

CAMPAGNE POUR



LE RETOUR DES PRINCES DE LA TERRE



SCÉNARIO III :

CHAYA NOUS VOILA



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. 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. 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 importantes (ils sont des parias, des chassés, des anathèmes en sorte). Ils devraient ignorer les secrets du monde, et rester encore sur leurs incertitudes et doutes personnels.

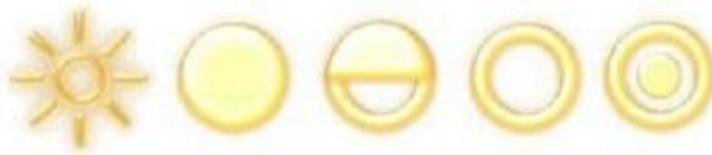
Le scénario ne regorge pas de fiches de caractéristiques. Il s'agit en effet moins de proposer des chiffres, que de proposer une histoire à raconter. De plus, le niveau de la partie et des adversaires dépend du nombre et de l'orientation des pjs. Si vous avez une table avec tous les pjs ayant des capacités 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 PJs, poussés par les conseils d'un sidéral de la Faction Or, **Kabal**, reçoivent pour mission de sauver une jeune sang-dragon de *Lookshy*, disparue dans la *République de Chaya*. Rapidement, les PJs feront face à la plaie qui gangrène la normalement paisible région : les sang-dragons survivants d'une Chasse Sauvage se sont tournés vers la démonologie pour prendre le pouvoir et tyranniser la région. Une fois la menace éliminée, les PJs peuvent commencer un travail de longue haleine : s'installer et protéger la région.

Il s'agit en effet de permettre aux PJs de commencer à régner (discrètement ?) sur un pays, une fois que leurs exploits leur auront permis d'être considérés comme des sauveurs et non plus uniquement de « simples anathèmes ». Ce scénario a été imaginé pour durer quelques ou plusieurs années dans la chronologie de Création. Toutefois, aucun évènement véritablement notable ne vient secouer Création pendant ce temps.

CHAYA À L'ANCIEN TEMPS : la région de *Chaya* était le dominion d'une solaire du crépuscule, **Myriade de Senteurs**. A son apogée, cette région était parmi les plus fleuries du Premier Age, et un énorme producteur de parfums (mais aussi de drogues et de poisons). **Myriade de Senteurs** était une alchimiste d'immense talent. Lors de sa longue descente vers la folie, la solaire commença à s'intéresser à ce qu'elle gardait depuis la fin des Guerres Primordiales : une tablette comportant toute la généalogie démoniaque du **Yozi Adorjan**. Lors de l'Usurpation, elle était en train de préparer un empoisonnement à échelle continentale en faisant appel aux vents du **Yozi** et de ses serviteurs.



L'essentiel de son travail fut détruit lors de sa chute, mais une de ses expérimentations perdura : les arbres à feu. A l'époque, il s'agissait d'un amusement pour la solaire, ainsi que d'une expérimentation « génétique » sur l'humanité. L'espèce végétale perdura envers et contre tout, tandis que la divinité des arbres à feu, **Xochichem**, devint le dieu le plus important de la région.

ÉVÈNEMENTS RÉCENTS : un solaire s'est incarné à *Chaya* peu avant la disparition de l'Impératrice (la réincarnation de **Myriade de Senteurs**). Il a retrouvé les artefacts dans la tombe au sein d'une des ruines de la région et, poussé par la curiosité, a cherché à percer les secrets de la tablette avec les noms des démons. Sur la piste de son ancienne exaltation, il a invoqué plusieurs démons et a commencé à se faire influencer par eux. La Chasse Sauvage lui est rapidement tombée dessus et l'a éliminé, au prix de pertes non négligeables, et les démons restants ont chuchoté à l'oreille de survivants. La Chasse Sauvage n'est jamais retournée sur *l'Île Bénie*, et, sous l'influence pernicieuse de la sorcière sang-dragon survivante, ils ont à leur tour commencé à se tourner vers les **Yozis**. Lentement, ils ont pris possession d'une des villes dotée d'un manoir, puis ont étendu leur influence, attirant de plus en plus de sang-démons et de démonistes auprès d'eux. Le reste de *Chaya* s'est retrouvé pris de cours, face à une situation jamais vue : des étrangers dotés d'une puissance énorme (des exaltés terrestres appuyés par les démons) qui s'installaient chez eux et commençaient à changer leurs habitudes, les dieux étant mis en échec à la fois par les sang-dragons et les démons. Même une très jeune sidérale, présente dans cette région « fort tranquille », s'est retrouvée prise au piège d'un double ou triple jeu, face aux nouveaux seigneurs pervers. Les sang-dragons ont rapidement fait main basse sur les autres domaines et commencent à mettre en place un putsch discret.

Intéressée par ce changement de politique, l'abyssale **Décapitatrice Damoclèsienne**, de **l'Errant dans les Ténèbres**, s'est installée dans la région voisine afin d'observer les événements et de servir d'ambassadrice une fois le nouveau pouvoir établi. Dans le cas peu probable où le coup d'Etat échouerait, elle interviendrait pour faire basculer tout *Chaya* en *ombre-terre*.



INTRODUCTION

Les Terres Charognardes, fin automne – début hiver.

Les PJs arrivent à **Lookshy**, pour retrouver un contact de la *Faction Or*, le sidéral **Kabal**, au port.



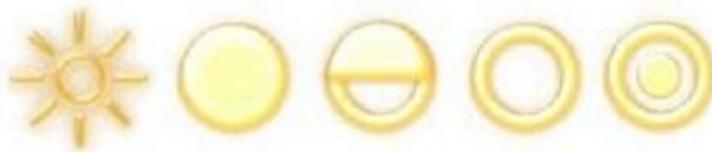
Lookshy

Une vaste région dominée par une vision militariste. Les campagnes sont les plus sûres du *Seuil*, avec des routes où patrouillent et s'entraînent les troupes, de très nombreux châteaux à la japonaise faisant office de tours de gardes et surveillant/protégeant les villages tous fortifiés. Plusieurs se trouvent être des manoirs.

Les champs sont impeccables, les bois sont à chaque fois des pépinières en rangs espacés ou des bamboueraies clôturées. Les contrôles sont sérieux et fréquents, chaque carrefour, pont ou relais possède son corps de garde et les autorisations dûment vérifiées et tamponnées.

A l'embouchure du *Yanazé* se dessine une prodigieuse cité fortifiée, de la taille d'un petit royaume, qui finit sur les falaises du bord de mer. Le port fortifié, en contrebas des falaises, est séparé du reste de la ville et se trouve être l'égal d'une importante cité fortifiée humaine, dominé par la falaise et les murailles de *Lookshy*, qui elles culminent à des dizaines de mètres de haut.

A l'autre bord du *Yanazé*, dont on distingue à peine l'autre rive, se dresse un phare monumental, renforcé pour être une véritable forteresse jumelle.



L'enceinte extérieure de *Lookshy* est flanquée de tours armées de machines de guerre prodigieuses, dont un grand nombre datent de l'Ancien Temps. A la base des tours se trouvent des niches immenses où attendent des guerroyeurs, tels de formidables statues gardiennes de jade.

La première enceinte est vouée à l'agriculture et aux quartiers des paysans.

La ville basse est celle des soldats et des marchands, dans un style élégant typiquement asiatique (japonais). Les rues sont bordées d'innombrables boutiques. On y trouve de fabuleuses armes et armures.

La ville haute est celle des officiers et des sang-dragons et bien plus majestueuse, avec d'innombrables palais et des temples (voués principalement aux **Dragons Élémentaires**, au dieu patron de *Lookshy*, **Tien Yu**, et à la déesse de la guerre de l'Est, **Sunipa**). L'ambiance est raffinée, calme, mais garde une étiquette stricte. On y trouve plusieurs manoirs mineurs servant de relais ou de nœuds à quintessence pour le véritable manoir de *Lookshy*.

Semblable à un donjon dominant tout, une pagode fortifiée et massive, culminant à plus de 300 m de haut, se trouve être un manoir d'une puissance incroyable.

SCENE I

Les PJ's cherchent à rejoindre leur contact, **Kabal**, dans le port. La sécurité y est très importante, les patrouilles vigilantes et quelques guerroyeurs sont même en activité. Pourtant, les échanges sont nombreux et la présence d'innombrables marins implique une discipline moins stricte.

Ils sont néanmoins suivis par une jeune sang-dragon ninja (**Maheka Kagera**) qui suspecte le groupe d'être bien plus que de simples mortels. Les PJ's ne devraient pas avoir trop de mal à la tromper ou la manipuler, afin de supprimer ses doutes sur leur nature extraordinaire.



SCENE II

Kabal, sidéral des voyages de la *Faction Or*, se trouve à l'auberge de la *Bataille Navale*. Il picole en compagnie de **Kentaro**, l'intendant du sang-dragon **Karal Suzaken**, un des responsables bibliothécaires de la ville, mais aussi haut membre du culte secret du **Soleil Invaincu** à *Lookshy*.

- ⇒ A *Lookshy*, le culte du **Soleil Invaincu** existe. Toutefois, il s'agit d'un culte secret, à la manière des sectes chrétiennes à *Rome*. Si les membres découverts ne seraient pas qualifiés d'hérétiques, ils seraient néanmoins immédiatement mis au ban de la société et subiraient de nombreux préjudice, le culte de **Dragons Élémentaires** étant le culte principal à *Lookshy*.



Ceux qui vénèrent le **Soleil Invaincu** recherchent la victoire, la gloire ou la perfection. Même au sein du culte, ceux qui ont une attitude neutre et un savoir véritable à propos des solaires, étant en même temps des agents parmi les plus haut placés du *Culte des Illuminés*, se comptent sur les doigts de la main. Ces quelques personnes auront une attitude neutre vis-à-vis des exaltés solaires, ce qui en fait potentiellement d'incroyables alliés, mais ils ne risqueront jamais leur place pour des inconnus. Gagner la confiance de tels individus demande des années. La chef secrète du culte du **Soleil** est **Yan Tu Mara**, sang dragon du feu et chef de la gent mineur **Mara**, tandis que **Karal Fu'quan**, dit « **Maître Fu'quan** », sang dragon de l'air et un des plus importants personnages de *Lookshy*, surveille de façon intéressée et plutôt bienveillante l'évolution du culte.

SCENE III

Si les PJs montrent patte blanche, ils peuvent rencontrer **Karal Suzaken** dans sa demeure. Celui-ci, curieux, mais aussi suspicieux et fasciné, les considérera tour à tour comme des phénomènes de foire, des interlocuteurs dignes de son intérêt, des hôtes et de terribles hors-la-loi. Evidemment, malgré le fait que les PJs soient des « anathèmes » solaires, **Karal Suzaken** joue sur les doubles sens, les insinuations fines et les références, et ne parlera jamais directement de leur nature.

Les PJs seront invités à sa table et pourront rencontrer sa femme, **Yushoto Naruyama** qui elle n'est pas dans la confiance, mais pourrait rapidement avoir la puce à l'oreille si les PJs n'y prennent pas garde. Elle n'utilisera pas de dangereuses informations à propos d'anathèmes sous son toit, mais pourrait jouer les maîtres chanteurs ou chercher à manipuler les PJs.

Karal Suzaken demandera aux PJs s'ils sont prêts à agir dans les intérêts de *Lookshy*. En effet, **Amilar Benisaya**, une agent sang-dragon et archéologue, a disparu au sein de la république de *Chaya*. Ses derniers courriers mentionnaient des bouleversements graves dans la région et la présence de nombreux démons.

Il paraît clair que pour un œil exercé, **Amilar Benisaya** était très chère pour **Karal Suzaken**. En revanche, **Yushoto Naruyama** semble relativement satisfaite de la situation.

- ⇒ En fait, **Amilar Benisaya** est une élève de **Karal Suzaken** ; leur relation était platonique, mais **Yushoto Naruyama** a toujours suspecté une liaison entre le maître et l'élève, elle en éprouve de la jalousie et n'arrive pas à dissimuler complètement son contentement. Il s'agit d'une fausse piste pour les PJs qui peuvent suspecter **Yushoto Naruyama** d'être à l'origine d'un complot.

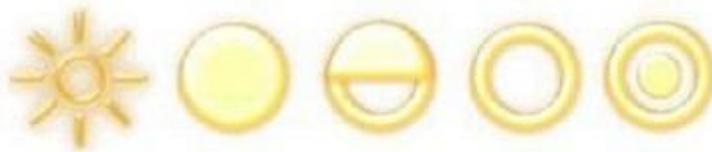
Karal Suzaken demande de retrouver **Amilar Benisaya** (ou tout au moins de ramener sa dépouille dans le pire des cas), en échange il pourra leur proposer un accès à la bibliothèque de *Lookshy*.



SCENE IV

Après l'entrevue, les PJs devraient pouvoir rejoindre **Kabal** sans soucis afin de rejoindre un navire en partance pour *Nexus* ou *Grande Fourche* voire *Chutes Grises*.

Le sidéral a pourtant une information importante à ajouter. Une jeune sidérale de la *Faction Or*, **Itzel**, se trouve également à *Chaya*. On est également sans nouvelles d'elle et il demande aux PJs d'enquêter (et « qu'ils vont la sauver au fond d'une ruine, car elle se retrouvera *probablement* en mauvaise posture ») la jeune élue des **Vierges**. Il ajoute qu'il a bien autre chose à faire qu'aller « sauver les miches d'une poulette incapable de se débrouiller un peu toute seule et qui préfère se doré tranquillement, plutôt que de se bouger le fion à voyager et partir à l'aventure ». Il ajoute que depuis un certain temps, les voyageurs vers *Chaya* sont non seulement nombreux, mais en plus guère fréquentables ; « Le sang appelle le sang, même le plus pourri ». Il n'en dit pas plus, mais les PJs devraient se douter qu'un certain nombre d'évènements voire complots se trament là-bas, pour qu'on les y envoie ainsi.



PARTIE I

SCENE I

Après un voyage fluvial sans histoire (attaque de pirates fluviaux, escales diverses, débarquement de forces embarquées à l'assaut d'une forteresse dominant la *Rivière Jaune*), les PJs devraient débarquer le long de la *Rivière Sablée*, pour rejoindre par leurs propres moyens la république de *Chaya*.

