

La Princesse et le Dragon

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

Le niveau de puissance du scénario est donc bas, des élus entre 2 et 3 en quintessence, avec moins d'une vingtaine de charmes à leur disposition, éventuellement de la sorcellerie.

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 ils devraient être sans ressources (ils sont des parias, des chassés, des anathèmes en sorte), et le mieux seraient qu'ils n'aient rien retrouvé et ignore même ce qu'est le métal magique affilié aux solaires (après tout, ce matériaux est rarissime, pourquoi en auraient t'ils avant de le récupérer en jeu ?). Ils devraient ignorer les secrets du monde, et rester encore sur leurs incertitudes et doutes personnels.

Le scénario propose des fiches de caractéristiques à la fin. Les indications sur les différents pnjs sont pqr contre présentes à la fin des scènes où ils sont censés apparaître. De plus, le niveau de la partie et des adversaires dépend du nombre et de l'orientation des pjs. Si vous avez une table avec tous les pjs ayant des capacités et charmes de combat (ce qui paraît le plus probable), n'hésitez pas à en rajouter. Plus ce sera grandiose, plus ce sera marquant.

Synopsis :

Les pjs, poursuivis par la Chasse (celle-ci n'apparaît pas dans ce scénario), apprennent dans leur fuite par une caravane de la Guilde qu'une princesse a été enlevée dans les 100 Royaumes au moment de ses noces, par un terrible dragon. Une formidable récompense a été promise par son mari pour la lui ramener, mais tous ceux qui ont essayé jusqu'à présent ont échoué.

De plus, deux abyssaux (personne ne les a reconnus en tant que tels) se sont présentés juste avant les pjs pour aller chercher la princesse (ils veulent l'amener à leur maître) en en apprenant un peu plus de la bouche du prince. Ils rencontreront les abyssaux et devront choisir leur camp, puis braver le dragon pour retrouver la princesse.

La princesse s'est en fait exaltée en tant qu'éclipse au moment de ses noces (même si personne ne s'en est rendu compte) et le dragon de l'endroit l'a enlevé et recueilli. Ce dernier, de l'aspect du bois, est devenu le Dragon des Epines (son nom est banni et corrompu) suite à son manquement à d'anciens pactes lors de l'Usurpation, vivant depuis en reclus et en ermite vis-à-vis des autres esprits. Afin de se libérer de sa malédiction, il a emmené celle qui l'avait autrefois maudit pour enfin se libérer de celle-ci en respectant cette fois sa parole.

Scène 1

C'est l'automne. Les pjs sont en plein dans les Terres Charognardes et savent que la Chasse sauvage est à leurs trousses. Ils voyagent *a priori* en passant par les chemins, les routes, ou souvent à travers les étendues sauvages pour éviter qu'on suive leurs traces.

En suivant un sentier serpentant à travers les bois qui ont pris les couleurs brunes et orangées de la saison et les protègent en partie de la pluie battante, ils arrivent en vue d'un grand lac, avec une ville sur une des berges. Il y a des champs, des pâturages, de nombreux camps de bucherons à différents endroits de la lisière de la forêt, mais surtout, une grande étendue avec visiblement une caravane de la Guilde qui s'est installée en ces lieux.

La Guilde est l'organisation qui est la source de renseignements et de nouvelles. Ils devraient vouloir en apprendre un peu plus sur ce qu'il se passe, après tout, ils restent des héros, pas de simples fuyards... de plus, étant donné les capes et capuches qui recouvrent les silhouettes pour les protéger de la forte pluie, ils ne paraîtront pas tellement louches s'ils cherchent à dissimuler leurs traits.

La ville est une ville de bois, des toits de lattes de bois ou de chaume, des cheminées de pierres fumantes, et une grosse palissade de pieux de bois flanquée de quelques miradors avec des gardes surveillant les environs. La Guilde est bien plus glorieuse, avec des caravanes de la taille de petits palais, fait de bois vernis souvent peint en noir, avec des dorures au niveau des colombages et des tuiles, sans compter les nombreux fanions et bannières frappés de la pièce de monnaie, pendant accrochés aux hampes car gorgés d'eau. Les gardes mercenaires sont vêtus d'armures lamellaires noircies et de tenues noires, avec de nombreuses dorures, particulièrement importantes pour les chefs, recouverts pour l'occasion de capes noires à capuches. Ils portent lances, boucliers ronds et glaives ou épées longues, et plusieurs sont également armés d'arc. Les chevaux et yeddims sont parqués en dehors de la petite ville marchande formée par les caravanes de l'organisation, s'ouvrant pour créer des étals. Cela draine la plupart des habitants de cette ville en dehors de leurs murs, attirés par le faste et les merveilles à acheter ou simplement à regarder. Etant donné le temps, ils sont recouverts de pelisses, cape à capuches, pardessus et capelines, et la boue commence à souiller le bas des vêtements et les chausses.

Scène 2

Les pjs devraient donc se mêler à la population, pouvant voir différents bois précieux ramenés de l'Est lointain, mais aussi de création en verre (avec les meilleures pièces ramenées de la cité lointaine –quasi mythique et totalement inconnue de la population- de Chiaroscuro), de métal ouvragé en différents outils ou armes et armures, de parfums, d'aliments étonnants (comme de baies et fleurs de l'Est), mais aussi d'animaux fantastiques enfermés dans des cages, de servants ou servantes (également appelés esclaves suivant les contrées). La Guilde vend, mais achète également, surtout des provisions (de l'eau, du poisson, de la venaison et des bêtes d'élevage ainsi que fruits, légumes et céréales) et effectue diverses réparations en achetant du bois. Il y a également un groupe de baladins près d'une tente, tandis que l'un d'eux invite la populace à découvrir les monstres et créatures fabuleuses à l'intérieur (plusieurs hommes terriblement déformés par le Kaos, ainsi que plusieurs monstres –kaotiques ou non-) en échange de quelques piécettes. Durant leur passage, ils pourront voir sur une grande pancarte des affiches avec des visages patibulaires, plusieurs monstres et une étrange affiche représentant le portrait d'une très jolie jeune femme. Comme la quasi-totalité des gens sont analphabètes (et sûrement la plupart des pjs aussi), un homme petit et rondouillard, au visage rougi par l'effort, harangue les passants et les intéressés en présentant les divers travaux de chasseurs de prime. Il parle au moment où les pjs passent d'une princesse à sauver des griffes d'un terrible dragon, cherchant à attirer la pitié en arguant qu'elle a été ravie à son prince au moment de ses noces. De plus, la récompense est étrange, car il s'agit de titres de noblesse (être élevé au rang de chevalier) en plus d'une somme importante en pièces d'or (équivalent à des ressources de niveau 3).

Les pjs devraient être intrigués et intéressés. Faites jouer sur leur honneur, leur côté héroïque ou chevaleresque, voire sur la simple attirance de sauver une jolie fille, noble de surcroît, mais aussi sur la curiosité des occultistes (ils apprennent qu'il s'agirait d'un vrai dragon, et pas de quelque monstre). De plus, ils pourraient voir là une bonne occasion de se faire quelque contact, de pouvoir convertir plusieurs personnes au culte des Illuminés...

