

CAMPAGNE POUR



LE RETOUR DES PRINCES DE LA TERRE



SCÉNARIO IV :

CHUCHOTEMENTS A SIYAN



Ce scénario vise un groupe « typique » de solaires, encore jeunes mais avec une certaine expérience. Les élus commencent à connaître le monde et bien qu'ils soient encore chassés, ils savent jouer sur la finesse et la puissance, suivant la situation. Le scénario ne vise pas le rassemblement d'un groupe.

Le niveau de puissance du scénario est donc moyen, des élus avec 3 en quintessence, avec une vingtaine ou trentaine de charmes à leur disposition, ainsi que 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 devraient avoir leurs artefacts, noyau-gemmes, mais ils devraient être sans ressources trop importantes (ils restent des anathèmes). Ils devraient ignorer les grands secrets du monde, mais commencer à connaître leur place dans le monde.

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.

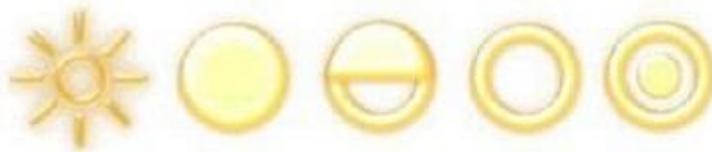
SYNOPSIS

Les PJs, potentiellement après la fouille de la *Tombe des Cinq Coins*, s'en vont à *Sijan*, pour retrouver autant leur conseillère sidérale, la jeune **Itzel**, qu'un solaire au crépuscule, **Eloi de Stridon**. Pourtant, *Sijan* est le terrain de jeu d'un redoutable abysse de la Seigneur Mort **l'Amoureuse dans sa Parure de Larmes**, qui profite d'une double identité : **Arsène, l'Ambassadeur Ecarlate**, ambassadeur de « son seigneur » le **Prince des Ombres**.

La situation est compliquée à *Sijan*, car une délégation du *Royaume*, officiellement en voyage mortuaire et diplomatique, vient récupérer et contacter ses agents concernant la situation des *Terres Charognardes* concernant autant la menace étrange et nouvelle des morts que le problème des anathèmes semblant infester toute la région.

Etant donné que des chevaliers morts du Seigneur Mort le **Masque des Hivers** et ceux de **l'Amoureuse dans sa Parure de Larmes** se livrent une guerre discrète d'influence, les choix des PJs risquent de faire pencher la balance.

Il s'agit donc pour les PJs de retrouver trace de leur conseillère sidérale (si ce PNJ est inclus dans ce scénario, selon le choix du Conteur), de choisir quelle position adopter face aux émissaires du *Royaume* et de comprendre les enjeux des oppositions entre deux Seigneurs Morts.



INTRODUCTION

OPTION I (PARTIE NE NECESSITANT PAS LA CONSEILLERE SIDERALE)

La *Vallée de la Mort* est un endroit désolé, au Nord de *Nexus*, composé de collines rocheuses poussiéreuses. Les nuages sont gris et le vent sifflant. On dit qu'une malédiction a fait de cette région un quasi désert, où rien ne pousse et où la folie guette. Quelques ossements justifient le nom de cette vallée, parsemée de quelques antiques ruines sèches et tristes, datant soit de l'Ancien Temps, soit de la période post Contagion.

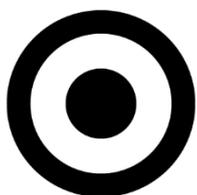
Pourtant, des indications, plus récentes, attirent l'attention : quelqu'un est récemment passé ici et a laissé des marques, celles du symbole de l'éclipse, ainsi que des flèches directionnelles.

La Tombe des 5 Coins

En suivant ce jeu de piste, les PJs tombent sur des ruines, cachées dans une faille. L'entrée, gardée par des statues brisées dont les décombres traînent sur le sol, est une formidable porte de granit fracassée. L'entrée donne sur un tunnel couvert d'antiques fresques de gardiens que le temps a délavé. Quelqu'un a peint récemment des lames sanglantes perçant chaque guerrier.

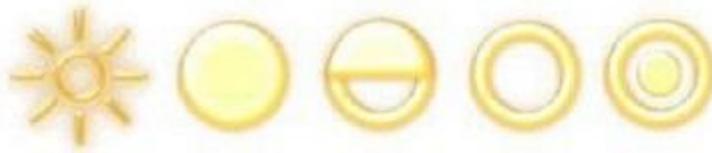
Le tunnel amène jusqu'à un immense labyrinthe, garni de pièges mécaniques mortels, avec des aides et mises en gardes peintes. La fin du labyrinthe donne sur un mur d'où jaillissent 5 dragons de pierre craquelée, couverts à l'origine d'écaillés des jades respectifs, mais la majorité de ces dernières sont tombées au sol, rendant la sculpture divine assez misérable. Ils tiennent chacun dans leur gueule une sphère similaire à un noyau gemme. Une indication peinte avec le sang révèle que chaque dragon doit être vaincu par son opposé. L'auteur a ajouté « *Soyez prêts à affronter les éléments* ». Chaque sphère, une fois retirée de la gueule de son dragon, grossit pour englober le gêneur, soumis à une mini tornade, une explosion de feu, un éboulement, des racines étouffantes ou la noyade.

Un passage s'ouvre alors pour permettre l'accès à une salle ronde, avec au sol un immense soleil ou boussole d'or, craquelé et à l'or terni, noirci même pour une direction. Sur les murs, de nombreuses représentations d'exaltés solaires dans des positions martiales chorégraphiées (façon *super sentai*). 5 portes de marbre veiné d'or avec un pentacle, chacune originellement fermée par 5 serrures.



La porte avec le symbole de l'éclipse est renversée et on y trouve peint le message suivant : « *Je suis venu et j'ai réclamé ce qui était mien. Quiconque me cherche peut venir se recueillir dans le mausolée de **Zordon**, à Sijan. Ne comptez sur personne d'autre que vous, héros, et défiez-vous des dieux.* ». Une clé de jade bleu est déposée à côté de l'inscription. La porte de l'aube est tout simplement ouverte.

Les portes des castes respectives peuvent s'ouvrir à condition de réaliser un kata fort compliquée, en reproduisant les figures des fresques et en faisant apparaître sa marque de caste.



L'aube : traverser une salle brûlante, avec des vannes déversant de la lave, avec des restes de statues magmatiques éparpillés un peu partout, sans parler d'impacts et de centaines de fissures, reste d'un redoutable combat. La salle suivante est vide était un immense jeu de portail, mais les pièces-automates ont été détruites par une ou plusieurs nuées de papillons d'obsidienne, qui reposent au sol ou sont toujours fichés dans les automates rouges et noirs. La porte a été ouverte grâce à la couronne de jade noir prise sur une des pièces du roi, tandis qu'une lame de guillotine est fichée dans le sol. La pièce suivante est pleine de solennité, les bas-reliefs des sang-dragons veillant et payant hommage à l'aube contre lequel ils se sont dressés. Des restes de bâtons d'encens (récents) ont été brûlés auprès de chaque guerrier. Le sarcophage est ouvert, ne reste qu'une momie couverte de bandelettes d'airain. La clé de jade rouge est toujours présente et fichée dans la pierre, façon *Excalibur*.



Le nuit : la porte donne sur une margelle, puis le vide d'un immense puis rempli d'eau, comme un immense lac souterrain rempli de squales mécaniques. Au milieu se dresse un énorme pilier vertical et lisse, aussi glissant que de la glace. Il n'y a aucune source lumineuse. Des frelons de glace se matérialisent pour harasser le grimpeur. Le sommet du pilier n'est que très bas par rapport au plafond. Il y a dans les airs, aux murs et au plafond de formidables hélices, faisant à la fois office de plateforme et de pièges mortels, sans parler des bourrasques qui troublent l'équilibre et entravent la précision des sauts. Suspendue dans une cage, un sarcophage. La cage est verrouillée (avec un piège façon piège à loup se refermant sur la ou les mains travaillant sur le verrou). La clé de jade noir se trouve être le point d'accroche de la chaîne, en équilibre instable. La récupérer fait tomber la cage dans la mer artificielle.



Dans le sarcophage se trouvent des gantelets-griffes-grappins, des bottes à talon-aiguille avec des semelles de jade bleu et une alliance d'argent de lune.

Le zénith : la représentation d'un royaume idyllique en statues peintes, chacune exprimant clairement la tâche qui lui était confiée. Chacune a son nom, nom de famille ou de clan. Il y a des milliers de statues, qui ne sont pourtant que l'expression d'une tâche (alors que les fresques plus vraies que nature représentent villes, villages et temples). Au centre, se trouve une statue d'or aux yeux de jade bleu, qui soudain alors qu'on s'approche d'elle, lance des éclairs de ses yeux courroucés, ravageant tout. Une fois la statue à terre, on distingue que son socle est une liste d'excuses, après de chaque clan. Il faut retrouver et graver dans la pierre chaque nom, en signe de pénitence. Dans la salle basse, se trouve une statue du Soleil Invaincu qui n'ouvrira un passage que si on s'agenouille et prie de façon humble.

