

Le Mugissement du Dieu-Taureau

Ce scénario vise un groupe « typique » de solaires, relativement expérimentés, ayant déjà une certaine connaissance du monde. Des élus qui ne fuient plus la Chasse, et ayant déjà leur place dans le monde en tant que héros, ayant sûrement fondé leur propre royaume (le scénario commence avec ce cas de figure d'ailleurs). Le scénario ne vise pas le rassemblement d'un groupe.

Le niveau de puissance du scénario est donc d'une importance moyenne, des élus à 4 en quintessence, avec entre vingt-cinq et trente charmes à leur disposition, nécessairement de la sorcellerie (le sorcier du groupe devrait avoir accès au second cercle).

Un groupe composé d'un cercle complet est idéal pour ce scénario, qui doit être adapté pour mettre en scène les différents élus, ou réadapté suivant le groupe. Les pjs devraient avoir des artefacts, noyau-gemmes, avec plusieurs ressources de différents types. Par contre, le pouvoir, comme d'habitude à exalté, se voit, et les solaires ont intérêt à rester encore relativement discrets. Ils devraient ignorer les grands secrets du monde, mais connaître les différents types d'élus et les factions les plus connues.

Le scénario ne regorge pas de fiches de caractéristiques. Il s'agit en effet moins de proposer des chiffres, que de proposer une histoire à raconter. De plus, le niveau de la partie et des adversaires dépend du nombre et de l'orientation des pjs. Le scénario reste une suite de batailles et de combats, donc les pjs doivent être plus que capables de se défendre, tout en restant assez habiles pour s'assurer des alliés. Par conséquent les pjs ont intérêt à être puissants, mais aussi polyvalents. Néanmoins, s'ils ont survécu jusqu'ici, cela ne devrait pas leur poser de problèmes particuliers. Les personnages devraient participer à des batailles qui leur permettraient de devenir de formidables héros, tout en redorant l'image des exaltés solaires s'ils survivent...

Etant donné leur âge, le monde est présenté dix à vingt ans après l'époque moderne, afin de rendre compte d'une évolution évidente à cause de personnages de plus en plus puissants. Le scénario fait appel à certains éléments de Chiaroscuro, aussi est-il conseillé aux Conteurs de lire le scénario *Verre Brisé*, qui présente la ville, alors qu'elle n'est pas encore devenue une ombre-terre, car plus de descriptions y sont présentes.

Il est conseillé pour les pjs de posséder un guerroyeur, encore que le scénario ne présente pas les moyens qu'ont les pjs de le transporter. A eux de trouver une bonne raison, voire de pouvoir compter sur leurs contacts et amis.

La Situation dans le Sud :

La guerre entre Paragon et Gemme a finalement éclatée (notamment à cause des manigances des abyssaux du Premier Lion Abandonné, qui ont mis le feu aux poudres des deux côtés). Gemme est tombée et devenue dans le même temps une ombre-terre du Premier Lion Abandonné, le faisant apparaître pour la première fois sur Création. Son nom commence d'ailleurs à être murmuré. Paragon en est ressortie très affaiblie, car la plupart de ses troupes sont mortes (pour être ensuite relevées) lors de la bataille. Le Parfait, cherchant des alliés, s'est marié à Murmure Ecarlate, une solaire de l'éclipse, qui a pris le pouvoir en coulisses et a accueilli en secret des solaires (a priori un cercle) pour faire face à Gemme. Elle cherche également à s'allier avec Le Giron, qui a été attaqué par des abyssaux du Lion, ces derniers ayant fortement affaibli la ville et presque balayé la présence impériale. De plus, l'ombre lunaire du Premier Lion cherche à créer secrètement des complots au sein de la ville.

Des rumeurs disent qu'une légende de l'Ancien Temps, Tamuz, (en fait alerté par la lunaire Ayesha), serait revenu du Kaos et hanterait le désert avec des anathèmes lunaires et des monstres mi-hommes mi-bêtes et rassemblerait également les tribus du désert. Ces forces combattraient les abominations d'outre-tombe.

L'Empire est de plus en plus affaibli par ses querelles intestines et son influence commence à décroître au sein des principales cités du Sud. De plus, bon nombre de sang-dragons sont repartis vers l'Ile Bénie à la demande de leurs familles. Des rumeurs disent que les Chasses Sauvages sortiraient de moins en moins.

Les Cités-Etat varangiennes deviennent de plus en plus liées au culte des Illuminés, cherchant l'espoir de messagers des étoiles face à un futur de plus en plus sombre.

Chiaroscuro est tombée, suite à une sanglante rébellion contre l'Empire, doublée d'une invasion par les fantômes voraces et des zombies issus de l'ombre-terre présente au sein de la cité. Devenue une ombre-terre (aux mains du Premier Lion Abandonné, même si cela est seulement suspecté), la légion Vermillon a été chargée de faire le siège de la cité depuis déjà plusieurs années et la situation commence à s'engluer dans une bataille impossible à remporter (ce que recherchent les adversaires de Rosenoire, afin de l'écartier du pouvoir et surtout de la placer dans une situation particulièrement délicate).

L'Empire a quitté Avant Port, suite au mécontentement d'Alath, en allant trop loin lors des demandes de taxes. Lors de la révolte (plus une marche menée par les épouses d'Alath, de guerriers et de quelques Aurochs guerriers qu'une rébellion), l'Empire s'est replié sans opposer d'autre résistance que symbolique et a quitté la ville par la mer, revenant vers l'Île Bénie.

Note : les pjs devraient, à leur niveau, avoir vent de l'essentiel de ces nouvelles grâce à leurs amis, espions, contacts. Le mieux est qu'ils n'aient guère (voire pas) pris part à ces événements, mais soient là en renforts. Le scénario possédant une part politique, ignorer la situation ne leur permettra pas de suivre le scénario tel qu'il est présenté.

Synopsis :

Le Masque des Hivers a informé les pjs, désormais des héros, d'une prochaine invasion d'Avant Port par les forces d'Œil des Sept Désespoirs, maître du Bayou des Regrets (il a donné ce renseignement en sachant que les pjs agiraient contre lui, et ce afin d'affaiblir son frère dans sa conquête de Création, tout en agissant en coulisses pour ne pas voir la colère d'Œil des Sept Désespoirs rejaillir sur lui).

Les Pjs enquêtent et rencontrent les abyssaux qui préparent un avant poste et une route importante dans les montagnes, en vue d'une invasion certaine et importante. Le combat entre élus entraîne une retraite des deux côtés.

Les pjs devraient alors proposer leur aide à Khirighast, mais également aller chercher aussi des alliés. Le mieux pour eux est d'aller à Chiaroscuro pour convaincre la Rosenoire de venir les épauler. Pour cela, ils devront vaincre l'abyssale présente dans la ville à la place de la Chasse sauvage qui n'est jamais venue.

Ils doivent revenir avec cette force vers Avant Port et faire face successivement à deux armées de morts, qui cherchent à faire tomber le dominion d'Alath.

Partie 1

Scène 1

Les pjs sont réunis dans la cité qu'ils ou l'un d'entre eux gouvernent, canoniquement dans les Terres Charognardes.

La nuit venue, l'abyssal de la caste du jour Typhon arrive en ville, bondissant avec une rapidité surhumaine et lestement de toit en toit. Il va sans dire qu'aucun garde humain ne peut le repérer, mais des esprits, élus (sûrement pas terrestres) ou d'autres entités relativement puissantes comme des démons du second cercle au service des pjs, voire un des pjs directement, pourraient le remarquer.

S'il n'est pas arrêté, Typhon entrera dans la chambre d'un des pjs (probablement en déjouant les défenses occultes que tout pj occultiste et prudent ne manquera pas d'inscrire autour de sa chambre) et déposera un rouleau d'os travaillé extrêmement finement (comme le travail sur les ornements d'ivoire) et fermé par deux sceaux de glace enchantés.

Si personne ne le remarque, Typhon repartira aussi discrètement qu'il est venu.

S'il est aperçu ou remarqué, il cherchera à donner en main propre le sceau aux solaires (il sera inflexible, sa mission est de le confier aux solaires). Il évitera de combattre, et préférera utiliser ses charmes de vitesse et de furtivité plutôt que de tirer sa lame, il n'est en effet pas ici pour tuer. Si on lui pose la question de pourquoi tant de secrets, il répondra d'un voix basse et calme qu'il doit remettre le message le plus discrètement possible et qu'il voulait tester ses pouvoirs face à des adversaires à sa mesure –les pjs- (ce qui est d'ailleurs l'entière vérité).

Le Masque des Hivers est tout sauf stupide et connaît parfaitement son serviteur ; il cherche relativement subtilement à faire sentir aux pjs que ses propres abyssaux ne sont certainement pas à prendre à la légère, tout en sachant que Typhon ne combattra pas car il suivra ses ordres à la lettre. De plus, s'il envoie son agent le plus discret, c'est surtout pour éviter qu'il soit repéré par les espions que ses frères ne manquent probablement pas d'envoyer pour espionner (au moins en surface, les espions sont sûrement des humains qui

ne soupçonnent même pas leur véritables actes, afin d'éviter que les pjs se sachent espionnés) les mouvements des pjs.

Typhon, abyssal du jour : un homme superbe, et pourtant sombre, déstabilisant. Elancé, de type occidental, il a la peau d'une pâleur mortuaire, aussi blanche que la neige. Une longue chevelure blanche, comme celle d'un vieillard, étrange, entourant un visage beau, noble et sérieux. Des yeux noirs comme des puits, aux cernes noires de suie. Il porte un immense manteau noir, fermé, comme une robe, ne masquant pas des plaques énormes de métal, en épaulettes et plastron qu'il porte en dessous. Dans le dos, enroulé dans une cape également noire, une lame énorme, de la taille d'une épée à deux mains (un daiklave d'acier de l'âme, en longue lame à la chinoise, à garde en deux crochets). Il ressemble plus à un spectre en manteau noir avec sa peau d'une pâleur presque luisante. Il a en plus une démarche clame, presque lente, calculée. Une aura glacée, faisant froid dans le dos, calme, sous contrôle.

Pourtant, lorsqu'il agit, c'est avec la vitesse d'un serpent, le pardessus flottant autour de lui comme des ailes noires, révélant son kimono noir, avec des épaulettes colossales de spirales d'acier de l'âme, et un plastron énorme du même métal gravé de crânes au milieu de spirales.

Indications de jeu : calme, froid, maîtrisé, calculateur, c'est un parfait espion et assassin. Agissant avec discernement, il ne laisse rien au hasard. A peine plus âgé que les personnages, il est extrêmement discret, c'est un bon guerrier, qui connaît les duels, les champs de bataille, et les assassinats. Il est un redoutable négociateur, pesant toujours ses menaces, expliquant froidement la situation à ses interlocuteurs. Il est pourtant réservé et peu bavard. Il est froid, sans pitié, et fait passer toutes les questions d'honneur après ses objectifs, visant toujours les points faibles, sans arrière-pensées. Typhon est calme, ne voyant les solaires comme des ennemis que si ceux-ci se dressent en travers de sa route, ce qui est probablement le cas et l'a peut être même déjà été pour le groupe de pjs. Concernant des caractéristiques, compétences et quintessence, considérez qu'elles sont notées entre 4 et 5, avec les charmes appropriés.

Scène 2

Au matin ou en pleine nuit, les pjs peuvent ouvrir le message en faisant fondre la glace ensorcelée en utilisant leurs pouvoirs de solaires (ils ont juste à brûler un peu de quintessence, et faire apparaître le feu doré de leur anima dans leur main, étant donné leur niveau, ils devraient maîtriser ce genre de tours).

Ils en retirent une feuille de glace, avec une écriture (en Ancien Royaume, cela va de soi, la langue des seigneurs et de l'Ancien Temps) en lettres de sang, tout aussi gelées. Une fois la lecture terminée, le tout fondra, ne laissant qu'une fumée de vapeurs légèrement teintée de rouge.

« Le Seigneur Mort Œil des Sept Désespoirs, Maître du Bayou des Regrets et siégeant au Manoir Gelé, commence à rassembler ses troupes en vue d'une invasion vers Avant Port. Ses chevaliers morts travaillent actuellement secrètement aux frontières montagneuses de la région dominée par le Dieu-Taureau. Utilisez ces informations avec la sagesse et avec la puissance dues à votre rang de Princes de la Terre. Si vous désirez par la suite d'autres indications sur les manigances des autres Seigneurs Morts, ne révélez pas la source de cette information, cela nuirait à notre entente.

Honorablement, le Masque des Hivers. ».

Scène 3

Les pjs devraient donc raisonnablement choisir d'aller vérifier les dires du Seigneur Mort, et partir pour Avant Port. Ils choisiront probablement d'aller directement sur place, dans les montagnes, en utilisant sûrement la sorcellerie.

Notez que le sort de tornade (*chevaucher les vents de la tempête*) du premier cercle ne leur permettra pas de passer les jungles foisonnantes aux arbres immenses (plusieurs dizaines de mètres), et encore moins les crêtes montagneuses majestueuses couvertes rapidement de neiges éternelles, montant à des milliers de mètres d'altitude, qui séparent les régions de l'Est et du Sud. Ils devraient utiliser un sortilège de déplacement du second cercle (pour faire voler un navire, ou prendre place sur un nuage, ou encore se téléporter), voire en appeler aux élémentaires (probablement contre quelque service) ou aux démons pour ouvrir un portail, afin de leur épargner un long voyage qui leur ferait perdre un temps précieux.

Scène 4

Ils arrivent à une région de hauts plateaux couverts d'herbe rase, avec quelques troupeaux de lamas, de chèvres des montagnes et de bouquetins et de yacks. Ils peuvent apercevoir les hautes montagnes formant la grande cordillère, plus au nord. Le vent souffle puissamment, et l'air est assez frais, quoique sec.

En appeler aux esprits (dont les esprits animaux) ou aux élémentaires de la terre est la solution la plus rapide (quoique pas la moins discrète, si les pjs font usage de sorcellerie) pour être informé.

