

Ballade nordique

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

Le niveau de puissance du scénario est donc bas, des élus entre 2 et 3 en quintessence, avec moins d'une vingtaine de charmes à leur disposition, éventuellement de la sorcellerie. A noter qu'un mage peut entraîner certains changements dans le scénario, qui seront indiqués. Un groupe composé d'un cercle complet est typiquement visé par ce scénario, qui doit être adapté pour mettre en scène les différents élus, ou réadapté suivant le groupe. Les pjs pourraient avoir des artefacts, noyau-gemmes, mais ils devraient être sans ressources (ils sont des parias, des chassés, des anathèmes en sorte), et le mieux seraient qu'ils n'aient rien retrouvé et ignore même ce qu'est le métal magique affilié aux solaires (après tout, ce matériaux est rarissime, pourquoi en auraient t'ils avant de le récupérer en jeu ?). Ils devraient ignorer les secrets du monde, et rester encore sur leurs incertitudes et doutes personnels. Le scénario ne regorge pas de fiches de caractéristiques. Il s'agit en effet moins de proposer des chiffres, que de proposer une histoire à raconter. De plus, le niveau de la partie et des adversaires dépend du nombre et de l'orientation des pjs. Si vous avez une table avec tous les pjs ayant des capacités et charmes de combat (ce qui paraît le plus probable), n'hésitez pas à en rajouter. Plus ce sera grandiose, plus ce sera marquant.

Synopsis :

Les élus arrivent à la ville nordique de Cherack, sachant qu'ils sont chassés par une Chasse qui a peu de retard sur eux. Ils ont reçu un message d'un mystérieux personnage (un sidéral de la faction or) qui leur dit de venir à la ville lointaine de Foyer Adamantin. Après la longue traversée (*a priori* à pied), durant laquelle ils rencontreront une lunaire, ils arriveront à Maison de Glace. Ils doivent tout faire pour rester discrets, et doivent prendre le seul moyen de transport pour aller à cette ville : un navire volant haslanti. On leur a dit qu'ils trouveraient ce qu'ils cherchent, mais qu'ils doivent se débrouiller par eux même (après tout, seuls les survivants sont intéressants pour la faction or, ceux qui meurent directement ou sont incapable d'agir par eux même n'intéressent pas les sidéraux, ce voyage est donc aussi un test) les moyens de voyager. S'ils pourront compter sur une pilote (en la personne d'une sang dragon plus que particulière), ils devront aussi chasser une abyssale qui fait des siennes, afin non seulement se débarrasser de la menace qu'elle représente, mais en plus de récupérer la prime sur sa tête. Le message indique qu'arrivés à leur destination, un contact les rejoindra et qu'il les mènera vers des secrets oubliés et une puissance qui attend encore qu'on vienne la réclamer. En fait, il s'agit de partir, par la suite, sur la piste d'une mine d'orichalque dans la cité.

Partie 1

Scène 1

Le voyage en mer touche à sa fin. Les cotes nordiques du Seuil sont en vue à l'horizon. Le navire (à définir suivant l'endroit où il a été pris, ce peut être une jonque, une yole, un drakkar, un galion, une galère...) vous emmène à la cité de Cherack, le port baleinier le plus célèbre du Nord, comme prévu à l'embarquement par le mystérieux commanditaire qui a

affrété le navire. Ce commanditaire, que le capitaine (encore une fois à définir suivant son origine géographique, culturelle, et le navire qu'il commande, il devrait être sûrement méfiant, maugréant que les femmes éventuelles à bord apportent le mauvais œil, et surtout particulièrement hostile si il entrevoit quoi que ce soit sur leur véritable nature d'élus) ne connaît pas, vous avait laissé un message, déposé mystérieusement devant votre porte avant votre départ précipité.

Celui-ci, protégé par un tube de métal couvert de runes (de protection et d'invulnérabilité), portait un étrange sceau de glace (représentant une constellation), qui a fondu lorsque un des solaires l'a pris en main.

« Vous êtes d'ores et déjà chassés. Si vous désirez rester vivants face aux tueurs impériaux, commencez dès à présent votre voyage vers la lointaine cité de Foyer Adamantin. Pour y arriver, vous devrez monter sur un navire volant haslant, donc trouver quelqu'un qui accepte votre présence. Les apparences sont trompeuses, soyez toujours sur vos gardes, mais ce qui paraît un ennemi peut se révéler un allié. Restez discrets et soyez plus intelligents que les chasseurs qui vous traquent. Montez sur le premier navire qui part pour la cité de Cherack, votre point d'arrivée dans le Nord.

Je sais que le Soleil Invaincu est votre dieu et que sa bénédiction vous accompagne. Je suis votre espoir, mais ce secret serait dangereux si il était divulgué, par conséquent vous devez suivre ces indications. »

Le message s'est embrasé dès qu'il a fini d'être lu. Avec un groupe composé de plusieurs personnages, au moins un devrait savoir lire. Le message est écrit dans la langue parlée par le lecteur. Si d'aventure aucun des personnages ne savait lire, alors ils auront un rêve suivant le même genre de principe, comme si ils déchiffraient un message dans les constellations.

Ce souvenir n'est qu'un souvenir, face à la côte se dessinant de plus en plus nettement, et aux nombreuses voiles qui parsèment l'horizon. La ville se dessine, grossissant en même temps que l'horizon. Une des cités monumentales qui existent en ce monde. Une cité couvrant des kilomètres. Une cité dont le palais forteresse, servant également de phare qui se découpe sur les hauteurs surplombant la ville doit dater de l'Ancien temps, vu sa grandeur et sa magnificence.

Le port semble s'étendre sur tout l'espace de la cité. Certains pontons de pierre sont gigantesques, mais ils sont rares. L'essentiel est composé de pontons de bois, ou sont amarrés des navires divers, allant du drakkar, à la jonque, même si l'essentiel reste des navires de pêcheurs ou des chaloupes de baleiniers. D'immenses espaces sont réservés aux docks, entrecoupés de chantiers et d'immenses bâtiments de pierre, donnant directement sur la baie, reliés à l'eau par des rampes de pierre assez colossales, souvent couvertes de trainées sanglantes (les bâtiments où on désosse et décarcasse les baleines). Les innombrables maisons de bois, aux toits de tuiles, et aux colombages blancs d'os ou d'ivoire se répandent à perte de vue, les cheminées de pierre ajustées fumantes de panaches de fumée blanchâtre. La ville monte vers une colline surplombant la cité, où se dresse le manoir. Une construction de pierre qui monte bien plus haut qu'une cathédrale (plus d'une centaine de mètres au minimum) s'y dresse. Le bâtiment est un mélange de cathédrale avec ses innombrables flèches, mais aussi assez massif, comme un château de la Renaissance, aux tours rondes et toits coniques de tuiles. Des myriades de bannières flottent au vent, et les fenêtres sont entourées de frontons d'ivoire, le blanc cassant avec la pierre gris-bleutée. La plus haute tour brille en permanence d'un rayon de feu balayant l'horizon, selon un principe inconnu, probablement magique, vu son importance. (c'est un manoir fort puissant)

La population est assez typique du Nord, les individus assez grands, les hommes barbus et souvent virils, les cheveux vont du roux au blond en passant par toutes les teintes de châtain. Les vêtements sont lourds de fourrure par-dessus la laine formant des braies à carreau ou des tuniques en toile. Les gardes sont les seuls à porter visiblement des armes, encore que

l'essentiel de la population masculine porte des lames allant du couteau au glaive. Ils portent des casques de bronze façon viking, de lourds boucliers d'ossements blanc mêlé au bois, des armures de cuir de baleine (cloutées pour les commandants) avec des cottes d'écailles de bronze sur le torse, des lances et de longues lames au fourreau ou des haches passées à la ceinture.

