République de Thalos) à proximité de la jungle, un endroit où occasions de briller, contacts, rumeurs et informations foisonnent. Si vos PJ ont surtout opéré dans l'ouest et le centre des Terres Sauvages jusqu'à présent, Mandrin peut constituer une base pour des aventures au cœur de la jungle, mais donne aussi accès aux cités de Ool et aux plaines contrôlées par la Horde. Par voie maritime, il est possible d'atteindre la République de Thalos, voire l'Empire lui-même.



UN MOT SUR L'ESCLAVAGE

La majorité des habitants des Terres Sauvages considère l'esclavage comme normal, car il concerne généralement des groupes sociaux définis par les traditions, ou des individus issus d'autres peuples. L'ambiguïté de cette position est facile à illustrer: concrètement, seuls Aon, Avhorae et la République de Thalos ne pratiquent pas l'esclavage. On ne peut donc y acheter un être humain. Cependant, très rares sont les individus issus de ces cultures à considérer que l'esclavage en lui-même est inacceptable. Ainsi, un noble Luxéen qui s'enfuirait avec ses esclaves tuuhls pour s'installer à Thalos sait qu'aucune loi ne l'obligerait à les libérer. L'abolitionnisme n'est encore qu'un mot utilisé par quelques penseurs iconoclastes à travers les Terres Sauvages, et une poignée d'Électionnistes tégéens radicaux.

Le quotidien des esclaves varie beaucoup d'un endroit à l'autre, essentiellement selon les tâches qu'ils doivent accomplir et les traditions locales. Nombreux sont ceux qui éprouvent une certaine compassion envers les esclaves d'un maître indigne. Ils sont bien plus rares à penser que priver un individu de sa liberté parce qu'il est né dans un groupe social donné, fait partie des vaincus durant une guerre ou est issu d'un autre peuple est en soi inacceptable.

L'Empire du Soleil Noir, Saeth et Vaelor sont particulièrement marquants en ce qui concerne l'esclavage. Si l'isolement relatif de Saeth ou de Vaelor incite surtout les gens à se raconter des histoires terrifiantes sur ces pays maudits, l'expansion agressive de l'Empire est une autre affaire.

Si l'Empire du Soleil Noir menace directement les PJ en tant qu'Élus, et que la foi luxéenne dissimule une menace cosmique, il illustre également d'autres méfaits. Il s'agit aussi d'un exemple de ce que l'exploitation humaine signifie à grande échelle, de manière presque industrielle. Si l'Empire s'étend davantage, il asservira des peuples entiers, y compris ses « alliés », avant de plonger le monde dans le néant. Dans GODS, les PJ sont potentiellement destinés à causer de profonds changements à travers les Terres Sauvages. Cela signifie que si vos joueurs désirent que leurs personnages soient hostiles à l'esclavage en tant que pratique et institution, rien ne le leur interdit. Au contraire, ils seront peut-être ceux qui aideront à cristalliser les idées et la volonté d'individus et de groupes qui pour de multiples raisons veulent que l'esclavage disparaîtse. Soit parce qu'ils en sont victimes, soit parce qu'ils le jugent fondamentalement inacceptable.

Créer un personnage Tuuhl

En ce qui concerne l'Éclat d'un PJ tuuhl, son joueur peut choisir d'être lié à un esprit guide de la Mère, inventer une divinité plus exotique ou même s'inspirer d'un dieu issu d'une autre culture. Vénérer un des esprits guides de la jungle peut poser quelques problèmes, lorsqu'on entre en contact avec d'autres Tuuhls dont la tribu est liée à une entité similaire, ou portant le même nom. L'Oracle prendra soin de noter les choix des joueurs s'ils interprètent des Tuuhls et tentent de promouvoir leurs esprits-guides auprès de leurs compatriotes.

À moins qu'ils ne dissimulent leurs pouvoirs et leurs liens avec le divin, les PJ seront considérés comme des chamanes par les autres Tuuhls. Tous les chamanes tuuhls ne sont pas forcément des Élus, tant s'en faut, mais la proportion dans leur peuple d'individus liés à des Éclats est sensiblement plus importante que dans le reste des Terres Sauvages.

Les principales tribus de l'Alliance sont brièvement décrites plus loin, pour les PJ qui souhaitent en faire partie. Ils peuvent aussi être originaires d'autres régions de la grande jungle, et avoir quitté leur tribu d'origine pour voyager, accomplir une quête spirituelle, pourchasser un renégat, etc. À moins que leur tribu n'ait été anéantie par des ennemis. Il se peut même qu'ils espèrent retrouver des survivants réduits en esclavage.

Un PJ tuuhl dont la tribu existe encore n'en sera pas le seul chaman, ni le plus important, mais il est cependant vraisemblable que lui seul ait développé un lien avec un Éclat. Or, s'il est lié à l'esprit de sa tribu, cela lui donne donc des pouvoirs auxquels les autres chamanes n'ont pas accès. Ces derniers peuvent considérer que de tels pouvoirs indiquent que l'esprit-guide tribal attend quelque chose d'important du PJ, ce qui justifie qu'on le laisse quitter la tribu. Il est également possible que par peur ou par jalousie, on l'ait banni en l'accusant de pratiquer un juju maléfique...

Les rapports entre Tuuhls et étrangers

Les Tuuhls ne mettent pas tous les étrangers à la Mère dans le même sac, mais force est de reconnaître que jusqu'à présent, ils ont rarement eu affaire à des gens dignes de confiance, entre les chasseurs de trésors avides, les esclavagistes impitoyables, les négociants malhonnêtes et les mercenaires sans scrupules. Dans les villages de l'Alliance comme dans la jungle, les Tuuhls rencontrés par les PJ seront empreints de méfiance, et même ceux installés à Mandrin n'ont pas grand-chose de positif à dire sur les gens venus d'ailleurs.

En jeu, cela signifie que tant qu'un PJ étranger n'a pas fait ses preuves aux yeux d'un Tuuhl, il souffrira d'un Handicap (!) sur tous ses jets sociaux. L'Oracle est invité à également interpréter les échanges avec les Tuuhls en tenant compte

de cette méfiance. Elle peut d'ailleurs facilement se transformer en hostilité, pour peu que le PJ se montre cynique, méprisant ou condescendant. Voir dans les Tuuhls des sauvages qu'il faut traiter comme des enfants est une erreur critique.

Dans un groupe majoritairement composé d'étrangers, même un PJ tuuhl sera affecté par cette pénalité, car ses compatriotes le considéreront comme l'allié ou le serviteur des étrangers. Évidemment, un PJ tuuhl éloquent et persuasif pourra amener ses semblables à changer d'avis, mais il suffira de se déplacer une journée dans la jungle pour devoir tout recommencer avec de nouveaux interlocuteurs.

Vis-à-vis d'étrangers dignes de confiance, les Tuuhls se montreront bien plus cordiaux, mais insisteront pour être traités comme des égaux et comme des hôtes qu'on doit respecter. Ils n'ont rien contre l'aide de combattants venus d'ailleurs, mais l'Alliance en particulier est fermement attachée à ce que seuls les Tuuhls décident de leur avenir. Enfin, pour rappel, l'attitude des Tuuhls envers des PJ étrangers révélant leur statut d'Élu est expliquée en page 97 du livre de base de GODS.

LES TRIBUS DE L'ALLIANCE DES QUATRE

En fait, l'Alliance compte actuellement une quinzaine de tribus affiliées, mais voici les quatre principales qui sont à ses origines et également les plus puissantes.

• **Ogmu, la tribu de l'éléphant:** proche de la zone d'influence du royaume des deux montagnes, la tribu Ogmu a été le principal artisan de la création de l'Alliance, en considérant qu'il fallait prendre les devants face aux Kilima. Les Ogmu sont patients et sûrs de leur force. Les efforts actuels des Ogmu visent à intimider les Kilima en manifestant une forte présence armée aux frontières de plusieurs tribus alliées. De petits groupes de guerriers Ogmu sont désormais installés en garnison parmi les tribus les plus menacées par le royaume des deux montagnes. Certains s'inquiètent cependant des intentions à plus long terme des Ogmu concernant ces tribus...

• **Maruba, la tribu de la girafe:** le territoire des Maruba se trouve à la lisière de la Mère et compte plusieurs villages dans la savane proche. Les Maruba, réputés pour leur témérité et leur curiosité, s'opposent depuis des générations aux esclavagistes et sont les ennemis farouches

des tribus qui approvisionnent Ool ainsi que Babel. Ils procèdent au harcèlement des caravanes ou des camps d'esclaves et ont libéré un grand nombre de captifs issus de petites tribus amies. Ces efforts ont été payés de retour il y a onze ans, lorsque les alliés traditionnels des Maruba se sont mobilisés à leurs côtés pour repousser un corps expéditionnaire financé par un cartel de marchands d'esclaves de Babel et Ool soutenu par plusieurs tribus esclavagistes. Après de terribles sacrifices, les Maruba et leurs alliés parvinrent à éviter le désastre et à décimer les assaillants. Cette victoire est connue dans tout le Domaine et la réputation de l'Alliance en a considérablement bénéficié.

• **Togan, la tribu du cuivre:** les Togan sont dans une position centrale vis-à-vis de presque tous les autres membres de l'Alliance et ne sont directement menacés ni par les esclavagistes ni par les Kilima. Leur accès à un gisement de cuivre (don de leur esprit-guide) leur permet de nombreux échanges avec les tribus voisines. Les Togan sont industriels et méticuleux. Leurs forgerons sont admirés et la réputation de leurs potiers ainsi que de leurs tisserands est de plus en plus flatteuse. Le grand-père de l'actuel chef des Togan a bien compris que la prospérité des siens passait par celle de leurs voisins. Ainsi, les Togan aident les tribus les plus faibles et vulnérables en dépêchant des guerriers pour les soutenir ponctuellement. Leur position géographique leur permet de déplacer rapidement des hommes et ils en sont arrivés à jouer un rôle crucial dans la défense des territoires alliés. La tribu des Togan n'est pas la plus puissante de l'Alliance, mais elle est certainement la plus appréciée.

• **Fano, la tribu de l'acajou:** la plus orientale des tribus fondatrices de l'Alliance, elle contrôle un territoire très vaste, mais principalement composé de terrains marécageux ou de bosquets impénétrables. Ses guerriers sont réputés pour leur sens de l'orientation et leur discrétion. Leur roi, Odhiambo, est le dirigeant de l'alliance qui envisage certainement les choses de la manière la plus globale. Il soupçonne plusieurs tribus proches de la mer d'aider les esclavagistes. Ses émissaires envoyés nouer des accords avec les tribus des mangroves sont donc également chargés d'ouvrir les yeux et de trouver des preuves confirmant ses soupçons. Bien que ses frontières méridionales soient proches du royaume de Kilima, la tribu Fano est protégée des ambitions de Kouadio par des sables mouvants et des fourrés d'arbres si denses qu'il est quasi impossible de les traverser. Enfin, le roi Odhiambo et sa cheffe de guerre Akinyi sont les principaux instigateurs du plan qui implique les Élus.

PREMIÈRE PARTIE : AU SERVICE DE L'ALLIANCE

Les Élus se trouvent à Kouri, un village de jungle fano à quelques heures de marche de la lisière de Thuule. Kouri est un lieu d'échange important pour les tribus nordiques de la Mère, et près de deux cents guerriers (dont un bon quart sont des représentants d'autres tribus de l'Alliance) y sont actuellement rassemblés.

La cheffe de guerre Akinyi est venue à Kouri pour expliquer aux PJ ce que l'Alliance attend d'eux. Si les Élus sont des mercenaires étrangers, Akinyi peut leur promettre de la poudre d'or, de l'ivoire, du cuivre ou des sachets d'herbes médicinales. S'ils sont venus à Tuuhle pour trouver un site légendaire, libre à vous de décider si Akinyi peut les renseigner ou si elle connaît quelqu'un qui peut leur en dire

AKINYI DES FANO, CHEFFE DE GUERRE

Comme on l'a vu dans le livre de base, les Tuuhls comptent peu de femmes guerrières dans leurs rangs. La tribu Fano est plus ouverte sur cette question que la moyenne et Akinyi a donc appris à chasser et à combattre. Bien qu'elle semble plutôt menue, la guerrière a déjà tué plus d'un ennemi des Fano ou de l'Alliance et la sous-estimer serait fatal. Surtout, elle est dotée d'un bon sens de l'observation et d'un esprit calculateur que sa tribu a vite appris à apprécier. Akinyi observe, compare et réfléchit avant d'agir, ce qui fait d'elle une excellente tacticienne, d'autant qu'elle n'hésite pas à s'inspirer des actions de ses ennemis pour mettre au point de nouvelles astuces. Le roi des Fano a trouvé tout naturel d'envoyer sa meilleure guerrière à Kouri, car il a toute confiance dans le fait qu'elle ne se laissera pas marcher sur les pieds. Dans ses relations avec les autres, la cheffe de guerre est toujours relativement distante, même si elle n'a rien de froid ou d'hostile. Simplement, elle ne peut s'empêcher de réfléchir, peser, évaluer et planifier. Habituelle à côtoyer des guerriers venus de tribus où les femmes ne combattent pas, elle porte ostensiblement un solide couteau à lame d'obsidienne et arbore fièrement ses cicatrices, ainsi que les colliers de perles de bois précieux offerts par son roi pour ses victoires. Histoire que personne ne se méprenne sur son statut ou ses compétences. Ceux qui ne prennent pas ces signes au sérieux découvrent rapidement qu'Akinyi n'a pas besoin de s'énerver pour leur casser quelques dents et ils ne commettent pas deux fois cette erreur.

davantage, voire les guider. Selon ce qu'ils cherchent, Akinyi pourrait même leur proposer un partenariat, s'ils acceptent de partager à égalité le produit de leurs efforts (richesses, connaissances...) avec l'Alliance. Cependant, la guerrière attendra que les PJ soient revenus de leur mission pour leur donner les informations qu'elle détient.

Des PJ Tuuhls quant à eux ne se verront pas offrir d'or, mais leur gloire personnelle et leur statut auprès des tribus de l'Alliance seront rehaussés par leur participation. Selon leur tribu d'origine et les rapports qu'ils ont avec elle, il peut également y avoir d'autres conséquences à leur participation à cette opération.

L'exposé de la mission

Après les avoir fait patienter une journée et une nuit, en s'assurant qu'ils sont correctement hébergés et nourris, Akinyi réunit les PJ dans une vaste hutte pour discuter avec eux. Des calebasses remplies d'eau et d'alcool fait à partir de bourgeons de palmiers, des noix, des baies ainsi que des tubercules et de la viande de cochon sauvage sont présents en abondance. Les traditions Fano veulent en effet qu'on accueille ses hôtes avec munificence et Akinyi parlant au nom de son roi (et de l'Alliance) ne saurait y déroger.

Akinyi sait reconnaître un opportuniste avide et cynique d'un individu doté d'une conscience à laquelle on peut faire appel. Il ne lui sera guère difficile de juger de la sincérité des PJ s'ils n'ont pas un minimum d'intérêt pour la cause de l'Alliance. Elle n'a rien contre le fait d'employer des mercenaires, mais sera assez déçue s'il s'agit de Tuuhls. Elle pense qu'à l'exception des tribus qui profitent de l'esclavage, son peuple vaut mieux que des promesses d'or.

La manière dont elle va présenter la mission dépendra à la fois de la composition du groupe de PJ et de son sentiment à leur égard. La journée d'attente visait en réalité à l'aider à se faire une première opinion des PJ.

- Si les PJ semblent simplement assez fiables pour faire ce qu'on attend d'eux, leur mission sera expliquée ainsi: ils doivent traverser la jungle jusqu'à Fort Acier, un avant-poste esclavagiste important, et se débrouiller pour le neutraliser. Surtout, l'Alliance sait que les cités jumelles de Mandrin jouent un rôle important dans le transport des esclaves vers le nord, mais connaître des noms et des lieux peut s'avérer déterminant pour la suite. Évidemment, cela implique de se rendre sur place. Et si d'aventure les PJ parvenaient à éliminer un ou plusieurs acteurs majeurs du commerce d'esclaves à Mandrin, Akinyi s'assurera que l'Al-

liance trouve un moyen de les récompenser. Cependant, à moins qu'ils n'aient de réelles chances, ce sont surtout des informations que l'Alliance recherche sur Mandrin. Les PJ devront ensuite revenir à Kouri pour partager ce qu'ils ont appris.

- À l'inverse, si les PJ sont majoritairement tuuhls ou semblent opposés à l'Empire, voire idéalement hostiles à l'esclavage, l'exposé de la cheffe de guerre sera un peu différent. La mission sera la même, mais Akinyi insistera sur le sens de l'initiative des PJ: l'Alliance veut causer le maximum de dégâts aux réseaux esclavagistes dans l'est, que ce soit en tuant les hommes de main, en libérant des captifs ou en aidant des gens déjà impliqués dans cette lutte. Pour le dire plus clairement, ils ne sont pas obligés de filer en ligne droite jusqu'à Fort Acier, mais peuvent saisir toutes les occasions de faire avancer la cause de l'Alliance pendant leur trajet.

LES TRAJETS DU SCÉNARIO

Fort Acier se trouve à peu près à mi-chemin entre Kouri et Mandrin, séparés par près de cinq cents kilomètres de jungle.

Depuis Kouri, il sera nécessaire de s'aventurer à pied dans Tuuhle pour atteindre l'avant-poste esclavagiste. Cela représente une quinzaine de jours de cheminement, en tenant compte des conditions locales.

Cependant, Fort Acier est au bord d'une rivière qui peut mener jusqu'à Mara Ehon, la fameuse « brèche » dans laquelle le cours du fleuve Negba s'évase et devient plus paisible. Si les Élus profitent du courant, depuis l'avant-poste, ils peuvent atteindre Mandrin en cinq jours seulement. S'ils préfèrent poursuivre à travers la jungle, cela leur prendra environ une semaine et deux jours.

L'Alliance fournira au groupe d'Élus des provisions de route pour quinze jours. Ensuite, ils devront se débrouiller seuls. Les provisions prendront la forme de galettes de millet et de manioc cuites, accompagnées de racines et de viande séchée.

Si aucun de vos Élus ne connaît les territoires orientaux de Tuuhle, Akinyi est en mesure de leur fournir un guide. À l'inverse, Fort Acier étant situé au bord d'un des affluents du Negba, un PJ tuuhl devrait parvenir à y mener le groupe sans s'égarer. Si un guide est fourni par Akinyi, il peut s'agir d'un guerrier tuuhl classique (voir annexe). De manière optionnelle, vous pouvez utiliser un PNJ de votre invention, voire le chamane errant Mokonzo (cf. livre de base de GODS, page 91 ; Livre de l'Oracle, page 66).

En route vers l'est

Les trois premiers jours après le départ de Kouri, les Élus se déplaceront sur le territoire des Fano. Akinyi remettra à chacun un bracelet de peau gravé et orné de petits morceaux de cristal de roche et de perles d'ébène. Ces bijoux servent de sauf-conduits aux étrangers. Pendant la journée d'attente avant son entrevue avec les Élus, la cheffe de guerre a envoyé des coursiers prévenir les villages sur le trajet des PJ de leur prochaine venue.

Sur les terres Fano, les villageois se montreront polis et circonspects avec les étrangers. Il sera possible de nouer de bons rapports superficiels avec quelques individus, mais uniquement parce que les PJ seront porteurs de sauf-conduits.

La jungle de Tuuhle est fort justement considérée comme un des endroits les plus dangereux des Terres Sauvages, entre son climat humide, sa flore, sa faune, les difficultés à y trouver des lieux de repos sûrs et bien d'autres dangers. La végétation peut pousser de manière très rapide, la pluie peut créer des bourbiers infranchissables et d'une saison à l'autre, une région que l'on a déjà traversée peut receler de nouveaux imprévus et de nouveaux pièges.

Le principal problème est celui de l'alimentation, car eau et aliments crus sont souvent les hôtes de bactéries ou parasites: infections, diarrhées et fièvres sont donc des fléaux fréquents. L'humidité étouffante affecte le tonus général des voyageurs, mais le port de bottes sera particulièrement pénible alors que sandales ou pieds nus exposent le marcheur à une multitude de piqûres d'insectes, ou de contacts avec des plantes urticantes. La transpiration, en particulier sur les vêtements, attire de multiples parasites, à commencer par ceux qui pondent leurs œufs dans ces milieux propices... Évidemment, il faut aussi compter avec les insectes, les petits animaux venimeux et tout ce que les feuilles basses ou les herbes peuvent cacher au niveau du sol. Les mares ou ruisseaux accueillent comme de juste sangsues et insectes, mais aussi serpents venimeux et batraciens à la peau toxique. Enfin, reconnaître les traces qui indiquent la proximité d'un grand prédateur ou de son repaire peut éviter bien des mauvaises surprises...

En jeu, chaque jour de progression dans la jungle demandera un jet de **Connaissance + Voyage** ou **Territoire** (le PJ choisit) quotidien. Un échec sera sanctionné par un Handicap (I) tant que le PJ n'aura pas réussi un jet de Voyage/Territoire. Plusieurs jets quotidiens échoués aggravent le Handicap d'un niveau par échec. Dans ce cas, un jet réussi ne fait que réduire d'un cran le Handicap existant. Se reposer en sécurité, dans un village par exemple, permet d'annuler un niveau de Handicap par journée complète de repos, sans avoir à faire de jet.

- Si aucun Tuuhl n'accompagne le groupe, la difficulté de ce jet quotidien sera **Très difficile (9)**.
- Si le groupe compte une majorité d'étrangers, mais au moins un Tuuhl, elle sera **Difficile (7)**.
- Si la majorité des Élus sont des Tuuhls, elle sera **Facile (5)**.

RENCONTRES DANS LA JUNGLE

Voici quelques exemples de rencontres ou de péripéties durant le voyage sous le couvert des arbres.

Chasseurs

Un groupe d'une demi-douzaine de Tuuhls armés de lances et de frondes. Sur les terres Fano, ils seront circonspects, mais amicaux si les PJ portent leurs bracelets sauf-conduits. Dans le cas contraire, ils demanderont aux étrangers ce qu'ils font dans les parages et seront bien plus méfiants. Hors des terres Fano, un groupe de chasseurs, quelle que soit son affiliation, préférera éviter les étrangers, mais les suivra à bonne distance, pour s'assurer qu'ils ne se dirigent pas vers leur village. Il est possible qu'ils interceptent alors les PJ et leur demandent de faire un détour, mais si les PJ ont

leurs sauf-conduits, un jet de **Volonté + Relationnel Facile (5)** permettra de se voir accorder le droit de séjourner dans le village pour une nuit. Cependant, on ne laissera pas les PJ sans surveillance et ils ne seront pas autorisés à quitter la hutte où ils seront accueillis.

Esclavagistes

Il s'agit des survivants d'une expédition tombée dans une embuscade. Après deux jours de fuite effrénée dans la jungle, les Tuuhls qui les poursuivaient ont renoncé à continuer. Il y aura environ deux esclavagistes par PJ, et la plupart porteront les traces de récentes blessures (bandages, cicatrices fraîches...). Si les Élus ont déjà souffert de leur voyage, libre à vous de considérer que les esclavagistes sont pénalisés ou non sur leurs jets, en raison de leur état général: outre leurs blessures, ils ont très peu dormi et à peine mangé ces deux derniers jours, plusieurs d'entre eux sont malades.

Un groupe esclavagiste est formé de quelques Tuuhls de la tribu Noudun (qui servent de guides et d'interprètes) et d'un assemblage de métis et d'étrangers de diverses provenances. Tous sont des individus avides qui n'éprouvent aucune compassion. Certains sont même très cruels. Si les PJ ne comprennent pas à qui ils ont affaire et offrent leur aide aux esclavagistes, ces derniers pourraient bien déci-



der de les tuer pendant la nuit pour les dépouiller ou les faire prisonniers s'ils sont Tuuhls. Ce groupe connaît bien Fort Acier et un captif peut décrire l'avant-poste si on le persuade ou le torture. Il pourra également confirmer que les esclaves sont ensuite convoyés à Mandrin, mais n'en sait pas plus à ce sujet (ce groupe est le plus souvent en affaires avec Ool). Autant pour leur propre sécurité que celle des Tuuhls, les PJ ont tout intérêt à se montrer impitoyables avec ces marchands de chair humaine.

NOUDUN, LA TRIBU DU LÉOPARD

Les Noudun sont une des tribus les plus puissantes qui règnent sur la savane entre les limites de la Mère et les Cités de Ool. Les guerriers noudun louent volontiers leurs services aux esclavagistes et plus généralement à tous ceux qui ont de l'or. Leur puissance découle de cette richesse ainsi que de la main-d'œuvre esclave. En effet, en plus d'approvisionner les marchés de Ool, les Noudun sont eux-mêmes esclavagistes. Ils se voient comme des prédateurs, les rois de la savane qui réduisent à la servitude les faibles, afin qu'ils contribuent à leur grandeur par leur sueur et leur sang. Les autres Tuuhls ne voient en eux que des traîtres haïssables. De vulgaires laquais des tyrans étrangers, des esclaves volontaires qui portent fièrement leurs bracelets d'or et leurs lances à pointe d'acier en guise de chaînes.

Explorateur

Les Élus tombent sur une tente usagée, abritant un explorateur qui délire à cause de la fièvre. Il s'agit d'un aventurier babelite du nom d'Anedu. S'ils l'aident à retrouver ses esprits, l'explorateur leur donnera volontiers les informations dont il dispose sur la région. Le babelite n'est pas un chasseur de trésors, mais un naturaliste amateur et il s'est aventuré dans la jungle afin d'y recenser les espèces d'oiseaux. Un noble enkihuru de Babel lui a donné une belle somme pour mener cette étude. Le mécène du naturaliste détient une volière renfermant quelques spécimens peu communs et se sentait d'humeur à encourager de telles recherches. On peut trouver des croquis absolument magnifiques et des notes dans les affaires d'Anedu, le fruit de longs mois de patientes observations. Après environ une année passée dans cette région, il en connaît bien la plupart des dangers et il a beaucoup impressionné les habitants des environs avec ses dessins. À l'occasion, il lui arrive même de faire des portraits à l'encre ou au charbon de bois de villageois Tuuhls, lesquels lui donnent quelques provisions en échange. Si les tribus voisines restent assez méfiantes par principe, la plupart de

leurs membres considèrent Anedu comme inoffensif et certains le trouvent même plutôt fascinant.

Anedu est un homme qui se soucie peu de politique, mais il se tient prudemment à l'écart des autres étrangers, car il n'a aucune envie d'entrer en contact avec les esclavagistes. Il n'a jamais eu d'esclave lui-même et en apprenant à mieux connaître les indigènes, il est devenu de plus en plus réticent envers cette pratique. Anedu peut être un bon allié pour des PJ désireux de faire grandir la cause abolitionniste, ou qui souhaiteraient que l'Alliance noue des contacts avec des étrangers favorables à ses objectifs. Il maîtrise assez bien la langue tuuhle qui sert de parler commun dans la Mère, et commence à se familiariser avec les patois locaux. Sans être un ethnologue, il peut donner bien des indications aux voyageurs sur les coutumes et spécificités locales. Et si ses sauveurs sont des Tuuhls dont il ne connaît pas les tribus, il sera ravi de les écouter parler de leurs origines.

Vestiges antiques

Les PJ sont obligés de faire un détour, pour une raison ou une autre : crue de rivière, affaissement de terrain, troupeau de bêtes peu aimables, etc. Ils découvrent alors une grotte naturelle, dont l'entrée est ornée d'anciennes sculptures à même la roche. Ces sculptures dépeignent trois chamanes tuuhls qui tiennent chacun un perroquet. Une observation attentive montrera facilement (aucun jet n'est nécessaire) que si les chamanes sont sculptés de manière sommaire et reconnaissables surtout à leurs coiffes, il n'en va pas de même des perroquets. Chaque animal est minutieusement détaillé et différent des deux autres.

Il y a bien longtemps, trois tribus affirmant suivre la voie de l'esprit perroquet vivaient dans les parages. L'un des chamanes persuada ses confrères qu'au lieu de se livrer aux guerres claniques habituelles, ils pouvaient peut-être se réunir afin de trouver la vérité se dissimulant derrière les apparentes divergences de leurs cultes respectifs. Chacun des trois hommes espérait secrètement que son guide se révèle être le seul véritable esprit, ce qui amènerait les deux autres à reconnaître sa prééminence. Ils procédèrent à de nombreuses transes, soutenus par des racines d'Iboga, une plante sacrée abondante dans les parages. Ce que leurs pouvoirs et l'Iboga les amenèrent à découvrir au cours de leur ultime transe les rendit fous. L'un d'eux se fracassa le crâne contre la paroi rocheuse et les deux autres s'enfuirent à l'aveuglette dans la jungle. Les tribus des trois hommes ne les revirent jamais. L'une d'elles finit par supplanter les deux autres, avant de disparaître quelques générations plus tard, des suites d'une épidémie.

La grotte est chargée de l'essence de la Bête et aucun animal ne s'aventurera à l'intérieur, même s'il est dressé ou de nature magique. Le temps a effacé la plupart des traces



d'occupation, mais on peut encore trouver le crâne fracassé d'un chamane et son pectoral de bronze sculpté.

Si un Élu lié à l'essence de la Bête s'aventure dans cette grotte, rien ne se passera dans un premier temps. Mais par la suite, tant qu'il se trouvera dans la Mère, il lui semblera entendre prononcer son nom dans chaque cri de perroquet qu'il entendra. L'Oracle est invité à créer d'autres effets ésotériques ou conséquences s'il lui plaît de mettre l'accent sur la nature ésotérique, et spirituelle, de cet évènement.

Légions écarlates

L'attention des PJ est d'abord attirée par une rumeur, comme si un groupe important d'animaux courait sans chercher à se cacher. Un jet de **Connaissance + Animalisme Facile (5)** permet de comprendre qu'ils fuient un danger. Une dizaine de secondes plus tard, des félins, des ongulés, suivis par des macaques et des cochons sauvages se précipitent droit sur le groupe. Un jet de **Réflexes + Athlétisme Difficile (7)** sera nécessaire pour éviter d'être bousculé et renversé par les animaux paniqués (3d10 de dommages, difficulté 5, contre lesquels les protections ne fonctionnent pas). Puis, le calme reviendra et si les PJ tendent l'oreille, ils réaliseront que les fuyards ralentissent à quelques dizaines de mètres

derrière eux, pour se disperser. Un silence presque total s'est abattu sur la jungle alentour. Tout PJ Tuuhl reconnaîtra immédiatement le signe avant-coureur de l'arrivée d'une horde de fourmis de sang. Ces insectes minuscules (cf. Livre de l'Oracle, page 108) accomplissent parfois de vastes migrations, quand leur fourmilière est noyée par une crue ou autre catastrophe similaire. Des centaines de milliers d'insectes rouge vif surviennent alors, piquant frénétiquement tout être à sang chaud ou tout objet mouvant sur leur passage. Une migration de fourmis de feu obéit à des impératifs incompréhensibles, car l'Essence de Feu altère leur comportement. Les insectes peuvent très bien se déplacer de quelques centaines de mètres seulement, ou parcourir une bonne dizaine de kilomètres, négligeant plusieurs sites propices à l'établissement d'une nouvelle fourmilière avant de s'arrêter.

Il suffit aux Élus de se déplacer de quelques centaines de pas en dehors du trajet des fourmis, ou de traverser un cours d'eau pour être en sécurité. Ils pourraient cependant tomber sur l'un des animaux fugitifs qui souffle un peu après sa fuite. De quoi faire un bon déjeuner, ou un rapide combat si c'est un prédateur plutôt énervé par sa course.

DEUXIÈME PARTIE: FORT ACIER

Situé sur une rivière qui se déverse dans Mara Ehon, cet endroit est une étape importante pour ceux qui veulent s'enfoncer dans la jungle du Domaine. Pendant longtemps, le site a accueilli un simple comptoir fortifié, un relai pour les caravanes entre les petits villages côtiers de Mara Ehon et ceux de la jungle. Les explorateurs y recrutaient aussi leurs guides avant de s'enfoncer plus avant dans Tuuhle. Ces quinze dernières années, la puissante famille Livius, qui pèse énormément dans les rouages administratifs de l'Empire du Soleil Noir, a œuvré depuis Mandrin pour organiser des réseaux d'approvisionnement en esclaves bien plus étendus que par le passé. Ses agents ont expulsé les négociants installés au comptoir, qui a changé de nom pour devenir un véritable avant-poste, exclusivement dédié à rassembler les captifs faits par les groupes d'esclavagistes des alentours.

DESCRIPTION DES LIEUX

Outre son nouveau nom, une enceinte de troncs d'arbre taillés, des baraquements à toits de palme, des tours de guet à chaque angle donnent immédiatement une bonne idée de la fonction de Fort Acier. Les captifs sont également utilisés pour dégager les alentours et le sol à proximité du fort est dégarni afin d'empêcher d'éventuels assaillants de profiter du couvert des arbres pour s'approcher.

L'entrée principale fait face à l'ouest. Immédiatement à l'intérieur de l'enceinte, on trouve une série d'enclos semblables à ceux utilisés pour le bétail, dans lesquels les esclaves sont enchaînés pendant leur séjour. Puis, un vaste espace dégagé sert de terrain de manœuvre, encadré par plusieurs bâtiments de bois rassemblant dortoirs, forge, réserves, réfectoire, cuisines et un poste de commandement qui sert également de lieu de vie aux responsables de l'endroit.

Face à la rivière, on trouve des quais protégés, des jardins potagers, ainsi qu'un élevage de porcs et de volailles. Une clôture solide permet d'éviter que des intrus, ou des crocodiles, ne pénètrent dans l'enceinte par la berge. Les patrouilles du fort ont également pour consigne de ramener fruits, tubercules ou petits animaux, histoire de varier l'ordinaire.

LES OCCUPANTS

Au maximum de ses capacités, Fort Acier peut accueillir dans des conditions sanitaires odieuses près de deux cents esclaves. Une garnison de trente légionnaires assure sa protection. Ces trente hommes sont dirigés par trois optios,

dont l'un, Aulus Metellus, a également la charge de commandant du fort. Un prêtre de l'ordre de la Ténèbre, Fabius, veille sur la piété des soldats et prend en charge l'ensemble de la paperasse générée par l'activité du fort. Les soldats cantonnés à Fort Acier sont des individus brutaux, et pour la plupart cruels. Pour beaucoup de légionnaires, une affectation dans la jungle est une mesure disciplinaire, à moins qu'ils aient été tirés au sort et mutés depuis leurs unités d'origine. Rassemblés dans des escouades spéciales sous la direction de nouveaux optios, ils ont du mal à cohabiter et le climat ainsi que la prolifération d'insectes piqueurs n'arrangent pas les choses. Pour le dire simplement, ces odieux soudards désœuvrés constituent un des pires échantillons de ce qu'une nation impérialiste peut faire de ses citoyens. Parfois, l'un d'eux déserte et s'enfuit dans la jungle. Si aucune patrouille ne le retrouve, il est simplement abandonné à son sort. S'il est capturé, ses frères d'armes l'exécutent généralement sur le champ, mais il arrive qu'ils s'amusent à lui infliger quelques supplices avant de le mettre à mort. Au moment où les PJ arrivent à Fort Acier, les enclos comptent une quarantaine de prisonniers: douze hommes, seize femmes et une dizaine d'enfants de sept à treize ans.

Les légionnaires sont correctement nourris, alors que les captifs doivent se contenter de gruau ou de bouillon. À leur arrivée à Fort Acier, ils sont triés par âge et par sexe, formant de grands groupes répartis dans plusieurs enclos. La plupart des esclavagistes ignorent ou tuent les nourrissons et seuls des enfants en âge de marcher sont emmenés jusqu'à Fort Acier. Ils sont immédiatement séparés de leurs mères. Un baraquement est réservé aux esclavagistes qui y demeurent un jour ou deux avant de repartir vers de nouvelles rapines.

Une fois par mois, trois grandes péniches arrivent depuis Mandrin. Les captifs sont sortis des enclos et triés à nouveau. Ceux qui sont jugés trop malades ou affaiblis sont simplement exécutés, pendant une homélie que prononce le prêtre du fort. À l'approche d'une fête religieuse, un captif destiné à mourir est enfermé à l'écart pour être offert en sacrifice à l'Unique. Ceux qui sont jugés aptes embarquent à bord des péniches et sont enchaînés en cale pour être convoyés jusqu'à la prochaine étape.

Le fort abrite également une dizaine d'esclaves au service de la garnison. Il s'agit presque toujours de jeunes femmes ou de jeunes filles qui servent de domestiques, et d'objets sexuels. Quand les légionnaires finissent par se lasser d'une de ces malheureuses, elle est simplement sacrifiée à leur dieu. À moins qu'elle ne soit sortie du fort et attachée à un poteau sur la berge pour y attendre l'arrivée des crocodiles ou d'un guépard... les légionnaires désœuvrés se régalaient du spectacle depuis l'une des tours de guet.

L'ORGANISATION DU FORT AU QUOTIDIEN

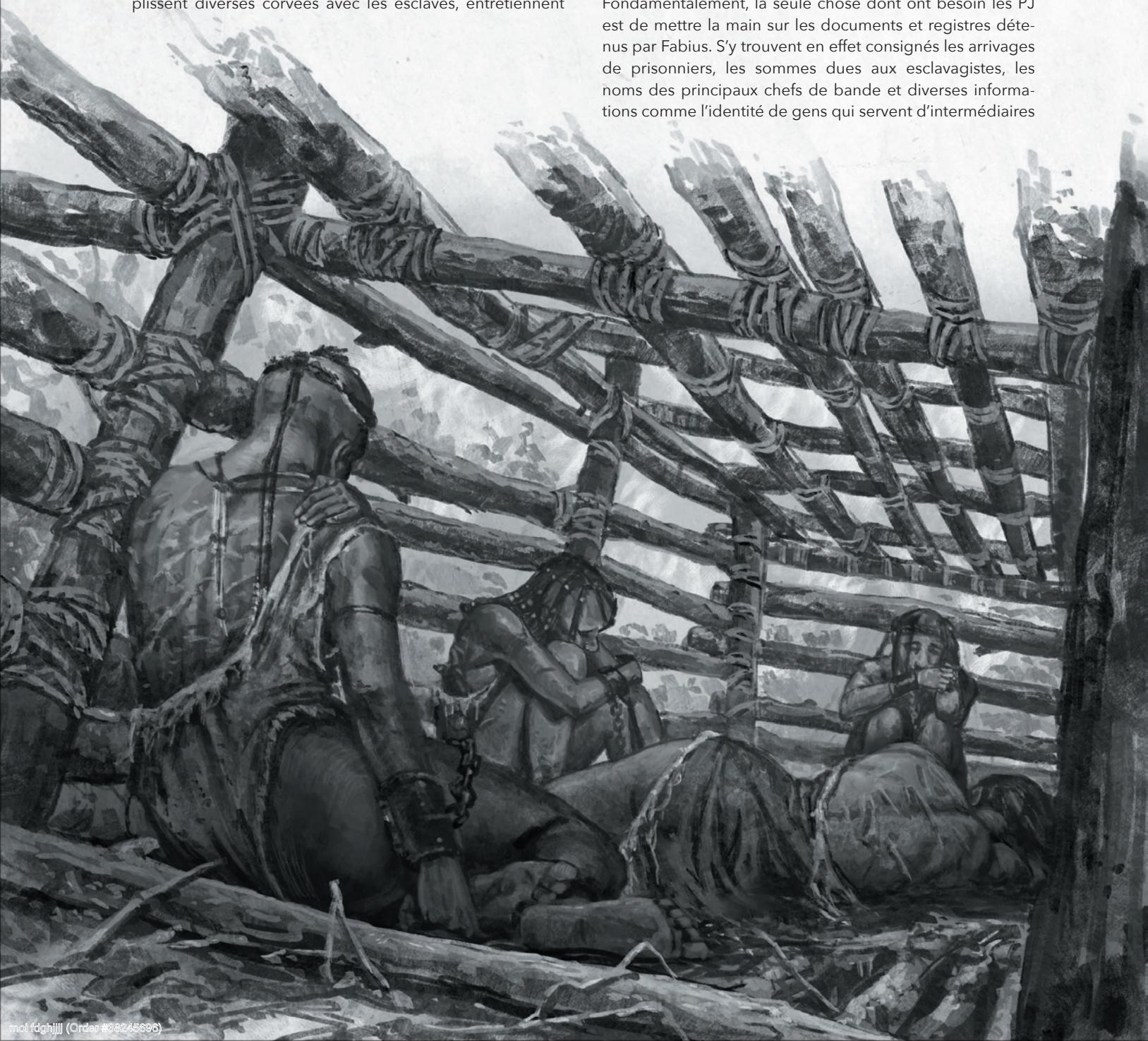
Deux patrouilles de cinq hommes passent la matinée dans les environs, ne s'éloignant jamais de plus de quelques kilomètres. En cas d'assaut du fort, les bruits de bataille peuvent parvenir jusqu'à eux malgré la végétation, si le vent va dans la bonne direction. Cinq autres légionnaires sont de garde: deux sont stationnés dans les tours de guet, un demeure dans une loge près de la porte du fort et les deux derniers surveillent les enclos aux esclaves. Le reste de la garnison s'exerce dans la cour. À partir de la mi-journée, seules cinq sentinelles montent la garde tandis que le reste des légionnaires se repose. Certains jardinent, ou accomplissent diverses corvées avec les esclaves, entretiennent

leurs armes, jouent aux dés, etc. Après le repas du soir, cinq nouvelles sentinelles, relevées à minuit, entament la garde nocturne.

Fabius, le prêtre, a vainement essayé d'exiger que les légionnaires soient tous debout pour la prière de minuit. Comme dans la majorité des campements militaires de l'Empire, la solution de compromis retenue est de procéder à une heure de messe au crépuscule, avant le dîner.

L'INTERVENTION DES ÉLUS

Fondamentalement, la seule chose dont ont besoin les PJ est de mettre la main sur les documents et registres détenus par Fabius. S'y trouvent en effet consignés les arrivages de prisonniers, les sommes dues aux esclavagistes, les noms des principaux chefs de bande et diverses informations comme l'identité de gens qui servent d'intermédiaires



dans certains comptoirs, les villages où sont basés certains groupes, etc. Avec ces pièces, l'Alliance aura un bon aperçu du réseau dans l'est et pourra même organiser la destruction de certains esclavagistes, en les attaquant par surprise ou en se servant des informations obtenues pour les attirer dans des pièges.

Tout aussi intéressant est le petit coffre-fort dont Fabius dissimule la clef dans une latte du plancher du réfectoire. On y trouve l'équivalent de 200 sabiirh. Cette somme permet de payer les captifs aux esclavagistes en les achetant en gros. Techniquement, les preneurs d'esclaves savent qu'ils pourraient vendre leurs prisonniers plus cher au détail à Mandrin, mais il leur faudrait s'y rendre et négocier chaque esclave auprès des marchands, qui les revendraient ensuite aux émissaires de l'Empire. En évitant ces intermédiaires, les esclavagistes gagnent du temps alors que les envoyés de Lux gagnent de l'argent.

En procédant en douceur et avec finesse, les Élus pourraient s'infiltrer dans le fort et se rendre jusqu'aux appartements de Fabius pour prendre ce dont ils ont besoin avant de disparaître. Ils peuvent aussi en profiter pour éliminer le prêtre ou les officiers. Ou organiser une attaque en règle du fort, s'ils préfèrent le neutraliser une fois pour toutes.

RÉACTION DES OCCUPANTS DU FORT

Dès que l'alerte sera donnée, la garnison se mobilisera rapidement. Tant qu'ils ont l'impression de n'avoir affaire qu'à une poignée de mercenaires ou de guerriers tuuhls, les légionnaires n'hésiteront pas à envoyer leurs patrouilles dans la jungle proche, dans l'espoir de trouver le campement des PJ pour leur tomber dessus. Cependant, si le fort perd plus du tiers de sa garnison, les survivants s'enfermeront à l'intérieur et se prépareront à subir un siège en règle. Les légionnaires tenteront de repousser les assaillants et de tenir jusqu'à l'arrivée des péniches mensuelles, qui sont accompagnées de soldats de relève ainsi que protégées par une quarantaine d'hommes.

En ce qui concerne les captifs, libre à vous de décider comment les assiégés se comporteront :

- Ils peuvent tenter de négocier la libération des prisonniers avec les PJ en échange de l'autorisation de descendre la rivière en pirogue.
- Ils peuvent menacer les prisonniers de mort ou de sévices pour inciter les PJ à commettre une imprudence en tentant de leur porter secours.
- Pire encore, ils peuvent sortir une poignée de prisonniers d'un enclos et les massacrer bien en vue, en menaçant de faire de même avec les autres si les PJ ne se rendent pas sur le champ.

Tant qu'au moins un des optios et le prêtre Fabius seront en vie, les légionnaires préféreront user de la menace et de la force pour s'en sortir. Cependant, livrés à eux-mêmes, ils se disperseront rapidement et tenteront de fuir pour la plupart. Seuls les plus enragés resteront pour combattre jusqu'à la mort, ou pour massacrer des prisonniers avant de tomber. Si les PJ ont réussi à libérer des prisonniers avant que l'alerte ne soit donnée, ces derniers combattront courageusement, motivés par la colère et la rage malgré les risques. Leur légitime rancœur est telle qu'ils se jettent à plusieurs sur un légionnaire armé et équipé afin de le tuer à mains nues si nécessaire.

Dans l'éventualité où le fort tomberait aux mains des PJ, les prisonniers tiendront un conseil improvisé pour décider quoi faire ensuite. Il est probable qu'ils finissent par suivre l'un des leurs, si la possibilité de trouver refuge dans une communauté hostile aux esclavagistes et capable de les accueillir semble vraisemblable. Sinon, il est possible qu'ils demandent aux PJ de les aider à trouver un endroit sûr ou de les escorter jusqu'à un village proche. Éventuellement, un ou deux jeunes gens pourraient se porter volontaires pour accompagner leurs libérateurs jusqu'à Mandrin, bien qu'ils ne connaissent rien aux cités jumelles.