En questionnant un peu plus l'homme (la Guilde a un intérêt dans ces propositions, car elle est payée pour proposer ces travaux, de plus, cela favorise son image, tout en profitant du fait que les intéressés s'approvisionnent souvent en équipement –l'homme est aussi payé pour cela en faisant de la réclame pour les biens de la Guilde), les pjs peuvent apprendre que le prince (Cédric Basiliska) est le prince héritier du Duché de Bararynn, une des seigneuries des 100 Royaumes, et que son mariage avec la princesse Eloïse Marly (du royaume de Kryrull) devait sceller une alliance entre les deux principautés. La Guilde était présente car de nombreuses denrées avaient été commandées pour l'occasion. Si les pjs demandent pourquoi le prince n'est pas parti au secours de sa dame, on leur répondra qu'il n'est pas assez bon combattant pour affronter une telle chose (l'homme brodera clairement, des pjs fins pourraient facilement deviner que le prince est même un homme faible, et qu'il est incapable d'avoir le courage et encore moins les capacités d'aller affronter le dragon). De plus, les chevaliers envoyés pour secourir la princesse n'ont pas reparu (encore faut-il savoir où chercher) et des rumeurs disent qu'ils auraient tous été dévorés, par conséquent, des héros sont nécessaires pour accomplir un tel exploit. Bon nombre d'intéressés semblent alors revenir sur leur décision et voir ailleurs ou demander des précisions sur d'autres missions visiblement moins dangereuses (jouez sur le fait que le sort de cette princesse semble sans espoir si personne ne prend son courage à deux mains pour réaliser un fait aussi légendaire).

Scène 3

Les pjs devraient donc partir pour le duché de Bararynn.

Le voyage est probablement relativement long, à travers les routes qu'a emprunté la Guilde, mais aussi les sentiers pour éviter de laisser à la Chasse trop d'indications sur leur voyage (laissez les croire cela, en fait la Chasse utilise des moyens magiques pour les pister comme grâce au sort *Chien des 5 vents*, et les pister est ainsi aisé pour les sang-dragon).

N'hésitez pas à égayer la voyage avec un combat contre une meute de loups (pourquoi sont ils si féroces, éventuellement un esprit vengeur pour les guider), et tout simplement une bande de brigands cherchant à les rançonner. Même pour de jeunes solaires, cela ne représente pas un véritable challenge, mais Création reste un monde dans lequel les mortels voyagent peu en raison de la dangerosité du monde.

Scène 4

Ils arrivent dans une région de collines boisées. La végétation est assez étonnante, car les arbres, pratiquement uniquement des conifères, ont des épines qui sont plus des épines de ronces qu'autre chose. De plus, les chemins sont encombrés de massifs de ronces, et traverser par les bois n'est pas aisé pour ceux qui ont encore des capacités d'ordre humaines (en survie, dextérité, endurance, dû aux ronces qui poussent de façon très importante comme des mauvaises herbes). De temps en temps, les massifs regorgent de roses, aux couleurs étrangement délavées comme peintes à l'aquarelle.

Au sommet d'une colline, se dresse un château fortifié de pierre, aux étendards flottant dans le vent. Des silhouettes de gardes et des reflets sporadiques métalliques apparaissent au niveau des remparts, quand brillent les heaumes, cottes de mailles ou fer de lances. La ville s'étend sur la pente, allant se nicher jusqu'au niveau des murailles. La ville est elle-même ceinte de murailles de pierre, de taille moins importante que les remparts du château.

Tout autour, il y a de nombreux champs, dont plusieurs sont remplis de roses, ainsi que de pâturages.

Quelques rares chaumières, autour de plusieurs moulins à vent sont dispersées sur les flancs de la colline.

Peu de paysans sont visibles, et il n'en reste que quelques uns à travailler aux maigres vignobles.

Scène 5

Les gardes, portant le symbole seigneurial (de la famille Basiliska) d'un serpent vert frappé sur les boucliers jaune, surveillent la porte, et les pjs doivent payer l'habituelle taxe pour entrer en ville. A moins de porter visiblement de des artefacts démesurés (armes ou armures, les gardes ne sauront pas capables de faire différence entre de l'or et de l'orichalque, donc ce qui est d'une taille raisonnable ne leur paraîtra pas étonnant, mais si cela contraste avec leurs habits ou leurs tenues, ils les prendront pour des voleurs) ou cherchant à dissimuler des choses trop visibles, ils pourront entrer sans être trop questionnés. S'ils déclarent vouloir secourir la princesse, les gardes réagiront (le type de leur réaction dépend de l'apparence et du charisme des pjs) et pourront leur indiquer de se présenter au château.

Passés les murailles les rues de terre battues s'entrecroisent avec les escaliers. Ce sont d'ailleurs plus des ruelles que des rues, car il y a peu d'espace entre les maisons à colombage aux toits de tuiles lestées de lourdes pierres. Le torchis est sale, et les espaces entre les maisons puent les ordures, fouillées par des chiens et chats errants.

La population va et vient, les commerçants vantant les mérites de leurs produits, indiqués par des enseignes.

Les gens ont la peau blanche, les cheveux dans les tons bruns, ils portent tuniques et braies de toile ou de cuir, à la mode médiévale. Quelques patrouilles de miliciens surveillent le tout. On chuchotera et

commentera beaucoup leur arrivée, surtout s'ils sont magnifiques, glorieux, ou au contraire inquiétants.

Arrivés devant la porte de l'enceinte du château, les gardes les questionneront et seront plus méfiants voire suspicieux. Aux pjs de les convaincre de les laisser rentrer (rien de surhumain normalement). On leur demandera par contre de déposer leurs armes à la garnison, sans quoi, on leur refusera de rencontrer le seigneur. Evidemment, ils pourraient jouer sur le code de la chevalerie (un chevalier ne se sépare pas de son arme) ou sur la persuasion pour passer outre cette demande (ils sont des exaltés, pas de simples mortels après tout). Dans la cour, les gardes s'entraînent aux armes, les cerfs et serviteurs sont occupés à leurs tâches ménagères et les palefreniers sont occupés dans l'écurie, d'où émane régulièrement des hennissements. Les pjs peuvent remarquer qu'il y a aussi des gardes portant sur leurs écus un loup blanc dressé sur ses pattes arrières sur fond bleu nuit (le blason de la famille Marly).

Scène 6

Ils seront menés dans le château, la pierre froide recouverte de paille, tapisseries, les courants d'air sifflant à travers les meurtrières, le feu ronflant dans les cheminées. Les serviteurs sont occupés à nettoyer et entretenir les lieux.

Ils seront menés à la grande salle. La salle a des dimensions importantes, un feu ronflant dans l'âtre assez grand pour embrocher plusieurs sangliers en cas de banquet. Les murs portent des écus et des armes, ainsi que des tapisseries aux scènes de chasse, de guerre, et représentant les différents ancêtres. Une immense table de bois au centre, avec différents groupes de personnes assises en train de discuter. Au fond, un trône de bois, de pierre et de fer forgé recouvert de fourrures est vide pour le moment.

À l'annonce de leur venue, la petite assemblée des nobles, des courtisans ainsi que leurs serviteurs présents se tournent vers les pjs, intrigués et attentifs, commentant à voix basse leur arrivée, tenue et maintien.