Scène 2

Les pjs accostent, et le capitaine se charge des formalités. On pourrait les regarder avec réserve, si ils sont clairement étrangers. N'oubliez pas que la langue parlée est celle du nord ! Les rues (mélange de terre battue et de pavés) sont sales, sentent le poisson, en raison des nombreux marchés près du port, les étendues sont d'abord couvertes de filets à sécher ou à raccommorder. La ville est populeuse, il y a de très nombreuses échoppes aux enseignes de bois ou d'ivoire. Le style est très moyenâgeux, avec au centre des rues des rigoles chargeant les déchets, les ruelles étroites en dépotoirs, les chiens et chats errants et les mouettes, les enfants sales jouant et/ou volant, et surtout les badauds, travaillant et à leurs activités. La garde est présente en groupe de trois à six hommes et surveille. Mais la cité est énorme, et les quartiers sont plus ou moins sales, pauvres, riches, marchands.

La cité est en émoi. Plusieurs affrontements forts récents ont eu lieu (il y a quelques semaines) contre les troupes d'un anathème, que l'on surnomme le Taureau du Nord. On dit qu'il aurait rassemblé des tribus entières de sauvages (les Marcheurs sur Glace) et qu'il a affronté en de grandes batailles sanglantes les troupes de Cherack. Néanmoins, l'arrivée de la saison froide l'a forcé à faire retraite (les dieux savent où), et on craint son retour. On dit que la famille royale a fait appel à l'Empire pour faire face à cet adversaire démoniaque. On dit que la Guilde a perdu plusieurs de ses caravanes à cause de ses attaques.

Les pjs pourraient en apprendre un peu plus, mais les questions sont fort mal perçues, et ils seront rapidement soupçonnés. Si on s'aperçoit qu'ils portent de l'orichalque (si les pjs sont assez stupides pour en porter visiblement), alors on fera appel à la garde, menée par des sang dragons de la famille royale. Si ils sont assez rusés, ou que le diplomate joue finement, ils pourraient apprendre que l'on soupçonne que l'anathème n'est pas seul, et que la légion à qui on fait appel est de la famille Tepet, puisque le roi s'est marié à une représentante de cette famille pour alliance politique (ceci s'est passé bien avant la disparition de l'Impératrice il y a plusieurs dizaines d'années). On murmure aussi que de terribles individus (un ou plusieurs,) parcourent habillés de noirs, solitaires, les plaines froides et venteuses du Nord, apportant la terreur et la mort, encore qu'on ne sache pas si ce sont des membres du beau peuple... ou pire, des anathèmes. Il(s) vien(nen)t la nuit venue, montant leur(s) coursier noir comme la nuit, et on dit qu'il(s) sont parfois accompagné d'être qui ne devraient pas être sur ce monde. Les pjs pourraient être avisés de faire leurs provisions pour le voyage. Plus ils sont voyants et attirent l'attention, plus on se méfiera d'eux ou les remarquera (une guilde de voleurs –des individus encapuchonnés de vêtements sombre-, la garde, ou des badauds leur jetant de regards torves, de biais, ou crachant pour conjurer le mauvais sort sont autant d'éléments pour attiser la méfiance des joueurs). Ils ne devraient avoir rien à craindre, mais comprendre que plus on les remarque, plus ils peuvent être chassés par la suite. Si une bande de gros bras se fait battre aisément par un seul homme (le guerrier du groupe ?...), les rumeurs pourront circuler.

Les pjs devraient néanmoins arriver aux porte de la ville (après plusieurs heures de marche, vu l'importance de la cité, voir une bonne journée, avec une nuit passée dans une taverne locale à boire de l'hydromel et manger de la viande de baleine -la spécialité locale- ou un steak de thon...) sans encombres, passer les murailles de pierres ajustées et de palissade de bois, parsemées de miradors et tours de guets garnies de lourdes machines de guerre. Les va et viens sont nombreux, il y a énormément de chariots tirés par des yeddims transportant des

troncs de bois équarris venant de l'extérieur, ainsi que de nombreux chasseurs, trappeurs et agriculteurs mais une population conséquente part vers l'extérieur.

La garde vérifie les allées et venues, du haut des remparts et de dehors de la caserne située juste après les remparts dans la ville. Toutefois, aucune question n'est posée, si les pjs apparaissent comme « normaux ».

Scène 3

L'extérieur de la ville est fait de pépinières de conifères, abattus et équarris dans des camps de bucherons (penser à des bucherons canadiens dans un style viking). Les collines sont plus réservées aux cultures et à l'élevage (beaucoup de yeddims) et les bâtisses de bois sont sur les hauteurs pour prévenir de toute attaque. L'immense route de terre avec pour le moment des ornières sillonne le paysage, serpentant entre les collines et les bois, qui remplacent bientôt les pépinières.

Le voyage commence donc. Les pjs devraient voyager à pied ou à cheval, à moins que l'un d'entre eux soit sorcier et possède le sort de tornade (très pratique par ailleurs). Toutefois, l'usage de magie devrait être prohibé près d'yeux locaux. Rappelez-vous que le moindre sort terrestre provoque une décharge majeure de puissance. Les vents chargés de sable et de rouille de ce sort soufflent en hurlant, et une tornade se crée.

Pour le voyage, décrivez les immenses étendues sauvages, les restes de champs de batailles (ossements, débris d'armes et d'armures brisés, tertres, crains, et pourquoi pas d'éventuelles marques étranges de choses ayant émergé de terre, de glyphes tracées avec du sang, de cranes empilés ou disposés les uns contre les autres en cercles ou pentacles... bref, le passage d'un ou plusieurs abyssaux). Les étendues sauvages sont des landes, des taïgas, de la toundra, des montagnes aux neiges éternelles, des glaciers, des lacs toujours en partie gelés, mais aussi de nombreuses forêts, dont des forêts gelées. Les voyages se font sur des jours et des jours, à travers ce qui devient bientôt des chemins, puis juste des sentiers, et enfin plus rien. Aux pjs de faire le nécessaire pour se nourrir, pour passer la nuit (avec les hurlements des loups au loin).

Les menaces sont diverses. Il peut y avoir des bandes de pillards marcheurs sur glace (qui ne devraient pas représenter de véritables menaces), autrement dit des chasseurs de type Inuits (plutôt petits, la peau café au lait, des yeux noirs bridés, les cheveux fins et noirs), armés de lances, harpons et autres armes d'os, de bois, et de lames de métal martelées (ce qui doit rester rare et de qualité des plus primitives). Ils attaquent en bandes (pensez à une bande d'environ une vingtaine au minimum), en embuscade, montés éventuellement sur des animaux totems (pourquoi pas un groupe de chasseurs montés sur des caribous). Il devrait y en avoir peu, car la plupart des marcheurs sur glace ont rejoints le Taureau du Nord (ensuite, il est imaginable que ce soit justement une bande affiliée à ce solaire seigneur de guerre qui soit envoyé en éclaireur et cherchant à attaquer des individus venant du sud). Une bande typique devrait être rapidement terrifiée par la puissance d'un anathème, et horrifiée si un des pjs montre quelque signe visible de puissance (arc de quintessence dans un coup, parade aidée par un rai de flammes dorées...ou plus simplement les flammes de l'anima d'un solaire, sans parler de l'éventuel pouvoir d'un aube). Les bêtes sauvages sont imaginables, surtout pour montrer aux pjs qu'ils jouent des élus des dieux, donc qu'ils n'ont absolument rien à craindre de tels dangers. Ces adversaires sont de type extra, présents pour montrer combien les personnages sont puissants, ils ne devraient même pas avoir à utiliser leurs charmes (un cinq représente un maître ! il ne faut pas l'oublier !). Le froid devrait être mis en scène, avec du brouillard glacial au lever du jour, des tempêtes de grêle, le ciel gris avec un pâle soleil, par contre il ne devrait être dangereux uniquement si les joueurs ne font aucun effort pour s'en protéger (de simples fourrures suffisent, sans parler des charmes, mais vous pouvez sévir si vos aventuriers se croient tout permis... ou sont déconnectés de l'ambiance de la partie).

