

## *L'île oubliée*

Ce scénario propose de faire jouer un groupe typique de jeunes sang-dragons. Ce sont donc des personnages créés à la création, sans expérience particulière, qui partent à l'aventure lors de leur année d'exploration du monde. Ils ne connaissent encore que le monde tel qu'un dynaste impérial doit le connaître, modifié par les expériences et savoirs qu'ils ont acquis lors de leurs études supérieures. Le scénario propose de rassembler un groupe en donnant une raison commune à leur exaltation.

Le niveau de puissance du scénario est donc bas, des élus ayant entre 2 et 3 en quintessence, avec quelques charmes seulement à leur disposition, éventuellement de la sorcellerie.

A noter qu'un mage peut entraîner certains changements dans le scénario, qui seront indiqués. Un groupe composé d'un cercle complet est typiquement visé par ce scénario, qui doit être adapté pour mettre en scène les différents élus, ou réadapté suivant le groupe. Les pjs pourraient avoir des artefacts, noyau-gemmes, mais relativement peu de ressources (encore qu'ils soient des dynastes et des élus des dieux), possédant les artefacts remis leur de la cérémonie de passage à l'âge adulte. Ils devraient ignorer les secrets du monde, et rester encore sur les *a priori* que leur ont enseigné leurs professeurs et parents.

Le scénario comporte des caractéristiques, distribuées à la fin. Néanmoins, le niveau de la partie et des adversaires dépendent du nombre et de l'orientation des pjs. Si vous avez une table avec tous les pjs ayant des capacités et charmes de combat (ce qui paraît malgré tout peu probable), n'hésitez pas à en rajouter. Plus ce sera grandiose, plus ce sera marquant.

Les sang-dragons se sont exaltés quand ils ont essayé de réaliser un rituel trouvé dans un vieux grimoire, qui aurait dû leur permettre d'accéder à la puissance du grand Dieu Dragon. Celui qui a mené le rituel, Mnemon Ichiyo a été emporté ailleurs dans un tourbillon noir, émeraude et or, et les autres se sont exaltés face au traumatisme de cet évènement.

### *Synopsis :*

Ils se retrouvent après leurs études supérieures. L'un d'eux a trouvé des traces d'un trésor dans les mers de l'Ouest sur l'île mythique de Pulotu.

Il faut qu'ils retrouvent un des êtres qui appartient au peuple divin de l'île. Ils doivent ainsi trouver un esclave, capturé par la Guilde et vendu à une île (avec un conseiller sidéral non aligné qui cherche à connaître le secret de l'île de Pulotu suite à ses visions ; il a acheté la créature pour éviter que l'Empire ne la récupère). Ils doivent retrouver ces informations en négociant auprès de la Guilde et apprendre l'itinéraire de la caravane marchande.

Ils doivent ensuite naviguer vers l'île, rencontrer le seigneur (et son conseiller sidéral, qui cherche à les piéger). Craignant l'intervention des pjs, il a fomenté une révolte pour que la créature, devenue un esclave grâce à un rituel sidéral de modification du destin, disparaisse avec ses secrets. Les pjs doivent le traquer, le capturer et le convaincre de les mener sur son île.

Lors du voyage, des pirates Linthas, épaulés par leur ancien compagnon sang-dragon, qui recherche également l'île, els attaqueront. Ils seront alors capturés, puis délivrés dans un port relais par le sidéral, en échange d'un pacte : retrouver le trésor et le lui confier. Ils devront alors gagner un équipage dans ce port étrange dominé par un fae, et continuer le voyage avec le dieu pour retrouver l'île.

L'île sera une succession d'embûches, et ils se retrouveront à nouveau capturés par le dieu de l'île, qui garde le trésor qu'ils recherchent. Ils devront s'échapper, retrouver leur équipement et le trésor, et s'enfuit de l'île en profitant du fait que leurs adversaires font face aux Linthas, pour enfin quitter l'île et retourner finalement vers la civilisation.

### *Note pour le maître de jeu :*

Le trésor est un artefact solaire interdit. Le solaire (éclipse) l'a laissé aux mains du dieu de l'île juste avant de mourir pendant l'Usurpation. Reste la légende d'un peuple gardant un puissant trésor. La réincarnation de ce solaire recherchait cela, mais a été terrassé par la Chasse. L'éclipse faisait partie de la Guilde, en mission

dans l'Ouest. C'est ce qui les met, inconscients de tous ces événements, sur la piste d'un trésor sur un île mystérieuse.

## **Partie 1**

### **Scène 1**

Un des pjs sang-dragon, dont le grand frère est un chasseur, trouve et lit le journal (écrit en Haut Royaume) d'un prince marchand de la Guilde, en fait un anathème, récupéré lors de la dernière mission de la Chasse sauvage à laquelle le frère (probablement le sorcier du groupe de chasseurs) a participé.

Il est écrit dans le journal que le marchand aurait trouvé un des membres d'un peuple gardant un puissant artefact sur une île légendaire, Pulotu. Un étrange personnage encapuchonné l'aurait averti et convaincu de se débarrasser de la créature en la vendant au roi d'une île relais, pour éviter que les sang-dragons de l'Empire ne la trouvent et ne cherchent à leur tour à retrouver l'artefact. Il y a la date, mais rien d'autre.

Il faut donc qu'il sache où est l'île en sachant plus sur l'itinéraire de la caravane. Il doit donc se renseigner auprès de la Guilde.

A noter que toute tentative pour savoir où se situe exactement, même magiquement, l'île de Pulotu, est vouée à l'échec, et que les élémentaires (il faut en invoquer un marin) ne savent pas tout, voire refuseront même de parler de l'île, de façon mystérieuse, semblant craindre quelque menace ou châtement supérieur.

### **Scène 2**

Quelques jours plus tard, les pjs se retrouvent dans une maison de thé de haut standing d'une des cités de l'Île Bénie, à discuter de leur scolarité et de leurs projets. L'ambiance est agréable, les servantes splendides et raffinées, portant de splendides kimonos fleuris, apportent un thé délicieux ou des jeux en bois précieux de Gateway aux clients. Des musiciens jouent une douce musique, les tables sont séparées par des cloisons de papier, permettant ainsi l'intimité et les confidences autour des tables.

Le pj qui a lu le journal a donc à dévoiler son plan pour retrouver ce trésor perdu. Après tout, partir à l'aventure est le rêve de tout jeune sang-dragon.

### **Scène 3**

Après avoir indiqué à leurs familles respectives leurs désirs de partir ensemble (ce qui est parfaitement accepté, voire même favorisé, afin de lier des liens entre les familles), ils doivent voyager jusqu'au à la ville d'Envol de l'Aigle. En effet, non seulement c'est une ville portuaire majeure, où ils trouveront sans problème un navire en partance, mais en plus ils pourront enquêter du côté du comptoir commercial de la Guilde, puisque le prince-marchand anathème venait de cette ville. Cette simple idée doit d'ailleurs leur faire horreur.

Le voyage est long, mais les paysages magnifiques de l'île s'enchaînent. De grandes forêts, d'immenses étendues agricoles de champs de céréales dorées et de rizières verdoyantes, des collines et des montagnes, des cités à la japonaise avec de grandes et somptueuses pagodes. Une paix certaine, des routes pavées et empruntées régulièrement, marquées de bornes kilométriques et de panneaux indicateurs aux croisements, des relais d'étapes, des auberges luxueuses, tout cela devrait néanmoins lasser les jeunes pjs avides d'aventures et d'exploits.

Ils arrivent à l'immense ville d'Envol de l'Aigle, passant sous les immenses et majestueux toris qui encadrent les dernières lieux jusqu'à la cité. Puissamment défendue par de hautes murailles aux toits de tuiles laquées et flanquées de tours aux toits en berceaux, on distingue les patrouilles de sentinelles portant la tenue écarlate impériale. Le port est immense et s'étend sur une immense partie de la côte, accueillant d'innombrables navires, créant une forêt de mats. De puissants manoirs, en formidables pagodes ou châteaux à la japonaise se dressent sur les collines alentours, entourés de vergers et de vignes. D'autres édifices de taille comparable se dressent au milieu de la ville, émergeant des nuées de toits de tuiles. La construction la plus incroyable reste le phare, un édifice de pierre de plus d'une centaine de mètres de haut aux tuiles de jade

noir. C'est sans aucun doute le manoir de la cité, dont une partie plonge dans la mer, séparant le port en deux.

Un quartier entier de la métropole est réservé à la Guilde, pour présenter les différentes marchandises, du marché d'esclave, à celui à bestiaux (avec de nombreuses créatures exotiques), les échoppes des différentes denrées ou produits de luxe, les magasins présents au rez-de-chaussée, els habitations des marchands et leur famille à ou aux étages supérieurs. Nombreux coursiers vont et viennent, et il y a de nombreux chariots approvisionnant les échoppes, en provenance des docks du port.

Trouver la bâtisse de la Guilde est chose assez aisée. Il s'agit d'une grande et grandiose pagode aux boiseries et tuiles recouvertes de peinture dorée et laquée, aux murs noirs, dont les grandes bannières tombantes sont frappées de la pièce de monnaie ou du mon doré de la Guilde. Sphinxs et lions chinois de pierre gardent de chaque côté la volée de marches qui mène aux bureaux de l'institution marchande. A l'intérieur, des hommes et quelques sang-divins dans les grandes toges de l'organisation, malgré un style souvent asiatique.

## Scène 4

Le prince-marchand responsable des affaires maritimes est Kuro Shingen, un individu affable, presque mielleux, tout en courbettes, petit et corpulent, le visage poupin ou porcine avec de petits yeux de fouine, les cheveux lissés et huilés, parfumé, habillé d'une grande toge noire avec un obi blanc cassé, de nombreuses chevalières aux doigts, et une lourde chaîne d'or au cou.

Il connaît bien évidemment les routes marchandes et sait pourquoi la dernière caravane a été attaquée par la Chasse, puisqu'un diplomate dynaste sang-dragon l'en avait averti. L'entrevue s'est bien passée, mais Kuro garde une certaine rancœur presque secrète contre l'Empire, le solaire (Nakin Shingen) étant en effet un cousin qui se montrait particulièrement apte à prendre sa relève, de plus, il est évident qu'il soupçonne l'Empire d'infiltrer la Guilde, et cela le met peu à l'aise.

- *Indications de jeu* : lui soutirer des informations lui paraîtra donc étrange et il se montrera suspicieux, bien qu'intéressé par du profit ou de futurs services, qu'il essaiera d'exploiter au maximum. Il n'est par contre pas stupide et cherchera à éviter toute menace, préférant jouer sur le secret des arrangements, plutôt que sur un scandale qui siérait mal à l'organisation.

En cherchant dans les comptes, ils peuvent trouver que le jour correspond à l'arrêt dans l'île de Sura, et qu'un bête exotique a bien été vendue. De façon remarquable, d'importantes quantités de puissants somnifères ont également été vendues, en dehors des habituels produits douteux vendus en petites quantités.

## Scène 5

Il leur faut chercher à la capitainerie un bateau en partance pour l'île de Sura.

C'est un navire marchand qui est le premier à partir le jour suivant. Il transporte des étoffes et des ballots de riz, et le capitaine compte l'échanger contre du corail dans le Neck. Il se montre heureux de compter sur la présence de sang-dragons pour les escorter et ne les fera pas payer, en échange de la protection qu'ils apporteraient.

Il s'agit d'une jonque de deux mats, La Bonne Fortune, avec un équipage d'une quinzaine de marins. Le capitaine se nomme Kashim et est métisse de l'île Bénie (asiatique) et du Sud, avec un teint très sombre, des yeux bridés et des cheveux noirs bouclés. Il commande ce navire depuis une dizaine d'années. Son équipage est essentiellement composé d'asiatiques, sauf le cuisinier, un solide gaillard noir abordant un sourire éclatant de dents blanches toutes intactes.

## Partie 2

### Scène 1

Le voyage commence, monotone. Ils peuvent en profiter pour s'exercer à différentes activités, de l'entraînement aux armes sur le pont à la navigation, en passant par les études s'ils ont emporté des textes.

Ils essuient une tempête. Lors de celle-ci, ils doivent s'accrocher (jet de Dextérité + athlétisme, difficulté 2), mais peuvent aussi aider au pilotage du navire, voire même faire acte de bravoure en aidant un marin tombant à la mer (impossible à voir pour un œil humain, difficulté 4 ou 5 sur un jet de Perception +

conscience et le récupérer en envoyant une corde ou en plongeant, ce qui est également impossible pour un mortel ordinaire, même difficulté suivant l'action).