Sur la route, tout proche de la région de *Chaya*, les PJs peuvent tomber sur de sombres rumeurs : une *ombre-terre* toute proche est apparue, il y a quelques mois à peine, remplaçant la cité de *Cho-Holuth*. Cela terrifie les habitants, mais ils ne peuvent pas faire grand-chose, à part renforcer les défenses des villes et villages aux alentours.

Les PJs peuvent tomber (ou plutôt l'inverse) sur l'abyssale de minuit **Décapitatrice Damoclésienne**, servante de **l'Errant dans les Ténèbres**. Si elle a déjà connaissance des solaires, elle agira en conséquence (soit elle ira se réfugier dans le manoir au centre de son *ombre-terre* si elle sait que les solaires attaquent les abyssaux à vue et en groupe, soit elle cherchera à déterminer qui ils sont, soit elle engagera la conversation). Elle ne cachera pas son intention de dominer la région (et la faire basculer en *ombre-terre*) et se montre au courant des événements à *Chaya*. Elle les trouve « intéressants » et surveille l'évolution de la situation ; si les PJs changent la donne, elle les prévient qu'elle agira en conséquence.



SCENE II

La République de Chaya

Une région ensoleillée et boisée, mais avec aussi de grandes cultures de coton, de blé et de maïs. Les agriculteurs travaillent en chantant des chants religieux (à la façon de gospels). Plusieurs lacs et rivières servent de points d'eau (en particulier la *Rivière Sablée*, qui prend source à *Larjyn*), sans compter les aqueducs de briques qui servent à l'irrigation et à l'alimentation en eau des différentes villes. De temps à autre, des ruines de l'Ancien Temps s'élèvent, mais elles ne sont jamais proches des communautés urbaines (contrairement à beaucoup d'endroits de *Création*).

Sur les routes de terre battue reliant les différentes villes, on voit passer régulièrement de petites caravanes marchandes, parfois des yeddims chargés portant les couleurs de la Guilde (les caravanes entières de la Guilde sont bien plus rares sur les routes).

On trouve des moulins et des tours de guet à pigeonniers de briques, tandis que les nombreux monastères sont entièrement construits de bois sculpté et vernis, mais très peu d'édifices défensifs.



Les seuls gardes sont de calmes moines « rastas », armés de bâtons griffus avec des dreadlocks et des bonnets brodés. De temps à autres, quelques immenses ruines s'élèvent à travers la campagne.

La population est hâlée et habillée de ponchos colorés, souvent dans les tons orangés avec des motifs floraux brodés et porte souvent des chapeaux tressés à larges bords. Les bijoux portés sont principalement en bois. Les cheveux sont très longs, souvent nattés et les hommes portent la barbe souvent tressée. Très communautaire, la plupart sont extrêmement placides, mais réservés (pour ne pas dire méfiants) envers les nouveaux venus. Plusieurs fois par jour, les tâches quotidiennes sont stoppées par les prières collectives, ou par les siestes.

Une ville typique est protégée par de hautes palissades laquées et vernies, tandis qu'à l'intérieur les bâtiments de bois et de brique (énormément de colombages) sont rectangulaires, aux toits en terrasses et des balcons (souvent comme des chalets). Les plupart des fenêtres possèdent des vitres de verre (basique). Tout ce qui est en bois est laqué et souvent sculpté, les ornements représentant invariablement les arbres à feu ou leurs fleurs, qu'on trouve devant chaque bâtiment et dans les bordures des allées. De plus, la population est particulièrement calme et vivant en bonne communauté. Le train de vie est bien moins actif qu'ailleurs, et le temps de travail peu important, mais le reste du temps libre est essentiellement consacré aux pratiques religieuses et aux discussions politiques (majoritairement à base de discours et de votes).

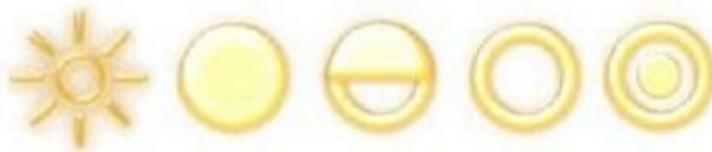
Au centre, on trouve le marché et le quartier des temples (souvent bâtis à partir des pierres des ruines de l'Ancien Temps, qui sont parfois des manoirs très modestes), ainsi que le district de l'*oratorium*, avec son amphithéâtre à immenses gradins et à l'excellente acoustique, où se réunissent les citoyens pour discuter et voter les décisions politiques.

Il y a très peu de boutiques ou magasins, remplacés par de nombreux édifices publics ou des coopératives. On trouve systématiquement un établissement de la Guilde à côté du marché. Les échanges se font principalement entre les différentes villes de la république.

Pourtant, l'inquiétude est présente, les regards inquiets et les prières sont soit ferventes ou manquent de conviction. Des vagues de meurtres ont endeuillés la plupart des cités, visant souvent les membres du clergé ou encore les principaux délégués ou rhéteurs, depuis quelques années déjà.

Toutefois, il est assez facile d'apprendre que le centre des inquiétudes provient de la ville d'*Iximko*.

En parallèle, la république a mis en place depuis des années un formidable édifice de défense : une grande muraille de brique à l'Est, afin de prévenir toute attaque barbare forestière.



SCENE III

Dans la campagne bordant *Iximko*, outre les champs de lavande (la lavande est la spécialité d'*Iximko*), de coton et de maïs, plusieurs monastères ont été incendiés, tandis que les travailleurs agricoles semblent soumis à une forme d'esclavage, dominée par des contremaîtres louches et violents, dont plusieurs portent ostensiblement les marques d'un sang mélangé à ceux des démons.

Les vents sont nombreux, parfois violents, souvent mugissants, au moins lancinants.

⇒ La région est un domaine du vent de niveau 1 et le temple d'*Iximko* est le manoir. La présence de **Zsofika**, ainsi que de ses nombreux serviteurs démons, permet au domaine d'être de niveau 2, de façon temporaire.



Au sein de la ville, de très nombreux cerfs-volants s'agitent sous les soubresauts venteux et semblent porter des flutes, apportant une musique étrange, quasi discordante.

La plupart des arbres à feu sacrés ont été brûlés, déracinés, gravés de prières impies ou de messages de rébellion. La plupart des étrangers agissent en voyous ou conquérants, insultants les braves gens, incitant à la rébellion ou au contraire réprimant durement toute tentative de révolte (même douce). Dans quelques bâtiments publics, transformés en tavernes ou auberges, on trouve plusieurs **angyalkae**, dont on entend les accords de harpe égrener le temps qui passe. Un grand nombre d'individus s'adonnent ainsi à la boisson et à la mélancolie, ou subissent des accès de violence gratuite.

A l'entrée du temple, normalement dédié aux dieux locaux et à **Xochichem**, se trouvent deux **téodozja** sur des piédestaux. Ils prêchent sans cesse aux passants d'abandonner leurs croyances et les tourmentent à propos de leur mortalité.

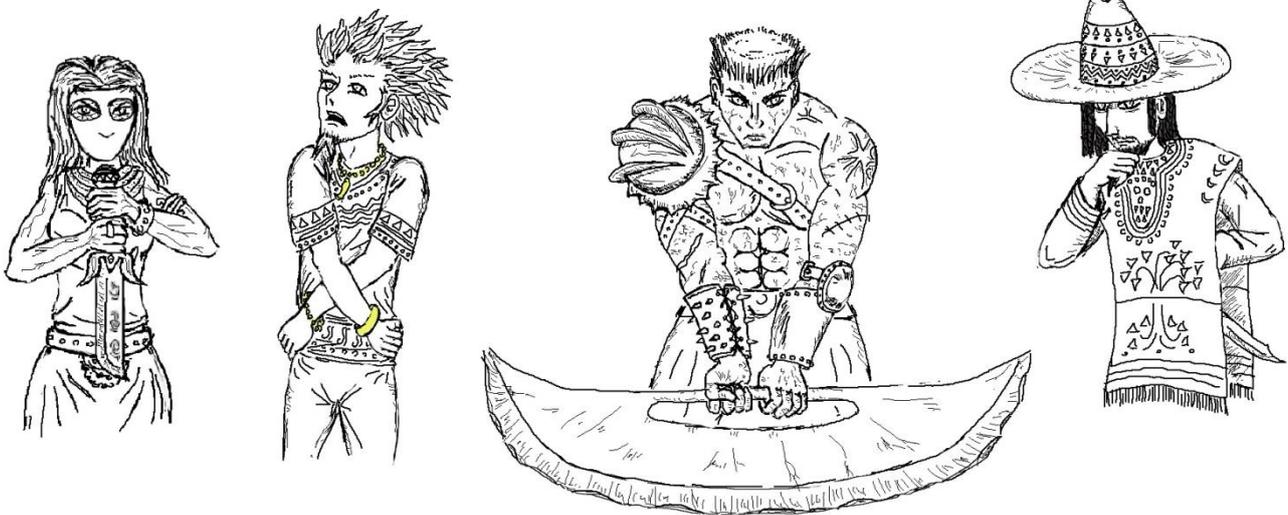


La prêtresse en chef se trouve être **Kajana**, une sang-démon thaumaturge et prêtresse des **Yozis**. Elle est suivie d'une cabale de démonistes.

Au sein de l'*oratorium*, l'individu qui est le plus audible est le sang-démon **Charfar**, qui participe chaque jour aux débats publics (il adore humilier et calomnier ses adversaires) au sein de l'amphithéâtre central.

Le superviseur des contremaîtres, qui réprime durement tout mouvement contestataire (rassemblements, *sittings* ou autre) est le sang-démon **Orgromor**. Il est entouré d'une milice de dangereux individus sans foi ni loi, qu'ils soient étrangers ou quelques renégats locaux.

Enfin, l'individu qui surveille les ombres et se trouve être le maître espion est **Alacid**.



ANNEXE : LES SANG-DRAGONS ET LA DÉMONÈ DU 2ND CERCLE

Les sang-dragons à l'origine de tous ces chamboulements n'agissent plus en public depuis plusieurs années. La dure victoire contre l'anathème et plusieurs années de perversion les ont transformés, pour le pire :

- La sorcière, **Cynis Oboro** « **la Dame d'Azur** », continue ses recherches en sorcellerie depuis la tombe de la solaire. Presque tous les soirs, elle invoque un nouveau démon. Actuellement, elle travaille à modifier l'essence des arbres à feu avec du sang de démon. Elle est extrêmement fière d'avoir réussi à invoquer un démon du second cercle lors de la dernière Calibration : la démonè **Zsofika**.

Quand elle n'est pas occupée à ses recherches, elle trône à la cour spirituelle locale, où la plupart des démons ont soit pris la place des dieux, soit les pervertissent et les tourmentent. La cour ressemble bien plus à une cour démoniaque que spirituelle, avec des **traemas**, des **cervekalla**, ou encore des **zcylse**.

- Le guerrier, **Cynis Gennosuké** est généralement sur les routes, se chargeant d'éliminer toute cible trop difficile pour la police secrète (la Rabinal). Il s'agit souvent d'esprits. Il se laisse



complètement aller et ne ressemble plus au glorieux guerrier qu'il était. Sinon, il est chargé de déceler les domaines ou les ruines qui resteraient inconnus et de rapporter leurs emplacements à **Cynis Oboro**.

En cas de danger très important, son démon suivant, un **theokan**, se matérialisera pour lui servir d'écuyer et lui permettre de revêtir son armure en un clin d'œil.

- L'assassin, **Cathak Tenzen**, est devenu depuis plusieurs années le chef de la police secrète, la Rabinal. Cela lui permet d'agir de façon très informée à l'échelle nationale afin de saper toute résistance ou mouvement contestataire. Il a également à sa disposition de nombreux démons qui exécutent les basses œuvres que beaucoup des policiers –mortels- refusent de faire. Il domine la belle sidérale **Itzel** (qu'il trouve à son goût comme servante de qualité) et la menace des pires sévices si elle n'agit pas pour leur cause. Elle, de son côté, joue (tant bien que mal) les agents doubles.

Il fait également pression sur les responsables locaux de la Guilde, afin que le minimum d'informations ne fuite à l'extérieur de la république.

Sa dernière tâche est de rassembler toutes les informations sur les différents manoirs de la région afin d'en obtenir les noyaux-gemmes.

Il séjourne en général dans les ruines de *Petlacló*, considérées comme maudites. Il a éliminé les quelques *crasseux* (les habitants n'étant plus citoyens pour avoir commis quelque faute grave) qui rôdaient et a fait des ruines sa demeure secrète.

- **Zsofika**, la démonsse du 2nd cercle invoquée par **Cynis Oboro** se trouve généralement dans la cour spirituelle d'*Iximko*. Sinon, elle s'occupe de modifier profondément la psyché de la prisonnière sang-dragon **Amilar Benisaya**.

Depuis sa capture par les autres sang-dragons, **Amilar Benisaya** est enfermée dans la tombe de la solaire **Myriade de Senteurs**. La salle dans laquelle on l'a placée comporte un piège semblable au sort du premier cercle « Brume d'un Soir », à ceci près que le piège est permanent tant qu'une personne se trouve dans la pièce et qu'il fait vivre de terribles cauchemars.

Si les sang-dragons se sont contentés d'y enfermer l'exalté terrestre, **Zsofika** a décidé de faire d'**Amilar Benisaya** une servante à sa cause et utilise le maléfice à son bénéfice. Elle apparaît dans les cauchemars de la prisonnière, pour transformer sa personnalité.



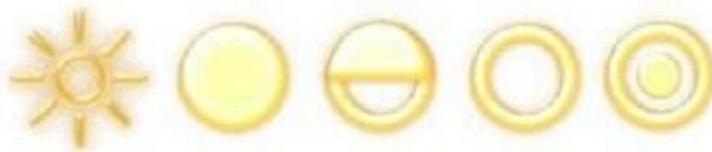
SCENE IV



Quand les PJs arrivent à *Iximko*, ils devraient rapidement faire face aux sang-démons et à leurs serviteurs. Deviner qu'ils sont dirigés depuis les coulisses ne devrait pas être très difficile non plus. La plupart des malfaiteurs obéissent bon-gré mal-gré aux chefs sang-démons, qui eux-mêmes agissent pour « **la Dame d'Azur** ». Seule **Kajana** connaît le nom de **Cynis Oboro** (elle est son élève et aide).