Le seigneur, Roland Basiliska, prendra alors place sur son trône et s'annoncera comme tel en tant que duc de Bararynn. Il présentera ses enfants par ordre de naissance, puis laissera la parole à son invité, Mathias Marly, qui fera de même en commençant par présenter sa femme.

Ils sont attendus, quoique cela crée différents questionnements.

Aux pjs de se présenter dans de certaines formes (même si on n'attend peu de leur part, estimant *a priori* que ce sont de simples roturiers, voyageurs ou aventuriers –s'ils apparaissent comme tels-, ce qui représente la même chose pour les nobles, malgré tout, une bonne présentation ne leur serait que plus profitable). On leur posera évidemment des questions sur d'éventuels faits d'armes ou autres exploits ou aventures, ou surtout d'autres liens avec les autres seigneuries des 100 Royaumes (il y a de la méfiance facilement décelable derrière cette interrogation).

S'ils questionnent avec un minimum de respect le duc ou le roi, on informera les pjs qu'ils ne sont pas les premiers à se lancer sur la piste du dragon et de la princesse Eloïse.

Les faits sont simples et terribles pour les mortels. Lors de la cérémonie de mariage, la mariée s'est révélée magnifique et lumineuse. Au moment où le prince Cédric devait l'embrasser (n'hésitez pas à le faire roter ou se moucher bruyamment dans sa manche à ce moment, juste histoire de bien marquer le personnage), toute la chapelle a été envahie de ronces, celles-ci semblant pousser de partout et déchirer les chairs et les habits, provoquant des blessures brûlantes (à cause du poison). Une grande tête de dragon a semblé apparaître et une immense serre s'est refermée sur la mariée. Puis, tout a disparu.

La traque a été lancée par d'abord les chevaliers liges des deux familles (soit une vingtaine d'hommes sans compter les écuyers) mais personne n'en est revenu. Puis les seigneurs ont fait appel à des mercenaires et aventuriers pour éviter de sacrifier leurs propres hommes d'armes, mais le même sort les a frappé (du moins pas ceux qui ont cherché véritablement, les autres ont été éconduits et battus).

Le dernier groupe était par contre fort étrange et est parti il y a presque une semaine. Le groupe était formé d'un couple composé d'une mystérieuse silhouette complètement recouverte d'une cape qui devait cacher une imposante armure avec un casque noir et une arme qui devait être autre chose en raison de sa taille (elle aussi recouverte de tissus) et d'une femme magnifique mais sombre et toute vêtue de noir. Il y a très clairement une sensation de malaise qui travers l'assemblée lorsqu'ils parlent de ces derniers.

Scène 7

Les pjs, selon les lois de l'hospitalité, sont invités à rester pour la soirée. On attend d'eux un minimum de tenue, mais les manières des nobles sont ceux de seigneur du Moyen-âge, la propreté et délicatesse n'est pas forcément des plus poussée. Ce n'est pas la cour impériale, on attend juste d'eux le minimum de retenue (qu'ils évitent de se comporter comme des roturiers ou des cerfs, en faisant preuve d'insultes, de propos ou gestes obscènes, ce que les pjs ne sont sûrement pas). Ils pourront sûrement faire grande impression et apprendre plus sur la situation politique et les différents protagonistes est très facile s'ils sont un minimum fins (ce qui est sûrement le cas pour plusieurs des joueurs), de plus, plus la soirée avance, bien arrosée de vin, plus les langues se délient. Par exemple, ils peuvent comprendre que les seigneurs Basiliska et Marly ne sont pas partis accompagner leurs chevaliers, car les épines des ronces étaient empoisonnées, et que s'ils ils ont pu tous s'en sortir, cela leurs a causé de terribles fièvres doublées de paralysies partielles pendant plusieurs jours. Les battus n'ont rien permis de découvrir sur le sort des chevaliers disparus. De plus, cette disparition est un coup terrible pour les deux familles, car cela les a grandement affaiblis (ce sont des chevaliers qui ont disparus, pas de simples guerriers, mais des nobles possédant des terres et commandant

leurs propres hommes d'armes), les rendant vulnérables face aux autres seigneurs. Une alliance est donc d'autant plus urgente et importante. Aux pjs d'imaginer leurs propres plans.

Ils ne pourront pas apprendre grand-chose de plus sur le sombre couple, si ce n'est que personne n'a vu leurs éventuelles montures et que le chevalier semblant être le chevalier servant de la dame, qui ne possédaient d'ailleurs aucune espèce d'escorte, chose particulièrement étonnante. L'homme encapuchonné parlait avec un accent très étrange et c'est lui qui a pris la parole l'essentiel du temps, possédant par contre des manières excellentes de chevalier malgré son aspect et ne portait aucun blason (on l'a pris pour un chevalier ou noble déchu venu d'une lointaine contrée). Il avait un accent très étrange et semblait visiblement étranger. Il a cherché à en apprendre le maximum sur ce qu'il s'était passé, mais il a posé aussi de nombreuses questions sur la princesse, notamment sur le mariage et sur la manière dont elle est apparue à tout le monde (sublime et lumineuse, comme si le soleil brillait juste derrière sa tête). De plus, les personnages pourraient apprendre que cela paraissait magnifique, surtout qu'il pleuvait le jour des noces (à eux de faire leurs propres déductions, mais personne n'a vu de symbole sur son front, et il serait très déplacé de poser la question directement). A la fin, la sombre dame a simplement déclaré d'une voix qui a fait frémir toute l'assemblée qu'ils retrouveraient la princesse (ce sont ces mots exacts, et un personnage fin pourrait déceler qu'elle n'a pas dit qu'ils ramènerait la princesse).

Les personnages peuvent alors comprendre qu'il s'agirait peut être des légendaires chevaliers morts qui apparaissent dans les discussions ou légendes les plus sombres et terrifiantes, dont on ne parle qu'à voix basse ou pour terrifier les enfants.

Les pjs pourraient tout à fait en profiter pour en apprendre plus sur les légendes (pourquoi pas un autre anathème ou des faes) des 100 Royaumes, les différentes seigneuries, les coutumes, soit de nombreux éléments nécessaires s'ils comptent s'installer dans ces régions.

Roland Basiliska: un homme dans la trentaine, grand et malingre, le visage fin, il porte les cheveux longs en queue de cheval et une simple couronne d'argent filée d'or, une courte barbe sombre, un air perspicace, un nez d'aigle. Il est habillé d'une tunique vert émeraude très longue, presque d'une robe bien coupée mais assez simple de belle étoffe, avec par-dessus un surcot au symbole familial, portant une longue épée ayant visiblement servie accrochée à la ceinture et tombant droit vers le sol.

Indications de jeu : il est un homme d'une certaine expérience et cultivé, agissant en noble seigneur, mais assez rusé pour arriver à ses fins en contournant éventuellement le code de la chevalerie. Il est de plus un homme à la langue affûtée, mais un hôte des plus respectables. La disparition de sa belle fille l'ennuie dans ses plans d'alliance avec la famille Marly et il cherche à sceller une nouvelle alliance en mariant Cédric à Morgane si Eloïse n'est pas retrouvée. C'est lui qui a eu l'idée de la récompense en terme d'anoblissement, afin également de fournir à son fils des chevaliers capables de mener le combat en son nom.