Les pjs devraient rapidement se rendre compte que le monde spirituel (particulièrement les petits dieux, qui seront sûrement appelés par les pjs), semble assez terrifié à l'idée de leur dévoiler quelque information (en fait, ils assistent au résultat du travail de terreur et de menace qu'a effectué l'ombre lunaire, qui a obligé les dieux à ne rien dévoiler et surtout à ne pas appeler à l'aide). Si les pjs les assurent et les convainquent qu'ils peuvent les protéger, les dieux pourraient leur indiquer que les terribles Princes des Ténèbres (les abyssaux) se trouvent plus loin, et pourraient les conduire.

Trouver des traces des abyssaux est chose difficile, mais pas impensable. L'abyssal du jour effectue des rondes autour de la région qu'ils occupent (encore faut-il les déceler, mais les prédateurs vidés de leur sang via des traces de morsure humaine sont un indice sérieux, voire un monastère, à la manière des lamaseries, dédié à quelque dieu montagnard -pourquoi pas le dieu yack comme parent du Dieu Taureau-, entièrement massacré), la sorcellerie, tel que le sort *infaillible messenger*, peuvent parfaitement fonctionner. Les pjs pourraient apercevoir une nuit des effets au loin qui pourraient appartenir à la sorcellerie ou nécromancie (assurément du second cercle pour leur fournir une telle piste), comme une tempête d'éclairs noirs, ou un tremblement de terre soudain.

Leurs recherches, à moins d'avoir été rondement menées (par un excellent roleplay avec les esprits, ou une utilisation éclairée de leurs capacités), prendront sûrement plus d'une semaine, voire d'un mois entier. Ils sont en effet dans des régions de hauts plateaux, entourés de précipices, de gorges étroites, font face à de véritables murs de roche, et il n'y a aucun chemin mis à part quelques sentiers ou corniches utilisés par les animaux. De plus, étant donné l'altitude, la région est essentiellement déserte, et les éventuels monastères sont rares.

Scène 5

Les pjs arrivent dans un territoire où ils commencent à ressentir au loin les effets d'une terre commençant à basculer dans une ombre-terre. A partir de ce moment, ils seront espionnés par Arachnide d'Ombre et de Sang, qui utilisera des charmes pour se dissimuler, les observera un moment, puis ira avertir ses frères de l'arrivée des solaires. Il est tout à fait imaginable que les pjs le repèrent et le suivent jusqu'à l'avant poste qu'ont préparé les chevaliers morts.

Scène 6

Les pjs arrivent sur une énorme voie pavée à la romaine, de plus d'une quinzaine de mètres de large, faite d'un granit noir comme de l'encre et rugueux, sur lequel apparaissent des stries labyrinthes fantomatiques où l'œil se perd facilement si on les observe trop longtemps, l'esprit cherchant à suivre le parcours que tracent ces traînées blanchâtres (il s'agit d'une route invoquée faite de la roche du Labyrinthe, qui est pour ainsi dire aussi incassable que ne l'est l'acier de l'âme). Toute l'herbe autour (sur plusieurs dizaines de mètres au point le plus étroit) est rougie, comme gorgée de sang et la terre et la pierre elle-même noircissent et se fendillent. La route, si on l'observe avec un regard d'occultiste, teinte peu à peu la terre autour.

En remontant la route maudite, qui les affaiblit petit à petit (rien en terme de règles, éventuellement la perte d'un point de quintessence pour chaque heure passée à arpenter cette route si les pjs sont assez fous pour marcher directement dessus), les pjs arrivent face à une paroi montagnaise abrupte, avec cette pierre noire qui forme l'immense façade d'un temple à la romaine aux colonnades distordues, au fronton sculpté de crânes et de scènes macabres déformées, presque grotesques. La façade, d'une centaine de mètres de haut, semble avoir surgit de la montagne elle-même en brisant la roche, fendillée tout autour comme une gigantesque toile d'araignée.

Scène 7

Les abyssaux apparaissent alors, sortant des ténèbres du temple troglodyte, accompagnés d'une centaine de gargouilles de cette même pierre sombre et aux têtes en crânes d'animaux blanchis (il s'agit de serviteurs invoqués par le sorcier du point du jour pour construire la route, à la manière d'élémentaires ; ceux-ci ne sont guère efficaces au combat –à peu près autant que des zombies et sont également considérés comme des extras-, mais ils sont extrêmement résistants, voire pratiquement indestructibles –inspirez vous des indications concernant les statues si les pjs cherchent à les détruire- et possèdent une très grande force physique).

Les abyssaux sont ici en mission et préparent pour le moment encore secrètement leur invasion. Ils n'ont aucune envie de voir leurs plans échouer par l'arrivée de leurs frères lumineux. Après les avoir défié (les solaires comme les abyssaux restent les élus les plus puissants et des seigneurs ; à ce titre, il paraît logique qu'ils se présentent chacun de manière quelque peu pompeuse et hautaine), ils entameront le combat.

Le combat doit être très glorieux, et démontrer la puissance des deux partis. De très puissants charmes de défense seront *a priori* utilisés dès le premier round, ce qui devrait avoir des effets nets sur les lieux. Lors de l'affrontement, à cause des coups, projections, tirs et explosions de quintessence et appels de quintessence des élus (n'oubliez d'ailleurs pas que même la sorcellerie du premier cercle est ravageuse, rien qu'à l'incantation), la pierre devrait se fendre, être soumise à des impacts créant des cratères, les impacts des lames s'entrechoquant éjecter les blocs de roche aux alentours... De plus, les colonnes, gargouilles du temple, ainsi que les parois rocheuses devraient être propices à de nombreuses cascades.

Le combat devrait se solder par la retraite des pjs, sans perte de part et d'autre, et les pjs (comme les abyssaux) s'en tirer pour certains vaincus et nettement blessés. Les pjs doivent comprendre qu'ils sont de force égale, et ne pas vouloir en terminer tout de suite. Les abyssaux s'en rendront compte également et se resteront auprès de leur sanctuaire, sans chercher à les poursuivre après avoir déclamé qu'il finiront avec les pjs la prochaine fois en leur montrant cette fois leur véritable puissance...

Les abyssaux d'Œil des Sept Désespoirs :

La Répudiée Immolée, exaltée du déclin : une guerrière à la beauté merveilleuse, au corps absolument parfait et totalement révélé. La peau satinée d'une pâleur mortuaire, un visage d'ange aux yeux noirs comme la nuit et aux lèvres d'une exquise sensualité comme pétales de rose tombée, des cheveux cendres et bouclés. Elle a une démarche féline d'une grâce extraordinaire et le port d'une reine. Elle tient dans d'immenses gantelets d'acier de l'âme, une lance et bouclier monumentaux du même métal. Sur le bouclier de la taille d'une immense pavois est un crâne de taureau.

Indications de jeu : la Répudiée est une ancienne épouse d'Alath, jadis tombée au combat. Elle s'est relevée d'entre les morts grâce à ses nouveaux pouvoirs et a rejoint son Seigneur Mort, qui l'a emmené dans les ténèbres du Labyrinthe afin qu'elle se forme toujours plus au combat et à la survie. Une fois ressortie, il lui a fait commander une partie de ses troupes dans des combats épiques contre d'autres de ses frères. Une fois qu'il l'a jugé assez expérimentée, il lui a donné l'ordre d'accompagner ses frères au combat contre le dieu qui l'avait abandonné. La Répudiée est amère et cherche à se venger du monde et des dieux qui l'ont trahi et délaissé. Elle utilise les charmes de son corps, doublés de ses propres charmes (dont le charme d'apparence de la succube, la rendant encore plus irrésistible) afin subjuguier les esprits de ceux qui l'affrontent, et d'en profiter pour leur apporter la mort. Elle est une championne des Dieux Morts, portant son pouvoir noir comme une bannière, fière de ce qu'elle est. Elle est devenue fort puissante dans les arts du combat et a appris à augmenter ses capacités physiques grâce à ses charmes d'athlétisme, en les cumulant à ses charmes de mêlée. De plus, elle a appris à survivre dans le Labyrinthe en développant sa source de quintessence, pour l'augmenter toujours plus. Elle voit les solaires comme les ultimes champions et barrières de ce monde et veut à tout prix les défaire avant de les emmener, enchaînés et vaincus, devant son maître pour qu'ils payent leurs erreurs et rejoignent les véritables héros. Concernant des caractéristiques, compétences et quintessence, considérez qu'elles sont notées entre 4 et 5, avec les charmes appropriés.

Voracité de Cadavres, exalté de minuit : un immense obèse, aussi large que haut, de plus de deux mètres, totalement écorché. Les yeux sont cruels et injectés de sang. Il porte une jupe rouge sang avec des lamelles d'ossements d'ou pendent des crânes. Des muscles de ses avant-bras gros comme des jambons, émergent des chaînes d'acier de l'âme terminées par de terribles crochets (les chaînes sont emprisonnées dans son corps plein de bourrelets, et sont longues de plusieurs mètres).

Indications de jeu : ancien missionnaire immaculé mort dans le Bayou des regrets, il a repris vie avec son exaltation et a suivi les murmures qui l'ont conduit jusqu'à son maître. Ce dernier lui a enseigné la véritable histoire de ce monde, qui ne repose que sur des mensonges pour vivre. Il a ensuite erré dans les lieux de l'Outremonde, de nouveau en tant que missionnaire, pouvant enfin voir et entendre ses dieux, contrairement aux Dragons qui ne sont que des dieux mauvais et mensongers, ne prenant aucun soin de leurs élus et encore moins des habitants du monde des vivants. Il déteste ainsi ce monde impur, s'étant gorgé de la splendeur ténébreuse et de la puissance des véritables dieux. Le monde sombre et violent de l'Outremonde lui a montré la voie, et la violence est nécessaire pour absoudre un monde égaré, de même qu'une communion avec les vrais dieux –les Malféens-. Il utilise ses pouvoirs pour faire apparaître des os noirs hors de son corps (résistance) et également faire émerger de terribles tentacules de sang (il possède ainsi le dernier charme de bagarre abyssal). Lors des grandes batailles, il monte dans le guerroyeur que lui a confié son Seigneur Mort, accompagnant ainsi sa sœur du déclin au combat. Il connaît les prières et les puissants charmes de présence et représentation lui permettant de toucher au plus profond des âmes. Les solaires sont pour lui des âmes égarés dans une foi fautive et s'accrochant aux mensonges de ce monde. Il les plaint et estime qu'il est de son devoir de les amener sur le droit chemin. Les sang-dragons lui font par contre horreur, et il ne désire que débarrasser le monde de cette vermine impure. Concernant des caractéristiques, compétences et quintessence, considérez qu'elles sont notées entre 4 et 5, avec les charmes appropriés.

Arachnide d'Ombre et de Sang, exalté du jour : un homme de taille et de la stature d'un occidental, la peau partant en lambeaux, révélant des organes et entrailles pourrissantes. Il porte une armure lamellaire d'acier de l'âme gravée de grandes araignées stylisées, ainsi qu'un casque à la grecque du même métal, cachant complètement son visage, avec une crête de pics d'os en guise de plumet et une cape comme faite d'araignées grouillantes d'ossements. Il porte un arc monumental d'os et incrusté d'échardes d'acier de l'âme

Indications de jeu : ancien chasseur des lointaines Terres Charognardes, il a vu tout son village rasé lors d'un raid par des hommes bêtes, menés par un lunaire. Il n'a pas échappé au destin des siens, mais s'est vu gorgé du pouvoir des dieux morts à sa mort. Retrouvé et emmené par les abyssaux de l'Errant dans les Ténèbres, il a ensuite rejoint son maître. Celui-ci lui a servi de mentor et l'a fait garde chasse du Bayou des regrets. Il a ainsi chassé les abominations sorties du Labyrinthe qui erraient dans les sombres forêts entre les deux mondes. Il a aussi fait face à un lunaire et ses hommes-bêtes qui rôdaient autour des terres de son maître. Il a appris à être patient, toujours sur le qui-vive, à augmenter sa furtivité en appelant aux ténèbres afin de surprendre même les créatures monstrueuses issues du Labyrinthe et surtout de ne pas être découvert par elles. Il a appris à utiliser son arc à son plein potentiel, tirant ses flèches d'os de son propre corps, afin de ne jamais être à court de munitions. Il est également très vif et endurant, développant des charmes pour se déplacer des plus rapidement. Il sert de ninja à ses frères lorsque ceux-ci mènent les troupes de son maître au combat. Pour lui, le monde des vivants ne vaut rien, et n'est qu'une ombre. Il le déteste car il lui rappelle sa faiblesse passée et cherche à traquer les autres élus pour leur montrer qu'il leur est supérieur. Les solaires sont pour lui les ultimes proies, de même que les lunaires (car souvent fort anciens) et ils cherchent à les dépasser pour se prouver que toute son existence a bien un sens. Concernant des caractéristiques, compétences et quintessence, considérez qu'elles sont notées entre 4 et 5, avec les charmes appropriés.

Cauchemar du Néant exalté du point du jour : un homme fort petit et râblé, à la peau sombre et racornie garnie d'innombrables piercings d'acier de l'âme, le visage tellement creusé qu'on voit clairement son crâne. Les yeux comme deux braises enfoncées dans les orbites, les cheveux noirs crépus et presque rasés. Il est simplement revêtu d'une cape faite d'une toison d'or noir avec une tête de bélier en épaulette aux cornes d'acier de l'âme, et un simple pagne en peau écailleuse et veinée de tatouages tribaux d'argent de lune. Il a deux hachettes d'acier de l'âme, de la taille de grandes haches de bûcheron, grésillantes d'énergie noire.