Si des légionnaires sont faits prisonniers, les Tuuhls libérés par les PJ insisteront pour rendre justice eux-mêmes. Les Luxéens seront alors exécutés par lapidation après divers sévices. Les jeunes captives servant d'objets sexuels seront particulièrement vindicatives, comme on peut l'imaginer. Des Élus d'origine étrangère n'ont absolument aucune chance d'empêcher les Tuuhls d'exercer leur vengeance. Au mieux, un PJ Tuuhl peut demander que les prisonniers soient dépouillés et exilés nus dans la jungle, ce qui revient à les condamner à mort, ou tués proprement et rapidement. Cependant, après les mauvais traitements qu'ils ont subis, les esclaves libérés ne sont pas portés sur la clémence.

ET ENSUITE ?

Deux possibilités s'offrent à vous : laisser les joueurs se rendre à Mandrin directement, par la jungle ou en descendant la rivière jusqu'à Mara Ehon. Ou alors, si vous envisagez de les impliquer de manière plus longue dans la lutte contre l'esclavage, vous pouvez créer des péripéties intermédiaires. Par exemple, un légionnaire capturé ou un esclave libéré peut révéler qu'un parti d'esclavagistes est passé récemment à Fort Acier. Ce groupe de bonne taille comptait se rendre jusqu'à un village proche, profitant d'un conflit de voisinage pour attaquer pendant que la majeure partie des guerriers n'est pas sur place. Les Élus ont deux jours de retard, mais en se pressant, ils peuvent arriver et prendre les esclavagistes à revers avant qu'ils ne passent à l'attaque, ou pendant qu'ils rassemblent leurs captifs et comptent les pertes.

TROISIÈME PARTIE : MANDRIN

LE FOYER AUX RUMEURS

Les origines de Mandrin sont nébuleuses, mais il est indéniable que le site a accueilli il y a longtemps une cité florissante, dont on trouve encore quelques vestiges sur les deux rives. Nul ne sait quel peuple a pu dresser ces édifices de pierre taillée, mais les restes d'une architecture adaptée aux humains donne à croire aux érudits qu'il ne s'agissait pas des Premiers Hommes. Une annexe au scénario recense plusieurs contes, histoires et légendes portant aussi bien sur les cités jumelles que la jungle immémoriale de Thuule.

Au fil du temps, Mandrin a été occupée par un mélange de négociants, d'aventuriers, de pirates et d'opportunistes en tous genres venus de très loin. La majeure partie des habitants actuels sont originaires de la République et de l'Empire, mais on trouve aussi de fortes minorités babelite et ool, ainsi que quelques Daishids qui ont rejeté les traditions de la Horde. Les Tuuhls sont aussi présents en nombre à Mandrin, mais dans leur grande majorité, ceux qui ne sont pas esclaves sont des marchands itinérants ou vivent sous un régime d'indenture, sur lequel nous allons revenir plus loin.

Un groupe de gens fortunés, le cartel doré, a établi son règne sur les cités jumelles et les palais privés de ses membres sont installés sur les deux rives. La rive sud-est la plus habitée, mais la majorité de sa population vit dans un dédale de maisons faites de bois, de glaise séchée ou de roseaux, et arpente des artères boueuses et puantes. Une simple palissade protège la ville des prédateurs et des maraudeurs, mais elle est toujours partiellement en travaux. La rive nord-est moins populeuse et plus propre, mais certains notables préfèrent ne pas s'installer là et acceptent la puanteur de Mandrin sud. En effet, malgré la présence d'un mur d'enceinte en pierre bien entretenu, Mandrin nord est périodiquement attaquée par les clans de la Horde et rares sont ceux qui s'aventurent hors de la cité sans une escorte bien armée. Les caravanes qui viennent du nord, de la lointaine Kuuma notamment, prennent tellement de risques que le prix de leurs marchandises les rend inaccessibles à la majorité des mandrinites. Il y a cependant des gens assez riches pour désirer les étoffes ou objets fabriqués dans le nord et l'ouest des Terres Sauvages, quitte à les considérer comme des articles d'un luxe démentiel.

Les deux sources majeures de revenus des cités jumelles sont Mara Ehon et Tuuhle. La cité de la rive nordique contrôle les quais et les entrepôts les plus propres et les plus sûrs, ce qui lui permet d'accueillir bon nombre de bateaux descen-

dant le Negba depuis les cités de Ool, mais aussi la plupart de ceux qui remontent le courant depuis l'océan Hun, en provenance de la Tégée et de l'Empire. L'autre cité quant à elle contrôle des villages et des plantations à plusieurs dizaines de kilomètres à la ronde sur la rive sud, exerçant une

LE CARTEL DORÉ

Il rassemble plusieurs riches négociants et commerçants, entre douze et une vingtaine selon l'époque. En fonction de la rive sur laquelle il réside, chaque membre du cartel siège dans un des deux conseils dirigeants, qui règnent de manière autonome sur l'agglomération correspondante. Les conseils jumeaux décident ensuite qui parmi leurs membres fera également partie du Quadrium. Cette assemblée de quatre conseillers (deux par cité) est chargée des questions qui concernent la totalité de Mandrin, ou qui nécessitent des accords entre les habitants des deux rives. Les places de conseillers du cartel ne sont pas héréditaires. Pour faire partie du conseil de sa rive, il est nécessaire d'acheter un ou plusieurs Titres Dorés. Chacune de ces feuilles d'or gravées correspond à une voix que leur détenteur peut faire valoir lorsque le conseil de sa cité vote pour prendre une décision. Ainsi, la puissance d'un conseiller dépend du nombre de Titres Dorés qu'il détient. Il existerait un total de mille Titres Dorés pour chaque conseil, et bon nombre des complots entre conseillers visent à amener l'un d'eux à revendre à vil prix un ou plusieurs de ses Titres. Lorsqu'un conseiller meurt, tous ses Titres sont mis en vente par le Quadrium. À condition de vivre à Mandrin depuis au moins un an, n'importe qui peut acheter un ou plusieurs Titres, s'il trouve un conseiller qui accepte de lui en céder et qu'ils se mettent d'accord sur le prix, ou qu'il peut dépenser assez d'argent lorsque les Titres d'un conseiller défunt reviennent « sur le marché ».

influence non négligeable sur les tribus tuuhls des alentours. Ainsi, si la cité de la rive nord semble plus prospère que celle du sud, en réalité, la situation est plus confuse. La rive nord doit entretenir sa muraille et reste entièrement tributaire des apports commerciaux extérieurs, alors que les conseillers de la rive sud peuvent s'appuyer sur des plantations ainsi qu'un vaste ensemble de petits entrepreneurs et négociants qui rayonnent depuis la cité jusqu'à la jungle immense.

LA GESTION FINANCIÈRE ET ADMINISTRATIVE DE MANDRIN

Le Quadrium contrôle une petite, mais efficace administration, qui gère notamment tout ce qui relève de la vente et de l'achat des Titres. La coutume veut qu'on ne puisse détenir que les Titres de la cité dans laquelle on habite. Certains conseillers ont autrefois tenté de contourner cette situation en se faisant construire des résidences sur les deux rives, mais le Quadrium a mis le holà à ces manigances. Deux cas de figure sont connus: lorsqu'un Conseiller meurt, ses Titres ont une valeur fixe et la totalité de l'argent versé pour les acheter tombe dans les caisses de l'administration. Lorsqu'un Conseiller décide de vendre des Titres, lui et l'acheteur rédigent un document indiquant le montant sur lequel ils sont tombés d'accord et l'administration préleve un cinquième de la somme correspondante. Le Quadrium utilise cet argent pour financer les travaux d'intérêt collectif et payer la garde gémellaire. Ses autres sources de revenus sont les taxes sur les marchandises et surtout le monopole qu'il détient sur la traversée de la brèche dans les limites de Mandrin. Seuls les passeurs agréés par l'administration sont en effet autorisés à convoyer des gens ou des marchandises d'une rive à l'autre. Même un conseiller du cartel doré disposant de son propre bateau doit employer un passeur agréé à plein temps s'il désire accoster sur l'autre rive.

La protection des cités jumelles est assurée par la garde gémellaire, une force mercenaire cosmopolite, dont l'équipement varie beaucoup d'une unité à l'autre, mais dont tous les soldats arborent le même uniforme vert. La garde a des attributions bien délimitées: protéger les murs d'enceinte, les demeures des conseillers, les principaux marchés et puits d'eau potable, les grands enclos aux esclaves ainsi que les quais. Le maintien de l'ordre se borne à des interventions brutales lorsque des bandes s'affrontent dans la rue ou qu'une bagarre d'auberge dégénère. La plupart des crimes ne font l'objet d'aucune enquête, à moins qu'ils concernent des gens en bons termes avec un conseiller.

Par conséquent, les groupes armés de petite taille pullulent dans les deux cités: gardes du corps, mercenaires, criminels... et de nombreuses guerres de territoire les occupent.

Pour autant, la violence est beaucoup moins endémique qu'on pourrait le croire, car les magistrats désignés par les conseillers ont pour consignes de se montrer impitoyables. Il est de tradition bien établie qu'aucune enquête ne soit menée lorsque la garde gémellaire tue des gens armés, par exemple... même s'ils n'étaient coupables d'aucun crime. De temps en temps, la garde s'en prend donc directement à des individus ou des groupes considérés, au gré de ses fantaisies, comme indésirables, et pendant un temps, les autres se tiennent nettement plus calmes. Les gardes privés des conseillers sont à peu près les seuls à ne pas risquer de faire les frais de ce genre « d'exemples »... ainsi, plus récemment, que les légionnaires Luxéens.

LE COMMERCE DES ESCLAVES ET L'INDENTURE

Paradoxalement, les seuls esclaves qu'on trouve à Mandrin sont les captifs destinés à l'Empire du Soleil Noir et à quelques communautés pirates en manque de main-d'œuvre le long de Mara Ehon ou dans la Hun. Cependant, près de quatre Tuuhls sur cinq qui vivent dans les cités jumelles sont en fait des travailleurs serviles indenturés: afin d'être protégées contre les raids esclavagistes et profiter en même temps de la prospérité de Mandrin, leurs tribus ont accepté de mettre des individus valides en servitude pour une durée de vingt ans. Durant cette période, l'indenturé est à la charge de son propriétaire, qui le nourrit et le loge et à l'issue de son service, il s'en retourne auprès des siens, nanti d'une modeste prime. Comme on peut le supposer, il y a eu (et il existe encore) de nombreux abus, mais dans l'ensemble, les conseillers ainsi que les principaux « employeurs » de Mandrin ont compris qu'il était plus rentable pour eux de veiller un minimum sur la santé de leur main-d'œuvre indenturée. Ne serait-ce que pour éviter que les environs de la cité deviennent vraiment périlleux pour les étrangers, ou que la main-d'œuvre développe une tendance générale à la fraude ou au sabotage... Globalement, les mandrinites sont largement gagnants dans l'affaire par rapport aux Tuuhls. Cependant, les tribus « protégées » par les cités jumelles jouissent effectivement d'une certaine tranquillité et comme elles commercent par ailleurs avec les négociants étrangers, elles sont même prospères d'une façon générale. Cette situation n'a pas fini de créer des débats passionnés parmi les Tuuhls, notamment au sein de l'Alliance...

L'EMPIRE À MANDRIN

En devenant ces vingt dernières années un nœud majeur du commerce d'esclaves, Mandrin a vu ses richesses s'accroître, entraînant une augmentation du nombre d'indenturés et amenant les esclavagistes à s'aventurer de plus en plus loin des cités jumelles. Dans le même temps, cette prospérité a permis à l'Empire, le principal client des esclavagistes, d'exercer une influence de plus en plus considérable sur la politique locale. Ainsi, il devient de plus en plus évident que la centurie de légionnaires de la legio minoris XXVII stationnée en ville constitue une force armée bien plus importante que toutes les autres à l'exception de la garde gémellaire. Et l'entraînement des légionnaires vaut certainement mieux que celui des gardes de Mandrin. Jusqu'à présent, les légionnaires se sont contentés de surveiller les enclos d'esclaves, ainsi que les demeures et les commerces appartenant à leurs compatriotes. Néanmoins, il arrive qu'on confie une escouade à un protégé des conseillers d'origine luxéenne, lorsqu'il doit organiser une grande réception, faire face à une recrudescence d'attaques contre ses intérêts ou se rendre auprès des tribus voisines.

PERSONNALITÉS DE MANDRIN

Cato Livius

Le titre de consul impérial fait de ce négociant de la puissante famille Livius le représentant officiel des intérêts impériaux dans les cités jumelles. Ce notable installé dans un confortable palais de Mandrin nord siège aussi au Quadrium. Cato Livius est un homme courtois et un négociateur rusé, mais à l'approche de la soixantaine, sa santé s'est mise à décliner et le climat local n'arrange pas les choses. Il reste cependant un homme calculateur et retors, qui sait jouer la comédie du grand malade quand cela l'arrange. Pour l'instant, Cato est sans conteste l'homme le plus puissant des cités jumelles, ce qui ne manque pas d'inquiéter les autres conseillers. Néanmoins, il doit composer avec ceux qui sont censés le seconder dans sa mission: Alba Cinerus, une femme de caractère qui mène la centurie de légionnaires affectée aux cités jumelles et Lucius Horatius, le grand prêtre pompeux de la Voix à Mandrin.

Alba Cinerus

Centurion de la légion XXVII, Alba dirige la seule force militaire stationnée par l'Empire à Mandrin. Femme issue du petit peuple de Lux, elle s'est engagée pour sortir de la misère et a gravi les échelons en se montrant deux fois plus déterminée que ses frères d'armes. À l'aube de la quarantaine, Alba est une femme d'allure sèche et austère, mais qui sait se montrer très psychologue. Elle mène ses hommes avec une rigueur empreinte d'équité et d'impartialité. La légionnaire le cache soigneusement, mais plusieurs de ses

subordonnés se sont rendu compte qu'après un quart de siècle passé à combattre pour l'Empire, elle éprouve une profonde lassitude: tuer, risquer de mourir, traverser les Terres Sauvages et tuer encore, pour de lointains suzerains sans cesse plus avides, et un dieu qui n'a soif que de sang. En réalité, Alba éprouve de plus en plus de répugnance à accomplir son devoir de centurion. Elle regarde les esclaves à la peau noire et là où elle éprouvait auparavant du mépris, elle ressent désormais du dégoût, parfois même de la pitié. Elle observe les nantis Luxéens installés à Mandrin et ne voit que des parasites, des donneurs de leçon qui vivent de la sueur et de la mort des autres, à commencer par les légionnaires impériaux. S'ils rencontrent Alba, les Élus risquent de l'affronter et la tuer sans réaliser qu'elle pourrait être une alliée précieuse: un officier de l'Empire en pleine crise de conscience qui s'approche de jour en jour du moment où elle refusera d'exécuter un ordre... et devra en payer les conséquences.

Lucius Horatius

Mince et élégant en dépit de sa vêteure sobre de prêtre, Lucius est le digne représentant d'une lignée illustre, célèbre pour ses poètes et ses orateurs. Empli de ferveur religieuse, il déclame à tout bout de champ et se montre emphatique dès qu'il ouvre la bouche. En réalité, ses parents et la plupart de ses confrères le trouvent vaniteux, pompeux et épuisant. Lucius n'aime rien tant que s'écouter et s'il n'était pas membre d'une des Dix Familles, le Culte l'aurait probablement relégué à un poste insignifiant, dans un village de campagne isolé. Trop imbu de lui-même pour réaliser ce qu'il se passe, il se voit comme un missionnaire chargé de convertir les païens de Mandrin à la vraie foi. Ces derniers font de leur mieux pour l'éviter, mais les quatre acolytes à son service et les légionnaires de la XXVII^e n'ont guère le choix et doivent supporter ses sermons quotidiens, remplis de formules excitées et de mots creux. On l'a envoyé là dans l'espoir qu'il ne fasse pas trop de dégâts et Cato Livius doit déployer de grands efforts pour le maintenir à l'écart des affaires délicates. Quant à Alba Cinerus, seul son serment de légionnaire la retient de coller son poing sur la figure de Lucius pour le faire taire. De tous les Luxéens présents à Mandrin, il est probablement le seul dont la mort causerait une satisfaction unanime parmi ses compatriotes, ainsi que dans les rangs des notables des cités jumelles.

Erigone Comaris

Fille d'un influent négociant de Neropoli, Erigone s'est installée à Mandrin pour représenter les intérêts de sa famille, et échapper à un mariage arrangé. Il y a six ans, à son arrivée dans la villa humide achetée à vil prix par un émissaire de sa famille, on ne lui donnait pas deux mois avant qu'elle ne reparte par le premier bateau disponible. Désormais membre du conseil de la rive sud, Erigone est une femme dont l'avis est écouté. Tout au moins, tant qu'elle ne parle pas de ses lubies comme mettre un terme au commerce

des esclaves, ou organiser une véritable administration des cités jumelles. Pour ses détracteurs, la jeune trentenaire est une caricature des dangereux utopistes de la République de Thalos. Pour ses rares alliés, une femme déterminée qui se démène pour contrecarrer les Luxéens ainsi que les esclavagistes et les pirates les plus cruels. Autant dire qu'elle compte beaucoup, beaucoup d'ennemis. Cependant, Erigone bénéficie d'un atout de poids, car elle possède plusieurs commères importants des cités jumelles. Notamment, elle contrôle deux joailliers qui sont régulièrement en affaires avec les pirates de Mandrin. Plusieurs d'entre eux ont accepté d'épargner les navires désignés par Erigone, en échange de tarifs préférentiels lorsqu'ils veulent écouler leur butin. La négociante a entrepris de se

constituer un réseau de contacts solides, afin d'espionner ses concurrents. Elle l'ignore encore, mais à Thalos, certains sénateurs ont entendu parler de ses initiatives, et il est tout à fait possible qu'ils décident de la soutenir, pour contrecarrer l'Empire dans les cités jumelles. Si les Élus entrent en contact avec Erigone, elle peut décider de les aider financièrement ou par le biais d'informations tant qu'ils agissent contre les intérêts luxéens, et les représentants de l'Empire à Mandrin. La négociante est assez subtile pour réaliser qu'abolir l'esclavage dans les cités jumelles et priver l'Empire ainsi que le Cartel Doré de cette manne relève d'une tâche presque impossible. Cependant, tout ce qui fait perdre de l'argent à ces gens est utile, et sauver quelques vies en libérant des captifs est un bonus des plus appréciables.



Duma

Ce tuuhl d'une quarantaine d'années est un prisonnier qui est parvenu à s'échapper des enclos peu après son arrivée à Mandrin. Après quelques jours de terreur, il a fini par semer les gens lancés à sa poursuite et depuis, il demeure dans une mesure de la rive sud. Duma voudrait rentrer chez lui, retrouver sa famille, mais le territoire de sa tribu est au bord de l'océan, très loin d'ici. Surtout, il est en colère et horrifié par ce que les esclavagistes font subir à leurs prisonniers, ainsi que par le destin qui attend nombre d'entre eux aux mains des Luxéens. Duma a rassemblé une demi-douzaine de compatriotes, des citadins et des indenturés dont il est parvenu à réveiller l'indignation, mais pour l'instant, ils ne peuvent pas faire grand-chose. Tout au plus, ils parviennent à l'occasion à libérer quelques esclaves en profitant de la nuit ou en créant une diversion. Ils ont aussi tué trois esclavagistes ivres, et espèrent bien continuer. Pour autant, Duma et ses amis n'ont ni entraînement, ni moyens, ni contacts et tôt ou tard, ils finiront par se faire attraper. Si les PJ attirent son attention et qu'il les juge dignes de confiance, l'esclave évadé pourra leur fournir des renseignements très détaillés sur l'organisation des enclos et du commerce d'esclaves, les noms des principaux responsables, leurs lieux de résidence et tout autre détail qu'en tant qu'Oracle vous jugez pertinent. Surtout, au-delà du scénario lui-même, Duma représente évidemment un contact de choix pour l'Alliance, si elle veut mettre en place un véritable réseau d'espions à Mandrin, voire organiser la fuite en nombre d'esclaves libérés des enclos des cités jumelles.

AGIR À MANDRIN

Les Élus peuvent tenter de s'en prendre directement aux représentants de l'Empire dans les cités jumelles, dans l'espoir de mettre un terme temporaire au trafic d'esclaves. Dans cette perspective, le prêtre Lucius Horatius sera le plus facile à atteindre, car il ne prend aucune précaution pour assurer sa sécurité en dehors de se faire accompagner partout par ses quatre acolytes, qui ne sont pas des guerriers expérimentés. Alba sera quant à elle toujours suivie d'une escouade lorsqu'elle sortira de l'enclave où sa légion est cantonnée. Enfin, Cato Livius ne quitte presque plus sa villa, pour ménager sa santé. Il ne s'aventure guère que jusqu'au palais minuscule, mais opulent qui abrite les réunions du conseil et s'est débrouillé pour persuader les trois autres membres du Quadrium de venir se réunir chez lui. Une fois tous les quinze jours, le consul organise une réunion formelle avec Alba et Lucius, mais il leur arrive également de passer le voir individuellement si les circonstances le demandent. Cato est protégé par six gardes du corps, des combattants liés par des serments familiaux aux Livius depuis plusieurs générations.

Le principal atout des PJ, quelles que soient leurs intentions, est le niveau élevé de corruption des mandrinites. Les gardes gémellaires sont pour la plupart prêts à fermer les yeux sur des actes criminels flagrants, si l'on y met le prix. Les citoyens de Mandrin sont également prêts à se montrer complaisants, si cela implique de l'or et peu ou pas de risques. Dans les rues boueuses de Mandrin sud, ou les austères artères de la cité du nord, les joueurs dont les personnages sont portés sur la magouille, le négoce ou l'escroquerie peuvent conclure bien des accords... s'ils ne sont pas trop crédules. Passer un accord avec un mandrinite est très facile, mais si jamais il sent une meilleure opportunité se profiler en doublant ses partenaires... Enfin, la main-d'œuvre indenturée n'éprouve quant à elle aucune estime pour les autorités des cités jumelles. Les indenturés n'agiront jamais directement contre les soldats, les notables ou les esclavagistes, mais ils pourraient aider à dissimuler et nourrir des évadés. Le souci à Mandrin ne sera pas de trouver des contacts, mais de trouver des contacts dignes de confiance ou qui ont vraiment intérêt à œuvrer avec les Élus, voire avec l'Alliance.

CONSIDÉRATIONS TACTIQUES

Si les PJ veulent frapper un seul coup décisif, l'idéal serait d'agir pendant une des réunions rassemblant les trois chefs Luxéens. Cependant, cela signifie aussi qu'en plus des gardes du corps du consul, ils auront maille à partir avec les dix légionnaires et les quatre acolytes qui accompagnent Cinerus et Horatius. Les réunions prennent la forme d'un dîner simple, presque austère, et ne dépassent pas deux heures. Cato fatigue vite, Alba ne fait guère d'efforts pour se montrer sociable et tous deux ont du mal à supporter Lucius. Cependant, des PJ assez prévoyants pourraient profiter de la corruption générale pour soudoyer un indenturé dans le palais de Livius afin qu'il les fasse entrer discrètement, par exemple. Mieux encore, les marchés de Mandrin ne manquent pas de plantes et herbes médicinales dont beaucoup ont des propriétés soporifiques, et pas forcément un goût reconnaissable... un homme dans la place pourrait peut-être droguer le vin de médiocre qualité offert aux légionnaires pendant qu'ils attendent leur centurion. Ainsi, il est possible de frapper d'un seul coup lors d'une opération brutale et sanglante décapitant le réseau esclavagiste luxéen, mais on peut aussi faire preuve de finesse afin d'éviter d'avoir à affronter une vingtaine de combattants plus ou moins dangereux en plus des trois cibles principales...

LES ENCLOS À ESCLAVES

En réalité, ils constituent un véritable quartier, surveillé à la fois par la garde gémellaire, les légionnaires impériaux et les hommes de main des esclavagistes. Dans cette grande enclave installée sur la rive sud, on rassemble, nourrit et vend les prisonniers à la chaîne. De l'aube au crépuscule, le secteur est encombré par les patrouilles, les chaînes d'esclaves sortis des enclos pour être exhibés sur des estrades et vendus en gros ou au détail. Les acheteurs sont pour la plupart des marchands d'esclaves de Ool et des représentants des capitaines pirates de Mara Ehon et tout ce petit monde d'opportunistes avides se connaît très bien. Les représentants de l'Empire, des employés de Cato Livius, sont les seuls à acheter en gros de manière quasi systématique et ils pèsent de plus en plus lourd dans les tractations du marché. Les tavernes des alentours sont remplies par ces acheteurs qui trinquent, échangent des nouvelles et tentent de souffler les meilleures occasions à leurs concurrents.

Dans toute cette confusion, des gens bien organisés peuvent causer un désordre local et permettre à plusieurs dizaines d'esclaves de s'échapper, avant que les différents groupes armés qui surveillent les enclos puissent se coordonner. Cependant, le Quadrium verse une pièce d'argent pour chaque esclave évadé qu'on ramène aux enclos, mort ou vif. Libérer des esclaves risque fort de causer plus de problèmes qu'autre chose si l'on n'est pas préparé à les mener jusqu'à une cachette sûre et à les y maintenir le temps que leur exfiltration de la cité soit possible.

La cité du nord abrite d'autres enclos, qui accueillent uniquement les esclaves achetés à Mandrin sud par les émissaires de l'Empire. Ils sont plusieurs centaines à attendre les vaisseaux venus de Lux. Une fois par semaine, le prêtre Horatius se rend avec ses acolytes dans cette enclave surveillée par

les légionnaires, pour y procéder à un sacrifice sanglant au milieu de la nuit, après que les gardes ont réveillé tous les captifs pour qu'ils assistent à la cérémonie.

DOCUMENTS ET INFORMATIONS

Cato Livius détient une belle quantité de documents intéressants. Il est cependant difficile d'y accéder, car le Luxéen sait que les autres conseillers donneraient beaucoup pour mettre la main dessus. Les documents sensibles sont enfermés dans une petite chambre forte à proximité de son bureau, dont lui seul a la clé. Non seulement on peut y trouver les détails de quinze ans d'exploitation d'un réseau esclavagiste important, mais aussi un grand nombre d'informations sur les membres du Cartel Doré et plusieurs personnalités de Mandrin. Prendre ces documents et éliminer le consul permettra à la fois d'obtenir des informations de première importance, mais empêchera aussi l'Empire de continuer à en bénéficier. Ces informations donneront l'occasion à l'Alliance d'identifier des cibles prioritaires pour sérieusement amputer le réseau esclavagiste, et également obtenir une certaine influence sur plusieurs notables mandrinites dont elle connaîtra les secrets. Alba Cinerus et Lucius Horatius n'ont rien de comparable, et le peu d'informations qu'ils détiennent concernent leurs domaines d'activité respectifs. Au mieux, on peut donc apprendre quelques noms de personnalités que le prêtre soupçonne d'être activement opposées à sa foi ou des informations sur les activités de plusieurs bandes armées en ville. Horatius garde précieusement ses notes sur lui, alors que la légionnaire les conserve dans son bureau.

CONCLUSION ET CONSÉQUENCES

De fait, les Élus ont entièrement la main sur ce qu'ils comptent faire à Mandrin. Il n'y a pas de « fin » précise au scénario, car tout dépend du moment où ils décident qu'ils ont rempli les objectifs qui leur étaient assignés : en apprendre le plus possible sur les esclavagistes des cités jumelles et perturber leurs activités. À vos joueurs de décider si frapper les têtes du réseau à ce stade est nécessaire, par exemple. De même, si leur intervention est ponctuelle alors qu'ils songent déjà à d'autres aventures, la conclusion survient lorsqu'ils quittent Mandrin pour retourner faire leur rapport à Akinyi. Si « Les Briseurs de Chaînes » s'inscrit pour vous dans une trame plus large, ce sera probablement la mort des trois Luxéens qui servira de marqueur à la fin de cet épisode.

En réalité, quelles que soient les actions et décisions de vos joueurs, ils ne pourront pas stopper le commerce d'esclaves durablement dans le cadre de ce scénario. Il y a fort à parier que des conseillers ou d'autres personnages influents de Mandrin reprennent ces activités à leur compte, avant même que Lux envoie de nouveaux émissaires. Cependant, l'intervention des PJ provoquera des troubles pendant plusieurs semaines. S'ils éliminent Cato Livius, ils priveront aussi l'Empire d'un consul talentueux, et le prix des esclaves achetés dans les cités jumelles s'en ressentira certainement. Par ailleurs, s'ils ont noué des liens avec Erigone ou Duma, ils pourront mettre en place un réseau local avec la capacité de perturber durablement l'activité des esclavagistes. À moins qu'ils ne décident de séjourner à Mandrin pour coordon-

ner la poursuite de la lutte, mais il leur faudra en revanche trouver un meneur pour ce réseau ou mettre en contact les partis impliqués afin qu'ils se débrouillent seuls.

Il est très peu probable que cela se produise, mais dans l'éventualité où les PJ auraient compris le ressentiment que le centurion Alba éprouve, ils ont là aussi une carte d'importance à jouer. Alba ne trahira jamais son pays, mais elle peut se laisser aller à fermer les yeux si des aventuriers ou des opposants s'en prennent à des figures d'autorité qu'elle déteste. Si Cato Livius et Lucius Horatius venaient à mourir,

par exemple, Alba serait très attristée... de ne pas parvenir à produire des lamentations sincères lors de leurs obsèques. Avec un peu d'efforts, il se peut aussi que dans le temps elle finisse par renier sa foi envers l'Unique, surtout si un des Élus peut mettre en avant les vertus d'une divinité martiale plus honorable et moins sanguinaire que le dieu de l'Empire. Dans un cas de figure vraiment idéal, Alba pourrait même entraîner une bonne partie de sa centurie dans une révolte contre l'Empire. Le reste est entre vos mains, et celles de vos joueurs.

ANNEXE : CERTAINS RACONTENT QU'AUTREFOIS...

Voici un petit échantillon d'histoires populaires que connaissent les mandrinites. Certaines se sont propagées bien au-delà de Mara Ehon, et jouent certainement un rôle dans l'attrait que les cités jumelles suscitent chez les étrangers.

LA LÉGENDE DE LA BRÈCHE

Certains racontent qu'autrefois, il n'y avait qu'une seule Mandrin, qui se dressait sur les rives du fleuve Negba. Ses maîtres étaient des sorciers, aux pouvoirs incommensurables, et les dieux finirent par s'en offenser. Alors, un dieu guerrier fut envoyé pour châtier les sorciers et son glaive (ou sa lance, ou sa hache, selon les versions de l'histoire) s'abattit sur la cité impie. Un seul coup réduisit en poussière ses tours orgueilleuses, et fendit la terre sur des centaines de kilomètres, provoquant la fin de Mandrin et la naissance de Mara Ehon. Le nom même de la brèche serait issu de la langue du peuple oublié de la cité détruite, même si nul ne saurait dire ce qu'il signifie.

LE PEUPLE OUBLIÉ

Certains racontent qu'autrefois, des hommes à la peau dorée sortirent de la jungle, venant d'une cité de lumière cachée dans ses profondeurs. Ils étaient les derniers survivants d'un peuple cruel, que les tribus à la peau noire de Tuuhle avaient fini par chasser de la Mère. Les hommes dorés bâtirent une cité au bord de Mara Ehon, mais les Tuuhls continuèrent à les attaquer. Alors, ils dressèrent une deuxième cité sur l'autre rive. Mais les sauvages cavaliers de la Horde s'en prirent aussi à eux. Finalement, les derniers représentants du peuple oublié finirent par s'éteindre, et leurs savoirs, leur

histoire et leur culture disparurent avec eux. Pourtant, d'anciennes magies sont encore à l'œuvre dans les profondeurs de Tuuhle. La cité de lumière perdure, car ces magies, à défaut de protéger son peuple, rendent ses murs indestructibles. Ankhahara la dorée attend, patiemment, que ceux qui l'ont autrefois bâtie reviennent. Mais elle attend en vain, car le dernier de ses enfants est mort depuis des siècles.

LE CASQUE SOUVERAIN

Certains racontent qu'autrefois, un homme ambitieux venu du nord, un conquérant, parvint à Mandrin et décida d'y fonder son royaume. On dit qu'il donna son nom aux ruines et on appelle donc ce roi perdu Mandrin, ou Mandrino, Mambrin, Mambrino. On dit que Mandrin/Mandrino, etc. régna sagelement, séjournant alternativement sur les deux rives de son royaume. Cependant, au soir d'une longue vie, il tomba au combat contre des pillards et nul ne retrouva le heaume d'or qui lui servait de couronne. Ses vassaux se disputèrent son trône et finirent par plonger les villes jumelles dans la guerre.

Il y a trente ans, un vieil homme monté sur un âne se présenta devant le conseil de Mandrin nord, coiffé d'un casque doré. Il affirma être le descendant et l'héritier du roi ancien et demanda qu'on le couronne sur le champ. La garde gémeillaire ne s'en laissa pas conter et le vieillard fut enfermé, et oublié. Quant à son casque, il disparut mystérieusement. On pense que le vieux fou est mort depuis longtemps, et que le heaume doré a probablement été fondu pour être discrètement revendu sous forme de lingots précieux. Cependant, certains sourient en écoutant ce conte, car ils savent qu'à l'époque, l'un des conseillers qui reçurent l'étranger aimait dessiner les portraits de ses pairs au fusain pendant leurs réunions. Pendant leur entretien, il réalisa ainsi une esquisse

du prétendant. Sur cette illustration, le casque a vraiment une forme curieuse. Il en est même pour dire qu'il s'agirait en fait d'une casserole... ou d'un plat à barbe.

LE PITOYABLE DESTIN DE MALACIVIS

Certains racontent qu'autrefois, le riche Luxéen Malacivis débarqua avec sa famille, ses gardes et ses esclaves sur la rive nord. Malacivis fut très déçu par les palais disponibles, et décida alors que son prestige serait assuré s'il faisait dresser le plus magnifique d'entre tous. Pour ce faire, il fit appel à un architecte et un sculpteur de renom, un dénommé Clemens. Pendant quatre longues années, l'architecte œuvra sans relâche, harcelé chaque semaine par Malacivis qui lui réclamait des comptes, se plaignait de la lenteur des travaux ou décidait soudain de changer d'avis et exigeait qu'on détruise ce qui avait été accompli. Les richesses de Malacivis s'épuisèrent lentement, et malgré tout, Clemens continua inlassablement à travailler.

L'épouse de Malacivis pérît d'une terrible fièvre, mais certains affirment que cette histoire est mensongère et que de guerre lasse, elle s'enfuit plutôt avec un amant. Ses enfants se détournèrent de lui et repartirent pour Lux. Le jour du cinquième anniversaire de la pose de la première pierre, Malacivis était en rage et il se mit à insulter Clemens, le menaçant de mort et affirmant qu'il connaissait des gens qui lui rendraient ce service. Peu après, on le retrouva dépouillé et étranglé, dans une ruelle sombre. La colère avait fort mal conseillé Malacivis.

Clemens était fort embarrassé, car Malacivis lui devait encore de l'argent et qu'après cinq années consacrées exclusivement à cette œuvre, ses propres affaires avaient évidemment périclité. Cependant, il séjournait déjà depuis longtemps sur le chantier, et personne ne vit d'objection à ce qu'il s'installe définitivement.

Les descendants de l'architecte vivent toujours dans l'édifice depuis longtemps achevé. Leur palais est la demeure la plus splendide de Mandrin et l'on dit que chaque année, ses habitants célèbrent la date anniversaire de la mort de

Malacivis, portant un toast à sa mémoire, et à son orgueil imbécile.

LE VAISSEAU ROUGE

Certains racontent qu'autrefois, une île magique se trouvait à l'embouchure de Mara Ehon. Une île qui disparut durant la Nuit du Soleil Noir. Depuis des générations, les pirates et les marchands qui remontent la Brèche pour accoster à Mandrin parlent d'un navire maudit, qui erre sur les grandes étendues de l'océan Hun. Selon ces hommes, cet étrange navire couleur de sang, y compris ses grandes voiles, n'est pas construit selon les techniques des Tégens ou des Luxéens. Quand ils l'aperçoivent, les navires préfèrent s'éloigner au plus vite. En effet, si plusieurs capitaines pirates téméraires se sont parfois vantés de partir en chasse du vaisseau rouge, aucun n'a jamais refait parler de lui. On raconte qu'il s'agirait d'un vaisseau fantôme, dont la couleur est celle de toutes les victimes qu'il a faites au fil du temps. Il en est quand même pour espérer le voir un jour et le prendre à l'abordage. Car un conte aux origines mystérieuses affirme que l'île magique n'a pas sombré dans les eaux, mais se serait déplacée. Et celui qui trouvera son emplacement grâce aux cartes du vaisseau rouge est assuré de mettre la main sur des trésors incroyables.

EXPÉRIENCE

Voici une fourchette indiquant le nombre de dés d'Expérience gagnés par les joueurs lors de ce scénario :

Danger - Mineur à Majeur: de 1D à 2D d'Expérience.

Découvertes - Mineures à Exceptionnelles: 1D d'Expérience, mais 3D d'Expérience si les PJ ont découvert qu'Alba Cinerus pouvait devenir une alliée.

Durée - Mineure à Exceptionnelle: 1D d'Expérience ; si les PJ ont agi avec discrétion et évité les confrontations non essentielles ou sont parvenus à organiser un réseau favorable à l'Alliance à Mandrin, vous pouvez leur accorder 3D d'Expérience au lieu de 1D.

CARACTÉRISTIQUES DES PNJ

Les caractéristiques des PNJ incluent divers équipements et armes. Sauf cas particulier, ces mentions impliquent que le PNJ est habillé et préparé à d'éventuelles mésaventures.

Guerrière d'élite (Akinyi, Alba Cinerus)

Menace : **Majeure** / Expérience : **Expert** / Rôle : **Important**

Attaque	5D	Contact	5/7/9
Action	4D	Spécialité	6D
Relances	1D	Réserve	2D
Réaction	3D+2		
Armes	(Akinyi) lance, dommages 4 (T), dague, dommages 3 (T); (Alba) glaive, dommages 4 (T); dague, dommages 3 (T)		
Armure	(Akinyi) bouclier léger (1/2/2); (Alba) cuirasse, partielle (2/2/3), bouclier lourd (2/3/3)		
Blessures	Légères (2) OO	Graves (5) OO	Mortelles (9) O

Adeptes du Soleil Noir (prêtre Fabius, acolytes de Lucius Horatius)

Menace : **Sérieuse** / Expérience : **Confirmé** / Rôle : **Mineur**

Attaque	4D	Contact	7
Action	3D	Spécialité	5D
Réaction	3D		
Arme	dague, dommages 2 (T); ou glaive, dommages 3 (T)		
Armure	aucune		
Blessures	Légères (2) OO	Graves (5) O	Mortelles (8) O

Gardes du corps de Cato Livius (6)

Menace : **Sérieuse** / Expérience : **Expert** / Rôle : **Mineur**

Attaque	4D	Contact	7
Action	4D	Spécialité	6D
Relances	1D	Réserve	0D
Réaction	3D		
Arme	glaive, dommages 3 (T)		
Armure	matelassée, partielle (3/1/2)		
Blessures	Légères (2) OO	Graves (5) O	Mortelles (8) O

Guerrier tuuhl

Menace : **Sérieuse** / Expérience : **Confirmé** / Rôle : **Mineur**

Attaque	4D	Contact	7
Action	3D	Spécialité	5D
Réaction	3D		
Arme	lance, dommages 3 (P)		
Armure	bouclier léger (1/2/2)		
Blessures	Légères (2) OO	Graves (5) O	Mortelles (8) O

Hommes de main (esclavagistes, mercenaires, truands, etc.)

Menace : **Sérieuse** / Expérience : **Confirmé** / Rôle : **Mineur**

Attaque	4D	Contact	7
Action	3D	Spécialité	5D
Réaction	3D		
Arme	glaive, dommages 3 (T)		
Armure	cuir, partielle (1/1/2)		
Blessures	Légères (2) OO	Graves (5) O	Mortelles (8) O

Légionnaires impériaux

Menace: **Sérieuse** / Expérience: **Confirmé** / Rôle: **Mineur**

Attaque	4D	Contact	7
Action	3D	Spécialité	5D
Réaction	3D		
Armes	lance, dommages 3 (P), glaive, dommages 3 (T), dague, dommages 2 (T).		
Armure	cuirasse, partielle (2/2/3); bouclier léger (1/2/2)		
Blessures	Légères (2)	Graves (5)	Mortelles (8)
	OO	O	O

Mandrinites ou esclaves tuuhls

Menace: **Mineure** / Expérience: **Débutant** / Rôle: **Mineur**

Attaque	3D	Contact	7
Action	3D	Spécialité	4D*
Réaction	3D		
* La Spécialité concerne les jets en rapport avec la profession ou la vocation du PNJ.			
Arme	aucune		
Armure	aucune		
Blessures	Légères (1)	Graves (4)	Mortelles (7)
	O	O	O

Mandrinites notables (Cato Livius, Lucius Horatius, conseillers, etc.)

Menace: **Mineure** / Expérience: **Confirmé** / Rôle: **Secondaire**

Attaque	3D	Contact	5/7
Action	3D	Spécialité	5D*
Relances	0D	Réserve	1D
Réaction	3D+1		
* La Spécialité d'un notable concerne les jets en rapport avec sa profession.			
Arme	parfois une dague (1) ou plus rarement un glaive (2)		
Armure	aucune		
Blessures	Légères (1)	Graves (4)	Mortelles (7)
	O	O	O

Soldats de la Garde gémellaire

Menace: **Sérieuse** / Expérience: **Confirmé** / Rôle: **Mineur**

Attaque	4D	Contact	7
Action	3D	Spécialité	5D
Réaction	3D		
Armes lance, dommages 3 (P), dague, dommages 2 (T).			
Armure	cuir, partielle (1/1/2); bouclier léger (1/2/2)		
Blessures	Légères (2)	Graves (5)	Mortelles (8)
	OO	O	O

CARNET DE ROUTE DE L'ORACLE

LES BRISEURS DE CHAÎNES

Thème: la lutte contre l'esclavagisme dans la jungle de Tuuhle et à Mandrin.

Synopsis

Les Élus sont recrutés par une émissaire de l'Alliance des Quatre, afin de se rendre jusqu'à un avant-poste fortifié, tenu par l'Empire du Soleil Noir, qui permet aux esclavagistes d'opérer dans l'est de Tuuhle. Dans cet avant-poste se trouvent des informations qui mènent aux cités jumelles de Mandrin, cœur des intérêts de l'Empire dans cette région des Terres Sauvages. Plusieurs responsables du réseau

esclavagiste y demeurent, ainsi que des personnes qui pourraient avoir intérêt à aider les PJ.

Générique

Akinyi	Cheffe de guerre de la tribu Fano, membre de l'Alliance des Quatre.
Alba Cinerus	Femme centurion de la légion XVII, à Mandrin.
Alliance des Quatre	Fédération de tribus tuuhl opposées aux esclavagistes et au Royaume des Deux Montagnes.
Anedu	Naturaliste babelite séjournant dans la jungle de Tuuhle pour observer les oiseaux.

Aulus Metellus	Commandant du fort.
Cartel Doré	Assemblée de riches actionnaires contrôlant les cités jumelles de Mandrin par le biais du Quadrium.
Cato Livius	Consul impérial et membre du Quadrium de Mandrin.
Duma	Esclave évadé qui tente de monter un réseau antiesclavagiste à Mandrin.
Erigone Comaris	Riche négociante téggéenne, possible alliée, car opposée à l'Empire.
Fabius	Prêtre du Soleil Noir à Fort Acier.
Fano	La tribu de l'acajou, membre de l'Alliance des Quatre.
Fort Acier	Avant-poste de l'Empire et relai des esclavagistes.
Lucius Horatius	Prêtre du Soleil Noir à Mandrin.
Mandrin	Deux cités jumelles bâties de part et d'autre de Mara Ehon, quartier général des esclavagistes de l'Empire.
Noudun	La tribu du léopard, alliée aux esclavagistes.
Quadrium	« Gouvernement » de quatre membres des cités jumelles de Mandrin (deux par cité).

PREMIÈRE PARTIE - AU SERVICE DE L'ALLIANCE

Les PJ séjournent au village de Kouri et ont une entrevue avec la cheffe de guerre **Akinyi**. S'ils acceptent d'agir pour le compte de l'Alliance, ils doivent alors braver les dangers de la jungle pour atteindre Fort Acier, avant-poste esclavagiste.

- Témoigner d'un intérêt sincère pour les objectifs de l'Alliance.
- Éliminer un groupe d'esclavagistes errants.
- Sauver le naturaliste **Anedu**.
- Recruter Anedu comme partenaire de l'Alliance.
- Découvrir la grotte des trois chamanes perroquets.

DEUXIÈME PARTIE - FORT ACIER

L'avant-poste des esclavagistes est une garnison luxéenne, détenant plusieurs dizaines de captifs. Malgré l'avantage du nombre, les Élus peuvent choisir d'attaquer afin de libérer les prisonniers et éliminer la garnison. Ils peuvent aussi se concentrer sur les dirigeants de l'avant-poste, ou même tenter de s'emparer de documents précieux en évitant les effusions de sang.

- S'emparer des documents détenus par le **prêtre Fabius**.
- Éliminer en totalité la garnison du fort.
- Amener les légionnaires à tuer un ou plusieurs captifs.
- Libérer les captifs, avec des pertes.
- Libérer tous les captifs.
- Laisser les captifs libérés rendre justice si des légionnaires ont été capturés.
- Subtiliser les documents de Fort Acier sans donner l'alerte.
- Tuer le prêtre Fabius ou le commandant du fort, **Aulus Metellus**.