Cédric Basiliska : un jeune homme gros, visiblement balourd, l'air peu éveillé, les cheveux châtons lisses et gras, les traits porcins, le regard torve, habillé d'une tunique de soie jaune d'or et d'un grand manteau doublé d'hermine, une superbe épée d'apparat dans un fourreau également très ouvragé aux côtés.

Indications de jeu : simple, cupide, voulant toujours se donner l'air important, il est fier et orgueilleux, cherchant à cacher sa méchanceté et sa couardise. Il désire le pouvoir et la princesse était pour lui le moyen le plus facile et des plus agréables de l'atteindre, mais n'a aucune envie d'agir par lui-même, attendant qu'on la lui ramène, ou que l'autre mariage soit décidé. Il est le premier enfant de Roland, et est le prince héritier puisqu'il est le premier fils.

Gaël Basiliska : un jeune homme petit et maigre, l'air ennuyé et renfermé, un regard sombre, un visage parsemé de nombreux boutons de peau, les cheveux bruns coiffés en queue de cheval. Il est habillé d'une tunique de laine chaude simple ainsi qu'une lourde cape de fourrure avec deux épées courtes passées à la ceinture. Il semble plutôt malade et presque fragile.

Indications de jeu : renfermé et presque asocial, méfiant voire cynique, il est néanmoins intelligent et rusé et trouve facilement les failles des individus. Souvent malade, il est obligé de rester la plupart du temps au château et s'ennuie en général, ne recherchant pas le contact des autres, préférant celui des livres de la bibliothèque. Il est totalement indifférent à la situation, mais saurait où se trouve le dragon, n'ayant que la lecture comme passe-temps (qui comporte notamment de vieilles légendes sur un dragon caché dans d'anciennes ruines inaccessibles au plus profond de la forêt). Il est le deuxième enfant et le deuxième fils, par conséquent il ne lui reste pas grand-chose comme place politique.

Elsa Basiliska : une enfant habillée d'une tunique de garçon, le visage garnie de taches de rousseurs et les cheveux tirant sur le roux broussailleux, se donnant l'air sérieux et volontaire. *Indications de jeu* : n'ayant jamais connue sa mère, morte en couche, elle cherche à agir comme un garçon, et veut devenir chevalier, prenant très nettement modèle sur son paternel, mais appréciant aussi beaucoup Gaël, pour son côté froid et

indépendant. Elle est assez perdue face à la situation et cherche un appui qu'elle ne trouve pas auprès de ses proches. La dernière enfant et la seule fille du duc Roland.

Mathias Marly : un homme encore assez jeune, grand, noble et fier, avec un corps musclé. Un léger bouc, les cheveux châtain clair légèrement frisés, portant une couronne de bronze et d'or. Il a un visage aux traits agréables et a le regard vif. Il est habillé d'une tunique bleu nuit brodée de fils d'or frappée au torse de symbole familial et porte l'épée à la ceinture.

Indications de jeu : relativement bon vivant, aimant la chasse, les contes, les jeux et la vie de seigneur, il est d'un naturel bon et juste, agissant en seigneur noble et riche. Il aime véritablement sa femme et ses enfants, qu'il cherche à élever au mieux pour lui succéder. Il est très touché par la disparition d'Eloïse.

Elisa Marly : une jeune femme plutôt petite, mignonne, les cheveux bruns frisés, portant une couronne de bronze et d'or. Elle porte une longue robe de velours bleu sombre à la coupe médiévale et une cape de fourrure retenue par une agrafe d'or. Elle porte un bébé dans ses bras (Liliane).

Indications de jeu : une femme encore jeune, fort attachée à son mari, fière des enfants qu'elle a mis au monde et qu'elle cherche à élever de son mieux. Elle est ainsi explorée suite à l'enlèvement d'Eloïse. Elle aime également accompagner son mari dans ses chasses et se révèle être une adversaire douée aux différents jeux de la noblesse.

Morgane Marly : une jeune fille plutôt jolie et élancée, au corps bien formé, les cheveux bruns retenus par un filet de résille d'or, portant une longue robe et un manteau doublé de fourrure.

Indications de jeu : une belle jeune fille simple, aimant la vie confortable de la noblesse et la vie de cour, appréciant les discussions entre femmes, cherchant le meilleur et plus beau chevalier. Elle est fort attachée à sa sœur aînée et est de plus révoltée à l'idée de devoir éventuellement devenir la femme de Cédric. La deuxième enfant et la deuxième fille du roi Mathias.

Cyril Marly : un adolescent, l'air vif et fier, fin et visiblement musclé, le visage aux traits encore assez ronds, les cheveux clairs. Il porte un simple bandeau de bronze dans les cheveux. Il est vêtu d'une tunique bleue et d'une cape, ne portant pas encore l'épée de chevalier, mais une épée courte ouvragée.

Indications de jeu : encore un écuyer, il veut devenir un chevalier puissant et légendaire, cherchant à démontrer son courage et sa noblesse. Son père est un modèle qu'il veut surpasser. Il voudrait partir pour retrouver sa sœur, mais est encore bien trop jeune, aussi il est confronté entre son devoir et ses aspirations. Il est le troisième enfant et le prince héritier.

Liliane Marly : un bébé dans ses langes, très souvent portée dans les bras de sa mère ou d'une nourrice.

Indications de jeu : la dernière née de Mathias Marly, c'est un bébé demandant des soins, de l'attention et du lait.

Scène 8

On attend d'eux qu'ils partent relativement rapidement, voire même le lendemain, ce que les pjs feront sûrement.

Ils n'ont guère de pistes, et doivent déclarer ce qu'ils suivent plutôt que d'attendre tout du Conteur.

- S'ils suivent les traces du mystérieux couple (en ayant demandé aux gardes quelle direction ils ont pris), ils peuvent atteindre la forêt, et découvrir des traces (un jet en survie est nécessaire, de difficulté 2). L'homme a en effet laissé des traces qui pourraient paraître étranges, car elles ne sont pas celles de quelqu'un portant une armure (une démarche trop souple et des traces trop peu profondes –les artefacts de matériaux magiques, une fois harmonisés deviennent fort légers-). La femme a une démarche souple et ne portait rien apparemment (mis à part ses vêtements). Les pjs atteignent une zone particulièrement étrange, car sur plusieurs centaines de mètres à la ronde, toute la végétation est morte, les arbres ont perdu toutes leurs feuilles et les troncs sont noirs et craquelés, comme en hiver ou après un incendie. De la cendre recouvre le sol et de grandes giclures de sang séché maculent le terrain (il n'y a pourtant aucune trace de combat). Il y a les traces (un jet de survie de difficulté 2 ou 3 est nécessaire) d'un cheval (ils peuvent alors se demander pourquoi celui-ci n'a pas été amené à l'écurie seigneuriale), que la dame a semblé monter, mais aussi d'un loup de la taille d'un percheron, qui a visiblement servi de monture à l'homme. Il est possible de continuer à pister les traces des montures cette fois, qui apparaissent étranges pour quelqu'un de très doué en pistage (difficulté 4, soit surhumain) car les montures semblent se mouvoir comme des marionnettes, n'avoir aucune fatigue et ne pas prendre en compte le terrain comme le ferait une monture normale. De plus, les poils de loups sont ceux d'une charogne, et le cheval n'a laissé aucune trace à part celles des sabots.