Indications de jeu : ancien chamane vaudou du Bayou des Regrets (lorsque la région n'était pas encore devenue l'immense ombre-terre qu'elle est à l'époque contemporaine), il appelait déjà les esprits des morts dans ses extases mystiques de son vivant. Une nuit, une immense tribu spectrale (en fait la tribu de ses ancêtres) est apparue et a tué tout le monde, afin de les emmener tous dans l'Outremonde. Il a ainsi connu le baiser glacial de la mort de la main des spectres, ce qui a provoqué son exaltation. Révéré alors par les spectres, ils l'ont amené au Seigneur Mort, qui lui a enseigné les secrets de la nécromancie. Afin d'accroître son savoir, il lui a fait rechercher dans l'Outremonde et surtout le Labyrinthe, des sanctuaires issus des mémoires des morts ou des Malféens, où il a beaucoup appris. Il a continué à avoir des extases mystiques, avec cette fois pour source les Malféens eux même via leurs murmures. Il a donc l'esprit plongé dans les ténèbres et est très éveillé au pouvoir sombre qui coule en lui. Il est un puissant nécromancien, qui a du combattre d'autres sorciers abyssaux pour garder (pas forcément toujours avec succès) les sanctuaires où il

apprenait les arts noirs. Récemment, il a eu la révélation qu'il fallait mettre fin au monde des vivants, et a commencé à apprendre auprès de son sombre maître comment créer de terribles machines de guerre nécromantiques. Il a évidemment appris à combattre pour voyager dans le Labyrinthe et faire face aux nombreuses horreurs qui rôdent dans ces lieux obscurs. Il respecte particulièrement la Répudiée Immolée en raison de sa force et du fait qu'elle ait survécu autant de temps dans ces lieux, les armes à la main. Concernant des caractéristiques, compétences et quintessence, considérez qu'elles sont notées entre 4 et 5, avec les charmes appropriés.

Chuchotements des Profondeurs Insondables, exalté de l'ombre lunaire : un homme magnifique et blanc comme un acteur de kabuki, la peau décolorée d'un albinos, les yeux comme deux rubis hypnotiques, le visage fin et noble, les cheveux en pics comme un oursin aux aiguilles d'os. De taille moyenne, il est assez fin et délicatement musclé et a la stature et l'aura d'un prince charmant. Il porte une somptueuse toge enchantée à la romaine faite de fils d'os, aussi souple que du tissu, frappée de piécettes et de médailles d'acier de l'âme, à la ceinture pend un daiklave d'acier de l'âme à la forme d'un glaive.

Indications de jeu : ancien noble d'Épines, il a été le témoin de sa chute lors de l'attaque du Masque des Hivers. Le massacre et sa mort ont provoqué son exaltation, et une abyssale du Masque, la guerrière aventurière Lyvia (une somptueuse jeune fille aux cheveux blancs portant un immense daiklave à deux mains, une armure de satin, d'ossement gravés et de chaînes d'acier de l'âme, de la caste de minuit) l'a rapidement conduit auprès de son maître. Il a été l'hôte du Masque pendant un temps, devenant follement amoureux de l'abyssale. Le Masque l'a alors conduit à Stygia, pour qu'il rencontre son véritable seigneur, Œil des Sept Désespoirs. Toutefois, il est resté rongé par le souvenir de sa muse, et a tout fait pour obtenir de son maître de devenir un ambassadeur auprès des autres Seigneurs Morts, ce qui a bien évidemment été accordé étant donné sa caste. Il a rejoint en premier le Masque, qui l'a manipulé pour en faire également un espion à sa cause, en échange de la promesse de revoir sa bien-aimée. Il a donc rencontré de nombreux autres abyssaux, été accueillis à d'innombrables cours de puissants spectres et a même parcouru le Labyrinthe afin de passer des pactes avec les habitants des lieux. C'est donc bien plus un courtisan qu'un guerrier, encore qu'il a appris raisonnablement à manier son arme. Il utilise son regard pour hypnotiser et sa voix mielleuse pour murmurer des ordres à ses victimes grâce à ses charmes de présence et de représentation. De plus, il a appris auprès d'une puissance, en échange d'un pacte, à immerger totalement sa cible dans un cauchemar dont il est le metteur en scène (le charme spirituel de *monde illusoire*). Il est donc efficace en combat, quoiqu'il préfère rester en retrait. Les solaires ne sont pour lui que des pâles comparaisons des abyssaux et surtout des êtres qui errent sans maître dans un monde vide et sans grandeur. Il est partagé entre la volonté de les laisser à leur triste sort en guise de délicieuse vengeance vis-à-vis de ce monde, et l'honneur de les mener à son maître. Il est totalement dévoué à son Seigneur Mort, bien qu'il soit également rongé par le fait de donner des informations au Masque des Hivers, ce qui entache sa conscience. Concernant des caractéristiques, compétences et quintessence, considérez qu'elles sont notées entre 4 et 5, avec les charmes appropriés.

Partie 2

Scène 1

Après ce combat dantesque, les pjs devraient comprendre qu'ils doivent faire face à une invasion. En effet, les abyssaux préparent une route pour une armée et des machines de guerre, pas pour eux même. De plus, la route part directement vers Avant Port, dans une direction que personne ne soupçonne (aucune armée ne peut normalement venir des montagnes). Vouloir sceller l'endroit devrait également leur apparaître comme impossible, ne serait-ce que parce qu'ils ne doivent plus avoir assez de quintessence pour réaliser pareil prouesse.

Se diriger vers le centre d'Avant Port, dans la capitale, est donc le choix le plus raisonnable. De plus, le moment serait bien choisi pour approcher Alath.

Les pjs utiliseront sûrement la sorcellerie, une fois reposés et régénérés en quintessence, pour atteindre les environs de Khirighast. A noter qu'utiliser le sort *chevaucher les vents de la tempête* serait quelque peu déplacé, car les vents démoniaques causent les ravages d'une petite tornade...

Scène 2

La région, une fois descendu des plateaux et des petites montagnes, devient un territoire chaud, au climat méditerranéen, et au paysage de maquis et de garrigue. Le soleil brille en général dans un magnifique ciel bleu, avec de temps en temps des nuages portés par les vents. Le territoire est relativement vide et il y a assez peu de prédateurs. De nombreux troupeaux d'ovins paissent dans ces régions, gardés par des pâtres.

Dans les plaines ou étendues vallonnées, se trouvent d'innombrables vergers d'arbres fruitiers et d'oliviers, d'immenses et gras pâturages où paissent des bœufs magnifiques, des collines couvertes de vignobles et de champs de céréales dorées. Près des étendues agricoles, on trouve de nombreux villages, puis des villes, au style grec de pierre crayeuse, souvent fortifiés par des murs d'enceinte. Les habitants ont la peau au teint olive, les cheveux noirs et bouclés, et portent des habits dans les teintes claires ou brunes, en tuniques à jupes et manteaux.

Les pjs, particulièrement ceux versés dans les arts militaires, pourraient remarquer (un jet d'intelligence + art de la guerre, stratégie, ou savoir difficulté 3) qu'il n'y a guère de châteaux et de places fortifiées dans les régions d'où ils viennent. De plus, s'ils se mêlent à la population et qu'ils apparaissent clairement comme des étrangers, on s'étonnera de leur présence, voir les prendra pour des anathèmes s'ils affichent trop clairement des équipements d'orichalque qu'aucun mortel ne peut porter ou qui ne respectent pas le style des armures locales (non que les armures dorées posent trop de problème en ces régions, étant donné que le bronze est principalement utilisé, mais malgré tout l'orichalque est bien plus brillant que l'or et cela pourrait attirer quelque peu la suspicion, voire l'horreur...).

Scène 3

Arrivés à bonne distance de la capitale, les pjs devraient suivre les routes de terre battue ceinturées d'ornières, devenant aux abords de la métropole des routes de pavés (il paraît saugrenu d'imaginer qu'ils débarquent en pleine ville en utilisant des moyens magiques qui les ferait directement apparaître comme des anathèmes, et personne, hormis les sang-dragons, ne sont capables de faire des prodiges sans être des démons ou des dieux taureaux liés à Alath). De très nombreux petits villages, souvent autour des auberges relais apparaissent régulièrement le long des routes. Celles-ci sont empruntées par de nombreux convois, de chariots tirés par des bœufs ou chargés à dos de mulets, d'éleveurs emmenant leurs troupeaux pour les vendre, de voyageurs et de pèlerins chantant des louanges au Dieu Taureau. De plus, des patrouilles de soldats sillonnent régulièrement les routes afin d'assurer leur sécurité et d'entraîner les hommes.

Les gardes sont vêtus d'armures à la grecque de bronze, de casques à longue crête, avec de grands boucliers ronds de cuir cerclés de métal et armés de longues lances ainsi que de glaives.

Si les pjs paraissent trop étranges, ils chercheront à les questionner, probablement méfiants (encore qu'ils penseraient plus avoir à faire à des agents impériaux qu'à des anathèmes). Néanmoins, rien de trop problématique pour des solaires qui ont réussi à survivre autant de temps.

Parmi les rumeurs qui circulent entre les voyageurs (dans la Langue du Feu évidemment, mais les pjs la parlent soit directement, soit possèdent à leur actif de nombreux charmes, sorts, noyau-gemme et artefacts leur permettant d'y remédier), ils entendent parler de la prochaine fête qui aura lieu pour l'équinoxe d'été (raison pour laquelle les routes sont encore plus encombrées que d'habitude, car de nombreuses personnes désirent prendre part aux festivités) et du fait qu'Avant Port profiterai éventuellement de la faiblesse dans le Sud pour lancer une grande campagne militaire, notamment pour engloutir les Cités-Etat varanguiennes, ce qui apporterait bien sûr de nombreux esclaves à la région. On murmure également de nombreux racontars sur les anathèmes, et probablement entre autre les actes des pjs (à leur niveau, ils ont sûrement fondé un important royaume ou modifié assez profondément la géopolitique pour qu'on parle d'eux), déformés bien sûr par le fait qu'ils utiliseraient leurs pouvoirs maudits pour asservir des régions entières.

Scène 4

Ils arrivent enfin en vue de Khirighast, apercevant à l'horizon la mer et pouvant sentir les effluves marins soufflant de l'océan. Le soleil brille, comme à son habitude, haut dans le ciel et apporte une grande chaleur. Tout autour, la région est couverte de grands mas avec des pâturages abondants de bœufs gras.

Ils arrivent face à une muraille énorme et très massive, d'une cinquantaine de mètres de haut, flanquée de tours trapézoïdales. D'innombrables bannières flottent au vent, les hampes finies par des crânes de taureau

dorés. On distingue la silhouette des sentinelles sur le chemin de ronde derrière les créneaux trapézoïdaux, et surtout le scintillement des armures de bronze sous le soleil. Il y a de monumentales portes de bronze, de plus d'une vingtaine de mètres de haut et d'une demi-douzaine de mètres de large, gravée d'une immense tête de taureau.

Les portes sont grandes ouvertes même si des gardes surveillent le va et vient de la population. Etant donné le monde, les pjs peuvent facilement passer relativement inaperçus.

Une ville monumentale et tout en pente s'étend alors devant eux. La formidable cité à étage est en partie issue de l'Ancien Temps, et remplit une immense crique donnant sur un port immense en demi cercle. La ville est séparée en différents quartiers, et est essentiellement constituée de bâtiments à un étage de pierre calcaire blanchie et de toits de tuiles d'ardoise ou de terrasses. Le sol est pratiquement toujours recouvert de dalles et de pavés, plus ou moins irréguliers.

Les pjs distinguent immédiatement les édifices grandioses issus du Premier Age.

Il y a le formidable temple à colonnades d'Alath, sur les hauteurs, semblant entièrement fait de bronze et d'or, dans un style architectural d'un temple grec de la taille d'une immense cathédrale. L'édifice est un domaine céleste puissant.

Non loin se trouve le monastère des guerrières d'Alath, en immense mastaba de la taille d'un stade, d'un blanc éclatant et flanqué de gigantesques cornes d'or. Il s'agit d'un manoir de la pierre de petite puissance.

Il y a également le palais royal, au centre de la ville, dans un style crétois, apparaissant comme une construction labyrinthique à étages et à escaliers, et intégralement peint. Le majestueux bâtiment fait la taille d'une petite ville. Il se déploie en plusieurs aile, et est ouvert en d'innombrables terrasses. Il s'agit d'un ancien manoir lunaire, ayant beaucoup perdu de son pouvoir.

Près du port, on distingue l'ancien quartier impérial, dans un style asiatique avec des toits en berceau, d'où émerge une majestueuse pagode japonaise de la taille d'un formidable château fort. Il s'agit d'un manoir de l'eau de niveau moyen.

Note : personne n'utilise les noyau-gemmes des manoirs, car ceux-ci ne sont pas ou plus (pour la pagode) harmonisés. Les pjs pourraient les demander en récompense, mais des travaux doivent être effectués pour récupérer les gemmes rondes de puissances.

La population est extrêmement nombreuse (la ville compte largement le million d'habitants), et les chalands vont et viennent, encombrant les rues. Les marchands, qu'ils soient des porteurs d'eau, derrière des étals, ou à l'intérieur d'échoppes, vantent ou annoncent leurs produits en criant. Le brouhaha ambiant des discussions est permanent et l'œil est attiré par d'innombrables scènes, allant des prostituées aux balcons aux cracheurs de feu et avaleurs de sabres, en passant par les négociations parfois emportées. Se fondre dans la population est extrêmement aisé.

Scène 5

Les pjs, selon toute logique, devraient chercher à rencontrer le roi d'Avant Port, le souverain Aristomède, ou encore la chef des épouses d'Alath.

Pour cela, ils ont plusieurs possibilités :

- Ils peuvent chercher à approcher les prêtresses en allant dans le temple du dieu
- Ils peuvent attendre le commencement d'une fête et s'y illustrer assez pour être invités dans les hautes sphères du pouvoir
- Ils peuvent s'insérer dans la noblesse pour être présentés au roi
- Ils peuvent encore demander audience auprès du roi

Rencontrer les plus hautes instances du clergé est une possibilité. Entrer dans le temple principal (il y a de nombreux temples, au moins un dans chaque quartier, et les autels dédiés au Dieu Taureau sont à peu près présents à chaque coin de rue) ne pose aucun problème particulier, car tous ont droit d'aller adorer le dieu. Après la montée d'innombrables escaliers, on arrive à l'acropole, avec les sanctuaires et le temple principal, monumental. Les statues, de même que les épouses d'Alath semblent veiller et représenter le dieu plutôt que d'assurer la sécurité, car le recueillement et la prière sont les maîtres mots en ces lieux. Il n'y a d'ailleurs aucune porte (sauf celle du saint des saints, auquel seul les –grandes- prêtresses peuvent avoir accès). Les murs intérieurs sont couverts de fresques représentant des troupeaux, des batailles ou des minotaures

guerriers. Les prêtresses, visiblement les aspirantes des épouses d'Alath, expliquent à des groupes de fidèles les enseignements religieux. On trouve à l'intérieur du temple principal une fabuleuse statue représentant Alath, en ivoire et en or, d'une quinzaine de mètres de haut. L'odeur de l'encens et de la myrrhe couvre l'odeur de la foule.