Scène 4

Avant la pleine lune (n'insistez pas sur ce point, mais déclarez qu'au fur et à mesure du voyage, la lune croit de plus en plus), les aventuriers se sentiront épiés. Ils sont dans une lande désolée, de collines balayées par les vents, avec quelques buissons et herbes rases. Ils verront une barrière, faite d'un pique de bois couverte de runes, aux innombrables petits crânes de lapins runiques et d'entrelacs qui s'entrechoquent comme des moulins à prières asiatiques. Au bout de cette pique, un lourd crâne de caribou aux bois immenses où sont accrochés des flutes en os sifflant dans le vent. Pourtant, aucune menace n'est à voir à l'horizon, et tout ennemi se verrait de loin. Il y a de nombreux trous et les lièvres sont ici légions, remplaçant les lemmings. Tous ces petits yeux observent les pjs qui traversent ces terres désolées. Pourtant, ils pourront sentir une étrange impression émanant de la terre. De temps en temps, des cailloux sont aussi brillants et luisant que si ils étaient mouillés, et des chemins de graviers semblent faits de petites pierres avec des pépites argentées (rien que du toc et une espèce d'illusion visuelle)

A la pleine lune, tous les lièvres sortent et semblent observer les pjs, de la même manière que des sphinxs, ce qui donne un côté mystérieux, presque religieux... et surtout anormal. Une silhouette apparait. Une jeune fille, juste sortie de l'adolescence, d'une beauté absolument époustouflante, en un mot parfaite. Une peau blanche à la toison évanescence blanchâtre, une immense chevelure tombant jusqu'au sol blanche, un visage d'ange aux yeux noirs immenses, un nez retroussé, des lèvres très fines, mais des oreilles de lièvre blanc dépassent de sa chevelure. Une frêle créature délicate et exquise, qui semble ne pas pouvoir tenir la lance monumentale d'un argent comme liquide dont elle se sert comme d'un bâton de marche ou d'un bâton à prière. La lance est formée par un manche, puis un cercle comme un cerceau avec d'innombrables anneaux teintants passés dans cette boucle, qui finie vers le haut en une longue pique fuselée. La lance fait dans les quatre mètre de hauts, la pique faisant pratiquement un mètre de long. La jeune fille est habillée de simples fourrures de lièvres blancs cousues les unes aux autres comme une grande robe de prêtresse, fermée par une boucle d'argent liquide au niveau de la gorge. Ce même argent court entre les muscles (absents) de son corps, en arabesques mystiques étonnantes, de tatouages mystérieux. Elle possède une étrange présence, comme si elle ne vivait pas complètement dans ce monde, une démarche presque bondissante comme une danseuse de ballet.

La lunaire, Godasyo, (puisque c'en est une), est une élue de la caste des sans lune. Une sage, encore jeune, mais une lunaire. Elle n'apprécie que modérément que l'on entre sur son territoire et elle est manifestée pour chasser les intrus de sa retraite (elle est ici pour construire un sanctuaire/manoir lunaire). Néanmoins, elle n'est pas « primaire », et si elle est encore jeune, elle connaît sa force. Il s'agit de décider quel genre d'épreuve elle peut leur faire passer. Les énigmes reflèteraient bien son côté étrange et mystique (ensuite, des pjs brutaux ne seraient pas sensibles à ce genre de « duels » et elle est tout sauf stupide et irréaliste), mais elle peut également se battre, avec la grâce d'une ballerine et semblant véritablement danser, Luna rayonnant et luisant dans les cieus au dessus d'elle. Pour cela, elle utilise sa forme de combat, aux pattes arquées à l'envers fines de lièvre, une toison blanche couvrant son corps, la tête devenant celle d'un lièvre, et les muscles fuselés sont maintenant visible, roulant sous la peau.

Elle n'est ni brutale ni sanguinaire, et le duel devrait plus se régler au premier sang. La lunaire est farouche, mais ne cherchera pas à résister à un groupe d'élus. Elle fuira et utilisera ses dons pour se transformer (en lièvre, pouvant se terrer dans les galeries de terriers).

L'idée est de faire découvrir une lunaire (pour la première fois ou une lunaire différente des habituels primitifs sauvages et barbares). Elle pourrait en plus répondre aux questions des pjs (après tout, c'est une sage), mais reste sur sa réserve, particulièrement si on cherche à la

séduire. Par contre, elle demandera quelque chose en échange. Si d'aventure un des pjs a été son conjoint à l'ancien temps (c'est imaginable, même si toute rencontre avec un lunaire ne doit pas correspondre à ce genre d'histoires passées concernant leurs incarnations), elle pourra demander à ce qu'il revienne. Sinon, elle pourrait bien leur demander (si ils déclarent aller vers Foyer Adamantin) de retrouver un artefact d'argent de lune ou une idée de développement de scénario ou campagne.

- *Indications de jeu* : Godasyo est jeune. Elle devrait avoir donc une compétence de mêlée environnant 3, éventuellement une spécialité (sa lance) à 1. Sa lance est une simple lance artefact d'argent de lune. Elle se base presque uniquement sur la dextérité, donc l'esquive, la vitesse et des coups rapides et fluides (donnez des charmes type frappe excellente, des défenses gratuites et augmentant l'initiative. Vu son totem, elle doit être pratiquement imbattable à la course, et n'hésitera pas à se replier. Sa forme de combat est donc centrée sur des dons de vitesse, course, mais aussi perception). Elle n'est pas encore assez âgée pour être une sorcière, mais est une sage, avec de l'occultisme et du savoir (3 ou 4 points de compétence). De plus, elle est fort perceptive (elle devrait dépasser 5 dans cette caractéristique avec les dons de sa forme de combat). Vu sa jeunesse mais sa caste, elle devrait avoir 3 en quintessence.

Scène 5

Après un voyage qui devrait apparaître long, répétitif, et presque sécurisant aux joueurs, ils devraient entrer sur les terres des haslantis. La neige commence à apparaître fréquemment en plaques, et d'immenses glaciers engoncés dans le creux de montagnes. Le Nord commence à prendre tout son pouvoir et le froid devient plus important à mesure qu'ils montent vers le Pole Élémentaire de l'Air. Des souffles d'air amenant la neige et les grêlons, ou simplement un air glacial deviennent plus réguliers, balayant le paysage et ses arbres courbés dans le sens du vent, les rares buissons et lichens. Les animaux sont bien plus laineux ici (bœufs musqués, mammoths, mais aussi les lemmings et les harfangs) et souvent en troupeaux. Les haslantis sont aperçus. Que ce soit un navire suivant quelque mystérieux courant aérien (n'oubliez pas que ces notions physiques, si elles ne sont pas inconnues, sont difficilement compréhensibles pour des individus n'ayant pas une grande intelligence et encore moins si ils ignorent tout de la culture haslanti), ou encore des postes frontières avec de grands cerf-volants (avec parfois des guetteurs accrochés aux planeurs), postes frontières qui sont souvent de grandes tours de guet de bois avec des plateformes au plus haut, comme un donjon avec souvent un village ou quelque ville autour, protégée par des palissades de bois et quelque muret de pierre.

L'essentiel des habitations sont souterraines et émergent en sorte d'igloos ou de dômes de terre. Il y a de très nombreux fils avec des écharpes colorées prenant le vent, marquant l'attachement de cette culture aux vents et à l'air.

Les hommes sont blonds platines le plus généralement, ou les cheveux même tirant vers le blanc, la peau très pâle. Ils sont grands et assez longilignes. Ils sont habillés chaudement, les fourrures sont très présentes et la peau travaillée ou le cuir servent essentiellement à la facture des habits. Ils ont souvent de longues capuches pointues flottant dans le vent, de longues capes et manteaux amples claquant sous les souffles d'air. Le métal est par contre souvent utilisé, même si le bois est le plus courant, ainsi que l'os. Les femmes ont les cheveux particulièrement longs et laissés libres et portent souvent de grandes robes portées les unes sur les autres. Ils sont fiers mais pas franchement hostiles aux étrangers, car ont l'habitude du commerce, avec la Guilde ou même l'Empire. Toutefois, ils ont également entendu parler des convois de la Guilde attaqués et se montrent soupçonneux.