TROISIÈME PARTIE - MANDRIN

Les cités jumelles de Mandrin sont la plaque tournante du commerce d'esclaves dans l'est des Terres Sauvages. Les Élus peuvent s'en prendre aux principaux émissaires de l'Empire, ou essayer de perturber l'activité du marché aux esclaves. Ils ont également la possibilité de trouver quelques personnes susceptibles de les aider s'ils veulent monter un réseau partenaire de l'Alliance.

- Entrer en contact avec **Erigone Comaris**.
- Entrer en contact avec l'esclave évadé **Duma**.
- S'emparer des documents détenus par les Luxéens. Préciser: documents de Cato, d'Alba ou de Lucius.
- Éliminer un ou plusieurs des chefs Luxéens. Préciser: Cato, Alba ou Lucius.
- Découvrir l'état d'esprit d'**Alba Cinerus**.
- Passer un accord avec **Alba Cinerus**.
- Mettre l'Alliance en relation avec un ou plusieurs contacts locaux.
- Installer un réseau antiesclavagiste à Mandrin.
- Désigner un chef de réseau.

GARDEZ-MOI DE MES AMIS

« La vipère grandira dans ton sein et tu la nourriras à ton insu. Elle déversera en toi son poison. Elle se rendra maîtresse de ton âme. Et voici que tu chériras ta douleur et que tu maudiras quiconque tentera de t'en libérer. »

- Une Prophétie de Mille Ans (fragment)

Ce scénario est prévu pour un groupe de trois à cinq Élus de niveau « Héroïque » (au niveau de la Rencontre).

SYNOPSIS

Les personnages escortent jusqu'au sénateur de Thalos un messager épuisé, détenteur d'urgentes nouvelles. S'ils ignorent d'abord la teneur de son message, ils ne tarderont pas à être engagés par le sénateur en personne. L'un de ses proches conseillers a été capturé par la Horde au cours d'un voyage vers Kuuma et le sénateur tient à le libérer. Il insiste pour que toute cette affaire soit réglée dans le plus grand secret.

Dans la première partie, les personnages, après avoir rencontré le sénateur, voyagent sur la mer Noire jusqu'au camp de la Horde qui se trouve non loin du delta du fleuve Silencieux. Le voyage d'abord paisible prend une fâcheuse tournure quand une tempête détourne les Élus de leur destination et les oblige à mettre le navire en panne sur une île lugubre. Alors qu'on s'organise pour réparer le mât de curieux râles résonnent sur l'île qui pourrait bien n'être pas aussi déserte qu'il y paraît. Malgré ce contretemps, les PJ reprennent la route vers leur objectif.

Dans la deuxième partie, ils sont introduits dans le camp de la Horde pour tenter de négocier la libération du conseiller. Ils se heurteront alors aux coutumes locales et à l'impétuosité des Katai. Le diplomate que l'on envoie avec les personnages n'étant pas capable de se battre, on lui refuse le droit à la parole. Ce sont donc les personnages joueurs qui auront la lourde responsabilité de mener les négociations. Le diplomate ne fera que valider le marché souhaité par les deux parties, à condition qu'il le juge profitable pour son maître.

Dans la troisième partie, les personnages joueurs découvriront que d'autres individus tentent eux aussi de récupérer le prisonnier. Il leur faudra redoubler d'ingéniosité pour ne pas voir leur mission leur échapper et pour mettre à jour un complot d'Impériaux susceptible de faire tomber la République de Thalos entre les mains de l'Empire. L'aventure atteint son apogée alors qu'un hetman belliqueux tente par une violente attaque de mettre un terme au règne de son tarkhan.

Implication des joueurs

S'il va vous falloir trouver une raison pour expliquer la présence des personnages à Thalos, vous n'aurez guère d'efforts à faire pour les impliquer dans l'aventure puisque c'est elle qui viendra à eux en la personne du messager. Épuisé, il implorera les personnages de lui venir en aide. Si les personnages venaient à refuser d'apporter leur aide au messager, il vous faudrait expliquer pourquoi on s'adresse à eux pour le sauvetage d'Agenor. S'ils sont connus à Thalos en tant qu'Élus, cela peut suffire, même chose si au moins un de vos PJ est tégéen. Sans cela, organiser une petite rixe avec des espions impériaux qui les auraient reconnus en tant qu'Élus pourrait bien suffire à attirer l'attention du sénateur.

LES PRINCIPAUX PNJ

Acrisios Paramenos: il est le charismatique sénateur de Thalos. Prudent, calculateur et avisé de nature, il représente la tradition tégéenne. Père de famille d'une quarantaine d'années, élégant, respectable, abordable, il n'en joue pas moins le rôle qui sert au mieux ses ambitions politiques. Son habileté à manœuvrer au milieu des intrigues ne l'a pas mis

à l'abri de s'enticher d'un jeune éphèbe ravissant du nom d'Agenor. Et comme c'est souvent le cas, cette passion lui a fait commettre quelques imprudences. Il est prêt à faire le maximum pour retrouver son amant sain et sauf, mais il tient absolument à ce que toute cette affaire soit résolue dans la plus grande discrétion. Il ne tient pas à ce que sa relation adultère s'ébruite, car elle pourrait grandement nuire à sa carrière. Enfin, si ce menu détail ne devrait pas avoir d'influence dans ce scénario, il est important de noter qu'Acrisios est un Élu. Qui plus est son éclat est investi par Medlekh, divinité katai du savoir. Acrisios et Uldin sont plus liés que ce que l'on pourrait penser, car ils sont tous deux tentés de créer une alliance de circonstance pour lutter contre l'Empire. Cette Alliance, Acrisios en a littéralement révélé plusieurs fois. Ces rêves sont restés énigmatiques, mais ils semblaient toutefois évoquer une cause commune et la possibilité d'une entraide au moins passagère. Acrisios est un Élu discret. Il porte son éclat, une bague d'or ornée d'une agate, autour du cou et ne fait appel à ses dons que lorsque la chose est indispensable. À ceux qui ont vu le bijou, le sénateur a toujours dit qu'il s'agissait d'un souvenir de famille et pour l'instant nul ne soupçonne sa véritable nature.

Agenor: jeune homme doux et délicat, amant secret d'Acrisios, Agenor est en réalité un espion à la solde de l'Empire du Soleil Noir; il répond au nom de Mercurius Acilius. Entretenant une relation on ne peut plus discrète avec le sénateur depuis quatre ans, il a collecté un nombre d'informations impressionnant. Il a récemment prétexté un voyage vers Kuuma où Agenor est censé posséder de la famille. Mercurius devait en réalité regagner les terres impériales. Il savait qu'il devait faire l'objet d'une attaque qui lui permettrait de se faire porter disparu et de rentrer faire son rapport aux autorités de l'Empire. Or, s'il fut bien victime d'une attaque, il fut fort désappointé lorsqu'il découvrit que la Horde ne dissimulait aucun espion de l'Empire chargé de le capturer... Son seul recours pour échapper à la mort fut d'invoquer le nom d'Acrisios et de promettre une forte récompense en échange de sa vie. Il n'a cependant pas éventé la nature réelle du lien qui l'unit au sénateur et a prétendu faire partie de ses plus proches conseillers.

Alexos: jeune serviteur d'Agenor, fait messager par Uldin, le vent d'acier, Alexos est un homme relativement frêle d'une vingtaine d'années à peine. Mince, élancé, le teint légèrement hâlé et le cheveu brun frisé. Il ignore tout de la véritable identité de celui qu'il sert.

Demetrios: austère, mince et nerveux, Demetrios approche la cinquantaine. Il est toujours vêtu et coiffé avec sobriété. Ses cheveux courts et gris, ses sourcils épais et broussailleux achèvent de lui donner un air sévère et désapprobateur.

Cette apparence est une façon pour lui de se protéger des questions importunes. Il ne se permettra jamais de donner son avis personnel sans qu'on le lui demande et reste avant tout dévoué au sénateur. Il est l'une des rares personnes à connaître l'existence d'Agenor et la nature de la relation qu'il entretient avec Acrisios. Au sein du palais, Demetrios a tout pouvoir pour l'organisation des choses qui ne relève pas des armes, mais il est avant tout le confident loyal d'Acrisios.

Uldin, le vent d'acier: tarkhan parmi les plus influents de la Horde, Uldin a de plus grandes aspirations que la vie nomade et le pillage sans fin. Si la civilisation est un bien que les Katai doivent regagner; il est convaincu qu'il faut s'ingénier à provoquer la chose. Bien qu'il soit musculeux, le tarkhan n'est ni véritablement grand ni très imposant, cependant il se dégage de sa personne un magnétisme quasi palpable et son regard est incroyablement pénétrant. Uldin est originaire des clans des rocs qu'il a en partie fédérés, mais on trouve également parmi ses hommes quelques représentants des clans des sables et de plus rares membres des clans des herbes. Les tatouages qu'il arbore sur le visage forment un masque d'entrelacs complexes autour de ses yeux. La capture providentielle d'un notable de Thalos lui donne bien des idées, mais il va devoir retenir certains des plus farouches hetmans, en particulier Zarug, pour éviter que le conseiller du sénateur ne fasse l'objet des supplices habituels. Le vent d'acier voit en Agenor une monnaie d'échange dont il faut tirer parti et il ne veut pas laisser passer l'occasion de servir son ambition. Il ignore évidemment la relation qui unit réellement Agenor et Acrisios, mais il croit (autant qu'il espère) que le jeune homme conseille le sénateur, comme il l'a prétendu au moment de son rapt.

Zarug: hetman du clan du crin ardent, il reconnaît la valeur d'Uldin sans goûter particulièrement ses fantaisies qu'il considère comme contraires à l'esprit de la tradition. Large d'épaules, la peau pâle sous la poussière, couturé de cicatrices rituelles et le visage noirci des tatouages chers aux clans des rocs, Zarug est terrifiant. Devant les apparentes timidités d'Uldin, le hetman fomentera un assassinat contre son tarkhan.

Mira: elle est à la tête du groupe d'espions chargé d'exfiltrer Agenor/Mercurius. C'est une femme au physique disgracieux, au nez fort et aux traits ingrats. Son passé dans l'arène de Lux a marqué son corps de nombreuses cicatrices quoique son visage ait été épargné, mais cette expérience a aussi grandement endurci son caractère et sa détermination. Son aisance pour les langues en a fait rapidement une espionne au service de l'Empire, mais c'est avant tout une redoutable combattante.

PREMIÈRE PARTIE : IL N'Y A PAS DE HASARD

Dixième jour du Chat de Feu, un vent froid s'engouffre dans les rues de Thalos. La proximité de la mer vient tempérer sa rigueur, mais il fait indubitablement moins doux que tout le reste de l'année. La capitale semble comme endormie et fonctionne au ralenti. Des silhouettes emmitouflées pressent le pas dans les rues et demeurent silencieuses. Le port ne vibre pas de son activité habituelle et ceux qui osent braver le froid s'entassent dans les agoras et les tavernes. C'est dans ce contexte que les personnages attirés par le bruit d'une discussion agitée seront rattrapés par l'aventure...

ALEXOS, MESSAGER MALGRÉ LUI

Les personnages déambulent dans les rues de Thalos, peut-être pour y trouver une taverne accueillante et un peu de chaleur, lorsqu'ils sont attirés par des éclats de voix. Dans une agora, le ton monte entre différents intervenants. L'un d'entre eux, visiblement trop porté sur le plaisir de contredire s'est fait dangereusement l'avocat du Soleil Noir et ses détracteurs commencent à le soupçonner d'être un espion. Cette scène est un leurre (vous comprendrez plus tard qu'elle n'est pourtant pas gratuite). Travaillez-la avec soin, nommez quelques PNJ et laissez croire à vos joueurs que le scénario est en train de démarrer, puis interrompez l'action pour faire intervenir Alexos.

Alors que les personnages observent la dispute depuis le seuil de l'agora bondée, un jeune homme épaisse interpelle l'un d'entre eux et imploré son aide, il se tient contre une paroi, les jambes tremblantes et ne paraît pas pouvoir effectuer un pas de plus. Il se tournera naturellement vers le moins intimidant. Alexos se dira porteur d'un message extrêmement important à remettre au sénateur Paramenos en personne. Un jet de **Connaissance + Cité Facile (5)** permet de savoir sans mal qui est Acrisos Paramenos. Un tel jet est inutile pour les personnages originaires de Thalos. Bien que les personnages puissent être tentés de songer à un piège, l'homme a l'air sincère et mal en point. L'escorter ne présente guère de danger, d'autant qu'il s'agit de se rendre dans le quartier le plus protégé de la ville, cela prendra seulement un peu de temps, d'autant qu'Alexos n'est plus en mesure de se déplacer sans assistance.

Ce moment est l'occasion de décrire les rues de Thalos à vos joueurs, les rues de terres battues qui croisent de grandes places pavées, l'omniprésence des statues, des fontaines et des colonnes et quelques petites scènes d'une vie effarou-

chée par la froideur de l'air, toujours chargé d'embruns. Ici, c'est un homme aviné qu'on ramène vers chez lui : « *Sûr que j'ai combattu l'Empire, moi ! beugle-t-il malgré les tentatives de ses camarades pour le faire taire. J'étais là lors de la cinquième campagne de soumission, j'y étais j'veus dis !* »

— *C'était il y a cent-vingt ans, compère !*

— *Peut-être, mais j'y étais !* »

Là, c'est une femme qui hurle après son mari depuis le seuil de sa porte : « *Si tu reviens ivre comme la semaine dernière, tu trouveras porte close, Menos !* »

Mais l'intéressé continue de marcher en haussant les épaules. Au fond d'une petite impasse, les personnages peuvent reconnaître l'homme qui s'est fait chasser de l'agora, la porte à laquelle il vient de frapper s'entrouvre. « *C'est fort aimable d'avoir fait le déplacement jusqu'ici, lui glisse une voix féminine.* »

— *J'ai toujours aimé la marche. »*

Enfin, derrière une colonne, deux amants s'étreignent langoureusement en se susurrant d'inaudibles mièvreries.

La demeure du sénateur se trouve non loin du sénat, dans le quartier le plus fortuné de la capitale. Il s'agit d'une maison impressionnante dotée de somptueux jardins, de fontaines et de bassins. Demetrios, le serviteur qui vient à la rencontre des personnages lorsqu'ils se présentent, les remercie de façon aussi formelle que distante. Il invite le messager à entrer dans la vaste demeure, mais laisse les PJ sur le perron. Il leur demande néanmoins où ils logent pour que son maître puisse leur faire parvenir une petite rétribution. Cette récompense sera surtout symbolique, Demetrios le précise sans ambages pour éviter toute déception (et les troubles que celle-ci pourrait causer).

C'est tout. Le messager disparaît derrière la porte que Demetrios referme aussitôt, l'aide des personnages n'est visiblement plus requise. En tout cas, pour l'instant.

LES BONS COMPTES...

Dès le lendemain matin, Demetrios se rend à l'adresse que lui ont indiquée les personnages. Il s'y rend aux premières lueurs de l'aube pour être sûr de ne pas les manquer. Il com-

mence par les saluer avec une courtoisie moins froide que la veille et tend à chacun une petite bourse contenant l'équivalent de 10 sabiirhi.

Demetrios n'est toutefois pas venu aux aurores pour offrir quelque menue monnaie à d'illustres inconnus. Le pétase (chapeau à large bord très répandu chez les Tégéens) qu'il porte indique aussi qu'il essaie de se montrer relativement discret. Après les politesses d'usage, il indiquera aux personnages que son maître désire les rencontrer, mais que l'entrevue doit se faire dans la plus grande discrétion. Le lieu de rendez-vous est une humble maison du quartier com-

IL EST LOUCHE TON TYPE

Les joueurs ont le chic pour faire dérailler le train que vous avez soigneusement posé sur vos beaux rails tout rutilants. Il en est toujours un pour souhaiter faire cette chose que vous n'aviez pas prévue et qui peut au mieux ralentir le scénario, au pire le mettre en péril. Par exemple, que se passerait-il si les joueurs décidaient de s'intéresser à l'homme chassé de l'agora lorsqu'ils le voient entrer chez la femme de la ruelle ? Pas d'inquiétude. Il conviendrait déjà de leur rappeler qu'ils ne peuvent guère abandonner le pauvre messager qu'ils soutiennent de leurs bras. S'ils s'entêtaient et proposaient de se séparer pour aller interroger la mystérieuse femme au sujet de l'homme qu'elle a accueilli chez elle, celle-ci se montrerait pour le moins surprise qu'on vienne la déranger de nuit pour s'enquérir de l'identité de ses invités. Cela dit, pour ne pas éveiller les soupçons, elle répondrait qu'il s'agit de son cousin Tragos. Et sur un ton plus bas, révélerait aux personnages qu'il n'a malheureusement pas toute sa tête... La jeune femme ne poursuivrait pas la discussion au-delà, elle saluerait les personnages et fermerait la porte.



LA MONNAIE TÉGÉENNE (OPTIONNEL)

Si vous souhaitez ajouter un peu de spécificité à la république de Thalos, vous pouvez considérer que la monnaie y est différente de ce que l'on peut trouver dans une grande partie des Terres Sauvages, au moins dans son apparence et sa dénomination. Pour ne pas compliquer inutilement, partez du principe que les monnaies ont exactement la même valeur et que seul le nom change au lieu de sabiirh, sabiirhi et sabiirhu, les Tégéens parleront de talent d'or, d'argent et de cuivre. Cette différence est avant tout un prétexte pour les commerçants qui essaient de tirer profit de la situation. Comme ils devront eux-mêmes faire le change, ils sont tendance à augmenter légèrement les prix lorsque l'on paie avec des devises étrangères.

mercant. Demetrios acceptera de révéler que son maître compte sur eux pour s'occuper d'une affaire délicate, mais ne se permettra pas d'aller plus loin dans ses éclaircissements. Si les personnages joueurs désirent en savoir plus, ils doivent répondre à l'invitation. On aura beau cuisiner Demetrios, il restera muet. Si on le menace, il restera digne, mais les tremblements de ses mains et de sa voix trahiront néanmoins son angoisse. En cas de besoin, il se permettra un commentaire un peu audacieux pour repréciser aux PJ qu'il n'est pas n'importe qui: « *Mes seigneurs, dois-je vous rappeler que je suis au service de l'homme le plus puissant de Thalos ? Il serait mal avisé de votre part de vous attirer son inimitié, ne pensez-vous pas ? Au contraire, lui venir en aide avec l'élégance que cela nécessite vous assurera un soutien difficilement négligeable...* » Les PJ peuvent toutefois s'en-têter, mais dans ce cas vous n'aurez plus qu'à passer à un autre scénario. Le sénateur a besoin d'hommes fiables et capables de subtilités, il ne mettra certainement pas la vie d'Agenor entre les mains de pétrousquins mal dégrossis. Si les PJ acceptent de suivre Demetrios, il les guidera jusqu'à son maître.

Les rues du quartier commerçant sont animées par une sorte d'activité endolorie; dans la fraîcheur cinglante de la matinée, les étals se montent et les marchandises s'installent. Les travailleurs s'activent de mauvais gré et arborent des mines lasses. C'est dans ce décor, au fond d'une arrière-cour gardée par une douzaine d'hommes sans uniforme, que se trouve la petite maisonnée dans laquelle les personnages doivent rencontrer leur employeur. Les gardes présents demandent aux PJ de laisser leurs armes à l'entrée et refusent catégoriquement que quiconque pénètre armé dans la modeste cahutte. S'ils veillent à ce qu'il n'arrive rien à leur maître, ils sont cependant complètement ignorants de la nature et de l'objectif d'un tel rendez-vous.

Dans la maison, un homme élégant quoique vêtu très simplement attend les personnage. Il est debout lorsque ces derniers se présentent et il dissimule mal son anxiété. Deux gardes, épée courte au clair, se tiennent prêts à s'interposer au moindre mouvement suspect des PJ. Ils sont situés de part et d'autre du fauteuil de celui qu'ils protègent, mais suffisamment en avant pour former un invisible rempart entre les personnages et leur maître. Après avoir proposé du vin et quelques fruits, l'homme se présente. Il s'agit d'Acrisos Paramenos, sénateur de Thalos, l'homme le plus puissant de la République. S'il veille tout au long de l'entretien à respecter une politesse raffinée, un jet d'**Empathie + Relationnel Difficile (7)** permet de sentir combien il retient une certaine impatience. Une fois qu'il se sera présenté et qu'il aura demandé aux personnages de faire de même, il expliquera sans plus attendre la raison d'un tel rendez-vous.

Le messager escorté par les PJ la veille au soir, Alexos, était porteur d'un message très important. La Horde retient depuis un peu plus de trente jours un certain Agenor, proche conseiller du sénateur, qui se rendait à Kuuma. Dans les circonstances normales, l'otage aurait été supplié depuis longtemps. Pourtant, Alexos est venu apporter des nouvelles surprises. Le chef des barbares responsables de l'enlèvement, un certain Uldin, est prêt à négocier la libération du conseiller à condition que l'offre soit suffisamment généreuse, une attitude aussi encourageante qu'inhabituelle. Acrisos charge donc les personnages de se rendre sur place pour prendre en main les négociations. Il y a de très fortes chances pour que la Horde réclame de l'acier, sans doute en grande quantité, mais il est difficilement envisageable d'armer la Horde contre Thalos et ses citoyens. Les personnages vont donc devoir jouer finement et surtout, le sénateur insiste sur ce point, la mission n'aura rien d'officiel pour quiconque n'est pas de la Horde. Cette affaire nécessite une discrétion absolue. Personne ne doit savoir que le conseiller a disparu, personne ne doit savoir que les PJ œuvrent pour le sénateur. Une fois sur les terres de la Horde, ils pourront se présenter comme ses émissaires, mais jusque-là, ils seront seuls. Si un PJ a réussi le jet d'Empathie mentionné plus haut, et seulement dans ce cas, il pourra tenter un nouveau jet d'**Empathie + Relationnel** cette fois en opposition contre la **Volonté + Relationnel** du sénateur. En cas de réussite, le personnage observateur comprendra que le sénateur cache quelque chose et soupçonnera que le « conseiller » pourrait se révéler plus précieux qu'un simple allié politique.

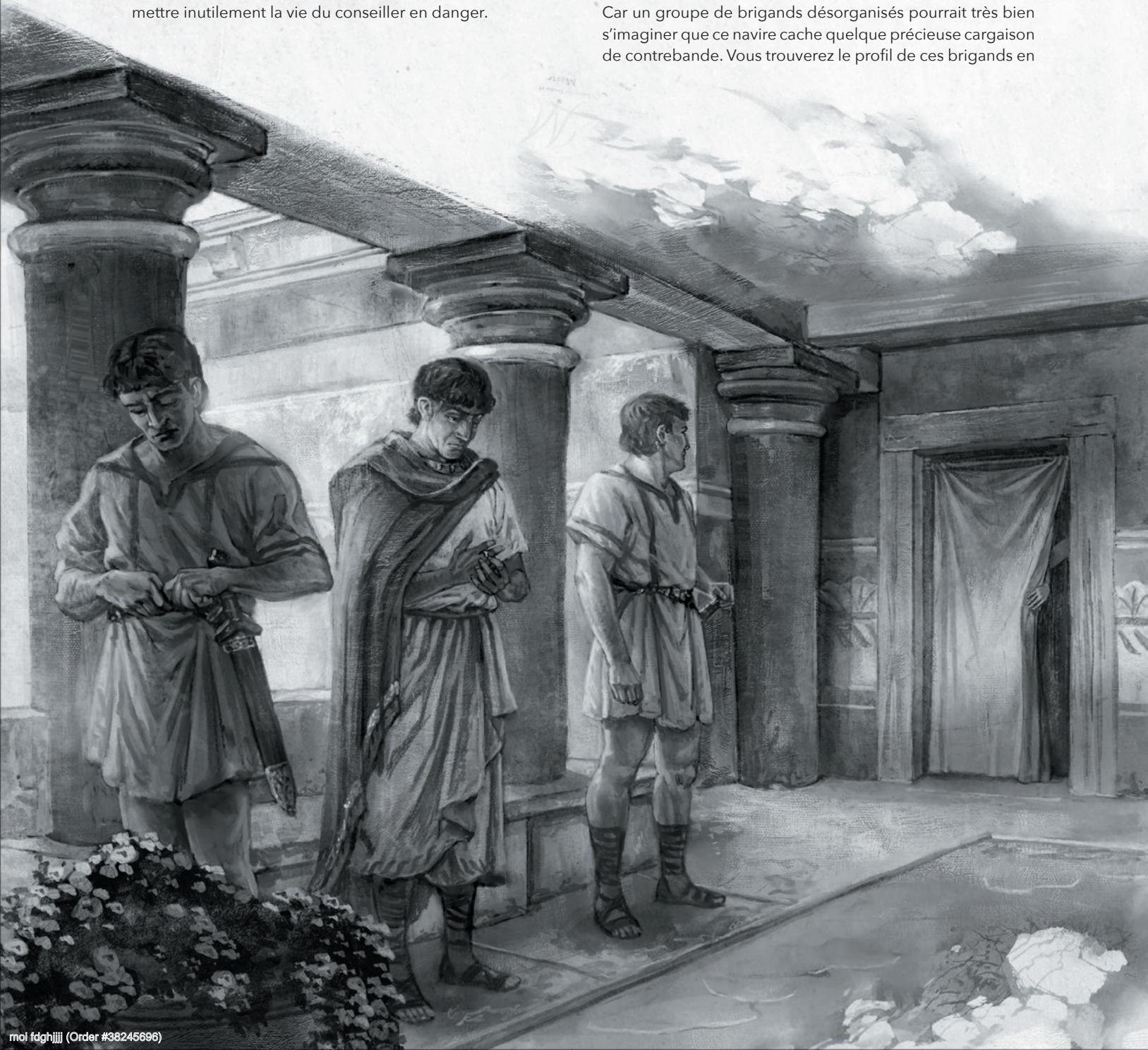
Si la mission est un succès, Acrisos promet une récompense au-delà de toutes les espérances: or, arme, objet précieux, demeure, quoi que les PJ souhaiteront réclamer, ils l'obtiendront (dans la limite de ce que l'Oracle trouvera raisonnable). Ils peuvent tout à fait fixer le paiement lors de cet entretien. Mais il pourrait sembler plus stratégique de profiter des largesses du sénateur lorsqu'il sera en présence de

son très cher conseiller ramené sain et sauf. Les PJ peuvent réclamer un peu d'équipement pour le voyage et il est de toute façon prévu qu'un petit navire avec un équipage réduit parte à la tombée de la nuit. Les hommes du navire doivent escorter le groupe, mais ne savent rien de sa mission. Une fois les PJ déposés près du camp de la Horde, l'équipage attendra leur retour pour faire le chemin en sens inverse. Enfin, Demetrios servira de porte-parole au sénateur. Bien qu'il ne faille pas le mettre en présence d'Uldin pour ne pas risquer de l'insulter en le poussant à traiter avec un homme sans arme, Demetrios est en mesure d'accepter ou de refuser l'accord final comme s'il s'agissait d'Acrisios lui-même. Les PJ ont toute liberté pour ramener Agenor, mais la voie de la diplomatie est de loin la plus souhaitée afin d'éviter de mettre inutilement la vie du conseiller en danger.

Si les personnages acceptent de remplir la mission de sauvetage pour laquelle ils ont été employés, ils auront la journée pour se préparer au voyage. Après quoi, ils devront embarquer dans un petit voilier à l'abri des regards indiscrets.

SOUS LE MANTEAU DE LA NUIT

Le navire équipé pour le voyage n'attend pas les personnages au port, mais dans une petite crique à quelques kilomètres de la ville. Demetrios les y guidera. Si votre groupe a besoin de se dégourdir les dés, vous pouvez mettre en scène un petit combat avant de les faire monter à bord. Car un groupe de brigands désorganisés pourrait très bien s'imaginer que ce navire cache quelque précieuse cargaison de contrebande. Vous trouverez le profil de ces brigands en





annexe de ce scénario, ils ne devraient pas avoir d'incidence sur la suite de l'aventure, gardez bien en tête qu'ils ne sont là que pour que vos joueurs puissent se défouler un peu.

Que les brigands aient ou non essayé de grimper sur le bateau pour en dérober le contenu supposé, les personnages devraient partir avec un vent froid, mais favorable sur la mer Noire. Vous pouvez alors leur décrire une petite douzaine de jours de voyage qui se déroulent sans trop d'encombrements outre les désagréments de la fraîcheur de l'air, du mal de mer et de l'humidité auquel tout marin doit faire face en de pareilles circonstances.

DE CHARYBDE EN SCYLLA

Au crépuscule du treizième jour, alors que le delta du fleuve Silencieux se trouve à moins d'une journée, une terrible tempête s'abat sur le navire. Le vent se met brusquement à balancer l'embarcation, les vagues s'élèvent de plus en plus haut et frappent violemment le pont qu'elles balaiennent avec rage. Tout personnage qui ne s'est pas harnaché vaille que vaille doit réussir un jet de **Résistance + Athlétisme Difficile (7)**, pour ne pas passer par-dessus bord. Vous

pouvez laisser trois tours à ses compagnons pour parvenir à remonter leur camarade, mais au-delà, il faudra faire une croix sur celui-ci. Se jeter à l'eau pour porter secours à un compagnon est un parfait exemple de fausse bonne idée, cela ne fera qu'un homme à la mer de plus. Si le sauveteur est encordé, il pourra être remonté, mais il lui sera proprement impossible de nager dans une mer déchaînée jusqu'à son comparse.

Après une nuit d'âpre combat contre les éléments, et quelques marins de moins, le navire sera mis en panne sur la plage de galets d'une petite île. Il faut impérativement réparer l'unique mât qui s'est brisé. Les PJ emportés par les flots pourraient tout à fait reprendre connaissance à cet endroit. S'il y a heureusement de quoi réparer le mât sur l'île, cela demandera une journée complète et les PJ se rendront compte qu'ils n'y sont pas seuls. En effet, à la tombée de la nuit, une sorte de râle rauque et profond résonnera dans les environs du navire. Ce pourrait bien être la cause du silence qui règne sur l'île, car hormis le vent et le ressac de la mer, il n'y a pas un bruit. Pas un oiseau, pour ainsi dire, pas de vie.

L'île, d'une étendue modeste, est assez pelée sur sa côte sud. En remontant vers le nord, le terrain devient moins

rocailleux et les pins et les épineux forment une forêt peu dense. La côte nord de l'île à moins de deux heures de marches est une falaise en à-pic dont la hauteur varie de deux à quatre mètres. C'est non loin de cette côte que se trouve une grotte, laquelle s'enfonce en pente raide. Le plus étonnant, c'est que les parois sombres du goulet laissent rapidement place à un escalier abrupt et humide qui débouche sur une structure maçonnerie aux dimensions impressionnantes. La plupart des accès sont effondrés, mais le lieu ressemble à une sorte de temple sans âge. Les murs sont gravés de reliefs que le temps a rendus illisibles. On devine parfois dans les sculptures aux traits effacés qui longent une salle en longueur, des créatures terrifiantes et oubliées, formes aquatiques très vaguement humanoïdes. Cette dernière salle aboutit à un bassin de cinq mètres de diamètre environ, cerclé d'ossements, d'algues, de restes de poissons et de crustacés.

Le monstre qui vit ici s'y repose le plus clair de la journée et se met en chasse la nuit. Il s'agit d'une créature amphibie, une abomination difficilement describable, munie de bras,

de tentacules et d'une mâchoire puissante. Ce monstre à la peau moite et livide est capable de se mouvoir dans l'eau avec aisance et peut se tenir sur ses pattes postérieures pour affronter ses ennemis sur la terre ferme. Ainsi dressée, la créature dépasse les trois mètres de haut, mais se déplace assez maladroitement. Elle aura tendance à rester dans sa tanière et à vagir lugubrement pour éloigner les intrus de son île, en revanche, son caractère territorial la poussera à attaquer tous ceux qui pénétreraient dans le souterrain. De même, elle s'en prendra au navire si celui-ci passe non loin de la côte nord.

Une fois les réparations effectuées, le navire pourra poursuivre tranquillement sa route jusqu'au fleuve qu'il faudra remonter un moment à la force des rames. Et comme des marins ont été emportés par les flots, il va falloir que quelques PJ se mettent à ramer. La tâche est simple, mais elle peut rapidement s'avérer épuisante. Après cette ultime difficulté toutefois, les silhouettes des premières yourtes ne tarderont pas à se dessiner sur l'horizon poussiéreux des plaines de la Horde.

DEUXIÈME PARTIE : L'ART DE LA DIPLOMATIE

Comme les marins ne souhaitent pas prendre le risque de s'approcher trop près des sauvages de la Horde, les PJ et Demetrios devront continuer la route par la terre, au milieu de la poussière et des hautes herbes. Près d'une heure après avoir quitté l'embarcation, les personnages arriveront donc aux abords du camp où l'accueil pourrait être moins poli qu'à Thalos.

Pour faire goûter aux joueurs toute la violence du contraste, attardez-vous sur l'aspect sauvage et désertique du paysage, les pentes brutales et les affleurements rocheux menacent à tout moment de tordre les chevilles des voyageurs les moins vigilants, le froid est plus tenace qu'en ville, le vent plus mordant et les cavaliers de la Horde nettement moins sophistiqués que leurs voisins tégéens...

PAS D'ÉTRANGERS ICI

Pour entrer dans le camp, les PJ vont déjà devoir faire leurs preuves... À peine sont-ils arrivés à proximité des premières tentes qu'une demi-douzaine de cavaliers se dirigent vers eux au galop, soulevant un nuage de poussière sous leur cavalcade. Ce groupe de Daishids encercle rapidement les PJ, on les presse, on les bouscule, on bombe le torse et défie tout le monde du regard. Les chevaux renâclent, battent le

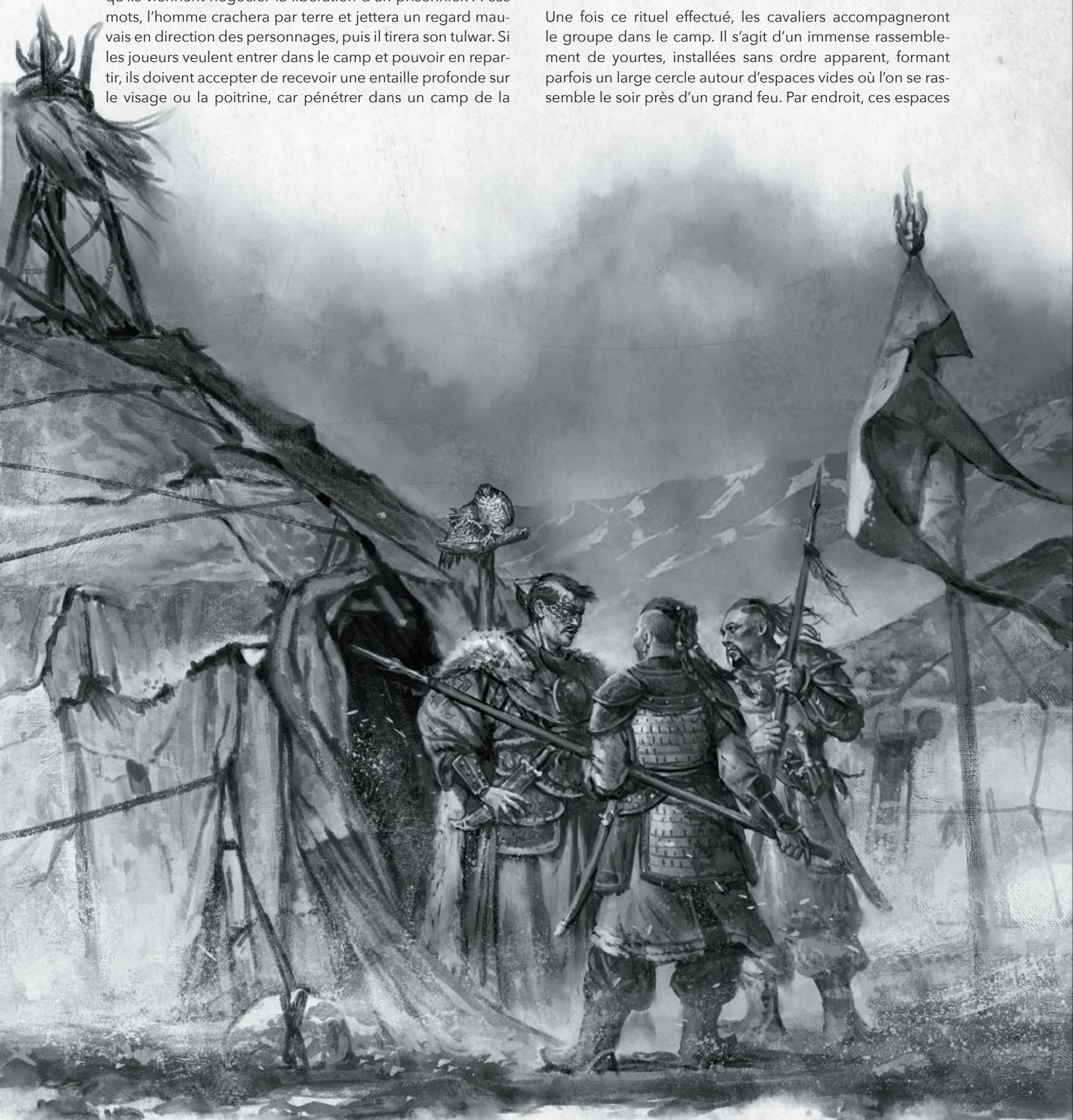
sol de leurs sabots et adoptent la même attitude provocante et intimidante que leur maître. Enfin, l'un des Daishids saute à terre et s'approche du membre le plus costaud du groupe des PJ d'un pas déterminé. Il invente son interlocuteur en kataï, puis à moins qu'il ne soit compris, poursuit en tégéen avec un accent très prononcé. Il fait comprendre aux PJ qu'à moins qu'ils désirent rejoindre la Horde, ils n'ont aucune raison d'être ici. Et que comme ce sont des bœufs effrayés, ses hommes et lui leur couperont les tendons des bras et des jambes avant de les donner vivants aux chiens. Le Daishid accompagne ses propos de gestes explicites et ne cesse de dévisager le PJ auquel il s'adresse. Un jet de **Connaissance + Civilisations** (ou éventuellement **Territoire**) Difficile (7) [Handicap (1) si le personnage qui effectue le jet n'a aucun lien avec la Horde], permet de comprendre qu'avant d'en savoir plus, le Daishid tente d'intimider le groupe. Si son intimidation fonctionne et que le groupe recule, fuit ou montre des signes de faiblesses, le Daishid mettra sa menace à exécution. Le combat éclatera, mais cela ne compliquera pas outre mesure la tâche des personnages par la suite, après tout, ils auront montré leur valeur en combattant. Vous pouvez d'ailleurs décider que si les joueurs ont clairement l'avantage, les Daishids cesseront le combat pour savoir ce que désirent les personnages. Si en revanche on tient tête dès le départ au Daishid, celui-ci commencera à songer qu'il a affaire à plus que des bœufs. Si le PJ interpellé répond

avec arrogance et qu'il ne se montre pas intimidé, le cavalier sera prêt à l'écouter.

C'est à ce moment que les personnages pourront expliquer qu'ils souhaitent répondre à la demande du tarkhan Uldin et qu'ils viennent négocier la libération d'un prisonnier. À ces mots, l'homme crachera par terre et jettera un regard mauvais en direction des personnages, puis il tirera son tulwar. Si les joueurs veulent entrer dans le camp et pouvoir en repartir, ils doivent accepter de recevoir une entaille profonde sur le visage ou la poitrine, car pénétrer dans un camp de la

Horde et en repartir sans exhiber de blessure serait un déshonneur pour les Daishids. La manœuvre ne nécessite pas de jet de dés à moins qu'un PJ souhaite ne pas broncher au moment de l'incision, **Résistance** ou **Volonté + Relationnel Facile (5)** (le joueur choisit la caractéristique qu'il préfère).

Une fois ce rituel effectué, les cavaliers accompagneront le groupe dans le camp. Il s'agit d'un immense rassemblement de yourtes, installées sans ordre apparent, formant parfois un large cercle autour d'espaces vides où l'on se rassemble le soir près d'un grand feu. Par endroit, ces espaces



sont clôturés et quantité de chevaux s'y nourrissent paisiblement. On trouve également de plus petits enclos où paissent quelques bœufs ou quelques moutons, toujours séparément. C'est l'occasion pour les personnages de voir de près la vie du camp. Ici, un père rabroue vigoureusement un enfant, là deux jeunes d'une douzaine d'années s'affrontent à mains nues, plus loin deux hommes se livrent à un sanglant duel. La vie est assez trépidante, mais malgré cela, tout le monde dévisage les étrangers lorsqu'ils traversent le campement. Les yourtes qui forment l'essentiel des habitations sont tellement nombreuses qu'il faut près d'une heure au groupe pour rejoindre le centre du camp et l'imposante tente d'Uldin. Une fois près de cette vaste habitation de peau et de bois dont l'entrée est étroitement gardée, le guide des personnages leur expliquera que pour avoir le droit d'entrer sous le toit d'Uldin, il faut faire preuve de son courage et de sa force. Chaque PJ peut refuser d'entrer dans la yourte, mais s'il veut entrer, il doit accepter de se prêter à une épreuve. Manquer de force ou de bravoure et se mettre en présence d'Uldin sous son toit reviendrait à insulter gravement le tarkhan. Les joueurs ont le choix entre quatre épreuves: garder un charbon ardent en main plus longtemps qu'un tout jeune guerrier du clan, tenir bras tendu devant soi l'une des deux sculptures de cheval qui se tiennent de part et d'autre de l'entrée de la yourte, réussir un tir à grande distance à l'arc ou enfin se battre en duel avec un guerrier du clan et accepter de perdre la vie en cas de défaite.

Ceux qui auront réussi leur épreuve seront admis à l'intérieur de la tente d'Uldin, ceux qui auront refusé de passer l'épreuve ou y auront échoué seront traités avec mépris par l'ensemble des Katai du campement. Néanmoins, si tout le monde venait à échouer, la rencontre avec Uldin pourrait se faire. Mais elle aurait forcément lieu dehors, les personnages n'étant pas dignes de séjourner sous son toit. Il faudrait également attendre plusieurs heures avant qu'Uldin daigne les rencontrer dehors.

UN TARKHAN AMBITIEUX

Uldin reçoit les PJ qui sont dignes de sa tente avec hospitalité: deux esclaves serviront le traditionnel aïrakh, un lait de jument fermenté au goût puissant, quoique faible en alcool (l'équivalent d'une bière du point de vue des règles). Il convient de boire avant même de poser le bol. Si l'un des joueurs pose sa coupe de bois avant de boire, Uldin se permettra de le corriger paisiblement. Il parle un excellent tégén, bien que son accent soit assez marqué. Une fois la boisson goûtee et les présentations faites, le vent d'acier s'exprimera. Il sait gré à la République de Thalos d'avoir répondu à son appel. Il se dit tout à fait disposé à rendre le prisonnier pourvu que les émissaires viennent avec une proposition satisfaisante. Si l'offre faite par les personnages

DÉROULEMENT DES ÉPREUVES

- **L'épreuve du charbon:** pour remporter l'épreuve, il suffit de réussir un jet opposé de **Résistance** ou de **Volonté Difficile (7)** au choix du joueur. L'adversaire du PJ est un jeune guerrier à peine adulte, il ne lance que 2D. En cas d'égalité, on considère que l'étranger a perdu, il n'a pas tenu plus longtemps que le jeune Daishid comme l'imposait l'épreuve.
- **L'épreuve de force:** pour remporter cette épreuve, il faut réussir un jet de **Puissance + Athlétisme Facile (5)** jusqu'à ce que l'adversaire n'obtienne aucune réussite. Le premier qui échoue perd. Attention, quand un personnage a effectué autant de jets de dés qu'il possède de points dans la caractéristique Puissance, le jet à réussir devient **Résistance** ou **Volonté Difficile (7)** au choix du joueur. L'adversaire du personnage lance 4D sur ses trois premiers jets et il a le droit à une relance, ensuite il ne lance plus que 2D sur ses jets de Résistance.
- **L'épreuve de tir à l'arc:** pour remporter cette épreuve, il faut atteindre une cible située à 70 mètres avec un arc léger. Autrement dit, un jet de **Précision + Tir Difficile (7)** pour un personnage doté d'une Puissance de 3 et **Très difficile (9)** pour un personnage dont la Puissance serait égale à 2. Le jet est impossible pour quelqu'un qui n'aurait pas plus de 1 en Puissance.
- **Le duel:** pour remporter cette épreuve, il faut affronter un guerrier du clan. Perdre revient à mourir, mais en cas de victoire, mieux vaut laisser l'adversaire en vie au risque d'essuyer une vengeance. Le PJ peut effectuer un jet de **Connaissance + Civilisations** (ou éventuellement **Territoire Difficile (7) [Handicap (1)]** si le personnage qui effectue le jet n'a aucun lien avec la Horde], pour éviter de commettre un tel impair. (Choisissez un guerrier standard dans l'annexe des PNJ, ou un guerrier expérimenté si vous voulez corser le duel.) Enfin, l'épreuve mettant en jeu la vie de l'étranger qui opte pour cette solution, une victoire lui octroiera une solide réputation auprès des Daishids, la difficulté de ses jets sociaux avec les gens de la Horde sera toujours un cran inférieur à celle requise par la situation.

ne lui convient pas, il la refusera avec franchise et sans y mettre trop de formes. S'il demande à réfléchir, c'est que la proposition lui semble honnête, mais il n'acceptera rien lors de l'entretien. Il demandera une lune pour réfléchir et mûrir sa décision. Uldin souhaite évidemment de l'acier en quantité; or les PJ connaissent les réticences d'Acrisios. Le sénateur ne peut se permettre d'armer son ennemi contre

son peuple. En faisant parler le tarkhan, en lui demandant ce qu'il souhaite et notamment ce qu'il ferait s'il était mieux armé, il est possible de se rendre compte que ce « sauvage » est bien différent de ce que les rumeurs colportent au sujet de la Horde. Uldin a de l'ambition, s'il est suffisamment en confiance, il peut évoquer son rêve d'une Horde plus organisée, plus stable, son désir de retour à la noblesse de la civilisation kataï. Il sait cependant qu'il est loin de faire l'unanimité, c'est une corde que les PJ pourraient exploiter. Uldin peut représenter à terme une chance pour la République. Un pacte de non-agression, une alliance scellée par un mariage, par exemple pourrait décider Acrisos. Car si le sénateur parvenait à s'unir à la Horde, il n'aurait plus grand-chose à craindre de l'Empire. Et si Uldin a des aspirations d'empereur, il n'est pas stupide de l'amener à considérer l'ampleur des terres contrôlées par la Horde. S'il s'en rendait maître, il serait à la tête du plus vaste Empire jamais vu dans les Terres Sauvages... Demetrios ne sera cependant pas aisément convaincu, un mariage, une alliance ne sont pour lui que de médiocres garanties. Quelle valeur peut-on donner à la parole d'un tel sauvage ? En le travaillant un peu, le serviteur révélera qu'Acrisos possède une fille bientôt en âge de se marier, mais une telle union lui paraît scandaleusement inconvenante. Pourtant, le sénateur accepterait très certainement pourvu que cela lui assure une alliance

pérenne. Demetrios ose à peine imaginer les remous que cela provoquerait au sénat. D'un point de vue stratégique, néanmoins, si la paix avec la Horde tenait ne serait-ce qu'une année, Acrisos jouirait d'une légitimité redoublée aux yeux des citoyens tégéens.