On trouve derrière les cendres du zénith, son daiklave à 2 mains, plastron et casque, ainsi qu'une gourmette de métal stellaire, ainsi qu'une clé de jade blanc.

Le crépuscule : une sorte de cathédrale de bois (qui s'enflamme, car la pierre derrière les énormes madriers est huileuse) et des démons gardiens (des gorilles sanguins). Salle de pendules (façon pendules de Foucault) de cristaux violets sombres qui transforment lentement en pierre si on ne suit pas le rythme pour « jouer à la marelle ». Chaque pendule contient une pièce, qu'il faut assembler pour créer un puzzle très étrange, qui sert lui-même de clé (à condition de l'utiliser correctement –en cas d'échec, on reçoit une décharge mortelle-) à une porte.

Derrière, on ne trouve qu'un coffre scellé par magie contenant 1 compas, 1 sextant, un bâton « de mage » avec un immense cadran solaire, une boussole et une ceinture boulier (avec des boules de tous les matériaux magiques). Il y a juste une effigie du solaire.

L'éclipse : un passage a été taillé dans une sorte de mélange entre de la glace et du cristal, dont le froid saisit jusqu'aux os. La salle suivante était une arène, et un taureau d'airain et été dompté (ou a été esquivé) pour fracasser un mur de pierre ; le corps du taureau automate, inerte et aux cornes brisées, repose apparemment pour l'éternité. La salle suivante est vide, si on excepte les innombrables sabliers et la harpe dorée négligemment jetée au sol. La dernière salle est ouverte sur la tombe à proprement parler, elle-même également ouverte et complètement vide.

Note au Conteur :

A moins que vous ne le désiriez autrement, la Tombe des Cinq Coins n'a pas pour but d'être la tombe des incarnations du Premier Age des PJs (mais peut tout à fait le devenir) ou servir d'inspiration.

Les exaltés solaires morts au Premier Age sont, en cet âge, les suivants :

Eclipse : **Arsène/le Prince des Ombres**, abyssal de **l'Amoureuse dans sa Parure de Larmes**

Aube : **Amilar Nakiri**, solaire



Crépuscule : **Agenouillée Pétrie d'Obscurité**, abyssale de l'Evêque à l'Encensoir de Calcédoine

Nuit : **Jiunan GardeNuit**, solaire qui utilise de l'acier de l'âme

Zénith : **Havesh l'Evanescent**, solaire

Le scénario part du principe que seules les tombes d'**Arsène/le Prince des Ombres** et d'**Amilar Nakiri** ont été ouvertes et les artefacts récupérés.

OPTION II (PARTIE AVEC LA CONSEILLERE SIDERALE)

Itzel, La sidérale des Accomplissements de la Faction Or, est partie trouver un solaire dans la région de *Sijan*. Même si la sidérale a trouvé et contacté ce solaire de la caste du crépuscule, un certain **Eloi de Stridon**, elle a en fait été repérée par l'abyssal **Arsène** (le **Prince des Ombres**), qui l'a charmée et l'a invitée à rencontrer le **Prince des Ombres**. La sidérale, voulant obtenir toujours plus d'informations, a rencontré le **Prince des Ombres** et a été victime d'un « accident » de chasse dans la *Chasse Noire*, mais a réussi à fuir. Elle s'est réfugiée auprès de **(Cynis) Xiaolan**, « devenant » une de ses petits enfants. Elle y est convalescente.

Elle a envoyé un message à *Nexus*, via le réseau de la contrebandière, qui sera envoyé à **Dame Kratz** via un émissaire angélique :

« La fragrance se retrouve

Là où tout repose

Dans un repos éternel »

Les PJs, contactés à leur tour, partent vers *Sijan*, sur la piste de leur conseillère disparue, avec plus ou moins d'indices sur ce qu'il s'est passé (le moins étant le mieux).



PARTIE 1

SCENE I

Le voyage débute, en début de printemps. Création n'est pas pour autant une région clame et passive, et des armées sont en marche –des mouvements de troupes de *Lookshy*-, les caravanes de la Guilde vont et viennent, depuis la côte jusqu'aux étendues forestières et des vaisseaux de guerre – de *Lookshy*, ainsi que les vaisseaux noirs (puis corbillards) vont vers *Sijan*.

Des guerres ou conflits armés de petite envergure, notamment avec des compagnies de mercenaires, ou des événements dignes de la mythologie, mais à l'échelle locale, se produisent, comme la construction d'une gigantesque statue ou temple avec des matériaux étrangers sur des ruines.

Des rumeurs circulent, notamment les exactions d'anathèmes (les actions des PJ peuvent avoir des échos, notamment déformés), de morts et du Beau Peuple en maraude.

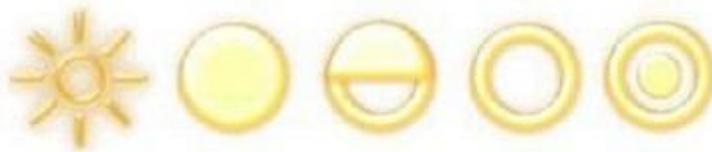


SCENE II

Le voyage jusqu'à *Sijan*, à partir du moment où les PJ font plutôt profil bas, se déroule sans encombre. Que ce soit par la route, par voie fluviale en remontant la *Rivière des Larmes*, tout est de plus en plus morne et calme.

Les *Marches Salines* sont des étendues blanchâtres, couvertes d'une épaisse croûte de sel qui dessèche ce qui était un marécage, créant un espace désolé et morne.

Les *Plaines des Morts*, qui couvrent des hectares dans toutes les directions, ne sont que des cimetières remplis de pierres tombales, tombes, cryptes (parfois pour des familles comptant



d'innombrables générations) et mausolées (certaines de la taille de petites villes) remplaçant les cultures. Là encore, la terre est blanche de sel, répandu pour empêcher les morts de venir hanter les sépultures.

Au Nord, s'étend l'immense forêt ténébreuse de la *Chasse Noire*, tandis que la *Rivières de l'Avarice* se mène directement à *Sijan*.

- Le Conteur peut choisir de faire apparaître éventuellement quelques fantômes, dont ceux qui peuvent être enfermés dans un cercle de sel (au moins une nuit sur *Création*, car il n'y a pas – encore- d'ombreterre). Ainsi, les morts pourraient apparaître comme des âmes solitaires, triste ou tragiques, plutôt que simplement des ennemis à éliminer.

SCENE III

SIJAN

La cité est noire, grise et blanche, prisonnière de plusieurs âges. D'élégantes tours et grandes routes vides se distinguent, mais les plus beaux ou anciens édifices sont réservés aux morts, pas aux vivants. La cité n'a aucun mur d'enceinte et pour ainsi aucun garde. Les vivants sont toujours habillés de couleurs monochromes réservées au deuil et sont pratiquement aussi silencieux que les tombes. Les innombrables panaches de fumées proviennent autant des cheminées que des bûchers funéraires.

2 formidables ponts traversent la *Rivière Avarice*, le *Pont des Vivants* réservé aux mortels, le *Pont Couvert* (un immense tunnel suspendu), aussi appelé *Pont des Déchus*, réservé aux morts.

- Les docks sont l'endroit le plus animé de *Sijan*. Le trafic et les échanges sont extrêmement réguliers. La politesse prend le pas sur la négociation et le marchandage est quasi absent. La population est fort lettrée et on trouve une importante bureaucratie, ainsi qu'un grand sens artistique. D'innombrables galères noires amènent les morts venant de toutes les contrées des Provinces des Rivières.

La cité à proprement parler est pour ainsi dire dévouée aux morts et aux processions mortuaires, tandis que les vivants empruntent bien plus les ruelles ou longent les façades solennelles. La vie est cachée, essentiellement renfermée entre 4 murs pour ne pas déranger les morts souverains (et absents). La cité possède une architecture compliquée, parfois développée erratiquement et s'étendant sur plusieurs niveaux, aux nombreux escaliers et volées de marches (les morts règnent sous le sol, les vivants se réservant les étages). Le silence est parfois entrecoupé de cantiques et de prières.





La caste la plus importante est les Thanatonautes, avec leurs bracelets ciselés d'argent. En dessous, la population est nombreuse, habitant souvent dans des ruines rénovées des vieilles pierres de l'Ancien Temps. Les nombreux habitants ont pris l'habitude de murmurer, mais ne semblent pas pour autant inquiets ni outre mesure méfiants, vaquant aux occupations qui tournent soit vers les services des morts, soit vers les besoins des vivants. Les habitants sont polis mais distants et assez froids.

La Garde Noire, servant autant de garde que de gardiens face aux sans repos, est peu nombreuse mais inquiétante, en grandes armures noires et grandes épées sombres. Des rumeurs font état de morts-vivants parmi les membres de la garde.