## Scène 2

Ils connaissent aussi un clame plat. Durant celui-ci, les marins regarderont la ou les sang-dragons embarquées avec une certaine rancœur. Les marins sont évidemment superstitieux et l'on dit souvent que les esprits des flots n'aiment pas les femmes à bord des navires, leur retirant leur protection.

De plus, les sang-dragons représentent les dieux, et les marins attendraient que ceux-ci intercèdent en leur faveur auprès des dieux marins. Ils peuvent donc prier, invoquer des élémentaires, et faire respecter leur rang de seigneurs exaltés.

## Scène 3

Ils doivent également faire face à une attaque de pirates. Ces derniers viennent de l'archipel de Corail. Ils vont sur une caravelle de trois mats, et sont une trentaine. Ils ont un pavillon noir avec une tête de mort. Les pirates ont le teint cuivré et les cheveux de bronze verdi et sont habillés de toile, en tunique et pantalon assez large, souvent un gilet ou un manteau de cuir, avec un bandana ou un chapeau de paille. Ils sont armés de sabres ou d'armes de bagarre tels des katars ou des poings cloutés. Beaucoup portent des bijoux, anneaux, boucles d'oreilles, colliers, bagues de métaux plus ou moins précieux. Le capitaine est un homme grand et fort, avec un bandeau sur l'œil, un tricorne et un grand manteau de cuir rouge avec des chaînettes d'or reliant les deux pans du manteau.

Les pirates cherchent à piller le navire, mais pas à y laisser leur vie, même si le capitaine cherche à garder la face et ne voudra pas tout de suite se rendre. Quand ils se rendent compte qu'il y a des sang-dragons, ils se mettent clairement à hésiter, à moins que ceux-ci ne leur paraissent pas dangereux du tout et des proies faciles. Ils ne chercheront pas à se rendre (connaissant le châtement pour acte de piraterie : la mort suivie souvent de torture), mais chercheront plutôt à fuir s'ils le peuvent, sinon, ils combattront à mort s'ils ne voient pas d'autre solution.

## Partie 3

### Scène 1

Ils arrivent à l'aube sur l'île de Sura, qui est en fait un vaste atoll d'une dizaine de kilomètres de diamètre, complètement fermé, avec un lagon d'eau turquoise étincelante au centre. La largeur de la terre varie de quelques dizaines de mètres à un kilomètre, parsemée ici et là de petites habitations et cabanes de pêcheurs.

A l'endroit le plus large, se tient la ville de Matra, grande de plus d'un millier d'habitants. La ville compte un port très important et essentiellement vide, avec de nombreux emplacements pour accueillir de très lourds navires (les trirèmes de guerre impériales ou les galions de la Guilde). Un phare de pierre, faisant visiblement aussi office de tour de défense d'un fortin impérial indiqué par de grands noboris –bannières japonaises– (façon fort romain de bois visiblement implanté là depuis un bon moment) se tient d'un côté du port, près des docks. Derrière se tient l'essentiel de la ville, faite de bois et aux toits de feuilles de palmier, consistant en des petites échoppes et maisons de pêcheurs. Eloigné du centre de la ville, se tiennent plusieurs propriétés entourées de jardins fleuris de plantes tropicales. Ces grandes bâtisses sans étages ont des murs blanchis à la chaux et peints, et ont des tuiles de bois.

On y accède par une trouée dans la barrière de corail qui entoure l'atoll, empêchant une attaque qui ne viendrait pas de face. On débarque du navire sur des pontons de bois, l'eau clapotant en dessous. La ville a l'air calme mais méfiante, les maisons des habitants peu entretenues, même si ce ne sont pas les quelques patrouilles de gardes impériaux en grands manteaux renforcés écarlates façon samouraï qui semblent inspirer la certaine méfiance de la population. Il y a néanmoins des tavernes de marins, à côté des bordels, dont les clients semblent être les marins de passage ou des contremaîtres locaux. Ces lieux semblent plus animés au vu du bruit des discussions et des chansons qui s'en échappent, qu'on entend au fur et à mesure qu'on entre dans le port. Il y a également un comptoir de la Guilde, aux habituelles couleurs noir et or, entouré d'étals marchands.

Les habitants ont le teint mat et cuivré et les cheveux dans les tons noirs aux reflets bleutés, et sont habillés de très simples chemises et pantalon large de grosse toile, les femmes avec des robes un peu plus colorées et des foulards brodés à fleurs. Une grande voie de terre battue part du port pour aller dans la direction du lagon, rapidement engloutie par les palmiers.

L'atoll comporte quelques plantations et palmerais, mais surtout un lagon d'eau fraîche, appartenant aux îles du Neck. Son lagon d'eau pure en fait un relais important, notamment pour les caravanes maritimes de la Guilde. Elle est dirigée par un seigneur local, maître des esclaves travaillent dans les plantations et au chargement d'eau. Il y a aussi de simples pêcheurs de poissons et de coraux, et des artisans, assez pauvres, mais cherchant à éviter à tout prix l'esclavage. Les esclaves sont apportés par la Guilde ou sont des prisonniers des autres îles du Neck. Ils sont enfermés la nuit dans un enclos gardé par les contremaîtres derrière les propriétés. Le seigneur est un homme des plus durs, et sans scrupules, qui règne d'une main de fer sur l'île. Il est épaulé par un praticien impérial, avec une petite garnison de quelques soldats impériaux et surtout de contremaîtres payés par la Guilde.

- Le seigneur est le seigneur Rackham, un homme âgé, corpulent et bien en chair, les cheveux et barbe poivre et sel. Il vit pour satisfaire ses désirs de vin et de chair et obéit aveuglément à la Guilde et à l'Empire, tant qu'ils le laissent à ses plaisirs.
- Niluée, sa femme, est une ½ esprit (une descendante de l'esprit du lagon) fort belle, aux longs cheveux noirs ondulés, aux lèvres bleutées, au caractère acéré et ambitieuse, quoiqu'assez frigide, qui fait tout pour ne pas avoir d'enfants (profitant également en cela de sa nature semi divine) et ainsi prendre le pouvoir une fois Rackham décédé. Il n'a pas d'héritier et cela l'enrage.
- Le satrape, Tobi Hitsuya, est un homme mince, aux yeux et à la mine de corneille, habillé de riches kimonos et maniéré de façon presque inappropriée, il vit avec sa femme, Inishi Hitsuya, et sa famille de 7 enfants. Profondément attaché à sa femme, il laisse une grande part de ses responsabilités à Yajuka, en échange du traitement qu'il prodigue à sa femme, malade à cause d'une fleur tropicale dont elle adore le parfum, mais qui est également un doux poison.
- Le chef actuel de la garnison impériale, forte d'une trentaine d'hommes, est un soldat impérial du nom de Shino Matsuya, un homme dans la force de l'âge, d'apparence plutôt banale quoique parfaitement musclé et visiblement vigoureux, loyal à toute épreuve envers l'empire. C'est un bon militaire, sans aucune imagination ni finesse, qui s'occupe de ses troupes et de la sécurité de l'île.
- Le représentant de la Guilde et chef des contremaîtres est une femme du nom de Chiyo. C'est une femme sans aucune beauté, aux cheveux sombres filasses, excessivement dure, voire cruelle, uniquement intéressée par le profit qu'elle peut réaliser avec le commerce de l'eau fraîche et potable, afin de pouvoir enfin monter dans la hiérarchie de l'organisation. Elle n'hésite pas à traiter les esclaves de façon impitoyable, pour dissuader toute tentative de rébellion.
- Le médecin et conseiller de Rackham, Yajuka, est un sidéral non aligné de la Vierge de la Sérénité: homme d'âge mur grand et sec. Les traits creusés, sur une peau tannée par le soleil, le visage fermé, le regard sérieux, acéré et sombre avec des pupilles d'un bleu aussi profond que l'océan, bouc de cheveux noirs. Des cheveux sombres commençant à grisonner longs et lisses, tombant sur les épaules. Robe bleu sombre tombant jusqu'au sol, ceinture de tissu, cape bleu nuit tenue par des agrafes de métal. Il porte rarement en public son long bâton de métal stellaire, ressemblant à du mercure, finement strié de gravures et constellé de minuscules gemmes créant des constellations, avec au bout une sphère parfaite de cristal irisée.
  - *Indications de jeu* : profondément humaniste, quoique n'hésitant pas à élaborer des plans complexes et pouvant manipuler sans scrupule les gens du moment que son but supérieur est atteint. Il est encore fort jeune. Ancien herboriste de l'archipel des vagues, il s'est exalté lors de la venue d'une épidémie et s'est préparé pour y faire face, sauvant ainsi les habitants de son village, mais rejeté pour s'être révélé en tant qu'anathème. Approché par un sidéral des voyages de la Faction Bronze, il a pourtant refusé de le suivre, détestant l'Empire, sans pour autant se positionner envers les solaires, cherchant à rester neutre. Etrangement, le sidéral des voyages l'a laissé repartir, lui prédisant que le temps viendra et qu'il trouvera sa voie et qu'à ce moment, il réapparaîtra. Depuis, Yajuka est resté seul et neutre vis-à-vis des solaires. Il a d'ailleurs prévenu le solaire uniquement pour pouvoir récupérer le dieu, afin de pouvoir réaliser ses propres plans. Le sidéral désire la libération des esclaves, et leur fuite. Il les mènerait vers son île, afin qu'ils l'aident à reconstruire complètement son manoir, et il leur permettrait de mettre en place une république. Le sidéral a choisi le dieu pour sa force de caractère et son courage, capable de mener à

bien cette révolte. Lui s'occuperait des gardes en les endormant. L'arrivée des personnages de l'Empire met néanmoins un grain de sable dans ses projets, car il pressent qu'ils pourraient enquêter et trouver le dieu. Cette vision le pousse à mettre en place immédiatement le plan à exécution. Le sidéral a construit des embarcations pendant les derniers mois capable de naviguer pendant plusieurs jours sur la mer par temps calme (longues pirogues à balancier avec deux voiles). Les pirogues sont cachées par un élémentaire de l'eau avec lequel il a passé un pacte, et qui les garde sous l'eau, tout en évitant qu'elles pourrissent.

Les pjs seront accueillis comme des seigneurs, et, s'ils ne se rendent pas tout de suite à la demeure du seigneur local, ils y seront rapidement invités (les nouvelles vont vite dans ce genre d'endroits, et l'arrivée de sang-dragon est un événement important pour beaucoup de monde, voire celui de toute une vie pour de simples mortels). La plupart des étals et des échoppes proposent soit du poisson, coquillages et autres mollusques, soit quelques dattes et fruits tropicaux, des ustensiles de pêche, ou du corail travaillé, souvent en bijoux. A noter que de petits morceaux de coraux semblent être la monnaie locale, aussi les pjs ont intérêt à changer leur monnaie au comptoir de la Guilde, s'ils ont des pièces impériales et qu'ils veulent acheter quelque chose. S'ils le font, ils seront reçus par Chiyo, qui fera tout pour leur paraître agréable. Celle-ci a vu la créature, emprisonnée dans une cage dans la demeure du seigneur Rackham. Elle la décrira maladroitement et cherchera à savoir (sans grande finesse) pourquoi ils sont intéressés par elle. Elle sait qu'elle a disparu, mais cherche à les faire patienter ou à tourner autour du pot afin de leur retirer quelque promesse de profit ou d'influence.

## Scène 2

A moins qu'ils n'acceptent immédiatement la proposition de logement chez le seigneur Rackham, ils ont toute la journée pour visiter et enquêter. Les travailleurs (porteurs d'eau et plongeurs-nettoyeurs) du lagon et des plantations sont des esclaves, durement traités par le fouet et les insultes des contremaîtres. Sinon, tout le monde est au courant de la disparition d'une chose, d'un monstre, mais celui-ci n'a étrangement fait aucun dégât ni victime. Cet événement date déjà de plusieurs semaines. La grande place possède un bassin d'eau claire, que les esclaves porteurs d'eau doivent remplir quotidiennement pour que les habitants puissent y puiser de l'eau, et il y a deux sanctuaires : une petite pagode dédiée aux Dragons Élémentaux, avec un vieux moine immaculé humain servant de prêtre, et un temple façon hawaïien dédié aux dieux des mers.