Nombre d'habitants peuvent parler de la Chasse Sauvage, venue ici pour éliminer l'anathème qui sévissait dans la région il y a plusieurs années (peu de temps avant que la nouvelle de la disparition de **l'Impératrice** n'atteigne le *Seuil*). L'anathème aurait été chassé, mais son influence pernicieuse est restée. Les sang-dragons sont restés protéger la région, mais même ont disparu et il ne reste que les maléfices de l'anathème. Des rumeurs prétendent même qu'il serait réapparu.

- ⇒ En fait, les sang-dragons survivants ont commencé à prendre le pouvoir en justifiant un temps leur présence de par le fait qu'ils chassaient l'anathème solaire. Pour mieux prendre le pouvoir, ils ont quitté le devant de la scène publique, afin d'agir dans les coulisses. Ils ont utilisé les mythes populaires courant sur les anathèmes pour en faire un bouc émissaire imaginaire. Par contre, **Zsofika** s'amuse assez de la situation pour incarner une nouvelle anathème, ce qui lui permet d'agir à découvert et à sa convenance, éliminant quiconque est assez fou pour lui barrer la route.



Dans le même temps, un agent de la Rabinal (qui semble hypnotisé) trouve et délivre aux PJs le message suivant : « Rendez justice sur ces terres corrompus. Les instigateurs de cette violation sont des renégats d'une Chasse Sauvage. Votre arrivée va les pousser à se rassembler et à vous piéger au sein des ruines de *Petlacló*. Récupérez donc les lunettes d'**Ayala**, de *Larjyn*, qui se trouvent dans son véritable bureau. Orichalque. ». L'homme ne connaît pas le nom de l'expéditeur, il peut juste dire qu'il s'agit d'une fille (il s'agit de la sidérale **Itzel**, qui a utilisé grâce à ses charmes et manigances l'agent de la Rabinal à l'insu de son persécuteur, **Cathak Tenzen**).

- ⇒ Les ruines de *Petlacló* sont situées près de *Larjyn* et considérées comme un lieu subissant le courroux de **Xochichem**. Les légendes racontent que ceux qui violent les *protocoles radiolaris* sont envoyés là-bas en pénitence, mais qu'ils n'en reviennent jamais ou qu'ils deviennent des *crasseux* (des gens de *Chaya* qui n'appartiennent plus à la république). Les *crasseux* survivent de rapines dans les ruines.

SCENE V

Rapidement, **Zsofika** et **Cynis Oboro** sont au courant de la présence des solaires. **Zsofika** interviendra rapidement, choisissant une proie parmi les PJs, tandis que **Cynis Oboro** se contentera du rôle d'observatrice.





A priori, les PJs devraient vaincre (au minimum repousser) **Zsofika**. **Cynis Oboro** utilisera alors le sort « Chevaucher les Vents de la Tempête » pour rejoindre ses compagnons au sein de leur base secrète, dans les ruines de *Petlacro*, afin de décider de la marche à suivre.

ANNEXE : LE TOMBE SOLAIRE

Le mastaba de la solaire **Myriade de Senteurs** est un édifice du Premier Age, situé au-delà des cultures d'*Iximko*. L'endroit est considéré de façon général comme à éviter, quelques très rares *crasseux* qui se sont installés là n'ont jamais fait long feu...

C'est une construction de très vieilles pierres à l'aspect massif, apparemment sans aucune porte.

Une observation attentive révèle pourtant des traces de va et vient assez récentes (**Cynis Oboro** s'y rend quasi quotidiennement). Si on suit ses traces, on peut trouver relativement facilement l'entrée secrète.

Il faut découvrir des glyphes en apparence identiques de l'Ancien Temps. Un regard très avisé permet de trouver quel est le bon, écrit sans faute. Il s'agit d'y canaliser de la quintessence. En cas d'erreur, le fautif subit un contrecoup.

- ⇒ Un jet de Perception + Conscience, difficulté 3 à 4, permet de découvrir les glyphes. Un jet d'Intelligence ou Astuce + Linguistique, difficulté 4 ou 5 permet de distinguer le bon glyphe. Insuffler 1 atome de quintessence permet d'ouvrir le passage secret. En cas d'erreur, le PJ déclenche un effet similaire à l'exposition à une tempête de neige surnaturelle.

La 1^{ère} salle est devenue une salle d'invocation et un laboratoire de **Cynis Oboro**. 2 démons gardiens **téodozja** gardent en permanence le lieu. C'est l'antre de la sorcière sang-dragon qui lui sert de salle d'incantation, on y trouve également ses quartiers (un lit et quelques coffres).

Caché dans un renforcement (Perception + Conscience difficulté 4 pour découvrir la cache) se trouve une tablette d'adamante, sur laquelle est inscrite la généalogie du **Yozi Adorjan**, si jamais **Cynis Oboro** ne l'a pas avec elle. Dans tous les cas, on y trouve des bracelets d'orichalque et une alliance d'argent de lune (les objets que le solaire éliminé par la Chasse Sauvage avait récupéré).

La 2^{ème} salle, couverte de fresques dépeignant la folie de la solaire, est protégée par un piège de « Brume d'un Soir » permanent, doublé par « Les Mots Silencieux des Rêves et des Cauchemars », dans sa version cauchemardesque et également permanente. **Amilar Benisaya** est enfermée et enchaînée ici.

- ⇒ La difficulté au jet de Volonté est de 5 concernant l'effet cauchemardesque.



La 3^{ème} salle est couverte de bas-reliefs dépeignant la chute de la solaire dans de fantastiques batailles. D'innombrables interstices tirent des fléchettes empoisonnées depuis toutes les directions.

⇒ Un jet de Dextérité + Esquive difficulté 5 permet d'éviter (en esquive totale) tous les traits. En cas de touche, le PJ subit les effets d'une exposition au poison du venin d'un serpent corail.

La 4^{ème} salle est remplie de fils d'orichalque tranchants partant dans tous les sens, tandis que la porte en face est apparemment gravée d'une formule en *Ancien Royaume*.

⇒ Il faut déchiffrer l'inscription, qui est une comptine triste, autrefois chantonnée. Un jet d'Intelligence + Savoir ou Linguistique, difficulté 5, permet de le découvrir. Ensuite, il faut pincer les cordes d'orichalque (dépense de 1 atome par corde), à la manière d'une harpe, pour que la mélodie ouvre la porte, selon un jet d'Astuce ou Intelligence ou Perception + Représentation, difficulté 4 ou 5 (et de dépenser 10 atomes pour faire vibrer les 10 cordes). Atteindre la porte nécessite un jet de Dextérité + Esquive ou Athlétisme, difficulté 4 ou 5.

La 5^{ème} salle est labyrinthe de pierre à la manière d'un immense rubixcube qui se met en mouvement dès qu'on pénètre dans la salle. Un étroit passage permet à un individu d'y ramper. Quiconque n'est pas assez rapide est écrasé.

⇒ Il faut en sortir en faisant preuve de logique, car le schéma de rotation des tunnels se répète, épreuve de réflexion qui nécessite un jet d'Intelligence ou Astuce + Savoir ou Création, difficulté 4 ou 5.

La 6^{ème} salle est un ensemble tarabiscoté de tuyauterie partant de fioles de verre (le même verre « incassable » qu'à *Chiaroscuro*). Le mécanisme de défense (des pompes aspiraient et mélangeaient le contenu des fioles, afin de créer une réaction chimique dégageant un gaz toxique mortel) a déjà été activé et ne se renouvelle pas.

La dernière salle comprend la tombe de la solaire, avec des fresques rappelant ses actions de gloire passées. Le sarcophage est ouvert et la dépouille délestée de ses artefacts.



PARTIE 2

SCENE 1

Les PJs devraient se mettre en marche vers *Larjyn*, afin de trouver les ruines de *Petlacro*.

Larjyn

Une ville vaste et belle, entourée de champs de cotons à perte de vue. Une douce brise souffle perpétuellement et les nuages, souvent cotonneux, au-dessus de la cité, ont des formes toujours changeantes et sont en perpétuel mouvement.

⇒ La cité est un domaine de niv. 4 de l'air. A l'origine le manoir était un manoir solaire de niv. 5, mais les aléas et le temps ont fait que la région a repris une teinte classique et élémentaire.

Une muraille de brique et de pierre ceinture la cité, tandis que le manoir central se dresse en un immense cylindre de marbre bleu fusant à 400 m de haut, doté de fenêtres aux vitraux colorés (du même verre incassable qu'à *Chiaroscuro*). Etrangement, il paraît incomplet (il n'a pas de toit et semble n'être qu'un donjon solitaire au lieu d'être le centre d'un château).

La cité est nettement plus peuplée que les villes satellites, mais guère plus vivace. Par contre, il est facile d'observer que les tenues sont plus diverses, mieux teintées et mieux tissées et coupées qu'ailleurs. En effet, *Larjyn* fait du tissage des vêtements de coton sa spécialité.





En revanche, le quartier du marché est bien plus important qu'ailleurs, puisque la Guilde y a son quartier général. On y trouve un grand nombre de biens importés et les étrangers de passage sont plus nombreux qu'ailleurs.

Cintal Fal, maître de la Guilde, est un agent secret du *Beau Peuple* (principalement ceux du domaine des *Inégalables*), il fait partie de ceux qu'on surnomme parfois *Enfants du Kaos*. Il n'est toutefois pas un agent très actif et profite actuellement des arrangements secrets qu'il a passé avec **Cathak Tenzen**, afin de ne pas répandre à l'étranger les rumeurs de changements de politique.

Tleilax, son garde du corps personnel, est en permanence à ses côtés et commande une troupe de malabars lui obéissant au doigt et à l'œil.

De même, le district de l'*oratorium* est bien plus développé, avec son colisée massif, en place d'un simple amphithéâtre (et en pierre plutôt qu'en brique et bois). Il y a plusieurs parcs avec les arbres à feu sacrés, des bains publics, gymnases et stade ainsi que de nombreuses écoles. On y trouve aussi le siège du Conseil National avec les ambassades de différentes nations des *Terres Charognardes*.

Obtenir plus de renseignements sur les ruines de *Petlaelo* est facile et les PJs peuvent avoir tôt fait d'amasser des informations.

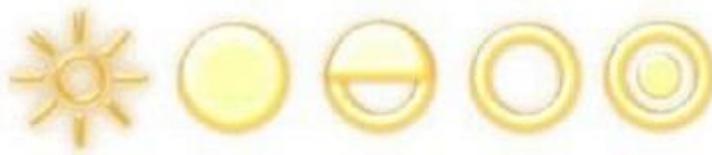
Par contre, la Rabinal possède a priori leur signalement et des démons dématérialisés qui suivent les agents secrets sauront ce qu'ils cherchent.

S'ils cherchent trace de la sidérale, ils ne trouveront aucun indice.

S'ils cherchent du côté des dieux du **Radiolari** (le panthéon de *Chaya*), ils risquent de ne pas être très bien accueillis. Les dieux les considéreront comme des troubles fêtes et des importuns. Aucun n'a guère de souvenir de l'Ancien Temps, ou à défaut n'en parle pas.

Néanmoins, il est clair que le **Radiolari** est dépassé par les événements, qui dérangent leurs habitudes séculaires. Obtenir de l'aide peut être utile (notamment des informations à propos de la démons **Zsofika**, qui, une fois son nom connu, permet aux dieux d'être plus attentifs sur ses déplacements et exactions) et négocier la promesse qu'en échange de la résolution du problème les PJs peuvent être faits citoyens de *Chaya* est une entreprise loin d'être insurmontable. De plus, les PJs peuvent prétendre au butin possédé par les sang-dragons, y compris les noyaux-gemmes qu'ils portent. En effet, le **Radiolari** a été incapable de protéger ses manoirs...

Les PJs devraient chercher qui est **Ayala**, afin de trouver les lunettes du mystérieux informateur. **Ayala** est une importante conseillère du Conseil National, dont l'avis est beaucoup recherché, que ce soit par les citoyens de la république qui désirent s'exprimer devant le Conseil National ou par



différents autres conseillers, pour ses idées et recommandations avisées, sans parler des différents diplomates étrangers. Pourtant, elle-même ne prend généralement pas la parole en public. On la décrit comme une femme entre 2 âges sans traits véritablement distinctifs.

Elle vit avec ses parents, un couple de petits-vieux charmants. Ils déclarent que leur fille est souffrante, mais mentent en cachant leur inquiétude, car un seigneur étranger (un sang-dragon dont la description est celle de **Cathak Tenzen**) est plusieurs fois venu le soir dans la maison, puis est parti avec elle. Il a exigé qu'ils déclarent leur fille souffrante.

Dans la chambre adjacente au bureau d'**Ayala** se trouve un passage secret (protégé par un mot de passe –Orichalque–, tandis que chaque pierre et brique est couverte d'un *ofuda* –un talisman ou charme écrit sur une bande de papier- de confusion), qui donne sur une vaste cave très aménagée en bureau, bibliothèque, cave à vin, ainsi qu'un petit dojo. Tout est meublé avec froideur mais élégance, principalement en métal et en verre. Aux murs, des miroirs, quelques tableaux (issus de *Sijan*) et des cartes encadrées. Plusieurs artefacts mineurs et vases de l'Ancien Temps trônent sur des étagères, tandis que la garde-robe féminine très élégante mais assez stricte (au contraire de sous-vêtements parfois fort affriolants), ne colle certainement pas avec celle d'**Ayala**. Plusieurs paires de lunettes (dont certaines de verres teintés, ce qui représente une fortune) se trouvent dans une coiffeuse.