On trouve de grands halls, des temples, des bibliothèques et des musées et bien sûr le quartier des Thanatonautes avec ses plus magnifiques bâtiments datant des temps anciens. Les habitations possèdent toutes des pierres tombales. Les marchands proposent des futurs services funéraires, tout ce qui peut ravir les morts ou des sépultures, mais aussi ce que des voyageurs et habitants locaux peuvent désirer et rechercher, y compris admirer l'architecture.

La meilleure auberge est le *Héron Cendré Vagabond*, tenue par **Eté Rougissant**, une vraie femme d'affaire, avec une « cave » (un grenier) particulièrement renommée.

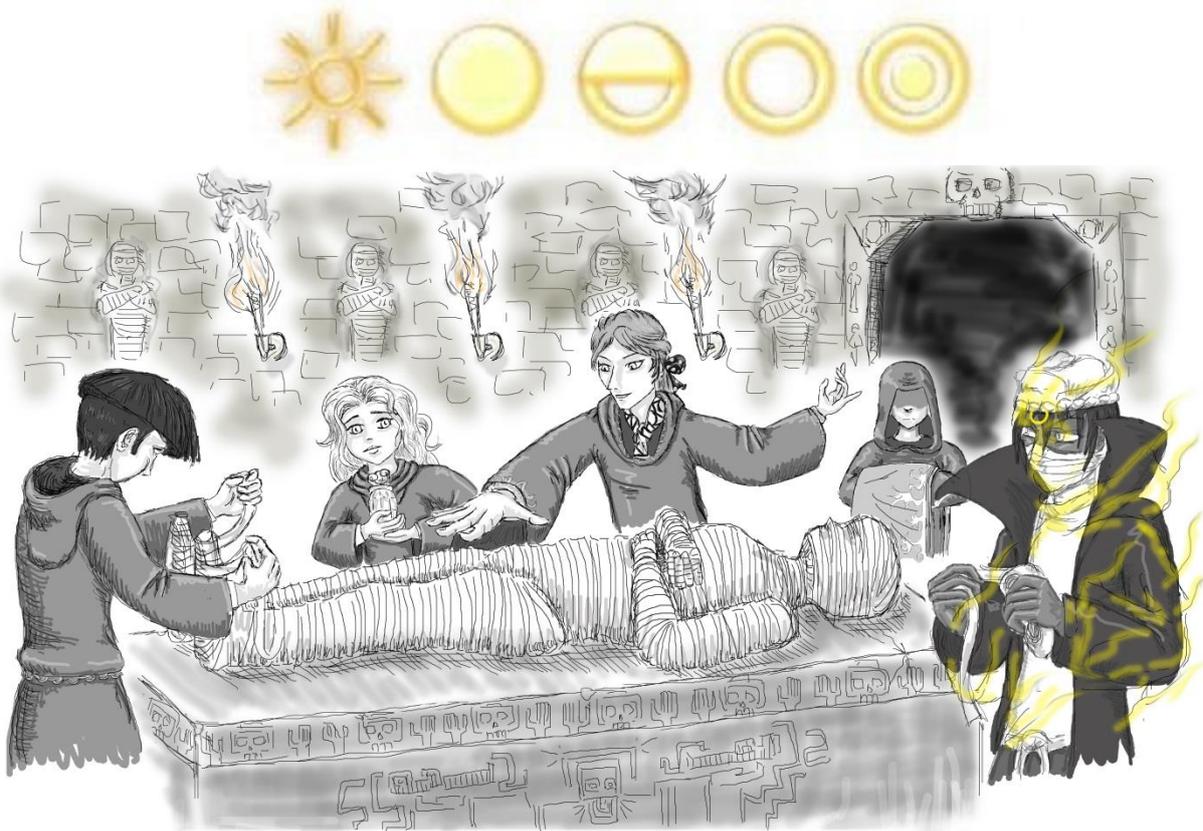
L'Ordre Funéraire des Justes Thanatonautes et des Embaumeurs se divise en 3 divisions, mais tous sont habillés de lourdes robes grises.

Les « Funéristes » s'occupent des rites funéraires divers et variés, leur chef est **Lucidius EclatdeLune**, un érudit toujours plongé dans ses ouvrages avec de lourdes lunettes (marié et père d'une famille nombreuse). Parmi ses assistants, on trouve notamment **Claire l'Interdite**, une femme influence au grand sens artistique et **Feuille de Saule Pleureur**, un homme vieux et irascible qui n'a d'égards qu'envers les morts.

Les « Embaumeurs » sont ceux qui préparent les défunts. Le chef est **Lorskios BranchedePin**, un homme très solide et musculeux pourtant très adroit manuellement (seul). Parmi ses assistants, on compte **Lame l'Élegant**, un chirurgien aux cheveux prématurément gris et au sens de l'humour douteux. **Plume Délicate** est une jeune femme talentueuse destinée à devenir la plus grande embaumeuse.

→ Le solaire **Eloi de Stridon** fait aussi parti de cet ordre, bien qu'il ait récemment intégré l'ordre des Parlemorts.





Les « Parlemorts » sont chargés du contact entre les vivants et les morts. Ce sont des médiums, peu connus, capables d'exorcismes et d'une certaine forme de nécromancie (version humaine). Le chef est **Soie Voilée**, une femme grande et courbée par l'âge, touchée par l'arthrose (aux articulations craquantes) et refusant les potentielles drogues et médecines à sa disposition (pour garder l'esprit clair). L'assistant **Braise de Topaze** est un sang-divin silencieux et renfermé aux yeux d'un jaune sulfureux et **Ombre Désespérée**, une femme morbide (même pour Sijan), spécialisée dans les passassions de vengeances.

Le culte des ancêtres est majoritaire parmi les habitants et on y trouve une parfaite égalité des genres, et l'homosexualité est acceptée, à partir du moment où le mariage n'est pas dérangé.

SCENE IV

Les PJ devraient déjà essayer de nouer des contacts avec les responsables de la cité, mais peuvent aussi faire des recherches généalogiques, présenter leurs hommages à leurs ancêtres, voire faire du commerce accéder à des collections privées ou des bibliothèques, notamment concernant les morts.

- ➔ Dans le cadre du monde choisi, les morts revenant sur *Création* sont quelque chose de complètement récent. De nombreux traités décrivent de façon plutôt poétique, voire rocambolesque, *l'Outremonde*, mais les fantômes sur *Création* sont une apparition extrêmement dérangeante, même pour les adeptes de *Sijan*. Inutile d'espérer trouver une liste des Seigneurs Morts, des Jamais Nés ou de rituels véritablement efficaces pour banner les morts.
- ➔ Si jamais les PJ veulent jouer les voleurs ou les acquéreurs d'artefacts (d'une manière ou d'une autre), il y dans les musées : 1 tiare d'orichalque, ainsi qu'une lame légendaire (mais brisée) avec des runes d'orichalque (celle du **Prince Davos**, fils de **Tout Est Radiance Inamo**).



Dans les coffres verrouillés des thanatonautes, protégés par différents charmes et gardiens, dont des gardiens surnaturels mineurs, il y a plusieurs artefacts (tous de niveau 1) :

Une plume d'orichalque écrivant toute seule, un piège à rêves d'argent de lune, un jeu de société (façon dames chinoises) des différents jades, une amphore de jade noir purifiant l'eau, une statuette de cheval cabré en jade vert se transformant en véritable cheval infatigable pour la journée.

SCENE V

La cité compte son lot de personnages très importants, dont les sang-dragons :

(Cynis) Xiaolan, sang-dragon de l'eau : exilé du Royaume (pour assassinat), il est un intrigant, toujours un assassin et un contrebandier.

- Il a été blessée en cherchant à espionner les abyssaux et se tient désormais en retrait, faisant profil bas. Il a appelé à lui ses enfants, **Hyacinthe**, **Anémone** et **Cassis**, tous 3 « jeunes » sang-dragons (avec quelques petits-enfants).
- Actuellement, la sidérale **Itzel** se trouve chez lui, ayant utilisé des charmes pour modifier sa destinée et exister en tant que descendante mortelle du sang-dragon.

Ledaal Ryuwan, sang-dragon de l'air : sorcier et diplomate impérial, fasciné par l'occulte lié aux morts et par les nouveaux et mystérieux chevaliers morts

- Il a été gagné à la cause de l'**Amoureuse dans sa Parure de Larmes** et sert d'agent double, en échange de secrets sur la nécromancie. Il cherche désespérément à gagner les faveurs de l'abyssale du jour **Kaorie**, la **Shogun aux Voiles de Douleurs**, conseillé par **Arsène**, l'**Ambassadeur Ecarlate**, pour lui faire la cour.

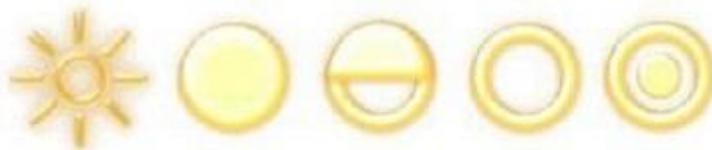
Cathak Jochiro, sang-dragon du feu : un très vieux sang-dragon de la légion, qui sert de gardien (à la ville comme au minuscule quartier impérial) jusqu'à sa mort, pour être enterré dans le cimetière militaire auprès de ses hommes et compagnons d'armes.