Les autres personnes importantes sont tout à fait disposées à répondre à leurs questions, ce qui brise la monotone existence sur l'île. Ils seront reçus dans les différentes demeures de chacun, dans le jardin sous l'ombre des palmiers, ou dans le salon aux meubles de bois et de paille, et on leur proposera des fruits frais (ils ne devraient guère être habitués à des fruits comme de l'ananas, de la mangue, ou de la papaye) et du rhum ou de l'eau du lagon en guise de rafraîchissements. Les demeures sont typiquement servies par une demi-douzaine ou une dizaine d'esclaves ou serviteurs, sauf pour Yajuka qui ne compte que sur un vieux serviteur pour entretenir sa maison (il s'occupe lui-même de son jardin, essentiellement des plantes médicinales). Seul Yajuka se montrera courtois mais le plus distant possible, expliquant qu'il est en train de travailler sur une potion médicinale, qui ne souffre d'aucun retard, pour Inishi Hitsuya (c'est vrai, mais cela lui prend en fait très peu de temps). En utilisant des charmes, les pjs pourraient déceler qu'il n'a aucune envie de leur parler, voire qu'il répugne en fait à leur parler, malgré son clame et sa politesse.

Ils n'apprendront guère plus sur la créature. Nul ne sait ce qu'elle est, c'est tout simplement le seigneur Rackham qui a décidé de l'acheter « sur un coup de tête » (cela lui arrive fréquemment, donc ne devrait pas poser de polémique, même si personne ne l'a vu proposé dans les marchandises de la caravane –mais cela ne posait de question à personne, étrangement). Elle était enfermée dans une cage solide de bois et de métal, et une nuit a disparu corps et âme.

S'ils invoquent un élémentaire pour en apprendre plus sur la créature, ils pourraient apprendre que ce n'est pas un simple monstre, mais un dieu, qui a disparu. L'élémentaire refusera de dévoiler quel genre de dieu il est, arguant qu'il n'est pas assez haut placé dans la Hiérarchie spirituelle pour répondre à cette question (il craint fortement le dieu Kiraua, qui se montre implacable si le secret de son île et de son peuple est dévoilé). Par contre, l'élémentaire pourra dire, à condition que les personnages posent la question, qu'un mystérieux exalté a déjà invoqué un de ses frères afin de négocier avec lui –il s'agit de l'élémentaire de corail-.

S'ils ont encore le temps d'invoquer l'élémentaire de corail (après tout, ce genre de sorcellerie prend du temps), celui-ci -une étoile de mer faite de corail, de la taille d'un gros chien- ne voudra pas répondre à leur

demande, déclarant que le pacte passé réclame sa discrétion. A moins que les personnages soient en mesure de lui offrir un énorme présent, ou le plient complètement, il pourra alors déclarer qu'il s'agit d'un élu secret, d'un type disparu mais dont l'un d'entre eux vient de réapparaître à sa grande surprise, et qu'il possède la sorcellerie.

A noter que s'ils le plient contre son gré, l'élémentaire utilisera ses pouvoirs pour que la barrière de corail déchire la coque de leur navire lorsqu'ils repartiront, créant une importante voie d'eau.

### Scène 3

Le soir, toutes les personnalités se retrouveront dans la demeure du seigneur Rackham. L'intérieur est fait de bois peint, avec différents meubles décoratifs de bois, des sièges de bois tressé avec des coussins. Le repas consiste en des produits de la mer grillés, accompagnés de fruits juteux. La soirée sera agrémentée d'une danse de la part de plusieurs des servantes, courtement vêtues d'écharpes colorées enroulées autour de la poitrine et du bassin, la danse consistant en déhanchements et ondulations voluptueuses du corps des jolies jeunes femmes bronzées. Rackham se montrera particulièrement bruyant, saluant la prestation par maints rires et ricanements.

Le seigneur est assis aux côtés de sa femme, mais n'hésite pas à se montrer vulgaire et obscène envers ses esclaves ou domestiques, qui doivent surement également lui servir de compagnes de lit régulièrement. Si une jeune et jolie sang-dragon est présente parmi les pjs, il n'arrêtera pas de la dévorer voracement du regard, tout en s'obligeant visiblement à grand peine à ne pas agir comme il le ferait avec n'importe quelle autre femme. Il s'abreuvera de boisson, parlant fort et cherchant à montrer son importance au sein de l'île. Il se plaindra néanmoins bruyamment du fait qu'il n'ait pas d'héritier pour profiter du leg de son île, accusant sans finesse sa femme et la menaçant de la répudier si elle ne se montre pas plus active à sa couche.

Le reste des convives sera bien plus discret, visiblement habitués aux excès de Rackham, tout en étant un peu gêné par l'attitude du personnage.

Niluée reste fière et silencieuse, répondant courtoisement aux pjs, et cherchant à connaître leurs véritables intentions sur leur venue sur l'atoll, pour en profiter si besoin est.

Yajuka n'hésitera pas par contre à glisser qu'une telle île n'est guère la place de seigneurs sang-dragon, et qu'il convient de lui excuser son attitude quelque peu frustré. Il cherchera en revanche à rester le plus silencieux possible durant toute la soirée, répondant de façon évasive à tout questionnement, déclarant agir au mieux des intérêts de l'île (il ne ment pas et évite au possible de mentir, tout en restant le plus ambiguë possible).

Tobi Hitsuya cherchera à rester discret, puisqu'il sait qu'il laisse une partie de son autorité aux mains de Yajuka, même si celui-ci n'en a nullement profité.

Chiyo se montre assez proche de Rackham, même si elle possède plus de manières, cherchant néanmoins à prouver que son travail fait prospérer l'île grâce à sa main mise sur les esclaves (un excellent jet de social fera déceler à un pj que cela semble fort peu au goût de Yajuka).

Shino Matsuya se montre silencieux, ne répondant que si on lui adresse la parole, de manière parfaitement habituelle au vu de son origine et de son éducation.

La soirée est arrosée de rhum, et il paraît discourtois de ne pas en boire un minimum. Avant la tournée, Yajuka profite d'un moment d'inattention de la part de l'assemblée pour boire discrètement le liquide d'une minuscule fiole, avant de boire à un service de rhum. Il a bu un antidote au somnifère présent dans le rhum, qu'il a inséré avant le repas dans la cave à rhum, à un moment où personne n'a rien vu (c'est un sidéral et un habitué de la maison du seigneur). S'il est surpris, il prétextera devoir boire cette décoction pour éviter de trop sentir les effets de la boisson, prétextant une santé fragile (c'est un demi mensonge fort difficile à percer). Le somnifère est prévu pour des humains, et est assez dilué pour faire effet petit à petit.

Les pjs doivent réussir un jet contre le poison (Vigueur + résistance) :

0 succès (ou moins) et il n'a aucune chance de se réveiller par lui-même pour la scène suivante.

1 succès et il souffre d'une pénalité de - 2 dés pour la scène suivante.

2 succès et il souffre d'une pénalité de - 1 dé pour la scène suivante.

3 succès (ou plus) et il ne souffre d'aucun malus

A noter qu'un jet de Perception + conscience ou médecine à 3 succès ou plus leur permet de déceler un étrange arrière goût.

En fin de soirée, tout le monde se quitte et part dormir, assez fatigué et probablement en partie saoul, sauf Yajuka qui déclare profiter du ciel étoilé pour faire un tour. Il en profite pour transporter un tonneau de rhum (gorgé de somnifère), caché dans la forêt avant l'enclos à esclaves. Il l'apporte aux contremaîtres, avec le

prétexte que le seigneur Rackham désire leur faire profiter de la soirée également. C'est un pur mensonge, mais le sidéral utilise un charme de présence pour faire croire cela. S'il se sent suivi, il fera un tour et fera semblant de rejoindre sa maison, avant de repartir.

#### Scène 4

Les pjs ont pourtant intérêt à se réveiller (jet de Perception + conscience à 4 succès) pour pouvoir poursuivre les esclaves, qui cherchent à s'enfuir et non à se révolter. Les esclaves traversent une partie de l'île, sans lumières, avec simplement la lune pour s'éclairer. Ils traversent donc les plantations et les quelques étendues de palmiers et de broussailles en laissant des traces, mais peu visibles.

#### Scène 5

Ils devraient typiquement arriver dans la crique au moment où les esclaves commencent à embarquer. Ils apercevront Yajuka, qui se cache sous un grand poncho à capuche et porte son bâton de métal stellaire. Celui-ci est au bord de l'eau et discute avec un esprit de corail (une étoile de mer faite de corail, de la taille d'un gros chien) pour qu'il ouvre le passage dans la barrière de corail.

Les pjs devraient surprendre tout le monde (hormis le sidéral, qui craignait que cet avenir ne se produise). Suivant l'intervention des pjs, Yajuka cherchera à discuter en demandant simplement aux pjs de laisser partir les esclaves et de faire ainsi preuve d'humanité. Il cherchera à rester dissimulé, mais on pourrait le reconnaître au timbre de sa voix qu'il module néanmoins et à sa stature.

Le chef des révoltés, quant à lui, cherche à fuir et plonge, car étant presque un dieu marin, il peut rester très longtemps sous l'eau. Il reprendra sa forme dans l'eau afin de nager plus à son aise. Les pjs devraient le reconnaître et le rattraper pour le capturer.

Sous sa forme naturelle, Tapukai est un humanoïde massif, moitié homme moitié dragon asiatique, à la peau très sombre aux reflets turquoises, aux épaules et aux membres musculeux se terminant par des mains et des pieds à 3 doigts griffus et palmés

- *Indications de jeu* : Tapukai est un dieu gardien fier, tenant à cœur la protection de son île, qui est sa nature. Envoyé pour retrouver le solaire, il l'a finalement trouvé et devait l'amener à l'île. Mais s'il est capable de retrouver l'île où qu'il soit, il ne possède pas la puissance pour y retourner par magie, d'autant plus qu'il est loin de son sanctuaire. Il fera tout pour retourner garder l'île et garder son secret bien gardé, qui est la meilleure des barrières. Par conséquent, il parle peu mais peut se montrer retors si cela est nécessaire, afin de brouiller les pistes, cet aspect humain l'ayant en partie imprégné depuis le temps qu'il erre dans le monde mortel, loin de l'île. Il a d'ailleurs développé naturellement le charme lui permettant de devenir un humain, afin que sa mission soit bien effectuée.

A eux de voir ce qu'ils font des esclaves, mais ce sera sûrement la panique dès que le chef plonge à la mer (certains chercheront à fuir, d'autres à combattre avec les rames pour assommer les pjs, d'autres à nager, d'autres à courir). Yajuka profitera de la situation pour fuir, mais en aucun cas il ne pourra être capturé ou attrapé, et devra disparaître, par un charme de discrétion, un pacte avec un esprit ou toute autre possibilité contre laquelle les pjs ne pourront rien y changer.

Capter Takupai devrait être une scène impressionnante : le dieu est fort et puissant, en partie marin, et est un combattant né, qui ne souffre d'aucun problème dans l'eau. Il combattra violemment et cherche à infliger de gros dommages avant de pouvoir repartir vers son île. Il ne possède néanmoins pas ses armes, étant trop loin de l'île pour les invoquer, ce dont devraient profiter les pjs. Il peut néanmoins être maîtrisé. S'il apprend que les pjs cherchent à aller sur l'île, il acceptera de les y guider. En fait, il projette alors secrètement de les amener sur l'île pour qu'ils subissent le courroux de Kirauea, son maître divin.

#### Scène 6

Les personnages devraient donc repartir pour la ville de Matra. Ayant capturé le monstre, ils devraient être considéré comme des héros. Les actes qu'ils ont commis envers les esclaves ont évidemment des répercussions, comme la trahison de Yajuka, mais les sang-dragons ne pourront être blâmés. Si les esclaves sont ramenés, il s'ensuit une série cruelle d'exécutions et de châtements, et bien que les personnages ne soient pas tenus d'y assister, ils pourront difficilement ne pas entendre les cris atroces de douleurs des esclaves, qu'on châtie sur la place centrale de la ville, en face des sanctuaires. Si les esclaves ont disparus, Rackham et Chiyo organiseront immédiatement une poursuite. Sans le guidage de Yajuka, les esclaves devraient rapidement être retrouvés et ramenés.



## Partie 3

### Scène 1

Les personnages doivent négocier, si ce n'est déjà fait, avec le capitaine de la Bonne Fortune pour qu'ils puissent continuer sur la voie de l'île de Pulotu. Ils reprennent ainsi la mer vers le sud-ouest. Par contre, le capitaine Kashim veut des assurances concernant la montée d'un pareil monstre sur son navire, d'autant plus si c'est lui qui semble les guider. L'équipage sera tout bonnement terrorisé, mais si le capitaine est convaincu, il se pliera à ses ordres. Après tout, il est le seul maître à bord après les Dragons et les dieux marins.