- ⇒ Si les PJs fouillent un peu, ils trouveront plusieurs lettres d'un certain **Melgor Djafar**, adressées à une certaine **Itzel**, dans une relation clairement de maître à élève, avec des consignes extrêmement strictes, précises et fort compliquées. Les lettres sont scellées par des charmes et seuls des charmes de larcin solaires permettent de les ouvrir, tandis que les déchiffrer demandent des jets d'Intelligence + Linguistique de difficulté 3 (au minimum). Evidemment, toute la correspondance est écrite en Ancien Royaume.

ANNEXE : LES DIEUX RADIOLARI

Xochichem, dieu des arbres à feu et divinité tutélaire de la région, est une entité paternaliste, considérant les mortels de *Chaya* comme son peuple élu. Il est assez attentif, sévère, mais juste. Pourtant, son implication dans la domination de la région est grande, ce qui est à la limite de ce qui est normalement autorisé par la *Bureaucratie Céleste*. Toutefois, la **Vierge de la Sérénité** semble avoir posé un mandat sur la région et nul ne songe à envoyer un censeur sans l'accord de l'**Incarna**.

Il n'a aucune considération particulière pour les solaires et éprouve une méfiance générale envers les exaltés, alors qu'il est d'une certaine manière le fruit des expérimentations d'une





solaire (**Myriade de Senteurs**). Son hostilité est toutefois tempérée par sa nature très calme et sa certaine sagesse.

Ech'zuli, déesse du coton, est une divinité importante, surtout à *Larjyn*. Elle a une attitude joyeuse et active, mais a tendance à se montrer délicatement, quasi inconsciemment, tyrannique. Elle considère que tout doit aller dans son sens, car c'est LE bon sens. Elle est mariée au dieu du maïs **Azakta**, mais se considère gentiment supérieure vis-à-vis de lui, puisque le coton est la spécialité de la capitale, tandis qu'aucune ville n'a pour spécialité le maïs.

Azakta, dieu du maïs, est un dieu important et marié à la déesse du coton **Ech'zuli**. Il est d'une nature plus en retrait et subit nonchalamment l'effervescence de sa compagne. Il éprouve secrètement des sentiments pour la déesse placide des tournesols, **Yocoatli**, et lui fait une cour subtile, délicate et secrète depuis une dizaine d'années.

Les dieux « locaux » des spécialités des différentes villes de *Chaya* sont régulièrement présents à la cour principale. Ils ont à chaque fois leur cour spirituelle et sont souvent liés aux pères et mères des cités.

Chelixi, déesse nymphe de la source de la *Rivière Sablée*, est sous les ordres de la *Cour des Rivières de l'Est* et de la déesse de la rivière, **Sandioca**, sa mère. Pourtant, elle se plaît assez chez le **Radiolari**, car on lui accorde en général une paix royale, tandis que la *Cour des Rivières de l'Est* est bien plus exigeante dans les jeux politiques toujours changeants. De plus, elle se sent importante du fait que le dieu du verre, **Ougoupta**, est plus ou moins son subordonné, alors qu'il était bien plus important qu'elle à l'Ancien Temps.

Ougoupta, dieu du verre, regrette l'Ancien Temps mais ne sait même plus pourquoi. Il obéit en marmonnant. Il connaît de nombreux secrets, enfouis dans sa mémoire. Il avait d'excellentes relations avec les esprits de *Chiaroscuro*, mais les a oubliés depuis longtemps.

Chax, dieu du poison, se fait passer pour un moins que rien, alors qu'il est plus puissant qu'il n'en a l'air. En effet, il tire secrètement une puissance des arbres à feu, qui sont quelque part toujours empoisonnés. Il apparaît faible et insignifiant, pourtant il manigance pour un jour prendre la place de **Xochichem**. Il est en lien discret avec la déesse des *10 000 Dards*, **Ish'tab**, de la cour des savanes.

Hecatli, dieu du parfum, n'est que l'ombre de lui-même. Il est terrifié par l'idée de tout perdre depuis les événements qui secouent d'*Iximko* (la lavande est presque tout ce qui lui reste) et est prêt à aider discrètement les PJs, du moment qu'ils rétablissent la situation (voire qu'ils fassent évoluer discrètement la situation en sa faveur). Il est un des seuls qui se souvienne vaguement de **Myriade de Senteurs** et éprouve de la douce mélancolie pour ce temps révolu. Il a quelques contacts indirects et discrets avec la Guilde et le maître local, **Cintal Fal**, à propos d'importations de parfums.

Zamna, dieu scribe des lois, est le fils adoré que **Xochichem** n'a jamais eu. Gâté par la cour, il reste calme, soigneux et modeste.

Pachayama, dieu de la paix, de la sieste et de la tranquillité d'esprit, est un petit fonctionnaire représentant de la **Vierge de la Sérénité**, qui se borne à jouer son rôle.



Une statue de la **Vierge de la Sérénité**, trône dans le *sanctum* (à la manière de la *Vierge Marie*). Elle est couverte pendant les troubles annuels d'un linge sacré.

SCENE II

Qu'ils soient aidés ou non par le **Radiolari**, les PJs partiront seuls vers les ruines de *Petlaclo*.

Ils arrivent en vue d'une tour et de fondations d'un complexe à jamais disparu, alors que l'air est vicié d'émanations, aux relents d'égouts et de produits chimiques. Un sentier discret, parcouru régulièrement par un nombre non négligeable de personnes, mène au lieu-dit.

⇒ Mis à part la gêne olfactive, les PJs ne souffrent de rien. Il s'agit des restes des pires expérimentations (pourtant non finalisées !) de la solaire **Myriade de Senteurs**, qui ont marqués la zone à jamais. Sur de simples mortels, les effets sont plus nocifs, mais à moyen terme malgré tout.

Ceux qui empruntent le sentier sont les agents de la Rabinal dans lesquels **Cathak Tenzen** a pleinement confiance, qui viennent soit lui faire un rapport, soit récupérer des missions spécifiques (souvent d'assassinat ou de discréditation).

La tour en ruine est en fait une immense cheminée en partie effondrée et réaménagée. Le rez-de-chaussée plusieurs meubles, mais il est évident pour un œil exercé qu'il s'agit juste d'une façade de quartier général. Sous un lourd tapis, on trouve une plaque corrodée et cloquée qui donne sur les souterrains.

Dans les souterrains à colonnades, poussiéreux et remplis d'énormes toiles d'araignées (les araignées-loups sont la proie d'énormes iguanes de la taille de poney, voire de buffles), les vieilles pierres sont encore parfois couvertes de plaques de cuivre rongées et rouillées.

Des restes brisés d'énormes cuves de verre (verre pourtant normalement incassables), fument toujours des émanations volatiles et nauséabondes. Egalement, quelques restes d'automates gisent çà et là, tels des cadavres mécaniques.

⇒ Les cuves servaient autrefois de réserves à parfum, puis à poison. Les iguanes sont l'espèce prédatrice en ces lieux et chassent toute proie qui passe près d'eux.

⇒ 2 pièges ont été préparés à l'attention des intrus : l'effondrement d'une énorme dalle et une fosse avec un couple des plus grands iguanes des ruines (qui font la taille de rhinocéros). Les charmes du sang-dragon **Cathak Tenzen** et l'influence des démons rescapés rendent les pièges très efficaces, même contre les PJs. Les sang-dragons savent bien que les pièges ont peu de chances de venir à bout des anathèmes solaires, mais ils espèrent qu'ils épuiseront ainsi une partie de leurs réserves de quintessence et seront affaiblis.

Le repaire de **Cathak Tenzen** se trouve dans une vaste salle sombre illuminée par de nombreux braséros odorants, qui semblent pourtant apporter autant de lumière que quelques chandelles dans des catacombes. Au sommet d'un grand promontoire en escaliers se trouve un trône de bronze et de



cuir sur lequel siège le sang-dragon, tandis qu'une très belle jeune fille enchaînée, à l'attitude soumise, est étendue au pied du trône (il s'agit de la sidérale **Itzel**). **Cynis Oboro** et **Cynis Gennosuké** sont à ses côtés (selon toute vraisemblance).

SCENE III

Lorsque que le combat s'engage, les démons se matérialisent et **Zsofika** peut même réapparaître, surtout si elle a simplement été repoussée durant l'affrontement précédent. Elle entendrait bien mettre un terme à sa traque.



La démonsse devrait être vaincue (et ainsi renvoyée à *Malféa*), alors que les sang-dragons auront des attitudes fort différentes : **Cynis Gennosuké** semble chercher la mort dans un dernier combat, **Cathak Tenzen** cherche apparemment à tuer un anathème de ses propres mains, tandis que **Cynis Oboro** peut faire preuve d'orgueil (ce qui risque de lui coûter la vie), mais cherchera dans tous les cas un échappatoire.

Enfin, la sidérale **Itzel** est un atout dans les mains du MJ pour aider au besoin les PJs à vaincre (ou à défaut à s'en sortir vivants). A condition que les PJs lui redonnent ses lunettes, elle est capable de se défaire de ses chaînes en un tour de main et a de solides bases en arts-martiaux (elle maîtrise une variante du style de la mante –celui de la sauterelle- et celui de l'épée, connaissant à chaque fois la forme de chaque art martial) pour attaquer par derrière un sang-dragon, voire même **Zsofika** (dans un acte de bravoure et de vengeance, attitude rare chez elle).



SCENE IV

Selon toute logique, les PJs vont réussir à se débarrasser de leurs ennemis et vont faire connaissance avec la belle qu'ils viennent de sauver.

Itzel, la sidérale disparue, est une des principales intrigantes du Concile National. Elle voulait jouer le rôle d'agent double en enquêtant sur les sang-dragons, mais elle fut repérée et capturée par **Cathak Tenzen**. Elle comprit assez rapidement la situation et voulut connaître les moindres détails de la situation avant d'alerter la *Faction Or*. Elle a réussi à dissimuler sa vraie nature, et les sang-dragons l'ont prise pour une sang-divin. Quant aux démons, ils semblaient s'amuser de la situation. Elle a reçu la visite de la démons **Zsofika** qui a grandement bouleversé ses certitudes. Pourtant, elle a manigancé pour que les solaires se débarrassent de toute influence démoniaque, en comptant sur ses visions et leur puissance.

Si lors de cette première rencontre avec les solaires elle n'est que vêtue d'un long pagne, d'une ceinture métallique et d'un collier de chien, elle porte souvent des tenues couleur locale avec bon nombre de bijoux soigneusement choisis. Sans ses lunettes de verre de *Chiaroscuro*, elle est pratiquement aveugle.



Rapidement, elle cherche à se mettre au service des solaires, notamment pour qu'ils s'installent à *Chaya*. Elle n'est guère plus âgée que les PJs et une fois les bases de son apprentissage acquises, elle fut envoyée dans cette région calme pour s'exercer aux manipulations politiques. C'est elle qui est à l'origine de la construction de la grande muraille à l'Est, car elle a prédit une attaque venant de là (elle n'a pas encore décelé la nature des attaquants, mais sait qu'ils sont dangereux). Elle a prédit l'arrivée des solaires et compte bien les utiliser pour faire face aux troubles qui pèsent sur la région.

Elle devrait pourtant être une alliée de poids pour les PJs. Ses capacités organisationnelles sont extraordinaires, sa compréhension de la bureaucratie et son sens politique sont de très haut niveau et c'est un bourreau du travail, réalisant avec une efficacité et une rapidité formidable des dossiers complets sur les personnes, événements ou situation. En résumé, elle est la parfaite secrétaire ultra méthodique et agent de très grande qualité, malgré son jeune âge.

SCENE V

Les PJs possèdent désormais plusieurs cartes en main pour commencer à dominer la région. Ils l'ont normalement sauvée de la menace démoniaque et peuvent plutôt facilement réclamer les noyau-gemmes des sang-dragons.



⇒ S'ils n'en ont pas l'idée ou n'osent pas faire ce genre de demande, **Itzel** est tout à fait à même de les conseiller en ce sens.

Les PJs peuvent également trouver les tombes des chasseurs sang-dragons qui ont éliminé le solaire il y a plusieurs années. Au milieu de ruines de l'Ancien Temps (généralement évitées par la population, donc), se trouvent 3 tombes. On en a pris soin (**Cynis Gennosuké** est passé pour méditer et regretter le temps passé auprès de ses camarades).

2 Immaculés, **Iselsi Ginpei** et **Cynis Jinpachi** (respectivement un maître du feu et un initié de terre), sont enterrés avec leurs bâtons à sections de jade rouge et blanc.

1 guerrière de la terre, **Cathak Azuko**, est inhumée avec son plastron et ses doubles daiklaves de jade blanc, dont il manque une *tsuba* à l'un d'entre eux –qui servait de cache œil à **Cynis Gennosuké**.

Rien n'empêche les solaires de profaner ces tombes pour faire main basse sur les artefacts (et les revendre à *Nexus*, voire à *Lookshy*), il s'agit uniquement d'un dilemme moral.

SCENE VI

Les PJs peuvent donc s'installer et se mêler à la politique de la république. Il est assez facile pour des élus motivés d'opérer des changements notables (un rapprochement vers telle ou telle nation, par exemple *Lookshy*), de se lancer dans des fouilles archéologiques pour retrouver quelque artefact ou savoir du Premier Age.

La région est éloignée du cœur de la civilisation des Terres Charognardes et l'Ordre Immaculé brille par son absence, aussi les solaires sont bien plus tranquilles que dans de nombreux autres coins de *Création*.