- Il cherche à faire face aux spectres et accompagne **Iselsi Aya**. Il a entendu parler d'anathèmes et cherche à obtenir plus d'infos afin d'en informer le *Royaume*, quitte à mourir dans l'affaire.

Iselsi Aya, sang-dragon de la terre : Immaculée, elle est la chef du culte immaculé à *Sijan*. Elle est quasiment en perpétuelle prière.

- Très inquiète, elle est débordée par les morts qui trouvent de moins en moins le repos (suite aux manigances abyssales).

Les autres personnages publics très importants sont :



Eclat d'une Pâleur Lunatique, ½ dieu : un vendeur de charmes contre les morts et les esprits mauvais. Occultiste d'un certain rang, en marge de l'ordre des Thanatonautes, il est un marchand très prospère, faisant beaucoup affaire avec la Guilde.

Auizotl, faë : c'est le seul faë qui réside à *Sijan* et qui apaise l'âme des survivants en se nourrissant de leur peine.

- ➔ Il a été mis en garde par **Arsène** que les abyssaux n'accepteraient aucune intervention de sa part en échange de nombreuses personnes à apaiser. L'accord lui convient assez : « *Vous ne chercherez pas à vous immiscer dans les affaires traitant de fantômes, de morts vivants et de chevaliers morts. En échange, tout mortel en proie au deuil et à la peur pourra être abordé par vous et ses émotions soumises à votre appétit.* »

SCENE VI

Arsène, l'Ambassadeur Ecarlate/Prince des Ombres, abyssal de l'ombre lunaire : sous son identité d'**Arsène, l'Ambassadeur Ecarlate** se fait passer pour l'émissaire du maître de la *Chasse Noire*, le **Prince des Ombres** et possède une grande influence au sein des Thanatonautes, en tant que client très important. Sinon, le **Prince des Ombres** réside et chasse dans la *Chasse Noire*, avec sa cour morte mais préparée avec soin.

En échange de la reconnaissance du domaine de « son maître », il prodigue de nombreux conseils et des rituels oubliés ou certains secrets pour apaiser et plaire aux défunts. Mais dans les ombres, il agit pour les agiter et profite des « morts sans repos » pour attaquer les vivants (lui et **Kaorie, la Shogun aux Voiles de Douleurs**).

La tombe de **Zordon** est son caveau familial (il ne le révélera pas) et **Zordon** est son ancêtre. Il donne ce rendez-vous aux exaltés (solaires ou abyssaux) qui ont visité la *Tombe des 5 Coins*.

- ➔ **Arsène, l'Ambassadeur Ecarlate** possède un très important réseau d'informateurs, autant sur *Création* que dans *l'Outremonde*, et l'arrivée des PJs ne devraient pas lui échapper. Curieux et malin, il fera tout pour obtenir un maximum de renseignements sur eux avant de se lancer dans une entrevue. Il fera tout pour cacher sa vraie nature, ou au moins sa vraie puissance et jouera très finement et avec grande élégance pour les inviter à rencontrer « son seigneur » le **Prince des Ombres**. **Arsène, l'Ambassadeur Ecarlate** fera tout pour rencontrer les PJs avant qu'ils ne rencontrent **Eloi de Stridon**, son amant.
- ➔ L'abyssal est en train de préparer la situation avec l'arrivée de la délégation impériale, s'opposant publiquement et politiquement aux manigances de l'abyssale **Annonciatrice de Trépas**.





PARTIE 2

SCENE 1

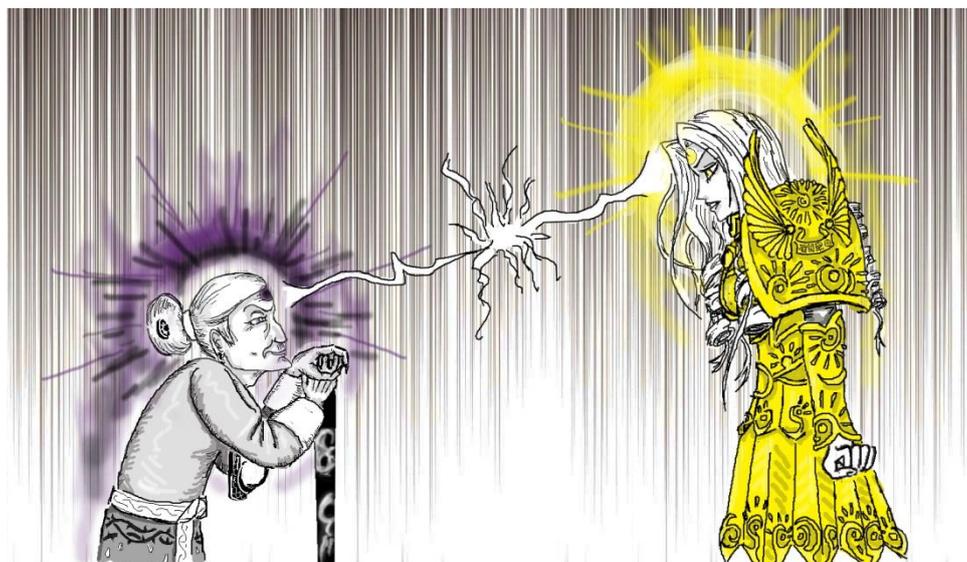
Les exactions des chevaliers morts devraient concerner les PJs. En plus d'**Arsène, l'Ambassadeur Ecarlate**, très facile à trouver (il se montrera même plutôt actif pour nouer des contacts à partir du moment où il a des informations),

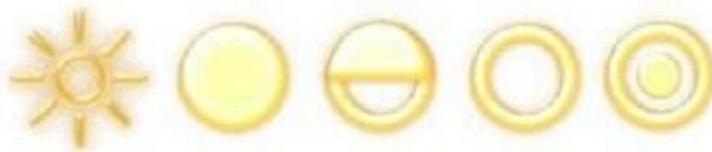
Annonciatrice de Trépas, abyssale de minuit du **Masque des Hivers**, est l'opposante déclarée d'**Arsène, l'Ambassadeur Ecarlate** et de par le fait, du **Prince des Ombres**.

Elle a pris rendez-vous chez les *Thanatonautes* et crée de grands remous chez eux. Ses révélations/prédictions (« *Les Seigneurs Morts sont les souverains des morts sont courroucés par l'attitude des vivants vis-à-vis des morts et viennent rappeler au monde ses devoirs / les ombre-terres sont le lieu de communion des morts et des vivants et ils est normal qu'elles se répandent / les chevaliers morts sont les hérauts des morts et ceux qui bénissent Création de la marque de l'Outremonde / Quiconque se met en travers de leur route hâte son trépas* ») sont pris avec grande inquiétude, mais aussi de plusieurs déclarations publiques à propos du **Prince des Ombres** et d'**Arsène**.

De son côté, **Annonciatrice de Trépas** est venue chambouler, à cause de plusieurs révélation les Thanatonautes, tandis qu'elle a annoncé à la cour spirituelle locale le retour de **5 Jours de Ténèbres**, ce qui crée un certain remous parmi les divinités, très inquiètes. Contre pareille entité, elle a proposé aux petits dieux une alliance et protection venant du **Masque des Hivers**.

De plus, elle sape le respect envers l'envoyé du **Prince des Ombres, Arsène**, en déclarant qu'il est un chevalier mort et que de nombreuses attaques à *Sijan* même sont de son ressort (ce qui est partiellement vrai).





Si elle est confrontée par les PJs, elle fera tout pour les gagner à sa cause, avec son style de petite vieille acariâtre et cassante. Elle n'a rien d'une combattante. Elle présentera son seigneur le **Masque des Hivers** comme un seigneur incompris, un véritable héros se dressant face aux menaces qui pèsent autant sur l'*Outremonde* que sur *Création*.

Elle pourra révéler aux PJs avoir trouvé la réincarnation de **Myriade de Senteurs** et indique ce qu'elle sait du personnage ; pour l'instant, le solaire est hors d'atteinte, car protégé par **Arsène**, donc sous l'influence du **Prince des Ombres**. Elle n'est pas assez généreuse pour révéler qu'**Arsène** et le **Prince des Ombres** sont une seule et même personne (elle a elle-même certains doutes).

SCENE II

Les PJs ne pourront pas rencontrer le solaire du crépuscule **Eloi de Stridon** sans avoir affaire à **Arsène**, **l'Ambassadeur Ecarlate**. De toute manière, ces deux individus sont amants (**Eloi de Stridon** est véritablement amoureux, **Arsène**, **l'Ambassadeur Ecarlate** / le **Prince des Ombres** éprouve des sentiments, mais pas de véritable amour pour le solaire).