Les pjs pourraient rencontrer d'importantes prêtresses en préparant une fabuleuse offrande au dieu (après tout, un solaire versé dans la création est probablement un génie, capable de réaliser une arme, armure, ou un merveilleux trésor), ce qui ne manquera pas d'attirer l'attention des religieuses. Ils pourraient alors s'attirer les bonnes grâces du clergé, et ainsi de rencontrer d'importantes personnalités en étant diplomates et persuasifs.

Ils pourraient ainsi arriver, en faisant un minimum d'efforts (pour des élus, pour des humains, cela serait tout simplement pratiquement impossible), arriver à rencontrer la chef des épouses d'Alath, Enyo. L'utilisation de charmes permettant d'ordonner à des épouses d'Alath de faire parvenir l'information qu'ils cherchent à rencontrer la grande prêtresse aide évidemment énormément et surtout accélère fondamentalement le processus.

Ils ne pourront pénétrer (à moins évidemment d'utiliser des charmes, et de pouvoir prendre l'apparence ou la place d'épouses d'Alath) dans le monastère des guerrières, interdit aux hommes sous peine de mort. Si une entrevue avec Enyo est prévue, cela ne manquera pas d'attirer l'attention, et plusieurs hauts courtisans royaux seront également présents (voire même le roi suivant les actes et la renommée récemment acquise des pjs), afin de rencontrer ces nouveaux venus merveilleux.

Les épouses d'Alath sont toutes des jeunes femmes magnifiques et athlétiques, portant un casque de bronze avec des cornes de taureau, un plastron de bronze épousant leurs formes, des jambières, de très lourds boucliers de bronze massifs, de lourdes lances. Elles portent une courte robe et une lourde cape également blanche. Tout leur équipement est finement gravé, incrusté d'or et d'ivoire.

Expliquer la situation à la guerrière est chose délicate, car elle n'est pas la chef politique, mais simplement la représentante mortelle la plus importante du dieu. En tant que tel, elle n'a pas le pouvoir de lever les armées d'Avant Port. De plus, cela pourrait être vu comme une atteinte à la souveraineté du roi. Si les pjs évitent ces faux pas diplomatiques, tout en montrant qu'ils désirent aider le dieu (et qu'ils suivent sûrement une partie de ses enseignements, étant probablement nobles et guerriers, sans être destructeurs ou cruels), ils pourront être redirigés par Enyo vers le roi pour une entrevue plus officielle.

Enyo cherchera par contre clairement à les tester (elle n'en reste pas moins une mortelle) et pourrait leur faire passer une épreuve que seuls ceux qui sont dignes peuvent réussir (une variante de l'épreuve initiatique des épouses d'Alath). Celle-ci consiste en un test de courage et de force, car il s'agit de dompter un taureau qu'elle aura elle-même choisi après avoir longuement prié le dieu pour qu'il lui accorde le choix adéquat.

Cela se passerait dans la grande arène (semblable au Colisée, avec les statues d'Aurochs guerriers en immenses ornements), avec seulement plusieurs guerrières d'Alath (vraisemblablement quelque dizaines) ainsi que la famille royale et de nombreux nobles pour spectateurs (encore que tout ce monde laisse clairement une impression de vide étant donné l'immensité des gradins).

Il est probable qu'Alath envoie directement un de ses fils divins en guise d'adversaire, sous la forme d'un immense et extraordinairement puissant taureau blanc aux cornes de bronze (ce qui sera évidemment vu comme un miracle, et qui, si le pj parvient logiquement à bout de l'épreuve, assurerait qu'ils ont les faveurs d'Alath ; encore faudrait-il éviter pour le moment aux pj de faire usage de sa quintessence externe, ils seraient encore considérés comme des anathèmes, et l'apparition d'un Auroch guerrier vu comme la volonté d'Alath de débarrasser la sainte cité d'une telle engeance)

Enyo : une femme superbe et athlétique, aux cheveux assez courts, cuivrés et frisés, formant comme un casque. Les yeux de biche noirs, au regard pourtant inflexible et volontaire, le visage en rondeurs féminines et les lèvres pulpeuses. Elle porte une armure antique de bronze poli, couverte de bas reliefs de batailles et de bovidés couvertes de feuilles d'or. Par-dessous, une longue jupe plissée de lin blanc aux bordures filées d'or. Elle a une aura et une présence extraordinaire pour une mortelle, la séparant clairement du reste des simples mortels.

Indications de jeu : c'est essentiellement une prêtresse et une formidable guerrière, doublée d'un haut charisme. Elle est clairement à considérer comme une mortelle héroïque, et devrait pouvoir avoir 4 en mêlée et 4 en Charisme. Elle est noble, totalement dévouée au dieu, et n'agit qu'après de longues prières et méditations. Elle est assez clame, mais peut devenir vraiment impressionnante si jamais on la poussait à la

colère, dont la cause serait de l'ordre d'un terrible blasphème ou d'exactions directes contre Alath. Elle est ainsi bien plus une monastique qu'une personne importante, et possède par là même une certaine sagesse, bien qu'elle prenne régulièrement l'avis et soit généralement accompagnée des plus anciennes des épouses du dieu, afin d'écouter également leur avis, notamment auprès de la reine de temps à autre, qu'elle respecte comme son aînée. Elle ne prend guère de décisions et préfère suivre la voie séculaire que doivent suivre les épouses d'Alath depuis toujours, étant ainsi assez traditionaliste.

Participer aux fêtes pour s'y illustrer est une manière originale et très peu conventionnelle, quoique qu'efficace. Des pjs doués dans la négociation peuvent sans problème se faire accepter les dans les combats de gladiateurs et les jeux du cirque prévus lors de la fête. Après avoir démontré leurs talents de combattant en vainquant les meilleurs gladiateurs ou en faisant preuves de prouesses dans le stade (courses de char), et surtout les grandes corridas. Etant donné que personne ne les connaît, ils attireront fortement l'attention, et pourront facilement attiser la curiosité du couple royal, présent dans les loges lors des festivités. De plus, là encore, un Auroch guerrier pourrait apparaître pour faire face à un pj, ce qui attirera l'attention de tous, y compris du clergé.

Se présenter à la noblesse est la voie la plus commune, encore que les pjs devraient faire preuve de finesse : s'ils possèdent un royaume, ils sont assurément connus comme étant des anathèmes (l'Empire n'a été renvoyé que récemment et ils ont sûrement indiqué qu'il s'agit d'un royaume maudit), et se présenter comme tel risque de tourner à la chasse aux sorcières. Néanmoins, les pjs sont (ou comptent parmi eux) sûrement de formidables courtisans ou artistes, voire ont un poste important (ou des connections) dans la Guilde. Ils devraient pouvoir utiliser leurs ressources pour rencontrer la noblesse, et demander audience au couple princier.

Demander directement aux portes du palais audience est également imaginable (surtout pour des pjs comme des zéniths ou possédant quelque formidable charisme), encore qu'il s'agira pour eux de choisir avec soin les raisons de leur demande d'audience (un simple garde n'a pas l'autorité pour décider d'une entrevue royale, aussi devront ils remonter la hiérarchie de la garde prétorienne, et rapidement des intendants). Ils devraient attendre de rencontrer le roi avant de parler d'une invasion, car ils seraient sûrement traités comme des dissidents politiques des plus dangereux, et on chercherait à les jeter en prison.

Scène 6

Quel que soit le moyen, ils devraient finalement rencontrer le roi et la reine, probablement dans le palais. Celui-ci est immense, et gardé par des épouses d'Alath, ainsi que par une garde prétorienne de guerriers à la grecque. La garde est importante et postée aux portes ou bien sur les terrasses les plus accessibles, voire sur celle en hauteur qui semblent d'excellents points d'observation. Si les nobles et les serviteurs passent relativement aisément devant les gardes, les importuns sont fermement et calmement repoussés.

La salle royale est une pièce immense, au sol couvert de mosaïques (représentant des croissants de lune et de nombreux animaux) recouvertes de tapis brodés de motifs de taureaux, aux murs couverts de fresques mythologiques de style crétois, célébrant les exploits des rois d'antan et de la toute puissance d'Alath. Il y a d'innombrables courtisans, nobles et serviteurs, et un groupe de musiciens jouent une musique de fond à l'aide de lyres et de flûtes.

Tous les gens sont habillés de grandes toges blanches ou crème, souvent plissées, et décorées de liseris de métaux précieux, avec des manteaux ou robes aux couleurs chatoyantes finement brodées. Les femmes portent des coiffes relevant en général leurs cheveux, et portent plus de bijoux que les hommes.

Le roi et la reine siègent sur deux trônes, l'un datant clairement de l'Ancien temps et fait d'argent massif, avec encore les runes d'Ancien Royaume et le calendrier des phases de la lune, recouvert de peaux de taureau blanches (le roi y siège). A côté, un trône de bronze avec un crâne de taureau aux cornes couvertes de feuilles d'or. Ce deuxième trône est clairement bien moins majestueux et grandiose que celui d'argent, qui semble avoir été taillé pour quelque géant et pas du tout pour un mortel (la reine siège sur celui-ci).

Les pjs peuvent donc se présenter selon la manière qu'ils estiment la plus logique. Ils peuvent alors révéler leurs intentions et leurs mises en gardes face à une invasion prochaine de morts venant des montagnes. Cela provoquera assurément un tumulte et un concert de discussions fébriles, difficilement contenus même par le couple royal. De plus, s'ils choisissent ce moment pour se révéler en tant que solaires, ils créeront probablement un mouvement de panique.

Néanmoins, vu leurs pouvoirs, ils ont sûrement de quoi éviter que la situation ne bascule et éviter que les seigneurs appellent à la garde en utilisant leurs pouvoirs (ou même combos) de charmes de social, représentation et présence. Convaincre le roi que leur mise en garde est avérée devrait être relativement simple, encore que pour eux tous les anathèmes sont des démons, et que des guerres entre anathèmes les arrangeraient plutôt. Demander à participer aux événements, tout en épaulant et en n'étant pas les chefs militaire aura sûrement un gros impact, encore qu'ils peuvent évidemment s'attirer la méfiance de tout le monde, pensant qu'ils cherchent à les emmener dans quelque piège.

Toutefois, s'ils se sont montrés nobles, dignes et respectueux de la région, un des fils d'Alath (un Auroch guerrier) pourrait tout à fait apparaître à ce moment et déclarer que le temps des anciennes alliances pourrait reprendre avec les élus du Soeil, au nom de la volonté d'Alath. Après tout, ce dernier a tout intérêt à ce que sa région reste inviolée par les forces des morts, et aider les solaires le placerait dans une position favorable vis-à-vis du Soleil Invaincu lui-même.

Toujours est-il qu'ils devraient sortir de la salle du trône en alliés (encore qu'on leur demandera sûrement encore un minimum de discrétion pour éviter une panique généralisée dans tout Khirighast) que l'armée devrait être rassemblée. Cela prend évidemment du temps, et les pjs pourraient bien sûr vouloir l'utiliser pour chercher d'autres alliés : la raison essentielle est qu'ils devraient connaître les morts et savoir que les élus sont très efficaces, voir les seuls, à pouvoir contrôler la peur (et en premier lieu vaincre la leur) infligée aux troupes mortelles par l'apparitions de morts vivants ou de spectres, ainsi que déchirer les spectres (selon notre vision, ceux-ci sont par nature immatériels, même « matérialisés » dans Création, et seules les armes de matériaux magiques, les enchantements sur des armes ordinaires et la quintessence investie dans les coups permettent de parer les attaques ou de blesser un spectre). De plus, il devrait leur apparaître que les troupes d'Avant Port sont totalement inexpérimentées contre les morts, ce qui devrait leur apparaître comme un grave problème.

Ils devraient donc avoir l'envie de chercher d'autres alliés, et la seule force qui pourrait répondre à leurs critères est sûrement la Légion Vermillon, stationnée depuis des années à Chiaroscuro. De plus, le nom de Tepet Ejava, dite la Rosenoire, ne devrait pas leur être inconnu, et sûrement lié à ses exploits militaires.

Aristomède, roi d'Avant Port : un homme d'âge mur, les cheveux noirs et bouclés, portant la barbe elle aussi bouclée. La peau bronzée, les yeux sombres, le regard direct, il est droit et sévère. Il a un corps musclé et marqué de quelques cicatrices. Il porte une couronne d'or avec des cornes de taureau au niveau des tempes. Il porte une grande robe plissée blanche filée d'or avec un glaive d'apparaît au fourreau et un sceptre de bronze, d'ivoire et d'or, représentant le Dieu Taureau.

Indications de jeu : le seigneur de tout Avant Port est un homme droit, noble et fier, dans la droite lignée de ses ancêtres. Il est monté sur le trône à la mort de son père et a pu compter sur sa force de caractère pour continuer à gouverner un tel royaume. Comme le veut la tradition, il s'est marié avec l'ancienne chef des épouses d'Alath, lorsque celle-ci a quitté sa place en raison de son âge avancé (selon les critères de l'ordre religieux). Son honneur et sa volonté de faire respecter la tradition en suivant les lois ancestrales, tout en cherchant à rendre Avant Port plus glorieux encore en font un chef fort. C'est lui qui a pris la décision de rejeter l'Empire du saint royaume lorsque la demande des taxes devenait exorbitante. Enfin libre du joug impérial, il entend agir en grand seigneur qui laissera son nom dans l'histoire. Ayant eu une éducation correspondant à son rang, il est versé dans les arts politiques et connaît bien les lois de son pays, et a gagné un certain renom et le respect des vétérans et des anciens en prouvant sa valeur sur le champ de bataille dans sa jeunesse. Il aime profondément sa femme, qui reste sa plus grande conseillère et appui.