- S'ils suivent la direction des chevaliers (toujours après avoir pris renseignements auprès des gardes), ils peuvent suivre la piste, déjà vieille mais importante d'une troupe d'environ 30 personnes (une vingtaine de chevaux caparaçonnés, une dizaine de montures plus légères, et des traces de chiens de chasse). De plus, ces traces ont elle-même été suivies par d'autres.
- Tenter de suivre les traces des mercenaires ne mène nulle part, car ils ont fouillé la région en petits groupes, certains montés mais la plupart à pied.

Si les pjs font usage de sorcellerie (à eux d'aller dans un endroit discret, invoquer un élémentaire ou un démon provoque généralement l'apparition d'un orage soudain, voire le début d'un incendie et autres manifestations visibles à plusieurs kilomètres à la ronde), ils peuvent apprendre plusieurs choses des créatures.

- S'ils invoquent un élémentaire (*a priori* du bois), celui semblera gêné voire terrifié par le retour des solaires. Il demandera pardon et la levée de la malédiction, en des propos assez inintelligibles. Les pjs pourraient apprendre que le seigneur de cette région, le Dragon des Epines s'est complètement retiré depuis la malédiction et la trahison, mais qu'il serait ressorti de sa retraite, nul ne sait pourquoi. Celle-ci est au plus profond des bois. Il a abandonné toute sa cour spirituelle depuis des éons et les petits dieux sont à moitié fous, torturés par le remords mais aussi amères. Ils pourraient apprendre que le dragon est maintenant colérique, et chasse de son territoire tous ceux qui s'en approchent, mortels comme divinités. De plus, un murmure parmi les petits dieux se répand, disant que deux terribles entités sombres et terrifiantes errent dans la région.
- S'ils invoquent un démon, il pourrait facilement pister (si c'est un démon adapté à cette tâche) une des pistes, mais ignore tout des événements, puisque n'appartenant pas à ce monde. De plus, comme tout démon, il chercherait à les intriguer, et les mener sur la voix de la damnation ou exécuter les ordres de la façon la plus corrompue possible.

Scène 9

Les pjs, après quelques jours (souvent des jours gris voire avec un léger crachin) de pistage, devraient arriver au plus profond de la forêt, celle-ci devenant un labyrinthe puis un mur de ronces « infranchissable ». De plus car elles sont vivantes, et chercheront à les emprisonner, à les perdre, voire à les étrangler s'ils cherchent à trop aller en avant. Il y a des traces de sang séché par endroits, ainsi que des pièces d'armures ou des armes, mais pas de cadavres. Il y a néanmoins de nombreuses traces de pas assez récentes (différents jets sous survie, de difficulté 2 sont nécessaires) qui mènent vers une même direction. Si les pjs ont suivi les traces des chevaliers, ils peuvent se rendre compte d'autres traces s'ils font attention (difficulté 3, ce sont les traces des montures des abyssaux).

Les pjs ont alors le choix : soit ils essaient de passer les ronces, soit ils cherchent à suivre les traces, (attendre n'est pas censé être un choix).

- Passer le mur de ronces doit être difficile, mais en faisant preuve d'idées, c'est tout à fait imaginable. Le feu est une solution simple, mais destructrice. De plus il est difficilement contrôlable. Invoquer un élémentaire de flammes pour s'occuper de cette tâche est bien plus censé s'ils en ont les moyens magiques. Se tailler un chemin à coup de lames est imaginable, mais ne devrait pas être si simple. De plus, étant donné l'environnement, même un parfait guerrier a peu de chances de tout découper, car les ronces s'animeront et auront de bonnes chances de l'emprisonner, sans compter les coupures doublées de poison (considérez cela à la fois comme une succession de prises, à raison d'une par round, en utilisant les caractéristiques de griffes du dragon, et de dommages élémentaires Vigueur + résistance 3, 2L/2C –à moins de porter une armure complète- et les effets du poison en cas de blessures Vigueur + résistance difficulté 3, 3L/3C). Bondir et se déplacer au dessus est imaginable, surtout en utilisant des capacités d'athlétisme comme *posture de la grue*, même si les ronces s'animeront de la même manière et chercheront à agripper l'importun (même chose que les prises, mais sans les dégâts à moins d'être capturé). Celui capable de faire cela peut alors découvrir une immense ruine qui semble crouler sous les ronces.
- Suivre les traces est plus aisé (probablement). Néanmoins, au fur et à mesure, les bois deviennent de plus en plus sombres. Les arbres deviennent de plus en plus noueux, voire torturés.

Scène 10

Quoiqu'il en soit, choisissez ce moment pour faire apparaître les abyssaux.

Les arbres commencent soudain à dépérir, les branches devenant autant de mains griffues et crochues à mesure que les feuilles tombent. Ce phénomène inquiétant avance, commençant à atteindre les ronces et ayant le même effet. Une brume blanchâtre commence à recouvrir le sol, et de mystérieux gémissements et murmures semblent s'échapper du sol même. Il commence à y avoir de l'orage et l'air est lourd, alors que les premières gouttes de sang commencent à tomber et que des éclairs noirs commencent à zébrer le ciel, suivis de véritables hurlements à la place du tonnerre.

Lentement, avec une démarche de marionnettes, des silhouettes commencent à apparaître. Il s'agit de corps morts, la peau grise, les chairs en partie décrépies, les yeux totalement blancs et les cheveux gris. La plupart portent des armures de cuir ou de métal, et certains montent même des chevaux dans le même état. Un cinquantaine de zombies s'avancent, suivis par les deux abyssaux, chevauchant toujours leurs montures. Ceux-ci seront surpris de la présence des solaires, mais les pjs n'ont pas de raisons de le savoir. Par contre, ils se doutent assez clairement de qui ils sont, et pour deux raisons : de simples mortels serraient déjà pratiquement agonisant (les deux abyssaux relâchent ensemble la résonance qu'ils ont accumulé durant plusieurs jours), et, étant les exacts opposés des solaires, les abyssaux et les solaires ont tendance à avoir un pressentiment lors de la présence de leurs antagonistes. Porteur des Armes Réprouvées fera avancer sa monture jusqu'aux pjs, suivi en silence par Imprécations Innommables de Souffrance. Tout autour d'eux, les zombies les encercleront. Les pjs devraient clairement remarquer que des abyssaux émanent cette aura qui décrépît tout ce qui vit et leur glace les sangs (au sens propre, même si les moins courageux des pjs pourraient effectuer un petit jet de bravoure). De plus, tous peuvent effectuer un jet de quintessence ; suivant les résultats, ils ont auront l'impression de faire face à leurs ombres, ou à défaut d'une sentiment de méfiance ou d'une sourde impression. Les solaires du zénith ressentent souvent ce pressentiment de façon plus pointue, étant naturellement plus proches du Soleil que tous les autres.