Eloi de Stridon est un créateur extraordinaire. Il est à la fois un tailleur inspiré (vendant à la fois des habits pour les vivants et les morts), un parfumeur, un orfèvre, mais il est surtout un artiste délicat, parfois capricieux et toujours fort sensible.

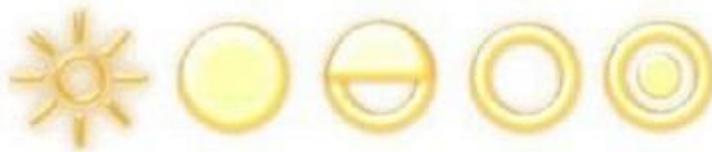
- Tout PJ (particulièrement féminin) devrait être charmée par ses créations. D'ailleurs, **Itzel** elle-même passera commande de plusieurs tenues et parfums, ainsi que quelques bijoux discrets. Le solaire se montrera enchanté de nouvelles commandes, même les plus osées, scandaleuses ou originales, de la lingerie à la tenue royale. Cela dit, il a un côté assez sombre.
- Un PJ qui chercherait à investir se montrerait très malin en passant des commandes, de quelque type que ce soit, car les créations du crépuscule ne feront que gagner en valeur au fil du temps.



Il est en train de finir une série de tableaux magnifiques, sombres et torturés, se laissant volontairement posséder par les fantômes des plus grands artistes pour leur permettre de finir leur oeuvre inachevée.

Le solaire est déjà assez renommé et commence à s'intéresser à l'exorcisme, face aux nombreux morts qui apparaissent. Etant donné son talent d'occultiste, bien qu'il fasse toujours partie de l'ordre des Embaumeurs, il est une étoile montante des Parlemorts.

Eloi de Stridon est extrêmement satisfait de sa situation actuelle. Il se sent et se sait parfaitement protégé par **Arsène**, et derrière lui le **Prince des Ombres**, donc voit peu l'intérêt de nouer des liens plus forts avec les solaires. Il voue d'ailleurs des sentiments fort paradoxaux vis-à-vis de son exaltation et préfère ne pas utiliser ses charmes, poussant ses capacités à leurs limites.



SCENE III

Les PJs seront sûrement très intéressés par le duel nocturne opposant l'abyssal du jour **Typhon**, du **Masque des Hivers**, à son homologue **Kaorie**, la **Shogun aux Voiles de Douleurs** de l'**Amoureuse dans sa Parure de Larmes**. Les affrontements se déroulent régulièrement, le temps que les abyssaux récupèrent de leur quintessence et de leurs blessures respectives.

Typhon a généralement l'avantage en combat, mais **Kaorie**, la **Shogun aux Voiles de Douleurs** joue les intrigantes et recherche, à la demande de sa Seigneur Mort, un artefact : les Disques de **Souverain des 5 Etoiles d'Or** (des disques d'orichalque sur lesquels sont gravés des recettes culinaires « secrètes »). Pour ses propres desseins, elle tente de trouver la tombe de **Diosamante**, reine d'Arhas.

Ni l'un ni l'autre ne sont stupides et ils ne prendront pas le risque de combattre et s'affaiblir devant des solaires qui pourraient profiter de la situation pour les abattre. Cela dit, ils ne resteront pas inactifs.



Une caravane de la Guilde, envoyée et financée en secret par **Damoiselle Ourania**, abyssale de l'ombre lunaire du **Masque des Hivers**, membre importante de la Guilde et basée à **Nexus**, amène de la poussière de feu spécialement traitée pour brûler de façon aussi dangereuse que du feu de l'âme (un feu grégeois nécromantique), sous couvert d'apporter de nombreux biens pour la rencontre au sommet.



Typhon va dérober un tableau d'**Eloi de Stridon** et jouer les appâts, car **Kaorie** cherchera à remettre la main sur le tableau, y compris en utilisant (pendant le jour), son soupirant sorcier **Ledaal Ryuwan**.

Cela laissera le champ libre à **Annonciatrice de Trépas** pour remplir tous les autres tableaux de poussière de feu. En effet, il est prévu que la délégation de *l'Empire Ecarlate* fasse une visite chez les Thanataunotes et que les chefs d'oeuvres décoorent le passage.

- Les abyssaux du **Masque des Hivers** ont pour mission de fomenter un attentat contre *l'Empire Ecarlate*, pour pousser l'escalade des conflits. Le but de ce plan du **Masque des Hivers** est de faire bouger *l'Empire Ecarlate* contre les Seigneurs Morts, donc les affaiblir et de devoir leur faire dépenser des ressources, lui permettant de gagner du temps et certains avantages dans les grands conflits à venir. Ses chevaliers morts n'ont pas vraiment la compréhension des différents buts et plans de leur Seigneur Mort. Ils savent qu'ils agissent pour l'accomplissement de grands desseins.
- De l'autre côté, les abyssaux de **l'Amoureuse dans sa Parure de Larmes** n'ont aucun intérêt à déclencher des hostilités massives, donc un tel attentat irait à l'encontre des projets du **Prince des Ombres** concernant la région, mais aussi de certains désirs de la Seigneur Mort. Ainsi, ils ont bien plus un rôle de protecteur dans le cas présent.

PARTIE 3

SCENE 1

Les solaires vont également apprendre qu'une délégation du *Royaume* arrivera très bientôt, pour avoir des informations à propos des morts qui marchent.

Itzel, la sidérale des accomplissements de la faction Or, cherchera à contacter les PJs. Si certains d'eux sont des guérisseurs, elle leur demandera de l'aide médicale.

Elle pourra révéler ses visions concernant la mort de l'essentiel de la délégation impériale, ce qui aura des conséquences très importantes. Elle ne distingue en revanche pas le déclencheur ou les détails. En effet, les actions des abyssaux brouillent et obscurcissent la Toile de la Detsinée, et dans un lieu aussi proche de la Mort, les visions sidérales sont grandement compliquées.

Itzel veut se préparer pour l'arrivée de la délégation, car elle sait qu'un homologue de la Faction Bronze sera aussi présent.



Il appartient donc aux PJs d'enquêter et de se préparer, assurément en s'opposant aux chevaliers morts, au moins de ceux d'un Seigneur Mort.

Par ailleurs, s'ils sont révélés aux émissaires du *Royaume*, cela provoquera malgré tout de grands remous, car même *Sijan* serait un nid d'anathèmes. La plupart des dignitaires ne feront guère la différence entre solaires et abyssaux, et même la Faction Bronze réagira de la même manière, même si eux considéreront la situation bien plus en profondeur.

Cela dit, **Itzel** peut assurer que les discussions secrètes que les PJs pourraient avoir avec l'envoyé de la Faction Bronze resteront diplomatiques. Elle fera tout pour dissuader une attaque sur son congénère, en revanche et se montrerait très mécontente si les PJs formentent l'assassinat d'un sidéral, fut-il du camp adverse.

SCENE II

Suivant les actions des PJs et les résultats de leurs enquêtes et tractations, ils peuvent être de simples observateurs discrets ou des espions, voire des acteurs plus en avant.

Le *Royaume* joue au plus fin, car sous couvert de payer hommage aux défunts, les dignitaires ne sont pas obligés de passer par *Lookshy*. Il ne s'agit donc officiellement pas d'une visite diplomatique, mais mystique. La délégation a ainsi abordé à *Port Calin*, pour se rendre directement à *Lookshy*. Naturellement, les autorités et agents impériaux ont été informés, pour que de nombreux rapports soient discrètement fournis aux visiteurs impériaux.

La délégation est séparée entre les dignitaires et représentants, notamment Immaculés, et la garde prétorienne, qui sont des protecteurs et de farouches gardes du corps.



Les dignitaires du Royaume :

Ledaal Kirara, sang-dragon de l'air : une sorcière, issue de la même promotion que **Ledaal Ryuwan** ; elle cherche à en apprendre plus sur les recherches de son ancien camarade. Elle est la personnalité la plus importante de toute la délégation.

Ledaal Meilin, sang-dragon de l'eau : Diplomate et érudite de talent, elle est la secrétaire de la sénatrice **Ledaal Daji**.

Mnemon Zenfan, sang-dragon de la terre : époux de **Ledaal Meilin**, c'est un homme politique au rôle trouble, entre ses obligations envers sa famille et le grand respect qu'il a envers le clan **Ledaal**.

Cathack Jouya, sang-dragon du feu : neveu de **Cathack Jochiro**, il est là pour prendre des nouvelles de son oncle et proposer à celui-ci de revenir à l'Ile Bénie. C'est le plus jeune des élus terrestres.

(Ledaal) Yohan, sang-dragon de la terre : un immaculé qui cherche à en apprendre plus sur la situation dans les *Terres Charognardes*. Il a pratiqué son apprentissage avec le même maître qu'**Iselsi Aya**, **Iselsi Hikagé**, et a été envoyé en gage d'amitié. Il est renommé pour son jugement rendu auprès des esprits.