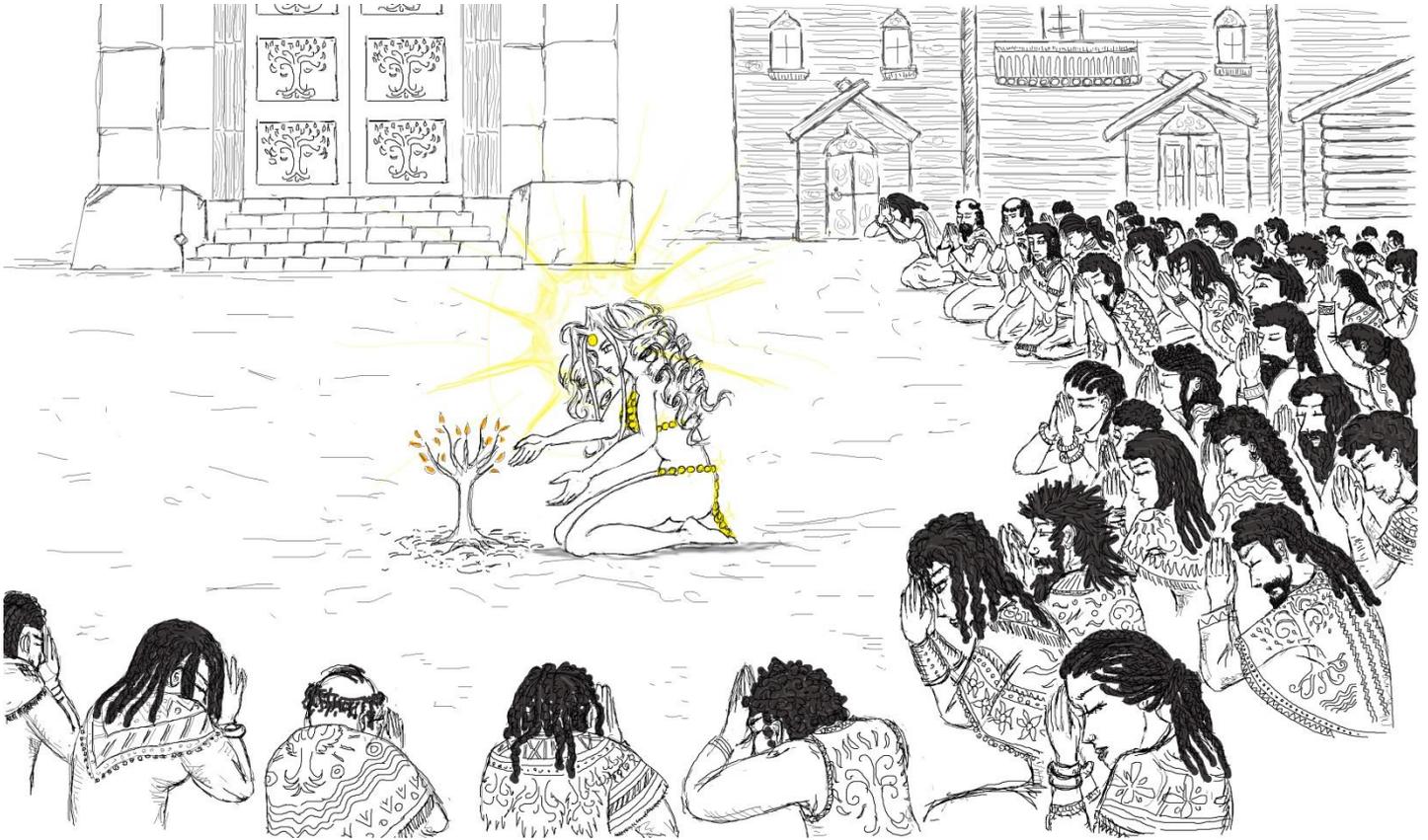
De par leurs capacités hors du commun, les PJs peuvent facilement et en peu de temps changer les modes de vie et transformer la religion vers un culte du **Soleil Invaincu**. Pourtant, s'ils cherchent à évincer la religion vouée à **Xochichem**, ils risquent de se mettre la divinité à dos, plutôt puissante dans la région.

Les moines chayens sont capables, à condition d'être supervisés et entraînés, de devenir les équivalents des Immaculés (mortels).

Toutefois, les solaires devraient plus être dirigés vers la conquête des Cités Etats du Nord pour se constituer de grandes armées, plutôt que de chercher à faire de *Chaya* une nation militaire. En effet, *Chaya* est particulièrement prodigue en nourriture et en bois, ce qui peut constituer une formidable base pour nourrir et fournir de vastes forces militaires. **Itzel** peut facilement les guider vers une telle voie, étant donné qu'elle a vu la fin des pratiques ancestrales de *Chaya* et le lien avec l'arrivée des solaires. Elle cherche donc à faire que le destin se réalise en conseillant et cherchant à manipuler les



solaires, malgré son inexpérience (elle fait face à des héros capables de tout bouleverser, y compris la destinée).



ANNEXE : LES VILLES DE LA REPUBLIQUE DE CHAYA

Larjyn, manoir niv. 4 de l'air (à l'origine un manoir solaire et de niv. 5, quand les flux de toute la région étaient parfaitement tissés). Sa spécialité est le coton et le tissage de vêtements.

Iximko, manoir niv. 1 du vent. Sa spécialité est la lavande.

Machaya, manoir niv. 1 du bois. Sa spécialité consiste dans la production de miel, puisque la ville comporte d'immenses champs de fleurs, où volettent abeilles et papillons.

Okintok, manoir niv. 1 de l'eau. Sa spécialité est le poisson étant donné que les 3 lacs *Tegeus*, *Machilo* et *Pancho Bae* se trouvent à côté de la ville. C'est une des rares villes qui se démarque du régime alimentaire essentiellement végétarien de *Chaya*.

Ochtitlan, manoir niv. 1 du bois. Spécialisé dans les vergers des nombreux fruits, en particuliers des oranges, citrons, abricots, figues, melons et pastèques.

Jeysaria. A l'orée des jungles du Sud-Est, sa spécialité consiste dans le bucheronnage de nombreuses espèces d'arbres. Tout proche, dans la jungle, se trouve un domaine niv. 1 du bois.



Atchlenko, sa spécialité se trouve être les champs de tournesols.

Huatucho, spécialisé dans les palmiers dattiers.

Otuchma, ville jumelée avec *Coyopalan*, elle produit du verre (basique) avec le sable de la *Rivière Salbée*. On trouve dans ses environs beaucoup de ruines comme des « cages thoraciques » de métal corrodé et rouillé, ainsi que des débris de verre (le même qu'à *Chiaroscuro*) –il s'agissait d'immenses serres au Premier Age-.

Coyopalan, jumelée avec *Otuchma*, elle est située sur l'autre bord de la *Rivière Sablée*, face aux étendues de savane et les *Terres des Ombres* au Nord-Ouest. Il s'agit de la plus militarisée des villes, avec beaucoup de moines et le plus grand nombre de monastères. La ville établit de rares contacts, souvent méfiants, avec les sauvages *Karala* du Sud-Sud-Ouest.

Choluha, produit la plupart des briques de la république, à partir de fours (dont certains sont construits à partir d'étranges « panneaux solaires » de l'Ancien Temps. Les alentours sont désolés, quasiment vides de végétation et le soleil est plus chaud qu'ailleurs, puisqu'il s'agit de l'endroit où la solaire de l'Ancien Temps, **Myriade de Senteurs**, est tombée lors de l'*Usurpation*).

Tepeaka, possède une spécialité de noix. C'est également la ville la plus commerçante, en lien avec les cités plus au Nord (et *Matetha* en particulier). Les mœurs y sont plus relâchées qu'ailleurs et les étrangers sont parfois aussi nombreux qu'à *Larjyn*. La Guilde y a évidemment une grande influence, encore qu'elle fasse tout pour rester discrète.



PARTIE III

ÉVÉNEMENTS I

Suite aux troubles politiques, un groupe de *crasseux*, des renégats réfugiés dans les contrées forestières près de *Jeysaria*, commencent une insurrection.

Ils sont menés par un ancien moine chayan, **Xe Thulsa**, qui a tourné le dos à la religion **Radiolari**, l'estimant néfaste à la liberté et à l'accomplissement de l'être humain (et des habitants de *Chaya*). **Xe Thulsa** est un nationaliste, qui voit dans les troubles récents la preuve de l'incapacité du **Radiolari** à protéger le peuple de *Chaya*. De plus, le fait que les rumeurs parlent d'anathèmes agissant librement au sein même de la république génère beaucoup de peur et de mécontentement.

Il commande un groupe fort de 2000 hommes, essentiellement des forestiers et des bucherons mécontents, ainsi que tous les *crasseux* qui ont accepté (assez facilement) de rejoindre le mouvement. En face, la population n'a guère de protection pour faire face à la troupe qui elle n'hésitera pas à utiliser la violence « pour la bonne cause ».

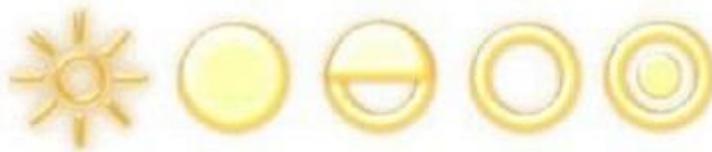
Leur base est un puissant camp secret, située dans des ruines englouties par la végétation et un domaine (le manoir est une ruine) de niv. 1 du bois. Les rebelles ont l'appui de plusieurs divinités forestières, dont **Goro**, qui cherchent à concurrencer le **Radiolari**.

Son action a de grandes chances de faire de *Jeysaria* un nouveau foyer de troubles et de révolte.

ÉVÉNEMENTS II

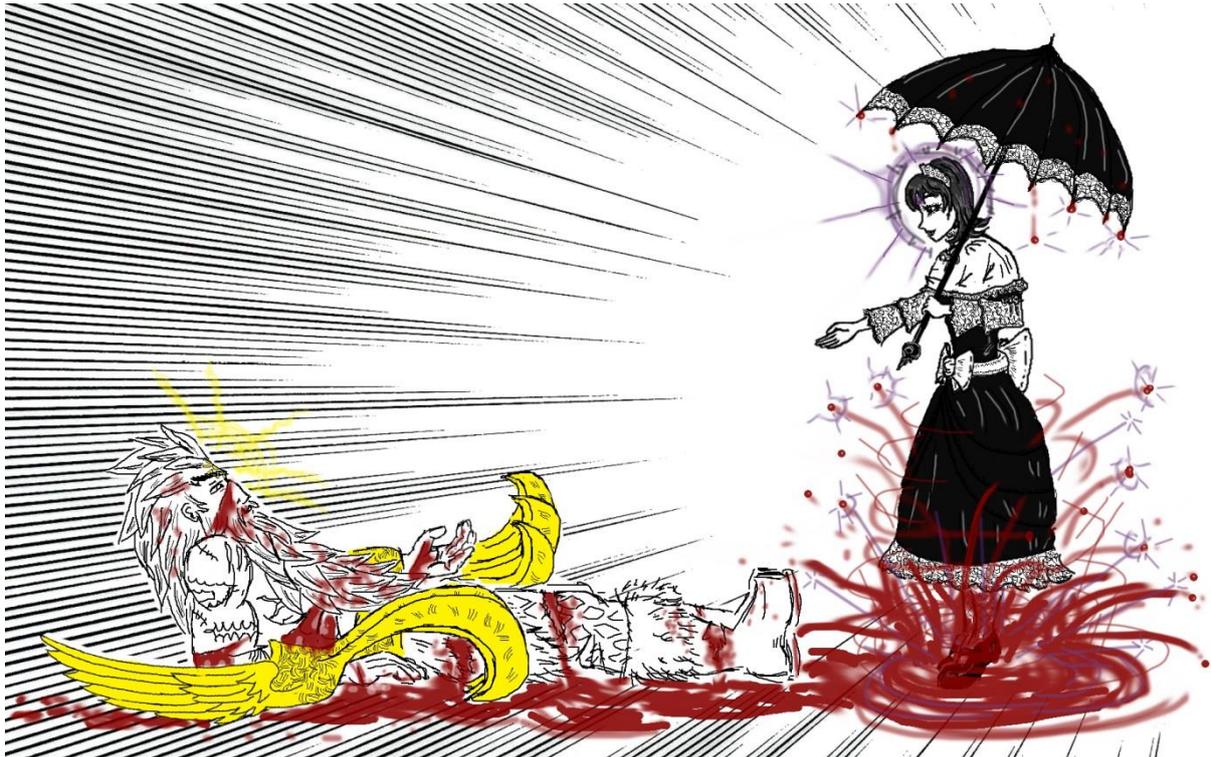
Des espions étaient déjà présents avant l'arrivée des PJs dans la région. Il s'agit d'une secte d'assassins, parmi les rares survivants de *Cho-Holuth*, qui s'étaient vus offrir un choix : soit ils mouraient, soit ils obéissaient à l'abysale **Décapitatrice Damoclèsienne**. Un certain nombre ont refusé et ont payé leur choix, les autres se sont soumis.





Leur chef **Zolam** supervise l'infiltration, car ils ne sont pas encore passés à l'action pour le moment. Régulièrement, des fantômes viennent subrepticement écouter leurs rapports et au besoin leur donner de nouvelles directives.

Ces fantômes ont un chef némésissaire, qui conserve un corps dans une ruine. Ces fantômes sont ceux de la secte d'assassins de l'*Outremonde*, tandis que le chef **Charaman** est le fondateur de la secte, qui n'a jamais pu se détacher de l'entreprise de sa vie et a repris ses activités dans le monde des morts.



ÉVENEMENTS III

A un moment, les PJs devront faire avec les débordements annuels qui secouent *Chaya*. Evidemment, étant des étrangers, ils devraient être soumis à la réaction de la population qui réagit très mal à la présence d'étrangers.

En tant que solaires, ils n'ont pas grand-chose à craindre.

Analyser l'origine de la folie n'est pas très difficile, **Itzel** pourra leur expliquer que l'éclosion divine (de l'œuf/bourgeon que couve en général **Xochichem**) crée une compagne qui rend le dieu majeur du **Radiolari** fou de désir, qui affecte en cascade tous les habitants (très religieux) de *Chaya*.



Transformer cet état est tout à fait dans les cordes de solaires doués en médecine, en savoir et en occultisme. C'est un travail de moyen voire long terme, mais les notes de la sang-dragon **Cynis Oboro**, même si elle cherchait à pervertir ce lien, peuvent aider dans une telle entreprise.

Sinon, les solaires peuvent aussi partir à la recherche de la réincarnation de **Myriade de Senteurs** (et du solaire à nouveau éliminé par la Chasse Sauvage il y a quelques années). Actuellement, ce solaire s'est tout juste réincarné à *Sijan*, en la personne d'**Eloi de Stridon**.

⇒ Ce PNJ est développé dans le prochain scénario, il est juste évoqué ici.