Uldin ayant une idée précise de ce qu'il veut, les négociations risquent d'être compliquées, car il n'en démordra pas, bien qu'il soit prêt à des concessions. Une fois la conversation terminée, les personnages seront escortés jusqu'à une yourte proche de la sienne qui leur servira de dortoir pour la durée de leur mission. On leur déconseille de trop s'en éloigner, car beaucoup n'aiment guère voir des étrangers circuler dans le camp. Les personnages peuvent profiter de la fin de la journée pour discuter avec Demetrios et tenter de se mettre d'accord sur le meilleur moyen de récupérer Agenor.

LE CAPTIF

Il est également possible de discuter avec le prisonnier. Ce dernier n'est pas particulièrement maltraité, mais les conditions de sa captivité ne sont pas tendres pour autant. Il en est d'ailleurs clairement amoindri. Il se trouve dans un petit enclos gardé par les hommes d'Uldin, à une centaine de



pas à peine de la yourtle du tarkhan, à une trentaine de celle des PJ. Il est lié à un poteau par les mains et les pieds, dort à même le sol dont l'herbe piétinée a fini par devenir de la boue et n'a qu'une épaisse peau de bête pour survivre à la fraîcheur de la nuit. Il sera tout de même soulagé de voir que des gens ont été envoyés pour le libérer. Il n'a pas beaucoup d'aide à apporter aux personnages, mais voici les quelques informations qu'il peut leur livrer :

- En temps normal, il aurait été supplicié, mais sa position auprès du sénateur lui a sauvé la vie.
- Uldin n'est pas un tarkhan comme les autres, il rêve plus grand.
- Les hetmans, les chefs de clans, ne sont pas tous d'accord avec les méthodes d'Uldin. Zarug, notamment, un chef farouche et violent, s'emporte souvent contre les originalités du vent d'acier. Il ne serait pas surprenant que Zarug tente quelque chose contre le tarkhan.
- Si Zarug venait à prendre la place d'Uldin, aucun étranger ne sortirait vivant du camp...

MORT AUX CHIENS

Alors que les personnages sont en train de discuter avec Agenor, un groupe de six hommes s'approche de l'enclos. Ils sont interceptés par les deux hommes qui le surveillent pour Uldin. Le ton monte rapidement et les tulwars quittent les ceintures en un éclair. Le combat éclate. Si les PJ n'in-

terviennent pas, les deux gardes sont surpassés et tués. Les six agresseurs pénètrent ensuite dans l'enclos pour tuer Agenor. Si les joueurs ne les empêchent pas, on les ignore, mais s'ils combattent à un moment ou à un autre, leur position sera délicate. En plus du combat qu'ils auront à mener, ils recevront par moment pierres, flèches et purin provenant de l'extérieur de l'enclos, de quoi les blesser ou handicaper leurs actions. Uldin interviendra lui-même au bout d'une dizaine de tours (mais vous pouvez moduler le moment de son arrivée si les PJ sont dans une trop mauvaise posture). Il mettra fin au combat et placera les invités sous sa protection, menaçant d'exil quiconque lève la main sur eux ou sur le prisonnier. Les hommes appartiennent au clan du crin ardent que dirige Zarug. Uldin le convoquera et Zarug, très arrogant, le regard plein de morgue, dira que ses hommes, de braves Daishids respectueux du mode de vie katai, ont pris leur décision d'eux-mêmes. C'est évidemment lui qui en a donné l'ordre, mais il n'est pas suffisamment stupide pour s'en vanter.

Si les gardes d'Uldin chargés de la surveillance d'Agenor ont survécu à l'attaque des hommes de Zarug, ils viendront trouver les PJ pour un concours de boisson, il n'y a pas grand-chose à craindre en cas de refus, si ce n'est un peu de mépris, et le concours se passera dans une ambiance bon enfant alors que sans doute, personne n'est à même de se comprendre du fait de la barrière de la langue. Ses hommes pourraient devenir des alliés potentiels au sein du camp et si un PJ remportait le concours de boisson, il serait même considéré avec un minimum de respect. Il n'est pas impossible qu'on lui fasse, par le biais d'un interprète, la proposition de devenir un membre à part entière de la Horde.

TROISIÈME PARTIE : D'INSOUPÇONNÉS RIVAUX

Au matin, du jour suivant, les personnages verront sortir de la tente d'Uldin, cinq hommes qui ne sont visiblement pas membres de la Horde. Un jet de **Connaissance + Civilisations Très difficile (9)** (le jet devient facile pour des personnages qui sont déjà passés par la cité libre) permet de reconnaître à leur style vestimentaire des gens de Kuuma. Le rendez-vous a dû être organisé très tôt, à moins que le concours d'alcool de la veille n'ait poussé les personnages à dormir un peu trop longtemps.

Si les PJ décident de les aborder, le groupe refusera d'abord de leur parler. S'ils insistent, le chef de ce groupe, Mira, une femme brune d'une trentaine d'années à la peau cuivrée et aux yeux vairons leur dira simplement qu'elle est envoyée par la famille d'Agenor à Kuuma pour récupérer le captif et

le ramener auprès des siens. Elle répondra de façon lapidaire, dans l'attitude de celle qui ne souhaite pas bavarder. En plus de son physique peu engageant, Mira fait vraiment tout pour qu'on ne cherche pas à discuter avec elle. Elle parle néanmoins très bien le tégéen.

Uldin ne tardera pas à convoquer les personnages. Il leur dira que la famille fortunée d'Agenor a dépêché un groupe d'émissaires pour négocier la libération du jeune homme. Ils acceptent de livrer une importante quantité d'acier. Cela peut paraître étonnant, d'une part car Kuuma pourrait légitimement craindre d'armer elle aussi son ennemi, mais également parce qu'une seule cité, même riche ne peut guère être en mesure de livrer une grande quantité d'acier sans s'en priver elle-même. Si les PJ formulent leurs soupçons, le

vent d'acier dira qu'il les a partagés, la femme lui a répondu que si la Horde n'avait jamais pris la cité auparavant, ce n'est pas un peu d'acier qui ferait la différence. Pour ce qui est de la quantité d'acier, Uldin montre un coffre contenant de nombreux lingots. On lui en propose vingt-quatre de plus en acceptant de récupérer le captif une fois le métal livré. Uldin veut bien écouter une contre-proposition, mais il n'a pour l'instant guère de raisons de refuser celle de Kuuma... Il laisse aux PJ jusqu'au lendemain matin pour se décider.

Une fois hors de la tente d'Uldin, les personnages pourront tenter de trouver une solution pour ne pas voir leur protégé s'enfouler. Demetrios, si on lui expose les nouvelles, craindra que tout cela ne soit qu'une belle mascarade imaginée pour forcer la main d'Acrisios. Pour lui, Uldin a organisé cette rencontre afin de faire monter les enchères, car la quantité d'acier dont il est question représente un sacrifice extrêmement pénalisant et périlleux pour une cité telle que Kuuma. Il faut tirer cela au clair, et avec subtilité, car Uldin, comme il l'aura expliqué aux PJ lors du second entretien, a également placé ces émissaires sous sa protection. Une agression ouverte de l'une ou l'autre partie exclurait le coupable des négociations.

LE VER EST DANS LA POMME

Cette partie du scénario est la plus difficile à anticiper. Les joueurs auront sans doute mille idées pour remporter les enchères: éliminer discrètement leurs adversaires, promettre davantage qu'eux à Uldin, négocier avec eux une transaction pour qu'ils leur cèdent le captif, etc. Quoi qu'il en soit, il y a deux éléments essentiels à glisser dans le décor pour leur permettre de découvrir le pot aux roses, à savoir que ces hommes sont envoyés par l'Empire pour récupérer l'espion qu'est Agenor alias Mercurius Acilius.

Lors d'une discussion avec le groupe de Kuuma, un petit détail pourrait retenir l'attention du personnage le plus perceptif ou le plus informé sur l'Empire. Vous pouvez aussi cumuler en décrivant le geste étrange au personnage le plus vigilant et s'il en parle à ses compagnons expliquer à celui qui connaît le mieux l'Empire la signification de ce geste. En effet, les émissaires de Kuuma n'ont guère envie de discuter, ils le font savoir par une froideur ostentatoire, si les personnages insistent néanmoins, l'un des PNJ interviendra en leur demandant d'arrêter. Il joint à sa parole un geste en apparence anodin, mais qui le trahira sans même qu'il s'en rende compte. Au lieu de présenter la paume de sa main pour faire signe à son interlocuteur de s'arrêter, il présente le tranchant. Le geste va très vite, personne n'y prête d'abord la moindre attention, mais une fois que les personnages finissent par s'éloigner des émissaires de Kuuma, l'un d'entre eux réalise tout à coup qu'il a déjà vu ail-

leurs cette façon bien singulière de dire « stop » de la main. Et c'est un geste que seuls les membres de l'Empire utilisent couramment.

S'il venait au PJ l'idée de vouloir confronter les Impériaux, il se heurterait à un déni entêté. Le geste ne veut rien dire, son auteur a très bien pu faire un geste qui n'avait rien à voir avec la discussion, tant d'histoires pour un détail, cela frise le ridicule. Bref, il n'y a rien à en tirer. En revanche, un vent de panique va commencer à souffler parmi les émissaires, car si Uldin apprend qu'il a affaire à des Impériaux, il risque de se montrer beaucoup moins accueillant. Si les personnages ont fait part de leurs soupçons aux Impériaux et seulement dans ce cas, ces derniers profiteront de l'attentat du soir pour s'enfuir avec Agenor (ou tenter de le faire).

L'autre élément qui peut alerter les personnages sur l'identité véritable des émissaires et d'Agenor, c'est l'entretien qu'ils auront. Vous pouvez placer cette visite comme bon vous semble, mais de près ou de loin, il est essentiel que les personnages entendent les premiers mots de cet échange: « *C'est fort aimable d'avoir fait le déplacement jusqu'ici.*

— *J'ai toujours aimé la marche. »*

Vous vous souvenez? C'est exactement le même échange auquel les personnages ont assisté à Thalos. Et l'homme qui y avait formulé cette réponse était justement soupçonné d'œuvrer pour le Soleil Noir... Si l'un de vos joueurs vous le fait remarquer avant que vous ne le souligniez vous-même, n'hésitez pas à lui offrir 1D d'expérience supplémentaire à la fin de la partie.

L'évidence devient difficile à ignorer: Agenor est un espion à la solde de l'Empire.

Si les personnages avaient besoin d'étayer leurs soupçons et d'être sûrs d'eux avant de passer à l'action, vous pouvez évoquer la prière de minuit à laquelle les Impériaux sont théoriquement tenus de se conformer. De fait, si l'on tend l'oreille vers la tente des émissaires, on peut les entendre murmurer indistinctement. Ils pourraient ne pas s'acquitter de cette prière durant leur mission, mais ils restent des fidèles convaincus. Agenor, lui, plus habitué à se cacher depuis quatre ans, prie dans sa tête dans la position qu'il adopte pour dormir. Sa tête est orientée vers Lux, mais cela peut être le fruit du hasard...

CHOISIR AVEC SAGESSE

Que vont décider les joueurs? Si vous pratiquez le jeu de rôle depuis suffisamment longtemps, vous savez sans doute qu'il est impossible de l'anticiper. Essayons toutefois d'envisager plusieurs options possibles:

L'ART DE DOMPTER LE CHAOS

Si vous décidez d'utiliser des jets de dés pour que vos joueurs remarquent le geste insolite ou se remémoient la phrase prononcée par l'espion présumé dans les rues de Thalos, vous prenez le risque de laisser vos joueurs passer à côté d'une information capitale. En règle générale, une information que vous souhaitez donner aux joueurs ne doit jamais être soumise à un jet de dés, car c'est prendre le risque de se confronter à l'échec. Pourtant, vous pourriez prendre le parti de la vraisemblance. Après tout, on ne démasque pas aussi facilement des espions entraînés. Vous pouvez donc décider qu'Agenor, s'il n'a pas été démasqué retourne auprès d'Acrisos à condition que les joueurs parviennent à s'acquitter de leur mission, mais qu'il disparaîtra quelque temps plus tard. Votre campagne pourrait alors prendre une tournure qui chamboule la politique des Terres Sauvages. Les informations rassemblées par Agenor sont à même de permettre à l'Empire de remporter une future guerre de conquête en Tégée...

- **S'en tenir au plan.** Les personnages sont payés pour négocier la libération du captif et le ramener, ils ne devront pas de leur cap et trouvent une offre alléchante à faire à Uldin. Une fois le captif de retour à Thalos, il appartiendra aux joueurs de dénoncer ou non le traître, voire de ne pas le dénoncer pour pouvoir le faire chanter en cas de besoin. Si les personnages révèlent la trahison à Acrisos, celui-ci floué par son amant entrera progressivement dans une colère noire avant de le massacer avec une statuette de bronze. Il fera évacuer son cadavre en toute discrétion et continuera sa vie comme si de rien n'était, ses proches le trouveront néanmoins morne et froid pendant plusieurs mois.
- **Tuer le traître.** Pour éviter que trop d'informations sensibles ne parviennent entre les mains de l'Empire si celui-ci parvient à récupérer son espion, les joueurs pourraient être tentés de tuer Agenor et de faire disparaître avec lui ses secrets. Uldin ne le verra pas d'un très bon œil, mieux vaut être discret. Quant à Acrisos, il n'en tiendra pas rigueur au personnage à la seule condition que la trahison soit certaine. Dans le cas contraire, les personnages hériteraient d'un ennemi mortel.
- **Confronter les Impériaux et les compromettre face à Uldin.** Lequel les fera cuire à la broche (au sens propre) pour s'être joué de lui. Pourvu que les joueurs soient suffisamment persuasifs. Car les Impériaux sont retors et pourraient accuser les personnages de duplicité ou d'être eux-

mêmes des espions si les PJ tardent à agir après les avoir démasqués.

- **Traiter avec les Impériaux.** Les joueurs pourraient proposer aux Impériaux de se retirer de la course contre rétribution ou les faire chanter au sujet de leur véritable identité pour les pousser à se retirer du marché.
- **Profiter de la confusion.** Lors de l'attentat de Zarug, les PJ pourraient profiter du chaos de la bataille pour se débarrasser de leurs rivaux, pour emporter Agenor ou pour briller devant Uldin afin de s'en faire bien voir (notamment en combattant à ses côtés ou en lui sauveant la vie).

L'attentat de Zarug

Aux alentours de deux heures du matin, en plein cœur de la nuit, Zarug et la cinquantaine d'hommes qui constituent son clan passent à l'action. Ils progressent discrètement jusqu'à la tente d'Uldin, prennent par surprise ses gardes et encerclent rapidement sa tente pour y mettre le feu. Tout le campement se met bientôt en émoi et de nombreux hommes d'Uldin viennent s'en prendre à Zarug. Il faut parvenir à se frayer un chemin jusqu'à Uldin en moins de 10 tours pour l'aider à sortir de la tente avant qu'il ne meure asphyxié.

Cette scène est d'une grande confusion, il est impossible de reconnaître les alliés des adversaires, la fumée rend l'atmosphère irrespirable, le feu fait danser des ombres terrifiantes qui semblent combattre au milieu des hommes, les chevaux effrayés par le feu hennissent et renâclent avec fureur. La

L'IMPUISANCE DE DEMETRIOS

Les personnages seront sans doute tentés de se tourner vers Demetrios pour savoir ce qu'il faut faire d'Agenor. S'il apprend que le prisonnier est un traître à la solde de l'Empire, il sera écœuré. Il ne saura pas plus que les personnages ce qu'il convient de faire et se trouvera paralysé par la perplexité. Si on lui souligne la responsabilité que son maître a fait reposer sur lui, il n'en refusera pas moins de décider du sort d'Agenor. S'il est acculé, il finira par avouer que le jeune homme n'est pas un conseiller, qu'il est inconnu au palais en dehors de quelques personnes de confiance. Agenor est l'amant d'Acrisos. Si l'homosexualité n'est pas un tabou pour les Tégéens, elle ne s'expose que rarement en public, mais surtout la respectabilité de père de famille traditionnel que s'est bâtie le sénateur est au centre de son ascension, celle-ci souffrirait mal un adultère. Si les gens étaient mis au courant d'une telle hypocrisie, ce pourrait être la fin de sa carrière.

folie s'empare du camp. Au milieu de tout cela, les Impériaux tenteront de s'échapper avec Agenor si les joueurs les ont démasqués et le leur ont fait savoir. En revanche, si les espions se croient toujours sous couverture, ils combattront aux côtés de Zarug, car sa stupidité leur paraît plus profitable à l'Empire que les ambitions d'Uldin. Ils savent qu'ils pourront demander à repartir avec Agenor s'ils permettent à Zarug de remporter la victoire. Le Hetman est une brute épaisse, s'il affronte Uldin en duel, ce dernier n'a pas l'ombre d'une chance, il faut absolument que les joueurs s'en mêlent sans quoi Zarug tue le vent d'acier et prend sa place. Pour gérer cette escarmouche à grande échelle, partez du principe que Zarug réussit sa prise de pouvoir si les PJ ne s'en mêlent pas. Tuer Zarug est le moyen le plus sûr de mettre un

terme à la bataille. À vous de voir combien de Daishids vous souhaitez opposer aux joueurs avant qu'ils n'atteignent leur virulent hetman.

Si les Impériaux tentent de s'emparer d'Agénor la scène peut constituer un véritable dilemme, car les joueurs ne pourront pas être partout à la fois et le groupe entier ne sera pas de trop pour défaire les espions. Cependant, peut-être que les PJ pourraient compter sur l'aide des gardes avec lesquels ils se sont liés. Peut-être encore que celui des PJ qui s'est livré à un duel et l'a remporté sans tuer son adversaire pourrait rallier à lui une poignée de Daishids respectueux de sa valeur.

CONCLUSION

La fin de ce scénario dépend énormément des actions des personnages. S'ils ont sauvé la vie d'Uldin, celui-ci leur offrira des chevaux de la Horde en remerciement et s'engagera à ce que ses hommes ne les attaquent pas tant qu'ils arboreront un foulard pourpre à l'épaule. Il se montrera prêt à leur rendre Agenor, mais les joueurs devront l'aider à organiser une rencontre avec Acrisios, car l'idée d'une alliance a fait son chemin dans son esprit et il voit là l'occasion de faire front contre l'Empire. Les Impériaux accepteront humblement leur défaite s'ils n'ont pas été démasqués, mais devanceront les PJ pour les attaquer sur le chemin de leur navire. Si les Impériaux ont été démasqués et n'ont pas pu s'enfuir, ils seront faits prisonniers, Uldin leur fera révéler tout ce qu'ils savent sous la torture et se débarrassera d'eux. Les joueurs ont une grande liberté dans leur façon d'achever leur mission et quoi qu'il en soit, cela vous demandera forcément d'improviser un peu. Si par malheur toutefois, Zarug parvenait à prendre la place d'Uldin, les joueurs auraient intérêt à fuir rapidement, avec ou sans Agenor.

EXPÉRIENCE

Voici une fourchette indiquant le nombre de dés d'Expérience gagnés par les joueurs lors de ce scénario :

Danger - Mineur à Exceptionnel: de 1D à 3D d'Expérience, selon si les PJ ont confronté Zarug et ses hommes, voire sauvé la vie d'Uldin. Provoquer inutilement des Daishids n'augmente pas le niveau de Danger, tout comme le fait d'affronter la créature de l'île.

Découvertes - Anecdotiques à Majeures: de 0D à 2D d'Expérience, selon si les PJ sont dans les bonnes grâces d'Uldin, ou font chanter Acrisios ou les Impériaux. Si les personnages ne tirent aucun parti de cette aventure, il ne gagne pas de dés d'Expérience de Découverte.

Durée - Mineure à Majeure: 1D ou 2D d'Expérience, selon les différentes péripéties rencontrées durant leur voyage.

ANNEXE : CARACTÉRISTIQUES DES PNJ

Demetrios

Menace : **Mineure** / Expérience : **Confirmé** / Rôle : **Secondaire**

Attaque	3D	Contact	5/7
Action	3D	Spécialité	5D
Relances	0D	Réserve	1D
Réaction	3D+1		
Arme	aucune		
Armure	aucune		
Blessures	Légères (1)	Graves (4)	Mortelles (7)
	O	O	O

Acrisos Paramenos

Signe : l'Enfant	Peuple : Tégée		
Âge : Adulte	Instinct : L'Architecte		
Caractéristiques : Puissance 2D, Résistance 2D, Précision 2D, Réflexes 2D, Connaissance 3D, Perception 3D, Volonté 4D, Empathie 3D			
Compétences : Débutant - Éclats, Mélée, Monture, Territoire, Voyage ; Confirmé - Arts, Discréption, Mythes, Panthéons ; Expert - Cité, Runes, Vigilance ; Maître - Civilisations, Relationnel (politique)			
Réserves : Effort 8D, Sang-froid 12D			
Aspects : Humanité 2D, Divinité 2D			
Blessures	Légères (4)	Graves (6)	Mortelles (10)
	OOOO	OOO	OO

Élu de Medlekh (Rencontre)

Essences primaires :	Humain, Soleil		
Essences secondaires : Air, Lunes			
Capacités d'Éclat (connaissance) : Synergie (+1D sur les jets de Connaissance), Don de Babel, Omnipotence passagère			
Faveurs : Air - Murmure ; Humain - Adaptabilité, Ataraxie, Don de l'humanité, Incarnation de l'Homme ; Soleil - Aura impérieuse, Déjà-vu, Nature véritable			
Blessures	Légères (2)	Graves (5)	Mortelles (9)
	OOOO	OOO	OO
Possessions : poignard, dommages 2 (T), tunique, Éclat - anneau d'or orné d'une agate			

Garde personnel du sénateur

Menace : **Mortelle** / Expérience : **Expert** / Rôle : **Mineur**

Attaque	6D	Contact	5/7/9
Action	4D	Spécialité	6D
Relances	1D	Réserve	0D
Réaction	3D		
Arme	épée courte, dommages 5 (T)		
Armure	cuirasse, partielle (2/2/3)		
Blessures	Légères (3)	Graves (6)	Mortelles (10)
	OOO	OO	OO

Brigand opportuniste

Menace : **Mineure** / Expérience : **Débutant** / Rôle : **Mineur**

Attaque	3D	Contact	7
Action	3D	Spécialité	4D
Relances	0D	Réserve	0D
Réaction	3D		
Arme	épée courte, dommages 2 (T), dague, dommages 1 (T)		
Armure	aucune		
Blessures	Légères (1)	Graves (4)	Mortelles (7)
	O	O	O

Le monstre de l'île

Attaque	6D	Contact	5/7
Action	3D	Spécialité	5D
Relances	1D	Réserve	2D
Réaction	3D+2		
Arme	tentacules, dommages 5 (C), Rapide (2) ou griffes, dommages 6 (P ou T)		
Armure	peau épaisse, intégrale (4)		
Blessures	Légères (4)	Graves (6)	Mortelles (10)
	OOOO	OOO	OO

Note : la difficulté des actions d'attaque et de défense du monstre de l'île n'est augmentée que de 1 pour chaque action supplémentaire du tour.

Cavalier type de la Horde

Menace: **Sérieuse** / Expérience: **Confirmé** / Rôle: **Mineur**

Attaque	4D	Contact	5/7
Action	3D	Spécialité	5D
Relances	0D	Réserve	0D
Réaction	3D		
Arme	tulwar, dommages 3 (T), arc léger, dommages 3 (P)		
Armure	cuir renforcé, partielle (2/1/3)		
Blessures	Légères (2)	Graves (5)	Mortelles (8)
	OO	O	O

Daishid respecté de la Horde

Menace: **Majeure** / Expérience: **Confirmé** / Rôle: **Secondaire**

Attaque	5D	Contact	5/7
Action	3D	Spécialité	5D
Relances	0D	Réserve	1D
Réaction	3D+1		
Arme	tulwar, dommages 4 (T), arc léger, dommages 3 (P)		
Armure	cuir renforcé, partielle (2/1/3)		
Blessures	Légères (2)	Graves (5)	Mortelles (9)
	OO	OO	O

Uldin, le vent d'acier

Signe: le Vautour **Peuple:** Horde

Âge: Adulte **Instinct:** L'Épée

Caractéristiques: Puissance 3D, Résistance 2D, Précision 3D, Réflexes 2D, Connaissance 3D, Perception 2D, Volonté 3D, Empathie 2D

Compétences: Débutant - Adresse, Civilisations, Soins; Confirmé - Bouclier, Discréption, Lancer, Lunes; Expert - Athlétisme, Corps à corps, Mêlée (tulwar), Relationnel (Intimidation), Territoire (Horde), Tir; Maître - Monture, Vigilance, Voyage

Techniques: attaque précise (Mêlée, Tir), parade armée

Réserves: Effort 11D, Sang-froid 10D

Blessures	Légères (2)	Graves (5)	Mortelles (9)
	OOOO	OOO	OO

Possessions: tulwar, dommages 4 (T), arc lourd, dommages 4 (P), armure de cuir renforcé de qualité, intégrale (2/2/4), mobilité (I), bouclier léger (1/2/2)

Agenor alias Mercurius Acilius

Signe: le Chat **Peuple:** Empire du Soleil Noir

Âge: Jeune **Instinct:** La Main

Caractéristiques: Puissance 1D, Résistance 2D, Précision 2D, Réflexes 3D, Connaissance 2D, Perception 2D, Volonté 3D, Empathie 3D

Compétences: Débutant - Arts, Athlétisme, Runes, Voyage; Confirmé - Adresse, Cité, Civilisation, Mêlée (dague); Expert - Discréption, Relationnel (manipulation, mensonge), Vigilance

Réserves: Effort 8D, Sang-froid 10D

Blessures	Légères (2)	Graves (5)	Mortelles (9)
	OOOO	OOO	O

Possessions: une simple tunique

Mira, chef des espions

Signe: le Tourbillon **Peuple:** Empire du Soleil Noir

Âge: Adulte **Instinct:** L'Épée

Caractéristiques: Puissance 3D, Résistance 3D, Précision 2D, Réflexes 3D, Connaissance 2D, Perception 3D, Volonté 2D, Empathie 1D

Compétences: Débutant - Cité, Relationnel, Voyage; Confirmé - Adresse, Athlétisme, Lancer, Monture, Soins; Expert - Bouclier, Corps à corps, Discréption, Runes; Maître - Mêlée (épée courte), Vigilance

Techniques: coup bas (Mêlée), ouverture, polyvalence, pugiliste

Réserves: Effort 11D, Sang-froid 8D

Blessures	Légères (3)	Graves (6)	Mortelles (10)
	OOOO	OOO	OO

Possessions: épée courte, dommages 4 (T), armure de cuir renforcé, intégrale (2/2/4), mobilité (II)

Note: Mira parle l'imperi, le babelite, le tégén et le katai.

Espion de l'Empire

Menace: **Majeure** / Expérience: **Confirmé** / Rôle: **Secondaire**

Attaque	5D	Contact	5/7
Action	3D	Spécialité	5D
Relances	0D	Réserve	1D
Réaction	3D+1		
Arme	épée courte, dommages 4 (T), dague, dommages 3 (T)		
Armure	aucune ; ou cuir, partielle (1/1/2)		
Blessures	Légères (2)	Graves (5)	Mortelles (9)
	OO	OO	O

Note: les Espions de l'Empire peuvent enduire leurs dagues de venin du serpent-scorpion (cf. livre de base de GODS, page 361)

Zarug, hetman du clan du crin ardent

Signe: le Navire

Peuple: Horde

Âge: Adulte

Instinct: Le Fléau

Caractéristiques: Puissance 3D, Résistance 3D, Précision 2D, Réflexes 3D, Connaissance 2D, Perception 2D, Volonté 3D, Empathie 1D

Compétences: Débutant - Soins ; Confirmé - Bouclier, Lunes, Pistage, Relationnel (intimidation), Tir (arc lourd), Vigilance ; Expert - Athlétisme, Corps à corps, Lancer, Territoire, Voyage ; Maître - Mêlée (lance, tulwar), Monture

Techniques: coup bas (Mêlée), désarmement (Mêlée), ouverture, parade améliorée, pugiliste

Réserves: Effort 11D, Sang-froid 8D

Blessures	Légères (3)	Graves (6)	Mortelles (10)
	OOOO	OOO	OO

Possessions: tulwar, dommages 4 (T), lance, dommages 4 (P), arc lourd, dommages 4 (P), armure de cuir renforcé de qualité, intégrale (2/2/4), mobilité (I), bouclier léger (1/2/2)

CARNET DE ROUTE DE L'ORACLE

GARDEZ-MOI DE MES AMIS

Thème: diplomatie et contre-espionnage en territoire barbare. Trahison, rébellion, et fleuve de sang.

Synopsis

Après avoir escorté un messager à bout de forces jusqu'au sénateur de Thalos, les PJ sont chargés de négocier discrètement la libération d'un de ses proches conseillers retenu prisonnier par la Horde. Uldin, le vent d'acier, semble toutefois plus ouvert à la discussion que les hetmans et tarkhans habituels. Après un voyage tumultueux par la mer et une rencontre musclée avec les Daishids, les joueurs devront déployer toute leur subtilité pour mener les négociations. Ils découvriront peut-être à la fin que l'otage est en réalité un espion à la solde de l'Empire...

Générique

Acrisios	Sénateur de Thalos. L'homme le plus puissant du Sénat et de la Tégée. L'employeur des personnages.
Agenor	Amant du sénateur, capturé par la Horde. C'est un espion de l'Empire.
Alexos	Messager envoyé par Uldin pour prévenir le sénateur de la capture d'Agenor. C'est un serviteur fidèle qui ignore tout de la véritable identité de celui qu'il sert.
Demetrios	Serviteur du sénateur. Austère et discret. Il est la bouche et les oreilles d'Acrisios.
Mira	Espionne de l'Empire se faisant passer pour un messager au service de la famille d'Agenor à Kuuma.
Uldin, le vent d'acier	Tarkhan de la Horde. Chef dont le pouvoir va croissant. Dirigeant éclairé qui voit plus loin que le jour présent.
Zarug	Hetman belliqueux désireux de faire tomber Uldin qu'il accuse de ne pas agir en membre de la Horde.

PREMIÈRE PARTIE - THALOS, LA MER NOIRE

Les personnages sont interpellés par **Alexos** qui se trouve épuisé au point de ne plus pouvoir marcher. Ils l'accompagnent jusqu'au palais du sénateur, lequel les contactera le lendemain pour leur demander de libérer l'un de ses proches conseillers, **Agenor**, retenu par la Horde. Après quelques préparatifs et un voyage périlleux sur la mer Noire, les personnages arrivent aux abords du vaste camp de la Horde.

- Rencontrer **Acrisios** en toute discrétion.
- Accepter sa mission pour négocier la libération d'**Agenor**.
- Traverser la mer Noire pour rejoindre le fleuve Silencieux.
- Survivre à la tempête et remettre le navire en état.
- Atteindre le camp de la Horde.

DEUXIÈME PARTIE - LE CAMP

Les joueurs une fois arrivés à destination doivent prouver leur valeur et leur bravoure pour espérer rencontrer **Uldin**. Ils devront mener les négociations avec souplesse pour trouver un terrain d'entente avec le tarkhan. Celui-ci désire de l'acier, mais les personnages savent que le sénateur préfère éviter d'armer son ennemi.

- Se faire accepter dans le camp.
- Passer les épreuves pour pouvoir accéder à **Uldin**.
- Discuter avec **Agenor**.
- Apprendre la situation dans le camp et notamment l'opposition de **Zarug** vis-à-vis de son tarkhan.
- Empêcher les hommes de **Zarug** d'assassiner **Agenor**.

TROISIÈME PARTIE - LES ESPIONS

De nouvelles personnes, a priori venant de Kuuma, ont rencontré **Uldin** tôt dans la matinée. Les négociations donnent très envie à **Uldin** de faire affaire avec eux. Mais les joueurs découvrent qu'il s'agit d'espions à la solde de l'Empire. **Agenor** lui-même est un traître. Il va donc falloir trouver un moyen de convaincre le tarkhan et se décider quant à l'avenir d'**Agenor**.

- En apprendre autant que possible sur les espions.
- Convaincre **Uldin** de ne pas faire affaire avec eux.
- Démasquez les traîtres.
- Empêcher la prise de pouvoir de **Zarug**.
- Empêcher la fuite d'**Agenor**.
- Conclure un marché profitable avec **Uldin**.
- Décider du destin d'**Agenor**.

FORT SILENIUS

Ce scénario est prévu pour un groupe de quatre à six Élus de niveau « Héroïque » (au stade de la Rencontre). Bien que ce scénario ne présente pas de combat obligatoire contre des adversaires mortellement dangereux, le risque de voir mourir un ou plusieurs personnages dans sa dernière partie est bien réel.

SYNOPSIS

Depuis Maraban, la Cité aux Esclaves du nord de Sabaah dans le royaume de Babel (bien que d'autres points de départ soient envisageables), les PJ seront missionnés pour enquêter sur la disparition de navires faisant commerce avec Avhorae. Ils auront tout d'abord maille à partir avec des bandits, mais c'est dans un fort sur lequel circulent des légendes plus invraisemblables les unes que les autres qu'ils termineront leur expédition.

Ils croiseront quelques personnages importants des Terres Sauvages, avec lesquels ils seront libres de collaborer ou non. Mais surtout, ils auront un choix moral à faire, un choix dont ils ne percevront peut-être pas immédiatement les conséquences : dans le Fort, un Prodigie sert à la réalisation de rituels dont le coût est élevé. *Les Prodiges sont décrits dans le Livre de l'Oracle en page 52.*

Implication des joueurs

Les groupes suivant l'Instinct de l'Architecte seront sans doute intéressés par l'idée de s'assurer de bonnes relations avec un ensemble puissant de guildes, ceux suivant l'Instinct de l'Épée ou de la Main pourront être ravis de mettre leurs talents au service d'une cause bien rémunérée, ceux suivant le Masque seront probablement intrigués par les disparitions et la perspective de visiter un fort prétendument abandonné. Enfin, ceux dont l'Instinct est celui du Gardien, s'ils rechignent à aider des esclavagistes assumés, penseront peut-être avant tout aux innocents qui disparaissent.

PROTAGONISTES

• **Ulthul Ishtarazud, administrateur du Conseil des guildes (Maraban):** le langage posé et l'élocution d'Ishtarazud dénotent une éducation dans les plus hautes sphères de la société. Il est suivi comme son ombre par un garde du corps qui tente tant bien que mal de res-

ter à la hauteur du remuant administrateur, lequel ne lui prête pour sa part aucune espèce d'attention. Il semble hautain et dit ce qu'il pense sans détour, se pensant intouchable grâce à sa position privilégiée. Il est néanmoins sincèrement soucieux du développement économique de Maraban et à l'écoute des problèmes que les guildes lui font remonter.

• **Arkram, chef des bandits du Bastion, lieutenant des Nabûpesar:** gosse des rues de Maraban, habile chapardeur, Arkram a toujours survécu grâce à son agilité. Ses talents lui ont permis de se faire rapidement une place au sein de la Guilde des Ombres et d'y gravir les échelons. En grandissant, il a également développé ses aptitudes martiales, seul moyen de conserver sa place, faisant de lui un combattant d'un niveau respectable. Sa fidélité à Sargan lui accorda une place de choix lorsque ce dernier prit la tête de la Guilde, la renommant Nabûpesar. Il prit alors la tête d'une ancienne place forte que le groupe venait de découvrir plus au nord de Maraban.

• **Le Chercheur d'Élus:** il se présente comme un érudit ou comme un marchand, selon la situation ; le Chercheur d'Élus ne révèle ce titre qu'à ceux à qui il estime pouvoir accorder sa confiance, et ils sont bien peu nombreux. Néanmoins, les Élus en font habituellement partie. Il revêt en général une tenue de voyageur ayant visiblement vécu quoique toujours en très bon état. Il se fait parfois accompagner de mercenaires, quand les lieux dans lesquels il se rend représentent un danger qu'il ne saurait combattre seul. Pour de plus amples informations sur le Chercheur d'Élus, reportez-vous au *Livre de base de GODS*, page 367, et au *Livre de l'Oracle*, page 76.

• **Naraya, capitaine de la compagnie de Crysomalos:** benjamine d'une fratrie qui comportait quatre garçons, Naraya a toujours suivi ses frères, quoi qu'ils fassent. C'est donc naturellement que, comme eux, elle embrassa la voie militaire, s'engageant dans la milice de Massûd, une petite

cité au sud de la capitale khalistani. Mais sa soif d'aventures ne fut pas comblée et elle rejoignit les rangs d'une compagnie tégéenne de mercenaires qui recrutait dans les environs. Dotée d'un fort caractère, elle a su se faire respecter de ses homologues masculins, se voyant même confier un détachement de troupes. Escorter le Chercheur d'Élus est sa première mission en tant que capitaine, et elle n'entend pas échouer. Elle se distingue sur le champ de bataille par sa férocité, mais aussi par son style de combat. Elle utilise en effet deux épées au lieu de la lance et du pavois habituellement portés par la compagnie. Ses armes pendent dans leur fourreau, à chaque hanche, lorsqu'elle ne se bat pas.

• **Arson Almendi, bourgmestre de Soldiner:** la longueur du mandat du bourgmestre de Soldiner ferait pâlir n'importe quel politicien des Terres Sauvages. Plusieurs siècles auparavant, il accepta un pacte proposé par Meleth, le Maudit, afin de sauver sa ville d'une destruction certaine. Les habitants de Soldiner sont depuis ce jour virtuellement immortels. Bien que regrettant parfois son geste, il est incapable de revenir sur sa décision, chaque jour de plus en plus effrayé par la mort. Grâce aux rituels de Meleth, le cycle d'Akhat est une promesse d'éternité pour Soldiner. Désormais erratique, il pousse Almendi à prendre des risques pouvant attirer l'attention sur la ville et ses habitants.

• **Mina, porteuse d'Éclat et gardienne du Fort Silenius:** arrivée au sein d'une vaste troupe d'aventuriers bien décidés à piller les richesses supposées du vieux fort abandonné, Mina eut la surprise de les voir tous sombrer peu à peu dans la folie, certains s'entretenant ou s'entredévorant,

d'autres se jetant du haut des fortifications. Elle-même ne fut pas atteinte, car la crainte que lui inspira le fort la conduisit à rester en arrière, presque en lisière de forêt. C'est là, alors qu'elle observait incrédule le spectacle de ses anciens compagnons devenus fous, qu'elle rencontra Meleth, le maître des lieux, et qu'elle se mit à son service. Il lui offrit un pendentif orné d'une perle, un bijou qui agit comme un Éclat et qui est lié au Maudit. Il lui révéla également certains de ses secrets, et elle prit la charge de garder le Fort en son absence, ce qu'elle fait encore plusieurs siècles plus tard. Mais son Éclat ne la protège pas complètement et les années ont fini par la rendre irrémédiablement et complètement folle. Une folie qui sait toutefois se montrer discrète, certains sujets parvenant à l'ancrer dans la réalité. C'est le cas de ses « protégés », des anthropophages corrompus par le Fort, donc certains parmi les plus vieux sont d'anciens compagnons d'armes. Mina parle toujours d'une voix douce et paraît totalement inoffensive. Mais elle révèle sa dangerosité dès lors que quiconque s'en prend à elle, aux occupants du Fort, à son maître ou au Prodigé. Son Éclat est lié à l'Essence des Lunes, mais il est également lié au Prodigé et au pendentif que Meleth offrit au bourgmestre de Soldiner quelques années plus tard. Il se pourrait que les trois éléments fassent partie d'un même tout.

• **Meleth, Maître du Fort Silenius:** Meleth, le Maudit, consacre ses recherches à la destruction du Néant et le Fort n'est que l'un des nombreux lieux où il mène ses expériences. Ses plans étant menés à long terme, bien plus que l'espérance de vie des humains, il ne voit ces derniers que comme des pions, Élus inclus. Vous trouverez plus d'informations sur Meleth dans le *Livre de l'Oracle*, page 79.

PREMIÈRE PARTIE : MARABAN, ROYAUME DE BABEL

UNE OFFRE QUE L'ON NE PEUT REFUSER

Qu'ils viennent d'arriver en ville ou qu'ils aient déjà pris leurs quartiers, les PJ sont constamment interpellés par des marchands alors qu'ils déambulent dans Maraban. Bijoux, armes, nourriture, mais aussi services et surtout esclaves, tout est prétexte à s'attarder devant leurs étals. Les yeux exercés des marchands les ont immédiatement identifiés par leur allure, leur attitude ou leur tenue comme des aventuriers. Le grand marché aux esclaves, qui fait la fierté de la ville, vient de commencer, celle-ci est donc particulièrement animée.

Tandis que la garde patrouille, vigilante mais paisible, un homme arpente inlassablement les allées. L'administrateur du Conseil des guildes, un petit homme nerveux et replet du nom d'Ishtarazud, veille au bon déroulement du marché. Croisant une première fois les PJ, il les fixe un moment, ayant l'air de les jauger, avant d'être pris à partie par deux bijoutiers qui se disputent un emplacement. Le regard insistant de l'administrateur peut être repéré par un jet de **Perception + Vigilance Difficile (7)**, assorti d'un **Handicap (1)** en raison de la foule présente à cette heure. Qu'ils passent leur chemin ou l'abordent, l'homme est trop occupé pour se soucier d'eux pour le moment. Il se présentera à eux plusieurs minutes plus tard, s'ils s'attardent au marché, ou quelques

heures après, à leur auberge. Les personnages ne peuvent échapper à son réseau d'informateurs, un outil indispensable quand on veut superviser l'ensemble du commerce dans une telle ville marchande. C'est donc sans ambages qu'il les aborde, sûr de sa position et de sa proposition. Il ne manquera pas, avant d'annoncer la raison de sa visite, de leur faire servir le meilleur breuvage de l'établissement. S'ils sont toujours au marché, il leur propose à la place de venir se désaltérer dans un troquet de sa connaissance, lequel se révèle être un établissement haut de gamme. Dans les deux cas, il se contente d'un claquement de doigts en direction de l'aubergiste qui s'emprèse de lui préparer une alcôve, quitte à en déloger les précédents occupants. L'aubergiste s'occupera lui-même du service avec zèle.

Une fois installé, Ishtarazud se présente de nouveau et assure aux personnages qu'il parle au nom du Conseil des guildes de Maraban. Un jet de **Connaissance + Cité Difficile (7)**, **Facile (5)** pour un Babelite, permet de déduire qu'il appartient à la caste des Ulthuls (en tant que dirigeant du Conseil des guildes). Il requiert leur assistance et leur apprend que le Conseil serait disposé à les rémunérer à hauteur de 150 sabiirh par personne, dont 30 d'avance pour couvrir les frais nécessaires au voyage, notamment la dîme que prélève la ville de Soldiner, point de passage obligatoire sur le trajet vers Avhorae. C'est une somme importante, suffisamment pour qu'il refuse d'aller au-delà. Il propose directement son prix maximal car il a confiance non pas dans les personnages, mais dans le jugement qu'il s'est fait d'eux. Il entend ainsi assurer tout le crédit que les guildes portent à cette affaire. Il espère également qu'ils seront conscients des bénéfices qu'ils pourront gagner à s'attirer les bonnes grâces de marchands dans une ville où pratiquement tout peut s'acheter. S'il capte leur attention, il est alors prêt à détailler sa proposition.

« Aventuriers, le Conseil des guildes est inquiet. Même si les tensions entre nos deux nations sont bien réelles, le commerce est plutôt florissant entre notre cité et le royaume septentrional d'Avhorae. Nos caravanes ont l'habitude d'emprunter le Siirh et, occasionnellement, la grande route qui suit peu ou prou le cours du fleuve. L'itinéraire est connu, les caravanes solidement escortées et les attaques de pillards sont des menaces maîtrisables. »

Il marque un temps d'arrêt avant de reprendre son récit.