Bishomon /Clovos « le Promeneur », sidéral des voyages : moine immaculé et scribe, il accompagne **(Ledaal) Yohan**, sous l'apparence d'un sumotori assez flasque, les yeux toujours baissés et dans l'ombre des puissants. Il répond pour tout le monde, sauf pour les autres sidéraux, au nom de **Bishomon**.

Garde prétorienne :

Ledaal Sota, sang-dragon de l'air : il utilise surtout son grand écu pour protéger **Ledaal Kirara**.

Ledaal Kotor, sang-dragon de la terre : il s'interpose et compte sur son armure et sa résistance pour encaisser, mais est présent pour contre-attaquer.

Squale, sang-dragon de l'eau : il est le plus observateur et peut facilement jouer les ninjas armurés. Il est celui qui a la plus grande acuité sensorielle et là pour repérer et éliminer préventivement toute menace.

Ledaal Natsumé, sang-dragon du feu : une combattante assez standard, experte au combat à moyenne distance, très habituée à attaquer de flanc ou à repousser à bonne distance tout attaquant.

La délégation impériale sera accueillie dans le minuscule quartier impérial, profitant de l'hospitalité de **Ledaal Ryuwan**. Naturellement, les discussions officielles auront bien plus lieu au sein du complexe des Thanatonautes, principalement dans les amphithéâtres. Les discussions balaieront un grand nombre de sujets, de l'occultisme, à l'histoire, en passant par la théologie, la mystique et le savoir occulte sur les morts. Bien sûr, l'avis des experts sera demandé à propos d'Epines et de l'apparition des morts sans repos et des chevaliers morts.



Laissé libre de parole, **Arsène, l'Ambassadeur Ecarlate** se montrera aussi charmant que flou concernant le **Prince des Ombres**. En expert diplomate, il camouflera parfaitement l'importance des morts, troublera les esprits sur la distinction entre chevaliers et Seigneurs Morts et ne révélera aucun secret sur les ombres-terres. Son but est de continuer à endormir la méfiance du Royaume et de limiter le problème à *Epines*.

Annonciatrice de Trépas se montrera plus sèche et cinglante, à la limite de l'insupportable, sans toutefois dépasser les limites de l'inacceptable. Elle jouera sur les indications et les demi vérités, pour parler de menaces sans les nommer réellement, et révéler les lieux où apparaissent les Seigneurs Morts sur *Création*. Elle veut dérouter, inquiéter et troubler les esprits.

Eloi de Stridon, s'il est mis en avant, se montrera beaucoup plus équilibré. Il parlera de la souffrance des morts et de moyens bien plus pacifiques pour les apaiser. Il se défie de toute violence, menace, se concentrant sur la paix qui lui permet de s'adonner à son art, dans toutes les formes. Il se montrera ravi de commandes de vêtements ou de parfums, qui lui permettent de s'exercer à de nouveaux styles ou senteurs.



Clovos « le Promeneur » a un rôle particulier d'observateur. Le sidéral est capable de très bien se défendre, mais son côté bonhomme est très marqué. Il se défendra contre toute menace, mais reste un pacifiste, à sa manière. Vu son ancienneté, il ne se laissera aucunement influencé par **Annonciatrice de Trépas**, mais **Arsène, l'Ambassadeur Ecarlate** le troublera profondément. Sa seule action active est la recherche de contact avec **Itzel**, qu'il considérera avec la patience d'un aîné bienveillant envers une jeune fille se fourvoyant et qui a besoin de temps.

Les PJs peuvent tout à fait agir pour que le *Royaume* prenne au sérieux la menace des morts. Il est peu probable qu'ils puissent agir directement, surtout s'ils se révèlent en tant qu'anathèmes, mais compter sur l'action, notamment militaire de *l'Empire Ecarlate*, face à la menace des morts n'est pas un mauvais plan sur le court ou moyen terme.

Naturellement, espionner, récupérer et prendre connaissance d'une partie du réseau impérial (au moins des envoyés ou des agents les moins importants, est une opportunité en or pour des PJs fins et adeptes de ce genre de façons de faire.



SCENE III

Il appartient aux PJs de choisir leur camp, en ce qui concerne l'attentat.

Le plan des abyssaux du **Masque des Hivers** est simple : au passage de la délégation devant les tableaux, l'odeur de la poussière de feu complètement masquée par les fragrance délicates d'**Eloi de Stridon**, et des charmes liés aux tableaux feront que les feux follets deviendront des flammes pyriques qui créeront une série d'explosions dans les tons verts et bleus.

Il s'agit d'une attaque imparable qui inflige les mêmes dégâts qu'un crache-feu. Ensuite, le feu outremondain consume tout pendant jusqu'à avoir tout « dévoré », et cause des dommages environnementaux Diff 5 5L/2L. Seuls des moyens occultes permettent d'éteindre ces flammes, et les capacités des sang-dragons du feu sont invalides.

Ainsi, une bonne partie du complexe des thanotaunotes sera consommé, le feu dévorant tout sauf la terre, la pierre, le jade normal et les matériaux magiques. Il n'y a même pas de cendres.

SCENE V

La suite dépend essentiellement de l'état de la délégation, des connaissances obtenues.

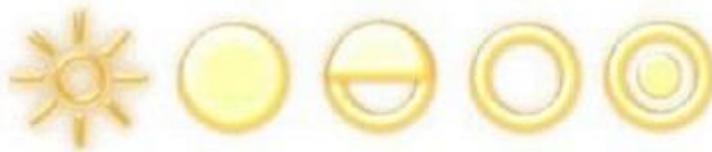
Si tout se déroule comme prévu, les impériaux repartiront en pompe vers Port Calin, sans remous particuliers.

Cela dit, si **Arsène, l'Ambassadeur Ecarlate/Prince des Ombres** et **Kaorie, la Shogun aux Voiles de Douleurs** n'ont pas plus d'intérêts à assurer la sécurité de la délégation en dehors du territoire de *Sijan*, à partir du moment où rien de trop sensible n'aura été dévoilé.

Si, d'une manière ou d'une autre, le **Prince des Ombres** est sûr que l'**Amoureuse dans sa Parure de Larmes** sera immédiatement attaquée par l'**Empire Ecarlate**, alors il deviendra totalement le Prince des Ombres, et utilisera ses pouvoirs et ceux de ses gens (il compte un grand nombre de fantômes, sans parler des pactes noués avec les esprits) pour dérouter les dynastes, afin de les amener dans la *Chasse Noire*. Là, il sera le chasseur, tranquilisant les sang-dragons comme des proies dans une glorieuse et redoutable chasse à cour humaine.



Les abyssaux du **Masque des Hivers** auront bien plutôt tendance à retourner le plus rapidement possible, notamment par sorcellerie, vers *Epines*, pour informer leur Seigneur Mort du relatif échec de leur mission, Seigneur Mort qui modifiera instantanément plusieurs de ces plans pour correspondre à d'autres plans dans les plans. En aucun cas, le **Masque des Hivers** ne punit l'échec de ses chevaliers morts, il les enverra vers d'autres missions.



PARTIE 3

SCENE I

Il y a toutes les chances pour qu'**Arsène, l'Ambassadeur Ecarlate** invite les PJs, le plus courtoisement du monde, à rencontre « son maître » le **Prince des Ombres** dans sa demeure au sein de la *Chasse Noire*. Il serait extrêmement impoli de refuser et, vu les charmes utilisés, les PJs se sentiraient rabaisés, indignes, couards. Naturellement, il est tout à fait possible d'obtenir des garanties, et **Arsène, l'Ambassadeur Ecarlate** n'a aucun problème à passer un pacte éclipse (en tant qu'ombre lunaire, il est même redoutable pour passer des marchés). En revanche, les PJs devraient faire très attention à la formulation ou implications des conditions exprimées par l'abyssal.

Il est sûr qu'**Itzel**, même si complètement soignée, refusera de retourner dans la *Chasse Noire*. Elle est bien trop troublée par le **Prince des Ombres** et sait qu'elle n'agira pas comme elle le voudra ou le devra, car l'abyssal pousse aux réactions passionnées, surtout celles liées à une attirance pour la mort.

Le trajet jusqu'à la lisière de la *Chasse Noire* est calme, mais de sombre présage. La forêt apparaît obscure, ténébreuse, mystérieuse, pleine de cachettes, de secrets, mais aussi de beautés malgré le sentiment de danger de plus en plus oppressant, rappelant fortement l'entrée dans un territoire lunaire. Les frênes noirs forment l'essentiel des végétaux, bois aux propriétés étranges de qualité supérieure, qui est le rêve de nombreux ébénistes.

Les routes deviennent des chemins ou des sentiers labyrhinthiques, alors que l'ombre-terre remplace *Création*. Pourtant, des guides, que ce soient des feux follets ou des fantômes, marquent la route. Un manoir sert de pavillon de chasse servent de relais d'étapes

→ Il semble s'agir d'un manoir s'éclipsant et itinérant, modeste en terme de puissance, mais hors du commun dans ses apparentes propriétés à pouvoir changer de lieu. Cette magnifique construction architecturale semble apparaître et disparaître par magie, se fondant dans les ombres au départ de ses occupants.