Pallas, reine d'Avant Port : une femme d'âge mur, à la beauté et à la jeunesse commençant à passer. Elle n'en reste pas moins une femme superbe, droite et digne, à la présence certaine. La chevelure longue, brune et bouclée coiffée en arrière, un regard vert foncé impassible, le visage presque fermé, les formes féminines mais un corps également musclé. Elle porte une robe blanche plissée simple, avec une ceinture de bronze à fermoir d'ivoire gravé d'une tête de taureau. Elle porte un glaive, qui semble bien moins d'apparat qu'une arme ayant été portée au combat.

Indications de jeu : en tant qu'ancienne maîtresse de l'ordre des épouses d'Alath, elle est fière, digne et charismatique. Elle tire sa force de l'enseignement qu'elle a reçu et est clairement l'égale de son mari, agissant en tant que tel comme une reine forte. Elle n'en reste pas moins plus réservée que son mari, ayant appris et maîtrisant la prière et la méditation. Elle reste une fervente adoratrice d'Alath et a le titre honorifique de grande prêtresse, étant surtout la voix religieuse au sein du palais, n'ayant pas véritablement sa place au temple. Elle a plus de respect que d'amour pour son mari et n'hésite pas à donner son avis en tant que reine, rôle qu'elle prend avec le plus grand sérieux comme étant son devoir. Elle a déjà donné naissance

à deux enfants, deux filles (une est une préadolescente, Hérís, l'autre est encore une petite fille, Réha), et elle sait que l'on attend d'elle qu'elle donne un héritier, mais est convaincue que c'est là la volonté d'Alath et qu'il lui accordera de faire naître au monde un fils lorsque le temps sera venu.

Partie 3

Scène 1

Les pjs devraient voyager rapidement vers Chiaroscuro, traversant les terres bien moins fertiles et bien plus désertiques des Cités-Etat varangiennes, puis les savanes, oasis et étendues sablonneuses qui séparent les régions des astrologues de celles sous la domination des delzahns, encore plus chaudes et arides.

Chiaroscuro a bien changé, et est devenu totalement une ombre-terre, avec des nuages d'un noir d'encre au dessus, et le sable se teintant peu à peu en noir tout autour. Les murailles de verre sont devenues comme de l'obsidienne, et les portes de bronze ont été remplacées par des portes d'acier noir bardées de pointes.

A bonne distance des murailles monumentales, les pjs peuvent voir un immense camp fortifié à la romaine, aux étendards à la japonaise aux mon de la famille Tepet. Le camp est ceint d'une palissade de bois et de tours de bois, monté sur un talus et entouré de fossés remplis de pieux. Près du camp militaire, un grand caravansérail est installé depuis visiblement un bon moment, aux tentes colorées d'un style touareg, avec autour des troupeaux de dromadaires et de chevaux. Aux limites de l'ombre-terre, se trouve une batterie de machines de guerre (pour la plupart des trébuchets), qui visent le port si un pj (avec un minimum de connaissances en balistique ou en machine de guerres) y fait attention. De plus, deux guerroyeurs, visiblement rafistolés, sont également présents. Il n'y a pas d'armée déployée et les machines de guerre ne sont pas utilisées. On distingue par contre les sentinelles sur le chemin de ronde, les environs sont sillonnés par des patrouilles d'éclaireurs montés sur des montures delzahns. Il y a également un grand groupe de soldats (des recrues delzahns) occupé à des exercices physiques et à quelque entraînement aux armes sous le dur soleil du Sud.

Au vu d'un immense champ d'ordure malodorant, qui doit aussi servir de latrines, on devine que le camp est installé depuis déjà un long moment.

Plus loin sur l'océan sont amarrées de nombreuses trirèmes de guerre (elles sont gardées par des hommes et par un sang-dragon, chargés de surveiller les esclaves qui travaillent à l'entretien des navires).

A moins d'avoir été assez discrets pour éviter les patrouilles montées (encore que plusieurs se soient arrêtées et que les hommes semblent jouer) ou que d'autres sont visiblement en train de chasser dans les plateaux avoisinants quelque lion (ce qui n'est donc pas si difficile), les pjs seront arrêtés et questionnés sur leur destination. Visiblement, ils ne sont pas les seuls à vouloir soit rejoindre les rangs de soldat, soit à vouloir commercer. La réponse des patrouilleurs à leur demande de rencontrer la générale sera accueillie par forces rires et plaisanteries (encore qu'aucune ne vise la générale elle-même, mais plutôt que de simples voyageurs voudraient rencontrer la Rosenoire en se pointant ainsi.) s'ils ressemblent à de simples humains. Sinon, ils seront menés avec une claire suspicion s'ils apparaissent comme clairement hors normes.

Scène 2

Leur accueil dépend donc de leur apparence et de leurs demandes. Les hommes aux remparts semblent blasés et au vu de leurs barbes, barbes de trois jours, et équipement, semblent véritablement se laisser aller au plus haut point, la plupart sont d'ailleurs crasseux. Beaucoup ressemblent clairement à des vétérans endurcis et durs, voire mauvais, beaucoup abordent cicatrices et balafres. Les manteaux normalement écarlates sont délavés, élimés et poussiéreux, les armes et armures sont patinées et striées de griffures ou d'entailles, et les pièces d'armures sont couvertes d'inscriptions, de portes bonheurs, de breloques et autres grigris. De plus, la discipline apparaît vraiment lâche, et les ordres accompagnés de commentaires, d'insultes et de plaisanteries douteuses.

S'ils demandent à rencontrer la Rosenoire (personne ne l'appelle par son vrai nom, Tepet Ejava), les hommes perdront immédiatement leur côté m'en-foutiste et paraîtront clairement aux aguets, méfiants, et les cris fuseront, qui sembleront tirer le camp entier de sa torpeur. De plus, les sang-dragons interviendront directement, pour rencontrer de tels importuns (à vous de choisir lesquels sont les plus marquants et représentatifs pour une première rencontre). Ledaal Kiba sera un de ceux qui n'apparaîtra pas visiblement

(encore qu'aux yeux aiguisés d'un pj, il puisse tout à fait être décelé), mais qui cherchera à rester dans leur dos, prêt à frapper au moindre geste déplacé ou ambiguë.

Les sang-dragons sont bien plus attentifs à des détails que ne sont les mortels. La plupart savent repérer de l'orichalque pour ce qu'est réellement le matériau magique, et de simples voyageurs portant d'extraordinaires objets précieux ou d'artefacts sont immédiatement suspect, même aux yeux des mortels (beaucoup dans la Légion Vermillon sont des criminels, plus attentifs que la plupart des gens à ce genre de détails). De plus, un groupe de « simples aventuriers » composé de personnes à la beauté, au charisme ou possédant des attributs physiques hors normes sont immédiatement classés dans la catégorie des individus louches, donc nécessairement dangereux (faes utilisant leurs tours fantasmagoriques, anathèmes ou autres calamités de ce genre). Il est probable que les pjs se retrouvent rapidement encerclés par des lanciers, commandés par plusieurs sang-dragons, s'ils laissent passer le moindre détail. De plus, les hommes de la Légion Vermillon n'ont pas besoin forcément d'hurler des ordres pour réagir, la plupart des vétérans connaissent fort bien leurs camarades et agissent rapidement s'ils sentent une menace.

Les pjs ont donc intérêt à avoir une solide raison pour pouvoir rencontrer Tepet Ejava, car les sang-dragons se montreront au mieux inquisiteurs.

La Légion Vermillon :

Cette légion, grande d'environ sept mille hommes (les chiffres varient toujours beaucoup, car elle est la moins clairement organisée des légions impériales, et n'hésite pas à enrôler les criminels des régions où elle passe et perd souvent rapidement les nouvelles recrues), est une légion de parias, de criminels et de vétérans. Les hommes sont durs, ordures et sont essentiellement des survivants, de plus, on trouve toutes les couleurs de peau et de cheveux au sein de leurs rangs. L'apparence esthétique est le moindre de leur soucis, encore qu'ils soient souvent très attachés à leurs portes bonheurs et graffitis, car souvent superstitieux. Leur équipement est entretenu comme ils le peuvent, car la plupart savent que leurs armes et armures sont leurs seules véritables alliées dans un monde qui les rejette et méprise. Tous ont un passé et des raisons d'être là, et les sang-dragons n'échappent pas à cette règle. Si cette légion est la moins disciplinée des armées impériales, il est impensable qu'elle ait survécu en raison d'un manque d'organisation, même si celui-ci lui est propre. Les hommes, bien qu'ils puissent s'injurier et se battre fréquemment, forment une famille. Ils se comprennent souvent à mots couverts ou par quelques échanges de gestes et de regards. Ils ont l'habitude qu'on les envoie dans les coins ou personne ne veut aller, et dont on espère qu'ils périront une fois pour toute. Par conséquent, survivre (et vaincre) ou mourir est le seul choix qui s'offre à eux. Tous les hommes semblent maintenant vouer une véritable foi à leur générale, qui leur a apporté des victoires de plus en plus impressionnantes, tout en se montrant assez dure pour endosser le rôle de leur commandant. La plupart lui vouent donc un respect assez extraordinaire. De plus, les sang-dragons sont bien plus leurs chefs personnels et leurs pairs que de simples gradés qui ne connaîtraient rien à leurs galères. Les autres sont donc aussi la plupart du temps forts respectés, voire craints.

Les sang-dragons :

Vice capitaine : Iselsi Shinta « Shogun », aspect de l'eau, homme noble à l'air martial et strict, de type asiatique au visage dur et sec, à la musculature d'athlète. Il est protégé d'un plastron renforcé de jade noir à la samouraï gravé d'hydres, portant deux daiklaves façon katanas. Il est parfaitement obéissant et droit, obéissant à la stricte discipline militaire et à un code d'honneur exigeant. Protecteur envers Tepet Ejava, il fait régner la discipline par son ancienneté et son charisme. Appartenant à une famille paria, il n'a jamais pu obtenir de poste conformément à ses capacités, sauf dans cette légion.

Médecin : Cynis Gijiso, aspect du bois, homme aux cheveux et favoris comme des brindilles, les yeux comme des billes de bois vernies, les traits marqués, de type asiatique, ni beau ni laid. Il porte un vieux manteau de la légion ayant perdu sa teinte écarlate, mais enchanté (il est toujours intact) et rehaussé de plaques de jade vert, un vieux katana de métal ayant visiblement beaucoup servi et semblant peu entretenu, et un arc de bois au vernis écaillé et de sculptures de jade vert formant des entrelacs végétaux. Cynique, possédant un humour grinçant, il aime donner des surnoms à tout le monde, ce qui lui attire souvent une antipathie de surface de la part des autres sang-dragons. Il a empoisonné sa femme pour une raison inconnue.

Informateur : Mnemon Tenro « Amoniac », aspect de l'eau, homme svelte et parfaitement proportionné, aux cheveux longs et noirs dégoulinant d'eau, au visage magnifique et toujours souriant, les yeux à demi clos. Il

est doucereux et apparaît très cordial, encore que fort trouble. Il est apparemment en bon terme avec tout le monde, même si tous se défient de lui. Il porte un splendide kimono impeccable et par-dessus un manteau renforcé écarlate parfaitement boutonné aux plaques de jade noires reluisantes, ainsi qu'un collier de perles de jade noir (collier de lumière purificatrice). Il triture en permanence un couteau de lancer de jade. Rejeté après avoir comploté contre son propre père.

Assassin/espion : Leedal Kiba « Courant d'air », aspect de l'air, homme asiatique, beau et sombre, aux cheveux mi-longs fins et ondulés flottants sous une légère brise qui émane de lui, un beau visage à la peau laiteuse, les yeux noirs comme un ciel d'orage. Peu loquace et solitaire, il est redoutable et silencieux comme une ombre dès qu'il commence ses missions. Il porte un keikogi et un hakama noirs, un plastron d'écailles de jade, et une grande cape presque toujours refermée, deux kukris de jade bleu passés à la ceinture. Il est suspecté d'assassinat d'une branche entière de dynastes mortels Nellens.

Pilote de guerroyeur : Cathack Nishi « Anathème », aspect du feu, femme asiatique superbe au corps de rêve, à l'air blasé (seulement excitée lors des combats) aux yeux de braise, avec une crinière de cheveux roux flamboyants vaguement ramenés en chignon, le visage (ainsi que toute une partie du corps) lacéré par de terribles griffes, tirant toujours des bouffées sur une pipe asiatique. Elle est habillée d'un kimono d'intérieur largement ouvert et porte getas, sa tenue et son attitude sont clairement celles d'une putain, et elle a un véritable langage de charretier. Elle aime à tenir tête et insulter tout le monde (sauf Tepet Ejava, qu'elle semble voire comme une adversaire et une chef), juste pour le plaisir. Elle est l'amante (actuellement) de Tept Sora. Elle pilote un guerroyeur de jade rouge avec plusieurs parties de jade d'autres couleurs lui donnant un air bigarré et rafistolé, armé d'un sabre courbe ondulé monumental à la chinoise. Ex de la Chasse, devenue indomptable et dangereuse (elle hait les anathèmes au-delà de toute raison) après un affrontement contre un lunaire qui lui a causé ces terribles blessures et tué les autres membres composants l'unité de sa Chasse.

Pilote de guerroyeur : Tepet Sora « Marcheur », aspect de l'air, homme d'âge mur, aux cheveux noirs cotonneux, à l'air dangereux, au visage fin avec léger rictus en coin, yeux durs et brillants qui donnent l'étrange impression de pleurer de l'air ; une odeur très nette d'ozone se fait sentir en sa présence. Il porte un hakama bleu nuit, et est assis dans une chaise roulante, ayant les deux jambes amputées. Dangereux, sombre, mystérieux, il ne trouve le frisson et l'étincelle de vie qu'au combat. Il pilote un guerroyeur dont plusieurs plaques de jade bleu manquent, qui semble d'ailleurs quelque peu boitiller, et manie une longue chaîne terminée par une lame énorme de katana. Renvoyé de la légion après avoir été amputé suite à des blessures aux jambes infligé par un cataphracte lors de l'invasion faerique qui a décimé plusieurs des légions Tepet, il y a de cela plus de deux siècles (la rendant alors affaiblie et méprisée par les autres maisons), il a pu devenir pilote de guerroyeur, lorsque celui-ci a été réaménagé spécialement pour lui.