« Mais, depuis des décennies, ou depuis toujours peut-être, il arrive que pendant une période donnée toutes les caravanes qui empruntent le fleuve disparaissent corps et biens. Et ce, qu'elles partent de Maraban ou qu'elles en viennent. Aucun survivant, jamais. Il est probable qu'ils soient emmenés au Fort Silenus, que l'on aperçoit au pied de la montagne, car en dehors de Soldiner, c'est la seule construction à des centaines de kilomètres à la ronde. J'avais envisagé

d'envoyer un détachement d'Ahabas enquêter sur place, mais le Conseil de la ville s'y est opposé, craignant le signal qu'enverraient des gens d'armes en dehors de nos frontières officielles. Les caravanes qui ont la chance de ne pas se faire attaquer ont rapporté avoir vu les restes des expéditions qui les ont précédées mais, par peur de subir le même sort, elles n'ont jamais pris la peine de s'arrêter. La ville de Soldiner, construite sur la rive ouest du fleuve, a elle-même constaté un arrêt brutal de l'activité économique durant ces périodes, même si personne n'y a mentionné d'attaques de pillards. Bien sûr, beaucoup de marchands craignent désormais d'envoyer leurs caravanes, et c'est la raison pour laquelle le Conseil des guildes a interdit toute expédition le temps que la lune disparaîsse, mais cela nuit au commerce, comme vous pouvez vous en douter. Il reste évidemment la possibilité d'emprunter la grande route vers le nord, ce que font d'ailleurs les caravanes faute de mieux, mais les temps de trajet ne sont pas les mêmes. Particulièrement au retour, quand il suffit de suivre le cours du fleuve. Après consultation des meilleurs spécialistes de tout le royaume, ce sont les astrologues qui nous ont apporté un début d'explication : les périodes sont toujours celles où Akhat, la mauvaise lune, est visible. Lune sombre, lune funeste, toutes ces choses dans lesquelles je ne suis pas versé jouent, d'une manière ou d'une autre, un rôle dans cette affaire.

Or, une nouvelle mauvaise lune se profile, on pourra commencer à apercevoir son sinistre disque dès cette nuit. C'est pourquoi je vous demande, aventuriers, de bien vouloir enquêter pour le compte de Maraban ; vous recevrez pour cela, comme je l'ai évoqué précédemment, la somme de 150 sabiirh chacun. Nous vous fournirions un navire, un équipage compétent, et des provisions en quantité suffisante qui vous permettront de faire l'aller-retour jusqu'en Avhorae. L'embarcation sera chargée de poteries sans intérêt afin de passer pour un navire marchand. »

Il se redresse sur son siège, se calant contre son dossier, alors qu'il livre son analyse personnelle.

« Si vous voulez mon avis, c'est un coup de Kuuma. Cette cité libre (il prononce ce mot comme une injure) est aux abois. Vous n'êtes pas sans savoir que les sauvages de la Horde la harcèlent, au point qu'on y envie la paix que connaît notre glorieuse nation. Je pense qu'ils donneraient cher pour que cesse définitivement le commerce avec Avhorae, car cela leur permettrait de renforcer leur position vis-à-vis de nos deux royaumes. À moins que ce ne soit au contraire Avhorae qui essaie de prendre position dans le fort, en préparation de quelque chose de plus grande envergure. Évidemment, on ne peut accuser personne sans preuve.

Votre objectif sera donc de rapporter cette preuve au Conseil, nous nous chargerons ensuite de prévenir la reine Taerhonis de votre découverte.

Cette mission vous semble-t-elle dans vos cordes ?»

S'ils acceptent, il se montre ravi et prend congé en leur donnant rendez-vous le lendemain en fin de matinée dans le port de Maraban, le temps pour lui de régler les derniers détails.

À moins qu'ils ne s'éternisent dans leur alcôve pour savourer les boissons offertes par leur hôte, les PJ peuvent effectuer un jet de **Perception + Vigilance Difficile (7)**, assorti d'un **Handicap (II)** pour remarquer deux babelites déjà présents dans l'établissement à leur arrivée et qui ont l'air de s'être rapprochés de l'alcôve des personnages pendant l'exposé de l'employeur. Interrogés, ils nieront un quelconque espionnage et prétendront avoir profité d'une table qui se libérait pour s'éloigner des allées et venues de l'entrée. L'aubergiste interviendra et menacera d'en appeler à la garde si les PJ font mine de rudoyer les individus.

AKHAT EN FIL CONDUCTEUR

La présence d'Akhat dans le ciel est le repère qui doit guider l'ensemble de ce scénario. Les PJ doivent ressentir la tension qui monte en même temps que grossit la lune. Ce n'est sans doute pas la première fois qu'ils la voient, mais c'est probablement la première *lune funeste* qu'ils vivent. Celle-ci doit atteindre son apogée – la Grande Conjonction – lorsque les personnages seront arrivés au Fort Silenus et y passeront leur première nuit, simples témoins ou acteurs du Rituel de Meleth. Reportez-vous au *Livre de base de GODS*, page XXX, pour plus de précisions sur le phénomène de la *lune funeste* et les aspects qu'Akhat revêt au cours de son cycle.

PRÉPARATION DU VOYAGE

Les personnages doivent se préparer pour un long voyage, car le trajet jusqu'à la frontière avec Avhorae représente un périple d'environ 1 500 kilomètres, soit plus d'une vingtaine de jours de bateau. Le Fort Silenus est quant à lui plus en amont du trajet de quelques centaines de kilomètres. Si Ishtarazud leur a promis l'assistance matérielle quant au moyen de transport, à la main d'œuvre et à la nourriture, il leur laisse le soin d'établir leur itinéraire hors du Siirh.

Si les personnages prennent le temps de faire quelques recherches sur le fort, les rares écrits qu'ils pourront trouver décriront un fort très ancien, datant probablement du Premier Âge, une place militaire autant qu'un lieu de culture,

bâti au pied du mont Huratama, dans la chaîne des monts du Soupir. Néanmoins, rien dans l'histoire récente n'indique que quiconque s'y soit rendu depuis longtemps. Le Fort est mentionné dans certains traités évoquant les créatures légendaires qui parcourrent les Terres Sauvages. Il abriterait des monstres assoiffés de sang, s'abreuvant autant du sang de leurs victimes que de leurs âmes. D'incommensurables richesses seraient également cachées au sein de salles secrètes que protègent les créatures. Mais nulle expédition n'est connue pour en être revenue.

RETARDÉS À MARABAN

Alors que les personnages passent leur dernière soirée dans leur auberge avant leur départ, un marchand entre dans l'établissement en milieu de soirée (tout du moins, avant que les PJ n'aillent se coucher), balaie la salle du regard, puis se dirige vers eux et se présente comme étant Hassoun, un important négociant en soieries et une bonne connaissance d'Ulthul Ishtarazud. D'âge mûr, il avance en claudiquant, l'air inquiet et se tenant l'avant-bras, une estafilade visible à travers la déchirure du vêtement. Un jet de **Connaissance + Soins Facile (5)** permet de constater que la blessure n'est que superficielle. Il requiert leur aide, car sa famille est retenue au sous-sol de son habitation par une bande de malandrins qui sévit en ville. Il n'ose faire appel à la garde, celle-ci étant, selon ses dires, notoirement corrompue. Il promet une forte récompense (pas nécessairement en monnaie, piergeries et tissus de grande valeur peuvent être proposés) s'ils parviennent à se débarrasser des bandits.

Il explique que sa famille dînait lorsque des hommes armés ont surgi dans sa demeure. Il a pu s'enfuir, épitant d'une blessure au bras, mais le reste de sa famille est toujours sur place. Il évoque sa femme, ses deux filles de quinze et dix-neuf ans, ainsi que ses domestiques. Il soupçonne les bandits de les retenir captifs dans la cave de la maison, où il entrepose ses meilleurs crus.

L'histoire est une pure invention, mais l'homme est bon comédien et sait se montrer convaincant. Il a réponse à toutes les questions que pourraient lui poser les PJ pour déterminer la véracité de son histoire, car la technique de la bande pour laquelle il travaille est éprouvée et les personnages ne sont pas les premiers mercenaires qu'ils tentent de piéger.

S'ils acceptent de l'aider, l'homme les mène de son pas mal assuré sur les premières hauteurs de la ville, là où les habitations réservées aux plus fortunés commencent à s'étendre. Au bout de quelques minutes, il s'arrête à l'angle d'une place et indique une maison de bonne taille plus loin dans la rue montante. La seule lueur qui filtre à travers les tentures et rideaux de la demeure est une faible lumière vacillante

à l'étage, elle émane d'une pièce qu'Hassoun présentera comme son bureau.

ANGLE D'APPROCHE

La rue, quoique rarement déserte, est faiblement passante à cette heure tardive et des patrouilles peuvent se faire entendre à quelques rues de distance. Escalader la façade est donc une option risquée. Il est néanmoins tout à fait possible de passer par l'arrière du bâtiment, en empruntant une porte de service, ou par la porte principale, car aucune des deux n'est verrouillée. Le rez-de-chaussée est inoccupé à cette heure et aucun bruit ne se fait entendre dans la maison.

Ceux qui y pénètrent tomberont rapidement dans les pièges disséminés dans les différentes pièces du rez-de-chaussée. Les repérer nécessite un jet de **Perception + Vigilance Très difficile (9)**, assorti d'un **Handicap (I)** pour ceux disposant d'une source de lumière, **Handicap (II)** si leur seul éclairage provient de la rue. Après qu'un PJ se sera fait prendre le premier par un piège, les autres joueurs voudront probablement tâter le sol afin de déclencher les trappes sans que leur personnage y tombe. C'est le poids de leur corps qui actionne le mécanisme, ce qui signifie qu'à moins de placer un poids d'au minimum cinquante kilos, rien ne se passera. Excepté s'ils le surveillent explicitement, ceux restés à l'extérieur pourront constater que l'homme qui les accompagnait a disparu (il s'est engouffré dans la maison d'un complice, à proximité).

Les pièges, tous identiques et individuels, sont des trappes dans le sol, un plancher en bois qui s'ouvre sous le poids d'une personne. Oracle, ne cherchez pas à détailler leur emplacement, ils sont suffisamment nombreux pour considérer que quiconque s'aventurant dans la maison et ne réussissant pas son jet de Perception finisse par tomber dans l'un d'eux. Constituées de deux rangées de planches d'un bois dense, les trappes s'ouvrent et font chuter leur victime d'environ 4 mètres, lui infligeant 2 dommages (reportez-vous aux règles de chute dans le Livre de base de GODS, page 286), avant de se refermer. L'infortuné personnage atterrit sur un sol en terre battue où se trouve déjà parfois le squelette d'une précédente victime qui n'a pas su s'extraitre du piège. Si au sol l'espace est un carré d'environ 1,8 mètre de côté, les murs lisses en pierre s'évasent lentement jusqu'à la jonction avec la trappe. L'écartement atteint alors un peu plus de 2 mètres et gêne toute tentative d'escalade. De manière optionnelle, vous pouvez ajouter des pieux au fond de certaines ou de chaque trappe, ceux-ci infligeant une **Blessure Légère** supplémentaire.

Le moyen le plus simple pour se sortir du piège, en plus de la remontée, est de déclencher à nouveau son mécanisme et de le mettre hors service. Il faut pour cela réussir un jet

de **Connaissance ou Précision** (selon le mode opératoire) + Mécanismes **Difficile (7)**, assorti d'un **Handicap (II)** à cause de la position inconfortable dans laquelle le personnage effectue sa manœuvre. Depuis le rez-de-chaussée, à condition de ne pas soi-même tomber dans un autre piège, il est possible de procéder de même, le jet ne subira alors qu'un **Handicap (I)**. En cas de réussite, la trappe sera bloquée en position ouverte, permettant au PJ de s'extraire.

L'autre moyen est bien sûr la manière forte. La difficulté pour frapper la trappe est la même que s'il s'agissait d'un adversaire immobilisé, mais seules les attaques au contact ont une chance d'abîmer suffisamment le bois pour permettre de se sortir du piège. Le joueur devra donc effectuer un jet de **Puissance + Corps-à-corps ou Mêlée Très facile (3)**, assorti d'un **Handicap (III)** s'il l'effectue depuis l'intérieur du piège, toujours en raison de la position difficile dans laquelle il se trouve pour frapper. Il n'y a pas de Handicap depuis l'extérieur. Les deux planches de bois sont relativement épaisse, elles absorbent les dommages de la même manière qu'un bouclier léger, soit 1 point de Contondant et 2 points de Perforant ou de Tranchant. Chaque planche est suffisamment détériorée dès qu'elle a subi 75 points de dommages après réduction.

Oracle, afin de ne pas trop ralentir votre séance de jeu, plutôt que de compter avec précision les dégâts occasionnés, faites simplement faire quelques jets qui permettront de calculer un nombre de dégâts moyens par tour et par personnage, ce qui permettra d'estimer en combien de temps ils arriveront à leurs fins. La finalité de ce piège n'est pas tant de tuer les personnages (bien que ce soit une possibilité envisagée par les bandits qui ne savent pas que leurs victimes du jour sont des Élus) que de les ralentir un maximum.

La maison ne possède bien évidemment pas de cave où seraient retenus de quelconques otages et elle est vide de tout occupant.

S'ils se sortent de cette maison, un jet de **Perception + Vigilance Très difficile (9)** leur permettra de remarquer un peu plus loin une silhouette qui s'enfuit par les toits. Ceux qui s'en sont pris aux personnages savent désormais qu'ils n'ont pas affaire à des débutants.

PRÊTS AU DÉPART

Le bateau qu'Ishtarazud met à disposition des personnages est prêt à appareiller dès le milieu de matinée. Le port, ses docks et le quartier des entrepôts se trouvent à l'ouest de la ville, après les faubourgs les plus pauvres de Maraban. Mais la grande « avenue aux palmiers », sous lesquels de nombreux marchands installent leurs éventaires, est surveillée et les patrouilles y sont régulières. La voie qui relie le port

aux marchés du centre est donc l'une des plus sûres de la ville. L'administrateur, toujours accompagné de son garde du corps, supervise lui-même la moindre des opérations et veille à ce que tout soit conforme à ses désirs. L'embarcation mesure une vingtaine de mètres de long, possède un faible tirant d'eau, idéal pour naviguer sur le fleuve, il est doté de deux mâts et surtout de plusieurs bancs de nage. L'équipage est constitué de rameurs, une trentaine, tous esclaves, de deux officiers en charge de la discipline et de la cadence de rame, Sidru et Yasad, et d'un capitaine du nom d'Azhep, un marin expérimenté d'une quarantaine d'années. Mais la taille idéale pour la navigation a des répercussions sur le

confort à bord: seules deux cabines existent à l'arrière du navire, dont une sert à la fois de couchette et de bureau au capitaine. Les réserves sont pleines de nourriture séchée et d'une quantité importante d'eau fraîche (qui ne provient pas du Siirh). Normalement suffisante pour le trajet, il conseillera aux personnages de la rationner. Il fournit également une petite quantité d'alcool, pour encourager les esclaves selon ses propres termes. Les personnages voulant entamer un débat philosophique avec lui sur l'esclavagisme se heurteront à un mur: cette tradition est si ancrée dans sa culture, particulièrement ici à Maraban, qu'il est bien incapable de la remettre en question.

Si les PJ en font la demande, il acceptera de les laisser différer leur départ de 24 heures au maximum (à moins qu'ils ne soient arrivés en retard au rendez-vous à cause des événements de la section **Retardés à Maraban** plus haut). Son air grave confirme le sérieux avec lequel il traite cette affaire, et il ne souhaite pas laisser passer la fenêtre du passage d'Akhat.

Interrogé sur Hassoun, et après quelques secondes de réflexion, il niera sincèrement connaître un marchand de soieries de ce nom-là. Pour cause, puisque le prétendu marchand n'existe pas. Il reconnaîtra que quelques bandes de criminels rôdent en ville et occupent régulièrement la garde de Maraban. Il démentira toute implication des forces



armées dans les activités criminelles, la garde étant majoritairement financée par la guilde afin de s'assurer que le commerce soit le moins possible gêné par ces bandes. Même s'il ne peut présumer de l'identité de leurs agresseurs, il évoquera la possibilité qu'il s'agisse des Nabûpesar, les plus dangereux de la ville. Un jet de **Connaissance + Panthéons** **Très difficile (9)** permet de lier le nom à Nabû, une divinité mineure du Panthéon des Sables. Le jet n'est que **Difficile (7)** pour un natif du Khashan ou du Fakhar. Ishtarazud ne sait pas grand-chose d'eux (après tout, ce n'est pas son travail), il ne connaît que ce qu'en disent les rumeurs. Celles-ci indiquent qu'ils se faisaient autrefois appeler La Guilde de l'Ombre, mais qu'ils ont changé de nom quand ils ont réellement pris de l'importance. Si les personnages ont des contacts bien placés en ville, ces derniers pourront également leur apprendre ce type d'information.

Alors que s'organisent les derniers préparatifs, un groupe d'une dizaine d'individus en colère, des marchands, s'approche d'Ishtarazud. Bien qu'il garde son calme et ordonne à son garde du corps de ne pas intervenir, il a du mal à contenir la véhémence des marchands. Ils l'accusent ouvertement de transgérer ses propres interdits concernant le départ d'expéditions commerciales. Il a beau se confondre en dénégations, il peine à convaincre. Les personnages cherchant à apaiser la situation seront toisés, mais néanmoins écoutés, sauf si'ils font preuve d'agressivité. Les marchands finiront par repartir, non sans promettre des conséquences lors du prochain Conseil des guildes.

OPTION: PARTIR D'AILLEURS

Il est tout à fait possible de démarrer cette aventure en Avhorae ou à Kuuma.

DEUXIÈME PARTIE: LE VOYAGE

LE DÉPART

Le début du voyage est très calme, monotone même. Les esclaves sont obéissants et les officiers abrègent rapidement toute discussion relative à Akhat.

Le bateau étant le moyen de transport le plus rapide et le plus sûr, la suite de ce scénario considérera que c'est celui que les joueurs auront choisi. Adaptez le nombre de jours s'il s'avère que leur choix est autre. Aucun jet n'est requis pour s'orienter si'ils suivent la route principale, mais n'hésitez pas à leur demander de tester leurs compétences Faune et Territoire. Si tous les personnages échouent, vous pourrez

Dans la Cité Libre, c'est également un administrateur des guildes qui a la charge de les recruter. Leur inquiétude porte sur les tensions entre Babel et Avhorae. Ils ont obtenu les mêmes informations concernant le Fort Silenus et les attaques de caravanes, et craignent qu'en cas de conflit ouvert, l'Empire n'envoie un grand nombre de troupes en soutien à ses alliés babelites, faisant de Kuuma et de ses plaines un parfait poste avancé pour une coalition. Vu l'importance du trajet, la prime proposée s'élève à 250 sabiirh par personne (et l'avance de 60 sabiirh).

En Avhorae, c'est l'intendant du Gouverneur Ardhimir Celaden qui recrute les personnages. Celaden, Corbeau Funeste du district méridional du Chêne, a tourné son regard à l'ouest, vers les Royaumes divisés, mais il reste vigilant quant à ce qui pourrait arriver par la frontière sud du royaume. La reine Sevire se méfie des manœuvres de Babel et veut s'assurer qu'aucune action militaire n'est en préparation. D'une manière générale, la nation trouverait intéressant de savoir si'il est possible d'occuper le fort avec des forces armées. Plus que le côté commercial, c'est bien l'aspect stratégique qui intéresse Avhorae.

Comme à Maraban, une bande de malfrats tentera de les retarder pour mieux se préparer à les piéger sur le trajet. Plusieurs approches sont envisageables: un jeune couple vient fêter son mariage dans l'auberge des PJ, l'alcool coule alors à flots, entraînant tout le monde à boire plus que de raison. Un marchand peut également accuser les personnages de vol, et ceux-ci seront alors arrêtés par la garde. Détenus le temps que leur histoire soit vérifiée, ils pourront se rendre compte que le capitaine chargé de leur cas fait preuve d'un (trop) grand zèle et de beaucoup de minutie dans ses vérifications.

ajouter une rencontre de votre choix avec la faune locale, que ce soit durant le trajet ou une fois leur campement établi.

Les seuls événements notables lors de la première semaine de trajet sont les quelques embarcations qui se hâtent de rejoindre Maraban, mues par la crainte que suscite l'apparition d'Akhat. Les trois ou quatre villages en bordure du fleuve sont encore relativement accueillants (et les aventuriers seront correctement reçus si'ils désirent y faire une escale), bien qu'ils ne présentent que peu d'intérêt. Leur économie est basée sur l'artisanat, et ils ont l'habitude de négocier avec les caravanes marchandes, mais là encore,

l'apparition de la lune inquiétera les populations, encore plus à mesure que les PJ progresseront le long de la route commerciale, et ils seront bientôt moins enclins à passer du temps à traiter avec un équipage qui remonte le Siirh en cette période.

L'EMBUSCADE DES NABÛPESAR

Aux alentours du septième jour, le relief change et s'élève significativement. Le fleuve serpente régulièrement dans des gorges, chacune propice aux embuscades. À la sortie d'un virage dans l'une d'elles, alors que la portion navigable du fleuve se rétrécit significativement à cause d'alluvions et de bancs de sable bordant la berge ouest, des grappins reliés à des chaînes surgissent d'anfractuosités dans la paroi d'une corniche située à bâbord et viennent se planter dans le bastingage du bateau. L'officier de quart, le capitaine et sans aucun doute les PJ se précipitent pour décrocher les grappins, mais les chaînes se tendent rapidement et dévient l'embarcation, l'échouant sur l'un des bancs de sable.

Alors les archers entrent en action. Cinq d'entre eux, surgitant des mêmes anfractuosités que les grappins, commencent à prendre le bateau et ses occupants pour cible. Quelques esclaves sont touchés, mais il est facile de trouver de quoi s'abriter totalement (ce qui protège de tous projectiles) ou partiellement (ce qui procure l'équivalent d'un bouclier lourd, mais permet de se déplacer).

Après deux ou trois volées de flèches, les tirs cessent et un homme apparaît aux côtés des archers. Il crie d'une voix forte en direction du navire, s'assurant de bien se faire entendre :

« Valeureux aventuriers qui remontez le Siirh, vous êtes désormais aux mains des Nabûpesar! Ne jouez pas aux héros, déposez vos armes et objets de valeur sur le pont puis descendez du bateau, et aucun mal ne vous sera fait. Vous avez réussi à surmonter ma petite épreuve à Maraban, mais vous êtes ici trop isolés pour vous en sortir. Fin de partie, je gagne! ». Il s'agit d'Arkram, le chef des bandits du bastion.

Si les personnages font mine de quitter le navire en étant armés, l'insultent ou répondent par la négative, il hausse simplement les épaules avant de tourner les talons en donnant l'ordre aux archers de reprendre leurs tirs.

LE BASTION PROTECTOR, LA BASE DES NABÛPESAR

Au niveau du fleuve, avant même de pénétrer dans la base, se trouve un petit chenal qui mène à une crique aménagée

en petit chantier naval. Outre les quelques bateaux à voiles légers que possèdent les brigands se trouvent les restes de navires qu'ils ont arraisonnés, pillés et parfois démembrés pour en faire disparaître toute trace. Quelques caisses juchées sur des rayonnages à même la paroi sont remplies d'outils, enroulés dans des couvertures pour limiter l'humidité, un assemblage hétérogène de haches, merlins, scies, pieds-de-biche et tout ce qui permet d'attaquer l'ossature en bois des navires. Sur la berge, une cavité est visible là où le fleuve a creusé la roche au fil des millénaires. À l'intérieur, des escaliers sont taillés dans la roche, menant au premier espace du complexe des bandits.

Cet espace, à l'étage, est constitué de trois dortoirs d'une dizaine de paillasses chacun, d'une grande salle principale où trône une grande table en bois massif et de cavités qui donnent sur le fleuve. C'est sur cette corniche que prennent position les archers, et d'où sont également tirés les grappins. Ces derniers sont propulsés à l'aide de balistes rudimentaires, et la chaîne qui est liée à chacun d'entre eux est elle-même fixée à un treuil, permettant de tendre les chaînes et d'échouer les bateaux plus rapidement que leur équipage ne parvient à les décrocher. Un peu à l'écart un palan, actuellement en position haute, permet de remonter les plus grosses prises. Il pivote afin d'être invisible depuis le fleuve. Deux portes permettent de sortir de cette zone. La première débouche sur l'escalier permettant d'accéder au second espace du Bastion. La seconde ouvre sur un couloir qui s'enfonce dans la roche et mène à une écurie capable d'accueillir une quinzaine de chevaux ou dromadaires ainsi qu'à une petite ferme actuellement occupée par trois chèvres. Ressortant à la surface, le tracé conduit, au bout de quelques kilomètres, à la grande route parallèle au fleuve, via un défilé dont l'accès est dissimulé.

Le second espace, une sorte de petit donjon, est accessible par un escalier qui serpente à travers la roche. Il n'est même pas assez large pour que deux hommes le gravissent de front, et ses garde-corps sont constitués de crânes humanoïdes de toute taille. Certains d'entre eux sont directement taillés dans la roche, mais d'autres sont bien réels, blanchis par le temps. Au bout de la centaine de marches qui le constitue, l'escalier débouche sur une petite plateforme surplombée d'une porte imposante. Le fronton présente une inscription désormais illisible. Les quelques bribes de ce qui semble être des lettres n'évoquent aucun alphabet encore connu.

Derrière la lourde porte de métal, qui tranche avec l'aspect antique du reste de la zone, se trouve le cœur opérationnel du complexe. Le premier niveau, desservi par un petit vestibule, contient une grande pièce servant manifestement aux repas des occupants, à celle-ci est accolé un garde-manger principalement constitué de rations et de réserves d'eau. De l'autre côté se trouve un pigeonnier. Sur les dix cages qui

s'y trouvent, seules cinq sont occupées. Une table de travail sous laquelle sont entreposés plusieurs sacs de graines pour oiseaux a servi récemment, comme l'atteste la plume dont l'encre n'est pas totalement sèche. Un message laissé sur le plateau de la table est rédigé dans un code qu'il est possible de déchiffrer grâce à un jet de **Connaissance + Runes Très difficile (9)**, assorti d'un **Handicap (III)** en raison de l'absence de clé de déchiffrage. Bien qu'un seul jet régisse cette action, le personnage voulant l'entreprendre devra prévoir d'y consacrer quelques heures. La déception sera sans doute à la hauteur de l'attente, car le message se contente de prévenir les occupants du complexe du départ des « cibles » de Maraban et que, s'étant échappés de la maison, ils ne sont pas à sous-estimer. Il n'est signé que d'une initiale (« S. »), qui ne permet pas d'identifier l'expéditeur. Il s'agit évidemment du maître des Nabûpesar, Sargan. Deux escaliers permettent d'accéder au second niveau. Le premier mène à un poste d'observation, dont le seul ameublement est un télescope d'astronome. Juché sur son trépied, il permet d'obtenir une vue sur le fleuve, ou la route si on le déplace. La visibilité n'est pas excellente, mais l'observatoire a le mérite de la discrétion, car il est pratiquement invisible de l'extérieur. L'autre escalier mène quant à lui à une chambre individuelle, plus fonctionnelle que luxueuse, qui tranche néanmoins avec les dortoirs rudimentaires. L'ameublement est dépareillé, sans goût, un assemblage probable de différentes rapines. Un

des murs est recouvert de différentes cartes (de médiocre qualité) de Maraban et de ses environs. Les cartes masquent partiellement diverses inscriptions que le temps a effacées, mais qu'il reste possible de discerner. Une première série de lettres forment un texte dans la même langue que ce qui a pu être observé sur le fronton. En dessous se trouvent en revanche des écrits compréhensibles pour ceux lisant le babelite. Bien que majoritairement effacé, le texte évoque le complexe, nommé Bastion Protector, et le décrit comme un avant-poste du Fort Silenus. Si les gravures ont pu évoquer les bâtisseurs du lieu, l'information a désormais disparu. Sous ce texte en babelite, d'autres inscriptions seront accessibles à quiconque lit l'avhoraeen ancien. Plus récent, il semble constituer une traduction du texte en babelite qui le précède.

Un secrétaire à tiroirs (fermés à clef) est accolé au mur. Sa clé est cachée dans le pigeonnier, mais il n'est pas très compliqué à forcer. Le meuble ne contient que deux livres, l'un étant une partie du code de déchiffrage utilisé par les bandits. Incomplet, il permet tout de même de réduire le **Handicap** des jets de déchiffrage de ce groupe de (III) à (I). L'autre volume est un livre de comptes à l'écriture mal assurée, a priori sans grand intérêt, car se contentant de relater les peu nombreux arraisonnements opérés dans la zone. Lui aussi crypté, il nécessite plusieurs heures de déchiffrage,



ainsi qu'un jet de **Connaissance + Runes Très difficile (9)**, assorti d'un **Handicap (III), (I)** avec le code partiel. La seule information pouvant se révéler utile est la récente tenue de ce livre de comptes, indiquant que le groupe ne s'est installé que depuis peu dans les lieux. Au fond de la pièce, derrière une lourde tenture de velours, est entreposé le butin des bandits. Ce dernier n'a rien d'imposant, il est constitué d'objets d'art de qualité moyenne, de sculptures et de tapis ouvrages, de vêtements entreposés sans ménagement, de quelques outils et d'un petit stock d'armes. Les personnages pourront donc trouver tout objet de leur convenance dont la rareté n'excède pas 7. En fouillant un peu plus dans les armes, il est possible de trouver un objet un peu plus singulier, une lourde dague au fer noir semblable à l'acier sombre d'Aon. Il s'agit d'une très belle pièce qui a été laissée de côté en raison de son poids, supérieur à une dague classique, et de son mauvais équilibre apparent. Un jet de **Perception + Éclats Difficile (7)**, assorti d'un **Handicap (II)** permet de l'identifier comme un Éclat. Le personnage obtenant au moins une réussite pourra tout de même se rendre compte de la nature exceptionnelle de l'objet, la devinant sans pouvoir la confirmer.

DE LA COMPAGNIE

Les archers étant en surplomb sur une corniche, il est possible de se mettre rapidement à l'abri, les privant de ligne de mire. Cinq malandrins sont en position dans la grotte, chargeant bouclier en avant ceux qui essaient de débarquer, avec pour objectif de les repousser à vue des archers.

À l'étage, des ordres se font entendre. Cinq autres bandits sont rassemblés dans la grande salle qui suit les dortoirs, rejoints peu après par les archers, qui ont rangé leur arc et sorti leur épée. L'un des hommes est manifestement le chef et reste hors de portée derrière ses hommes, ceux-ci faisant littéralement rempart de leur corps pour le protéger. Lorsque plus de la moitié des effectifs des bandits est mise hors de combat, le chef ordonne aux valides de battre en retraite. Ils reculent sous couvert de leurs boucliers en empruntant un passage qui mène à l'extérieur, où ils se mettent à gravir un escalier sinuex qui débouche sur une tour creusée à flanc de paroi rocheuse, dont seule la façade ressort. Ils avancent au pas de course, manifestement entraînés à gravir rapidement les marches et protégés par les hauts garde-corps constitués par la roche, qui infligent un **Handicap (II)** aux tirs qui voudraient prendre les bandits pour cible. Les suivre nécessite un jet en opposition de **Résistance + Athlétisme Difficile (7)**. Une fois la tour atteinte, ils referment précipitamment la porte, quitte à laisser l'un d'entre eux en dehors si les PJ se font trop pressants. Puis un sifflement aigu, comme émis par un sifflet, retentit depuis l'intérieur de la tour. Le chef fait appel à ses derniers soldats, les sentinelles gardant l'accès par la

route. Celles-ci ne viendront pas (elles ont été éliminées par la compagnie de mercenaires présentée ci-après). Acculés, les derniers bandits tenteront de s'enfuir, en passant par les encadrements de fenêtres s'il le faut, bien que ceux-ci soient situés à plusieurs mètres du sol, espérant ainsi rejoindre leurs bateaux dans la crique. Leur chef, lui, se battra jusqu'à la mort. Le détail de ce qu'il est possible de trouver dans le complexe est décrit dans la section précédente, **La base des Nabûpesar**. Les bandits se barricadent dans le donjon, ayant mis en place les deux lourdes barres de métal de la porte d'accès. L'escalade de la façade est possible, grâce à un jet de **Puissance + Athlétisme Difficile (7)**, mais les ouvertures sont évidemment surveillées, et les flèches ne tarderont pas à pleuvoir sur l'imprudent qui voudrait tenter sa chance.

Au bout de quelques minutes, du bruit se fait entendre dans la partie inférieure du complexe. Des soldats aux tenues dépareillées, mais solidement équipés, font leur apparition en bas des marches. Tout personnage étant resté à ce niveau les verra arriver par l'autre point d'accès (qui mène à la grande route). Ils se mettent dans une formation défensive parfaite, leurs boucliers lourds accolés les uns aux autres, ne laissant dépasser que la pointe de leur lance pointée vers l'escalier. La vingtaine de soldats disposée en une double rangée s'immobilise alors, maintenant sa position. Très vite, un homme bouscule de son bâton la formation par l'arrière, se frayant un passage dans les rangs. C'est un vieillard qui semble débordant de vitalité et qui se met à gravir les premières marches avec empressement. Il est accompagné par un gradé qui se retourne pour donner ses instructions avant de lui emboîter le pas. Une dizaine de soldats se détachent alors de la formation pour le suivre, les autres restant en position.

Arrivé en haut des marches, le vieil homme ne semble pas affecté par l'effort fourni. Son aisance corporelle dément l'impression d'âge avancé que donnent son visage buriné et sa longue barbe blanche. À l'exception du gradé l'accompagnant, une femme au regard dur qui ne le quitte pas d'une semelle, les soldats restent légèrement en retrait, aux aguets. Les plus observateurs pourront remarquer les traces de sang, encore humides, qui parsèment leurs tuniques de cuir et la pointe de certaines lances. Ils se sont en effet débarrassés des sentinelles qui gardaient leur point d'accès.

Un simple coup d'œil en direction des personnages suffit à illuminer le regard du vieillard. Il s'approche alors en souriant, l'œil rivé sur les Éclats visibles des personnages, passant de l'un à l'autre. Que les PJ entament le dialogue, et quel que soit le ton qu'ils adoptent, ou qu'ils lui laissent cette initiative, il s'adresse à eux d'un ton enjoué, dans la langue qui lui sera la plus évidente en fonction de l'apparence des personnages (et par défaut, dans un babelite parfait) :

« Je pensais venir en aide à d'imprudents justiciers, je vois que vous n'avez en fait pas besoin d'aide. Ou presque... ». Il ajoute ces derniers mots en regardant la porte du donjon. « J'imagine que vous êtes ici pour la même raison que moi ». Qu'importe leur éventuelle réponse, il ajoute :

« Oui, vous avez raison, chaque chose en son temps ». Il se retourne alors vers la femme l'accompagnant : « Capitaine Naraya, je crois que vos hommes peuvent apporter le bâlier ! ». Elle se retourne alors vers deux de ses soldats et hoche la tête. Ces derniers tournent alors les talons puis redescendent les marches.

Satisfait, le vieillard reporte de nouveau son attention vers les personnages. « Puisque nous avons un peu de temps devant nous, dites-moi, ça fait longtemps que vous êtes en possession de vos Éclats ? » S'ils se montrent réticents à aborder le sujet, ou étonnés, il les rassurera en leur assurant que personne ne compte les leur subtiliser. Interrogé sur son identité, il sera surpris mais, sans se départir de son sourire, dira en désignant l'un des Éclats : « Il est vrai que vous n'avez pas fait appel à mes services. Je porte de bien nombreux noms dans les diverses contrées que j'ai traversés, mais celui qui revient le plus souvent est le Chercheur d'Élus ». Un jet de **Connaissance + Mythes Très difficile (9)** réussi permet d'avoir effectivement entendu parler de ce personnage légendaire. Les réussites supplémentaires fournissent de plus amples informations sur ses motivations, mais il se fera un plaisir de leur expliquer, dans les grandes lignes, qu'il est à la recherche d'Éclats non éveillés, afin de les soustraire au regard des agents du Culte, et de trouver de potentiels Élus pour les manier. Et, selon ses informations, l'un de ces Éclats serait justement dans le donjon du Bastion. Il est disposé à répondre à toute autre question qui ne nécessiterait pas une réponse trop détaillée, en particulier au sujet des dieux et des Éclats, leur demandant de la reposer lors du repas du soir, s'ils décident de passer la nuit dans le complexe.

Les soldats reviennent rapidement, apportant un solide bâlier à tête de métal sculptée porté par six d'entre eux. Grâce à lui, la porte ne résiste pas longtemps (tout personnage voulant apporter son aide sera le bienvenu), même si les occupants du Bastion tenteront de les empêcher en décochant des flèches ou en lançant des pierres, s'ils en ont l'occasion. Une fois à l'intérieur et toute résistance vaincue, les soldats se remettent en formation et attendent de nouveaux ordres. Ils ne fouilleront pas les pièces, laissant ce soin aux personnages, bien qu'ils ne refuseront pas un éventuel partage du butin. Le Chercheur d'Élus, quant à lui, ne jettera qu'un vague coup d'œil aux lieux, jaugeant assez rapidement chaque pièce avant de passer à la suivante. Il n'est intéressé que par l'Éclat présent dans la chambre du chef des bandits.

Que ce soit les PJ ou lui qui mettent la main sur la dague, il demandera à ce qu'elle lui soit remise. Il commencera par la demander gracieusement, mais sera prêt à négocier pour l'obtenir, une somme d'argent (une centaine de sabiirh au maximum) ou des informations et autres connaissances (l'avancée de la construction de la Tour Noire de Babel, des secrets sur les Éclats... selon ce qui peut intéresser les PJ, à l'exception de l'existence du Néant, car cette connaissance est bien souvent mortelle). Si les personnages refusent catégoriquement de la lui céder et qu'ils ne sont pas disposés à négocier, malgré le rappel qu'un tel objet ne leur est d'aucune utilité, il se résignera à faire appel à la force (ou tout du moins menacera de le faire). Les mercenaires qui l'accompagnent ne sont certes pas des Élus, mais ils sont parfaitement compétents et entraînés, et ont pour eux la force du nombre. Si la discussion tourne mal et que le ton monte, les personnages perdront l'occasion de se faire un allié précieux.

Une fois la dague en sa possession, le Chercheur d'Élus la présentera au capitaine des mercenaires, qui l'accompagne toujours, dans l'espoir de déclencher l'Embrasement chez elle. Avec une pointe de déception, elle constatera qu'il n'en est rien. Si cela sert vos intérêts et que vos PJ ont des suivants, il est tout à fait envisageable que l'un d'eux soit réceptif à l'appel de l'Éclat.

Le vieillard et ses mercenaires ne repartiront que le lendemain du complexe, en direction de Babel selon leurs dires. En fonction de leur relation avec les personnages, ils pourront les aider à remettre à flot leur navire et même participer aux éventuelles réparations. Une fois que l'endroit est vide de tout danger, les mercenaires se détendent un peu. Si les relations entre les personnages et le Chercheur d'Élus sont bonnes, la veillée du soir sera l'occasion pour eux d'obtenir les réponses à certaines de leurs questions ou des informations sur le reste du monde, voire certaines légendes des Terres Sauvages.

Aux premières lueurs du jour, les mercenaires sont prêts à partir et se mettent en ordre de marche.

LA FIN DU VOYAGE

Le reste du trajet en direction du Fort Silenus se déroulera sans accroc même si, dès lors que le Siirh longera la forêt, les villages se feront plus rares et moins accueillants. L'équipage lui-même devient de plus en plus nerveux au fil de la progression du navire.

Simples rumeurs, racontars d'anciens dans les premiers villages qui bordent le fleuve, les histoires que les autochtones relatent à propos du Fort se précisent à mesure que les PJ s'en rapprochent. Ils évoquent des disparitions, des

attaques de morts-vivants, des monstres assoiffés de sang, et la folie qui s'empare de certaines personnes pourtant parfaitement saines d'esprit un instant auparavant. Akhat est bien évidemment pointée du doigt et les villages multiplient les rites (aussi variés qu'inefficaces) pour se protéger de son influence néfaste. Ce n'est que la peur au ventre et à l'abri derrière les murs de leur demeure qu'ils accepteront de se confier sur le sujet... et sans doute avec une dose suffisante d'alcool pour se donner du courage.

Alors que le jour décline, le bateau finit par arriver en vue de la ville de Soldiner, la plus grosse communauté que les PJ aient vue depuis leur départ de Maraban. S'ils ont pris le temps de préparer correctement leur itinéraire, les personnages savent que c'est l'endroit le plus indiqué pour accoster avant d'atteindre le Fort Silenus. Par ailleurs, de grandes chaînes tendues en travers du fleuve ne permettent pas de continuer la navigation. L'accostage est obligatoire. Le port, d'une taille respectable, démontre une activité économique probablement florissante, mais le silence qui y règne dément cette impression. Quelques navires d'un tirage proche de celui des personnages sont déjà amarrés. Des lumières brillent dans ce qui doit être les tavernes locales, mais rien n'évoque la vie habituelle d'un port. Ni les bruits ni l'agitation ne sont au rendez-vous. Alors que le bateau s'amarre, à la nuit tombée, un comité d'accueil apparaît sur la jetée. Un homme ne dépassant pas les quarante-cinq ans mène une troupe de soldats. Bien que jeunes d'apparence, ils sont expérimentés et leur posture ne trahit aucune appréhension. L'homme, élégamment vêtu, se présente comme étant Arson Almendi, bourgmestre de Soldiner. Ses manières dénotent une certaine érudition, et les nombreux bijoux qu'il arbore, tels que des bagues sur plusieurs doigts, une chaîne sertie d'une perle argentée ovale ou encore une broche incrustée de pierreries sur sa veste, prouvent la bonne santé économique de la ville. La chaîne à la perle est liée à l'Éclat que porte Mina, dans le Fort. Le bijou est donc très légèrement imprégné de l'Essence des Lunes, mais il n'est pas assez puissant pour dégager une quelconque aura, il ne s'agit pas d'un Éclat.

Après s'être présenté et avoir fait part de sa surprise de voir s'amarrer un navire en cette période, il demande aux personnages la raison de leur visite. À moins qu'ils ne mentionnent leur intention de se rendre dans le Fort, auquel cas il sera ravi de les faire escorter jusqu'aux portes de la ville tout en les mettant en garde sur la dangerosité de l'endroit, il leur interdira de débarquer. Il justifiera sa décision en évoquant la présence d'Akhat dans le ciel, qui provoque des phénomènes étranges dans la région et qui est responsable de terribles crises de folies. Il précise qu'il ne peut les laisser continuer leur voyage sans qu'ils se soient acquittés de la dîme réglementaire, mais qu'il ne peut inspecter leur navire tant qu'il n'est pas certain de la parfaite santé mentale de l'équipage. Ceci dans le seul but de protéger sa popula-

Le bourgmestre et les habitants de la ville sont immortels. Ou presque. Très longtemps auparavant, lorsqu'ils se sont établis sur les rives du Siirh, les Soldinerois formaient une communauté ordinaire. Leur emplacement était prometteur pour le commerce et ils prospérèrent rapidement. Une nuit, une ombre vint à la rencontre du bourgmestre et lui fit une offre : la vie éternelle pour lui et ses semblables, en échange de quelques vies, régulièrement envoyées au vieux fort abandonné au pied de la montagne, juste avant le passage d'Akhat. Le bourgmestre refusa, révulsé, et l'inconnu disparut, non sans lui laisser un pendentif orné d'une perle qui, lui assura-t-il, le protégerait s'il venait à changer d'avis. Dès le lendemain, tous les enfants de la ville tombèrent malades, sans exception. En deux jours, les fortes fièvres avaient déjà emporté la moitié d'entre eux et, en moins d'une semaine, tous furent enterrés. Akhat visible dans le ciel, une expédition menée par le capitaine de la milice locale et composée d'une centaine d'hommes et de femmes se rendit au Fort. Parmi eux, la femme du bourgmestre, dévastée par la perte de sa fille unique. Ceux qui revirent, peu nombreux, furent transformés par le Fort... et dangereux. Les premiers anthropophages venaient d'apparaître. Effrayé, ayant lui-même perdu tous ceux qu'il aimait, le bourgmestre rassembla son courage et se rendit au Fort, protégé par le pendentif. Il accepta les conditions de l'ombre. Grâce à cet accord, personne ne vieillit plus jamais en ville. Plutôt que de sacrifier sa population, il organisa les travaux d'aménagement qui lui permettraient d'intercepter sans effort tout bateau se présentant. De temps en temps, de manière suffisamment irrégulière pour ne pas éveiller les soupçons, l'un des navires transitant par la ville ne reprenait pas son voyage. Il fournissait le Fort, l'ombre assurant le rituel qui leur permettait de survivre. Les passages d'Akhat étaient prévisibles, il lui était donc simple de s'organiser pour que la livraison ait lieu peu avant son apparition. Depuis que la trajectoire de la lune est devenue erratique, irrégulière, le bourgmestre a peur pour les siens. Sans apport régulier de sang, il sait qu'ils mourront. Il est donc obligé d'augmenter le nombre de victimes chaque fois qu'est effectué le rituel, afin d'en augmenter la durée. Il sait qu'il risque d'attirer l'attention sur la ville, mais il sent qu'il n'a pas d'autre choix.