EVENEMENTS IV

Très intrigué par les rumeurs d'anathèmes présents à *Chaya*, et afin de réduire à néant la muraille en train d'être construite (la *Grande Barrière*), le domaine faérique des *Inégalables* décide de réagir en envoyant des forces contre la république.



En première ligne, des barbares mutants armés de façon primitives et comptant beaucoup sur leurs mutations. Ils ont généralement des traits animaux ou végétaux (souvent aux couleurs chatoyantes comme animaux venimeux ou végétaux vénéneux), et sont aussi bariolés que s'ils s'étaient jetés des seaux de peinture à la tête. Leurs massues, haches et sagaies, ne sont pas en reste et sont toutes aussi chatoyantes.

Ces brutes sont nombreux d'environ 4 000 hommes.

Les hobgobelins ressemblent à des pygmées avec de grands masques (de type africains) colorés, leurs armes ont des lames ou des socs de cristaux bruts et prismatiques, voire de fossiles.

Les petites entités kaotiques, environ 2 000, sont accompagnées de plusieurs monstres (similaires à des ogres-cerfs), de très grands et gras humanoïdes aux traits de tigres, d'éléphants et de buffles et portant lances ou fléaux.



Les faés sont revêtus de tenues de grandes feuilles (comme de palmiers ou nénuphars), tissées de filandre (semblable à de l'essence) et décorées de fleurs cristallines. Ils portent des armes délicates de verre, de cristal ou de végétaux tressés voire vitrifiés. Les faés montent des grenouilles-libellules, des lézards volants-papillons, ou des lémuriens-sauterelles. Beaucoup portent des peintures de guerre délicates et subtiles d'entrelacs magnifiques.

Curieux et joueurs, ils seront ravis du tumulte, de la peur et du ravissement qu'ils provoqueront et se montreront très intéressés par les puissantes émotions des PJs, leurs capacités martiales et l'excitation que des affrontements contre pareils adversaires leurs provoqueront. Les cataphractes et diplomates sont une dizaine. Ils décident généralement du rôle du chef par des concours d'énigmes, à la courte paille, ou tout autre jeu qui les divertirait.

- ⇒ Les faés sont quelques-uns, surtout pour les cataphractes. Comptez 1 ou 2 faés par PJ.
- ⇒ A noter que la présence d'un solaire de l'éclipse poussera les faés à tout faire pour qu'éclatent les hostilités, en provoquant à l'envie le cercle de solaires, particulièrement le ou les plus vindicatifs, afin de briser bien évidemment le pacte de non-agression.

ÉVÉNEMENTS V

La république de *Chaya* se soucie peu des barbares *Karala*.

En effet, au Sud-Ouest, se trouve une région déserte de pratiquement toute vie, qu'on appelle les *10 000 Dards*¹. Il s'agit d'une région où poussent essentiellement des ronces toxiques, dont le poison qui enduit les épines est similaire au curare. Mortelle pour les hommes comme pour les animaux, la région sert de frontière naturelle.

Une tribu des barbares *Karala* sait comment extraire ce poison pour en enduire flèches et fléchettes.

Les sauvages *Karala*

Il y a plusieurs générations, une tribu a envoyé des émissaires vers *Lookshy* pour recevoir leur bénédiction guerrière et leur entraînement. La gent *Yushoto* a accepté et les a formés (en particulier en reconnaissance, embuscades, guérilla et guerre d'usure, ainsi que stratégies militaires). La gent *Yushoto* voulait aussi les convertir au culte Immaculé (pour adoucir ses rapports avec la gent *Maheka*). Ils ont moyennement réussi, car la tribu est devenue la plus puissante et a rallié tout son peuple derrière elle, risquant à tout moment d'être menacé pour une partie des *Terres Charognardes*. Le culte Immaculé a été en partie intégré, dans sa version la plus primale, les *Dragons Élémentaires* devenant simplement les plus grands dieux, dans une religion animiste.

Désormais, les *Karala* servent à la fois de force de défense contre tous les barbares forestiers, mais sont aussi une menace potentielle pour une partie de la *Province des Rivières*. Ils sont en guerre avec les *Terres des Ombres*, qui n'hésitent pas à les capturer pour en faire des esclaves.

¹ En hommage à la BD de Dany et Greg, *Le Piège aux 10 000 dards*.



Les *Karala* sont des hommes bronzés et secs, plutôt nomades, abordant au combat des peintures de guerre rituelles. Ils sont revêtus d'armures tressées de cuir, de fibres végétales et de cheveux (sur un mode inspiré des armures de samouraï) ainsi que de grands boucliers de peaux écailleuses (peau issue des grands serpents des savanes) et utilisent des lances et des sagaies. Bon nombre n'hésitent pas à utiliser flèches ou fléchettes de sarbacane empoisonnées.

Quelques-uns possèdent encore des armes (parfois enchantées) reçues de *Lookshy*.

Leurs tactiques consistent souvent en un mélange de guérilla et de formations en régiments. Ils sont connus pour leur endurance et leur capacité de course à pied est légendaire.

Récemment, un brave, le chef **Axol**, a commencé à rassembler les forces pour se lancer à l'assaut de la *Province des Rivières*. Il est conseillé par le plus vieux et sage des chamanes, **Mana-Bindu**, qui a reçu des rêves ou apparition de dieux (en fait d'un trio de lunaires, les **Trois Lames**).

Les *Karala* se préparent à la guerre contre les Terres des Ombres, mais une partie de leurs forces attaqueront aussi la république de *Chaya*, malgré le grand détour imposé par la *Barrière des 10 000 dards*.

En fait, les *Karala* sont inspirés par les **Trois Lames** qui ont eu vent de la présence des PJs. Ils désirent les tester, surtout qu'ils se préparent à éliminer le domaine faérique des *Inégalables* avec leurs propres forces (principalement des barbares fanatiques de Luna, seulement quelques champions sont des hommes-bêtes crocodiles), ils ne se trouveront pas sur 2 fronts en même temps.

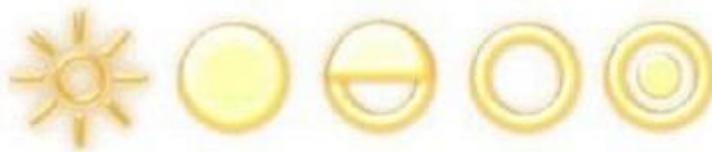
- ⇒ Les **Trois Lames** sont de véritables jeunes (ils ont quand même un demi-siècle d'exaltation) héros lunaires. Ils suivent l'enseignement de **Jaguar Magnifique**, un survivant du Premier Age, lui-même proche de **Ma-Ha-Suchi**. Pour autant, bien que barbares, les **Trois Lames** autant que **Jaguar Magnifique** possèdent énormément de sagesse, qui tempère immensément la sauvagerie. Les PJs rencontreront ces PNJs dans le 5^{ème} scénario. Il s'agit simplement pour le MJ de donner des pistes et suppositions quant à leur existence.

Par ailleurs, durant la guerre, une exaltée solaire sera envoyée pour protéger les Terres des Ombres, une certaine **Amilar Nakiri**. Cette dernière n'hésitera pas à déployer la sorcellerie en combat et possède déjà une puissance personnelle comparable à celle d'une petite armée.

- ⇒ Il n'est pas encore prévu que les PJs la rencontrent, mais ils devraient sûrement entendre parler d'elle.

ÉVÉNEMENTS VI

Les relations peuvent se développer avec les villes au nord de *Chaya*. Ce sont des Cités-Etats de torchis et de plâtre, souvent à colombages. Elles sont souvent en relations de commerce ou



d'affrontements, voire les deux ensembles. Aucune n'est pacifique, au contraire de la république de *Chaya*.

Cho-Holuth, manoir abyssal en *ombre-terre* : le domaine de l'abyssale **Décapitatrice Damoclésienne** peut réagir suivant les actes et la position des solaires. Rapidement, la course pour dominer les autres cités peut commencer entre les PJs et les abyssaux (elle demandera alors l'appui de son cercle).

⇒ Le cercle d'abyssaux de l'**Errant dans les Ténèbres** est décrit dans le scénario précédent.

Matetha : sa grande spécialité recèle dans les épices. La cité est en excellentes relations avec *Chaya* (et *Tepeaka* en particulier). La Guilde y est très bien établie. Le solaire **Jaggir** s'y est exalté il y a quelques années, avant de partir en voyage (à destination de *Chutes Grises*, *Grande Fourche* et même *Nexus*)

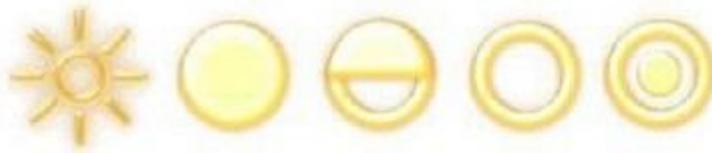
Nechara, manoir niv. 1 du bois : les fruits et légumes (tomates, poivrons, aubergines, nombreuses herbes aromatiques) poussent en abondance. La cité est un havre pour quiconque cherche à s'installer et à y travailler à la sueur de son front. Elle redoute les *Arczeckhi* venant des bois.

Aryvyras, manoir niv. 2 du feu : la « cité des torches » est une cité de guerriers et de gladiateurs, profitant du commerce d'esclaves et de prisonniers. Le sang-dragon du feu (un œuf perdu) **Sargramor Kozer** est le seigneur incontesté de la ville. Depuis des années, il fait réparer discrètement une carcasse de guerroyeur, grâce au jade noir importé des *Terres des Ombres* et de l'aide de la sang-dragon **Sinoué**. Cette réparatrice est issue des *Terres des Ombres*, et appartient secrètement aux Sauterelles. Les Sauterelles se sont débarrassées des ambassadeurs de *Lookshy* et cherchent à mettre la main sur le guerroyeur, une fois celui-ci opérationnel.



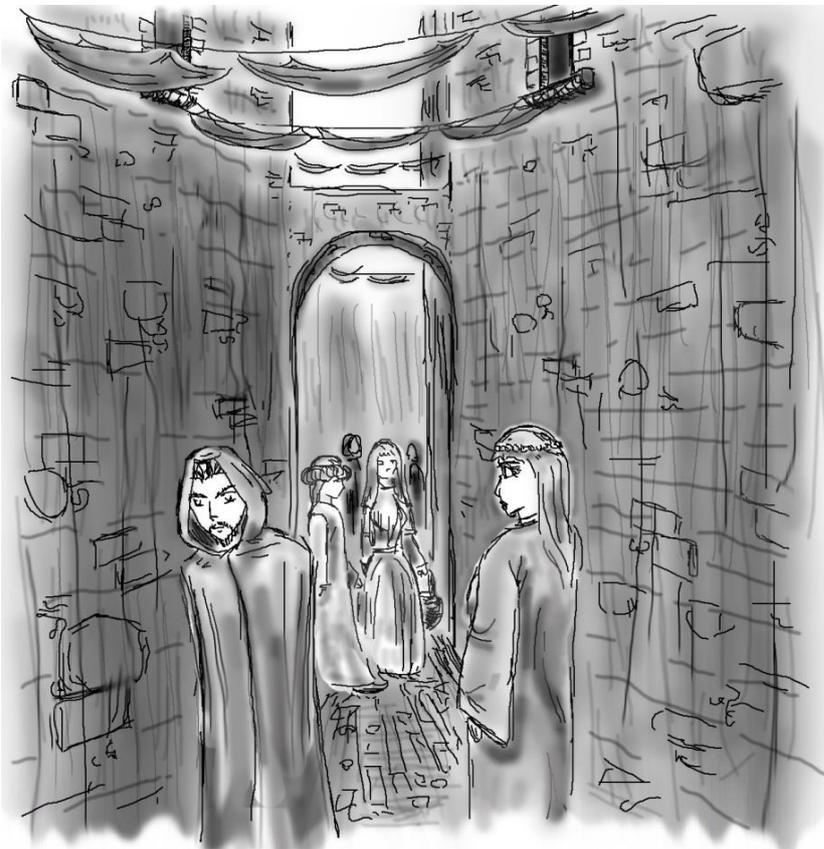
Darangin, « la petite *Nexus* » : ville neutre uniquement préoccupée par le jeu et les filles faciles, c'est aussi le carrefour des routes commerciales entre les cités. Le chef est une marionnette aux mains de la Guilde et les mercenaires sont ici particulièrement nombreux.

Meresh : vivant des volailles et de l'élevage de troupeaux, elle est renommée pour ses plats à base d'œufs et de fromages. Ses habitants sont essentiellement des éleveurs et des bergers qui admirent le style de vie de la république de *Chaya*, sans arriver à mettre en place un tel système politique.



ÉVÉNEMENTS VII

Les *Terres des Ombres*² sont des terres sèches (maudites diront certains) et dominées par une oligarchie de thaumaturges, les *Faiseurs de miracles*. Ses mines sont nombreuses et intéressantes pour beaucoup, aussi la Guilde cherche à appuyer la région (et stopper aussi la menace posée par les *Karala*). Les thaumaturges agissent comme des despotes quand ils le veulent et sont craints, donc obéis. Les intrigues sont nombreuses et la population craintive, superstitieuse. La divinité régionale est l'*Ankou* (la perpétuation des cycles et notamment la mort, le « Passeur d'Âmes », en fait un aspect ou un serviteur de **Saturne**). On croit que les défunts peuvent murmurer les secrets des filons miniers aux vivants. Les devins et les derviches sont nombreux et la superstition est la norme. Etant donné la certaine détresse qui règne dans la région, le Culte des Illuminés possède un grand nombre de sectateurs se réunissant en secret (le sidéral de la Faction Or **Melgor Djafar** a veillé à ce que le culte se développe et attende la venue d'un sauveur).



Les villes sont constituées de pierres et de gravats ajustés et couverts d'enduit et les toits d'ardoise. Les ruelles sont labyrinthiques et couvertes par des voiles et des oriflammes-manches à air de couleurs sombres.