Moine immaculée : Mnemon Akari « la Vierge », aspect de la terre, femme immense et bâtie comme un colosse, sans beauté aucune, aux traits carrés coupés au couteau, à la peau poussiéreuse entièrement tatouée de maximes immaculées, entièrement rasée. Elle est vêtue d'une robe immaculée, par-dessus un burnous, et manie un tetsubo monumental de jade blanc. Elle possède un air revêche et dur, toujours à marmonner des prières, elle est peu appréciée par ses compagnons. C'est une moine défroquée, pour avoir provoqué un terrible combat d'arts martiaux contre plusieurs autres moines, pas assez purs selon elle.

Maître en balistique et génie militaire : Sesus Ryujin « le Calcinateur », aspect du feu, homme âgé, plutôt grand et qui a dû être musculeux dans sa jeunesse, de type asiatique, un visage ridé à la peau très rouge et aux yeux complètement jaunes, comme embrasés de l'intérieur, il est chauve et n'a qu'une barbichette faite d'une véritable flammèche. Il aborde un air sadique et presque fou, au sourire carnassier. Il n'est heureux et attentif que lorsqu'on lui parle d'incendier quelque chose via les machines de siège. Il porte un keikogi blanc et un manteau écarlate renforcé de jade rouge simplement jeté sur une épaule, ainsi que de lourds bracelets de jade rouge garnis de poussière de rubis. Il n'est pas armé. Pyromane, il a fait complètement flambé son propre manoir.

Chef archère : V'neef Lycoris « Narcotique », aspect du bois, une femme à l'air éteint, les yeux regardant dans le vague, les cheveux lisses et verts, comme de l'herbe coiffés en deux chignons à la chinoise. Une robe à la chinoise brodée de lycoris avec un plastron de jade de jade vert gravé de vignes, un arc façon japonaise

de bambou et de sculptures de roseaux de jade vert. Hagarde à cause de ses drogues, elle peut devenir impitoyable voire cruelle en combat, lorsqu'elle ingurgite des drogues de combat. C'est Cynis Gijiso qui la fournit et lui prépare ses drogues, qu'elle apprécie beaucoup pour cette raison. Rejetée pour avoir touché à une drogue rarissime lors d'une soirée Cynis, elle en est devenue dépendante.

Chef lancier : Cathack Yatsuhiko « Cure-dent », aspect du feu, jeune homme métisse entre un noir du Sud et un asiatique, il aborde une coiffure en pétard de cheveux blonds décolorés et un léger bouc, contrastant avec sa peau aussi sombre que le charbon. Fin quoique musclé, il cherche à apparaître important et a un air quelque peu hautain, les yeux orangés au regard quelque peu méprisant. C'est un chien fou, aimant l'excitation du danger, ayant presque des tendances apparaissant suicidaires. Il est très peu apprécié par les autres, surtout par Iselsi Shinta, qui le remet fréquemment à sa place à coups d'ordres secs et cassants. Il porte une écharpe d'écailles rouges issue de quelque mystérieuse créature, est torse nu, avec des bandages sur les avants bras comme momie, son hakama comme son manteau renforcé plaque de jade rouge gravées de dragons (largement ouvert, laissant voir de solides abdominaux), sont tous deux écarlates et déchirés aux extrémités. Il manie une énorme lance de jade rouge, au manche gravé d'un interminable dragon asiatique. Il a été renvoyé de la légion Cathack à laquelle il appartenait pour insubordination.

Sorcier : Ragara Kekkai « Silence », aspect de l'eau, tout jeune homme métisse asiatique et de l'Ouest, les cheveux noirs aux reflets bleutés ramenés en queue de cheval, la peau bronzée et comme en sueur. Mince voire maigre, avec un bras en moins. Il est revêtu d'un kimono d'intérieur à la manche gauche pendante, et a la démarche traînante. Sa seule arme est un katana porté dans le dos, il ne semble pas posséder de matériau magique. L'air sombre et triste, il est complètement renfermé sur lui-même et presque autiste. Renvoyé de l'Heptagramme pour avoir invoqué un démon en première année (qui est à l'origine de la perte de son bras), ce qui a en plus causé la mort d'un autre de ses condisciples lorsque le démon a commencé à s'attaquer aux membres de l'école.

Chef épéiste : Cathack Nagatsu « Furie », aspect de la terre, homme d'âge mûr, très puissamment bâti, les cheveux noirs courts et en pics, un bandeau sur l'œil gauche. Il est recouvert d'une plaque presque complète à l'asiatique de jade blanc gravé de crabes, et porte un daiklave à deux mains gigantesque, à la lame faisant bien trois mètres de long, façon daikatana de jade blanc. Renfermé, il aime pourtant les combats mais peut devenir complètement berserk. A tué un officier sang dragon lors d'une de ses colères.

Scène 3

Les pjs devraient tout de même pouvoir rencontrer la fameuse générale. Le décor de la rencontre peut aller du cercle de lances et des autres sang-dragons commençant à brûler de quintessence, à une rencontre plus privée, sous la tente de la générale.

Inutile de préciser qu'Ejava ne sera en aucun cas seule et refusera clairement d'avoir une entrevue en tête à tête uniquement. Son vice capitaine, Iselsi Shinta, restera derrière elle, et les pjs devraient se douter que les sang-dragons dehors écouteront toute la discussion, étant donné leur perception, quitte à utiliser leurs propres charmes de conscience.

Les pjs devraient être donc très soigneux quand au choix de leurs paroles (jouez la scène essentiellement en roleplay, cela ne fera qu'augmenter la pression sur les pjs qui ne pourront pas compter sur leurs dés pour tout régler, de plus, Ejava possède ses propres charmes, donc la situation ne devrait pas se régler au simple usage d'un charme). Ejava se doute qu'ils ne sont pas des mortels ordinaires pour venir ainsi la rencontrer, car ils ne se sont sûrement pas présentés comme de simples messagers. Elle cherchera avant tout à déterminer quelle est leur nature et les écouterait parler pour rassembler le maximum d'informations sur eux (région d'origine, éducation, armement). Evidemment, si les pjs sont d'apparences fort disparates (et il y a de fortes chances que ce soit le cas), elle aura de nombreuses suppositions en tête. Elle restera de marbre et écouterait donc d'abord les raisons de leur venue, puis leur demanderait ce qu'ils sont réellement à la fin de leur discours.

Elle s'attend à ce qu'ils lui annoncent quelque chose d'exceptionnel et ne sera pas tellement surprise s'ils se déclarent être des solaires. Par contre, les autres sang-dragons interviendront immédiatement, avec l'intention de les exécuter sur le champ. Ils seront arrêtés par un ordre d'Ejava, mais resteront alors armes brandies contre les pjs jusqu'à la fin de l'entrevue. A noter que si Cathack Nishi ou Mnemon Akari sont présentes, les pjs ont intérêt à déployer toute leur présence pour ne pas être attaqués immédiatement ou à se

défendre et les maîtriser, car même un ordre d'Ejava ne pourra pas les arrêter (de plus, elle ne donnera aucun ordre de ce genre vis-à-vis d'elles, car elle voit là un bon moyen pour les pjs de prouver leur force en arrêtant leurs attaques, et ne tient pas non plus à se les mettre à dos en semblant préférer les pjs à elles).

S'ils arrivent à mentir ou à voiler la vérité (ils ont intérêt à être très bons, encore qu'Ejava ne soit pas une dame de cour capable de tout déceler, mais elle est capable de formidables déductions), ils devraient expliquer malgré tout comme ils s'y sont pris pour apprendre toutes ces informations et pour quelle puissance ou organisation ils agissent.

L'entrevue doit se dérouler comme une partie d'échec, et ils font face à un maître.

Ejava leur demandera finalement s'ils savent pourquoi elle est ici. Elle expliquera qu'elle est censée surveiller cette cité, aux mains d'un ou une chevalier mort, face à une éventuelle invasion visant l'Île Bénie. Etant donné que des forces se massent derrière les murs, mais qu'elles semblent se fortifier ou rassembler au fur et à mesure, sans pour autant déployer de flotte, et que ses adversaires sont des morts, soit donc des entités relativement immortelles et que toute perte de son côté l'affaiblirait, tout en renforçant son adversaire, elle est obligée d'attendre. De plus, les murailles de Chiaroscuro datent en grande Partie de l'Ancien Temps, et les abattre n'est pas une mince affaire, d'autant plus qu'une force est à l'œuvre et qui les protège en cas d'attaque. La Chasse Sauvage n'est jamais venue pour débarrasser les lieux du chevalier mort, aussi est elle dans une impasse.

Elle attend clairement que les pjs annoncent alors ce qu'ils ont l'intention de faire. S'ils disent qu'ils peuvent faire tomber le chevalier mort, voire en plus de cela ouvrir les portes de la ville de l'intérieur, Ejava annoncera qu'elle pourra alors prendre la ville et être libre de ses actes, c'est à dire potentiellement rejoindre Avant Port. A ce propos, elle demandera comment une région qui a rejeté l'Empire compte l'accueillir.

Capitaine : Tepet Ejava « Rosenoire », aspect du bois, jeune femme asiatique très belle, un regard émeraude exprimant une volonté de fer et une intelligence acérée, une abondante chevelure rousse emmêlée comme des racines, des lèvres comme des pétales de rose. Droite et charismatique, en général calme et posée, elle est étonnamment respectée par tout le monde et clairement considérée comme la chef incontestée. Elle porte un plastron renforcé de jade vert garni d'épines de jade blanc sur les immenses épauettes et les cuissards bombés, ainsi que des roses noires enchantées qui semblent vivre sur l'armure elle-même. Elle porte un grand daiklave façon sabre-katana de jade vert.

Indications de jeu : Ejava est une tacticienne et une commandante de génie. Elle a par contre le tord d'appartenir à une famille dédaignée et déchu, suite à une invasion faerique massive issue du Nord-Est qui a englouti plusieurs légions Tepet, environ deux siècles plus tôt (nous estimons que le Taureau du Nord est encore bien trop jeune pour avoir vaincu plusieurs légions à lui seul dans le Nord, et que le déclin de la famille Tepet remonte à bien avant son apparition). Malgré cela, elle a toujours voulu garder la tête haute et ne s'avouera jamais vaincu, car cela la briserait. Malgré sa jeunesse (elle a juste un peu plus de cinquante ans), sa volonté et son talent apparaissent fort gênants aux autres maisons, qui profitent de la situation des Tepet pour ne pas avoir un adversaire supplémentaire dans la course au trône. Ejava s'est donc vu confier la pire des légions, avec l'aspiration des autres maisons de la voir disparaître ainsi que cette légion méprisée. A la surprise de tous, elle a commencé à remporter des victoires, et à faire parler d'elle. Elle a continué à avoir été envoyé dans des régions plus difficiles les unes que les autres, et à s'en sortir. Afin de noyer cette jeune prodige devenant de plus en plus renommée, on l'a assigné à une place où elle ne risquait pas de briller, afin de noyer les rumeurs ses exploits. Elle se retrouve donc dans une situation où elle ne peut plus compter sur l'aide impériale, mais sera écrasée si elle se rebelle, car elle est pour le moment sans aucun allié. Ejava n'est ni la meilleure des combattantes, ni la meilleure et la plus charismatique des généraux. Elle est par contre, chose plus rare, une formidable tacticienne dotée d'une intellect extraordinaire doublé d'une force d'âme à toute épreuve. De plus, son ambition et son intelligence la pousse à utiliser au mieux les ressources dont elle dispose, et pour elle, des anathèmes ne sont rien de plus (et rien de moins !) que des machines de guerre formidables qu'elle compte bien utiliser pour lui assurer ses victoires, même si elle sait qu'elle joue avec le feu.

Scène 4

Les pjs auraient donc à se débarrasser de la présence abyssale au sein de Chiaroscuro.

Y aller la nuit serait très dangereux. En effet, la cité devient celle de l'Outremonde, ayant pratiquement la grandeur de ce qu'elle était à l'Ancien Temps, grouillante de millions de spectres occupés à leurs tâches séculaires, et des innombrables sentinelles apparaissant aux remparts. Etrangement, ils n'ont pas cherché à attaquer, mais se sont défendus avec leurs puissantes machines de guerre et flèches lors de l'envoi de troupes. De plus, de la sorcellerie est visiblement utilisée étant donné les tempêtes noires et les nexus d'ombre qui se lèvent au dessus de la cité au lever de la nuit, ce qui dure à chaque fois plus d'une heure.

A leur niveau, les pjs auront beaucoup de mal pour faire face aux légions spectrales, sans compter que nombre de spectres sont très anciens, voire de l'Ancien Temps, donc puissants. De plus, beaucoup de spectres sentent la quintessence des vivants, et étant donné la puissance des pjs, ils rayonnent comme des phares de lumière à leurs yeux (sauf probablement la nuit, ou un pj également très versé dans les arts de la discrétion, qui possède sûrement des charmes pour masquer son aura aux yeux des entités spirituelles).

Le jour, c'est une toute autre affaire. Il n'y a que des rangées de zombies (les anciens soldats delzahns) qui surveillent les remparts, tels des statues. Ils sont très nombreux néanmoins, mais servent visiblement de force de dissuasion.

Entrer dans la ville de jour est donc fort simple pour des élus de ce niveau.

- Ils peuvent soit escalader les remparts, de plus d'une centaine de mètres de haut, et de verre essentiellement lisse ; celui-ci est d'ailleurs devenu sombre et a maintenant des reflets déformants, comme si les pjs apparaissaient spectraux ou cadavériques. quoique passer par les déchirures des parois de verre, simplement reconstruits de muraille de pierre, qui montent bien moins haut que ceux de verre (environ à mi hauteur) est bien plus aisé. Ils doivent par contre faire face aux sentinelles zombies séchés par le soleil équipés de plastrons de cuir craquelés renforcés de clous de verre et armés de cimenterres patinés aux gardes piquetées de gemmes de verre. Bondir par les toits et les terrasses est chose aisée, et les zombies n'auront aucun moyen de les suivre (plusieurs tomberont même stupidement en essayant de les suivre)
- Ils peuvent encore passer par le port en y entrant par la nage. Ils devront alors contourner les digues-murailles flanquées de tours, pour atteindre ensuite les pontons ou les quais de pierre. Quelques horreurs invoquées ou relevées par la nécromancie hantent les eaux –genre des dragons des rivières ou des krakens- avec soit des pouvoirs d'arcanos, soit des améliorations et renforcements d'os, de métal noir et de verre sombre, suivant les horreurs.