Partie 2

Scène 1

Il n'y a guère de route que la grande voie marchande utilisée par la Guilde, mais nombre de villages ou petites villes fortifiées sont présentes. Dans les plaines venteuses, les étendues désertiques sont la norme. Toutefois, on distingue au loin que sur les plus hautes collines ou sur des contreforts montagneux, des espaces de grandes plateformes servent d'aires d'atterrissage aux navires volants. Ces espaces servent également de point d'observation et ceux qui chercheraient à voyager hors des voies marchandes sont rapidement interpellés par des groupes de gardes. Aux pjs d'être discrets s'ils ne veulent pas d'ennuis avec les bastions haslantis. Les gardes sont des arbalétriers (les seuls en ce monde ! les pjs ont peu de chances de connaître une telle arme !), ils connaissent bien le terrain et ont les meilleurs points d'observation. Ils restent néanmoins humains.

Scène 2

La cité de Maison de Glace s'étend bientôt à l'horizon. Elle est située au bord d'une falaise face à la mer, qui en ce début de saison froide commence à amener les icebergs. Les voiles des catamarans haslantis pourraient être vues si les pjs pouvaient voir au bord de cette immense falaise qui devient la ligne d'horizon. La cité est elle aussi gigantesque et son étrangeté ne peut que provenir de l'ancien temps. La cité semble entièrement faite de métal rouillé. Elle ressemble de loin à un œuf dont la coquille se serait brisée au tiers, révélant l'intérieur, qui devait monter semble-t'il jusqu'au sommet de cette sorte d'œuf. La cité ressemble à une termitière (avec les proportions d'une termitière pour des humains, donc colossale) de métal rouillé, avec d'immenses plateformes au plus haut. Elle ressemble néanmoins à une ruine défiant l'imagination. La muraille est fendillée et rouillée, presque complètement ocre, et d'innombrables poutrelles de pierre et de bois semblent aider à soutenir la cité, ou émerger tels des ossements. (la cité est un manoir puissant et une ruine). D'immenses colonnes de fumée s'échappent de cheminées qui semblent être des hauts fourneaux gigantesques.

D'innombrables fanions et écharpes chatoyantes flottent dans le vent. Tout semble pourtant abandonné, hormis les gardes sur les remparts (qui montent généralement à une bonne vingtaine de mètres), regroupés en grappes près des braséros. Ils portent du métal, par-dessus les fourrures et le cuir. Leur équipement comporte un casque avec des queues de loup accrochées, une armure de cuir cloutée sur les lourdes épaisseurs de fourrures, des arbalètes et des lames au fourreau. Les portes sont réduites à une seule, qui sépare l'immense voie qui mène à la ville et cette dernière. La porte est assez énorme, mais le haut de la porte est une arche qui semble avoir été ajoutée bien après le premier Age, et si celle-ci est grande (une dizaine de mètres de haut), de bois clouté, elle devait être bien plus majestueuse à l'ancien temps.

La garde surveille l'entrée de la ville aussi à terre, regroupée autour de plusieurs baraquements de bois, ce qui montre que la cité ne doit pas être souvent attaquée. Ils poseront des questions et les visiteurs devront montrer patte blanche.

Scène 3

Une fois entrés, les pjs sillonneront la ville, qui s'enfonce en des ruelles très étroites et montant sur de nombreux étages. La ville est un dédale de ruelle, de passerelles, des ponts de cordes avec des rubans qui y sont attachés, des escaliers très nombreux, ou des couloirs qui plongent dans les profondeurs de la cité. Les habitants sortent peu et seulement fort couverts, se référant aux panneaux indicateurs et aux enseignes au dessus des portes. Rapidement, une sensation de claustrophobie pourrait venir aux pjs, ou de vertige (n'exagérez pas, ce sont des élus tout de même ! ces sensations ne devraient pas être grand chose) lorsque les escaliers longent les parois, avec le vide au dessous.

Les quelques habitants qui sont au dehors de la ville (ils sont nombreux, mais face à l'énorme cité, on en croise peu par rue) et se dépêchent de passer d'un endroit à un autre à cause du froid glacial pourraient les renseigner. Il faut monter vers le haut pour trouver les services de la guilde des transports volants.

Les pjs arrivent vers ce qui sert de capitainerie ou de siège de la guilde des transports volants, un grand bâtiment de métal, qui devait être un temple avant vu les colonnades et le fronton majestueux, bien que la rouille entache cette majesté. L'intérieur, après un « sas » de plusieurs portes de bois renforcées de fourrures pour empêcher le froid de rentrer. Pourtant une fois véritablement rentré à l'intérieur, il fait bon, de grandes cheminées flamboient à l'intérieur. L'intérieur est des plus cossus, les tapisseries et boiseries sont splendides et des nombreuses personnes vont et viennent, affairées à tout un tas d'affaires, des parchemins roulés sous les bras. Il y a des gardes, habillés juste de cuir renforcé de plaques métalliques et portant des arbalètes avec de lourdes lames de baillonnettes comme des lames de sabre. On leur dira que depuis quelques temps, plus aucun navire en tente maintenant d'aller jusqu'à la cité. En effet, les capitaines reçoivent des menaces et tous les navires qui tentent d'y aller s'écrasent en mer, chutant des cieux. La Guilde a d'ailleurs offert une prime pour quiconque mettrait un terme à ces attentats et menaces. On leur dira qu'en plus personne n'accueille ainsi des étrangers sur un navire haslant.

Scène 4

Le siège de la Guilde est un bâtiment des plus imposants. Par contre, il est situé à la limite du petit quartier impérial, situé dans les environs, puisque les lieux de pouvoirs sont au sommet de la ville. Des légionnaires impériaux, portant leurs manteaux renforcés gris au grand pentacle écarlate, les plaques de métal frappées de ce pentacle, patrouillent. Ils sont couverts de lourdes capes de fourrure, mais les pavois au symbole peint du pentacle écarlate sont bien visibles. Ils portent des lances, et des épées-haches en fourreau à la ceinture. Leur type asiatique se démarque clairement du reste de la population. Pourtant, le froid les atteint autant et ils préfèrent rester autour des grands braséros plutôt que de fouiller un quartier dont la sécurité est assurée par la simple mention de l'Empire. Les quelques sang dragons dans la ville ont en plus autre chose à faire, et si l'un d'entre eux pourrait parcourir les environs, à moins que les pjs ne se montrent hostiles, portent clairement des armes ou équipement d'élus et n'aient pas une attitude qui paraît respectueuse ou soumise, ils ne risquent pas grand-chose. Qu'ils se méfient néanmoins : les sang dragons ont beau être souvent seigneuriaux, ils sont tout sauf stupides, et ont bien plus de chances de remarquer des traits hors normes (beauté surhumaine, agilité incroyable, stature démesurée...) plutôt que les autres, et eux savent souvent bien plus à quoi s'en tenir, même si les anathèmes restent légendaires.

Le siège de la Guilde est une grande bâtisse qui semble en étages à colombage, aux murs métalliques et aux boiseries remplacées par la pierre. De grandes bannières pendantes, aux couleurs de la Guilde (noir avec le symbole d'un mon ou pièce de monnaie doré). Des mercenaires à l'air dur gardent dehors, regroupés autour de grands braseros. Différentes affiches en parchemin annoncent une récompense assez colossale pour une silhouette encapuchonnée. A l'intérieur après l'habituel « sas » anti froid, tout respire le luxe, avec les tapisseries couvertes de pièces d'or, les livrées des esclaves, les grandes toges des personnages de l'organisation. On rencontre même quelques rares sang divins en ces lieux, habillés encore plus richement que les autres. On leur répétera l'essentiel de ce qu'ils savent déjà. Un mystérieux personnage dans l'ombre menace les voyages vers Foyer Adamantin, et provoque nul ne sait comment le naufrage des navires volants. Sa tête est mise à prix par conséquent, mais les meilleurs chasseurs de primes ont pour l'instant échoué. La Guilde demandera aux pjs si ils comptent aller travailler à Foyer Adamantin (chose rare, seuls les gens qui ont des ennuis ou veulent gagner beaucoup d'argent acceptent d'y aller

volontairement ; la Guilde envoie énormément d'esclaves pour travailler dans les mines, ou d'esclaves et serviteurs pour le plaisir –rare- des travailleurs libres). Par conséquent, la Guilde cherchera rapidement à enquêter pour en savoir plus sur ces étrangers. Un bon négociateur pourrait par contre négocier habilement pour non seulement comprendre les intentions et interrogations de la Guilde, mais aussi faire éviter les enquêtes (les résultats de celle-ci pourraient bien arriver aux oreilles impériales suivant les actes des pjs).