De nuit, la région bascule dans l'*Outremonde*, avec son lot de merveilles ténébreuses, de cauchemars, de nobles fantômes chassant gibiers et prédateurs fantômes. Tous éprouvent en tout cas un immense respect, voire une fascination déroutante, pour le **Prince des Ombres**, un seigneur sombre, redoutable, mais au sens de la justice impeccable et aux manières divines. Recevoir ses faveurs est un immense honneur.

SCENE II

Au centre de la *Chasse Noire*, une ombre dans ce qui pourtant une immense clairière, rayonne de façon ténébreuse le palais du **Prince des Ombres**. C'est un paradoxe, car tout semble illuminé de lumière noire, à la manière des auras abyssales. Le manoir très puissant est clairement rayonnant, à



la fois éclatant de quintessence nécrotique et aspirant toute lumière à des lieues et des lieux à la ronde.

Il s'agit d'un château, qui, s'il reste fortifié, est bien plus un palais qu'une forteresse, à la manière des châteaux de la Renaissance. L'aspect gothique est très présent, mais avec la touche mésoaméricaine qui caractérise l'Ancien Temps et l'*Outremonde*. Les boiseries de frêne noires et d'ébène sont sculptées, les volets et tentures sombres couvrent fenêtres et pierre ténébreuse, que ce soit l'onyx, l'obsidienne et le marbre noir, sans parler de toute la ferronnerie obscure et l'acier de l'âme.



Des vols d'ombres chinoise de créatures ailées créent des formes dans les airs et mêmes les nuages d'un noir d'encre créent des tourbillons et des formes semi abstraites comme des tests de Rorschach célestes.

Les PJs sont en tout cas accueillis en grande pompe, tels de véritables Princes de la Terre. Haies d'honneurs de squelettes armurés aux os noirs et aux armures laquées, spectres et fantômes en grands atours s'inclineront ou s'agenouilleront suivant leur rang, hérauts et musiciens annonceront à chaque passage les PJs.

Ceux-ci sont amenés jusqu'au maître des lieux, dans sa cour, un fantastique espace des plus ténébreux, extrêmement gothique, aux lustres et candélabres allumés de flammes ténébreuses. Tapis et tapisseries joues sur les nuances de noir, avec quelques pointes de rouge, de blanc et de gris. Les mosaïques évoquent des scènes dignes des légendes des temps anciens, mais à chaque fois dans le monde des morts.

Sur un piedestal, sous un dais, assis sur un trône gothique monumental en acier de l'âme et couvert de draperies d'ombre, attend le **Prince des Ombres**. Il leur souhaitera la bienvenue et leur offrira rafraichissements, offrant une hospitalité fantastique et irréprochable, avec même des pointes particulières liées à la culture d'origine de chaque PJ, par des formules, mets ou cadeaux, sans parler de présents princiers personnalisés. Même le plus butor et barbare des PJs est traité avec tous les honneurs.



Pouvant être totalement lui-même, et seigneur en son domaine, le **Prince des Ombres**, s'il va rester indécrottablement irréprochable, se montrera bien plus joueur et incisif qu'en tant **Arsène, l'Ambassadeur Ecarlate**. Il se montrera charmeur, ténébreux, proposant d'échanger secrets et trésors (il peut facilement aller jusqu'à montrer et proposer ses anciens artefacts d'orichalque, récupérés dans la *Tombe des 5 Coins* : une armure, un arc et une couronne).

Si les PJs ont déjà leur domaine, royaume ou territoire, il cherchera à négocier passage, au moins pour lui-même.

Grand amateur de beauté, il se montrera extraordinairement charmeur envers tout PJ (surtout féminin), particulièrement le plus beau ou belle. En revanche, le charmer véritablement est quasiment impossible. Sa Seigneur Mort, **l'Amoureuse dans sa Parure de Larmes**, restera à jamais son égérie, sa muse, son Grand Amour.

Il se considère comme surveillant de *Sijan* et maître incontesté de la *Chasse Noire*.

Quelle que soit la teneur de la visite, la nature des échanges et des accords, les PJs devraient tous être troublés par le **Prince des Ombres** et le considérer comme un ennemi à abattre devrait toujours rester impensable, moins à cause de la puissance personnelle de l'abyssal, et bien plutôt en raison de ce qu'il est : un hôte parfait et sublime.



Si jamais les PJs désirent attaquer le Prince des Ombres, donc au mépris de leur honneur et du code de l'hospitalité, le Prince des Ombres réagira en seigneur. Il est un redoutable combattant, mais ne cherchera pas sa fin en ce moment là. Il infligera plutôt des cicatrices visibles au visage et endossera par la suite le rôle tragique et épique de devenir la Némésis du groupe, ou d'un des PJs. Lui n'abandonnera jamais son honneur, son élégance ou son sens de la répartie, mais profitera de quelque pouvoir ou artefact pour disparaître dans les ombres.



Ses gens disparaîtront aussi, mais alors, le manoir deviendra une prison ombreuse et silencieuse, lieu qui provoquera cauchemars et dépression.



PNJs

LES SANG-DRAGONS

LES RESIDENTS DE SIJAN

(Cynis) **Xiaolan**, sang-dragon de l'eau : homme solide et noble au port altier, en tenue ajustée noir et bordée d'argent avec capeline, ganté et botté, grande ceinture de cuir noir (avec grande étoile –de jet- de jade noir en boucle de ceinture). Exilé du Royaume (pour assassinat), il est un intrigant, toujours un assassin et un contrebandier. Il a été blessé en cherchant à espionner les abyssaux et se tient désormais en retrait, faisant profil bas. Il a appelé à lui ses enfants, **Hyacinthe**, **Anémone** et **Cassis**, tous 3 « jeunes » sang-dragons (avec quelques petits-enfants).

Ledaal Ryuwan, sang-dragon de l'air : un individu aux longs cheveux noirs libres, aux mains de scribe et au regard vif, il porte un splendide kimono d'intérieur aux motifs entrelacés. Pendant à sa ceinture de jade où trône un NG, plusieurs shurikens de jade (il joue souvent avec).

Sorcier et diplomate impérial, fasciné par l'occulte lié aux morts et par les chevaliers morts, il a été retourné par les abyssaux de l'Amoureuse et sert d'agent double en échange de secrets sur la nécromancie. Il est très observé par le sidéral **Melgor Djafar (Criquet Sécateur de Fer)**.

→ **Kaorie** est moins son amante que celle qui lui fait tourner la tête et à qui il fait la cour en cherchant ses faveurs, conseillé par **Arsène**.

Cathak Jochiro, sang-dragon du feu : un individu droit mais faible, qui reste fort uniquement par sa volonté de fer. Les cheveux de cendre, les yeux de braise sur le point de s'éteindre. Il porte la tenue d'un haut gradé de la Légion Impériale, un daiklave au fourreau et une canne de frêne noir.

C'est un très vieux sang-dragon de la légion, qui sert de gardien (à la ville comme au minuscule quartier impérial) jusqu'à sa mort, pour être enterré dans le cimetière militaire auprès de ses hommes et compagnons d'armes.

→ Il cherche à faire face aux spectres et accompagne **Iselsi Aya**. Il a entendu parler d'anathèmes et cherche à obtenir plus d'infos afin d'en informer les Royaume, quitte à mourir dans l'affaire.

Iselsi Aya, sang-dragon de la terre : femme portant la tenue des Immaculés avec moulin à prière et collier d'énormes boules de jade (de la taille d'oranges). Elle a des jambes particulièrement musclées, mais semble en perpétuelle prière/méditation. Elle est rasée et épilée, sauf les sourcils qui sont noirs comme du jade. Quasiment en perpétuelle prière.



Très inquiète, elle est débordée par les morts qui trouvent de moins en moins le repos (suite aux manigances abyssales).

LES DIGNITAIRES DU ROYAUME

Ledaal Kirara, sang-dragon de l'air : femme en robe d'un bleu ciel aux nuages vaporeux qui l'enrouent d'une légère brume. Elle va avec un bâton de jade finissant par un énorme pentacle. Elle est rasée sur la moitié du crâne, tandis qu'une chevelure très longue couvre l'autre. 3 élémentaires d'air (3 sœurs de nuages blancs, gris et noirs) l'accompagnent.

C'est une sorcière, issue de la même promotion que **Ledaal Ryuwan** ; elle cherche à en apprendre plus sur les recherches de son ancien camarade.

Ledaal Meilin, sang-dragon de l'eau : femme très élégante aux cheveux gris assez courts, portant de somptueuses boucles d'oreille de jade et de saphir. Son kimono est assez sobre, la seule décoration est la bordure doublée de fourrure d'hermine.

Diplomate et érudite de talent, elle est la secrétaire de la sénatrice **Ledaal Daji**.

Mnemon Zenfan, sang-dragon de la terre : homme corpulent et charismatique, aux sourcils, cheveux et à la moustache filés de gris. Il est revêtu d'une tenue de cour dans les tons argileux, avec une fantastique ceinture de jade avec NG.