Ils peuvent découvrir une immense cité abandonnée et vide de toute vie. Les habitations en terrasses de pierre sont noircies, et les immenses tours ou flèches qui filent vers les cieux, atteignant des hauteurs vertigineuses, souvent déchirées (parfois en coupes nettes ou en dents de scie, de grandes déchirures les zèbrent fréquemment, signes de batailles fabuleuses) sont devenues maintenant de verre fumé voire d'obsidienne. Le sable commence à s'installer en couche dans les rues et les jardins suspendus n'ont encore qu'une végétation noircie menaçant de tomber en poussière à chaque instant.

La métropole est néanmoins en partie en reconstruction. Les innombrables zombies (un demi million, tous les morts n'ont pas été relevés) sont occupés à des travaux titanesques, tirant infatigablement d'énormes blocs de pierre ou parois de verre, et qui ne feront absolument pas attention à la présence des pjs (encore que rien n'oblige le Conteur à dévoiler trop ouvertement cet aspect), par contre, ils se défendront (en groupe) si on les attaque, et lentement, les masses de zombies arrêteront leur activité et convergeront vers les pjs pour les mettre en pièce (ce sont des zombies, ils sont donc lents, sans aucune intelligence, mais ils peuvent sentir la chair vivante).

Les pjs devraient noter que les reconstructions des quartiers ne touchent que les parties de la ville où se trouvent les manoirs, soit de formidables tours ou des palais à coupoles. Le reste des serviteurs amènent des matériaux au centre de la ville, toujours en ruine.

Scène 5

Au centre de ces ruines, des échafaudages entourent visiblement une tour ou autre construction du même genre, d'une centaine de mètres de haut (il s'agit en fait d'un golem nécromantique, fait d'ossements et aux articulations de tendons, à l'ossature de pierre, et le corps recouvert de verre noir, qui est bientôt achevé après toute ces années). Tout autour, les matériaux sont taillés et gravés de runes, mais il y a également

d'immenses tas d'ossements, qui doivent regrouper des milliers de cadavres. Étrangement, il n'y a aucun flux de quintessence ténébreuse qui fluctue vers ce lieu.

Un espace libre est présent face à la construction, au milieu d'un gigantesque pentacle (de la taille d'un terrain d'arène), fait de sang frais et brillant comme des fils de rubis. Au milieu, en méditation, la petite silhouette d'un abyssale (elle déploie son esprit dans les zombies afin de leur faire effectuer les bons travaux), gardée par un immense lion d'acier de l'âme.

Celui-ci rugira à l'approche des pjs (il leur est pratiquement impossible d'échapper à son flair) et Labyrinthe des Esprits Egarés sortira alors de sa transe, curieuse et visiblement enjouée.

De façon enfantine, elle leur souhaitera la bienvenue et leur demandera qui ils sont, mais semblera vite craintive s'il elle découvre qu'ils sont des solaires.

Si on la questionne, elle répondra qu'elle prépare une grande surprise à la demande du Premier Lion Abandonné (des pjs attentifs et sociables pourraient remarquer qu'elle ne prononce le nom du Seigneur Mort qu'avec angoisse). Si on lui demande de partir, elle semblera devenir triste, et commencera à sangloter, disant qu'elle ne peut pas abandonner une tâche commandée par le Seigneur Mort, car il la punirait.

Si les pjs l'attaquent, elle relèvera la tête, les joues striées de larmes de sang, le regard flamboyant, et hurlera que tout le monde lui veut du mal alors qu'elle n'a rien fait qui le mérite. Elle révélera alors toute la puissance de son aura, devenant sombre et terrible.

Malgré l'aide de son lion d'acier de l'âme, elle n'a sûrement pas le pouvoir de faire face à un cercle à elle seule. Sa sécurité est en revanche la priorité de l'entité léonine, qui n'hésitera pas à l'emporter avec elle avant de disparaître (un équivalent de *retour rapide chez soi*).

Le combat devrait être relativement court, mais montrer un minimum la puissance de leur adversaire si elle se laisse emporter par la haine et son côté obscur.

Labyrinthe des Esprits Egarés, exaltée du point du jour : une adolescente fort jolie quoique sombre, les yeux comme deux rubis au regard pétillant, les cheveux rouge sang assez longs et coulant librement, un visage encore enfantin dans son pâle visage. Son corps, aux formes encore peu féminines, est recouvert d'un plastron renforcé d'acier de l'âme rehaussé de mosaïques de pierres du Labyrinthe dessinant des crânes à la façon aztèque. Elle porte une grande cape noire comme la nuit filée de striures blanchâtres dessinant des labyrinthes, ainsi qu'un daiklave à la forme d'un macana (arme aztèque constituée d'une massue avec des dents formant un double tranchant comme une épée). Elle porte également les noyau-gemme des manoirs de la cité (entre 2 et 3, tous des manoirs abyssaux), dont un de niveau 5. Elle est accompagnée par un immense lion d'acier de l'âme, à la crinière de lames. Il s'agit du sombre équivalent d'un *lion céleste*, qui est le gardien (plutôt que le familier) de l'abyssale.

Indications de jeu : c'est encore une jeune fille au caractère assez enfantin. Elle est issue de terres lointaines et a été tuée lors d'une révolte de son pays contre l'Empire. Un de ses frères abyssaux, au service du Lion, l'a alors trouvée et amenée devant son terrible maître. Elle craint son terrifiant seigneur, et fait tout pour ne jamais manquer à sa tâche, afin de ne jamais le décevoir. Elle le voit comme un père terrible, avec qui elle n'a droit à aucune erreur. Elle cherche donc à réussir pleinement sa mission, et fait tout pour être joyeuse et gaie, dans ce monde pourtant sombre. Elle apparaît en général comme innocente et candide, quoiqu'elle puisse fondre en larmes si on la traite avec cruauté, avant que la partie la plus sombre enfouie au fond d'elle-même ne surgisse et n'agisse avec une terrible rancœur. Elle devrait donc apparaître comme un personnage tragique et complexe, non comme une simple ennemie facilement terrassable, et la vaincre ou la repousser devrait attirer la pitié des pjs. Les solaires lui apparaissent comme des lointains frères, qui lui veulent étrangement souvent du mal, alors qu'elle agit toujours de son mieux.

Elle a néanmoins dû subir l'entraînement personnel du Lion, ainsi que l'épreuve du Labyrinthe, et possède une formidable puissance nécromantique, encore qu'elle n'aime pas cet aspect d'elle-même et fait tout pour l'enfouir au fond d'elle-même. Elle doit apprendre à créer de terribles armes de combat, et fait tout pour rendre sa tâche plus commode, gravant finement ses créations, de la même manière qu'une petite fille broderait ses vêtements de motifs, pour les rendre plus beaux. Elle est particulièrement habile pour se défendre si on l'attaque, et utilisera ses charmes de scène —et surtout celui de parade, voire de contre-attaque— en combo, avant de commencer un combat à la sorcellerie nécromantique (elle est au moins une sorcière du second cercle). Concernant des caractéristiques, compétences et quintessence, considérez qu'elles sont notées entre 4 et 5, avec les charmes appropriés.

Elle a par contre toujours plusieurs sorts lancés sur elle (des équivalents de *peau de bronze*, et autres sorts de protection), car elle sait qu'elle n'est pas à l'abri d'une tentative d'assassinat de la part des sang-dragons. De plus, comme elle est à l'intérieur d'une ombre-terre, la dépense de quintessence ne lui pose aucun souci.

Note : le Premier Lion Abandonné ne compte en fait pas attaquer l'Île Bénie via Chiaroscuro, mais il en profite pour que tous les regards soient braqués sur la ville. Il prépare (ou est en train de mener) une campagne visant à écraser les Linthas, pour attaquer l'Île Bénie du Sud-Ouest, donc d'une région inattendue. Par conséquent, il n'a y aucun de ses spectres guerriers en ville, juste son abyssale. De plus, il est confiant sur le fait que personne n'attaquera cette place, en raison du simple fait que c'est une ombre-terre. Il ne peut évidemment pas prévoir les actes des pjs, qui n'appartiennent pas à cette région. Toutefois, il y a de fortes chances qu'ils ne les oublient pas.

Scène 6

Les zombies deviendront alors de simples créatures attirées par la faim des chairs des vivants, et tous ceux dans les environs chercheront à dévorer les pjs.

Les pjs pourraient alors facilement en profiter pour faire retraite (battre un zombie à la course est pratiquement à la portée d'un enfant...), ouvrir les portes de la ville (les zombies sont trop stupides pour penser à refermer les portes, mais les fantômes le feront), et laisser la Légion Vermillon nettoyer la ville.

Evidemment, cela prendra du temps (une bonne semaine), étant donné le nombre de morts-vivants errants. Ejava ne laissera pas ses troupes entrer en ville. Elle laissera seulement ses éclaireurs montés entrer, attirer les zombies à la porte ouverte (quelqu'un la rouvrira à chaque lever de soleil), pour les exterminer à coups de projectiles des machines de guerre et de nuées de flèches, tous enflammés, tandis que ses lanciers se positionneront en demi-cercle pour empaler les restes rampants des zombies.

Les pjs peuvent en profiter pour faire ce qu'ils veulent, même si détruire le gigantesque golem serait la meilleure chose à accomplir. Il leur faudra pour cela user de sorcellerie (après tout, Labyrinthe a utilisé d'innombrables sortilèges pour enchanter sa création), et de force brute. Cela prendra nécessairement du temps et beaucoup d'énergie (laissez les pjs comprendre qu'une création de ce genre serait une plaie pour ce monde).

Inutile de dire que s'ils ont réussi à mentir sur leur identité, leurs actes pourraient facilement les compromettre.

Partie 4

Scène 1

Une fois cette tâche terminée, la légion embarquera alors pour Avant Port. Les pjs ont intérêt à en appeler aux élémentaire du vent et de l'eau, afin d'accélérer le voyage de la flotte, grâce à des vents et des courants favorables (à moins qu'ils n'usent de la sorcellerie céleste pour des effets encore plus important).

Ils ont de plus intérêt, s'ils n'ont pas auparavant prévenu les seigneurs d'Avant Port de leurs intentions, à avertir le royaume de l'arrivée d'alliés. Sinon, les trirèmes de la Légion Vermillon risquent d'être accueillies à coup de machines de guerre lançant des traits et autres projectiles enflammés.

Les négociations de l'aide d'une telle force risquent d'être délicates, mais devraient réussir. De puissants charmes de présence ou de social feront facilement oublier un temps l'origine de leurs alliés. De plus, ils peuvent jouer sur le fait que la légion est elle-même rejetée par l'Empire. En même temps, ils doivent répondre du fait qu'une légion sans honneur n'a pas la place auprès de forces bénies du dieu de la guerre, qui demande honneur et courage à ses fidèles.

Si Tepet Ejava participe aux négociations, elle se montrera dure et claire, sur le fait que les forces d'Avant Port n'ont pas combattu encore les morts, et qu'ils risquent de subir une dure défaite, ce qui renforcerait d'autant plus les forces de leurs ennemis. Ils ne doivent pas concevoir une guerre normale, et elle est présente pour remporter la victoire. Son attitude peut facilement faire pencher les avis en sa faveur, car elle est noble, droite et fière, en cela assez semblable aux guerrières d'Alath, mais son côté direct et dur, et surtout critique, aura tendance à jouer en sa défaveur.

Aux pjs d'aplanir les différents et d'argumenter en faveur du fait qu'ils regroupent des forces fort différentes, mais complémentaires, et que l'alliance vaut mieux que la désunion face à un ennemi aussi dangereux.

Réussir finalement à rassembler les esprits devrait véritablement leur apparaître comme une nouvelle victoire, et des pjs diplomates et sociables comme l'éclipse devraient vraiment briller en de tels moments.

Scène 2

Les forces de la Légion Vermillon devraient donc débarquer et voyager à marche forcée pour rejoindre le rassemblement des forces d'Avant Port, qui couvre une région entière de tentes, de bannières et d'enclos à bestiaux. La région est fort vallonnée et on distingue au loin les chaînes de montagne de roche après les étendues de hauts plateaux escarpés.

Les forces royales sont composées d'environ 300 000 hommes (considéré comme des soldats), dont 10 000 épouses d'Alath (des élites), et munies d'un mois de ravitaillement, sans compter les civils emmenés avec les armées, les serviteurs et les esclaves. De plus, de nombreux taureaux de combat sont parqués dans des enclos près du campement de tentes blanches des épouses d'Alath.

Note historique : ces chiffres correspondent à l'équivalent du total des troupes autour de Vercingétorix, qui formèrent la coalition gauloise lors du siège d'Alesia.

L'état major est composé du roi Aristomède, de ses conseillers militaires (une dizaine, tous des nobles, vétérans de nombreuses batailles et commandants leurs propres troupes, quoique tous des humains, et un sang-dragon sans caste, Archidamos, sang-dragon du feu, fils d'un dynaste impérial et d'une épouse d'Alath, métisse asiatique et méditerranéen, les cheveux noirs longs aux mèches très ondulées comme des flammes, la peau aux reflets comme du métal flamboyant, portant une armure complète de bronze) et de la chef des guerrières d'Alath, Enyo. Tepet Ejava, accompagnée de Iselsi Shinta participent également aux réunions stratégiques, de même que les pjs sont également conviés en tant que conseillers.

La route a été repérée à quelque dizaine des kilomètres, émergeant dans des régions plus planes. Elle a été repérée par des éleveurs suite à des tempêtes successives au même endroit (les pjs peuvent en déduire que les abyssaux ont accéléré leurs créations, au prix de la discrétion).