Scène 5

Pour commencer, les pjs n'ont guère de choix. Ils ne pourraient que s'adresser à ceux qui gardent les navires volants à quais (des gardes haslantis, méfiants, pratiquement paranoïaques, après tout, le secret des navires est extraordinairement important). Ils chercheront à envoyer les pjs ailleurs. Néanmoins, les pjs sont des élus et pourraient inciter les gardes à leur parler. Les gardes n'ont rien vu, et les navires s'écrasent mystérieusement.

Les pjs ont la solution la plus logique également (à condition qu'ils l'apprennent) est d'entrer dans la taverne. Cette taverne, *La Voile Venteuse*, est un lieu réservé à l'équipage des différents navires volants.

C'est un établissement assez connu, au nœud des voies, ruelles et passerelles qui donnent sur les plateformes d'amarrage des navires volants. Son insigne est un navire, à la voile disproportionnée, le tout décoré de volutes, même si la rouille a enlevé les couleurs depuis fort longtemps (il n'a pas besoin de cette enseigne, la taverne étant réservée aux habitués et donc *a priori* aux seules personnes montant sur les navires). L'accueil est donc glacial lorsque des étrangers pénètrent dans ce lieu. L'air est enfumé de tabac, il y fait chaud, et l'odeur des hommes, de l'alcool et de la sueur est très forte. Toute la population fait silence, puisque les pjs ne sont pas connus et considérés comme n'ayant pas leur place. Les regards sombres les suivent, et les murmures et grincement de dents sont la seule chose qui accueille les pjs. Ce sera pire si les pjs demandent à partir vers Foyer Adamantin. Personne n'aura envie de leur parler et les mines sombres, voire haineuse seront leurs réponses. On leur dira de s'adresser à la seule capitaine assez folle pour tenter ce genre de folies, et plus en guise de boutades et de défi.

Faire entrer la dite personne peut être le bon moment si vous avez assez ménager assez d'effet (à moins que vous préféreriez que les pjs cherchent plus avant, ils pourraient facilement avoir son nom et l'endroit où elle habite). Il s'agit de Leedal Namasté (jeune sang dragon de l'air). Une très jolie fille, quoique encore selon une norme de beauté humaine (une top model humaine) fait son apparition. Mince comme une liane, des courbes féminines à peine suggérées, une grâce et une souplesse qui sont par contre clairement surhumaines. Une peau blanche, des yeux bridés d'un bleu glacé pétillants de malice, des traits tout juste esquissés, une longue chevelure blanche de cheveux d'une finesse extraordinaire tombant presque jusqu'au sol, serrés au bout par un anneau de jade bleu. Plutôt petite, elle porte simplement un keikogi (le kimono unisexe japonais) d'un blanc neigeux couvert d'arabesques bleues, le tout est d'un tissu des plus fins, qui ne doit protéger aucunement du froid, ce dont elle semble se moquer éperdument. A la ceinture de tissus soyeux, sont passés de grands shurikens de plumacier (ce métal ressemble à de l'aluminium et est aussi fin, en simples feuilles d'une épaisseur de papier) attachés par des ficelles, ainsi qu'un long coutela de verre bleu (qui doit être d'origine de Chiaroscuro vu sa facture extraordinaire). Elle porte des bottines d'un cuir très clair des plus fines et a une démarche vive et très souple. Un air glacé souffle autour d'elle en tourbillonnant.

Elle est clairement une habituée, et personne ne bronche lorsqu'elle commande un verre de lait avec des glaçons. Elle est regardée sans véritable désir (pourtant elle est la seule femme hormis les danseuses, et d'une beauté que les envieraient ces dernières) par la population

exclusivement masculine. On la regarde bien plus avec un certain respect, une certaine admiration, mais aussi comme si on la considérerait comme une folle.

La jeune femme, contrairement à l'accueil et aux réponses de tous les autres, semble se montrer immédiatement intéressée, si les pjs osent aborder une élue des dragons. Par contre, elle déclarera que son navire est en pièces (si on lui demande pourquoi, elle répondra par un clin d'œil moqueur) et qu'elle a besoin d'un nouveau. Evidemment, personne ne voudra lui prêter (elle ne demande même pas) tant que cette menace pèse. Si le problème est réglé, elle dira qu'elle est capable de s'arranger, si les pjs se sentent capable de lui servir d'équipage. Elle parle très naturellement, pourtant, les pjs sentent qu'elle remarque sûrement quelque chose les concernant (ils jouent des élus, donc des personnes hors norme, et le fait qu'ils soient rassemblés n'arrange rien). Si on lui demande quels sont ses liens avec l'Empire, elle se contentera de hausser les épaules et de sourire. Elle ne ment pas et est honnête dans toutes ses réponses, quoique toujours mordante et espiègle. Par contre, elle cherche à parler dans une langue qui n'est pas celle du Nord (les langues du Royaume, ou d'autre mais qu'elle parle bien moins bien). Elle préférera discuter véritablement dans d'autres circonstances et dans des lieux moins peuplés.

Si un éclipse désire effectuer un pacte, elle semblera ne pas ignorer ce qu'il en est, et acceptera. A condition qu'ils règlent l'affaire menaçante, elle accepte de trouver un bâtiment et l'affréter, du moment qu'ils apportent l'argent. Si ils cherchent à demander à ce qu'elle ne les trahisse pas, elle est d'accord, mais dira qu'en échange, ils se révèlent à elle et lui donne leurs noms véritables (elle ne parle pas des noms mystiques de leurs âmes non plus).

Namasté est une étrange femme, même pour les sang dragons. Elle est la fille de deux sang dragons sorciers, Menmon Sashimi et Leedal Tokito. Ceux-ci sont particulièrement intéressés par les exaltés, l'une parce qu'elle recherche la puissance qu'ils possédaient et leurs secrets datant de l'ancien temps, l'autre parce qu'il aspire à retrouver l'alliance entre les élus. Tokito a déjà eu affaire avec la faction or en échange de contacts et de secrets, ce qu'il a gardé encore secret à sa femme, qui réagirait de façon moins conciliante. Les sorciers ont participé à des Chasses Sauvage et sont au courant de la vérité concernant les céleste, même à propos des sidéraux. Tokito a révélé de nombreuses choses à sa fille, qui se révèle aussi insouciant que lui. Ne cherchant que la liberté, elle s'est détachée de l'Empire et ne s'est jamais marié. Elle n'apprécie rien tant que de voler, et utilise les navires volants pour atteindre le Grand Courant, un tunnel tempétueux qui serait le souffle du Grand Dragon Élémentaire de l'Air lui même. Ce tunnel, qui ressemble à un véritable typhon, l'attira autant que le feu pour les papillons, et elle risque un jour de se brûler les ailes. Son navire n'a pas supporté le voyage et c'est pour cette raison qu'elle l'a perdu. Mais un étrange personnage l'a contacté à Foyer Adamantin, et a déclaré qu'il l'aiderait à construire un navire fabuleux, à condition qu'elle amène (nombre de pjs) personnes jusqu'à la cité, sains et saufs et en brouillant les pistes. Elle ne parlera pas de tout cela, mais est tout sauf stupide, même si les affaires politiques ne l'intéressent guère. Il s'agit néanmoins de présenter une sang dragon fort différente dans ses raisonnements que le genre auxquels les pjs pourraient s'attendre.

Scène 6

Aux pjs donc de commencer une enquête en partant de rien... du moins c'est ce qu'ils pensent !

Laissez donc un peu mariner, faire des plans, chercher quelque chose dont ils ignorent tout. Les jets ne devraient servir à rien. Tout devrait se jouer en rôleplay. Ils peuvent apprendre que l'absence de trafic aérien entre Maison de Glace et Foyer Adamantin commence à devenir quelque chose de très sérieux (même si il existe de nombreuses cités haslantis, et donc de nombreuses routes commerciales).

Par contre, on les suit. La Guilde les fait suivre par des professionnels (mais des humains).