### Scène 2

Après un voyage qui commence à s'écarter des routes maritimes classiques, et ce pendant plus d'une semaine, les personnages et la vigie peuvent observer une voile à l'horizon. Il s'agit d'une puissante jonque renforcée pour la guerre, aussi haute qu'un galion et aussi impressionnante qu'une trirème de guerre impériale. Les voiles sont noires, de même que le pavillon, et ceux-ci sont frappés d'un immense crâne blanc, avec un dragon chinois noir, émeraude et or entrelacé autour. Bizarrement, le navire semble également tiré par quelque chose sous les flots. En utilisant un charme de conscience ou en voyant le navire s'approcher, on distingue deux chaînes qui tiennent lieu de rennes à une créature marine, assez imposante et puissante pour tirer le navire, bien qu'elle ne soit pas visible (il s'agit d'un siaka de plus de 25 m de long). Le navire est de plus équipé d'une catapulte à l'avant qui tirera des projectiles enflammés, afin de brûler les voiles. Les pjs peuvent reconnaître l'insigne du dragon enroulé autour du crâne avec un jet d'Intelligence + savoir (difficulté 2 ou 3 selon leur famille et centres d'intérêts) pour reconnaître le navire comme appartenant à la terrible famille Lintha. De toute façon, la vigie criera bien assez tôt le nom de la terrible famille de pirates, ce qui a pour effet immédiat de créer une panique totale à bord.

Le navire Lintha est supérieur tous les points de vue comparés à la jonque des pjs. L'affrontement est inévitable, et l'équipage se résigne à son triste sort, peu ayant l'espoir de croire dans les jeunes sang-dragons que sont les pjs.

Les Linthas chantent en Ancien Royaume une chanson sinistre de pirates, annonçant leur richesse, leur gloire et la chute prochaine de leur proie (si personne ne connaît l'Ancien Royaume, il s'agit alors de décrire une chanson inspirant un profond malaise). Un jet de bravoure est ici recommandé.

Les pirates s'affairent à préparer l'abordage. Tous abordent des tatouages de dragon chinois épineux noir, émeraude et jaune d'or sur au moins une partie du corps. Plus ils semblent importants, plus ils sont tatoués et plus les tatouages sont imprégnés de magie, semblant pulser ou se mouvoir sur la peau comme des serpents. Les hommes sont habillés de vestes de keikogis ou de boléros, ont le crâne rasé ou ont les cheveux coiffés en tresses, portant un bandana sur le crâne. Des ceintures larges de tissus tiennent des hakamas ou pantalons bouffants. Les couleurs des habits sont fréquemment l'émeraude et le noir et nombre de pirates portent des piercings de clous d'or, cuivre ou bronze. Enfin, de nombreuses lanières noires cloutées de clous dorés servent à tenir les sabres ou kamas, ou simplement en guise de décorations.

De plus, trois sang-dragons sont également présents sur le vaisseau :

- Le capitaine, de l'aspect du bois, Shakar est un gorille massif, aux épaules herculéennes, excessivement corpulent. Son visage est carré et dur, aux traits puissants, des yeux cruels, les cheveux noirs mêlés à la barbe tressés avec pendrillons. Il est revêtu d'une veste façon kimono, ouverte sur torse velu, ainsi que d'un manteau sans manche avec bouttonnière de médailles et pièces, renforcé par plaques d'épaules façon samouraï et ceinture en jade vert. Il porte un daiklave à deux mains dentelé façon daikatana et un crache feu.
- Le second, de l'aspect du feu, Nyxia, est une femme d'une beauté à couper le souffle. Elle laisse se chevelure écarlate librement flotter comme des flammes, et son regard vipérin est comme la braise. Elle porte de façon assez sensuelle un keikogi moulant coupé au niveau du ventre laissant les abdominaux musclés bien visibles, ainsi qu'un pantalon bouffant et des bottines. Elle est recouverte d'une armure de jade rouge composée d'un plastron moulant couvrant seulement le buste, d'épaulettes d'écailles-samouraï, et de cuissardes du même genre. Svelte, musclée et féline, elle tient

un bâton terminé par une faux de serpe gigantesque, le tout également de jade rouge. Elle a un ara enflammé sur l'épaule.

- La vigie, de l'aspect de la terre, Ichiyo (Mnemon) est un jeune homme hautain, aux yeux froids et durs ayant l'éclat du cristal. Son visage asiatique encore jeune possède une barbe naissante, et ses cheveux sont tressés en dreads. Il va torse nu, avec seulement des bandages au niveau du bas ventre, un hakama, et par-dessus un manteau lacéré. Il est armé de deux kamas de jade blanc.

Les pjs devraient reconnaître avec une certaine horreur ou anxiété leur ancien camarade d'école (jet d'Intelligence + social, difficulté 2 ou 3), à présent membre de la terrible famille pirate. Lui en tout cas semble les reconnaître et se présentera de façon sardonique aux pjs.

Le combat tourne facilement en faveur des pirates. Ceux-ci attaquent sans sommation, mais Nyxia ordonne aux pjs de se rendre, pour ne pas abîmer de tels otages. L'équipage est lui en partie massacré et l'autre partie capturé. Tous ceux qui tombent à la mer sont la proie du siaka, et personne ne les aide, même quand ils sont Linthas. Quand à Takupai, il est rapidement mis hors de combat par Shakar.

Les pjs devraient être capturés. Nyxia se charge de deux sang dragons, et Ichiyo combat en duel celui qui à l'air le plus combatif. Les pjs sont ainsi capturés ou assommés s'ils refusent de se rendre, et se retrouvent ou se réveillent dans les cages (séparés) des cales du navire Lintha.

A noter qu'aucun des sang-dragons ne possède de sorcellerie. Si elle est utilisée par les pjs, elle sera puissante et destructrice. Une nuée de papillons d'obsidienne tuera sans aucun doute presque tous les pirates mortels, et les sang-dragons chercheront alors à capturer l'équipage pour remplacer le leur, en prenant en otage le sorcier et/ou le capitaine. Par contre, le sorcier sera visé immédiatement par les sang-dragons, qui cherchent à l'abattre en premier, et feront payer cher au sorcier les dégâts causés.

### Scène 3

Ils seront questionnés sans pitié, par Nyxia, en présence des deux autres élus. Celle-ci n'hésite pas à utiliser la torture, et le fait même avec plaisir. Quand à Takupai, il est emprisonné dans des chaînes de jade aux runes crépitantes de quintessence. Lorsque les pjs révèlent leur but, Nyxia éclate de rire et Ichiyo aborde un sourire encore plus sardonique. En effet, les Linthas traquent depuis un moment la trace du monstre, et se montrent ravis de ce tour du destin. On les prévient qu'ils serviront d'otages, mais qu'ils sont également libres de rejoindre la piraterie (attention aux menteurs, Nyxia est tout sauf crédule et possède des charmes de social capable de déjouer des promesses non crédules, elle fera payer cruellement un tel mensonge).

Le dieu est également torturé et révèle la direction puis l'emplacement de l'île. Le tatouage semble pouvoir réagir de façon très puissante face au dieu. Il est gardé pour servir de guide sur l'île, car son absence depuis un long moment semble lui faire perdre ses moyens et une partie de sa mémoire, même si les Linthas apprennent le nom du dieu gardien de l'île : Kirauea.

### Scène 4

Le voyage reprend, de façon fort glauque et sans espoir. Au moins trois Linthas surveillent en permanence les pjs avec une attention soutenue, et Ichiyo lui-même passe régulièrement leur rendre visite en leur apportant à manger. S'il se moque d'eux et de leur appartenance à l'Empire, il ne se prive pas de leur raconter que le rituel l'a mené face au seigneur des Linthas, un dieu-dragon, et que celui-ci compte prendre la place du Grand Dragon de l'eau lui-même. Or, un artefact pourrait fort servir ses desseins, et il s'agit du trésor gardé dans l'île de Pulotu, le trésor d'un ancien anathème, datant de l'Ancien Temps et gardé par cette race de dieux. Aux pjs de réaliser qu'ils ont offert sur un plateau la créature capable de les guider jusqu'à cette île. Néanmoins, Ichiyo assure qu'ils ne débarqueront sur l'île pas avant qu'une partie de la flotte Lintha les ait rejoint. Ils se rendent donc au port de Katakali pour les attendre.

### Scène 5

Après un voyage d'un peu moins d'une semaine, où toute tentative d'évasion est sévèrement punie, y compris sur les autres pjs, ils sentent qu'ils accostent et qu'ils arrêtent de bouger. Ils entendent qu'on annonce l'arrivée sur l'île de Katakali. Un étrange parfum arrive même jusqu'à leurs narines, fort différent de l'habituelle odeur de la cale sèche où ils sont enfermés. Il s'agit d'un mélange de parfums de fleurs et d'huiles odorantes étrangement mélangées et assez forte pour venir jusqu'à eux. Ils sont toujours gardés par trois pirates Linthas.

Peu après que les bruits de pas sur le pont aient cessé, indiquant que l'essentiel de l'équipage a quitté le navire (il en reste évidemment quelque uns pour garder le navire), une forme faite d'eau commence à

apparaître, prenant les traits d'une somptueuse jeune fille, qui ne peut être qu'une déesse au vu de sa beauté surhumaine, aux longs cheveux rouges comme le corail, et à la queue de poisson luisante : elle commence à chanter d'une voix enchanteresse, séduisant ainsi les pirates, y compris ceux qui gardaient le navire. Ceux-ci sont alors assommés par derrière, un à un, de façon rapide et efficace. Leur sauveur est dissimulé par un poncho à capuche, et il tient un bâton de métal stellaire, avec lequel il vient d'assommer les pirates. Il s'agit de Yajuka. Il libère la sirène, qui disparaît dans une cascade de bulles.

Il leur propose alors un marché : ils l'aident à trouver l'artefact et il le cachera par la suite, afin que personne ne le trouve ; en échange, il les libère. Yajuka voit si les pjs cherchent à lui mentir ou à le piéger. Si c'est le cas, il les laissera à leur sort, mais en leur faisant bien sentir qu'ils peuvent aider à protéger l'Ouest s'ils agissent noblement. Leurs artefacts sont également à fond de cale, enfermés dans un coffre au trésor. Yajuka libère également le dieu, en échange du fait qu'il les conduise avant sur l'île. Quand à l'équipage restant, il laisse les pjs le libérer.

## Scène 6

Sortant de la cale, les pjs peuvent découvrir le port de Katakali. Il s'agit en fait d'une immense ville qui est entièrement taillée dans l'ivoire et semble flotter sur l'océan, comme par magie. La ville est irréaliste et fantastique. De style hindoue, de maisons et bâtiments, aux toits en oignons de nacre, de balcons et de tours, décorée par des mosaïques de coquillages et de coraux créant des scènes de rêves et de mythes océaniques. La ville est à étage, finissant par un palais de maharadjah fait de coquillages nacrés, des rideaux de perles aux fenêtres, des coupoles et des tours faites d'immenses fleurs comme des tulipes ou des lotus à demi éclos. De nombreux navires beaucoup plus normaux sont amarrés aux quais qui rayonnent de la cité, même si certaines embarcations n'appartiennent pas à ce monde, car faits de cristal ou de conques, ressemblant plus à des chars qu'à des navires.

Une population essentiellement composée de boucaniers sillonne les rues, mais de nombreux petits démons aux corps gras de chérubins, aux têtes à la façon de masques africains bariolés et rayés grimaçants, aux jambes remplacées par des tentacules de poulpe, et le tout colorés à la manière des poissons tropicaux patrouillent comme des chiots joueurs et malicieux. Ces créatures sont des hobgobelins locaux.

Des prostituées semblables à des sirènes se massent du haut des balcons des maisons closes, et de la musique irréaliste provient de nombreuses tavernes.

Yajuka leur explique que Katakali est une ville portuaire dressée sur une tortue géante, le tout grâce à la faerie. Le seigneur Ravana dirige cet endroit, laissant le commerce prospérer dans sa cité. En échange de rêves et de plaisirs qui leurs sont dévorés, les visiteurs peuvent acheter à peu près n'importe quoi ; il est évidemment déconseillé d'y rester trop longtemps, sinon on devient un esclave sans esprit attaché au service de cette cité.