Bien que les curieux se fassent rares, le bourgmestre ne manque pas une occasion de les envoyer au Fort, sachant qu'ils n'ont aucune chance d'en revenir. Pour les plus raisonnables qui acceptent la quarantaine, il attend que l'ennui relâche la vigilance des étrangers, puis investit leur bateau avec ses hommes, capturant le maximum de personnes qu'il se charge lui-même d'emmener au Fort. Il lui arrive d'autoriser quelques débarquements (notamment quand les navires sont imposants), laissant un contingent de marins libres de se saouler dans les tavernes, avant de les faire disparaître. Il agrémentera parfois son chargement de quelques meubles et objets divers tirés des cargaisons des bateaux arraisonnés dont la ville n'a pas usage.

tion. De plus, il assurera aux PJ que leur bateau ne craint rien, les créatures du Fort n'attaquant pas la ville, uniquement les bateaux isolés sur le fleuve. C'est un mensonge dont il use pour pousser ceux qui accostent à rester en quarantaine (pour un temps indéfini), ce qui en fait des proies qu'il entend bien livrer ; ou à poursuivre leur route dans la direction du Fort où ils finiront par servir de nourriture aux anthropophages - à moins qu'ils ne rejoignent leurs rangs. Manifestement homme d'argent, le bourgmestre n'est pas pour autant ouvert à la corruption, sa décision est définitive : personne ne descend du navire si ce n'est pour quitter la ville. Des hommes en armes seront par conséquent postés devant le navire pour la nuit, comme d'autres le sont devant les autres bateaux présents dans le port. Le lendemain matin, et tant qu'ils ne révéleront pas vouloir se rendre au Fort, ils seront interdits de débarquement. Le bourgmestre viendra régulièrement faire le point sur leurs intentions.

TROISIÈME PARTIE : LE FORT SILENIUS

L'APPROCHE DU FORT

Le Fort est à près de deux jours de cheval, une information que pourrait leur donner le bourgmestre. Il ne manquera pas de s'enquérir de leur but, en apparence par simple curiosité. Il affirmera ne pas connaître personnellement le Fort ni se préoccuper des légendes qui pourraient courir à son sujet. Évidemment, il ne fait rien qui pourrait les décourager d'y aller. Il est persuadé que tout aventurier s'y rendant deviendra fou avant d'avoir atteint les portes du Fort. À la sortie de la ville, la route se sépare en deux voies principales. La première, plus importante, longe le fleuve pour rejoindre la grande route en direction d'Avhorae. La seconde, bien que se muant rapidement en une simple piste qui s'enfonce dans la forêt, est aussi entretenue que l'ont mentionné les habitants. Bientôt, grâce à un jet de **Perception + Pistage Facile (5)**, les personnages remarqueront que la piste est marquée de traces de roues de chariots. Au moins 3 réussites permettent de déduire que le passage est relativement fréquent. La haute cime des arbres et la densité des frondaisons masquent la vue du Fort, pourtant visible depuis la ville, et empêchent le soleil de percer jusqu'au sol. En journée, rien ne distingue la forêt d'une autre, la vie se fait entendre et le gibier est suffisamment abondant si les personnages préfèrent chasser que piocher dans leurs rations. La nuit, en revanche, comme un écho du village, tout est calme et la vie nocturne est nettement moins bruyante que ce qu'elle devrait être. Néanmoins, aucun incident fâcheux ne viendra entacher le repos des voyageurs.

AUTRES POINTS DE DÉPART

Si vous avez décidé de faire démarrer cette aventure aux autres points de départ proposés, le début du voyage sera identique. Les premiers villages croisés seront amicaux bien qu'inquiets, mais l'humeur des villageois se détériorera à mesure que les aventuriers progresseront. Les premiers jours de chevauchée ou de navigation leur laisseront un peu de répit, avant qu'ils ne soient pris dans l'embuscade des Nabûpesar. Quant à la compagnie de Crysomalos, elle prend bien sûr la direction du point d'origine des personnages.

À mesure qu'ils s'enfoncent dans la forêt, celle-ci se fera nettement moins giboyeuse. Lors de leur deuxième nuit de campement, les choses ne seront pas aussi simples pour les personnages. Au milieu de la nuit, ils subissent l'attaque d'une dizaine d'anthropophages. Ils ne représentent pas une réelle menace, si ce n'est qu'ils attaquent en pleine nuit et qu'ils y voient parfaitement. La simple escarmouche peut se révéler mortelle pour ceux qui seraient insuffisamment préparés (sentinelles endormies, manque de luminosité...). En l'absence de feu ou de toute autre source de lumière, la difficulté de chaque action de combat augmente automatiquement de 2, et il est impossible de viser une partie spécifique du corps de son adversaire. Même si les personnages survivent, leur nuit est irrémédiablement affectée et la récupération de leurs Réserves amoindrie. Les anthropophages semblent identiques aux habitants de la région que les PJ pourraient avoir rencontrés, si ce n'est leurs yeux exorbités et injectés de sang, la pâleur assez prononcée de leur peau et leurs ongles pointus comme des griffes. Leurs dents sont couvertes de sang, et ce dernier ne leur appartient pas forcément. Leur accoutrement est sale et déchiré, mais ne semble pas très ancien, bien au contraire. Les personnages peuvent même reconnaître une tenue de marin (éventuellement par un jet de **Perception + Cité Facile (5)**, mais assorti d'un **Handicap (II)** en raison du mauvais état de leurs vêtements). Le reste de la nuit se fera sans autre incident. Toutefois, certains personnages, en particulier ceux dont l'Éclat est lié à l'Essence des Lunes, auront l'étrange sensation qu'Akhat les observe. Ils en ressentiront un malaise



qui ne les quittera pas de la nuit. Ceux qui se rendront auront des rêves agités, étranges, où la lune prend un visage vaguement humain pour leur parler. Même s'ils ne comprennent pas ce qu'elle leur dit, ils auront l'impression de devoir l'écouter. Un jet de **Volonté Facile (5)** permet de se fermer à son influence. Si les PJ possèdent des suivants (qui ne sont pas porteurs d'Éclat), ils commenceront à avoir un comportement étrange qu'ils sont incapables d'expliquer, certains ayant des envies de violence, envers eux-mêmes ou envers les membres du groupe. Les plus résistants mentalement se renfermeront sur eux-mêmes, refusant toute communication.

Fort Silenus

Dans le courant du troisième jour, ils arrivent enfin en vue du Fort. Bâti sur les contreforts de la montagne Huratama, par lequel débute la chaîne des monts du Soupir, le Fort Silenus est un édifice imposant, beaucoup plus que son homologue le Bastion Protector. La piste forestière disparaît entièrement, alors commence une large allée de pierres qui conduit à la porte principale. Bien qu'ayant subi le passage du temps, elle reste praticable et n'est pas totalement recouverte par la végétation. Bordant l'allée sur une trentaine de mètres se dressent deux rangées de statues de pierre se faisant face, la plupart d'entre elles encore intactes. Mesurant

plusieurs mètres de haut, elles représentent alternativement des femmes et des hommes en armure, l'épée au fourreau et un bouclier ou une lance en main, tenant de leur autre main une trompette pointée vers le ciel, dans laquelle les sculptures semblent souffler. Alors que le groupe passe entre elles (ou les premiers personnages, si les membres du groupe sont séparés de plusieurs mètres), ils ont l'impression de les entendre sonner à leurs oreilles comme on annoncerait un visiteur de marque à la cour, une sensation fugace mais qui leur semble bien réelle. S'ils retentent l'expérience, en s'éloignant puis en revenant entre les statues, rien ne se produira.

Alors qu'ils approchent de l'entrée principale, ils pourront remarquer les nombreuses gravures, que l'on devine plus qu'on ne les distingue, effacées par le temps, qui ornent la façade de la longue muraille du Fort. Malgré un certain raffinement, la fonction militaire du lieu ne fait aucun doute, le sommet de la muraille est constellé de créneaux et de tourelles. Si nul ne semble réellement monter la garde, il est possible d'apercevoir de rares silhouettes errer sur le chemin de ronde. Les portes qui constituaient l'entrée, quant à elle, ont complètement disparu. Si la structure en métal qui les soutenait et les renforçait est encore visible, en position

ouverte, le bois qui en formait l'essentiel s'est depuis longtemps désagrégé.

L'intérieur du Fort offre à première vue la même impression que l'extérieur: un complexe militaire qui n'est pas dénué de raffinement. Même si la majorité des bâtiments ont une forme simple, rectangulaire, adaptée à leur fonction (casernes, écuries...), il n'est pas rare de croiser des statues, du moins ce qu'il en reste, dans les nombreuses allées de pierre, mais également des bâtiments ornés de colonnades dont l'usage militaire est moins évident. On trouve même un amphithéâtre un peu plus loin. Cette architecture pourra rappeler ses origines à un Tégéen (notamment grâce à la présence de mosaïques, dont les couleurs sont passées sous l'effet du temps) ou un Luxéen, bien que les différences soient assez notables pour ces derniers, la tendance de leur nation étant plutôt à l'austérité. D'anciennes lices d'entraînement, désormais de vastes champs en friche, sont disséminées à l'intérieur de l'enceinte. Ce sont les seules parcelles où la nature semble vraiment reprendre ses droits. Les silhouettes aperçues plus tôt ont disparu, mais nul ne se présente aux PJ.

Malgré le sentiment d'immensité qui se dégage du Fort, une cohérence architecturale émerge des lieux. Les bâtiments au sol sont fonctionnels, quelques outils de travaux extérieurs étant même trouvables dans certains d'entre eux (d'un âge et donc d'un état variable, mais n'ayant pas plus d'une ou deux décennies pour les plus vieux d'entre eux), et des escaliers ont été taillés à même la roche, menant à divers bâtiments à flanc de montagne, dont des tours d'observation. Le plus grand d'entre eux est situé en face de la porte principale, à environ une cinquantaine de mètres de haut, un escalier zigzaguant à travers la montagne depuis le sol. Le pied de l'escalier est bordé de deux casemates barricadées... de l'extérieur par de solides barres métalliques. Un jet de **Perception + Mécanismes Difficile (7)** pour qui s'intéresse à cette curiosité lui fera remarquer que le dispositif, s'il n'est pas récent, est incomparablement moins antique que le Fort. D'autres casemates, identiquement barricadées, sont disposées le long du pied de la montagne, mais certaines ne semblent pas avoir été déverrouillées depuis longtemps. Les imprudents qui choisiraient de forcer le verrouillage et de pénétrer dans les casemates se retrouveraient au sein de nids d'anthropophages. S'ils ne sortent en général que de nuit, tous ne dorment pas durant la journée et auraient tôt fait de donner l'alerte, mugissant et vociférant pour réveiller les endormis. Si le complexe inférieur n'est actuellement pas peuplé à sa capacité maximale, c'est tout de même plusieurs dizaines d'individus qui convergeraient vers les PJ.

En entrant dans le Fort, les suivants des personnages deviennent très agités et agressifs. Ils s'en prennent les uns aux autres, commencent à se battre, et vont jusqu'à attaquer les PJ. Les seuls moyens de les calmer sont soit de les assom-

mer (ils redeviendront agressifs à leur réveil), soit de les tuer, soit de les éloigner du Fort. Le Prodigie agit sur toute personne non protégée par un Éclat, une vague de folie déferlant sur leur esprit et balayant leurs défenses mentales. Les Élus sont protégés par le lien qui les unit à leur Éclat, mais ils peuvent sentir la lutte qui s'opère entre les puissances à l'œuvre. D'étranges pensées traversent fugacement leur esprit. Leur teneur est propre à chacun d'entre eux, mais elle est liée aux Essences de leur Éclat et implique généralement des actions douloureuses envers leurs compagnons de route. De plus, leur Éclat se met à vibrer et devient sensiblement chaud (pas au point de les brûler), cela occasionne un **Handicap (I)** à toute action pour laquelle il est utilisé, ce qui inclut le fait de se battre pour une arme, la parade pour un bouclier ou l'esquive pour une armure. Ces pensées et le malus durent tant que le porteur est dans le Fort ou que la source de cet effet (le Prodigie, donc) n'est pas détruite.

La partie supérieure du Fort

L'escalier mène donc à un grand bâtiment qui s'enfonce dans la montagne et dont la façade semble avoir été conçue pour laisser entrer le maximum de lumière. Les grandes ouvertures devaient probablement être vitrées ou couvertes par des tentures, mais rien de tout ceci n'a résisté au temps. La pièce dans laquelle les personnages pénètrent a dû être majestueuse en son temps, mais aujourd'hui presque tout a disparu. L'unique mobilier est composé d'un ensemble de deux trônes et d'une grande horloge métallique. Le plus imposant des trônes est un bloc d'obsidienne noire veiné de grenat rouge et posé sur une estrade en marbre noir et blanc. Son assise est anguleuse, totalement dépourvue d'ornements, mais son dossier est rehaussé de barbelures acérées, lui conférant une aura impressionnante. Derrière lui, haut sur le mur, un assemblage de morceaux de métal forme une imposante horloge qui ne paraît absolument pas à l'heure. Un jet de **Perception + Vigilance Difficile (7)** assorti d'un **Handicap (I)** ou une attention minutieuse de l'objet permet de remarquer qu'elle a plutôt l'air de matérialiser un compte à rebours (de fait, l'approche de la grande conjonction). Bien que n'ayant pas l'air récente, aucune trace de corrosion ne vient défigurer l'horloge. Par ailleurs, aucun mécanisme n'est également visible. Le mur lui-même semble avoir autrefois abrité une immense fresque, mais il est désormais difficile d'en décerner la teneur. Néanmoins, des morceaux de ce qui semble une écriture restent visibles par endroit, semblable à ce qui a pu être observé dans le Bastion. Le second trône, au pied de l'estrade, est nettement plus petit, et adapté à un humain standard. Taillé sobrement dans de la pierre de lave grise, sa simplicité ne semble pas déranger son occupante, une jeune femme brune qui sourit à l'approche des PJ. Elle se lève pour les accueillir, les bras écartés en signe de bienvenue. La mince jeune femme s'approche d'une démarche souple. Elle est vêtue d'une robe élimée qui a autrefois dû être de bonne facture. Contrastant avec la sobriété des lieux, elle porte sur elle plusieurs bijoux



qui semblent de grande valeur. Diamants, émeraudes et rubis couvrent ses doigts, montés sur de petites bagues ciselées d'or et d'argent. Deux colliers pendent à son cou, un collier pectoral aux motifs ésotérique où sont enchâssées plusieurs topazes, et une simple chaîne en or ornée d'une perle argentée ovale, dont les mouchetures irisées semblent se mouvoir quand on les fixe trop longtemps. Elle est assez semblable à celle que porte le bourgmestre de Soldiner, bien que les PJ n'aient pas forcément eu l'occasion de l'observer de près. Enfin, à sa hanche est fixé un petit fourreau accueillant une dague à la garde ornementée. Elle ne se départ pas de son sourire alors qu'elle s'adresse aux personnages. Néanmoins, elle semble parfois un peu absente, déconnectée de la réalité qui l'entoure. Elle dégage une certaine aura de puissance. Un jet de **Perception + Éclats Difficile (7)**, assorti d'un **Handicap (II)** permet d'identifier le collier à la perle comme un Éclat.

« Soyez les bienvenus dans ma modeste demeure, je vous attendais, car votre venue a été annoncée. Je me nomme Mina, et je suis la gardienne de ces lieux, en l'absence du Maître. Qu'êtes-vous venus chercher, vous qui avez fait un si long voyage ? ». Elle restera évasive sur la manière dont elle a été prévenue. Sentinel, divination ? Elle balaiera les questions à ce sujet d'un revers de main, jugeant le propos sans importance.

Interrogée sur les anthropophages, elle confirmera les abriter au sein du Fort, ne considérant pas leurs exactions comme un problème, arguant « qu'il faut bien qu'ils se nourrissent ». Elle prendra leur défense telle une mère protectrice, mais s'abstiendra de prétendre les gouverner, ceci étant l'apanage du « Maître ». Elle ne s'étendra pas à son sujet, se contentant de répondre qu'il n'est pas encore là. Elle esquivera les questions, parfois involontairement, proposant à la place une visite des lieux, pour laquelle elle ne laisse pas réellement l'occasion de refuser. Mais elle le mentionnera régulièrement, parfois en s'adressant directement aux personnages, parfois alors qu'elle semble perdue dans ses rêveries, lâchant quelques bribes d'informations à son sujet.

La visite qu'elle propose est aussi lunaire que ses propos. Elle est très fière de présenter la bibliothèque, une pièce imposante... et vide (ce qui n'a pas l'air de la déranger), à l'exception des systèmes d'attache en métal corrodé, qui fixaient les rayonnages aux murs. L'ensemble des éléments organiques, meubles comme ouvrages, qui devaient se trouver là à l'origine sont depuis longtemps retournés à la poussière. Quelques ouvrages sans intérêt sont néanmoins négligemment posés au sol. Les diverses « chambres » sont dans le même état, à l'exception de l'une d'entre elles, sommairement aménagée, avec de rares meubles différemment attaqués par le temps, mais fonctionnels. On devine quelques vêtements négligemment entassés dans un coffre,

une coiffeuse au miroir depuis longtemps cassé, quelques chaises dont la disposition semble aléatoire. Ces meubles font bien sûr partie du « tribut » versé par les habitants de Soldiner. Au premier abord, la tour d'observation traversée par la visite paraît parmi les pièces les mieux équipées de ce qu'il a été donné de voir aux personnages, mais ils s'apercevront vite que les instruments d'observation n'ont pas non plus été épargnés par la corrosion et sont de fait inutilisables en l'état.

Mina est une source fiable d'informations, car elle ne ressent pas le besoin de cacher quoi que ce soit aux PJ. Le problème qu'elle pose n'est donc pas la qualité de ses informations, mais la manière qu'elle a de les transmettre. La raison a depuis longtemps commencé de quitter son esprit, et ses rares moments de lucidité sont noyés dans de longues phases d'excentricité. Voici ce qu'elle pourra apprendre aux personnages :

- Elle mentionnera qu'un accord tacite existe entre la ville et le Fort. Ils lui fournissent quelques objets du quotidien (trop peu malgré tout pour aménager correctement les lieux) et, en échange, elle s'efforce de maintenir les anthropophages le plus éloigné possible de Soldiner. C'est une tradition secrète qui dure depuis plusieurs siècles, bien avant qu'elle n'emménage dans les lieux.
- Comme mentionné précédemment, le Maître n'est pas actuellement présent, mais il sera de retour pour la Grande Conjonction. S'ils creusent le sujet ou ont des connaissances en astronomie (au moins un niveau Expert [3] dans la compétence Lunes), ils pourront en déduire que celle-ci aura lieu le soir même. L'arrivée du Maître est un moment de joie et d'angoisse pour elle, car elle le vénère autant qu'elle le craint. Si elle connaît son nom, elle ne le mentionne pas et ne le nomme jamais que « le Maître ». Elle ne le décrit pas, car, pour elle, il n'est qu'ombre (elle baisse les yeux quand il apparaît, elle ne le regarde donc jamais directement).
- C'est également à ce moment-là que le Prodigie devient accessible. Mais elle ne précise ni sa localisation ni le moyen d'y accéder. Elle mentionne son existence au milieu de phrases décousues, parlant également d'un « rituel qui a déjà eu lieu » (mené par Mina quelques jours auparavant) et d'un autre, plus rare, qui devra se dérouler cette nuit même. Elle en semble ravie et demandera plusieurs fois au groupe d'y participer, précisant que c'est sans danger pour eux. Perdue dans sa folie, elle est incapable de leur décrire en quoi il consiste, ni le but qu'il vise, si ce n'est qu'il participe à « lutter contre le Néant ». Selon leur degré de connaissances sur le sujet, ils auront une idée de ce qu'elle veut dire, ou pourront simplement comprendre « le néant ». Quoi qu'il en soit, elle n'en dira plus. Si les personnages connaissent et mentionnent

LE PLAN DE MELETH

Meleth, le Maudit rongé par la corruption, a mis la main sur un Prodigie, qu'il a rapidement soupçonné être l'une des perles de la robe de la déesse Yharea'rr, du panthéon des Sables. Il l'emporta dans un fort abandonné, mena un certain nombre d'expériences et conçut des rituels destinés à combattre le Néant. Le pouvoir du Prodigie, à la fois corrupteur et bienfaiteur, se révèle principalement lorsqu'il est exposé à une grande quantité de sang et à la lumière d'Akhat. Il se procure le premier grâce à un accord passé avec la ville de Soldiner, mais l'irrégularité des cycles de la seconde a quelque peu modifié ses plans, la ville devant lui livrer de plus grandes quantités chaque fois.

Meleth est insensible à la corruption qu'engendre le Prodigie. Mais il a très vite compris les bénéfices qu'il pourrait en tirer, et en premier lieu le fait de ne pas se préoccuper d'éventuels curieux, ce qui lui permet de s'absenter durant de longues périodes sans crainte. Ses rituels puisent dans le sang et l'eau du Siirh pour en extraire toute parcelle d'Essence de Vie, par nature la plus opposée au Néant. Même si le temps presse, il n'a pas encore décidé de la manière dont il interviendra dans l'inévitable guerre à venir, mais il sait que le fruit de ses rituels aidera grandement les ennemis de son ennemi.

la faction des Enfants de la Lune Noire (cf. *Livre de l'Oracle*, page 57), elle se révélera ignorante sur le sujet, n'en faisant pas partie.

- Les anthropophages sont d'anciens humains dont l'esprit a été corrompu par le Prodigie. L'apport très irrégulier de nouveaux membres à la communauté et l'instinct de survie les ont menés à se reproduire entre eux, conduisant au fil des siècles à un appauvrissement génétique responsable de mutations et autres difformités chez certains des individus. Mais Mina n'a sincèrement pas conscience de la corruption que le Prodigie engendre, de la dégénérescence physique et mentale des anthropophages, ni même de sa propre folie.

LE RITUEL DE LA GRANDE CONJONCTION

Alors que la nuit tombe, Mina revient dans la salle du trône et se dirige vers l'endroit où sont arrivés les personnages. Aucune lumière ne brille dans la pièce. Du haut de l'escalier d'accès, elle embrasse du regard la partie basse du Fort. Grâce aux rares torches qui illuminent les allées, plus orne-

mentales qu'utiles, les PJ peuvent apercevoir l'agitation qui y règne. Quelqu'un, probablement un des occupants aperçus à leur arrivée, a déverrouillé les casemates, laissant la foule des anthropophages envahir le Fort. Mina s'extasiera devant la beauté de cette communauté, ses « enfants ». Si les personnages s'inquiètent de leur présence, elle les rassurera en leur précisant qu'ils ne montent jamais ces escaliers. Un mouvement sur les marches attire le regard de la jeune femme. Un long serpent est en train de se couler sur les dernières marches. Enfin, Akhat passe complètement devant Sinla, la masquant. En bas, les anthropophages hurlent, certains se battent. La jeune femme chuchote alors « Il arrive... ».

Un vent glacial souffle soudain dans leur dos, mouchant toute source de lumière qu'ils pourraient avoir allumée. Une forme indistincte, mouvante, est assise dans le grand trône d'obsidienne. Meleth. Il semble presque flotter au-dessus de l'assise. Le Maudit, les yeux comme deux puits de lumière au milieu des ténèbres, les fixe de son regard. Tandis que deux corbeaux massifs secouent leurs ailes sur l'assise, un serpent s'enroule lascivement autour du dossier, son sifflement paresseux étant le seul bruit de la pièce. À ses pieds, un grand loup noir à la crinière de plumes rouges est allongé, sa (trop) longue queue enroulée autour de son corps. Un jet de **Connaissance + Mythes Très difficile (9)**, assorti d'un **Handicap (I)** permet de reconnaître un blevelh. Le jet n'est que **Difficile (7)** pour un natif de l'île d'Aon (vous trouverez une description plus complète de cette créature dans le *Livre de l'Oracle*, page 88). Mina s'avance alors, tête baissée, voix basse, présentant les personnages au « Maître », reprenant (et sans doute déformant) les raisons de la visite des PJ telles que mentionnées précédemment. Il paraît réfléchir quelques instants, mais ne dit rien. Puis l'horloge sonne un unique coup, résonnant dans la pièce pratiquement vide et faisant sursauter Mina, visiblement nerveuse. Le mur derrière le trône s'ouvre alors, séparant l'horloge en deux par son milieu. L'ombre se lève lentement, sous l'œil attentif de ses animaux, avant de pénétrer dans le nouvel espace qui vient d'apparaître, se coulant et disparaissant dans les ténèbres. Le blevelh se lève alors, s'approche des personnages, les renifle, avant de continuer sa route vers l'entrée de la pièce, où il s'allonge, le regard tourné vers l'extérieur et sa longue queue battant irrégulièrement le sol.

Les curieux (ou les courageux) qui s'approchent de ce nouvel espace voient alors, au centre d'une pièce circulaire, une énorme perle argentée reposant sur un trépied en or veiné d'argent, réplique parfaite et démesurée de celle que Mina porte à son cou. Surplombée par une ouverture dans la roche, elle est éclairée par les rayons d'Akhat, sa lumière formant un cercle qui l'englobe totalement. Meleth n'est visible nulle part, mais impossible de ne pas ressentir sa présence. Les Élus possédant un Éclat ayant l'Air pour Essence primaire pourront distinguer d'infimes mouvements dans

les ombres. Quiconque faisant mine d'entrer dans la pièce se voit retenu par Mina, une main posée délicatement sur l'avant-bras. Les yeux rivés sur la perle, plus concentrée que jamais, elle se contentera de chuchoter « Attendez... » (sa poigne se fera beaucoup plus forte si le personnage persiste à vouloir entrer, mais elle ne l'en empêchera pas).

Sans un bruit, se glissant entre les PJ et les dépassant avec une agilité jusque-là jamais vue, une cinquantaine d'anthropophages franchissent le seuil (entraînant avec eux, de force au besoin, quiconque ayant pénétré dans la pièce) et viennent se répartir autour du Prodigie, à la limite extérieure du cercle formé par les rayons d'Akhat. Ils entament une mélodie d'une tonalité basse, rauque, presque grondante. Le chant est à la fois dissonant et curieusement hypnotique. Mina le reprend à son tour de sa voix claire, elle-même totalement en transe, mais les paroles en sont incompréhensibles (même pour un Élu qui posséderait la capacité d'Éclat Don de Babel). Tout Élu dans la pièce se mettra lui aussi à chanter, mêlant sa voix au chœur, le sang coulant de ses lèvres à force de répéter des paroles inadaptées à la morphologie de sa mâchoire, incapable de bouger ou de s'empêcher d'ouvrir la bouche. Après deux longues heures de chant ininterrompu, Mina regarde les personnages un à un, invitant silencieusement celui qui a le plus de courage à pénétrer dans la pièce. Le premier joueur à se décider verra son personnage autorisé à entrer. Avec un sourire et un geste tendre d'accompagnement, elle le guidera vers la perle. Elle dégainera lentement la dague qu'elle porte à son flanc, prendra la main du personnage et lui dira en souriant « Acceptez-vous d'offrir un peu de votre sang pour le rituel ? ». En cas de réponse positive, elle pratiquera une entaille dans une partie exposée du corps du PJ, idéalement l'avant-bras, et commencera à faire couler son sang sur la surface de la perle, suffisamment pour bien l'imprégnier, ce qui inflige une **Blessure Légère** au personnage, avant de le ramener toujours souriante en dehors de la pièce. En cas de refus, ses traits se tordent en une moue de déception, et c'est au cœur qu'elle plantera sa dague, infligeant directement une **Blessure Mortelle**, avant de plaquer le corps mourant sur la perle. Quiconque voulant intervenir se verra éjecté de la pièce par une puissante bourrasque à peine le seuil franchi. Si personne ne se décide à accepter son offre en participant au rituel, c'est son propre sang qu'elle répandra, lui permettant de s'accomplir, mais les joueurs ne se verront pas offrir la récompense qu'elle comptait leur remettre. Une fois le rituel accompli, elle leur demandera même, sèchement, de quitter les lieux au plus vite.

Le sang ayant coulé, le rituel peut alors s'achever. Un vent violent balai le l'ensemble des anthropophages (ainsi que tout PJ immobilisé parmi eux), les faisant tomber raide morts (chacun subit une **Blessure Mortelle**, PJ inclus). Le courant d'air semble se matérialiser, comme si l'âme de chaque être venant de perdre la vie tournoyait autour du Prodigie avant

d'être absorbée à l'intérieur. Puis, tandis que le sang grésille et crépite sur la perle, une pluie fine se met à tomber dans la pièce, une pluie qui a l'odeur du Siirh (ce que seule une Asahaa pourra sentir par-dessus l'odeur du sang), l'eau provenant effectivement du Fleuve. L'eau et le sang se mêlent et, en coulant, disparaissent dans un petit orifice situé sous la perle.

ÉPILOGUE

À leur réveil, stabilisés, les personnages sont étendus dans la salle du trône sur des paillasses de fortune. Le jour s'est levé et les lieux ont retrouvé leur calme. La porte secrète s'est refermée, le grand trône est vide, la grande horloge continue de tourner à l'envers, et aucune agitation ni aucun bruit ne proviennent d'en dehors du bâtiment. Le blevelh dort dans un coin de la pièce. Mina, épuisée, somnole sur son trône. Elle se lève précipitamment à leur réveil, s'inquiétant de leur état de santé. Si certains PJ sont morts durant le rituel, leurs possessions personnelles ainsi que leurs Éclats sont disposés près des paillasses, mais Mina n'en semble pas désolée, conservant une attitude neutre. Si l'un d'eux a offert son sang, elle lui remet un petit flacon de terre cuite, hermétiquement scellé, qu'elle présente comme étant « un cadeau du Maître », permettant à quiconque venant de subir une **Blessure Mortelle** de revenir à la vie. Elle ne s'offusquera pas si le personnage en vient à la refuser. Techniquement, la potion est investie d'une infime fraction d'Essence de la Vie. La fiole ne contient qu'une dose, et le breuvage a un goût horrible. Néanmoins, il permet de rétrograder d'un niveau toutes les **Blessures Mortelles** de celui qui l'avale, si possible. Si tous les niveaux de Blessure Grave sont déjà cochés, les **Blessures Mortelles** disparaissent simplement. La potion n'a aucun effet sur les PJ morts durant le rituel.

Maintenant que la grande conjonction est passée, la jeune femme a l'attente pour seul but: l'attente du retour de Meleth, d'une nouvelle conjonction, veillant de loin sur ses « enfants ». Les PJ sont libres de leurs mouvements, pour peu qu'ils ne dérangent pas la quiétude des lieux. Néanmoins, elle leur déconseillera de trop s'éloigner d'elle s'ils comptent s'attarder dans le Fort ou ses environs, en particulier la nuit. Elle ne peut répondre du comportement des anthropophages, et serait peinée que les personnages aient à leur faire du mal, même pour défendre leur vie.

Bien sûr, s'ils cherchent à rouvrir la pièce secrète, elle ne les laissera pas faire, passant rapidement de la mise en garde à l'attaque, à laquelle se joindra le blevelh. Le mur de la salle du trône ne présente aucune jointure apparente, et sans le point de repère que représente l'horloge, il leur serait même difficile de situer précisément où il s'est ouvert. Néanmoins, ils pourront toujours tenter d'escalader la montagne pour tenter de trouver la cheminée d'où s'est écoulée la lumière

Enfin, la silhouette de Meleth s'élève des ombres, derrière le Prodigie, et pose sa main, la droite, dessus. Après un grand flash, les personnages tombent dans l'inconscience.

d'Akhat. L'ascension se révélera un peu périlleuse, nécessitant un jet de **Puissance + Athlétisme Difficile (7)**, assorti d'un **Handicap (1)**. Il faudra bien évidemment éviter de se faire repérer par Mina, qui aura tôt fait de libérer les anthropophages dans le fort. S'ils parviennent à s'introduire dans la pièce, elle se précipitera pour les empêcher d'endommager la perle, le ressentant grâce au lien qu'entretiennent son Éclat et le Prodigie. Tout personnage portant un Éclat dont l'une des Essences (même mineure) est celle des Lunes devra réussir un jet de **Volonté + Éclats Très difficile (9)** pour chaque coup qu'il souhaitera porter à la perle. De plus, il perdra automatiquement 1D de Divinité par tentative. Cette limitation ne s'applique pas aux attaques portées contre Mina.

Frapper la perle nécessite un jet de **Puissance + Corps-à-corps ou Mêlée Très facile (3)**. Celle-ci absorbe les dégâts de la même manière qu'un bouclier lourd, soit 2 points de contondants et 3 points de tranchant et de perforant, et sera détruite dès qu'elle aura subi 100 points de dommages après réduction. Chaque coup qui lui est porté est répercuté dans l'Éclat de Mina, lui faisant perdre 1 point de Réaction (les points perdus se cumulent, mais son score remonte de 1 point au début de chaque tour). Oracle, une fois Mina et le blevelh vaincus, ne ralentissez pas la séance en tenant le compte précis des points de dommages infligés au Prodigie. Interprétez de manière narrative sa destruction, en ajoutant éventuellement la pression de voir les anthropophages commencer de monter les escaliers menant à la partie supérieure.

Détruire le Prodigie est le seul moyen de mettre fin aux rituels. Privés de son influence, les habitants de Soldiner seront rapidement rattrapés par leur âge véritable. Les expéditions commerciales ne seront plus interceptées, mais la ville ne sera plus qu'une cité morte... jusqu'à ce que d'autres se la réapproprient. Il en sera de même pour les anthropophages. Un certain nombre d'entre eux profitent des effets du rituel de rajeunissement. La destruction du Prodigie provoquera donc leur vieillissement accéléré. Les survivants n'auront pas l'intention de laisser repartir les personnages en vie.

S'en prendre de prime abord aux créatures réfugiées dans les casemates du Fort est un pari risqué. Bien qu'essentielle-

ment nocturnes, les anthropophages sont capables d'avoir une activité diurne presque aussi soutenue, certains d'entre eux ont donc la charge de veiller sur le sommeil de la communauté. Les casemates communiquant entre elles, toute alarme déclenchée dans l'une sera rapidement répercutée aux autres. Bien entendu, Mina sera elle aussi alertée et se mêlera au combat si la force du nombre des créatures s'avérait insuffisante.

Si les personnages veulent toucher la récompense qui leur est promise, ils doivent apporter la preuve de la fin des activités contre les marchands, qu'elle provienne du fort ou de Soldiner. Du fort, ils peuvent rapporter des cadavres d'anthropophages, suffisamment monstrueux pour que leur histoire soit crédible. Ils peuvent également vouloir trouver des preuves en ville. S'ils n'ont pas détruit le Prodigie, il sera difficile de faire parler les habitants ou d'approcher le bourgmestre, d'autant que leur quarantaine ne sera pas levée avant qu'Akhat ait pratiquement disparu. Si, au contraire, ils l'ont détruite, c'est une foule en colère qu'ils croiseront au milieu de la Forêt, foule qui a vieilli et qui continue de le faire à vue d'œil, le rythme ne faisant que s'accroître. Les habitants s'approchent, menaçants et armés comme pour la guerre, mais la plupart s'effondrent et se momifient rapidement. Il devient vite évident que plus un seul d'entre eux n'est en état de se battre. Le bourgmestre semble un peu moins affecté, grâce au pendentif qu'il porte à son cou. Il aura le temps de les maudire pour avoir détruit ce qui avait mis plusieurs siècles à se bâtir, avant de mourir lui aussi. Habits comme équipements tombent en poussière, et seuls subsistent le pendentif et un petit carnet que le bourgmestre détenait dans lequel il tenait les comptes des offrandes des dernières années. D'autres carnets existaient, plus anciens, mais ils se sont désintégrés en même temps qu'a disparu le Prodigie. Arrivés à Soldiner, les PJ ne peuvent que constater la ruine que la ville est devenue. Tout est tombé en déliquescence quand la magie qui protégeait les lieux a disparu. Même les chaînes du fleuve chargées d'intercepter les navires se sont désintégrées.

Les personnages auront néanmoins la mauvaise surprise de constater que la foule, avant de partir en direction du Fort, s'en est prise à l'équipage de leur navire. Par chance, ils pourront profiter du courant pour redescendre vers Maraban. En espérant qu'ils aient les compétences leur permettant de ne pas échouer leur bateau...

Par ailleurs Sargan, chef des Nabûpesar, aura rapidement connaissance de la perte que les personnages auront infligée à son organisation. Nul doute qu'il ne se contentera pas de les observer lors de leur retour à Maraban. Oracle, n'hésitez pas à prolonger l'aventure avec cet adversaire aux ressources importantes. En fonction de l'ampleur que vous souhaitez donner à cet affrontement et des relations que les PJ ont pu nouer, d'autres factions (telle que la compagnie de Crysomalos) peuvent se mêler au conflit.

EXPÉRIENCE

Voici une fourchette indiquant le nombre de dés d'Expérience gagnés par les joueurs lors de ce scénario :

Danger - mineur à majeur: de 2D à 3D d'Expérience selon la manière dont ils ont géré l'opposition.

Découvertes - majeures: 2D d'Expérience s'ils se sont intéressés aux rituels et leurs conséquences. 1D supplémentaire pour ceux qui ont accepté de participer au rituel, et encore 1D pour celui qui a donné son sang. 1D bonus peut être accordé à ceux qui ont discuté avec le Chercheur d'Élus et appris certains secrets. 1D bonus supplémentaire peut être accordé s'ils n'ont pas détruit le Prodigie, mais uniquement pour épargner leur jauge de Divinité (laisser Meleth accomplir ses rituels favorise le combat contre le Néant, et donc les Dieux).

Durée - mineure à majeure: 1D ou 3D d'Expérience selon le temps passé à explorer les différents lieux qui leur ont été proposés.

CARACTÉRISTIQUES DES PNJ

Ishtarazud, Arson Almendi, marchands quelconques, citoyens ordinaires...

Menace: **Mineure**/Expérience: **Confirmé**/Rôle: **Mineur**

Attaque	3D	Contact	5/7
Action	3D	Spécialité	5D*
Relances	0D	Réserve	0D
Réaction	3D		

* Spécialités d'Ishtarazud : Cité, administration, commerce, intuition, politique

* Spécialités d'Arson Almendi : administration, politique

* Spécialité des marchands : commerce

Armes	couteau, dommages 1 (P)		
Armure	aucune		
Blessures	Légères (1)	Graves (4)	Mortelles (7)
	O	O	O

Soldats de Maraban ou de Soldiner, bandits du Bastion

Menace: **Sérieuse**/Expérience: **Confirmé**/Rôle: **Secondaire**

Attaque	4D	Contact	5/7
Action	3D	Spécialité	5D*
Relances	0D	Réserve	1D
Réaction	3D+1		
* Athlétisme, Mêlée, Tir, discipline			
Armes	glaive ou épée, dommages 3 (T); lance, dommages 3 (P); arc léger, dommages 3 (P)		
Armure	cuir renforcé (partielle), protection 2; bouclier lourd 2, mobilité (I)		
Techniques	Charge, Coup bas		
Blessures	Légères (2)	Graves (5)	Mortelles (8)
	OO	O	O

Arkram, chef du Bastion

Menace: **Majeure**/Expérience: **Expert**/Rôle: **Important**

Attaque	5D	Contact	5/7/9
Action	4D	Spécialité	6D*
Relances	1D	Réserve	2D
Réaction	3D+2		
* Athlétisme, Mêlée, commandement			
Armes	épée, dommages 4 (T)		
Armure	matelassée (intégrale), protection 3, mobilité (I); bouclier lourd, protection 2, mobilité (I)		
Techniques	Coup bas, Désarmement, Frappe lourde, Ouverture (Naraya uniquement), Protecteur,		
Blessures	Légères (2)	Graves (5)	Mortelles (9)
	OO	OO	O

Naraya et la compagnie de Crysomalos

Menace: **Majeure**/Expérience: **Expert**/Rôle: **Important**

Attaque	5D	Contact	5/7/9
Action	4D	Spécialité	6D*
Relances	1D	Réserve	2D
Réaction	3D+2		
* Athlétisme, Bouclier, Mêlée, commandement (Naraya uniquement), stratégie (Naraya uniquement)			
Armes	épée, dommages 4 (T); lance, dommages 4 (P)		
Armure	matelassée (intégrale), protection 3, mobilité (I); bouclier lourd, protection 2, mobilité (I)		
Techniques	Coup bas, Désarmement, Frappe lourde, Ouverture (Naraya uniquement), Protecteur,		
Blessures	Légères (2)	Graves (5)	Mortelles (9)
	OO	OO	O

Anthropophages

Menace: **Sérieuse**/Expérience: **Confirmé**/Rôle: **Mineur**

Attaque	4D	Contact	5/7
Action	3D	Spécialité	5D
Relances	0D	Réserve	0D
Réaction	3D		
Armes	griffes acérées, dommages 3 (T)		
Armure	aucune		
Techniques	aucune		
Blessures	Légères (2)	Graves (5)	Mortelles (8)
	OO	O	O

Mina, porteuse d'Éclat, gardienne du Fort

Menace: **Mortelle**/Expérience: **Maître**/Rôle: **Majeur**

Attaque	6D	Contact	3/5/7/9
Action	4D	Spécialité	6D*
Relances	2D	Réserve	4D
Réaction	4D+2		
* Lunes, Mythes, Rituels, esquive			
Armes	dague vampire*, dommages 6 (T), Rapide (3)		
Armure	aucune		
Techniques	Attaque précise (Mêlée), Coup bas, Finesse		
Blessures	Légères (3)	Graves (6)	Mortelles (10)
	OOO	OOO	OO

* La dague vampire est un cadeau de Meleth à Mina qui contient un petit éclat de la perle. Elle se ternit et perd son pouvoir vampirique sitôt le Prodigé détruit. Chaque tour où elle inflige des blessures, la dague vampire soigne la blessure la plus élevée qu'a subie son porteur.

Blevelh

Menace: **Majeure**/Expérience: **Confirmé**/Rôle: **Important**

Attaque	5D	Contact	5/7
Action	3D	Spécialité	5D*
Relances	2D	Réserve	1D
Réaction	3D+2		
Armes: crocs, dommages 4 (P); queue, dommages 6 (T), Rapide (2)			
Armure: fourrure épaisse, intégrale 2			
* Pistage, course, esquive, saut.			
Blessures	Légères (2)	Graves (5)	Mortelles (8)
	OOO	OO	O

Capacités: Attaque tranchante, Porté par l'Air, Vif

Attaque tranchante: toutes les créatures affectées par l'Air possèdent une attaque tranchante (griffes, plumes, os saillants, etc.) particulièrement mortelle. Les dommages de base de cette attaque sont augmentés de 2 et bénéficient du trait Rapide (2) (pris en compte dans le profil).

Porté par l'Air: les distances de saut de la créature sont triplées et elle ne subit aucun dommage des chutes, planant ou se voyant ralentie par l'air.

Vif: les vitesses de déplacement de la créature sont doublées. En outre, tous ses jets d'esquive bénéficient d'un bonus de +1D et d'une relance gratuite et se font avec une difficulté maximale de 7, quel que soit le nombre d'actions déjà effectuées dans le tour.

Chercheur d'Élus, Meleth

En raison de la nature de ces deux personnages, il est inutile de fournir des caractéristiques chiffrées...

CARNET DE ROUTE DE L'ORACLE

FORT SILENIUS

Thème : rituels et sombres secrets

Synopsis

Engagés par l'administrateur de Maraban pour percer le mystère de la disparition de caravanes marchandes, les personnages seront la cible de bandits. Enfin partis, ils remonteront le Siirh pour s'apercevoir que la bande est encore après eux. Ils arriveront enfin dans un village qui les place en quarantaine, excepté si'ils veulent sortir de la ville. Ils pourront enfin se rendre au Fort qu'ils aperçoivent dans le lointain, où un rituel est en préparation.

Générique

Ishtarazud	Administrateur du Conseil des guildes de Maraban, c'est l'employeur des personnages.
Akram	Chef des Nabûpesar stationnés au Bastion Protector.
Naraya	Capitaine de la compagnie de Crysomalos.
Le Chercheur d'Élus	Le Maudit, à la recherche d'Éclats et d'Élus de valeur.
Arson Almendi	Bourgmeestre de Soldiner, fournisseur du sang nécessaire aux rituels exécutés dans le Fort.
Mina	Gardienne du Fort Silenus.
Meleth	Le Maudit, mène des rituels grâce au Prodigie.

PREMIÈRE PARTIE - MARABAN, ROYAUME DE BABEL

Scène 1 - Une offre que l'on ne peut refuser

Les PJ se voient offrir une somme conséquente pour enquêter au nord du royaume de Babel.

Points importants

Leur futur employeur est un homme important qui a l'habitude de négocier.

Choix/événements possibles

[Option] Le point de départ de l'aventure est ailleurs que Maraban:

- Les PJ remarquent qu'ils sont jaugés par un homme;
- Les PJ écoutent sa proposition;
- Les PJ remarquent qu'ils sont surveillés.

Notes

La somme proposée doit être suffisamment importante pour être intéressante, mais il faut veiller à ne pas rendre les PJ trop riches trop rapidement.

Scène 2 - Préparation du voyage

Les joueurs ont accepté la mission confiée.

Choix/événements possibles

- Les PJ étudient leur itinéraire.
- Les PJ choisissent de voyager en bateau.

OU

- Les PJ choisissent un autre moyen de transport:
.....
- Les PJ s'intéressent aux légendes entourant le fort.

Scène 3 - Retardés à Maraban

Voulant aider un marchand, les PJ sont pris au piège dans une maison.

Choix/événements possibles

[Option] Les PJ sont retardés par des bandits. Moyens utilisés:

OU

- Les PJ sont abordés par **Hassoun**, qui leur expose son problème.
- Les PJ attaquent frontalement la maison.

OU

- Les PJ tentent de s'infiltrer furtivement.
- Les PJ repèrent la sentinelle qui s'enfuit.

Notes

Les PJ sont des cibles parce qu'ils sont bien équipés et ont été vus en train de parler à **Ishtarazud**, qui fournit souvent des avances pour les missions qu'il confie.

DEUXIÈME PARTIE - LE VOYAGE

Scène 4 - Le départ

Les PJ sont prêts à partir pour le nord.

Choix/événements possibles

Ils assistent à la prise à partie d'**Ishtarazud** par des marchands locaux.