Ils devraient passer au moins quelques nuits, donc pour la première, trouver une auberge, ce qui n'est pas chose aisée dans une telle cité (rien d'extraordinaire non plus).

La nuit, ils cauchemarderont et se réveilleront en sursaut, ayant l'impression d'être épiés, ou au moins sous pression, comme si un danger ou quelque chose les dérangeait au plus profond. Ne leur faites rien trouver et jouez sur l'ambiance angoissante d'un tel moment. Si d'aventure les pjs font un tour de garde (à eux d'être fins, on établit rarement des tours de garde dans des auberges), considérez l'abyssale comme utilisant de ses charmes pour apparaître la plus discrète possible, elle cherche pour le moment à espionner.

En fait, l'abyssale est venue les espionner. Malheureusement pour elle, la proximité de solaires l'a poussée à libérer une partie de son aura, et les pjs se réveillent. La présence de l'abyssale dans les parages devraient rester, et sentir une sorte de pressentiment sombre. Pendant cette même nuit, Namasté a entendu une voix d'outre-tombe murmurer qu'elle périrait et ferait sombrer son navire si elle prenait le vent, et qu'elle n'échapperait pas à ce destin.

Scène 7

Les pjs pourraient commencer à chercher des traces, alors que la neige commence à tomber en gros flocons paresseux sur la cité (quand ils ne tourbillonnent pas sous l'effet du vent). Ils ne devraient pas pouvoir trouver la piste de l'espionne (en tout cas pas sans charmes !) et perdre finalement sa trace (gardez la confrontation pour plus tard !).

Si ils contactent Namasté, elle pourrait leur révéler ce qu'elle a entendu (même si elle n'a guère envie de leur dire cela). Elle reste indépendante et ne compte guère sur les autres pour mener sa vie.

L'abyssale est purement nocturne, elle ne les suivra pas durant la journée. Son repaire est situé dans des endroits inaccessibles. Pour y accéder, il faut passer par une cheminée, descendre, et arriver à une ouverture qui déboule dans ce qui était une sorte de cour des miracles, depuis longtemps massacrée et relevée en tant que zombies ou squelettes. Elle a établi son repaire, non dénué de confort. Elle a assassinée (et volé) pendant un temps, maîtrisant ainsi bien la géographie de la ville, et repéré les nœuds de quintessence de ce gigantesque manoir, commençant à réaliser des massacres à ces endroits (très nombreux) pour transformer à un moment donné la cité en ombre terre. Elle est patiente, et pour éviter d'attirer l'attention sur cette activité, que les sang dragons pourraient peut être ressentir, commencé à assassiner les convois volants vers Foyer Adamantin, ce qui commence par ailleurs à priver cette autre cité de denrées précieuses (il n'y a guère d'éléments comestibles là bas, et tout repose sur le commerce entre les métaux et minéraux exportés en échange d'esclaves et de nourriture). La situation, si elle n'est pas encore critique, risque donc de basculer, mais même les sang dragons ne soupçonnent rien (après tout les abyssaux sont encore inconnus en ce monde, sauf des personnes les plus sages ou au courant).

Personne, hors des milieux criminels et de la Guilde (qui soupçonne par ailleurs sans vouloir dévoiler que ces attentats pourraient être l'œuvre de l'assassine), n'a entendu parler de celle-ci. De plus, elle semble s'être retirée depuis un moment (plusieurs semaines), donc tout est très flou. Pour rencontrer les milieux criminels, les pjs ont intérêt à deviner où aller (un minimum de larcin est donc nécessaire) et s'intéresser aux affaires louches. Trouver des tavernes où l'on joue aux jeux de hasard, avec des arènes clandestines (d'animaux ou même de pugilats humains, plus ou moins sanglants et mortels) sont un bon moyen d'entrer en contact avec la pègre. Néanmoins, celle-ci ne révèle jamais d'informations gratuitement.

Scène 8

Les pjs pourraient rencontrer un personnage important de la pègre locale, Liam « l'Indigent ». Ce dernier est un homme d'un certain âge, aux cheveux blanc et aux rides commençant à creuser son visage. Il est couvert de fourrures et porte une bague de plumacier avec une bille d'os (le symbole de sa place). Il semble faible, mais ses yeux rusés et plissés et sa mine de fouine, avec un nez pointu, le rendent tout sauf gâteux. Les personnages pourraient négocier avec lui (un assassinat, un racket, un enlèvement, sachant que plus l'acte sera délicat, plus ils pourront recevoir de renseignements... mais aussi être de mèches avec une partie de la pègre locale), ou le menacer (ses gros bras chercheront à la protéger, mais face à un exalté, ils ne sont pas grand-chose), ou négocier en sous main avec les sbires, dont certains n'attendent qu'une chose : prendre sa place (néanmoins, ils doivent jouer rusés, car cette famille n'acceptera pas un simple assassinat pour qu'un des leurs prenne la place du parrain), et plusieurs de ses « enfants » tardent à attendre que « le vieux » meurt enfin.

Ils pourraient savoir qu'un nom a circulé un temps (Vol de Nuit) un ou une assassine visiblement efficace, à l'origine de plusieurs assassinats forts risqués, même si elle a arrêté depuis un moment de donner signe d'elle –plusieurs semaines-. Seul le grand parrain de la pègre, dont le nom ne voudra pas être révélé (Wilhem « la serre » de Cromrig) sait comment la contacter. Par contre, les pjs ne sont pas censé remonter ainsi à la plus haute position de la pègre.

Ce seigneur est un demi esprit, un nez en bec de corbeau, des cheveux en plumes blanches, des mains crochues comme des serres et sa pilosité remplacée par un duvet blanc. Des yeux jaunes durs et cruels. Il est habillé de grandes robes cousues de plumes blanches et son palais est au plus profond (même si il possède une résidence au plus haut, dans les hautes sphères). Faites comprendre aux pjs qu'on ne s'approche pas de lui aisément, et surtout qu'ils risquent de se mêler retrouver dans les intrigues politiques et de pouvoirs de la cité.

Scène 9

Ils pourraient aussi penser à la Guilde, mais c'est également difficile de rencontrer les hautes personnalités en restant secrets. La Guilde ici est dominée ou représentée par Dame Maja (une femme complètement rasée, aux innombrables bijoux de métaux précieux enchâssant des pierreries, un visage aux traits marqués et sans beauté, des yeux calculateurs, mais une prestance certaine, habillée de nombreuses couches de tissus riches et avec des somptueuses fourrures), une prince marchand qui depuis de très nombreuses années est en rapport avec la guilde des transports volants. Elle est au courant des rumeurs sur l'assassine, mais n'a pas cherché à l'engager (elle a passé par l'intermédiaire de Wilhem un contrat, chose qu'elle compte garder secrète, puisqu'il s'agit d'une vengeance personnelle concernant le viol de sa fille par un dynaste non exalté).

Scène 10

Ne laissez pas non plus les pjs se noyer trop longtemps dans l'ennui et le manque d'idées. Vol Annonçant le Trépas, l'abyssale assassine, cherche à gagner les faveurs de sa Seigneur (l'Amoureuse dans sa Parure de Larmes) et elle sait que si elle attire les pjs vers le domaine de sa maîtresse, non seulement ceux-ci ne pourront que devenir abyssaux, amis elle gagnera les faveurs de la Seigneur Mort. Elle cherche à savoir comment les attirer. Si les pjs lui ont apparu comme des guerriers et des chasseurs, elle compte qu'ils la poursuivent. Sinon, elle pourrait chercher à les contacter par des voies plus diplomatiques. Par conséquent, la nuit suivante, elle leur laissera soit un mot glissé sous la porte la porte (ou fiché par un couteau dans cette porte), ou simplement un crâne humain devant leur porte... cela dépendra de la manière dont vous voulez que vos pjs affrontent ou rencontrent l'abyssale.