Xak Saroth, manoir niv. 4 sidéral : cité proche de quelques gisements d'ardoise et de marbre. C'est la capitale et le siège des *Faiseurs de miracles*. Le seigneur est le doyen **Donozor « le Chuchote nuit »** et le président de la table ronde des thaumaturges. La cité entière, bâtie sur les fondations d'un manoir de l'Ancien Temps, forme le manoir. En son centre, le castel est particulièrement sombre, mais constellé de paillettes et des veines mercurées. Il sert d'école et de palais pour les *Faiseurs de miracles*.

Donozor « le Chuchote nuit » est tiraillé entre sa volonté d'être fort et sa dépendance envers les conseillers et les autres seigneurs, sans parler de son obsession pour la courtisane sang-dragon **Danya** (la fille de **Raham « des Nuées ombreuses »**).

² En hommage à la saga de Glen Cook, *Le cycle de la Compagnie Noire*, plus particulièrement *Jeux d'ombres*.



Throtlor : riche en onyx, le seigneur **Rabdala « la Main noire »** a du sang d'esprit dans les veines et se réclame de la famille de l'**Ankou**. Régulièrement, il insiste et complot pour prendre la place de **Donozor « le Chuchote nuit »** à la tête des *Faiseurs de miracles*.

Valadas : abondant en gisements d'obsidienne. Son seigneur est **Désirée « la Jeunesse éternelle »**, une femme qui veut tout faire pour devenir belle (et le rester). Elle utilise comme catalyseurs pour sa thaumaturgie un médaillon d'orichalque, grâce auquel elle peut voler une partie de la jeunesse et énergie de jeunes filles.

Tharkas: officiellement productrice de charbon, amis aussi secrètement d'un peu de jade noir. Le seigneur est le sang-dragon **Raham « des Nuées ombreuses »**, chef secret des Sauterelles. Le seigneur apparaît généralement comme un dilettante, mais il tisse ses nombreuses intrigues, conseillé et manipulé en fait par le sidéral **Melgor Djafar**.

Xagaard : ville la plus au Sud, à la limite des savanes, elle a pour ressources les esclaves (surtout les prisonniers *Karala*, qui sont disciplinés impitoyablement par la force, le fouet et les subterfuges des *Faiseurs de miracles*). Ils capturent et élèvent aussi divers animaux sauvages (notamment des éléphants). Les affrontements avec les *Karala* sont réguliers et la cité se trouve toujours sur le pied de guerre. Le seigneur **Rocco « la Chair de poule »** est un métisse *Karala*.

Par ailleurs, une solaire de la nuit s'est exaltée il y a peu dans la ville de *Valadas*. Le sidéral **Melgor Djafar** a déjà prévu cette exaltation et la surveille afin de déterminer plus avant son caractère et ses capacités. Il est très intéressé par le conflit entre sa mère, **Bayaba « la Forestière »**, une maîtresse du crime et une trafiquante d'êtres humains (et de jeunes filles en particulier, à destination de la seigneur **Désirée « la Jeunesse éternelle »**) et cette solaire gauche et pourtant aux nobles aspirations.

- ⇒ A moins d'être d'extraordinaires espions, les PJs n'entendront aucunement parler de cette élue avant un moment. **Melgor Djafar** est un sidéral vieux de plusieurs siècles et n'apprécie guère qu'on pénètre dans son domaine. Il est bien plus probable que quiconque cherche à interagir avec les *Terres des Ombres* se trouve pris dans la toile de ses intrigues. Itzel, en tant qu'élève de **Melgor Djafar**, mettra simplement en garde les solaires contre le fait de s'impliquer très avant avec cette région.



PNJs

LES SANG-DRAGONS



LOOKSHY

Maheka Kagera, sang-dragon de la terre : une toute jeune fille très fine en tenue élégante, une courte chevelure noire aux mèches sèches. En cas de besoin, elle se déshabille rapidement pour ne porter qu'une tenue de ninja d'un gris anthracite. Elle porte des couteaux de lancer dentelés de jade blanc à la ceinture. Prudente et attentive, elle a tendance à suivre ses intuitions puis observer cachée ou en retrait avant d'établir un jugement, et de faire au besoin un rapport détaillé à ses supérieurs. Encore très jeune, elle prend sa tâche de surveillance très au sérieux.

Karal Suzaken, sang-dragon du feu : homme aux cheveux châtons clairs ondulés et aux yeux ambrés au regard un instant concentré, un instant chargé d'une lueur de génie. Il est habillé de façon négligée en kimono d'intérieur à la manière d'une robe de chambre. C'est un rat de bibliothèque qui fait tout pour compiler et comprendre des ressources du Premier Age au sein de la grande bibliothèque de la ville. Il est également acquéreur des ouvrages retrouvés concernant l'Ancien Temps. Il porte une grande admiration envers les exaltés de l'Ancien Temps (surtout leurs créations), malgré leurs excès. Ses sautes d'humeur rendent les échanges difficiles avec un tel personnage.

Yushoto Naruyama, sang-dragon du bois : femme altière mais élégante, toujours habillée de somptueux kimonos fleuris et portant une toilette fort élaborée. Elle porte une attention distraite sur ses tâches officielles (l'intendance des récoltes) et préfère se concentrer sur le somptueux jardin de la demeure familiale, ainsi qu'à la pratique de l'*ikebana*. En fait, elle est une alchimiste et une empoisonneuse de premier rang, et travaille dans une tranquillité royale, son mari **Suzaken** étant trop occupé avec ses précieux ouvrages littéraires.

Amilar Benisaya, sang-dragon de l'air : une délicieuse jeune femme extraordinairement fine et déliée, à la longue chevelure libre cotonneuse. Elle porte normalement de simples habits de voyages ou des *keikogis* crème. Au combat, elle utilise ses *cesti*, 1 de jade bleu et un *cestus* fantôme.

LA CHASSE SAUVAGE DÉCHUE

Cynis Oboro, « la Dame d'Azur », sang-dragon de l'eau : une femme splendide à l'arrogance aristocratique, vêtue de quelques voiles azur et d'une immense cape bleu roi. Une coiffure bleutée ondulée, frisant en mèches blanches et des lèvres bleutées. Elle porte une ceinture de jade avec NG ainsi qu'une dague de jade, un sceptre d'orichalque et un bâton de verre (indestructible, comme celui de *Chiaroscuro*). Elle porte une terrible brûlure sur tout le dos qu'elle cache au maximum. Son grand trésor est une tablette d'adamante, sur laquelle est inscrite la généalogie du **Yozi Adorjan**.

Cynis Gennosuké, sang-dragon du bois : un individu négligé et renfermé en tenue locale de moine, un chapeau à large bord tressé et une pipe de jade. Un daiklave de jade vert à la ceinture avec NG en pommeau, dans un énorme fourreau de cuir. Il porte une tsuba de jade blanc en cache œil (dessous, son œil est apparemment de marbre). En combat, il revêt un plastron renforcé de jade.



Rêveur et apathique, il se laisse aller à ses regrets et cherche inconsciemment la mort. Il fume en permanence des drogues, mélange d'opium et de fleur d'arbre à feu. Il a accepté partiellement l'offre du **Theokan** et a un œil à *Malféa*, tandis que l'autre observe *Création* avec lassitude.

Cathak Tenzen, sang-dragon du feu : un individu sombre et plein de fureur et de revanche. Il est revêtu d'une tenue blanche et ample, façon prêtre shinto. Sa main gauche est mutilée et 3 doigts manquent. Au fourreau, un daiklave de jade, type épée chinoise. Il porte enfin 2 jambières de jade avec 1 NG au niveau de chaque cheville.

LES AUTRES

Sargramor Kozer, sang-dragon du feu : un mastard à la peau de bronze chauffée au rouge, il semble presque fumer de vapeur. Rasé hormis une longue tresse, abordant une lourde moustache, il va torse-nu. Il est paré de trop nombreux lourds bijoux de platine et d'or incrustés de pierres. Un daiklave de jade vert, ceint du noyau-gemme d'*Aryvyras*, bat son flanc.

Sinoué, sang-dragon de la terre, Sauterelle : une femme athlétique et observatrice, aux bras musclés. Elle aborde des tatouages et jade incrusté à même la peau (dont un de la forme d'une sauterelle) et elle sort toujours voilée. Elle possède un artefact, un piolet-pioche de jade blanc, qu'elle n'utilise que pour miner le jade magique.

Danya, sang-dragon du bois, Sauterelle : sublime jeune femme brune aux yeux magnifiques, qui adore séduire et les délices d'une vie de luxe. Elle est voilée de soieries précieuses, parée de merveilleux bijoux et sa toilette est particulièrement raffinée. Elle est généralement une courtisane irrésistible. Elle porte discrètement la broche de jade noir des Sauterelles -à qui sait le distinguer-.

Raham « des Nuées ombreuses », sang-dragon du bois, chef des Sauterelles : vieux et voilé, il ressemble au sage des contes et ne se déplace qu'avec deux cannes de bois (dont il n'a en fait pas besoin, surtout quand il puise dans ses charmes d'arts-martiaux). Il est toujours attentif et a pour principe de ne jamais sous-estimer une personne.

LES SIDÉRAUX



Kabal, sidéral des Voyages de la Faction Or : un jeune punk avec des piercings de métal stellaire. Il a un bâton de marche avec le bout en nunchaku de métal stellaire. Ultra sec et très longues jambes, il a l'air d'un gamin dégingandé. Il picole souvent et est un vrai rebelle.

Il appartient à la Faction Or parce que c'est la faction sidérale en difficulté par rapport à la Faction Bronze. « Les voyages forment la jeunesse, même les plus mauvais » répète-t-il souvent.

Itzel, sidérale des accomplissements : une jeune fille absolument splendide, toute en finesse mais avec des courbes malgré tout très féminines, un visage de poupée et une abondante chevelure ardoise. Elle a une voix maîtrisée et une posture droite, avec un regard dubitatif ou circonspect.

Elevée à l'origine comme une courtisane, ancienne espionne et assassine, elle pratique les arts martiaux avec soin et fait en sorte d'être toujours au courant et d'avoir un coup d'avance sur les



autres. Elle apprécie les jeux de stratégie et la lecture. Au combat, elle utilise des *sais*. Elle est l'élève assidue du sidéral des accomplissements **Melgor Djafar, Criquet Sécateur de Fer**, qui pourtant n'a pas tellement tendance à la suivre (elle ne sait pas où il est s'il ne se trouve pas au sein du manoir de *Xak Saroth*, dans les *Terres des Ombres*). Elle est pourtant fort jeune, n'ayant qu'une dizaine d'années d'exaltation. Elle estime avoir lamentablement échoué à diriger la réincarnation de **Myriade de Senteurs**, qui s'est tourné rapidement vers la démonologie et n'a pas réussi à le protéger de la Chasse Sauvage. Cela lui a laissé une profonde blessure émotionnelle et elle fera tout pour cacher ses doutes et hésitations, alors que la responsabilité d'un cercle de solaire l'inquiète, car elle craint de ne pas être à la hauteur.

Melgor Djafar, Criquet Sécateur de Fer, sidéral des accomplissements : un individu aussi impénétrable qu'élégant, possédant une attitude comparable à un sang-dragon versé dans les intrigues. Ses yeux améthyste luisent généralement d'une expression cynique et dénuée de compassion. Un noyau-gemme est sertis dans ses bracelets de métal stellaire (celui des Terres des Ombres), une gemme noire à paillettes. On ne se souvient de lui qu'à travers un souvenir diffus et inquiétant.

C'est un pédophile et un grand amateur d'intrigues, se passionnant notamment pour la mort. Il recherche et étudie *l'Outremonde* et des essais sur la nécromancie (commencés par les solaires dans leur folie). Il aime autant découvrir que protéger et veiller sur ce savoir interdit. Il voyage beaucoup à *Sijan*, surtout ces derniers temps et est très préoccupé/intéressé par les abyssaux et les *ombres-terres*. Il a développé la sombre réputation des *Terres des Ombres* pour avoir la paix (peu d'envahisseurs cherchent à s'attaquer à pareille région) et pour développer le *culte des illuminés*. Par jeu et pour suivre une vision qu'il a eu il y a longtemps, il a développé une secte d'assassins pratiquants d'arts martiaux, dont plusieurs sang-dragons : les *Sauterelles*. Il est enfin le *sifu* de la sidérale des accomplissements **Itzel**.

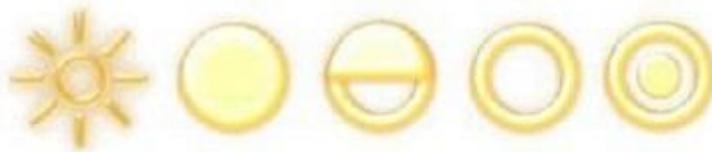


L'ABYSSALE

Décapitatrice Damoclésienne, abyssale de la minuit de l'**Errant dans les Ténèbres** : une lolita gothique à la peau d'albâtre et au maquillage noir d'encre, pratiquement parfaite, même si sa poitrine est extrêmement menue. La beauté porte en général nonchalamment une ombrelle de dentelle noire au manche d'acier de l'âme. En combat, elle revêt ses charmes de résistance pour s'entourer d'une armure d'os et échange son ombrelle contre une monstrueuse hache à 2 mains de bourreau, qui serait tout à fait utilisable comme hache à 1 main par un guerroyeur.

Complexée (et haineuse) envers quiconque possède une grande beauté (et surtout une poitrine généreuse), elle est pourtant sûre de ses charmes et de sa puissance, et une véritable prêtresse des **Jamais Nés**. Derrière son apparence fragile se cache une guerrière très bien entraînée, à la force herculéenne, décuplée par ses charmes.





LES SOLAIRES

Eloi de Stridon, solaire du crépuscule : individu d'âge mûr, malingre mais distingué, pâle, aux cheveux ayant grisonnés de façon précoce. Il est vêtu d'une grande robe noire ample à haut col gothique et de voiles. Il est aussi accompagné d'un parfum subtil. Généralement, ses 2 lourdes besaces sont assez remplies pour le faire légèrement se courber.

C'est un tailleur inspiré (vendant à la fois des habits pour les vivants et les morts) et un parfumeur, doublé d'un talent certain pour l'orfèvrerie. Il est un artiste délicat, parfois capricieux et fort sensible. Il est déjà assez renommé et commence à s'intéresser à l'exorcisme, face aux nombreux morts qui apparaissent. Toutefois, il a déjà attiré l'attention de chevaliers morts sur lui.