L'abyssal du déclin descendra alors de sa monture et s'adressera alors aux pjs selon le salut respectueux de l'Ancien Temps (en Ancien Royaume). Il sera surpris et aura un petit sourire moqueur si les pjs ne comprennent pas la langue, et parlera alors en langue des rivières, après avoir poussé un petit soupir (si un pj est visiblement issu du Sud, il préférera utiliser la langue du feu). Il leur demandera qui ils sont *véritablement* (il insistera clairement sur le mot) et ce qu'ils font en ces lieux. Il leur demandera ce qu'ils pensent d'un monde qui les rejette et les a déjà rejeté dans le passé et s'ils estiment que le Soleil est digne d'eux. Il n'a pas un ton insultant, mais ses paroles devraient mêtrent mal à l'aide les pjs, surtout s'ils rencontrent les abyssaux pour la première fois. Si les pjs répliquent ou le questionnent, il répondra qu'il est fier de servir son maître et ses dieux et que ce monde ne mérite pas d'être sauvé, sans compter qu'il n'a pas la sombre gloire qu'il mérite. Il les invitera à les suivre et à rencontrer son maître, l'Errant dans les Ténèbres. Sinon, il déclarera qu'il est ici pour défaire un dragon et sauver la princesse d'un sort triste et funeste. Si les pjs déclarent vouloir la même chose ou s'opposer à lui, il proposera la chose suivante : il défie en duel le meilleur d'entre eux. Celui qui gagne repartira avec la princesse, mais il propose de faire cause commune pour la sauver. S'il y a un éclipse dans le groupe, il demandera que cela soit sanctifié par un pacte.

Si les pjs refusent ou attaquent, il dégainera son arme et se défendra contre ses attaquants, puis cherchera le combat singulier contre celui qui lui paraît le plus fort du groupe (surement l'aube), tandis que les zombies (y compris la monture de Porteur) attaqueront et que l'abyssale de la minuit entrera également en combat, à sa manière, en visant le plus faible ou le sorcier si un des pjs fait mine d'utiliser la sorcellerie. Les abyssaux sont probablement en sous nombre, mais comptent sur leur expérience et ont de leur côté les zombies, qui devraient occuper le reste des membres du groupe.

Si les forces des morts gagnent, ils les laisseront en vie, mais leur feront promettre (si possible par un pacte éclipse) de venir les accompagner rencontrer leur maître. Par contre, ils se retireront, car ils ont besoin de quintessence (et surement aussi de récupérer leurs blessures), et chercheront alors à retourner à la ville, afin de se regorger par le meurtre, ainsi qu'en relevant les morts pour se recréer une force de zombies, voire même de spectres pour affronter le dragon.

Si au contraire les pjs ont le dessus, ils se replieront, mais n'oublieront pas l'offense, ni leur force.

Quoiqu'ils en soit, les abyssaux laisseront alors les solaires seuls, surement blessés et probablement sans beaucoup de quintessence. Ils ont besoin de repos et de trouver un abri. Ils remarqueront que lorsque les abyssaux repartent, les manifestations étranges s'arrêtent, mais les dégâts sur l'environnement restent bien réels.

Porteur des Armes Réprouvées, exalté du déclin : l'exalté est un homme du Sud puissant et musculeux, à la peau sombre et à l'aspect du parchemin vieilli comme momifié, aux cheveux bouclés rouge-sang, des pupilles comme deux perles de sang, au visage osseux et creusé, des boucles d'oreille de verre rouge. Une aura ténébreuse inspirant le malaise émane de lui, devenant glorieuse et puissante lorsqu'il combat. Il est protégé d'un plastron renforcé d'acier de l'âme gothique aux gravures de danse macabre, aux immenses épaulettes de crânes de démons cornus, jupe faite d'ossements blanchis et ciselés. Il porte ce qui doit être une arme de taille impensable dans son dos, enveloppée dans un tissu blanc presque comme un suaire. Cette arme se révèle être un daiklave couperet immense et dentelé à lame courbe, avec un grand crâne de taureau en guise de garde, la fin de la poignée est terminée par un noyau-gemme rouge sang.

Il monte un loup zombie cornu à la fourrure noire comme la nuit de la taille d'un palefroi, aux flancs lacérés, muselé par une chaîne d'acier de l'âme.

Indications de jeu : issu de la noblesse delzahne, il aime les duels et le combat, et le sang versé lui inspire poésie. Il est un noble et a son code de l'honneur, même s'il paraît rusé et prêt à tout. Pourtant honorable, il a pour mission de veiller à la sécurité de sa sœur abyssale, tout en cherchant personnellement à mettre plus de formes et d'élégance dans leur quêtes. Les autres exaltés sont pour lui des adversaires potentiellement intéressants, qui auraient tendance à faire apparaître un tempérament plus sanguin et emporté.

Imprécations Innommables de Souffrance, exaltée de minuit : une femme de type occidental, relativement grande, à la somptueuse silhouette et à l'aura pesante et menaçante. Des cheveux noirs comme la nuit, tombant aux épaules, garnis de billes d'os poli, recouvrant totalement la partie gauche du visage (de ce côté-là, le visage est couvert de scarifications créant des kanjis d'Ancien Royaume perlant de sang en permanence). Celui-ci est magnifique, aux yeux immenses et ténébreux comme des puits, aux lèvres peintes d'encre noir. Son visage est impassible et fermé, comme si rien en ce monde ne lui importait. Elle porte une soutane noire impeccable et par-dessus une grande étole d'un blanc pur avec des inscriptions (des prières en Ancien Royaume dédiée aux Malféens) peintes à l'encre de chine. La robe est serrée à la ceinture par une chaîne d'acier de l'âme fermée par un noyau-gemme ténébreux et terminée par un encensoir du même métal d'où émane une fumée blanche fantomatique. Elle monte un squelette de cheval, complètement recouvert d'une longue robe noire aux pendrillons de métal noirci.

Indications de jeu : issue de l'esclavage, la vie l'a brisée et humiliée. Dans la mort et l'exaltation des Malféens, elle a trouvé le réconfort et surtout la force de haïr ce monde, pour apporter la vengeance de ses dieux en même temps que la sienne. Elle est impitoyable, parfaitement droite et ne vit que pour ses dieux et son Seigneur Mort, qui lui a appris tout ce qu'elle sait. Elle est néanmoins tout sauf stupide et peut être patiente, attendant son heure, sapant les espoirs de ce monde plutôt que de rechercher une vengeance immédiate qui ne servirait personne et dévoilerait trop tôt leur présence qui doit encore rester dans les ténèbres. Elle ne fait par contre pas tellement preuve de finesse dans les négociations, imposant directement sa volonté aux faibles d'esprit. Ceux qui sont assez forts méritent pour elle de rejoindre la gloire de l'Outremonde, et elle murmure ainsi les secrets de l'après vie à quelques mortels afin de les amener sur la voie des spectres. Les autres exaltés ne méritent rien sinon l'anéantissement et l'oubli, et seuls les solaires peuvent se racheter de leurs fautes commises en revenant du côté des véritables maîtres des mondes.

Scène 11

Les pjs se retrouvent alors soit confrontés au mur de ronces, soit ils suivent les abyssaux qui ouvrent le chemin grâce à leur terrible effet sur l'environnement.