Note : ce n'est pas une contrée kaotique, juste une tortue géante agrandie à des proportions folles par la volonté du fae Ravana. N'étant pas un béhémoth, la réalité n'est pas déformée facilement car la tortue n'est pas un noyau d'énergie kaotique. Les pjs n'ont donc pas à craindre pour leur intégrité physique ou mentale, tant qu'ils n'abusent pas des merveilles qui leurs sont proposées partout...

Yajuka leur dit qu'ils ont besoin d'un navire pour accéder à l'île.

L'avantage d'un tel endroit, où tout le monde semble éperdu et avoir le tournis, due comme à une grande ivresse, est que personne ne fait véritablement attention à eux, tant il y a d'entités et personnages bizarres qui sillonnent les rues. Le parfum qui émane de la ville, loin des odeurs des villes humaines, est enivrant et fait tourner la tête, engourdissant les sens. Rester très net et garder la tête froide n'est pas chose facile, tant les merveilles sont nombreuses à voir, toucher, goûter, sentir, écouter. Trouver une boutique d'artisan faerie est chose relativement aisée.

Toutefois, Yajuka leur indique qu'il serait préférable d'obtenir un navire qui ne soit pas issu de la fantasmagorie.

A moins que les pjs n'aient d'autres idées, il propose de jouer et miser un navire et un équipage, pour partir de cet endroit. Pour démarrer la mise, il sort de sa poche une fantastique statuette de corail, représentant visiblement une déesse en méditation (il s'agit de la Vierge de la Sérénité) qu'il a sculpté lui-même (encore qu'il cherchera à taire ce détail, car un artisan humain ne serait pas vraiment capable d'obtenir un tel résultat).

A noter qu'invoquer un élémentaire ne permettra pas de faire ressortir un navire des flots (sans compter que la sorcellerie est des plus visible, et que les Linthas seront attirés par un tel prodige et spectacle). De plus,

Chevaucher les vents de la tempête ne permet pas de voyager au dessus de l'eau. Si en revanche ils possèdent un sort de déplacement de groupe, il n'y a aucune raison pour les empêcher de l'utiliser.

## Scène 7

Dans une taverne de marins (après avoir vérifié qu'il n'y a aucun Lintha à l'intérieur), ils peuvent chercher et trouver des gens en train de jouer aux dés ou à un équivalent de l'Ouest du Mah-jong. Il va sans dire que tout le monde triche (ce sont des pirates ou des entités liées au Kaos après tout), mais se faire prendre équivaut à tout perdre au profit de celui qui a décelé la tricherie -c'est un autre jeu, joué par de nombreuses personnes autour des tables des joueurs eux-mêmes (considérez que tout le monde utilise larcin en tant que compétence, généralement alliée à l'Astuce ou la Dextérité (rarement l'Intelligence)).

Yajuka ne cherche pas à prendre part directement au jeu, mais il peut conseiller le ou les joueurs pour miser au bon moment (lorsqu'il entrevoit l'avenir, ses prunelles se remplissent d'étoiles minuscules). Le ou les pjs peuvent ajouter un nombre de succès égal à la quintessence du sidéral -3- à tous leurs jets.

Il leur faut ensuite réussir des jets de Charisme ou Manipulation -voire Apparence- + présence, pour arriver à pouvoir faire miser ce qu'ils veulent. La difficulté varie suivant leurs résultats, personne ne jouera avec eux s'ils ont gagné trop facilement, s'ils utilisent visiblement des pouvoirs (considéré comme de la triche par ailleurs) ou si les pirates sont sûrs de plumer ces nouveaux venus.

## Scène 8

Alors qu'ils commencent à gagner, une entité arrive dans l'auberge, accompagnée de nombreuses danseuses du ventre jouant avec les anneaux de serpents corail enroulés autour de leurs corps voluptueux, ou de musiciens jouant de la conque comme de la flûte.

L'entité est un humanoïde avec une tête de tigre et un turban fait de voiles de poisson, de très riches habits d'algues miroitantes tissés par des fils de filandre (semblables à de l'essence liquide) en une longue tunique et un pantalon bouffant. Une grande cape scintillante faite d'écailles de poisson flotte derrière lui, et il porte un sabre de corail à la garde d'entrelacs de coraux.

Ainsi apparaît Ravana, le seigneur fae du port de Katakali. Il a senti quelque chose d'intrigant et est venu voir ce qu'il en est. Il découvre ainsi le dieu Takupai, ainsi que les pjs, et semble observer un très long moment Yajuka, avant de s'installer à la table et de s'engager dans la partie. Il met en jeu sa suite de musiciens et danseuses, à l'immense ravissement des joueurs, et sûrement au dam des pjs. Les enjeux sont donc plus importants, et la situation plus critique, car le fae est un maître, capable de tricher en modifiant aisément la réalité selon ses désirs (même si dans ce cas cela revient simplement à modifier les cartes, enivrer ses adversaires par des senteurs et des boissons ou gâteries librement offertes, et faire monter les enchères de plus en plus haut grâce à ses talents de manipulateurs fantastiques.

Si les pjs n'ont pas de charmes, il est des plus risqué de jouer contre un tel adversaire. Ils peuvent négocier autrement des services, par contre, libre à eux de se sortir de cette situation des plus délicates. Néanmoins, Yajuka pourra conseiller les pjs, ou du moins les dissuader d'idées saugrenues. Il cherchera néanmoins à éviter au maximum d'attirer l'attention du fae. Il pourra toutefois aller jusqu'à dévoiler sa nature d'anathème en échange des émotions qu'une telle révélation suscitera (ce qui constituera un ultime marchandage si les pjs n'ont absolument aucune idée et que la situation est dans l'impasse la plus totale, ce qui serait néanmoins regrettable et lui faisant ressentir encore plus d'antipathie envers l'Empire).

Note : le seigneur Ravana n'est pas un seigneur fae, mais simplement un diplomate fae, quoiqu'ayant fort réussi dans ses affaires, et maintenant fort puissant (il utilise à volonté la fantasmagorie dans tout le port, vu le nombre de rêves à sa disposition) et régnant à présent sur une grande cour, et ayant de nombreux privilèges, services ou secrets, ce qui crée toute sa puissance. Par conséquent, il n'est pas totalement hors de portée des pjs, même si l'attaquer ou l'insulter revient à signer sa fin sur l'île.

## Scène 9

Les pjs doivent donc quitter le port à bord d'un navire et avec un équipage. Ils peuvent se rendre alors compte qu'une gigantesque tortue à tête de requin et à la queue de baleine, de la taille d'une île sert effectivement de base flottante.

Un jet de Perception + conscience, à difficulté 3 leur permet de repérer plusieurs navires Linthas également amarrés aux pontons du port (ils peuvent en compter 6).

## Partie 4

## Scène 1

Au bout de plusieurs jours de navigation, ils entreront dans une région de brouillard, avec de terribles récifs de dents de pierre et une mer des plus houleuse aux courants forts et traîtres. Yajuka insiste pour que le navire reste en dehors de cette zone des plus dangereuse et les attende ici. Il s'agit par contre de négocier pour que les marins (sûrement des pirates, que les pjs ne l'oublient pas) ne prennent pas le large sans eux. Ils peuvent être accompagné d'un groupe d'explorateurs, ce qui constituerait une bonne garantie. Après tout, les pirates sont également des individus cupides et l'appât du gain les rend facilement manipulables. Le passage à travers les récifs en barque est plus aisé, quoique les courants puissants et traîtres restent des plus dangereux. Tapukai, quant à lui, nagera indemne jusqu'à l'île.

Une grande île commencera à apparaître entre les brumes, visiblement un volcan fumant (dont l'étrange fumée semble créer ces brumes) mais pas en éruption. L'île est couverte de végétation tropicale luxuriante. Ils auront néanmoins la désagréable sensation d'être observés, et pourraient également sentir la présence d'un domaine de la pierre de niveau moyen au plus profond de l'île en réussissant un jet de Perception + occultisme.

Ils atteindront alors une crique, face à des falaises de pierre montant en surplomb, servant de refuge à des colonies d'oiseaux marins. Tapukai disparaîtra en se dématérialisant et rejoindra l'île, et ce sans prévenir quiconque. De plus, Yajuka ne fera rien pour l'en empêcher, puisqu'il a accompli sa part du contrat, et qu'il espère que le dieu aura raconté son histoire avant qu'ils n'arrivent sur l'île. Il a un aperçu des événements à venir qu'il cherche à garder secret.

Tapukai bondit disparaît donc et ne réapparaîtra pas avant d'être à l'intérieur du domaine de son maître divin, Kiraeua. Le suivre ou le pister est difficile, mais pas forcément impossible pour des sang-dragons. Le moyen le plus simple d'accoster est de prendre une barque et de longer les falaises. Etre accompagné par les marins est risqué pour eux, mais est une certaine garantie que le navire ne disparaisse pas pendant l'exploration de l'île.

## Scène 2

Les falaises donnent sur un tunnel naturel, terminé par une chute d'eau, qu'il faut traverser pour sortir à l'air libre. Une étendue d'eau, cernée par un muret de rochers, oblige les pjs à débarquer. Face à eux, la jungle, pleine de bruissements, de grondements, de cris, de senteurs s'étend après une minuscule clairière. La brume est assez présente et l'humidité est abondante dans toute l'île. La végétation est luxuriante et avancer se révèle difficile pour les éventuels humains qui les suivent, ainsi que pour les sang-dragons manquant d'exercices physiques ou habitués à la cour.

Ils doivent traverser la forêt vierge en dégagant le passage, assaillis par les moustiques, devant patauger parfois dans des semi marécages gorgés de sangsues, d'un serpent corail serpentant autour d'une liane, de lianes étrangleuses.

Deux lézards tyrans, possédant une collerette et une échine emplumées les prennent également en chasse, dont ils doivent se défendre.

Ils doivent également se repérer dans le fouillis végétal qui les entoure de toutes parts. Quelques jets de survie sont les bienvenus. Néanmoins, cet enfer vert regorge néanmoins de reptiles ou de singes comestibles, d'oiseaux aux plumages chatoyants, de fruits exotiques inconnus et de fleurs magnifiques. Il s'agit tout de même de présenter les merveilles d'une telle île malgré ses dangers.

Invoquer un élémentaire est une bonne idée, mais il est soumis à la hiérarchie de l'île, et fera tout pour les faire tomber plus rapidement dans un piège et les tromper en leur mentant. Sinon, il révélera sous la contrainte qu'il existe environs 200 dieux hommes-dragons, sans compter la cinquantaine de templiers et que toutes ces entités divines ne leur veulent aucun bien.

## Scène 3

Ils arrivent face à une sculpture de pierre, de style aztèque, à tête de serpent et visiblement humanoïde, tout armé d'une massue à pointes et d'un bouclier, recouverte de végétation.

En continuant leur périple, ils arrivent face à une faille d'une dizaine de mètres de large qui sert en fait de douves à une gigantesque muraille de pierre polie noire volcanique, faite de blocs gigantesques ajustés, finie

par des créneaux monumentaux. La muraille fait dans les trente mètres de haut lorsqu'elle est incomplète et le haut en partie effondré. Pendant du haut des murailles par des lianes tressées, d'énormes boucliers couverts de plumes colorées garnis de bijoux forment autant de panneaux de garde. Les pjs peuvent soit réussir une succession d'acrobaties irréalisables pour des mortels et grimper les murailles, soit longer l'obstacle jusqu'à une porte dans la muraille. Aucun pont n'est disponible, mais se constituer un pont de singe ne devrait pas être si difficile pour les élus.

#### Scène 4

Passés la muraille, ils entrent dans une ville déserte de pierre noire immergée dans le brouillard. Les habitations de pierre noire sont toutes construites sur le mode du trapèze et couvertes de frises, elles même recouvertes de végétation. D'innombrables bassins et canaux remplis d'eau moussue parcourent la vaste cité. Tout est étrangement vide et silencieux. Soudain, une centaine de créatures, toutes semblables à Tapukai, portant des chemises d'écailles d'obsidienne et de plumes, font leur apparition. Leur chef est d'ailleurs monté sur un lézard tyran. Les pjs ont le choix : soit ils se rendent (les dieux parlent d'abord en Ancien Royaume, puis en langue de l'Ouest), soit ils font face. S'ils se rendent, ils sont simplement escortés (et leurs armes emportées par les créatures divines). Sinon, ils doivent faire face aux vagues des créatures qui bondissent sur eux et qui possèdent des charmes dus à leur nature divine. Ils sont donc capturés de gré ou de force et emmenés à travers la cité.