Jaggir, solaire du zénith : un homme grand et charismatique, le sourire facile et les muscles saillants. Assez bronzé, abordant une barbe de 3 jours, il est habillé d'un *keikogi* largement ouvert sur un torse solide, tandis qu'un grand bandana couvre son crâne. Il porte une ceinture, des bracelets et des jambières (d'orichalque) monumentaux, mais recouverts de cuir lacé. De nombreux couteaux de cuisines sont rangés dans de multiples fourreaux à sa ceinture et il va avec un énorme baluchon.

C'est un cuisinier itinérant qui fait la cuisine à la manière d'un alchimiste (et avec des résultats surprenants) et se plaît à parcourir le monde à la recherche de nouvelles recettes et de nouveaux challenges.

Hyula, solaire de la nuit : une fille disgracieuse, elle a une frimousse ronde et aplatie, une bouche trop large et un nez écrasé. Un corps rond et potelé, doublé d'une démarche souvent dandinante, la font ressembler à un crapeau. Pourtant, elle est parfaitement silencieuse. Elle est revêtue de toile et de tissus anthracite, avec une cagoule de ninja relevée en bandeau frontal. Elle utilise une ceinture de crochets et de passes et a plusieurs dagues (dont de lancer) camouflées.

Pourtant, c'est une fille triste et résignée, poète et extraordinairement douée dans l'espionnage et le cambriolage, mais qui manque cruellement de confiance en elle, malgré sa volonté secrète de rendre justice. Elle est la fille de **Bayaba « la Forestière »**, une énorme femme obèse.

Amilar Nakiri, aube : petite et mince, elle ne donne pas l'impression d'avoir terminé sa croissance. Sa chevelure en mèches part comme en étoile, avec les pointes rouges et plusieurs mèches blondes partant du front. Elle est protégée d'un plastron renforcé d'orichalque, typé armure de samouraï et un daiklave court, de la taille d'un lourd katana. Une grande cape rose pâle à fleurs la recouvre généralement. Elle est souvent à cran et peut froncer les sourcils de façon très prononcée.

Farouche et très volontaire, elle cherche la puissance sans s'en cacher. Issue de *Lookshy*, elle s'est exaltée lors d'une altercation avec les morts d'*Epines*. Elle s'est lancée dans la sorcellerie et l'occultisme et a acquis le Blanc et le Noir Traité. Elle est installée près de *Grande Fourche*, face à *l'ombre-terre* de l'Errant dans les Ténèbres. Elle est surveillée par alternance par 2 sidéraux, qui ne se sont pas encore révélés à elle en tant que tels.



LES ESPRITS

Xochichem, dieu des arbres à feu et divinité tutélaire de la région : une hydre végétale à 3 têtes finissant par des faces humaines et à la chevelure de fleurs d'arbres à feu. Il couve un œuf/bourgeon d'or (qui éclot comme un lotus 1 fois par an, créant une compagne éphémère qui rend fou le dieu).

Ech'zuli, déesse du coton : une belle dame blanche revêtue de magnifiques habits arachnéens et de bijoux princiers, toison et crinière de coton brut, tient un fuseau d'arbre à feu comme un sceptre.

Azakta, dieu du maïs : un humain en grande toge-robe et avec des bijoux, mais à la tête d'un épi de maïs (chaque grain pouvant s'ouvrir sur 1 des 13 yeux qu'il possède).

Dieux « locaux » des spécialités des différentes villes de *Chaya* : des petits bonshommes et bonnes-femmes bien portant avec des traits correspondant aux cultures.

Chelixi, déesse nymphe de la source de la *Rivière Sablée* : des cheveux comme de fils d'eau et une peau recouverte d'une pellicule d'eau, des yeux de sable. Elle est parée de nombreux bijoux de verre.

Ougoupta, dieu du verre : il ressemble à un misérable mendiant édenté (avec justes quelques dents de verre restantes) et borgne, au crâne comme de papier de verre. Il est simplement recouvert d'un manteau à écailles de verre éparpées.

Chax, dieu du poison : une ombre humanoïde de quelques fumeroles.

Hecatli, dieu du parfum : un enfant à la peau d'un jaune triste et à la chevelure éparse bleutée avec quelques brins de lavande pour cacher une sorte de calvitie. Triste, rabougri et fripé comme une vieille pomme.

Zamna, dieu scribe des lois : un enfant sage et appliqué.

Pachayama, dieu de la paix, de la sieste et de la tranquillité d'esprit : un individu somnolent au style rasta, avec un demi-sourire satisfait.

Goro, dieu forestier et de la puissance physique (locale) : malabar vêtu d'écorce avec une grande cape-toge de feuilles. Une peau de bois et des yeux de bois poli, une chevelure touffue à bourgeons et feuilles. Il a des *getas* de jade vert et un énorme marteau à tête d'une sculpture (un tigre de marbre). Emporté et revancharde, il veut étendre son domaine et faire que **Xochichem** devienne son vassal.

LES DEMONS

Theokan, les Enfants Aveugles Brillants : un enfant albinos à la peau d'un blanc pur, aux cheveux de mercure rouge et des yeux marmoréens, mais voilés, qui hypnotisent et causent la peur. Il porte un tissu aussi translucide que luminescent. Son langage est tintant et on dirait que ses dents sont des grelots d'airain.



Il parle de choses magnifiques qui brouillent la mémoire des mortels et propose ses yeux (littéralement), afin de découvrir la merveille qu'est *Malféa*. Généralement, une vision aussi aberrante que fascinante des constructions prodigieuses sous le soleil vert et maladif, provoque la folie et la mort des mortels.

En effet, les vrais yeux d'un **Theokan** sont toujours à *Malféa*, parfois dans les orbites d'autres démons, qui peuvent alors découvrir Création à travers les nouveaux yeux du mortel. Sinon, un **Theokan** peut provoquer la cécité ou voler un souvenir visuel d'une cible. Les yeux de marbre d'un **Theokan** peuvent être façonnés en des artefacts permettant de voir les esprits dématérialisés et les choses cachées.

Traema, les Porteurs d'Etendard : humanoïde du Sud solide avec des yeux d'ambre flamboyants. Il porte une bannière d'os et de soie d'argent, avec les Signes de l'Etoile Pourrie, tandis que des flutes à rubans qui pendent de la bannière jouent l'Aria de l'Inévitable. Ils sont l'escorte de **Zsofika**, sinon, ils servent les sorciers en déviant les trajectoires des armes à distances.

Cervekalla, le Batteur brisant les Cœurs : une femelle plutôt qu'une femme, extrêmement massive de plus de 3 m avec une peau noire et huileuse aux runes rouges. Des yeux d'un vert sombre sagaces, des colliers d'os et de dents humains. Un tambour de peau humaine et des baguettes d'os ni vivant ni fossilisé. La musique est puissante et primale, qui accompagne chaque pas de **Zsofika** (à moins que ce ne soit l'inverse). La mélodie brise le rythme des autres choses, depuis la pluie ou le rythme des saisons ou la croissance d'un être. Les cœurs de ceux qui entendent les percussions battent au rythme irrégulier du tambour.

Zcylse, l'arc d'Os et d'Ebène : entité enfantine léthargique à la peau d'ébène et aux cheveux de craie (ou d'os). Les objets pointus (vivants ou inertes) qu'ils touchent deviennent des flèches. Le démon peut prendre la forme d'un arc gravé de symboles interdits dont les projectiles visent toujours le cœur de leurs cibles et victimes. Si un archer perd son arc, le démon peut devenir son arme le jour et son amant la nuit, mais restant toujours son guide. L'entité murmure à l'oreille le nom de **Kalmanka, le Vent Flèche**.

LE FANTÔME

Charaman, némésissaire : en tant que fantôme, il ressemble à un mélange entre une momie et un moine revêtu de noir. Le corps qu'il peut emprunter est celui d'un squelette noirci recouvert de manteaux noirs et il a des ongles griffus d'acier de l'âme.

LES MORTELS

Kentaro, intendant : un petit homme entièrement rasé à l'air sagace. S'il n'était pas habillé en splendide kimono et ne portait pas un *wakizashi* très ouvragé, on pourrait le prendre pour un immaculé. Homme diligent et discret, il effectue les tâches confiées par son maître avec grande attention.



Kajana, sang-démone : une grande fille masquée d'ivoire, des veines bleuâtres et sombres courent sous sa peau comme des tatouages glauques. Ses mains sont griffues et son masque dissimule des dents coniques ainsi que des petites cornes frontales. Elle est revêtue d'une grande robe sombre cousue d'amulettes et utilise un couteau sacrificiel, visiblement une antiquité de prix. Issue des bas-fonds de Nexus, elle est ravie de pouvoir enfin se dévoiler au grand-jour. Elle est l'élève de **Cynis Oboro** et est parmi les plus au courant des plans des sang-dragons.

Charfar, sang-démon : un individu maigre et blafard, qui se tient comme s'il était entravé par une camisole de force. Il a un bouc fourchu d'ivoire jaunie et des yeux chafouins. Il porte une tenue riche de notable et plusieurs bijoux de jade jaune. Issu des contrées frontalières avec le Nord, rejeté depuis sa plus tendre enfance, il a appris à tromper et manipuler les autres pour survivre. Un moment conseiller d'un roi-brigand, il exerce ses talents oraux avec une satisfaction perverse.

Orgromor, sang-démon : un individu volumineux à la peau de rouille qui pèle. Il manie une arme très particulière, de la forme d'un arc (la corde remplacée par une grande poignée et l'arc remplacé par une très lourde lame courbe). Une chevelure en brosse d'un roux brunâtre. Mercenaire embauché un temps par la Guilde, renvoyé et ayant même sa tête mise à prix, c'est un individu violent qui obéit à ses passions. Il est impitoyable à tendance sadique.

Alacid, sang-démon : un individu « couleur locale », dont le passage donne des frissons, alors qu'il est plutôt bel homme et bien habillé. Il bave des fils brillants qui sont aussi tranchants que des fils de métal et possède une langue tentaculaire avec un tatouage d'œil. Il est le seul natif de *Chaya*, exilé il y a une vingtaine d'années après sa naissance sacrilège. Il profite avec délectation de la possibilité de se venger sur sa patrie d'origine.

Cintal Fal, maître de la Guilde : un homme petit et gras se vautrant dans le luxe et la facilité. Ses cheveux sont décolorés et aux mèches fourchues, de même que les sourcils et le bouc (de légères mutations kaotiques). Il possède une mutation cachée : une petite queue de chair.

Tleilax, garde du corps : un être énorme et velu, à plusieurs doigts fusionnés (il porte de lourds gantelets et d'énormes bottes ferrées) et maniant deux lourdes épées-haches.

Xe Thulsa, chef moine rebelle : un individu assez jeune charismatique et solide aux longs cheveux et bonnet rasta. Il a la force de la jeunesse et une certaine fougue. Il est habillé de coton dans les tons verts. C'est un idéaliste avec suffisamment de conviction pour chercher à aller au bout de ses idéaux, ce qui fait de lui un être potentiellement dangereux, ou un allié actif.

Zolam, maître assassin : un être aux traits banals mais au regard froid et dur, qui transparait quelle que soit l'émotion affichée. Il porte les cheveux longs et une tenue de coton orange brodée de fleurs d'arbres à feu. Il a toujours 2 dagues courbes sur lui ainsi qu'un couteau de lancer, bien cachés.

Axol, chef des tribus *Karala* : grand et longiligne, avec une musculature sèche mais tendue comme une corde d'arc. Il porte un masque de jade brisé (une relique du Premier Age), ainsi qu'une lance crépitante d'électricité, un bouclier aux écailles de bronze littéralement flamboyant, ainsi qu'un cor taillé dans une immense corne annelée.



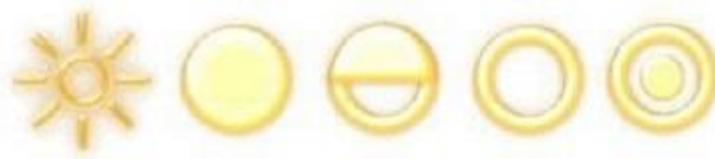
Mana-Bindu, aîné des chamanes : un vieux sage à l'air retors, avec un bâton taillé dans des cornes annelées enroulées sur elles-mêmes. Il peut partir en transe en faisant brûler des fagots de ronces empoisonnées.

Donozor « le Chuchote nuit », thaumaturge : un homme d'âge avancé, les cheveux poivre et sel. Sa barbe est longue et bouclée. Il se tient droit et se donne un air sévère. Il est vêtu de grandes robes bleu nuit aux gemmes créant des étoiles. Son bâton d'ébène finit par une étoile compliquée.

Rabdala « la Main noire », thaumaturge : un individu sombre et suant de l'encre. Il est rasé, ses vêtements sont toujours serrés au corps et son ample manteau traîne au sol. Son aura et apparence rappelle un tout jeune sang-dragon de l'eau, bien qu'il faille remplacer l'eau par de l'encre.

Désirée « la Jeunesse éternelle », thaumaturge : une belle femme bronzée, aux courbes et à la voix sensuelle. Maquillée outrageusement, elle porte d'amples vêtements très légers, qui épousent régulièrement ses courbes. Elle caresse de façon souvent obscène une baguette d'obsidienne. Elle ne se sépare jamais d'un médaillon d'orichalque, qui semble peser lourd, même si elle fait tout pour ne pas ployer sous ce poids.

Rocco « la Chair de poule », thaumaturge : un métisse *Karala* musclé et brun, portant un manteau sans manches toujours ouvert sur son torse huilé aux abdominaux saillants. Un fouet est enroulé à sa ceinture, contrebalancé par un glaive d'apparat. L'homme aborde souvent un sourire carnassier aux dents blanches.



En annexe, la carte de la région :



Manoirs ou domaines

0km 100km 200km 300km 400km 500km



En espérant que ce scénario vous aura plu.



EN REMERCIEMENT A NAL, POUR SA POLICE D'ECRIURE DRAGONSLAPPER (DISPONIBLE SUR DAFONT.COM)