Scène 12

Après avoir traversé cette épreuve, ils se retrouvent face à une ruine immense de quelque château merveilleux (un ancien manoir de l'Ancien temps, qui servait de demeure à quelque élu terrestre ou de demeure secondaire à un céleste, de l'aspect du bois et de niveau 2 voire 3), qui devait monter à plus d'une centaine de mètres. Il ne reste que des blocs épars, des pans de murs et de tours, et le donjon en grande partie effondré sur lui-même.

Ils entrent néanmoins sur le domaine du dragon, et celui-ci n'a aucune envie de voir son sanctuaire violé. Il apparaîtra dans la cour, tels les monstres de légende, ordonnant aux envahisseurs de fuir ses lieux et attaquera pratiquement immédiatement.

Le combat dépend du fait si les pjs accompagnent les abyssaux ou non.

S'ils sont seuls, le fait de se révéler en grande barrières d'anima fait stopper le dragon, surtout après quelques coups bien sentis.

S'il accompagnent leurs frères sombres, le dragon combattra jusqu'à la fin, et sera surement détruit par l'acier de l'âme (si c'est effectivement le cas, toutes les ronces se décrépiron et toute la forêt semblera mourir –on ne met pas fin à l'existence d'un dieu sans répercussions, de plus, cela pourra et devrait avoir des répercussions dans les autres cours spirituelles proches, car le dragon était tout de même un dieu important, encore que personne ne sache ce qui s'est passé-).

Scène 13

Si le dragon est vaincu et reprend ses esprits, il semblera émerger à demi d'un mauvais rêve, et leur demandera qui ils sont. Il réagira évidemment très mal si les pjs lui annoncent qu'ils viennent chercher la princesse. Pourtant, il fait face à des princes de la terre, et il n'a aucune envie de subir quelque nouvelle malédiction (il est à demi fou, et les solaires sont les maîtres, ayant malgré tout le manda divin et surtout la capacité de très puissants effets sur les esprits, le fait qu'ils soient jeunes n'a guère de sens pour lui). Il s'agit de la calmer et de rencontrer la princesse Eloïse, afin de découvrir le fin mot de l'histoire. Les pjs doivent se montrer volontaires, et l'utilisation de charmes permettant d'augmenter leurs jets de persuasion (essentiellement sous la compétence présence) est recommandée pour faire plier le dragon.

Dragon des Epines : un dragon asiatique fait d'un enchevêtrement de ronces, à l'échine couverte de roses aux tons délavés, les orbites vides, un souffle fait de venin, d'acide et d'épines de ronces.

Indications de jeu : il est maudit pour n'avoir pas obéi aux lois de l'hospitalité durant l'Ancien Temps, par l'éclipse. Elle voulait fuir les sang-dragons de l'Usurpation et faisant ouvrir par les esprits un portail vers le sanctuaire du Dragon du Bois, où elle savait que les chasseurs n'oseraient la suivre. Mais elle fut attaquée et tuée, et a maudit la terre et le dragon qui y résidait, tant qu'il n'aurait pas réparé sa faute. Il doit également l'aider à récupérer ses artefacts dans sa tombe. Il est aigri, devenu à moitié fou, et protège des plus jalousement sa protégée, qu'il a enfin retrouvé. Il voit le monde entier comme un ennemi et est devenu un ermite même au sein des cours spirituelles.

Scène 14

Le dragon devrait alors les mener, ou les pjs explorent les ruines avec leurs frères abyssaux si le dragon est terrassé. L'intérieur est triste, de pierre nue et froide, avec des ronces comme du lierre accroché au mur ou ayant poussé des fissures dans la pierre.

Ils trouveront Eloïse au centre du manoir, dans une pièce en contraste net avec le reste des ruines. La pièce est entièrement recouverte d'une parterre de roses aux couleurs assez délavée, et les entrelacs de ronces fleuries sur les murs créent une décoration baroque étonnante et des plus esthétique. Dans cette suite, attend la princesse Eloïse.

Sa réaction dépend fortement de l'arrivée des pjs. Elle sera bien plus rassurée si le dragon les accompagne, et risque au contraire d'être terrifiée par les abyssaux (n'oubliez pas à quoi ressemble Porteur des Armes Réprouvées).

Elle cherchera à rester néanmoins digne, mais sera malgré tout sous le choc suivant les révélations des personnages. Elle refuse d'être maudite et hésite encore sur la terrible signification de sa marque de caste. La rassurer en montrant la marque de caste de l'éclipse (si un des pjs appartient à cette caste) et lui expliquer patiemment ce qu'elle est, tout en racontant une partie de sa vie est le meilleur moyen pour la convaincre qu'elle n'est pas maudite.

Les abyssaux ne prendront pas autant de gants, même si Porteur des Armes Réprouvées possède des manières certaines de noble. Ceux-ci n'ont qu'une envie : ramener rapidement la solaire auprès de leur maître et revenir vers leur ombre-terre. Par conséquent, ils plieront facilement la solaire, Imprécations Innommables de Souffrance utilisera pour cela ses charmes de présence pour lui donner un ordre auquel elle ne pourra déroger.

Eloïse Marly, dit « Egide des Merveilles Etincelantes » (de son nom de l'Ancien Temps), exaltée de l'éclipse : une jeune fille délicate à la beauté radieuse et pure, aux longs cheveux bruns coulant librement jusqu'au bas des reins, aux yeux de biche vert émeraude, au visage angélique, et aux courbes féminines ravissantes. Habillée d'une somptueuse tenue de cour enchantée faite de feuilles automnales aux teints bruns

et fauves, aux fils d'or dessinant des motifs géométriques et des entrelacs complexes, une cape de velours roux aux bordures d'or couvertes de kanjis. Une fine ceinture sur le modèle d'une torque d'or enserre sa taille de guêpe.

Indications de jeu : elle est délicate et apparaît aussi fragile qu'une poupée de porcelaine, mais elle est plus que ce qu'elle paraît. En plus de posséder de parfaites manières de princesse, elle cherche à devenir une épouse digne de lignée de ses pairs, même si elle est également fort romantique en raison de sa jeunesse, en raison du modèle de ses parents. Son mariage était pour elle une terrible épreuve, mais qu'elle cherchait à surmonter dans la dignité, malgré son dégoût pour Cédric. Elle est néanmoins pour le moment extrêmement troublée à cause des événements qui s'enchaînent et de sa nature qu'elle ne comprend pas encore.

Développements ultérieurs :

La suite dépend essentiellement de ce qu'on fait et des choix des pjs.