Les décisions sont de fortifier les lignes de défense et de rester en régiments les plus serrés possibles pour éviter toute percée de la part de l'ennemi.

Scène 3

Les préparatifs durent quelques jours, puis les éclaireurs (qui peuvent être les pjs) repèrent les rangs interminables de l'armée ennemie, un matin où le soleil est presque voilé derrière de nombreux nuages.

Celle-ci est grande de 150 000 squelettes polis, dans des armures lamellaires sombres à la romaine avec pavois et lances, marchant tous d'une seul et même pas, chaque régiment portant d'immenses bannières sombres aux runes de feu d'un vert maladif, ces même régiments sont menés par de grandes silhouettes d'environ trois mètres, aux masques et immenses épauettes d'acier de l'âme, portant de grandes robes noires de prêtres et armés d'immenses faux (des némésissaires dans des corps de combat). De plus, des géants squelettes armés d'armes de la taille de celles utilisées par les guerroyeurs, des squelettes d'immenses animaux (lézards tyrans, mastodontes de la taille d'*oliphants*) caparaçonnés portent sur leurs dos des palanquins servant de socles à de terribles machines de guerre, sans compter des chaînes d'échines squelettiques innombrables accompagnent l'armée. Enfin, et ce qui est le plus terrifiant, une immense armure à l'aspect d'un varan-dragon, d'environ cinquante mètres de haut, et de plus de cent mètres de long, entièrement recouvert d'acier de l'âme, sert d'arrière garde. (Note : pour ceux qui apprécient la création originelle, ce qui n'est pas mon cas, il s'agirait d'un *Thousand Forged Dragon* ; pour ma part, il s'agit plus d'un fantastique golem d'os recouvert de plaques d'acier de l'âme, animé par la nécromancie et utilisant un noyau-gemme comme cœur)

Aucun abyssal n'accompagne les rangs squelettiques, ce qui devrait inquiéter les pjs sur le fait qu'il doit y avoir autre chose de prévu par Œil des Sept Désespoirs.

Note historique : ces chiffres correspondent au nombre de morts dans les rangs des gaulois lors de la bataille d'Alesia.

Etant donné le nombre, la terre tremble sous les pas cadencés des squelettes. Ceux-ci, de même que tout l'armée, semblent entièrement appartenir à quelque maître marionnettiste. La peur étreint évidemment le cœur des soldats mortels (ni les guerrières d'Alath, ni ceux de la Légion Vermillon), mais la différence apparente de force joue en faveur des mortels.

De plus, une immense clameur retentit lorsqu'une trentaine d'Aurochs guerriers blancs, protégés par de grandes armures de bronze et d'or, portant d'énormes boucliers ronds et de formidables lances, apparaissent devant les rangs de l'armée mortelle, signifiant qu'Alath protège la région en envoyant de ses fils.

Les phalanges mortelles font face aux formations en tortue des guerriers morts-vivants, les volées de flèches sifflent, répondant aux tirs des machines de guerre (plusieurs des machines de guerre nécromantiques lancent des crânes hurlant, infligeant la terreur dans le cœur des mortels, et explosant en feu grégeois d'un vert maladif et surnaturel). Les rangs s'affrontent et s'entrechoquent, les guerriers bovidés et les guerroyeurs font face aux némésissaires et aux géants squelettes, les sang-dragons s'embrasent de quintessence et déploient leurs auras sur les régiments entiers des soldats de la Légion vermillon.

Face à la magie élémentaire, les bannières maudites relèvent les squelettes et les mortels tombés au combat.

Les pjs, pour leur part, devraient avoir un adversaire à leur mesure : le golem draconique.

Le combat devrait être épique, mais les pjs devraient s'en sortir indemnes, encore que les souffles de vapeurs et de flammes sulfureuses devraient engloutir des rangs entiers de troupes.

L'adversaire est plus présent pour que les pjs déploient toute leur puissance et montrent leur grandeur en des cascades mémorables, sur fond d'immense bataille.

Concernant sa puissance, prenez la base d'un dragon (dieu élémentaire), et poussez loin la Force et la Vigueur d'une telle créature ; sans compter son encaissement, celui d'un guerroyeur au minimum.

A noter que la possession d'un guerroyeur par les pjs devrait permettre un combat d'autant plus titanesque.

Note : vous pouvez jouer sur un côté assez dramatique, en faisant comprendre aux pjs qu'ils doivent frapper le monstre au cœur, et qu'il est invulnérable sinon, trop bien protégé par des plaques énormes de matériau magique. Une des possibilités est de bondir directement dans la gueule du dragon, en étant assez résistant pour ne pas brûler sous l'effet des flammes maudites (Vigueur + résistance difficulté 5+, 5A/5L par round), et d'arracher le noyau-gemme de son emplacement au cœur du corps du golem, sachant que les os à l'intérieur pourraient s'animer et que des mains griffues pourraient chercher à agripper le corps étranger.

Par contre, que les pjs comptent bien la quintessence et les points de volonté dépensés. Selon les plans du Seigneur Mort, cet adversaire est juste là pour les affaiblir, et permettre aux abyssaux de les capturer pour les mener à lui.

N'oubliez pas qu'en une situation aussi stressante qu'une bataille, les pjs ne regagneront pas de quintessence, hormis via leurs noyau-gemme.

La bataille devrait s'achever avec une grande victoire de la part des mortels, encore que des pertes impressionnantes, car les morts-vivants n'ont aucune psychologie, donc ne se replieront jamais, et se battront jusqu'à la fin.

Le champ de bataille devrait être jonché de milliers de cadavres et de blessés, de tous les squelettes, de nuées de corbeaux charognards, et les hurlements ou gémissements des agonisants devraient également imprimer un certain impact dans le cœur des pjs et leur rappeler les réalités de la guerre.

Scène 4

Les mortels commencent à fêter la victoire, alors que la Légion Vermillon semble clairement rester sur ses positions, quoi que les hommes puissent enfin se reposer.

Tepet Ejava insistera pour rassembler l'état major au plus tôt, afin de signaler qu'à son goût, la véritable bataille n'a pas eu lieu, et que la nuit pourrait bien être encore plus sanglante.

Ses dires sont accueillis assez peu d'enthousiasme, mais les pjs devraient assez connaître les morts pour savoir qu'elle est probablement dans le vrai.

Les troupes se retranchent pour la plupart dans leurs camps. Pourtant, des occultistes (surtout le crépuscule ou le zénith du groupe), devraient sentir que, la nuit venue, une ombre s'approche, encore que ce soit plus un pressentiment.

A moins que les pjs ne soient envoyés en éclaireurs, personne ne pourra alerter les armées (en effet, Arachnide d'Ombre et de Sang se charge de leur apporter une mort rapide et silencieuse) de la sortie d'un guerroyeur d'acier de l'âme et des abyssaux.

Si les pjs utilisent des charmes comme vision de l'immatériel, ils verront alors le véritable danger.

Scène 5

La vraie bataille vient en effet la nuit. Une brume fantomatique se lève, et en émerge une armée blanchâtre de 600 000 spectres guerriers, équipés en guerriers à la romaine. De plus, un guerroyeur d'acier de l'âme (piloté par Voracité de Cadavres), composé de plaques gravées de danses macabres et aux articulations faites de chaînes, armé de lames de faux pendant à chaque extrémité d'un immense chaîne, fait son apparition, en même temps que les quatre autres abyssaux.

Tous les spectres sont intangibles (faculté naturelle selon moi, mais pouvant être expliqué par un sort du Vide lancé par le Seigneur Mort et les fantômes sont également bénis par un autre sort du Vide pour pouvoir arpenter Création).

Note historique : ce chiffre est l'équivalent de la deuxième « Grande Armée » napoléonienne lors de l'invasion de la Russie

L'armée d'outre-tombe attend que tous les mortels s'équipent dans la peur et forment des rangs tremblants. Les abyssaux libèrent leur résonance, ce qui a pour effet de faire que le champ de bataille commence à devenir une ombre-terre, le sang jaillissant en geysers écarlates, les os se réduisant en poussière, des hurlements d'outre-tombe résonnant en échos glaçant les sang.

Les abyssaux ont besoin de la terreur en plus des morts pour créer une ombre-terre, c'est la raison pour laquelle ils agissent avec tant de pompe (de plus, plusieurs trouveraient dommage de ne pas en profiter pour montrer aux malheureux vivants la grandeur de l'Outremonde).

Répondant à ce qui semble être une situation complètement désespérée, apparaissent soudain dans un concert de beuglements et de sonneries de cors, 300 Guerriers Taureaux qui forment la garde prétorienne d'Alath en personne.

Alath a une aura formidable et clairement divine, balayant la peur dans tous les cœurs et gonflant ceux-ci d'un courage sans borne, tout en affermissant les corps fatigués. Il poussera un formidable mugissement qui couvrira toute la région, et toutes les armes des mortels pourraient se garnir soudain d'un pompon magique, leur permettant de frapper les spectres. Par contre, les armures et bouclier ne sont pas bénis, et ne serviront à rien contre les coups des spectres... Au choix du Conteur de décider si la bénédiction d'Alath vise également la Légion Vermillon ou non.

La bataille ne manquera pas moins d'être épique et difficile, ne serait-ce que suivant la différence du nombre (deux à trois fois plus nombreux pour les morts, qui bénéficient en plus de l'avantage d'être des spectres, donc possédant des arcanos, les rendant comme des brumes). Les sang-dragons bondiront au combat, leurs armes brûlantes de feux élémentaires, et leurs coups créant des gerbes de flammes, des éclairs, des bourrasques, des geysers d'eau ou appelant à des ronces. Les Aurochs guerriers ne seront également pas en reste, utilisant leurs cornes aussi bien que leurs lances pour enfoncer les rangs de leurs ennemis.

Les pjs devraient donc pouvoir affronter leurs frères sombres. Le combat doit être glorieux et les abyssaux comme les pjs utilisant leurs plus puissants coups (et les habituelles répliques bien senties) créant des gerbes de quintessence noires ou dorées, et des pluies d'étincelles lors des parades ou des coups ricochant sur les armures. Le terrain devrait être une fois de plus mis à mal, les coups faisant reculer l'adversaire sur une dizaine de mètres et créant des impacts à chaque parade. De plus, les restes du champ de bataille (hampes de lances, bannières, débris d'armes et armures...) devraient pouvoir donner aux pjs des idées de cascades impressionnantes ou des descriptions originales.

La bataille devrait décider des vainqueurs et des vaincus, mais si les abyssaux remportent le combat, cela veut dire qu'ils ont toutes les chances d'emmener les pjs jusqu'à leur Seigneur Mort, et qu'ils deviennent des abyssaux, car il n'y a aucune raison qu'un Seigneur Mort laisse repartir de tels héros sans les asservir.

Si les abyssaux perdent, ils chercheront à se replier (quitte à utiliser des artifices comme des noyau-gemmes ou des artefacts), et leur armée se dématérialisera et tous repartiront par la porte par laquelle ils sont venus.

Il est par contre pensable qu'une ombre-terre se forme malgré tout sur des terres qui ont vu autant de gens mourir.

Alath, dieu majeur de la guerre du Sud : le dieu est un géant musculeux de près de six mètres, au corps herculéen couvert d'un cuir blanc et soyeux, à tête de taureau magnifique et noble, aux cornes d'or pur. Il est armé d'un arc à sa mesure, fait de cornes de taureau d'une taille monumentale, le tout strié d'or. Il porte un plastron d'or, aux gravures racontant ses batailles et exploits et une immense cape à pompons flotte derrière lui.

Indications de jeu : Alath est là pour montrer qu'il n'a aucune envie de voir sa région bénie disparaître, et que les dieux peuvent intervenir tout de même dans le monde (les Incarnas n'ont pas besoin de le faire, ils ont leurs élus). Concernant sa puissance et ses pouvoirs, libre au Conteur de plutôt décrire les tirs du dieu devenant des volées de flèches, faisant preuve d'une vitesse divine, et surtout, présents pour donner assez de courage à son armée pour résister, croire en lui, et donc lui apporter assez de puissance pour réaliser ses prouesses.

Développements ultérieurs :

Ces deux batailles devraient avoir causé de lourdes pertes (au conteur de décider qui survit ou non) du côté des vivants, et avoir des conséquences importantes, au moins pour Avant Port, voir pour le Sud entier. Après tout, les solaires ont épaulé une région et un dieu majeur est apparu. De plus, la position de la Légion Vermillon devrait sûrement basculer au sein de l'Empire, et être répudiée officiellement. Il y a alors de fortes chances que la Rosenoire propose d'accompagner les pjs vers d'autres campagnes militaires, ou vers leurs domaines. De plus, la menace des morts vis-à-vis de Création ne pourra être ignorée bien longtemps après une pareille bataille.

Les solaires, s'ils sont victorieux, devraient être acceptés en tant que héros réincarnés (ce qu'ils sont après tout), au moins à Avant Port et bénéficier du soutien de la région, comptant le roi et la chef des épouses d'Alath parmi leurs soutiens. Dorénavant, de nouvelles légendes commenceront à courir sur eux. Les forces du Bayou resteront alors tranquilles, au moins un moment (le temps de se réorganiser) et lanceront des attaques vers d'autres directions. Ils pourraient recevoir en cadeaux les noyau-gemme des manoirs de Khirighast, voire d'Avant Port (après tout, personne d'autre ne les utilise).

Ils devraient également faire quelque chose contre le temple noir.

S'ils sont emmenés dans les ténèbres, Œil des Sept Désespoirs pourrait fort devenir un des Seigneurs Morts des plus importants, car comptant dès lors sur autant de chevaliers morts (et aussi puissants !). Le Masque des Hivers ne restera pas longtemps inactif, d'autant plus que son frère découvrira à coup sûr qu'il est au cœur de manigances visant à le faire choir (mais qui manipule qui, c'est une autre histoire...).

Les pjs, par leurs actes, ont de plus attirés sur eux le regard du Premier Lion Abandonné, qui ne les oubliera ni ne leur pardonnera pas.

En espérant que ce scénario vous aura plu.

Il comporte donc essentiellement des ressources présentant le Sud et particulièrement Avant Port, ainsi que des armées qui se déploient en provenance des ombres-terres.

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.