A noter que si un sorcier est présent, et utilise un sortilège tel que nuée des papillons d'obsidienne, cela créera des ravages dans les rangs des dieux. Ils chercheront alors à les empêcher de fuir, et Kirauea interviendra en personne, et les pliera (ses caractéristiques n'ont pas été données pour ce combat, mais il est trop puissant encore pour de jeunes sang-dragons), les emmenant directement dans la prison du volcan après les avoir assommé.

#### Scène 5

La cité est encore plus vaste que les pjs pouvaient le deviner. Elle s'étire vers les pentes du volcan, devenant une cité à étages en escaliers, jusqu'à finir en une puissante ziggourat, qui est visiblement le manoir de la pierre de l'île. La cité est habitée par plusieurs centaines des dieux homme-dragons, mais d'autres divinités mineures apparaissant comme plus féminines, sous les traits de serpents à plumes aux visages de superbes humaines. Ce sont néanmoins des dieux, et ils n'agissent pas comme des mortels, cherchant visiblement à se lier à leurs demeures comme sanctuaires. Plus on monte, plus la cité retrouve sa majesté d'antan, la végétation devenant des ornements, les fleurs créant des mosaïques, et de petits dieux restant immobiles comme des statues ou soumis aux dieux plus importants, ayant la formes d'oiseaux tropicaux, de babouins blancs aux colliers d'obsidienne, de lézards rayés et emplumés...

Ils sont menés jusqu'aux marches de la ziggourat d'obsidienne, en fait constituée d'une face seulement qui recouvre le flanc du volcan comme un manteau de pierre, En son sommet se trouve une façade monumentale aussi grande qu'une cathédrale, taillée dans la roche, et décorée de bas-reliefs d'hommes-dragons vénérant une divinité représentée comme le soleil lui-même. Le temple est gardé par des templiers, avec des casques faits de crânes de gros lézards décorés de plumes et portant des robes de plaquettes d'obsidienne. Ce sont ces gardes qui escortent les pjs à l'intérieur du temple, tandis que les autres s'inclinent et repartent.

#### Scène 6

Tout le temple est troglodyte, et éclairé par des lourds braseros d'obsidienne qui contiennent des blocs de roche en fusion, ce qui crée une chaleur étouffante à l'intérieur du temple. Un jet de Vigueur + résistance difficulté 1 est requis pour ne pas suffoquer (1C).

Ils passent dans de grandes salles assez sombres, aux nombreux bas-reliefs dissimulés par les ombres, descendent de grands escaliers allant en s'évasant.

Les pjs arrivent dans une immense salle, aussi grande que l'intérieur d'une cathédrale, d'une majesté impressionnante avec un grand écho. Il y a plusieurs colonnes marbrées de magma qui soutiennent la voûte, et les murs sont recouverts de tapisseries de plumes et de végétation exotique. Il fait une chaleur de four à l'intérieur de la salle, accompagnée d'une odeur de brûlé et de pierre. Le sol est fait de pierre magmatique refroidie depuis longtemps, formant d'étranges entrelacs. Un jet de Vigueur + résistance, difficulté 2 est nécessaire, sinon, ceux qui échouent souffrent de 2C.

Un certain nombre de dieux sont présents, formant une cour spirituelle d'une vingtaine de divinités, sans compter la bonne cinquantaine de dieux templiers. Parmi les dieux, ceux qui ont une place importante sont une femelle centaure serpentine, avec plumes écarlates à place des écailles, et parée de nombreux bijoux d'obsidienne et d'émeraude ; un babouin avec une longue queue bleu nuit au dos blanc, drapé d'une grande jupe de prêtre faite d'écailles d'obsidienne, et paré d'une coiffe de plumes d'obsidienne ; un dieu oiseau humanoïde fait entièrement de fumée ; un dieu salamandre de lave qui apparaît pourtant comme léthargique.

Sur un trône d'obsidienne craquelé où suinte du magma est assis un géant de cinq mètres, un ogre à la peau turquoise et à la tête de dragon possédant des défenses d'éléphants avec une collerette d'ou émane de la fumée et des tentacules comme faites de lave. Ses pattes et ses mains sont griffues, à 3 doigts, et il porte d'énormes bracelets aux poignets et aux chevilles, un surcot d'écailles d'obsidienne, ainsi que des épaulettes aztèques d'où part une longue cape de plumes.

Ils rencontrent ainsi Kirauea, le dieu de l'île et leurs armes sont jetées aux pieds du seigneur.

Indications de jeu : l'entrevue avec Kirauea doit le montrer terrible, borné et inflexible. Ils ne sont pas celui qui peut demander l'artefact (seul l'éclipse réincarné peut le faire), et il est hors de question qu'il rompe le pacte passé pour eux. De plus, il n'a aucune raison de les laisser partir, car ils mettent en péril le secret de son île et la garde de l'artefact. Il déteste l'Empire à cause de l'Usurpation, qui l'a beaucoup affaibli par rapport à sa puissance en l'Ancien Temps, et il se montrera mauvais si les pjs le menacent d'en appeler aux Immaculés.

## Scène 7

Il fera s'ouvrir le sol, faisant tomber les pjs dans une faille La chute est une chute de 10 mètres et ceux qui n'arrivent pas à se rattraper aux parois (Astuce + athlétisme, difficulté 4) tombent, souffrant de blessures équivalentes à 5C, moins les réussites d'un jet de Dextérité + athlétisme. La faille se referme juste derrière eux, les emprisonnant.

Les pjs sont enfermés dans une grotte pentue, garnie de stalactites et stalagmites de lave refroidie. L'endroit n'est pas plongé dans les ténèbres, grâce à une lueur rougeoyante provenant d'un bassin de lave en contrebas. La chaleur est ici intolérable. Il s'agit de réussir un jet de Vigueur + résistance à difficulté 4 sinon le pj souffre de 4C, ou de 2C en cas de réussite, et ce toutes les minutes.

Il est entendu qu'il est peu probable que les mortels aient réussi à survivre à une telle chute, et que rapidement ils tombent dans les pommes à cause de la chaleur. Laissez les personnages paniquer un peu quand ils découvrent quelle est leur situation.

S'approcher du bassin de lave est une épreuve à elle seule. Néanmoins, un jet très difficile (difficulté 3 voire 4) de Perception + conscience permet de distinguer une faille d'où émanent des vapeurs jaunâtres sulfureuses. La faille semble être la seule sortie. Le bassin de lave fait 6 mètres de diamètres environ. Sauter au dessus ou escalader les murs par le haut est la seule façon d'accéder à la faille, ce qui nécessite un jet de bravoure. Un jet de Vigueur + résistance difficulté 5 permet de ne subir que 4C, sinon le personnage subit 4L dus à la chaleur qui embrase littéralement une partie de leurs vêtements. Notez qu'un sang-dragon du feu utilisant son pouvoir de caste ne subit pas les dommages, mais doit tout de même réussir quelques jets de Vigueur + résistance (s'il est assez stupide pour vouloir nager dans la lave, faites lui bien comprendre qu'il est un sang-dragon, pas un élémentaire).

Une fois dans la faille, les personnages doivent retenir leur respiration pour ne pas inhaler les vapeurs toxiques de soufre, pendant environ 5 minutes de traversée (un élu retient sa respiration pendant Vigueur x 30 secondes, plus 30 secondes supplémentaires par succès sur un jet de Vigueur + résistance ; au delà, il souffre de 1C non encaissable toutes les 30 secondes), voir un petit jet de Dextérité + athlétisme ou larcins pour se faufiler à travers le goulot étroit (prenez bien en compte le malus d'armure, étant donné que les armures magiques sont énormes, majestueuses, et souvent très décorées de sculptures et bas-reliefs).

## Scène 8

Ils atteignent alors le cratère du volcan, fumant de brouillard. Ils peuvent se reposer pour récupérer de leurs blessures. Un jet de Perception + conscience exceptionnel à difficulté 4 permet de repérer quelques lumières comme des torches. Ces lumières appartiennent à une procession, menée par Kirauea et une cinquantaine de templiers, portant des torchères, emprunte un formidable pont plus en hauteur qui descend vers le centre du cratère. Les dieux emportent leurs armes et disparaissent dans les brumes.

Les pjs peuvent donc suivre de façon la plus discrète possible la procession afin de récupérer leurs biens. Jouez donc sur le suspens d'une telle aventure, en demandant des jets de Dextérité + furtivité et en lançant quelques pelletés de dés derrière votre écran (juste pour faire monter la tension des joueurs). Pourtant, ils ne devraient pas être aperçus ou remarqués.

Le pont est en fait un escalier descendant lentement vers le centre du cratère et arrive jusqu'à une gigantesque cheminée de roche magmatique. Les marches arrivent face à une porte, ouverte pour le moment, par laquelle ils doivent entrer. A l'intérieur se trouve une immense salle qui monte jusqu'à la pointe du pic rocheux. L'intérieur est décoré d'or, en symboles solaires et kanjis d'Ancien Royaume, miroitant à la lueur des torches portées par les hommes-dragons templiers. Kirauea est en train de réciter une sorte prière (pour ceux qui parlent l'Ancien Royaume, c'est en fait une série de phrases rituelles qui annoncent qu'ils continuent de respecter le pacte passé) face à une porte d'obsidienne frappée en son centre d'un symbole d'orichalque (un disque entouré d'un cercle). Tous les cinquante templiers sont agenouillés, plongés dans une méditation ou transe mystique. Après la cérémonie, le dieu se redresse face à la porte et gronde un mot de pouvoir accompagné d'un geste. Un jet d'Intelligence + occultisme difficulté 2 permet de saisir dans les moindres détails l'acte effectué. La cérémonie est brusquement interrompue quand apparaît dans une volute de fumée l'esprit des brumes (un homme oiseau) qui annonce (toujours en Ancien Royaume) à Kirauea que l'île est attaquée par des navires pilotés par des sang-dragons (ce sont les Linthas qui ont rejoint l'endroit et arrivent avec une petite flotte). Kirauea tonne alors de colère, prend les armes et les emporte dans la salle au trésor, maintenant ouverte. Il réapparaît, ferme la pièce de manière similaire, puis tend les bras, se transformant ainsi que tous les templiers en fumée noire comme celle d'un volcan. Celle-ci tourbillonne dans la pièce et emporte tous les dieux hors du cratère.

## Scène 9

Voici l'occasion rêvée pour les pjs d'agir enfin. Ils peuvent reproduire le geste et le mot de pouvoir pour ouvrir la salle au trésor. Celle-ci est couverte d'écailles de basalte noir gravé de runes (qui empêchent quiconque de passer à travers, surtout contre un dieu dématérialisé) et contient leurs armes, différents présents issus d'autres cours spirituelles (objets de jade, de métaux précieux, mais aussi des talismans et objets susceptibles d'intéresser un dieu, un collectionneur ou un occultiste, pas un guerrier en tout cas) ainsi qu'un sarcophage d'obsidienne, et une statue faite d'or massif représentant un dieu majestueux d'apparence humaine avec un symbole d'orichalque sur le front (le symbole de l'éclipse), qui semble garder fièrement et jalousement le sarcophage (il s'agit de la représentation de l'éclipse à l'ancien temps).

Le sarcophage s'ouvre tout d'abord en réussissant à soulever le couvercle de pierre (Force + athlétisme difficulté 5), libérant une fumée dorée qui entoure les personnages en de magnifiques volutes scintillantes. Ils doivent alors réussir un jet de volonté difficulté 5 pour ne pas s'endormir. Ils doivent réussir également un jet de quintessence pour ne pas perdre définitivement un point de quintessence.

Le symbole sur le front de la statue s'illumine et celle-ci s'anime alors pour combattre les pilliers, profitant de leur état de faiblesse. La statue est invulnérable et les coups qui l'atteignent se résorbent d'eux même. Néanmoins, à partir du second round, un jet de Perception + conscience difficulté 5 permet de s'apercevoir que la lueur frontale clignote, un autre jet de Perception + création difficulté 5 permet de s'apercevoir que les impacts des coups mettent plus de temps à se résorber, enfin un jet de Perception + occultisme difficulté 5 permet de sentir que la puissance de l'enchantement est affaiblie. De plus, la statue animée ne récupère pas tous ses points de vie, mais seulement 1 cinquième.

Chaque round suivant, les mêmes jets sont possibles, d'une difficulté réduite de 1 de façon cumulative. Il en va de même pour la régénération, devenant de moins en moins puissante.