- Ils peuvent choisir de ramener Eloïse auprès des siens, mais ils devront alors braver Dragon des Epines (pas forcément par la violence), qui n'a aucune envie de voir sa protégée disparaître ainsi. Il doit pour se libérer de la malédiction l'aider à retrouver sa puissance et sa place, ce qui signifie qu'il doit lui servir de gardien pour encore longtemps (pensez donc à ce que représentait une solaire de l'éclipse à l'Ancien Temps !). Des pjs intelligents et diplomates pourraient tout à fait utiliser les termes du contrat pour lui indiquer de relâcher la princesse de son sanctuaire, tout en continuant à veiller sur elle (sous forme dématérialisée par exemple). Ne pas le considérer comme un allié est une erreur. Il peut énormément les aider à combattre la Chasse, tout simplement en faisant disparaître toute trace de leur passage (il est un dieu élémentaire, et même les sorts ou charmes des sang-drasons auront du mal face à une puissance aussi importante), même s'il est plus probable qu'il cherche à partir au combat contre les usurpateurs. De plus, ils peuvent partir en quête de la tombe de leur sœur et l'aider à retrouver ses artefacts.
- Ils peuvent ramener la princesse auprès des siens, afin de la ramener auprès du prince Cédric (malgré sûrement le dilemme moral de laisser une des leurs aux mains d'un tel personnage). Ils seront récompensés selon ce qui était prévu, et peuvent ainsi entrer dans la noblesse (pour l'instant la plus basse, mais monter dans la hiérarchie pour de tels héros n'est qu'une question de temps et de volonté). Ils pourraient même commencer à fédérer les 100 Royaumes afin d'établir leur propre empire. De plus, il leur sera aisé de mettre en place le Culte des Illuminés ou de l'aider à se développer et prospérer dans de telles régions.
- Eloïse sera sûrement reconnaissante (si elle n'est pas emmenée par les abyssaux) malgré tout de tout ce qu'on fait ses frères. Pourtant, elle voudra aider le Dragon des Epines, et il faudra donc également lui expliquer ce qu'elle est capable de faire, tout en la conseillant sur les choix qui s'offrent à elle. Ils peuvent la ramener à la Faction Or (qui sait si ce n'était pas le plan des sidéraux depuis le début) typiquement à Nexus, afin de l'aider. Elle comptera ainsi sûrement parmi leurs alliés futurs. Elle pourrait même facilement tomber amoureuse d'un pj noble, ayant le charisme et l'apparence du « prince charmant » (ce que sont souvent les solaires par ailleurs). Ainsi, cela pourrait donner naissance à une romance chevaleresque des plus poétique.
- S'ils rejoignent leurs frères abyssaux, ceux-ci les aideront à faire face à la Chasse sauvage, et les conduiront à leur Seigneur Mort. Etant donné leur âge (et le fait qu'ils ne représentent encore aucune force pour négocier), il n'y a aucune chance qu'il ressortent du domaine de l'Errant dans les Ténèbres toujours en tant que solaires, à moins qu'il n'ait prévu des plans pour les utiliser en tant que tels. Ils en ressortiront donc soit liés par des pactes précis (et terriblement en faveur des forces des Morts, même si ils ont peu de chances de s'en rendre compte) sanctifiés par l'abyssal de l'ombre lunaire du Seigneur Mort, soit en tant qu'abyssaux au service de leur nouveau maître.
- Ils peuvent chercher à réparer le manoir, ce qui leur permettrait d'avoir une base (secrète qui plus est) et surtout bien protégée, encore faut-il trouver la main d'œuvre et établir les plans pour le remettre en état.

Indications pour les Pnjs :

Porteur des Armes Réprouvées

Abyssal du déclin

Attributs : force 4, dextérité 4, vigueur 4, charisme 3, manipulation 3, apparence 1, perception 3, intelligence 3, astuce 3

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

Volonté : 7

Capacités : mêlée 4 (daiklave 6), endurance 3, présence 4, résistance 3, survie 3, investigation 2, savoir 2, athlétisme 4, conscience 4, social 3 (noblesse 5), furtivité 2, occultisme 1, bagarre 3 (mains nues 5), performance 4 (poésie 5), linguistique 2, bureaucratie 1, équitation 4 (loup géant 6)

Charmes : tous les charmes de parade jusqu'à la *barrière de lames*, les charmes d'attaque de *réduction de la défense tigre vorace*, *attaque de la pivoine épanouie*, les charmes d'athlétisme de *posture de la grue*, *saut du singe*, l'équivalent de *prana de l'attaque foudre* en saut, des charmes d'excellences pour toutes les capacités au-delà de 2, voire quelques autres supplémentaires.

Combo : *réduction de défense + tigre vorace + prana de l'attaque foudre (en saut)*

Initiative : 7

Attaque :

Daiklave d'acier de l'âme : vitesse 10, précision 13, dégâts 9L, défense 12 (si touche et fait une blessure, 2 pts de quintessence sont volés à la cible)

Esquive : 5

Encaissement : 11L/12C (plastron renforcé d'acier de l'âme 9L/9C)

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

Quintessence : 2

Source personnelle de Quintessence : 4 (13)

Source périphérique de Quintessence : 32

Pouvoirs d'anima : 10 atomes, devient terrifiant

Imprécations Innommables de Souffrance

Abyssale de la minuit

Attributs : force 3, dextérité 3, vigueur 3, charisme 4, manipulation 1, apparence 4, perception 4, intelligence 3, astuce 2

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

Volonté : 8

Capacités : endurance 3, présence 4 (persuasion 7), résistance 4, survie 2, investigation 3, savoir 3, médecine 2, conscience 4, esquive 2, furtivité 2, occultisme 2, social 1 (repérer les faiblesses morales 4), performance 3 (cri de banshee 6), linguistique 3, équitation 3

Charmes : les cris infligeant des dégâts, le charme de linguistique obligeant les adversaires à ne rien faire tant que le personnage parle, les charmes de résistance corporelle, le charme d'investigation permettant de savoir si l'autre ment

Combo : le charme obligeant l'assemblée à écouter et à ne rien faire d'autre + cri de banshee

Initiative : 5

Attaque : cri de banshee, affaiblir ou tuer un mortel

Esquive : 8

Encaissement : 1L/3C

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

Quintessence : 3

Source personnelle de Quintessence : 25 (27)

Source périphérique de Quintessence : 40

Pouvoirs d'anima : 5 atomes, relève un mort, affaiblir ou tuer un mortel

Dragon des Epines

Dragon du bois, reprendre les caractéristiques d'un dragon élémentaire mineur.

Eloïse

Solaire de l'éclipse (comme elle vient de s'exalter, elle n'a pas encore toutes les capacités d'un solaire à la création)

Attributs : force 2, dextérité 3, vigueur 2, charisme 3, manipulation 3, apparence 5, perception 4, intelligence 3, astuce 3
Vertus : compassion 3, conviction 3, tempérance 3, bravoure 2
Volonté : 6
Capacités : représentation 3, présence 3, savoir 1, occultisme 1, conscience 3, esquive 1, bureaucratie 3 (la famille Marly 4), linguistique 2, équitation 2, social 3 (noblesse 5)
Charmes : *perception des émotions, maîtrise des manières, méditation de la présence harmonieuse*
Initiative : 6
Attaque :
Esquive : 6
Encaissement : 1L/2C
Niveaux de santé : -0/-1/-1/-2/-2/-4/Incap
Quintessence : 2
Source personnelle de Quintessence : 12
Source périphérique de Quintessence : 31
Pouvoirs d'anima : 10 atomes ; pacte

En espérant que ce scénario vous aura plu.

Il comporte donc essentiellement des ressources présentant une des seigneuries des 100 Royaumes.
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.