Scène 11

Typiquement, la rencontre se fera sur une plateforme (vide si l'entrevue est purement diplomatique, avec un navire –aux pjs de se débrouiller pour entrer en passant par delà les gardes- si elle comptent qu'ils la suivent). Elle est une femme d'une beauté surhumaine, aux courbes presque parfaites, et aux traits du visage à se damner. Une longue chevelure d'un noir de jais en plusieurs longues tresses garnies de perles d'onyx et d'obsidiennes qui encadre un visage en cœur, aux yeux envoutants, le blanc des yeux presque fantomatique, le noir d'un noir d'ébène, aux longs cils. Une peau d'une pâleur mortuaire magnifique. Elle porte une immense cape, au col qui dépasse en corolle largement au dessus de sa tête, tiré par les longues épines d'acier de l'âme dont les pointes dépassent. La cape ressemble à des ailes de chauve-souris, aux armatures visible, le tissu semble être moins du tissu que de l'ombre solide. Elle porte par contre un maillot moulant de simple dentelle noire, mettant en valeur de façon fort érotique ses courbes délicieuses. Une lourde ceinture d'entrelacs runiques d'acier de l'âme (ce métal d'un noir d'encre, aux silhouettes fantomatiques blanchâtres semblant glisser à la surface) avec en boucle de ceinture une noyau-gemme (une sphère parfaite de la taille d'un gros poing) fait de glace sanglante. En fourreau de ceinture, deux lames gigantesques croisées à l'arrière (environ la taille d'une épée à deux mains chacune) de deux lames d'acier de l'âme à double tranchant à la garde de rapière des plus travaillée de bas reliefs mortuaires. Elle porte des bottes montantes de cuir noir allant jusqu'à mi-cuisses à talons aiguilles de métal noir. Une aura froide et glaçant les sangs.

Suivant l'entrevue, sa conduite sera différente. Soit elle cherchera à les insulter ou à les blesser légèrement (estafilades façon manga) et bondira dans les airs en volant (grâce à ses ailes), ou elle jouera la séductrice, leur disant que sa maîtresse, une véritable beauté, aimerait s'entretenir avec eux.

Tout dépend de la manière dont vous voulez rendre l'affrontement. Se termine t'il en une seule rencontre avec la mort de l'abyssale ? Cherchez vous à ce qu'elle s'enfuit, blessée ? Ou encore à séduire vos pjs... quoi qu'il en soit, elle sait se battre, même si elle reste une assassine. Elle connaît ses limites, même si les ailes la rendent très puissante et apte à faire face à plusieurs (jeunes) élus. Les pjs pourraient négocier leur visite reportée à plus tard chez l'Amoureuse, en échange de quoi elle pourrait leur fournir une tête de « Vol de Nuit » pour qu'ils obtiennent la récompense. Elle ne cherche toutefois pas à tuer des solaires, préférant la possibilité de les faire devenir des abyssaux. Cet orgueil peut la conduire à sa perte. Les pjs pourraient également vouloir devenir abyssaux (les promesses de pouvoir sont très simples et véridiques). A vous de voir comment tournent les choses et comment vous entendez présenter cette abyssale. Elle pourrait être une assassine froide et sans pitié, cherchant à tuer des solaires.

- *Indications de jeu* : les pjs font enfin face à un(e) des chevalier morts. Elle devrait apparaître redoutable, assurée, séduisante. Elle est assez équipée pour le combat toutefois, mais un coup suffirait à la tuer. Elle porte l'équivalent de deux daiklaves d'acier de l'âme, d'une ceinture lui accordant l'équivalent des bracelets d'acier de l'âme, et surtout des ailes du rapace (10 atomes requis, lorsque les ailes sont déployées, elle profite d'un ajout de 6 dés en perception et dextérité). Concernant le noyau-gemme, donnez un pouvoir qui n'existe pas et dont vous avez besoin (par exemple quelque chose comme un pouvoir de téléportation si vous voulez qu'elle s'en sorte). Elle a plusieurs charmes de furtivité et de perception (assez pour pour au ninja et ne pas être surprise aisément, même par des sang dragon) et des charmes de défense en mêlée (éventuellement le charme de parade de scène si vous faites face à un groupe orienté combat), ainsi que les premiers d'attaque. Elle est plus une duelliste et une assassine. Néanmoins, elle ne doit pas du tout paraître faible, car elle a survécu à des missions du Labyrinthe, comme tous les abyssaux. Elle a par conséquent un certain

éveil et connaît ses pouvoirs. Accordez lui 3 en quintessence, plus imposerait qu'elle soit plus ancienne, mais n'hésitez pas à lui donner de nombreux pouvoirs si vous désirez qu'elle survive et qu'elle puisse devenir un personnage récurrent.

Scène 12

Les pjs devraient arriver à donner la tête de l'assassine à la Guilde et récupérer ainsi la somme promise. A eux d'argumenter et de dire qu'ils pourraient justifier leurs dires en embarquant sur un navire (la Guilde pourrait alors payer le navire pour Namasté afin de voir ce qu'il en est). Par contre, ce genre de nouvelle ne restera pas inconnu et les pjs ont intérêt à partir vite (la Guilde peut fort bien penser que des renseignements payés à l'Empire ou à la pègre, ou aux autorités, -voire à tout le monde- seraient profitables).

Il ne faut que quelques jours une fois l'argent disponible pour que Namasté les fasse embarquer sur le navire volant. Le navire est une sorte de drakkar massif et peu maniable, à la grande hélice qui tournoie quand au moins deux personnes d'équipage poussent les barres d'un plot (comme pour faire tourner la meule d'un moulin). Namasté a peu besoin d'aide, mais les pjs peuvent servir à l'aider si ils suivent ses conseils de capitaine.

Scène 13

Les pjs survolent ainsi la mer qui se couvre peu à peu de glace, où filent de grands catamarans haslant, capables de naviguer sur les glaces ou l'eau. Les icebergs, puis la banquise couvrent bientôt la mer de blanc. Puis à un moment, la banquise ne devient plus seulement de la glace sur l'eau, mais de la glace, comme un continent gelé, de montagnes, crevasses et falaises de glace. Tout est complètement désolé et désert à perte de vue, et rien ne pourrait raisonnablement survivre dans ses étendues vides. De plus, le paysage est trop déchiqueté pour être praticable autrement que par la voie des airs. Le voyage est monotone, mais les contes et légendes, le savoir et les chansons de Namasté égayent un peu ce long périple. Le vent hurle. Il est glacial et polaire, amenant avec lui flocons et grêle. De plus en plus, le ciel est couvert de blanc, le soleil ayant tendance à disparaître derrière des nuages de plus en plus opaques donnant un côté blanchâtre aux jours et ténébreux, sans lumière aucune, les nuits. Le froid terrible issu du Poe Élémentaire commence à venir transpercer toutes les protections (à ce niveau, seule la magie est vraiment utile contre le froid).

Partie 3

Scène 1

Une colonne monumentale de vapeur se fait jour, comme si un volcan, de la taille d'une cité colossale, fumait. Brusquement, les falaises de glace s'arrêtent en cascades de glace de façon vertigineuse. En bas, la pierre réapparaît. Des failles libérant des geysers et fumants de colonnes de flammes apportent la chaleur. Une gigantesque mine à ciel ouvert se dessine. Il fait une telle chaleur tout semble déformé, par des vagues. Les bâtiments sont innombrables, à demi-troglodytes, à demi construits de pierres ajustées et de toits d'ardoise. De temps à autre, des constructions monumentales datant de l'Ancien Temps, comme d'immenses palais babyloniens, écrasent le reste de la cité. Même les cheminées des hauts fourneaux forts relativisés par rapport aux constructions de l'Ancien Temps. Mais la cité ressemble bien plus à un paysage post apocalyptique qu'à autre chose. Tout semble déchiqueté, creusé, vu les carrières à ciel ouvert, les tunnels des mines et les failles où plongent des plateformes et des habitations. L'air est saturé de poussière et d'une chaleur étouffante qui provient directement de la terre.

Le tout fourmille d'activité humaine. Les mineurs sont pratiquement les seuls qu'on observe. Ils ressemblent à des colonnes d'insectes, en lignes, chargés de pioches ou de minerais. Ils ont l'air d'esclaves, et sont tous masculins. Torses nus et couverts de sueurs et de poussière à cause de la chaleur, laissant clairement apparaître les corps musclés suite aux efforts physiques, de simples pantalons de grosse toile sales. Il y a des contremaitres, particulièrement musclés, ressemblant souvent à des bœufs, armés de matraques et de fouets, surveillant l'avancée des travaux. Eux ont plus des armures de cuir cloutées portées à même la peau vu la chaleur. L'essentiel de la population est typée du nord, mais il y a d'autres couleurs de peau de façon sporadiques.