Scène 5 - L'embuscade des Nabûpesar/ De la compagnie

Au détour du fleuve, les PJ sont arraisonnés près d'un fort.

Points importants

La scène est optionnelle mais permet de présenter un personnage important dans la lutte contre le Néant.

Choix/événements possibles

- Le navire des PJ est arraisonné;
- Les PJ investissent la première section de la base;
- Les PJ prennent la seconde section seuls.

OU

- Les PJ reçoivent les renforts de la compagnie de Crysomalos.
- Les PJ gardent la dague.

OU

Les PJ la remettent de bonne grâce au **Chercheur d'Élus**.

OU

Les PJ négocient la vente de la dague.

Notes

La compagnie de mercenaires peut intervenir plus tôt si les PJ sont en difficulté.

Scène 6 - La fin du voyage/Soldiner

Les PJ arrivent dans la ville de Soldiner, où ils restent en quarantaine

Choix/événements possibles

- Les PJ rencontrent **Arson Almendi**, le bourgmestre;
- Les PJ quittent la ville. Moyen employé:

Notes

Oracle, cette section peut être développée à votre guise si vous voulez développer une intrigue citadine. Néanmoins, **Akhat** ne restera pas indéfiniment dans le ciel.

TROISIÈME PARTIE - LE FORT SILENIUS

Scène 7 - Fort Silenus

Après deux nuits dans la forêt, les PJ arrivent à leur destination.

Points importants

C'est à partir de la forêt que l'influence du Prodigie se fait sentir. Elle est néanmoins encore assez faible.

Choix/événements possibles

- Les PJ remarquent des traces de passages réguliers en direction du Fort;
- La seconde nuit, les PJ sont attaqués par des anthropophages;
- Au Fort, les personnages sont attaqués par leurs suivants (s'ils en ont);
- Les PJ rencontrent **Mina** et visitent la partie supérieure du Fort;
- Les PJ se renseignent sur les rituels qu'évoque **Mina**.

Notes

Oracle, le repos des personnages étant perturbé par l'attaque des anthropophages, n'hésitez pas à réduire la récupération de leurs Réserves. Gardez également à l'esprit que si **Mina** est ignorante des effets corrupteurs du Prodigie, elle n'est pas innocente pour autant, menant régulièrement le rituel qui permet à Soldiner de survivre.

Scène 8 - Le rituel de la Grande Conjonction

Les PJ assistent, volontairement ou non, au rituel mené par **Meleth**.

Points importants

Le rituel a lieu au moment où **Akhat** entre dans la dernière phase de son ascension et masque complètement **Sinla**.

Choix/événements possibles

- Les PJ assistent volontairement au rituel. Nom des PJ:

OU

- Les PJ refusent d'y assister. Nom des PJ:
- Des PJ tentent de s'introduire dans la pièce avant d'y être invités. Nom des PJ:
- Un PJ accepte de participer au rituel. Nom du PJ:
- Le PJ accepte de verser son sang.

OU

Le PJ refuse de verser son sang.

Notes

Le rituel est le moment pour les PJ de s'interroger sur ce qu'ils sont prêts à accepter dans leur lutte contre le Néant, qu'ils soient conscients ou non de cette lutte. Au besoin, **Mina** (ou le **Chercheur d'Élus** avant elle) peut servir à les éclairer sur les enjeux véritables.

Scène 9 - Épilogue

Les PJ ont une seconde occasion de faire leur choix, détruire le Prodigie et toucher la récompense ou laisser les rituels se poursuivre.

Points importants

Le PJ qui a versé son sang à la scène précédente se voit remettre une potion qui rétrograde la gravité les Blessures Mortelles.

Choix/événements possibles

Les PJ partent du Fort sans chercher à détruire le Prodigie.

OU

Les PJ cherchent à détruire le Prodigie.

Si le Prodigie est détruit, les PJ rencontrent ce qu'il reste des habitants de Soldiner dans la forêt.

L'APPEL

Ce scénario est prévu pour un groupe de quatre à six Élus de niveau « Héroïque » (au stade de la Rencontre).

SYNOPSIS

De passage ou en affaire dans les Royaumes divisés, les PJ vont assister au Nol Daenn, le festival de métal (c'est-à-dire un concours de forge), dans la ville de Dunacos, la capitale du royaume de Verill. Une bande de maraudeurs vaelkrys aperçue dans le royaume devrait nourrir quelques inquiétudes parmi les participants. La troupe est menée par un guerrier au comportement étrange dont l'autorité est contestée par l'un de ses sbires.

Les personnages découvriront que le guerrier est un Élu potentiel (un vieux forgeron détient un indice sur l'identité du meneur vaelkyr); ils pourront choisir de l'aider à trouver son Éclat – et peut-être s'en faire un allié puissant – ou tenter de le combattre pour satisfaire les autorités locales. Quant au Culte du Soleil Noir, il pourrait bien soupçonner qu'un Éclat est sur le point de se révéler.

Si les personnages effectuent le voyage et s'ils survivent aux dissensions entre les maraudeurs, ils arriveront aux frontières du royaume, où ils trouveront l'Éclat. Ce dernier se révélera être un Reliquaire, un objet d'une puissance supérieure aux Éclats.

Note: consultez le *Livre de l'Oracle* page 50 pour plus d'informations sur ces objets particuliers que sont les Reliquaires.

IMPLICATION DES JOUEURS

Les groupes qui suivent l'instinct de l'Architecte, du Gardien ou de l'Humain pourront avoir envie de protéger une ville sous la menace de dangereux pillards, ceux qui suivent l'instinct de l'Épée, du Fléau ou de la Main pourront être engagés comme mercenaires, tandis que ceux suivant l'instinct du Masque pourront être intrigués par le comportement du chef de meute.

PROTAGONISTES

• **Thjorfinn, guerrier vaelkyr et meneur des pillards:**

Jonah Grisambre fut arraché bébé à ses parents. Vendu à un clan vaelkyr, il fut élevé comme l'un d'entre eux sous le nom de Thjorfinn. Connaissant les pratiques de son peuple d'adoption, il se doute qu'il est le fruit d'un enlèvement, mais jusque-là, cela ne le préoccupait pas. N'ayant connu que le clan, il s'y est toujours dévoué. Ce grand jeune homme aux cheveux et à la barbe noirs fait montre d'un esprit vif qui lui a permis de s'élever et de devenir l'un des chefs de groupe de la nouvelle saison de pillages. Calme et mesuré, il sait aussi déchaîner sa féroce sur le champ de bataille.

Il s'est récemment entiché d'une belle esclave et compte se distinguer suffisamment lors des pillages pour avoir le droit de la demander comme récompense à son jarl. Plus que tout, il espère qu'elle sera capable de lui donner rapidement une descendance afin de renforcer sa position dans le clan. Son amante lui a enseigné quelques bribes d'avhoraeen, suffisamment pour être capable de mener des conversations simples.

• **Lidveig Main-Noire, guerrière Vaelkyr:** Lidveig était faite pour donner la vie, un rêve qu'elle nourrit dès sa plus jeune enfance. Vaelkyr pure souche, elle comprit rapidement que la malédiction de son peuple la priverait de ce qu'elle désirait le plus au monde. Sa passion se transforma en haine, elle concentra toute son énergie et sa rage dans le combat, seule activité lui permettant de libérer sa frustration. Devenue une redoutable combattante, elle est désormais de tous les pillages et de toutes les destructions. La jeune femme blonde est solidement bâtie et son visage est couturé de cicatrices.

Sa lignée et ses talents la désignaient tout naturellement pour mener son groupe lors de la campagne de pillages à venir, mais ce fut Thjorfinn qui fut préféré, plus avisé tactiquement (et moins prompt à tuer l'un de ses meilleurs guerriers pour motiver les autres). Cette décision lui déplut assez ostensiblement. Elle est donc en conflit ouvert avec Thjorfinn et ne manquera pas une occasion de remettre en cause ses ordres si elles ne sont pas tournés vers le pillage.

Elle ne tentera toutefois de prendre sa place que si tous les membres de leur bande se rallient à elle.

Sa soif de sang et de carnage a attiré sur elle l'œil du Néant. Nul ne sait si une rencontre l'a provoqué ou si le développement s'est fait « naturellement », mais sa main gauche a commencé à noircir, à pourrir, se muant en une griffe décharnée. Bien qu'elle masque en permanence ses mains dans une paire de gants de cuir, son clan s'en est aperçu et l'a surnommée Main-Noire. Les membres du Culte du Soleil Noir qui font affaire avec son clan lui ont assuré que c'était une marque honorifique de l'Unique, mais Main-Noire ne s'intéresse pas aux dieux. L'émissaire trop insistant a fini avec une hache dans le crâne, et le reste de son groupe s'en tint aux négociations en cours.

Main-Noire se bat toujours jusqu'à la mort, en tout cas celle de ses ennemis. Ni pitié ni prisonniers. Elle manie une lourde hache à une main, faite sur mesure par le forgeron de son clan. Son manche gravé de runes a été volontairement alourdi, à la demande de la jeune femme, afin de lui donner plus d'impact à la frappe. Surtout conçue pour être efficace, la hache possède néanmoins un certain nombre de runes gravées sur son fer, symbolisant la rage, la force et le courage, les valeurs qui représentent le plus Main-Noire. Ces runes se retrouvent également sur le lourd bouclier qu'elle porte.

Note: même si elle partage leur goût du massacre, Main-Noire ne fait aucunement partie des Cornus, ce groupe d'adorateurs de Gaath (cf. *livre de base de GODS*, page 182). Elle ne se cache pas et ne vénère aucune divinité.

• **Les maraudeurs vaelkyrs:** au nombre de quinze, dont un tiers de femmes, les maraudeurs sont particulièrement fidèles à Main-Noire, mais aussi loyaux à Thjorfinn, respectant la hiérarchie établie avant leur départ de Vaelor. Ils sont conscients que leur meilleure chance de revoir leur terre natale est de rester unis. Néanmoins, leur confiance en Thjorfinn va s'étioler chaque jour durant le périple. À l'image de leur peuple, ces guerriers ne craignent pas de se battre, ce qu'ils font toujours jusqu'à la mort. Fuir ou se rendre serait un déshonneur.

• **Trevor, le vieux forgeron:** forgeron de talent, Trevor a plusieurs fois remporté les épreuves du Nol Daenn. Mais sa plus belle création, elle aussi liée à une victoire, fut volée peu après avoir été offerte. Ayant tout accompli de sa passion, il n'attend plus rien de la vie... si ce n'est savoir que sa création existe toujours. Il ne cesse d'y penser, de façon obsessionnelle, et la mélancolie ne quitte jamais son regard.

• **Le vieux Sebastian, érudit et membre du Soleil Rouge:** le vieux Sebastian porte bien son surnom. Il n'est plus

très alerte, se déplace avec une certaine difficulté, son audition et son élocation ne sont plus ce qu'elles étaient. Néanmoins, sa mémoire est intacte et c'est un puits de science inégalable dans la région. Curieux de tout, avide d'histoires, de contes et de légendes, il s'oppose au Culte dont il juge la divinité morbide responsable de la morosité ambiante dans le royaume. C'est également un éminent, mais discret membre du Soleil Rouge, dont la lutte dépasse les mésententes entre royaumes voisins. Son âge ne lui permet plus de participer activement à la lutte contre le Culte, mais il reste suffisamment alerte pour organiser tous les plans d'action à l'échelle locale. Bien qu'éprouvant de l'affection pour le gamin qu'il a pris sous son aile en tant qu'assistant, son instinct l'a toujours poussé à lui cacher cette activité.

• **Hector, assistant du vieux Sebastian:** Hector est au service du vieux Sebastian, à qui il doit beaucoup, depuis ses quinze ans. Il en a désormais trente, et sent bien qu'il restera indéfiniment dans l'ombre de son sage et cultivé maître. Grandir dans l'ombre d'un tel personnage a aiguisé en lui une soif de reconnaissance qu'il ne parvient pas à étancher. Le Culte du Soleil Noir, encore faiblement implanté dans le royaume, lui donne l'occasion de s'élever enfin dans une hiérarchie, quand bien même ce serait au service d'une telle divinité. Depuis peu, Hector soupçonne son maître d'entretenir des liens avec (au moins) un culte hérétique (dans la définition qu'enseignent les serviteurs de l'Unique), mais ce dernier s'est toujours montré prudent. Le jeune homme ronge son frein, mais il sait que le vieillard, rattrapé par son âge, finira par commettre une erreur.

Érudit plus que combattant et relativement inexpérimenté, il tiendra néanmoins à accompagner les membres du Culte du Soleil Noir lors de leur traque, pensant naïvement être en mesure de rivaliser avec les PJ. Il se battrra tant que les membres du Culte n'auront pas été mis hors de combat, mais déposera les armes sitôt que sa vie sera sérieusement mise en danger.

GÉOGRAPHIE

Ce scénario prend place dans le royaume de Verill, le plus oriental des Royaumes divisés. Situé de part et d'autre du Sirvins, une rivière qui prend sa source dans les monts du Soupir pour se jeter dans le golfe de Rahzen, sa frontière orientale est bordée par l'Avhorae. Au sud, le mont Varnaan, le plus occidental des sommets des monts du Soupir, forme une frontière naturelle avec la région de la Frontière. Le royaume possède un accès au golfe de Rahzen par l'ouest.

Verill entretient des rapports tendus avec son voisin, le royaume de Vandrel, mais c'est d'Avhorae que provient la

plus grande menace. Autrefois presque intégralement traversé par le Sirvins, Verill a vu sa superficie réduite de moitié quelques siècles plus tôt, envahie par son insatiable voisin. Ce qui n'était alors qu'un duché du royaume de Cyvel ne dut sa survie qu'à l'instabilité chronique d'Avhorae, mais perdit tout de même Argacelann, sa capitale. L'ancienne place forte de Dunacos accueillit temporairement le siège du gouvernement et la famille ducale jusqu'à la reconquête... qui ne vint jamais.

Aujourd'hui, le royaume ne prend même plus la peine de lancer des escarmouches contre son voisin, tentant péniblement de vivre de sa production. Dunacos n'est pourtant qu'à quelques kilomètres de la frontière, et ce n'est qu'une question de temps avant que l'Avhorae ne se penche de

nouveau sur ce petit bout de terre qui lui donnerait un accès au golfe de Rahzen.

Bien que le royaume batte sa propre monnaie, le verillien, la présence de nombreux étrangers pendant le festival le force à accepter et à utiliser majoritairement le souverain, la monnaie avhoraeenne. Le roi Fern, actuel dirigeant du royaume de Verill, tient plus du prince-marchand que du roi tant il ne reconnaît que la noblesse de l'argent. Il perpétue la tradition séculaire du festival qui tire ses origines de l'invasion du royaume par Avhorae, quand réarmer correctement le pays devint une urgente priorité. Par la suite, les revenus que le festival généra occultèrent rapidement les raisons militaires de sa mise en place.

PREMIÈRE PARTIE : LE FESTIVAL

Dunacos, capitale du royaume de Verill, est en effervescence! Bravant tant bien que mal sa morosité habituelle, la ville organise pendant cinq jours le plus célèbre de ses événements, le très réputé festival de métal, le Nol Daenn!

Pendant ces cinq jours, les plus émérites forgerons des royaumes civilisés du nord des Terres Sauvages viendront démontrer leur savoir-faire et leurs techniques les plus avancées... et vendre, bien évidemment, leurs produits aux aventuriers qui ne manqueront pas d'affluer de toutes parts, qui à la recherche d'un équipement de meilleure qualité, qui à la recherche d'un contrat lui garantissant une bourse pleine...

La distance à parcourir et la dangerosité des routes limitent bien évidemment l'origine des artisans qui se présentent au festival. Il est donc commun de croiser des représentants des Royaumes divisés et d'Avhorae, mais également d'Aon et de Valdheim. Plus exotiques malgré une relative proximité, quelques Khalistani (et en particulier des Khashani) viennent exposer leur art et faire démonstration de leurs talents, mais ils savent par avance qu'ils n'ont guère d'espoir de briller dans les épreuves les plus techniques, les jurys des épreuves privilégiant généralement les lignes plus directes des armes des artisans locaux. Grâce aux nombreux talents dont dispose leur peuple, les Khalistani profitent néanmoins de l'affluence du festival pour s'ouvrir des perspectives commerciales au-delà de la simple confection d'armes. Grâce à de nombreuses caravanes transitant par Dunacos, les Khalistani exportent ainsi leur savoir-faire dans tout le nord des Terres Sauvages.

Qu'ils soient déjà présents depuis quelques jours (auquel cas ils pourront assister à la métamorphose de l'ambiance générale à mesure que les exposants investissent la ville et les auberges) ou qu'ils fassent escale en ville alors que

débute le festival, les PJ se retrouvent rapidement mêlés à une foule de plus en plus dense.

SE LOGER

Être sur place avant le festival est le meilleur moyen de se trouver un logement convenable. Néanmoins, à mesure que l'ouverture se rapproche et que les étrangers affluent, les prix des chambres grimpent en flèche tandis que leur disponibilité fond comme neige au soleil. Il est raisonnable de penser que les prix pratiqués par les aubergistes sont le triple de ce qu'ils sont habituellement, et ce pour toute la durée du festival. Des PJ en manque d'argent ou près de leurs sous pourront soit tenter de négocier un rabais, à condition que leur séjour soit relativement long (c'est-à-dire dépassant largement la durée du festival), soit trouver à loger chez l'habitant. Mais là encore, les gens du cru semblent avoir bien compris que la moindre place dans une grange était une belle occasion d'empocher quelques pièces. Il est déconseillé de tenter d'obtenir une chambre par l'intimidation ou la force, les tenanciers n'hésitant pas à en appeler aux nombreuses patrouilles de gardes. Celles-ci, d'ordinaire nombreuses pour prévenir d'éventuels troubles en provenance des royaumes voisins, ont été renforcées pour l'occasion.

Enfin, pour les plus démunis ou les plus aventureux, il est toujours possible de camper en dehors de la ville, ce que ne manquent pas de faire un certain nombre de participants, créant quelques îlots de chariots regroupés en cercle autour d'un feu. Ces rassemblements sont en général organisés par nationalités, mais les PJ pourraient être tentés de bénéficier de la protection de tout un groupe. Certains se feront d'ailleurs un plaisir d'accueillir des étrangers en échange d'une

bonne histoire partagée autour du feu. Les patrouilles de gardes étant inexistantes dans ces camps de fortune, toute lame sera la bienvenue pour la défense du campement. Cependant, il est facile de voir que ces groupes sont habitués à se protéger les uns les autres.

PARTICIPER AU FESTIVAL

Le déroulement du festival ne sera pas décrit précisément, car il n'est qu'un élément de contexte, un décor dans lequel l'aventure vient prendre place. Néanmoins, les PJ pourraient avoir envie de mettre leurs talents à l'épreuve et, pourquoi pas tenter de grappiller quelques pièces, en remportant quelque épreuve ou en se mettant au service d'un forgeron afin de concourir sous ses couleurs. En voici donc quelques éléments :

- Chaque épreuve non liée à la forge dispose de phases qualificatives par lesquelles il est obligatoire de passer. Il est également nécessaire de battre son adversaire pour passer au niveau supérieur.
- Un prix récompense les quatre meilleurs participants, c'est-à-dire ceux atteignant les demi-finales de chaque épreuve. Il varie en fonction du prestige de l'épreuve, mais se situe entre 15 et 250 souverains d'or, cette dernière somme récompensant le vainqueur de l'épreuve reine, l'orfèvrerie. Elle n'est d'ailleurs pas versée par l'organisation du Nol Daenn, mais pas le roi lui-même.
- Enfin, chaque épreuve de forge est unique et se déroule sur plusieurs jours. Celles-ci sont les plus prestigieuses et font la renommée du festival.



La durée exacte des épreuves dépendra du temps que vous (ou vos joueurs) désirerez passer sur ce festival. Il est cependant déconseillé de passer plus de quatre ou cinq tours par épreuves, afin que la séance ne soit pas entièrement dédiée à cet intermède optionnel, qui risque par ailleurs d'ennuyer ceux qui n'y participent pas.

Les épreuves qui suivent sont données à titre d'exemple, il est tout à fait possible d'en exclure certaines et d'en ajouter d'autres, selon votre convenance. Il faut néanmoins qu'elles soient liées de façon assez directe au thème du festival : le métal.

• **Lancer de haches.** Le principe le plus simple du monde : envoyer sa hache le plus près du centre d'une cible. La difficulté pour les concurrents viendra de la distance sans cesse croissante, mais aussi des obstacles qui seront mis sur la trajectoire (en général, des planches de bois garnies d'ouvertures à travers lesquelles il faudra passer). Le lancer nécessite un jet de **Précision + Lancer**. La difficulté initiale dépendra du nombre de tours voulus, mais elle devra être croissante et les derniers tours se verront imposer des Handicaps (eux aussi croissants), représentant les obstacles. Le nombre de réussites détermine la précision du lancer et, par conséquent, le vainqueur.

• **Parcours de coupe.** Équipés d'un couteau dont la lame ne dépasse pas vingt-cinq centimètres, les concurrents suivent simultanément un parcours identique où ils devront couper des éléments tels que des tronçons de cordes, des épaisseurs de cuir, des planches de bois... Ces éléments sont disposés à intervalles réguliers et le plus rapide à effectuer l'intégralité de son parcours remporte son duel. C'est une épreuve d'endurance, moins du concurrent que de son arme. En effet, il est interdit d'aiguiser sa lame entre chaque duel, la lame s'émoussera donc de plus en plus au fil des épreuves. Le parcours nécessite un jet de **Puissance + Adresse**. La difficulté sera elle aussi croissante. Le nombre de réussites indique la vitesse d'exécution, et les égalités sont résolues par un nouveau jet. (À la discréption de l'Oracle, des lames de meilleure qualité pourraient accorder un bonus de +1D sur les jets de **Puissance + Adresse**.)

• **La coupe :** à la différence du parcours, cette épreuve ne nécessite pas de se déplacer, puisqu'elle consiste à trancher le plus nettement possible, en un minimum de coups, une ou plusieurs nattes de pailles tressées dont l'épaisseur (et donc la résistance) augmente au fil des tours. Les deux concurrents frappent une première fois leur(s) cible(s), essayant de la (ou les) trancher en deux du premier coup. En cas d'égalité, c'est la netteté de la coupe qui sera prise en compte. Les concurrents sont autorisés à entretenir leur lame entre chaque tour. La coupe nécessite un jet de **Puissance + Mêlée**. La difficulté sera croissante à mesure

qu'augmente l'épaisseur de la cible, et les Handicaps représentent le nombre d'éléments à couper. Les réussites détermineront la précision de la coupe, tandis qu'un échec dû à un Handicap signifiera que tous les éléments n'ont pas été tranchés.

• **La forge :** la confection d'une épée. Une épreuve en équipe consistant à concevoir, le temps du festival, une épée alliant autant que possible l'équilibre, la solidité et la souplesse. Le forgeron travaille en général avec un ou plusieurs apprentis, il est donc peu probable qu'un PJ puisse participer. De plus, il manquerait les événements liés à ce scénario. Si l'un d'eux en vient tout de même à participer, il devra effectuer un jet de **Précision + Armurerie Très Difficile (9)**. Le nombre de réussites indique la qualité de l'arme ainsi réalisée.

• **La forge - orfèvrerie :** autre épreuve à laquelle il est peu probable de voir un PJ participer, l'orfèvrerie consiste à magnifier une épée. Celle-ci, d'un modèle assez basique fourni à tous les participants, doit conserver ses qualités fonctionnelles au terme du travail de l'artisan. C'est néanmoins le critère esthétique qui sera déterminant. Le vainqueur verra son œuvre achetée par le roi Fern.

Tricher lors des épreuves est bien évidemment mal vu... encore faut-il se faire prendre. Toute action de triche verra l'intervention des autorités, les PJ participant aux épreuves et désirant recourir à leurs Faveurs devraient être prudents quant à leur utilisation.

Le festival charrie également son lot de concours plus officieux, permettant à chacun de se mettre en avant dans des épreuves physiques, de force ou d'endurance. Libre à vous de placer tout défi qui pourrait intéresser vos joueurs, les récompenses et le niveau de difficulté étant alors bien moindres que pour les épreuves officielles du festival.

DES PILLARDS DANS LE ROYAUME

Au matin du deuxième jour, ou plus tôt si vos PJ ne sont pas d'humeur à goûter à l'ambiance du festival, un attrouement se forme à l'entrée de la ville. Même s'ils ne s'y rendent pas, les PJ sont rapidement au courant des événements qui sont rapportés par les nouveaux venus.

Trois patrouilleurs de la garde locale sont de retour en ville. Leur piteux état est la preuve de la sauvagerie de l'attaque qu'ils ont subie. Deux d'entre eux tiennent à peine sur leur jambe, titubant autant de fatigue qu'à cause de leurs blessures, tandis qu'un troisième est allongé sur l'encolure d'un cheval, inanimé, dégoulinant d'un sang venant s'accumuler en mare aux sabots de la monture alors que les patrouilleurs

sont assaillis de questions. La garde vient assez rapidement escorter les blessés jusqu'à la caserne la plus proche, mais pas assez pour éviter aux PJ de recueillir les informations suivantes :

- Une troupe de pillards vaelkyrs a été repérée plus au nord, sur les rives du Sirvins. Ils sont menés par un guerrier avec une étrange épée brillant de mille reflets, comme sortie de piergeries.
- Ils semblent être une quinzaine.
- Les soldats ont été attaqués et harcelés par des animaux de la forêt, principalement des cerfs et des sangliers. Les cris de surprise et les bruits de combat ont attiré l'attention des pillards, lesquels sont venus terminer ce que les bêtes avaient commencé.

La présence de vaelkyrs, événement rare dans cette contrée au sud des Royaumes divisés, inquiète tellement la population que le nombre des pillards varie du simple au double à mesure que se propage la rumeur, tandis que la participation des animaux à l'attaque est en général occultée.

DES PILLARDS VAEKYRS AU SUD DES ROYAUMES DIVISÉS ?

Les maraudeurs faisaient partie d'un groupe de pillards plus important qui profitèrent de la Saison des Carnages (cf. *livre de base de GODS*, page 182) pour lancer un certain nombre de raids sur les côtes d'Aon. Leur but : mettre la main sur d'importantes réserves d'acier sombre. Une grande troupe s'est donc infiltrée en Valdheim, descendant la rivière Noire avant de rejoindre la côte. Pour pallier leur incomptance en matière maritime, les Vaelkyrs sont accompagnés d'esclaves formés à la navigation que leur ont fournis des émissaires du Culte. Faisant d'une pierre deux coups, ils mettent alors à sac Kystengaard et son chantier naval, récupérant alors les bateaux dont ils ont besoin. La flotte embarque alors en direction d'Aon, mais de violentes tempêtes coulent la majorité des navires et dispersent l'ensemble des équipages à travers la mer d'Acier, au nord vers le Valdheim et au sud vers les Royaumes divisés.

Un des bateaux s'est donc retrouvé à dériver à l'embouchure du golfe de Rahzen. Épuisés, leurs instruments de navigation endommagés et une bonne moitié de leur équipage mort ou perdu en mer, ils s'engouffrèrent dans l'estuaire du Sirvins et remontèrent à peine la rivière avant d'établir leur campement. Leur objectif initial est donc de tenter de retourner en Vaelor.

L'inquiétude de la population est telle qu'elle perturbe la tenue du festival et conduit les autorités à faire une annonce officielle. Celle-ci a lieu en début d'après-midi sur le parvis du palais de Dunacos, après qu'une armée de serviteurs a installé une estrade. Aldwin, chambellan du roi, s'installe à la tribune et déroule un parchemin, qu'il se met à lire.

« *Peuple de Dunacos et du royaume de Verill, participants du festival et visiteurs en tout genre.*

Malgré la menace qui a récemment été portée à notre attention, il n'est pas concevable de remettre en cause le déroulement de notre si prestigieux Nol Daenn.

Il est également intolérable de laisser ces pillards vagabonder sur notre territoire et menacer la vie de notre population. C'est pourquoi, après consultation de Sa Majesté le roi Fern, souverain du royaume de Verill et Grand Défenseur des Cetons, décision a été prise d'éliminer la menace que représentent les maraudeurs vaelkyrs entrés sans autorisation sur nos terres.

Une prime de 50 souverains d'argent sera remise à tout aventurier ramenant la tête de chacun de ces pillards, et le double pour l'arme que leur meneur brandit. Une récompense sera également accordée à ceux qui protégeront nos fermes de ces dangereux criminels.

Je tiendrais personnellement audience au palais pour les audacieux qui souhaiteraient obtenir de plus amples informations avant de tenter leur chance.

Sa Majesté le roi Fern est par avance reconnaissante du courage dont vous ferez preuve. »

Le chambellan se retire alors, escorté par un petit contingent de gardes. Dès la fin de son annonce, un brouhaha monte de la foule ; chacun y va de son opinion sur l'action des dirigeants. La population semble globalement satisfaite de ce qui a été annoncé. Un certain nombre de groupes plus ou moins armés, des bandes de mercenaires, se dirigent désormais vers le palais en se toisant et se jaugeant les uns les autres. Les vantardises ou intimidations ne tardent pas à fuser, mais nul n'ira plus loin que les mots, personne n'osant sortir les armes aux abords du palais.

L'entrevue avec Aldwin est assez brève : il reçoit tous les potentiels aventuriers dans un vaste bureau aux murs décorés de tapisseries et de peintures mettant en scène divers dirigeants du royaume. Le chambellan fait face aux mercenaires, réunis de l'autre côté d'une grande table de travail sur laquelle est étalée une carte de la région. Son discours est bref et moins formel que son annonce publique. Il se contente de préciser que les informations dont il dispose sont maigres : outre le nombre des pillards, estimé à une

quinzaine, il mentionne que leur camp a été localisé sur la rive sud du Sirvins, dans la Vieille Forêt. Il laisse entendre que négocier avec les pillards pour qu'ils traversent la rivière et aillent s'en prendre aux royaumes de Vandrel ou d'Hevoris est une option envisageable. Il s'abstient cependant de mentionner qu'à moins de parler leur langue, il sera difficile de communiquer avec lesdits pillards.

MES JOUEURS NE SONT PAS INTÉRESSÉS

Parce que la récompense ne leur semble pas à la hauteur du danger ou que d'autres affaires les retiennent en ville, il est possible que les joueurs n'aient pas envie de s'impliquer.

La scène **Un étrange vieillard**, ci-dessous, leur permet de participer à l'aventure d'une manière qui ne les oblige pas forcément à combattre la menace.

S'ils font montre, d'une manière ou d'une autre, de leurs capacités d'Élus, le chambellan tentera sur le champ de les engager afin de régler le problème, arguant que les mercenaires seront utiles pour déblayer le terrain, mais qu'ils seront les véritables héros de Verill.

UN ÉTRANGE VIEILLARD

Le soir même, alors que les PJ sont attablés dans leur auberge, un vieil homme vient s'installer près d'eux, leur offrant une généreuse tournée. S'ils logent en dehors de la ville, le vieillard peut provenir de l'un des villages bordant la ville elle-même. Dans ce cas, c'est une bouteille de sa propre cuvée qu'il apportera à leur table. En d'autres temps ou d'autres lieux, la boisson aurait été un excellent cru, mais, à l'instar des productions du reste du pays, c'est un breuvage maussade qui leur est proposé.

Il dit se nommer Trevor et être un ancien forgeron. Il les interrogera tout d'abord sur leurs intentions vis-à-vis des pillards vaelkyrs, remarquant leur probable accoutrement d'aventurier. Il se contente des banalités qui peuvent lui être répondues sur le sujet, lesquelles importent peu. Il semble tourner autour du pot et hésiter à révéler sa véritable motivation à moins qu'il n'y soit encouragé par l'un des joueurs.

Après avoir quelque peu tergiversé, il leur racontera l'histoire d'un forgeron d'expérience, lui-même, ayant participé

il y a de nombreuses années de cela au Nol Daenn. Les yeux se perdant dans le vague, le nez plongé dans son verre, il commence à raconter son histoire.

« Du temps du roi Odric, quand le festival était une fête bien plus impressionnante que celle-ci, j'ai remporté plusieurs années de suite l'épreuve de confection. Il y a vingt-cinq ans, pour faire honneur à ce royaume, qui se bâtissait à peine, j'ai décidé de concourir en orfèvrerie. La chance me sourit, puisque là encore j'ai remporté le concours et eu la chance de voir mon œuvre acquise par le roi Rickard, le souverain de l'époque, le père de notre souverain actuel. En préparation de ce concours, j'avais auparavant forgé une épée à l'équilibre parfait. J'ai incrusté dans sa garde un cerf en saphir blanc aux yeux de rubis. Il baisse d'un ton en prononçant la suite, regardant avec inquiétude autour de lui, guettant une éventuelle présence d'agents du Culte. Je souhaitais ainsi mettre à l'honneur Carnute, le Seigneur des Bois, une des divinités disparues du panthéon ceton.

Il reprend, après une petite pause qu'il emploie à remplir son gobelet et à commencer de le vider.

Le roi Rickard a donc acquis ma création, comme le veut la tradition, qu'il a offerte à Soltam Grisambre, à l'époque le souverain du royaume de Vandrel, avec lequel il voulait nouer une alliance. Ce dernier venait d'avoir un fils, et il lui destinait l'épée. Malheureusement, on a appris peu après que leur convoi avait été attaqué sur la route du retour. Le roi et la reine, ainsi que leurs gens, avaient été massacrés, mais on ne trouva nulle trace du bébé ni de l'épée...

Là où je veux en venir, c'est que les patrouilleurs de ce matin ont parlé d'un meneur avec une épée qui brillait. La mienne brillait, je peux vous l'assurer. Je ne vous demande pas de la ramener, encore que ce serait beau de la revoir, mais de me confirmer que c'est bien la mienne, qui serait de retour par je ne sais quel miracle! Oh, je n'y crois pas vraiment, mais ça illuminerait mon vieux cœur... Vous n'aurez qu'à me dire en quelle pierre sont façonnés les bois du cerf incrusté, si cette épée est bien la mienne. Je saurai alors que vous me dites la vérité.

Je pourrais vous offrir 100 souverains d'argent par personne, ou leur équivalent en métal, si vous préférez être rétribués de la sorte... Que pensez-vous de ma proposition? » Les yeux brillants, il relève la tête et dévisage les PJ, attendant leur réponse.

L'HISTOIRE DERrière LE RÉCIT

Le récit du vieux forgeron est exact en ce qui concerne les événements historiques... Le roi Rickard « Dents-d'acier » a effectivement cherché à forger une alliance avec Soltam Grisambre, mais la mort de ce dernier annihila tout accord passé entre les deux royaumes. Le roi Aldaric monta alors sur le trône et ferma ses frontières avec Verill, bâtiissant à la place des alliances avec les royaumes de l'autre côté de sa frontière. Il accusa le roi Rickard d'avoir provoqué la mort de son homologue afin d'annexer ses terres. Cette accusation, totalement infondée, lui fut soufflée par un Culte du Soleil Noir en pleine implantation dans les Royaumes divisés, et qui voyait d'un mauvais œil le rapprochement avec un royaume dans lequel il peinait à obtenir des résultats concrets.

Désirant placer un pion qui lui était favorable, le Culte est bien évidemment derrière le meurtre des anciens souverains de Vandrel. Ses agents enlevèrent le nourrisson et son épée, qui servirent de monnaie d'échange pour l'embauche de mercenaires vaelkyrs.

Ils n'avaient pas prévu que le garçon grandirait en ayant

conservé son épée et qu'il se retrouverait plus d'une vingtaine d'années plus tard sur ses terres natales. Le vieillissant maître du Culte, fraîchement arrivé de Lux à l'époque, aura donc le même objectif que le vieux forgeron : confirmer l'identité du jeune homme. Mais cette fois, il compte bien les faire disparaître, lui et son arme...

Bien que n'étant pas essentiel dans ce scénario, cet événement du passé peut être le point de départ de grands bouleversements géopolitiques dans la région. Si le roi Fern venait à apprendre l'implication du Culte et à lui donner du crédit, il pourrait chercher à relancer la défunte alliance entre les deux royaumes et œuvrer à chasser le Culte de la région, profitant de la proximité avec Avhorae qui lui est notoirement hostile. Si cela sert votre campagne, n'hésitez pas à développer ce point. Par ailleurs, notez que l'épée forgée par Trevor n'a aucune propriété particulière. Ce n'est pas un Éclat et même si l'incrustation de la garde représente Carnute, elle est purement décorative.

DEUXIÈME PARTIE : LES MARAUDEURS VAEKYRS

Les maraudeurs ont établi leur campement au nord-ouest de Dunacos. Une poignée de villages (voire de hameaux) se trouvent entre la capitale et la Vieille Forêt, et chacun d'eux est marqué par la peur d'une attaque de pillards. Si les PJ les traversent plutôt que de les contourner, ils leur feront l'effet de villages fantômes. Ils ne pourront s'attendre à aucune aide des populations locales, barricadées derrière des portes qu'elles espèrent suffisamment solides.

Après avoir dépassé les dernières bries de civilisation, l'ambiance change puisque, aux abords de la Vieille Forêt, la nature reprend ses droits et semble plus vivante que les terres habitées.

DE DRÔLES DE RENCONTRES

Quelques centaines de mètres après avoir pénétré dans la Forêt, et quel que soit le degré de prudence dont les PJ peuvent faire preuve, ils ont la nette impression d'être observés. Impression rapidement confirmée puisqu'ils seront chargés par [nombre de PJ - 2] sangliers. Une fois vaincus,

ces animaux ne présentent aucune anomalie et sont d'une taille conforme aux standards de leur espèce.

Une simple attaque isolée de la part d'animaux habituellement agressifs s'ils sont dérangés, rien qui ne devrait affoler les PJ.

Quelques kilomètres plus loin, ils sont de nouveau attaqués par [nombre de PJ] sangliers accompagnés de deux cerfs. Sans réellement agir de concert, les animaux ne se gênent ni ne s'attaquent mutuellement, et leur cible est très clairement les PJ. Là encore, les animaux sont tout à fait normaux (à moins que vous ne décidiez d'ajouter un peu d'adversité en remplaçant l'un des sangliers par sa version géante).

Vous trouverez les caractéristiques du cerf en page 440 et celles du sanglier et de sa version géante en page 445 du livre de base de GODS.

Note : même si ces animaux sont de simples créatures de la forêt, elles ne peuvent être affectées par les Faveurs Apprivoiser la Bête ou Aura du prédateur (cf. pages 387 du livre de base de GODS), la « Puissance » ayant guidé

leur attaque étant supérieure à celle des PJ. Chaque combat devrait être assez simple. Ils n'ont pas pour vocation de mettre les PJ en difficulté, mais de mettre en lumière l'influence du Reliquaire sur la faune.

Ils ne subiront plus d'attaques d'animaux sauvages par la suite, mais conserveront ce sentiment d'être observés, tandis qu'un cri d'oiseau pourra se faire entendre, sans doute un rapace volant au-dessus de la cime de la forêt. *Et de fait, un observateur.*

À moins que les PJ ne se soient précipités dès qu'ils ont vent de la présence des maraudeurs, d'autres groupes d'aventuriers ont tenté leur chance, et quelques traces de combat sont visibles (flaques de sang, pièces d'armures et arcs cassés). Les cadavres ont été débarrassés. En conséquence, les maraudeurs disposent désormais de chevaux.

RENCONTRER LES MARAUDEURS

Localiser le camp des maraudeurs n'est qu'une question de temps. Ces derniers sont aux aguets, car ils ont entendu le combat des PJ contre les animaux. Ayant affronté des patrouilleurs, ils s'attendent à ce qu'un contingent plus important cherche à les déloger. S'ils espèrent avoir déjà levé le camp quand ce moment arrivera, ils restent vigilants. Selon le temps qu'ont mis les PJ à venir à leur rencontre, ils ont également pu se battre contre des mercenaires en provenance de Dunacos.

Plusieurs approches sont possibles, néanmoins :

- L'approche ou la confrontation directe sont dangereuses. Les pillards sont méfiant et xénophobes, ils sont en territoire ennemi, donc vigilants. À l'exception de Thjorfinn, leur chef, ils n'ont aucune raison de vouloir discuter, même si quelqu'un parle leur langue. Dans ce cas, il faudra être convaincant pour ne pas être considéré comme un traître qui a fui Vaelor, grâce à un jet d'**Empathie + Relationnel Difficile (7)**.
- Tenter de les séparer pour les éliminer progressivement aura un résultat limité. Ils ne sont jamais loin les uns des autres et ne s'éloigneront pas sans avoir prévenu un ou deux autres membres de la bande.
- Le plus efficace reste de contacter directement Thjorfinn, par exemple par le biais de Faveurs (telles que Message ou Murmures) ou en profitant de l'unique sortie quotidienne qu'il s'autorise seul. Il est reconnaissable à son épée, car tous les autres sont équipés de haches. Les traits tirés par de mauvaises nuits perturbées par l'appel du Reliquaire, qu'il ressent sans savoir de quoi il retourne, il fausse com-

pagnie à ses troupes pour tenter de le localiser. Mais ce qu'il ressent est trop faible pour qu'il en devine la direction, et son groupe le presse de traverser la rivière, où le potentiel de pillage leur semble supérieur.

Si les PJ parviennent à établir un contact, Thjorfinn se montrera tout d'abord méfiant, mais acceptera tout signe d'apaisement et sera disposé à dialoguer. Si le contact est vraiment bon, il pourra même les inviter dans leur campement, s'attirant les regards étonnés des autres pillards, et la colère de Main-Noire, qui n'hésitera pas à l'invectiver et à remettre en cause son autorité.

Note: si vos joueurs sont en manque d'action, Main-Noire pourra exiger de son chef qu'un duel au premier sang ait lieu entre l'un des PJ et l'un des pillards, afin qu'ils prouvent leur valeur et leur droit à pénétrer dans le campement. Considérez que le premier sang intervient à la première Blessure Grave, une Blessure Légère n'étant vue que comme une égratignure.

Interrogé sur son épée, Thjorfinn pourra la montrer, mais refusera de s'en séparer. Un cerf en pierres précieuses est effectivement incrusté dans la garde. Ses bois sont faits de diamants (un jet de **Connaissance + Artisanat Difficile (7)** permettra de le déterminer avec certitude, un échec ne permettant d'identifier qu'une « pierre transparente brillante »). Il confirmera la posséder depuis son enfance, mais n'a aucune idée de sa signification. Même s'il écoute toute histoire sur ses origines, il ne se montrera nullement intéressé par les implications sur la politique locale, que ce soit la reconnaissance d'un présumé statut ou les conséquences que pourrait avoir un éventuel retour.

Concernant les animaux, il a remarqué leur comportement étrange. S'il a l'opportunité d'être compris en vaelkyr, il pourra expliquer qu'il les trouve même « bienveillants ». Il a eu la sensation fugace que certains attendaient qu'il les suive.

Enfin, il évoquera cette sensation d'appel qu'il n'arrive pas à localiser précisément. Il ne connaît rien aux dieux (si ce n'est ceux du panthéon vaelkyr), aux Élus ni aux Éclats. Cependant, depuis que son groupe s'est approché des côtes et a débarqué, il rêve toutes les nuits d'un arbre solitaire luxuriant dans un environnement rocheux. De manière prosaïque, il sera intéressé par un objet pouvant lui procurer plus de puissance, tout comme il sera curieux de comprendre d'où provient ce qu'il ressent. Une preuve des capacités d'un Éclat achèverait définitivement de le convaincre. Il sera prêt à mener son groupe en direction de cet appel, leur promettant le pillage des hameaux et des communautés qui se trouveront sur leur route.

PRISE DE RENSEIGNEMENTS

Qu'ils éclusent les tavernes ou interrogent leurs contacts, les PJ sont renvoyés vers la sommité locale en matière de contes et légendes des royaumes du Nord, le vieux Sebastian. Ses connaissances vont d'Aon au Valdheim en passant par Avhorae et les Royaumes divisés, mais rares sont ceux qui s'intéressent encore aux vieilles histoires. C'est pourquoi il gagne sa vie en tant qu'écrivain public, le seul de Dunacos.

Les PJ sont accueillis par Hector, assistant du vieux Sebastian. Jeune homme peu enthousiaste, il fait tourner la quasi-intégralité de la boutique à lui seul, son maître n'étant plus en âge de réaliser la plupart des travaux d'écriture qui leur sont confiés. Il ne laisse pas approcher son maître sans une bonne raison, et demandera un maximum de détails sur celles qui poussent les PJ à rechercher son maître. En apparence pour préserver Sebastian et ne pas l'accaparer avec des requêtes futilles, c'est en réalité en tant qu'agent converti du Culte qu'il cherche à obtenir ces renseignements. Après avoir constaté sa méconnaissance des réponses que recherchent les PJ, il consentira enfin à les laisser approcher le vieil érudit et les introduira dans son bureau. Mais, si aucun PJ ne reste traîner dans la boutique, il ne manquera rien de la conversation qui

s'y tiendra, grâce à un subtil panneau dissimulé dans l'un des murs mitoyens du bureau.

Sebastian est assis derrière son bureau, penché sur quelques parchemins. Il est à l'écoute des PJ et, après leur avoir demandé s'ils ne travaillaient pas pour le compte du Culte, consent à répondre à leurs questions. Même si une description de l'arbre ne lui évoque rien, il va chercher un vieil ouvrage dans l'une des bibliothèques qui recouvrent littéralement ses murs et se met à déchiffrer l'épais volume. Il finit par tomber sur un texte rédigé en avhoraeen ancien accompagné d'une illustration d'arbre. Il explique que, selon la légende relatée par l'ouvrage, une secte d'admirateurs de Carnute se serait rendue au mont Varnaan (la montagne au sud du royaume) pour y planter un rejeton de Veldensil, l'arbre sacré du panthéon avhoraeen. Cette montagne est la plus à l'ouest de la chaîne du Soupir, qui marque la frontière sud des Royaumes divisés. La région est aride et relativement délaissée, les grandes routes commerciales en provenance de la Frontière ou de Babel passent plus à l'ouest, par Avhorae, tandis que celles provenant du Khalistan empruntent de préférence la mer.