A la fin du combat, lorsque la statue se brise, et que le symbole d'orichalque engloutie la fumée dorée, les effets néfastes qu'ils ont pu subir (sommeil et perte de points de quintessence) disparaissent également.

On ne déroge pas si aisément un artefact solaire, même si la protection a perdu beaucoup de sa puissance.

A l'intérieur du sarcophage se trouve un sceptre d'orichalque, que Yajuka, conformément au pacte passé, récupère (les pjs ne devraient pas alors vouloir le garder), visiblement des plus difficilement. Les trésors sont par contre laissés au libre pillage des pjs, de même que de l'or et le symbole d'orichalque (qui lui, constitue un véritable trésor !). A noter que trop de trésors emportés alourdissent les personnages, hors, la suite demande le plus de rapidité, comme peut l'indiquer Yajuka s'ils se montrent trop gourmands. S'ils sont trop blessés, Yajuka peut les soigner, utilisant ses pouvoirs de soins si les pjs n'en possèdent pas (il n'ira pas jusqu'à utiliser de la quintessence externe normalement). S'ils sont juste blessés, laissez les continuer, attention toutefois à ne pas leur faire affronter par la suite d'adversaires trop puissants. Ils doivent rester des



héros. De plus, décrire les choses permet d'accélérer la description de l'enchaînement des événements, ce qui est sûrement plus profitable.

### Scène 10

Dès qu'ils sortent avec l'artefact du pic magmatique, toute l'île commence à trembler et à gronder, et la fumée du volcan devient noire comme la suie, et de plus en plus chaude. Ils devraient comprendre que le volcan entre en éruption. Suivre les escaliers permet de rejoindre le temple, où les dieux, affolés, ne leur barrent pas véritablement le passage. Par contre, quelques groupes de 2 ou 3 gardiens du temple sont toujours présents, et eux chercheront à les empêcher d'aller plus loin. Au moment où ils sortent de la ziggourat, plusieurs blocs de roche en fusion, aux longues queues de feu fusent en dehors du volcan, comme un terrible feu d'artifice.

Au moment où ils descendent dans la cité, où ils doivent combattre plusieurs hommes-dragons qui gardent la cité, la lave commence à sortir du cratère, et des failles s'ouvrent au niveau du sol, la scène est une course contre la montre. Demandez des jets d'athlétisme (difficulté 2 ou 3 en général) pour la course, les sauts au dessus des failles qui s'ouvrent sous leurs pieds, des jets de conscience et d'esquive face au bombes magmatiques qui tombent du ciel, et faites jouer les combats comme autant de perte de temps, sur fond de décor apocalyptique.

### Scène 11

Au moment où ils atteignent les murs, Kiraeva réapparaît, visiblement terriblement affaibli, fumant de lueurs dorées pailletées. Il se dresse face aux pjs comme l'ultime gardien. Il ne pourra pas utiliser ses puissants charmes et pourra donc être vaincu au prix d'un terrible combat final, disparaissant en tombant dans les douves qui commencent à se remplir de lave.

### Scène 12

Les pjs doivent encore fuir à travers la jungle qui commence à prendre feu. La panique des animaux, la fumée, les flammes, la lave derrière eux, sont autant d'éléments dramatiques à rendre également par des jets d'athlétisme et de résistance. Ils atteindront des falaises, observant un instant le combat acharné des Linthas (une demi-douzaine de navires) face à leurs terribles adversaires, la brume s'étant levée. Les créatures causent de terribles ravages aux pirates mortels, tandis que les charmes élémentaires des sang-dragons créent de puissants effets et semblent équilibrer le combat. L'île toute entière devient un gigantesque brasier, alors que les coulées de lave commencent à atteindre les flots, créant d'énormes colonnes de fumée. Au loin, ils peuvent apercevoir leur navire, qui visiblement commence à mettre les voiles.

Les pjs n'ont que peu de choix. Ils doivent rejoindre leur navire. Pour cela, il leur faut sauter les quelques trente mètres de chute pour plonger dans l'eau et nager vers leur navire, même s'ils peuvent s'aider de débris de bois ou de troncs rapidement abattus.

Ils doivent ainsi nager parmi les courants tumultueux des eaux bouillonnantes, qui cherchent à les projeter contre les dents de pierre. A eux de se dépêcher encore une fois et de persuader (Charisme + présence) en criant aux marins de les attendre.

### Scène 13

Personne n'ose trop leur poser de question, mais si les pjs reviennent sans les hommes d'équipage qui les ont accompagné, l'équipage grondera et hésitera même à monter une mutinerie suivant l'attitude des pjs.

A part cela, le voyage de retour est étrangement plutôt clame, un vent fort soufflant pratiquement de façon continue.

### Scène 14

Ils seront en tout cas débarqués au premier port rencontré, dans les îles à la frontière de celles du Neck et de l'Archipel de Corail, des îles franches, le restant grâce au soutien de la Guilde, qui apprécie les ports francs, propices au commerce. L'Empire y a également des avant postes afin de stabiliser les relations, ou pouvant faire pencher la balance dans les relations diplomatiques ou militaires.

Par conséquent, l'île où ils débarquent possède une garnison impériale commandée par une poignée de sang-dragons qui épaulent en même temps le satrape local. Cela reste une petite île, vivant uniquement du commerce, bien implanté grâce au comptoir de la Guilde.

L'île en elle-même est un simple îlot rocheux, avec un phare et un fortin impérial de pierre en son sommet. Le port est protégé par des digues qui servent en même temps de murailles d'une demi-douzaine de mètres de haut, flanquée de créneaux et d'engins de siège sur des plateformes. Des soldats impériaux patrouillent, habillés de l'habituelle armure à la samouraï et du grand manteau écarlate flottant sous le vent du large. De nombreux oiseaux marins volent en criant au dessus d'eux. La petite ville est trop petite pour accueillir plus que quelques pêcheurs, mais de nombreux navires de commerce voire lourdement armés sont amarrés aux quais. La ville est construite en blocs de pierre grise et les toits sont remplacés par des terrasses. D'innombrables étals et boutiques encombrant les ruelles, et l'activité au niveau des docks est importante à cause du chargement et déchargement des navires.

Les pirates sont peu heureux de rentrer dans ce port et repartiront juste après avoir remplis leurs cales de vivres et effectués les quelques réparations nécessaires.

L'attitude de Yajuka variera suivant les actes et l'attitudes des pjs envers lui. Il disparaîtra en tout cas rapidement s'il a dû se dévoiler et qu'il sent que cela le mettra en danger. De plus, une telle aventure l'aura convaincu que l'Empire devrait être renversé ou remplacé, et il cherchera alors à rejoindre la Faction Or. Au contraire, il pourrait essayer de garder contact avec les pjs si ceux-ci se sont montrés dignes de confiance et assez intelligents pour garder les secrets. Si, de la façon la plus étrange, rien ne le pousse à tendre d'un côté ou de l'autre, il disparaîtra tout simplement, cherchant alors à rester neutre face aux deux factions sidérales. En tout cas, il voudra rester encore un moment dans l'ouest, afin de cacher l'artefact solaire dans son manoir resté secret.

### *Développements ultérieurs:*

Les pjs sont désormais libres, victorieux, mais n'ont finalement pas pu récupérer l'artefact qu'ils recherchaient en partant, ayant normalement compris que les intérêts du monde sont parfois supérieurs à ceux de l'Empire, même si leurs familles ne devraient pas être de leur avis. De plus, s'ils parlent de pactes avec Yajuka, ils seront suspectés de trahison envers l'Empire, ou à défaut d'avoir été manipulés par un anathème. L'Ordre Immaculé interviendra pour procéder à un examen et un exorcisme rituel, et les pjs devraient passer un long moment aux mains des Immaculés, qui les questionneront soigneusement. De plus, l'Œil impérial devrait aussi s'en mêler. Les secrets sont dangereux, et des outils puissants au sein de l'Empire. Il est évident qu'ils devraient informer la famille Mnemon du sort d'Ichiyo, mais il sera alors considéré comme un traître envers sa famille et l'Empire, banni, et exécuté si jamais il devait tomber entre les mains impériales. De plus, la famille Mnemon cherchera à éviter tout scandale et à noyer l'affaire. Cela peut être également un secret puissant à la disposition des pjs. L'Empire règne, mais grouille de secrets similaires, et ne cherche qu'à protéger ses intérêts, pas à apporter la justice en ce monde.

L'île est maintenant engloutie, seul reste le dieu de la lave, ayant pris une nouvelle place au sein d'une cour spirituelle marine, les dieux de l'île ayant disparus en même temps que l'île, ou ayant complètement déchu. Quand aux Linthas, ils ne pourront guère agir maintenant que l'artefact qu'ils recherchaient à de nouveau disparu, ce qui a de grandes chances de déplaire à leur sombre maître.

## *Et si ?*

- Si les personnages jouent des solaires, ils seront accueillis par les différents pnjs en fonction de leur statut apparent. Ils ont pu entendre parler de la disparition de l'éclipse Nakin Shingen comme étant un de leurs amis ou ancien camarade de cercle. De plus, vous pouvez considérer alors le sang-dragon Mnemon Ichiyo comme étant un abyssal. Pourquoi pas Nakin Shingen terrassé par la Chasse, en fait mourant, et emmené par les serviteurs du Prince d'Argent qui a pu le relever en tant qu'abyssal de l'ombre lunaire. Le dieu homme-dragon réagira de façon bien plus favorable envers les élus. Ils seront bien accueillis dans l'Île de Pulotu, et seront escortés plutôt que capturés. Ils seront même invités au sein même du temple selon les règles de l'hospitalité (surtout si un éclipse est présent dans le groupe, les dieux cherchant à lui plaire tout particulièrement). En revanche, récupérer l'artefact leur sera refusé, et à eux de se débrouiller pour accéder à la salle au trésor (ils pourraient néanmoins être assez intelligents, voire profiter des conseils de Yajuka, pour faire de grands cadeaux au dieu et ainsi les suivre secrètement jusqu'à la salle du trésor pour que les dieux y déposent les présents). A noter que seul le dieu connaît le mot de pouvoir et le geste permettant d'ouvrir la porte.
- Si vous jouez les Linthas autrement, ce qui est probable car ils diffèrent largement de la présentation canonique, considérez alors qu'il s'agit d'un terrible sang dragon renégat écumant les mers et tristement célèbre. Vous pouvez également présenter tout simplement les Linthas selon votre imagination (à vous de faire de terribles Linthas capables de capturer des sang-dragons par le nombre, les créatures marines monstrueuses et les rituels innommables que pratiquent les Linthas), tant qu'Ichiyo y est présent. De plus, si les Linthas sont guidés par les démons ou même par les Yozis, ceux-ci pourraient tout à fait chercher à récupérer un artefact créé par un éclipse en lien avec leur prison ou d'anciens pactes maudits.
- Les dieux gardiens peuvent tout à fait être remplacés par l'espèce aquatique de Rois Dragons présente dans l'Ouest. A ce compte, les personnages, surtout des solaires, pourraient les rechercher comme alliés, même s'ils restent un peuple mythique et légendaire.
- Si les personnages sont des sang-dragons, mais plus expérimentés, contentez vous de penser le sidéral Yajuka comme étant plus vieux et de faire intervenir une flottille de navires Linthas pour garder la trame originelle.
- Si les personnages jouent des abyssaux, ils pourraient tout à fait rechercher l'artefact pour les besoins de leur sombre maître. Etant en mission secrète, ils se feraient passer pour de simples mortels et n'auraient pas accès à un navire dont l'équipage serait composé de morts-vivants. Mnemon Ichiyo pourrait être à l'inverse un solaire de l'éclipse (pourquoi pas la réincarnation de Nakin Shingen en tant que pirate Lintha) et continuer à rechercher l'île. En revanche, Yajuka ne les aidera pas et disparaîtra complètement. A eux donc de se débrouiller pour se sauver lors de l'arrêt au port de Katakali.