Les seules femmes visibles sont les prostituées, presque toujours entièrement dénudées, qu'on voit aux balcons des maisons de plaisirs. Il n'y a pratiquement aucun marchand, et de jeunes esclaves sont visiblement chargés de faire les courses.

La présence impériale reste néanmoins visible. Il y a des gardes impériaux, et les grandes bannières façon samouraï flottent, accrochées aux hampes des bâtiments les plus grands et impressionnants. Par contre, il n'y a pas de sang dragon dans les rues. Ceux si sont occupés à des affaires politiques dont ceux chargés de négocier le précieux plumacier avec le Beau Peuple (quelques faés résident en effet en ville et se chargent du façonnage de ce métal de leurs mains inhumaines) ou la Guilde, ou des forgerons ou sculpteurs (pour ce qui est du jade). Ils sont donc affairés et sont des seigneurs. Si des affaires de justice doivent être réglées, ce sont néanmoins généralement un des leurs ou au moins un dynaste humain qui s'en charge. La ville est en effet sous protectorat impérial, et le seigneur n'est qu'une marionnette aux mains de l'Empire, qui reste à se vautrer dans le plaisir au sein de son palais, comme un grand pacha. Néanmoins, la Guilde est aussi un partenaire important, surtout que c'est elle qui amène les esclaves en cette cité.

Le navire atterrira sur des plateformes d'ardoise visiblement réservées à cet usage. Il y a quelques navires (issus des autres cités haslantis) mais beaucoup de plateformes sont vides. Les personnages, si ils se démarquent de la population (ce qui arrivera certainement, à eux de se faire passer pour soit des marchands haslantis, ou des travailleurs –mais alors ils devraient travailler sinon passer pour des tires au flanc-, ou encore des personnages issus du Royaume...). Namasté elle n'a aucun souci, elle est une sang dragon après tout !

Scène 2

Namasté les laissera, s'occupant des affaires à la capitainerie haslanti, puisque la guilde des transports volants à évidemment un siège dans la cité. Les pjs seront donc livrés à eux même. Les quartiers intéressants, outre celui « dangereux » de l'Empire, sont ceux de commerce, avec de grandes forges (pensez aux immenses forges à grande échelle du XIXème siècle) et de taille des pierres précieuses. La garde reste néanmoins présente, surveillant le travail des esclaves. Il n'y a pratiquement aucune échoppe, et la seule véritable monnaie sont les bons distribués aux travailleurs. Seuls quelques établissements (bordels, tavernes) sont accessibles, et généralement réservés aux haslantis de passage. S'ils se présentent comme des voyageurs, ils attireront forcément l'attention car la ville n'est pas faite pour eux, et ils seront alors naturellement soupçonnés.

Quelqu'un les contactera néanmoins rapidement pour leur proposer de devenir des serviteurs au palais du seigneur de la ville. C'est un chambellan, un homme peu musclé, ni très grand, plutôt âgé, avec une courte barbe poivre et sel, et une robe légère d'étoffes précieuses. Il est accompagné de gardes puissants et massifs, portant eux de lourdes armes de métal semblant faite d'une seule pièce (genre des haches), et couverts à même la peau d'écailles métalliques en chemise sans manches. Des hommes serviles à la peau claire et à la barbe et cheveux d'un blond presque neigeux.

Scène 3

Ils sont donc amenés au palais, un gigantesque édifice de pierre, aux innombrables colonnades, aux frontons en partie gommés par l'érosion et le temps, aux grandes coupoles et flèches de pierre. On y accède par un escalier majestueux gardé par deux cordons de malabars droits comme des kouros et suants comme des bœufs.

A travers les couloirs richement décorés de ferronnerie (lustres, chandeliers, mobilier) néanmoins avec seulement des peaux d'animaux à fourrures blanches en tapis travaillés pour couvrir les dalles de pierre. Malgré les ouvertures à colonnades, l'air circule peu et il y fait très chaud. De nombreuses servantes sont habillées comme des courtisanes ou des prostituées, avec juste quelques étoffes et elles sont généralement jeunes et jolies.

La salle du trône est immense, pour un roi de l'Ancien Temps. De part et d'autres, des colonnes et des statues impressionnantes et immenses. Un trône de pierre massif est situé sous un dais de tissus, et des esclaves magnifiques et presque complètement nues éventent le Seigneur. C'est un homme grand et gras, ruisselant de sueur, portant de façon virile une barbe tressée, d'un gris luisant. Il est habillé d'étoffes fines et précieuses, et croule sous les bijoux. Le trône est couvert de fourrures blanches, la seule marque nordique en ces lieux qui semblent devoir appartenir au Sud, ne serait-ce la pâleur des peaux blanches et les cheveux très clairs.

Par contre, un homme semble véritablement être à sa place.

Un colosse noir, une masse qui semble pouvoir difficilement appartenir à un humain normal, faite de muscles et de chair, sans un poil de graisse. La peau d'ébène luisante comme huilée, mettant clairement en valeur les formes viriles de son corps sculptural. Pourtant, il n'est pas beau à proprement parler, même si de la noblesse est présente dans ses traits. Un visage aux traits forts, complètement rasé, aux yeux recouverts d'un bandeau de tissus noir. Il est habillé d'un boléro de cuir noir aux bordures d'acier runiques, un pantalon de fourrure blanche, pieds nus. Il porte des bracelets absolument monumentaux de ce qui doit être du métal, même si les laçages de cuir le recouvrent entièrement, mais ne port aucune arme. Il est calme, en retrait, parfaitement obéissant, mais étrangement plus marquant que le seigneur.

Les personnages rencontrent ainsi pour la première fois *Juba*, exalté sidéral des secrets.

C'est un personnage en retrait, qui sert de masseur, murmurant ses conseils dans le hammam du palais. Il semble servir toujours de garde du corps, n'ayant donc aucune importance apparente, et l'absence d'importance que l'Empire accorde au seigneur l'arrange, lui laissant largement les mains libres pour ses affaires bien plus secrètes. Il enquête sur une mine d'orichalque gardé par l'Empire dans la ville. Il cherche à former les solaires, et le palais sans remous avec le seigneur faible sans guère de courtisans (puisque ceux si sont près des cours des dynastes et de la Guilde les véritables centres de pouvoir de la cité, voire à chercher faveurs auprès des faés). Il est un grand artisan et un excellent maître d'arts martiaux (même si il se garde bien de le montrer), en plus de tout son savoir et de sa maîtrise du premier cercle de sorcellerie. C'est un fin manipulateur, très au courant de tout (il a de nombreux visiteurs dans son hammam, et est très réputé, même auprès des sang dragons, qui pourtant ne semblent jamais le soupçonner de quoi que ce soit), qui joue beaucoup de son apparence. Pourtant, il est strict et droit, au service de la faction or.

C'est lui qui a contacté les pjs, et il a marchandé avec Namasté. Le navire en question est un petit voilier à coque de plumacier, bref une création jamais effectuée et d'une valeur inestimable. Ce présent n'est pas sans prix, car la sang dragon lui devrait de nombreux services et répondre à ses demandes. Toutefois, il est trop fin pour demander par la suite quelque chose qui irait contre la sécurité de la sang dragon et préférera l'utiliser comme messagère ou transporteuse.

Il pourra servir de mentor et de conseiller.

Développements ultérieurs

Quant à la mine d'orichalque, le fait de trouver d'éventuels artefacts dans la tombe de l'ancien forgeron solaire, et ce qui pourrait intéresser la lunaire (il pourrait fort y avoir également une mine d'argent de lune dans les environs, qui serait gardé par un(e) ancien(ne) lunaire), ou encore de la Chasse qui pourrait fort bien arriver un jour à la poursuite des solaires, il s'agit d'autres aventures...

En espérant que ce scénario vous aura plu.

Il comporte donc essentiellement des ressources présentant le Nord et ses différentes métropoles.

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.