Il n'est bien sûr pas certain de la véracité de cette histoire, mais c'est tout ce qu'il peut trouver à propos de l'arbre.



Note: il peut également répondre à toute question que pourraient lui poser les PJ, ses réponses pouvant permettre à vos joueurs de récupérer les informations qui leur manqueraient.

CONSÉQUENCES DE LA VISITE DES PJ

Hector est convaincu que ce qui se trame intéressera le Culte. Après leur départ, il fermera la boutique et s'empres-

sera d'aller l'avertir. S'il n'a pas pu espionner la conversation, il prendra auparavant le temps de soutirer un maximum d'informations à Sebastian avant de se débarrasser du vieil homme. Le Culte, déjà en éveil à cause de la rumeur concernant une certaine épée, rassemblera des troupes et fera filer les PJ, restant suffisamment à distance pour ne pas se faire repérer, préférant autant que faire se peut suivre leurs traces. Leurs guides sont des trappeurs et des chasseurs de la région. Ils ne chercheront pas à combattre les PJ avant qu'ils n'arrivent à destination.

TROISIÈME PARTIE : VOYAGE VERS LE SUD

LE VOYAGE

Une fois convaincu de trouver un objet de puissance, Thjorfinn mène ses troupes en direction du sud, en évitant les routes les plus importantes. Le trajet doit durer environ quatre jours, deux si tous disposent de montures. Même s'ils se conforment à la décision de leur chef, les pillards demeurent méfiants et resteront à l'écart des PJ.

À moins que les joueurs ne guident le groupe et le décident autrement, les pillards passeront forcément à proximité de hameaux et villages, qu'ils attaqueront et mettront à feu et à sang. Libre aux PJ de laisser faire ou même de participer, mais, s'ils s'interposent, ils devront faire face aux Vaelkyrs sans espérer le moindre soutien des populations, trop apeurées et terrées dans leurs maisons.

Chaque journée sans pillage accroît les tensions entre Thjorfinn et le reste du groupe, Main-Noire en tête. Leurs disputes se font de plus en plus fréquentes et violentes, tant sur la direction prise que sur la qualité (ou son absence) des pillages effectués jusque-là. À mesure qu'ils se rapprochent, Thjorfinn devient de plus en plus confiant quant à la direction à suivre et n'a plus tellement besoin des PJ. Il n'aura aucun scrupule à se débarrasser d'eux ou à les laisser partir si leurs actes le mettent trop en porte-à-faux vis-à-vis des autres pillards.

ÉVÉNEMENTS SUR LE TRAJET

Vous pouvez passer toute la phase de voyage en ne vous concentrant que sur les attaques de villages, ou la manière

SI LES PJ TUENT THJORFINN

Si les PJ venaient à tuer (ou faire tuer) l'Élu que convoite le Reliquaire, celui-ci se tournerait alors vers l'individu qui a selon lui le plus de potentiel, à savoir Main-Noire. Celle-ci refusera de prime abord de croire en la réalité du Reliquaire, mais, harcelée de rêves et de visions, elle finira par se laisser convaincre de le retrouver. Néanmoins, l'association ne se passera pas aussi bien qu'avec Thjorfinn, car elle refusera de laisser les rênes au Reliquaire. Elle provoquera un maximum de chaos en tentant de regagner Vaelor. Le Reliquaire se débarrassera sans doute d'elle quelque part en Avhorae.

de les éviter. Vous pouvez également l'agrémenter d'événements, dont voici quelques exemples :

- Le village que les maraudeurs vaelkyrs prévoient d'attaquer se révèle être déjà occupé. Des mercenaires en provenance de Dunacos tentent d'extorquer au village une prime de protection contre les pillards. Cette situation ne fait aucune différence pour les pillards, qui s'apprêtent à tuer tout le monde.
- À plusieurs moments, que ce soit à la cime d'un arbre isolé, aux abords d'une forêt qu'ils vont traverser ou sur le toit d'une maison d'un hameau proche, les PJ sont observés par un corbeau géant. Celui-ci les toise et se contente de les fixer, avant de s'envoler dès qu'ils s'approchent un peu trop. De même qu'il s'enfuir si quiconque lui tire dessus. Il ne réagit pas aux Faveurs qui permettent habituellement de communiquer avec les animaux.

• Dans un hameau isolé, un soldat avhoraeen se dresse, seul, la lance en main et le glaive au fourreau. Il semble établir une surveillance. Mais il est rapidement possible de s'apercevoir qu'il a les yeux dans le vague. Son uniforme est couvert de sang, mais, bien qu'usé, il ne semble pas présenter de déchirure due à une blessure. Rien d'autre ne bouge dans le hameau, qui ne comporte que trois maisons. L'homme d'une cinquantaine d'années au visage émacié ne réagit à aucun stimulus, à moins qu'on ne le touche, auquel cas il réagira violemment, attaquant avec sa lance et criant des imprécations en faveur de l'Avhorae, comme s'il était en train de combattre pour son pays. En dehors de ces cris de combat, il ne dit rien de cohérent et il est impossible de le raisonner. En visitant le reste du hameau, les joueurs s'apercevront que les rares habitants paraissent avoir été passés au fil de l'épée, enfants et animaux compris. Tous à l'exception d'une femme et de son nouveau-né. Celle-ci baigne dans un mélange de sang et de liquide amniotique, qui recouvrent la pailasse sur laquelle elle a semble-t-il accouché. Son nourrisson, mort-né, est encore recouvert de vernix. Un jet de **Connaissance + Soins Facile (5)** permet de préciser que les décès remontent à environ une semaine. L'homme est un déserteur avhoraeen. Fuyant l'armée d'invasion à laquelle il appartenait, il s'est enfoncé dans les terres du royaume avec sa compagne, fondant un petit hameau tranquille. De plus en plus mélancolique au fil des ans, il bascula complètement dans la folie lorsque sa femme périt en couche avec son enfant. Le lendemain du drame, il revêtit son vieil uniforme et reprit la guerre qu'il avait pourtant fuie.

LE MONT VARNAAN

Les deux groupes que constituent les personnages et les maraudeurs vaelkyrs arrivent au pied du mont Varnaan (aussi connu sous le nom de Sirtada, « Le Dernier Soupir », par les peuples de la Frontière), qui marque les limites du royaume de Verill (et des Royaumes divisés). Le climat se fait un peu plus sec dans la vallée aux abords du massif et la végétation commence à se raréfier. Un sentier semble mener au sommet. Il est suffisamment large pour que trois personnes puissent s'y tenir de front. Certains passages ont manifestement été taillés, le chemin serpentant le long de hautes parois droites où s'aperçoivent des restes de bas-reliefs aux motifs indéchiffrables. Quelques marches de grande taille sont encore visibles, mais rapidement le chemin se détériore et n'est plus praticable pour les chevaux, tandis que de nombreux éboulements réduisent la largeur du chemin. Le vent chaud et sec souffle à travers le défilé, sifflant tel un serpent, charriant une poussière qui s'insinue dans les yeux, les gorges et les nez non protégés.

Au bout de quelques heures d'une ascension sans autres problèmes, au détour d'un virage dans le chemin, le groupe se retrouve à l'entrée d'une imposante caverne grossièrement taillée. Le chemin continue quant à lui sur environ cinq cents mètres avant d'être bloqué par des éboulis. La caverne a une hauteur de plafond d'au moins cinq mètres, et le fond se rétrécit en un passage, presque aussi haut, mais pas assez large pour que deux personnes y circulent côté à côté. Il zigzaguer sur une centaine de mètres avant de déboucher à son tour sur une autre immense caverne, plus imposante que la précédente. De forme vaguement circulaire, elle mesure une cinquantaine de mètres de diamètre. Sur les murs devaient se trouver des inscriptions, mais le temps les a effacées. En face du passage, une porte de pierre d'au moins dix mètres de haut est couverte de symboles et de dessins. À quelques mètres d'elle, un petit ruisseau coule lentement le long de la paroi avant de s'enfoncer dans le mur, par un passage beaucoup trop étroit pour y passer quoi que ce soit de plus gros qu'un bras, et qui débouche probablement dans la même salle que garde l'immense porte. Sa source est une anfractuosité dans la roche, proche d'un escalier qui semble s'enfoncer encore dans la montagne en direction du sommet. Ce dernier est légèrement obstrué par des éboulis.

L'endroit est calme et vide de vie, à l'exception du ruisseau, et est propice à l'établissement d'un campement, si nécessaire. Malgré l'ascension, l'air n'est pas rare dans la caverne, et elle est relativement bien protégée du vent qui souffle à l'extérieur.

La porte semble n'être constituée que d'un seul montant. Si une bonne partie des décorations ornant le bas-relief ont disparu, un jet de **Connaissance + Panthéons Très difficile (9)** permet de reconnaître certains éléments du panthéon des Cetomagus. La difficulté est **Difficile (7)** pour les personnages originaires des royaumes du Nord (Aon, Avhorae et Valdheim), tandis qu'elle est **Facile (5)** pour tous ceux originaires des Royaumes divisés. La figure principale est sans aucun doute une femme, dont les longs cheveux se prolongent en une forêt qui constitue le cadre de la scène. À l'intérieur de cette forêt, des créatures humanoïdes sont mêlées à plusieurs animaux, un cerf majestueux, un corbeau tenant une assemblée, un imposant sanglier et un canidé se tenant légèrement à l'écart. Un jet réussi avec plusieurs succès permet d'identifier Uida, la Mère Nature, et ses enfants Carnute, Argabrand, Maromoco et Bledaros. Kernudos est sans conteste absent de la scène. Aucun mécanisme d'ouverture n'est visible et le sol ne possède aucune trace qui permettrait de deviner la manière dont elle peut s'ouvrir. Elle est bien sûr trop lourde pour être soulevée ou même poussée.



L'eau du ruisseau est claire et apparemment pure. En vérité... elle l'est, et la boire est une excellente idée, puisqu'elle permet de rétrograder une Blessure en Blessure directement inférieure (ou d'éliminer une Blessure Légère) une fois par jour.

C'est à ce moment que, las de parcourir la montagne où il n'y a rien à piller, le groupe de maraudeurs vaelkyr, mené par Main-Noire, décide de tourner le dos à son chef. Celui-ci

étant pressé de continuer son ascension, ils choisissent pour leur part de tenter de pénétrer dans ce qu'ils pensent être un tombeau.

À cet instant, les PJ ont libre choix de leurs actes. Les maraudeurs accepteront leur aide pour tenter d'ouvrir le tombeau, bien qu'ils n'aient aucune intention de partager avec eux un quelconque butin. Ils peuvent également choisir de suivre Thjorfinn qui s'apprête à repartir.

LE TEMPLE DE UIDA

Lors de la guerre entre les Dieux et les Premiers Hommes, un important culte de fidèles à la déesse se réfugia dans ce temple reculé et pratiquement abandonné. Ils le réhabilitèrent et l'occupèrent, se barricadant en attendant que se termine le conflit. Ressentant l'amertume, la tristesse et la colère de leur déesse, ils menèrent de nombreux rituels sous l'égide de leur Grande Prêtresse pour tenter de l'apaiser. Quand il devint évident que Uida ne leur répondrait plus, ils accomplirent alors leur plus grand rituel. Immmergeée dans le ruisseau débordant de l'Essence de la

Vie et alimentée par le sang des fidèles, dont l'ensemble se sacrifia, la Grande Prêtresse parvint à apposer un filtre apaisant sur l'esprit de sa déesse...

Note: bien qu'il ne soit pas destiné à être exploré dans le cadre de ce scénario, il est évidemment possible de rendre le temple accessible. Celui-ci est riche en objets précieux ainsi qu'en enseignements, grâce aux gravures intactes qui recouvrent une partie de ses murs. Mais l'esprit de la Grande Prêtresse du culte de Uida traîne toujours aux alentours de ses ossements.

L'escalier bordant la grotte est taillé à l'image du tunnel y menant: sa hauteur et sa largeur, ainsi que la taille des marches le composant, semblent avoir été prévues pour des êtres d'une taille supérieure à celle d'humains standard. La progression à l'intérieur du boyau est irrégulière, tantôt montant sur plusieurs dizaines de mètres sans discontinuer, tantôt continuant sur un faux plat avant de reprendre l'ascension.

Au bout de plusieurs dizaines de minutes, alors que l'air se raréfie au point de ne plus permettre aux torches de brûler, un courant d'air frais se fait sentir et le sombre tunnel débouche enfin sur un petit plateau verdoyant qui contraste avec l'aridité des paysages traversés jusqu'alors. Entouré de parois, il semble être le fond d'un cratère. Quoi qu'il en soit, c'est véritablement un îlot de verdure au milieu des pics tandis que quelques neiges éternelles se devinent sur le sommet le plus élevé. Au bout de cette vallée se dresse un arbre unique, luxuriant, dont les racines sont baignées par un petit ruisseau, celui-là même qui coulait dans la grotte du temple de Uida. Plusieurs dizaines d'oiseaux nichent dans les branches de l'arbre. Thjorfinn sent que le voyage est arrivé à son terme. Un jet de **Connaissance + Panthéons Difficile (7)** permet de reconnaître en l'arbre les descriptions qui sont faites de Veldensil, le Pilier Sacré du panthéon avhoraeen. La difficulté devient **Facile (5)** pour les personnages provenant d'Avhorae ou ayant eu l'information par le vieux Sebastian. Ce n'est pas Veldensil, mais les PJ n'auront pas le temps de se poser longtemps la question. Thjorfinn s'avance sur le plateau, s'agenouille devant l'arbre, fouille entre les racines et en sort un bandeau de fines mailles au bout duquel est enchâssée une émeraude. Il le passe sur sa tête, la pierre reposant contre son front en une sorte de troisième œil. Un grondement sourd se met à monter des entrailles de la montagne, faisant s'égailler les oiseaux de l'arbre. Thjorfinn vacille et s'appuie contre l'arbre. Bien qu'il semble communiquer avec lui, il est en réalité submergé par tout ce que lui révèle le Reliquaire. L'espace d'un instant, chaque PJ présent revit le moment de son Embrasement. Ceux dont l'Éclat possède la Bête comme Essence (primaire ou secondaire) ont soudain envie de s'agenouiller devant leur roi, si majestueux. Pour une Essence primaire, l'envie disparaîtra au bout de quelques secondes, mais ceux dont l'Essence est secondaire sont temporairement asservis par la puissance qui se tient devant eux. Irrépressiblement, leur genou se retrouve à terre et, le temps de reprendre leurs esprits, ils seront à son service. Concrètement, l'effet dure jusqu'à ce qu'ils quittent la montagne, et durant ce laps de temps, ils ne pourront désobéir au porteur du Reliquaire. Un joueur n'ayant pas accompagné Thjorfinn dans son ascension, mais dont l'Éclat possède l'Essence de la Bête ressentira les mêmes effets. Il aura envie de rejoindre son roi (même s'il ignore qui il est, n'ayant pas vu le Vaelkyr porter le Reliquaire) et abandonnera ce à quoi il était occupé, désorienté.

Puis, tandis que chacun reprend tant bien que mal ses esprits, l'arbre se met à dépérir à vue d'œil. Il commence à sécher, ses feuilles tombent puis ses branches se racornissent. Le tapis végétal se met lui aussi à se faner.

RELIQUAIRE: L'ŒIL DE CARNUTE

Bien avant la guerre entre les anciens dieux et les Premiers Hommes, une secte d'adorateurs de Carnute entreprit de voler un fruit de Veldensil au nez et à la barbe des druides et druidesses chargés de le protéger. Ils enterrèrent le fruit au bord d'un petit ruisseau sur un plateau du mont Varnaan, accompagné de leur relique la plus précieuse, un joyau d'orfèvrerie connue sous le nom d'Œil de Carnute, une pièce extraite d'une parure très ancienne dont chaque partie était investie des Essences du dieu. Au contact de la pierre, l'eau se chargea de Vie, et le plateau stérile devint incroyablement fertile. Mais le culte fut éradiqué, ne laissant derrière lui qu'une légende imprécise.

Au fil du temps, l'Œil ne perdit rien de son pouvoir, et quand les fidèles de Uida investirent le temple, c'est son Essence de Vie qui alimenta l'ensemble de leurs rituels. L'Œil retiré du ruisseau, le voile apposé par la Grande Prêtresse du culte de Uida disparaît. La « corruption » que ressent l'Œil n'est que celle répandue par Uida elle-même (cf. *Livre de l'Oracle*, page 81), auparavant masquée par le voile.

Caractéristiques techniques:

Le Reliquaire offre à son porteur un accès à l'Essence primaire de la Bête et à l'Essence secondaire de la Vie. Les effets majeurs des Miracles qu'il permet sont toujours destinés à protéger les animaux d'un danger immédiat. À moins qu'il ne lui fasse traquer une proie (généralement humaine), le Reliquaire provoquera systématiquement un sentiment de dégoût et de rejet chez son porteur dès que ce dernier tentera de pénétrer dans une ville.

Le niveau de menace du porteur augmente également d'un cran.

L'Œil, agissant comme un Éclat, accorde à son porteur toutes les capacités du niveau de la Rencontre et une capacité du niveau de l'Entente de deux sphères d'influence, le conflit et la miséricorde (cf. *livre de base de GODS*, page 372).

Il accorde également toutes les Faveurs mineures et une Faveur majeure du niveau de la Rencontre ainsi qu'une Faveur mineure du niveau de l'Entente de son Essence primaire, la Bête.

Et soudain, le sol commence à se fissurer... De larges crevasses se mettent à traverser le plateau de part en part. Thjorfinn indique que l'absence de l'Œil de Carnute permet à la corruption de « ce qu'il y a en dessous » de se répandre. Il est incapable de préciser ce qu'il entend par là. Il leur conseille de fuir, leur indiquant en tapotant son front: « Il saura me tirer de là ».

LA FUITE

Les PJ seraient bien inspirés de ne pas traîner sur le plateau. De grands pans de ses parois se détachent et seraient tout à fait en mesure de les ensevelir ou de les écraser. Le sol gronde et tremble, de la poussière de roche tombe du plafond tandis qu'ils redescendent les marches. Arrivé à la caverne, le reste des maraudeurs s'apprête à son tour à lever le camp, le plafond menaçant de s'effondrer. La fuite se fait au pas de course, un jet de **Réflexes + Athlétisme Difficile (7)** permet de ne pas se fouler une cheville ou se cogner dans un des rochers qui jonchent le chemin, infligeant une Blessure Légère.

De retour dans la vallée, c'est une mauvaise surprise qui les attend. Hector, l'assistant du vieux Sebastian, chevauche aux côtés d'un prêtre du Soleil Noir. Ils sont encadrés par deux imposants guerriers de la Main Noire. Dix soldats et trois molosses les accompagnent également. Le prêtre avance son cheval de quelques pas et apostrophe le groupe, de la voix forte de celui qui a l'habitude d'être obéi. Son fort accent ne laisse aucun doute sur ses origines luxéennes.

« Je me nomme Aloysius Octavius, prêtre du Soleil Noir et représentant du Culte pour l'Ordre de la Voix dans le royaume de Verill. Il a été porté à ma connaissance qu'un certain nombre d'hérétiques voyagent à vos côtés. Livrez-nous les abominations, et il ne vous sera fait aucun mal, vous serez libres de repartir où bon vous semble. Ne tentez pas de résister, nous vous sommes manifestement supérieurs ».

Les maraudeurs ne comprennent pas la langue du prêtre et, instinctivement, se tournent vers cette menace. Si personne ne répond à son injonction, le prêtre ordonne à ses troupes de passer à l'attaque.

ÉPILOGUE

Quelle que soit la destination des PJ, Thjorfinn prend la direction du nord-ouest. Il les laissera l'accompagner, s'ils prennent également ce chemin, mais il les quittera avant de pénétrer dans la moindre ville. Même s'il reste taciturne, l'Œil l'a manifestement changé. Il se montre extrêmement attentif à la faune environnante et ne cherche en aucun cas à piller

Note: la troupe est importante, mais n'hésitez pas à réduire le nombre de soldats (en les faisant passer de dix à cinq, par exemple) si votre groupe manque de force de frappe. Les maraudeurs sont d'une force supérieure à celle des soldats du Cercle Noir, mais ils sont moins disciplinés et manquent de coordination. Les Vaelkyrs disposeront donc de leurs adversaires du Culte sans trop de difficulté, mais cela ne se fera pas sans pertes dans leurs rangs. Main-Noire équilibrera sans problème les forces, étant parfaitement à même de se charger d'au moins un guerrier de la Main Noire. Dans le chaos qui s'ensuit, laissez les joueurs gérer les menaces les plus importantes. Dans l'idéal, seuls un ou deux maraudeurs et Main-Noire devraient être encore en vie à la fin de ce combat, à l'exception des éventuels prisonniers que les joueurs voudraient faire.

Une fois les derniers ennemis hors de combat, Main-Noire exhorte ses hommes à se rassembler autour d'elle. Elle est couverte de sang, mais ce n'est pas le sien. Elle semble d'ailleurs à peine essoufflée. Elle se tourne alors vers les joueurs, le regard mauvais, et s'adresse à eux dans sa langue. S'ils la comprennent, elle les insulte et les accuse d'avoir fait venir les soldats du Culte. Ce n'est pas une discussion, et elle n'attend pas de réponse avant de lancer ses hommes dans une nouvelle attaque. Jusqu'à la mort. Toujours.

Alors que le combat touche à sa fin (ou plus tôt, si le groupe est en mauvaise posture), Thjorfinn fait son apparition dans le sentier. Bien que ses vêtements soient en lambeaux, sa démarche est assurée et son regard s'est durci. Il semble en permanence absent, comme accapré par une longue conversation. Sans même un regard pour ses anciens congénères, il s'adresse aux PJ:

« Je vous remercie de m'avoir guidé vers l'Œil ! À travers lui, Carnute promet de me guider. Je vais suivre ses conseils et voir où il dirige mes pas. Je crois d'ailleurs que voilà son premier signe ». D'un geste, il désigne une nuée d'oiseaux qui se posent sur un arbre solitaire et desséché à quelques encablures, recouvrant de leurs corps ses branches nues et semblant piailler en direction de Thjorfinn. Quand il se rapproche, ils s'envolent comme un seul animal avant de se poser de nouveau, plus loin.

le moindre hameau ou obtenir une quelconque richesse. Sa destination semble être son unique but. Néanmoins, si les PJ restent un certain temps dans les royaumes du Nord, ils pourront entendre évoquer dans certaines tavernes des rumeurs à propos de hordes d'animaux sauvages attaquant des villages, ou de massacres perpétrés par des animaux

domestiques soudain tous devenus fous. Chaque fois, un vagabond, rapidement surnommé l'Errant, aurait été aperçu dans les parages. Si les PJ venaient à partir à sa recherche, il les accueillerait volontiers auprès de lui tant qu'ils n'essaient pas de se mettre en travers de son chemin. L'Errant n'a, du moins dans un premier temps, aucune intention d'exterminer le moindre humain qu'il croise, il ne s'en prend qu'à ceux dont il estime que les actes sont irrespectueux de la nature.

S'ils retournent à Dunacos, ils auront sans doute manqué la fin du festival. Les visiteurs partis, la ville retrouve son habituel climat morne. Jusque-là discrets, les partisans de l'Unique se montrent un peu plus entreprenants et n'hésitent pas à multiplier les processions à travers la ville, revendiquant même la pendaison de trois hérétiques, visibles à la sortie nord de la ville. Les corps sont laissés nus, pourrisant sur leur potence. Les trois possèdent un cercle écarlate tatoué au niveau du sternum, confirmant leur appartenance au Soleil Rouge. Les PJ peuvent reconnaître en l'un d'eux le vieux Sebastian. Si Hector a été contraint de l'interroger, son corps a manifestement été roué de coups, contrairement à ses acolytes. La pendaison n'aura alors qu'accéléré ce qui était inéluctable. Leur signalement ayant été transmis par Hector, ils peuvent s'attendre à recevoir la visite nocturne de quelques assassins.

S'ils ramènent une preuve de la neutralisation des pillards, ils toucheront la récompense prévue, à défaut des honneurs promis. Bien que reçus par Aldwin le chambellan, ils seront rapidement expédiés, au prétexte d'affaires urgentes pour le royaume. Aldwin méprise les mercenaires, qui ne valent guère mieux que des vagabonds.

S'ils s'attardent dans les Royaumes divisés, ils entendront parler de communautés qui se seraient laissé mourir, ne s'occupant ni des bêtes ni des récoltes, dans une apathie générale qui se serait propagée à l'ensemble de ses membres. Un jet d'**Empathie + Vigilance Difficile (7)** pourra leur permettre de se rendre compte que la morosité ambiante semble s'être aggravée depuis leurs premières incursions dans les Royaumes divisés (le jet sera automatiquement réussi pour un natif de l'un des Royaumes). N'étant plus atténué par le voile de l'ancien culte de Uida, le chant du Chœur des Âmes se retrouve renforcé, aggravant son effet sur les terres et les peuples des Royaumes divisés. Si cela sert votre campagne, c'est l'occasion de lancer une guerre entre les différents royaumes.

EXPÉRIENCE

Voici une fourchette indiquant le nombre de dés d'Expérience gagnés par les joueurs lors de ce scénario :

Danger - mineur à majeur: de 1D à 2D d'Expérience selon la manière dont ils ont géré l'opposition.

Découvertes - majeures: 2D d'Expérience s'ils ont découvert le Reliquaire et entrevu sa nature. 1D bonus peut être accordé s'ils se sont intéressés au temple de Uida, mais uniquement pour augmenter les compétences Mythes ou Panthéons.

Durée - mineure à majeure: 1D ou 2D d'Expérience selon le temps passé en ville à découvrir le festival ou à parcourir les terres du royaume de Verill.

CARACTÉRISTIQUES DES PNJ

Participants du festival

Menace : **Mineure**/Expérience : **Confirmé**/Rôle : **Mineur**

Attaque	3D	Contact	5/7
Action	3D	Spécialité	5D*
Relances	0D	Réserve	1D
Réaction	3D+1		

* La spécialité est liée à l'épreuve et n'est valable que pour les participants atteignant au minimum les demi-finales.

Armes	épée, dommages 2 (T); couteau, dommages 1 (P)		
Armure	aucune		
Blessures	Légères (1)	Graves (4)	Mortelles (7)
	O	O	O

Aventuriers et mercenaires

Menace: **Majeure**/Expérience: **Expert**/Rôle: **Secondaire**

Attaque	5D	Contact	5/7/9
Action	4D	Spécialité	6D*
Relances	1D	Réserve	1D
Réaction	3D+1		
* Mêlée ou Tir, Pistage ou Vigilance.			
Armes	une au choix parmi épée, glaive ou hache, dommages 4 (T) ou lance, dommages 4 (P) ou massue à deux mains, dommages 4 (C) ou arc léger, dommages 3 (P), lourd (2)		
Armure	armures dépareillées (partielle), protection 2 ; parfois un bouclier léger, protection 1		
Techniques	Coup bas, Désarmement		
Blessures	Légères (2)	Graves (5)	Mortelles (9)
	OO	OO	O

Thjorfinn (avant d'avoir récupéré le Reliquaire)

Menace: **Mortelle**/Expérience: **Maître**/Rôle: **Majeur**

Attaque	6D	Contact	3/5/7/9
Action	4D	Spécialité	6D*
Relances	2D	Réserve	4D
Réaction	4D+2		
* Athlétisme, Mêlée, Vigilance.			
Armes	épée ouvragée, dommages 5 (T); dague, dommages 4 (P)		
Armure	armure matelassée (intégrale), protection 3, mobilité (II); bouclier lourd, protection 2, mobilité (I)		
Techniques	Attaque précise (Mêlée), Coup bas, Désarmement, Parade armée		
Blessures	Légères (3)	Graves (6)	Mortelles (10)
	OOO	OO	OO

Thjorfinn (après avoir récupéré le Reliquaire)

Menace: **Funeste**/Expérience: **Maître**/Rôle: **Majeur**

Attaque	7D	Contact	3/5/7/9
Action	4D	Spécialité	6D*
Relances	2D	Réserve	4D
Humanité	2D	Divinité	2D
Réaction	4D+2		
* Athlétisme, Mêlée, Vigilance.			
Armes	épée ouvragée, dommages 6 (T); dague, dommages 5 (P)		
Armure	armure matelassée (intégrale), protection 3, mobilité (II); bouclier lourd, protection 2, mobilité (I)		
Techniques	Attaque précise (Mêlée), Coup bas, Désarmement, Parade armée		
Capacités	Synergie (Rencontre, universelle), Surcroît de puissance (Rencontre, conflit), Toucher du guérisseur (Rencontre, miséricorde, uniquement pour les actions de soin à destination d'un animal), Sérénité accrue (Rencontre, miséricorde), Toucher régénérant (Entente, miséricorde, uniquement pour les actions de soin à destination d'un animal)		
Faveurs	Apprivoiser la bête (Rencontre), Aura du prédateur (Rencontre), Fureur de la bête (Rencontre), Résistance naturelle (Rencontre), Sens de la bête (Rencontre, odorat), Instinct animal (Entente), Compréhension animale (Rencontre, majeure)		
Blessures	Légères (4)	Graves (7)	Mortelles (10)
	OOOO	OOO	OO

Main-Noire

Menace: **Mortelle**/Expérience: **Maître**/Rôle: **Principal**

Attaque	6D	Contact	3/5/7/9
Action	4D	Spécialité	6D*
Relances	2D	Réserve	6D
Réaction	4D+3		
* Athlétisme, Bouclier, Lancer, Mêlée.			
Armes	hache lourde, dommages 5 (T), lourde (1); hachettes de lancer, dommages 4 (T)		
Armure	armure matelassée (intégrale), protection 4, mobilité (II); bouclier lourd, protection 2, mobilité (I)		
Techniques	Attaque précise (Mêlée), Charge, Charge maîtrisée, Coup bas, Frappe lourde		
Blessures	Légères (4)	Graves (7)	Mortelles (10)
	OOOO	OOO	OO

Maraudeurs vaelkyrs

Menace: **Majeure**/Expérience: **Confirmé**/Rôle: **Secondaire**

Attaque	5D	Contact	5/7
Action	3D	Spécialité	5D*
Relances	0D	Réserve	1D
Réaction	3D+1		
* Faune, Mêlée, Vigilance.			
Armes	hache, dommages 4 (T); hachettes de lancer, dommages 3 (T)		
Armure	cuir renforcé (partielle), protection 2; bouclier lourd, protection 2, mobilité (I)		
Techniques	Charge		
Blessures	Légères (2)	Graves (5)	Mortelles (9)
	OO	OO	O

Hector

Menace: **Sérieuse**/Expérience: **Confirmé**/Rôle: **Secondaire**

Attaque	4D	Contact	5/7
Action	3D	Spécialité	5D*
Relances	0D	Réserve	1D
Réaction	3D+1		
* Les spécialités d'Hector sont en lien avec son travail chez le vieux Sebastian.			
Armes	épée, dommages 3 (T)		
Armure	cuir (partielle), protection 1		
Techniques	aucune		
Blessures	Légères (2)	Graves (5)	Mortelles (8)
	OO	O	O

Aloysius Octavius, prêtre du Soleil Noir

Menace: **Majeure**/Expérience: **Expert**/Rôle: **Secondaire**

Attaque	5D	Contact	5/7/9			
Action	4D	Spécialité	6D			
Relances	2D	Réserve	2D			
Réaction	3D+1					
Armes solifer* (lance), dommages 5 (T)						
Armure	robes renforcées** (intégrale), protection 1					
Capacité - Volonté du vrai croyant: les prêtres du Cercle Noir peuvent continuer à agir après avoir reçu une première Blessure Mortelle. En outre, ils diminuent de 1D les malus dus aux Blessures.						
Rituel - Contrecoup fatal: lorsque le prêtre du Cercle Noir subit une Blessure Mortelle infligée par un adversaire (au contact ou à distance, par l'intermédiaire d'une action d'attaque ou même d'une Faveur), celui qui l'a frappé doit réussir un jet de Volonté Très Difficile (9) ou subir une Blessure Grave prenant la forme de la blessure qu'il a lui-même infligée. Rien ne peut empêcher cette Blessure Grave et elle ne peut pas être rétrogradée par un effet quelconque (autre que des soins).						
Blessures	Légères (3)	Graves (6)	Mortelles (9)			
	OO	OO	OO			

* Lorsque cette longue hampe surmontée du symbole tranchant du Soleil Noir en sombre acier luxéen blesse un Élu, celui-ci ne peut en aucun cas limiter ou annuler les dommages qui lui sont infligés avec une capacité d'Éclat ou une Faveur (seules ses protections « physique » comptent, mais cela inclut les Faveurs comme Chair de granit). En outre, cette blessure ne pourra être guérie que grâce à la récupération naturelle, aucun rituel, aucune capacité et aucune Faveur ne pourra changer cela.

** Une pierre de l'Oubli est enchâssée dans leur robe. Si un Élu se trouve au contact du prêtre et qu'il souhaite activer une capacité d'Éclat ou une Faveur, il doit réussir un jet de Volonté + Éclats Difficile (7) avec un Handicap (I) pour y parvenir.

Soldats du Cercle Noir

Menace: **Majeure**/Expérience: **Expert**/Rôle: **Secondaire**

Attaque	5D	Contact	5/7	
Action	4D	Spécialité	6D	
Relances	1D	Réserve	1D	
Réaction	3D+1			
Armes	glaive, dommages 4 (T); lance, dommages 4 (P)			
Armure	cuirasse* (partielle), protection 3; bouclier lourd, protection 2, mobilité (I)			
Techniques	Coup bas, Désarmement			
Blessures	Légères (3)	Graves (6)	Mortelles (9)	
	OO	OO	O	

* Les soldats du Cercle Noir ne subissent pas de Handicap de mobilité avec leur cuirasse. En outre, une pierre de l'Oubli y est enchâssée. Si un Élu se trouve au contact du soldat et qu'il souhaite activer une capacité d'Éclat ou une Faveur, il doit réussir un jet de Volonté + Éclats Difficile (7) pour y parvenir.

Molosses du Cercle Noir

Attaque	5D	Contact	5/7	
Action	3D	Spécialité	5D*	
Relances	1D	Réserve	1D	
Réaction	3D+1			
* Pistage, course.				
Armes	crocs, dommages 4 (P)			
Armure	cuir renforcé (partielle), protection 2			
Blessures	Légères (2)	Graves (5)	Mortelles (9)	
	OO	OO	O	

Guerriers de la Main Noire

Menace: **Mortelle**/Expérience: **Maître**/Rôle: **Important**

Attaque	6D	Contact	3/5/7/9	
Action	5D	Spécialité	7D*	
Relances	2D	Réserve	2D	
Réaction	3D+2			
* Athlétisme, Monture, Pistage.				
Armes	glaive*, dommages 5 (P ou T); lance*, dommages 5 (P)			
Armure	cuirasse** (partielle), protection 4; bouclier lourd*, protection 3, mobilité (I)			
Techniques	Coup bas, Désarmement, Ouverture, Polyvalence			

Capacité - Vélocité: les guerriers de la Main Noire sont très rapides. Ils ne souffrent d'aucun Handicap pour parer une attaque bénéficiant du trait Rapide (X) et ils peuvent dépenser 1D de Relance chaque tour pour donner le trait Rapide (2) à leur arme de mêlée.

Capacité - Volonté du vrai croyant: tout comme les prêtres du Cercle Noir, les guerriers de la Main Noire peuvent continuer à agir après avoir reçu une première Blessure Mortelle. En outre, ils diminuent de 1D les malus dus aux Blessures.

Blessures	Légères (3)	Graves (6)	Mortelles (9)
	OOO	OO	OO

* Les glaive, lance, armure et bouclier des guerriers de la Main Noire sont en sombre acier. Le sombre acier est un violent allergène pour les Élus. Les indices de protections des armures et boucliers en sombre acier sont augmentés de 1. Lorsqu'une arme en sombre acier luxéen blesse un Élu, celui-ci ne peut en aucun cas limiter ou annuler les dommages qui lui sont infligés, même avec une capacité d'Éclat ou une Faveur. En outre, cette blessure ne pourra être guérie que grâce à la récupération naturelle, aucun rituel, aucune Faveur, ne pourra changer cela. Le simple fait d'être en contact avec un objet en sombre acier (ou de le porter sur soi) inflige une douleur sourde aux Élus qui souffrent alors d'un malus de -1D sur toutes leurs caractéristiques.

Les guerriers de la Main Noire ne subissent pas de Handicap de mobilité avec leur cuirasse et viser un point non protégé par celle-ci implique un Handicap (II) au lieu de (I). En outre, une pierre de l'Oubli y est enchâssée. Si un Élu se trouve à 5 mètres ou moins du guerrier et qu'il souhaite activer une capacité d'Éclat ou une Faveur, il doit réussir un jet de Volonté + Éclats Difficile (7), assorti d'un Handicap (II), pour y parvenir.

CARNET DE ROUTE DE L'ORACLE

L'APPEL

Thème : la quête de puissance

Synopsis

Pendant que la ville de Dunacos célèbre son Nol Daenn, un festival dédié à la forge, des maraudeurs vaelkyrs font leur apparition dans le royaume de Verill. Leur chef porte une épée qui paraît intéresser un vieux forgeron. Il semble également être un Élu potentiel et cherche à trouver l'Éclat dont il ressent l'appel. Guidé par les PJ, il mettra la main sur un Reliquaire, tandis que le Culte du Soleil Noir cherchera à se débarrasser d'eux.

Générique

Aldwin	Chambellan du roi Fern.
Fern	Roi de Verill.
Hector	Assistant de Sebastian, membre du Culte du Soleil Noir.
Lidveig Main-Noire	guerrière vaelkyr.
Thjorfinn	guerrier vaelkyr et meneur des pillards.
Sebastian	Vieil érudit et membre du Soleil Rouge.
Trevor	Forgeron âgé, il cherche à obtenir des nouvelles d'une arme qu'il a forgée il y a longtemps.
Dunacos	Capitale du royaume de Verill.
L'Œil de Carnute	Reliquaire lié au dieu Carnute.
Carnute	le Grand Cerf Blanc, dieu mineur du panthéon des Cetomagus.
Uida	la Mère Nature, déesse majeure du panthéon des Cetomagus.

PREMIÈRE PARTIE - LE FESTIVAL

Scène 1 - Se loger durant le festival

Les PJ sont à Dunacos lorsque débute le Nol Daenn, prévu pour durer cinq jours.

Choix/événements possibles

Les PJ se trouvent une auberge.

OU

Les PJ dorment à l'extérieur de la ville, par leurs propres moyens.

OU

Les PJ dorment à l'extérieur de la ville, au sein d'une communauté quelconque.

Notes

Se loger en ville est plus cher, mais plus sûr. En dehors de la ville, il n'y a aucune patrouille.

Scène 2 - Participer au festival

Les PJ ont l'occasion de gagner un peu d'argent en démontrant leur habileté.

Choix/événements possibles

- Participants à l'épreuve de lancer de hache;
- Participants au parcours de coupe;
- Participants aux coupes individuelles;
- Participants à l'épreuve de forge (conception);
- Participants à l'épreuve de forge (orfèvrerie).

Note

Les épreuves s'étalent sur l'ensemble du festival. Raccourcissez leur présence en ville si elles ne sont pas intéressées, repoussez la détection des maraudeurs vaelkyrs si elles veulent tenter de remporter un concours.

Scène 3 - Des pillards dans le royaume

Des patrouilleurs ont repéré un camp de maraudeurs vaelkyrs au nord du royaume.

Choix/événements possibles

- Les PJ foncent étudier la menace.
- Les PJ se font recruter, comme d'autres mercenaires, pour éliminer la menace.
- Les PJ se désintéressent de la menace.

Notes

S'ils ne veulent pas s'impliquer, la scène suivante peut leur donner une autre motivation.

Scène 4 - Un étrange vieillard

Un vieux forgeron réputé leur demande de retrouver une épée qu'il a forgée.

Choix/événements possibles

Les PJ acceptent d'accéder à la requête de Trevor, le vieil homme.

DEUXIÈME PARTIE - LES MARAUDEURS VAEKYRS

Scène 5 - De drôles de rencontres

À l'approche du camp des maraudeurs, les **PJ** sont attaqués plusieurs fois par des animaux sauvages.

Notes

Oracle, insistez sur le côté mystérieux et inhabituel du comportement des animaux.

Scène 5 - Rencontrer les maraudeurs

Les **PJ** tentent d'entrer en contact avec le chef des maraudeurs.

Choix/événements possibles

- Les **PJ** lui parlent de son épée.
- Les **PJ** évoquent les animaux.
- Les **PJ** s'intéressent à son histoire.

Notes

Les **PJ** devraient éviter une approche trop directe des maraudeurs. Leur **chef** est aussi méfiant que ses hommes, mais abordable. Insistez sur le fait qu'il sent que quelque chose n'est pas normal.

Scène 6 - Prise de renseignements

Les **PJ** retournent en ville pour le compte de **Thjorfinn**.

Choix/événements possibles

- Les **PJ** sont renseignés par **Sebastian** le vieil érudit.
- **Hector** les espionne et prévient le **Culte du Soleil Noir**.

Notes

Hector ne doit paraître ni méfiant, ni menaçant, mais plutôt insignifiant.

Interlude - Conséquences de la visite des PJ

Après le départ des PJ, **Hector** agit selon ce qu'il a pu entendre de la conversation.

Choix/événements possibles

Hector a tout entendu, il va directement voir le **Culte**.

OU

Hector n'a pu entendre qu'une partie (voire rien), il s'occupe lui-même du vieux **Sebastian**.

TROISIÈME PARTIE - VOYAGE VERS LE SUD

Scène 7 - Le voyage

Les **PJ** accompagnent les pillards en direction du **mont Varnaan**.

Choix/événements possibles

Les **PJ** laissent les maraudeurs piller les villages sur leur route.

OU

Les **PJ** les en empêchent. Événements :

- Un des villages cible est déjà occupé par des mercenaires.
- Un corbeau géant les observe régulièrement.
- Un ancien déserteur avhoraeen a décimé son hameau.

Scène 8 - Le mont Varnaan

Les **PJ** arrivent au terme de leur voyage.

Choix/événements possibles

- Les **PJ** font une halte aux portes du temple d'**Uida**.
- Les **PJ** s'intéressent à la fresque ornant la porte du temple.
- Les **PJ** continuent l'ascension avec **Thjorfinn**.

OU

Les **PJ** tentent de pénétrer dans le temple, comme les maraudeurs.

Scène 9 - La fuite

Le Reliquaire récupéré, un tremblement de terre secoue la montagne.

Choix/événements possibles

Le seul choix logique est la fuite.

Notes

Rester dans la montagne augmente les chances de se retrouver enseveli sous les roches. **Oracle**, insistez sur le sentiment d'urgence.

Scène 10 - Grand final

De retour dans la vallée, les comptes vont pouvoir se solder.

Choix/événements possibles

Les rescapés de la montagne se retrouvent face au **Culte** qui les accuse d'hérésie. Le combat est inévitable.

Les maraudeurs, sous l'impulsion de **Main-Noire**, se retournent à leur tour contre les **PJ**.

Thjorfinn refait son apparition.

GODS EST UN JEU DE RÔLE DE DARK FANTASY PUBLIÉ PAR ARKHANE ASYLUM PUBLISHING

Directeur créatif
Bastien Lecouffe Deharme

Concepts originaux
Bastien Lecouffe Deharme
Julien Blondel

Directeur de publication
Mathieu Saintout

Secrétaire d'édition
Fabien Marteau

Conception du background
Bastien Lecouffe Deharme

Conception du système TOTEM®
Julien Blondel

Textes
**Olivier Larue (*Gardez-moi de mes amis*), Matt Latroy
(*Fort Silenus et L'Appel*), Aldo 'Pénombre' Pappacoda
(*Les briseurs de chaînes*)**

Relecture
Olivier Larue

Illustration de couverture
Bastien Lecouffe Deharme

Illustrations intérieures
Goodname Studio, Blake Rottinger, Yvan Villeneuve

Design et conception de la maquette
Matt Cram

Maquette
Stéphanie Lairet



GODS © 2022 Arkhane Asylum Publishing,
tous droits réservés.
www.arkhane-asylum.fr

TOTEM® System, Julien Blondel,
© Studio Agate, 2022
www.totem-system.com

Alors l'ébène se révélera plus fort que le fer, au point de pouvoir le briser.

- Une Prophétie de Mille Ans (fragment)

Ce supplément propose quatre scénarios pour le jeu de rôle GODS.

Les briseurs de chaînes - Ce scénario mène les Élus dans la jungle de Tuuhle et jusqu'à la cité de Mandrin où ils devront lutter contre le plus ignoble des commerces et les sbires de l'Empire du Soleil Noir.

Gardez-moi de mes amis - De Thalos aux domaines de la Horde, les Élus auront pour mission de retrouver et ramener le proche conseiller d'un éminent sénateur de la République.

Fort Silenius - Engagés par l'administrateur de Maraban pour percer le mystère de la disparition de caravanes marchandes, les personnages seront confrontés à de terribles adversaires.

L'Appel - De passage dans les Royaumes divisés, les Élus vont se heurter à une bande de maraudeurs vaelkyrs et à un objet aux pouvoirs destructeurs terrifiants.

L'utilisation de ce supplément nécessite le livre de base de GODS.

Avertissement : ce jeu traite de sujets sensibles et contient des éléments visuels ou narratifs explicites susceptibles de heurter la sensibilité du lecteur.
Réservé à un public adulte averti.



GOD-04 35€
ISBN: 978-2-37255-203-5

9 782372 552035 >
WWW.ARKHANE-ASYLUM.FR