## *Indications pour les Pnjs :*

### *Yajuka*

Sidéral de la Vierge de la sérénité

Attributs : force 2, dextérité 4, vigueur 3, charisme 3, manipulation 4, apparence 2, perception 4, intelligence 4, astuce 3

Vertus : compassion 3, conviction 4, tempérance 3, bravoure 2

Volonté : 7

Capacités : création 4, esquive 4, linguistique 2, performance 3, social 4 (conseiller 6), navigation 2, médecine 4 (herboristerie 6), survie 2, investigation 3, larcins 2, savoir 3, occultisme 3 (envers les esprits 4), furtivité 4, athlétisme 2, conscience 4, bureaucratie 3, arts martiaux 1 (bâton 2), présence 3 (persuasion 5), résistance 3

Charmes : les premiers charmes de sidéraux, lui permettant de réduire le seuil de difficulté. Il les possède pour toutes les compétences qu'il a à 3 ou plus. Il possède également un charme de défense réflexe, et maîtrise la sorcellerie terrestre, avec les sorts de Contre magie d'émeraude, Invulnérable peau de bronze, Invocation d'élémentaire, même s'il n'aime pas révéler cette sorcellerie, trop visible à son goût.

Initiative : 7

Attaque :

Bâton de métal stellaire : vitesse 10, précision 8, dégâts 7L, défense 8

Esquive : 11 (en comptant la quintessence)

Encaissement : 1L/3C

Niveaux de santé : -0/-0/-1/-1/-2/-2/-4/Incap

Quintessence : 3

Source personnelle de Quintessence :

Source périphérique de Quintessence :

Pouvoirs d'anima : terreur

### *Tapukai*

Dieu mineur humanoïde dragon

Attributs : force 5, dextérité 4, vigueur 5, charisme 3, manipulation 3, apparence 3, perception 5, intelligence 2, astuce 4

Vertus : compassion 2, conviction 4, tempérance 3, bravoure 4

Volonté : 8

Capacités : bagarre 4 (armes naturelles 6), endurance 4, présence 3, résistance 4, survie 4, savoir 3, occultisme 3, athlétisme 4, conscience 4 (ouïe 6), esquive 4, furtivité 2, linguistique 1, social 2

Charmes : morsure empoisonnée, fait du A, une fois par scène ; mesurer le vent ; caméléon, ajoute essence dès aux jets de furtivité pour une scène ; modifier l'apparence, peut prendre l'apparence d'un mortel

Initiative : 8

Attaque :

griffes : vitesse 9, précision 10, dégâts 6L, défense 9

morsure : vitesse 8, précision 9, dégâts 7L, défense 7

Note : étant un dieu en partie dragon et guerrier, il peut attaquer une fois par tour gratuitement en morsure

Esquive : 10 (en comptant la quintessence)

Encaissement : 5L/8C (peau écailleuse 3L/3C)

Niveaux de santé : -0/-1/-1/-1/-2/-2/-2/-4/Incap

Quintessence : 2

Source personnelle de Quintessence : 70

### *Shakar*

Sang-dragon du bois

Attributs : force 5, dextérité 4, vigueur 4, charisme 4, manipulation 2, apparence 2, perception 3, intelligence 3, astuce 3

Vertus : compassion 1, conviction 4, tempérance 3, bravoure 3

Volonté : 7

Capacités : archerie 4 (crache feu 7), bagarre 4, mêlée 4 (daiklave à deux mains 7), endurance 4, présence 4 (commander 6), résistance 4, savoir 3, athlétisme 4, conscience 3, esquive 2, navigation 4 (son navire 7), social 2, esquive 3

Initiative : 7

Charmes : au moins un charme d'excellence par capacité (1 atome pour 2 dés). Il possède en plus l'élémental bolt (attaque d'archerie, 1 atome pour 2L, maximum savoir points de quintessence); un charme d'archerie lui permettant de recharger par magie (avec du bois enchanté) son crache feu lui permettant de tirer également dans le même tour (2 atomes) ; un charme de parade réflexe (2 atomes) ; un charme lui permettant que son navire navigue plus vite en enchantant le bois le composant, pour la scène (5 atomes + 1 Vol) ; un charme lui permettant d'augmenter son encaissement, rendant sa peau comme du bois, qui lui fait ajouter sa quintessence à son encaissement naturel pour un tour (3 atomes) ; un charme lui permettant d'empoisonner son arme, pour un tour (2 atomes) ; un charme lui permettant de faire apparaître des ronces qui entravent un adversaire, équivalent d'une prise avec une difficulté de quintessence pour s'en sortir (2 par tour)

Attaque :

Daiklave à deux mains : vitesse 10, précision 12, dégâts 13L, défense 11

crache feu : vitesse 7, précision 12, dégâts 12L

Esquive : 10 (en comptant la quintessence)

Encaissement : 9L/14C (manteau renforcé de jade 7L/10C)

Niveaux de santé : -0/-1/-1/-1/-1/-1/-2/-2/-2/-2/-2/-2/-4/Incap

Quintessence : 3

Source personnelle de Quintessence : 0

Source périphérique de Quintessence : 26

Pouvoirs d'anima : 5 atomes, jusqu'à la fin de la scène, il peut encore ajouter quintessence dès à une action d'athlétisme ou d'esquive par tour (peut donner lieu à une esquive réflexe)

*Nyxia*

Sang-dragon du feu

Attributs : force 4, dextérité 4, vigueur 3, charisme 4, manipulation 2, apparence 4, perception 3, intelligence 3, astuce 4

Vertus : compassion 1, conviction 3, tempérance 2, bravoure 4

Volonté : 7

Capacités : bagarre 4, mêlée 4 (lame de faucille 7), endurance 3, présence 4 (intimidation 6), résistance 3, savoir 2, athlétisme 4, conscience 4, esquive 4, navigation 3, social 3 (détecter les mensonges 4)

Charmes : au moins un charme d'excellence par capacité (1 atome pour 2 dés); elle possède un charme de défense réflexe (1 atome); un charme lui permettant d'enflammer son arme pour un tour, augmentant de 4L les dégâts de son arme (2 atomes); un charme d'attaques supplémentaires, au maximum quintessence attaques (3 atomes par attaque); un charme lui permettant d'augmenter d'un point la bravoure et la mêlée de ses compagnons pour la scène (5 atomes + 1 Vol); un charme de présence lui permettant d'apparaître grandiose et terrible, faisant retirer 1 dé à ses opposants pour la scène (3 atomes + 1 Vol)

Combos : ange de feu (augmentation de bravoure et mêlée + charme de présence 8 atomes + 3 Vol)

tornade de feu (attaques supplémentaires + armes enflammées 11 atomes + 1 Vol)

Initiative : 8

Attaque :

Faucille de jade : vitesse 13, précision 13, dégâts 10L, défense 13

Esquive : 11 (en comptant la quintessence)

Encaissement : 11L/11C (plastron renforcé de jade 10L/9C)

Niveaux de santé : -0/-1/-1/-1/-1/-1/-2/-2/-2/-2/-4/Incap

Quintessence : 3

Source personnelle de Quintessence : 1

Source périphérique de Quintessence : 26

Pouvoirs d'anima : 5 atomes ; s'enveloppe de flammes : immunisé au feu, si on le frappe à mains nues, subit quintessence dès de dégâts létaux ; si combat à mains nues, son adversaire reçoit aussi ces blessures supplémentaires

*Ichiyo (Mnemon)*

Sang-dragon de la terre

Attributs : force 3, dextérité 4, vigueur 3, charisme 3, manipulation 3, apparence 3, perception 2, intelligence 2, astuce 4

Vertus : compassion 1, conviction 3, tempérance 2, bravoure 3

Volonté : 7

Capacités : arts martiaux 3 (kamas 4), endurance 3, représentation 3, présence 3 (commander 4), résistance 3, savoir 2, occultisme 2, athlétisme 3, conscience 3, social 2

Charmes : un charme lui permettant d'ajouter sa quintessence à toutes ses défenses et jetant quintessence dès pour toute attaque dont il n'a aucune défense, durant la scène (4 atomes + 1 Vol) ; un charme lui permettant d'augmenter son encaissement face à un coup (1 atome pour 2L/2C, maximum arts martiaux atomes) ; un charme lui permettant d'augmenter son encaissement, rendant sa peau comme du bois, qui lui fait ajouter sa quintessence à son encaissement naturel pour un tour (3 atomes) ; un charme lui permettant sur une attaque d'infliger + quintessence dégâts, s'il touche, son adversaire doit effectuer un jet de Vigueur + athlétisme, ou être projeté à terre (3 atomes)

Initiative : 8

Attaque :

Kama de jade : vitesse 14, précision 11, dégâts 7L, défense 10

Esquive : 6 (en comptant la quintessence)

Encaissement : 1L/3C

Niveaux de santé : -0/-1/-1/-1/-2/-2/-2/-4/Incap

Quintessence : 2

Source personnelle de Quintessence : 4

Source périphérique de Quintessence : 22

Pouvoirs d'anima : 5 atomes, encaisse le L comme le C pour la scène

### *Dieu homme-dragon*

Dieu mineur humanoïde dragon

Attributs : force 5, dextérité 4, vigueur 5, charisme 3, manipulation 2, apparence 3, perception 5, intelligence 2, astuce 3

Vertus : compassion 2, conviction 4, tempérance 3, bravoure 4

Volonté : 8

Capacités : bagarre 4 (armes naturelles 5), endurance 4, présence 3, résistance 4, survie 4, savoir 3, occultisme 3, athlétisme 4, conscience 4 (ouïe 6), esquive 4, furtivité 2, linguistique 1, social 1

Charmes : morsure empoisonnée, fait du A, une fois par scène ; mesurer le vent ; caméléon, ajoute essence dès aux jets de furtivité pour une scène

Initiative : 7

Attaque :

griffes : vitesse 9, précision 10, dégâts 6L, défense 9

morsure : vitesse 8, précision 9, dégâts 7L, défense 7

Note : étant un dieu en partie dragon et guerrier, il peut attaquer une fois par tour gratuitement en morsure

Esquive : 10 (en comptant la quintessence)

Encaissement : 11L/16C (peau écailleuse 3L/3C, armure divine 6L/8C)

Niveaux de santé : -0/-1/-1/-1/-2/-2/-2/-4/Incap

Quintessence : 2

Source personnelle de Quintessence : 70

### *Kirauea*

Dieu majeur humanoïde dragon

Attributs : force 8, dextérité 5, vigueur 10, charisme 5, manipulation 3, apparence 4, perception 5, intelligence 4, astuce 4

Vertus : compassion 2, conviction 5, tempérance 2, bravoure 4

Volonté : 8

Capacités : bagarre 4 (son corps 7), endurance 4, présence 3, résistance 4, survie 4, savoir 3, occultisme 3, athlétisme 4, conscience 4 (ouïe 6), esquive 4, furtivité 2, linguistique 1, social 1

Charmes : étant désormais maudit, Kirauea ne possède plus aucun charme à sa disposition

Initiative : 9

Attaque :

griffes : vitesse 9, précision 14, dégâts 11L, défense 12

morsure : vitesse 8, précision 13, dégâts 13L, défense 11

Note : étant un dieu en partie dragon et guerrier, il peut effectuer une attaque de morsure et deux actions de griffes pour une seule action utilisée

Esquive : 15 (en comptant la quintessence)

Encaissement : 13L/19C (cape de plumes et surcot divins 8L/9C) la cape fournit l'équivalent d'un puissant bouclier, -2 succès pour l'attaquant  
Niveaux de santé : -0/-1/-1/-1/-1/-1/-1/-2/-2/-2/-2/-2/-2/-4/Incap  
Quintessence : 6  
Source personnelle de Quintessence : 140

#### *Statue animée*

Attributs : force 7, dextérité 5, vigueur 8, astuce 0

Volonté : - (n'échoue aucun jet)

Capacités : bagarre 5 (poings 8)

Pouvoirs : régénération totale des PVs pour 1<sup>er</sup> round, 4/5<sup>ème</sup> pour le 2<sup>ème</sup> round, 3/5<sup>ème</sup> pour le 3<sup>ème</sup> round, 2/5<sup>ème</sup> pour le 4<sup>ème</sup> round, 1/5<sup>ème</sup> pour le 5<sup>ème</sup> round, puis plus aucun regain de PV

Initiative : 5

Attaque :

Poings d'or massif : vitesse 5, précision 13, dégâts 7L, défense - (ne se défend jamais)

Encaissement : 10L/10C

Niveaux de santé : -0 x 10/Incap

En espérant que ce scénario vous aura plu.

Il comporte donc essentiellement des ressources présentant l'Ouest et différentes îles.

Bien évidemment, il ne s'agit que d'une proposition, qui n'appartient qu'à ma vision du monde.

Natsu.

Si tout cela vous a plu ou intéressé, n'hésitez pas à visiter notre site dédié à ce jeu.

Vous y trouverez de nombreuses ressources et autres indications.