Epoux de **Ledaal Meilin**, c'est un homme politique au rôle trouble, entre ses obligations envers sa famille et le grand respect qu'il a envers le clan **Ledaal**.

Cathack Jouya, sang-dragon du feu : jeune homme à la longue tresse finie par un anneau de jade, il porte kimono, hakama et grand manteau au mon de la famille Cathack et ne se sépare jamais de son daiklave couperet.

Neveu de **Cathack Jochiro**, il est là pour prendre des nouvelles et proposer à son oncle de revenir à l'Ile Bénie. C'est le plus jeune des élus terrestres.

(Ledaal) Yohan, sang-dragon de la terre : homme petit et archi-sec, il porte de formidables gantelets de jade avec d'énormes diamants en guise de clous.

Immaculé qui cherche à en apprendre plus sur la situation dans les Terres Charognardes. Il a pratiqué son apprentissage avec le même maître qu'Iselsi Aya, Iselsi Hikagé, et a été envoyé en gage d'amitié. Il est renommé pour son jugement rendu auprès des esprits.

LA GARDE PRÉTORIENNE

Ledaal Sota, sang-dragon de l'air : noble et lointain, il porte un daiklave et un grand écu (comme une écaille de dragon) et un plastron renforcé de jade.

Ledaal Kotor, sang-dragon de la terre : massif et fort, il est couvert d'une plaque complète et possède un daiklave à 2 mains de jade.

Squale, sang-dragon de l'eau : beau et troublant, il manie 2 daiklaves et un plastron renforcé de jade.



Ledaal Natsumé, sang-dragon du feu : belle, maîtrisée et d'une fougue sous contrôle, elle porte un naginata et un plastron renforcé de jade.



LES SIDÉRAUX

LA FACTION BRONZE

Clovos « le Promeneur » : sidéral des voyages : Petit gros à la barbe grise bien taillée et au crâne légèrement dégarni, avec une abondante toison à la poitrine. D'un appétit vorace, il dévore de la viande avec appétit et ingurgite bol de riz sur bol de riz. Il est généralement calme et apprécie par-dessus tout faire des promenades.

Il n'est pas fan des grands voyages, préférant se promener dans les environs.

Ancien druide, dégoûté par les caprices et cruautés des esprits, il a une grande admiration pour le royaume civilisateur, où la force est tempérée par la loi et la faiblesse sublimée par l'organisation. Il méprise profondément les excès des solaires et trouve que ceux des sang-dragons (plus limités, en puissance comme en âge, donc en excès aussi) conviennent bien plus au monde. Il se fiche assez des lunaires, considérant qu'ils sont très bien là où ils sont. Les sidéraux peuvent rester les gardiens qu'ils sont, car ils ne font qu'influencer les événements. Ils ne sont pas des chefs et leurs limitations sont une excellente chose (ils ne peuvent donc pas utiliser leurs puissants pouvoirs qui éloignent des réalités du monde).

Il a fait face à un solaire (de l'aube), **Senebau**, qui, dès son exaltation a mené une révolte des basses couches sociales au sein de l'Île Bénie. Il sera menaçant, mais évitera un affrontement direct (et évitera de « sacrifier » inutilement les sang-dragons prétoriens). Il serait d'avis que les solaires rejoignent leurs anciens conjoints, mais il se doute que les solaires voudront inmanquablement commander et changer le monde selon leurs désirs, donc il n'y aura pas de cohabitation possible.

Il a été paysan dans l'Île Bénie, gouteur à la cour impériale, intendant, armateur et moine immaculé.

En tant que moine immaculé-scribe, il accompagne **(Ledaal) Yohan**, sous l'apparence d'un sumotori assez flasque, les yeux toujours baissés et dans l'ombre des puissants. Il répond au nom de **Bishomon**.

Il est plus troublé qu'il ne veut l'admettre par les ombres-terres et les morts, mais il reste convaincu qu'avec un travail commun des familles du Royaume, des mesures et solutions pourront être trouvées et appliquées au monde. Quand aux chevaliers morts, ils seront la cible de la Chasse Sauvage, dès qu'elle sera réorganisée.

LA FACTION OR

Itzel, sidérale des accomplissements de la Faction Or: une jeune fille absolument splendide, toute en finesse mais avec des courbes malgré tout très féminines, contrastant avec son visage de poupée quelque peu gâchée par d'énormes lunettes d'excellentes factures. Son abondante chevelure ardoise



est toujours coiffée de façon stricte, impeccable et élégante. Elle a une voix maîtrisée et une posture droite, avec un regard dubitatif ou circonspect. Elle porte des tenues assez sobres, tirées à quatre épingles, mais dignes d'une princesse ou d'une dynaste impériale. Elle a par contre une garde robe prête pour toutes les occasions et cultures, pour s'adapter en un clin d'oeil.

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* de facture extraordinaire, mais pas en métal stellaire. Elle est l'élève assidue du sidéral des accomplissements **Melgor Djafar, Criquet Sécateur de Fer**, qui reste toujours en retrait dans les ombres. Elle est pourtant fort jeune, n'ayant qu'une dizaine d'années d'exaltation de plus que les PJs. Elle désire systématiquement agir de manière impeccable et est une véritable perfectionniste. Elle est une conseillère sérieuse, réfléchie, cherchant à être avisée et se montre la parfaite secrétaire pour tout souverain, s'occupant des affaires d'état dans les coulisses avec maestria.

LES ABYSSAUX



CEUX DU MASQUE DES HIVERS

Annonciatrice de Trépas, abyssale de minuit : une petite vieille rabougrie aux traits de sorcière, avec une canne d'acier de l'âme aux arrêtes tranchantes. Elle est habillée comme une princesse asiatique pour ses propres funérailles, avec un chignon d'aiguilles d'acier de l'âme, ainsi qu'un pectoral à noyau-gemme.

Elle est cassante et critique « Si je n'étais pas nécessaire ici-bas, je rejoindrai l'*Outremonde* avec grand plaisir », sa parole est sa plus grande arme, c'est aussi une nécromancienne d'un certain talent. Elle compte sur de nombreux alliés fantômes, qu'elle a lié à elle par charmes et nécromancie, qui lui servent d'écran si jamais les choses tournent très mal pour elle.

En tant que non combattante, son arme principale reste sa voix et son aura, qui peut influencer grandement ceux qu'elle vise, leur faisant perdre actions et résolution, lui donnant le temps de s'éclipser. Dans le pire des cas, elle possède quelques charmes de résistance lui permettant d'absorber quelques attaques.

Typhon, Clignement de l'Œil de la Tempête, abyssal du jour : un bel homme à l'air ténébreux, mais indifférent et apparemment détaché, aux cheveux d'un noir d'encre. Il semble avoir pleuré de l'encre.

Il est couvert d'un manteau renforcé aux plaques d'acier de l'âme à la forme de disques de cyclones aplatis. Une hache d'acier de l'âme tout en courbes au manche extraordinairement travaillé lui sert d'arme de corps-à-corps et de lancer.

Son passé, identité pré-exaltation et nom sont un mystère, probablement annihilés dans l'**Oblivion**. Malgré son habituelle indifférence, il est l'assassin le plus redoutable du Seigneur Mort





d'Epines et un maître espion. Son regard ne semble s'éclairer que lors d'un assassinat particulièrement dangereux ou au cœur du combat. D'aucun clament le connaître, notamment à *Nexus*, où il apparaît, parfois, comme un envoyé du **Masque des Hivers**. Cela dit, on ne compte plus ceux qui ont été tués de sa main.

En plus de ses capacités d'acrobate et d'athlète exalté, de son talent au combat rapproché et à courte distance, il maîtrise aussi en partie le cercle terrestre de sorcellerie, qu'il utilise surtout pour briser les sorts de ses cibles ou adversaires. A ce jour, on ne lui connaît aucun ennemi juré et peu de choses lui font perdre son flegme pour attiser quelque sombre passion et intérêt.

CEUX DE L'AMOUREUSE DANS SA PARURE DE LARMES

Kaorie, la Shogun aux Voiles de Douleurs, abyssale du jour : une fille absolument parfaite, métissée asiatique, avec des cheveux noirs aux mèches blanches et rouges. Elle semble être nue, sous un ensemble de voiles de gaze noire qui ne laissent qu'apercevoir sa silhouette sans défaut. Tous ces voiles sont tenus par un mince diadème d'acier de l'âme avec un noyau-gemme. Son avant bras droit est remplacé par une sculpture ou un automate très délicat d'acier de l'âme, de lames entremêlées. En collier, un automate assassin/espion d'acier de l'âme, à l'apparence d'une fouine, enserre sa gorge délicate.

Elle est une allumeuse, plus qu'une séductrice, qui compte avant tout sa beauté et sa grâce, ainsi qu'un sourire à damner un saint. C'est une empoisonneuse et une assassine douée et joueuse, certains diraient perverse. Elle débute dans l'art de la nécromancie mais est une artiste martiale de l'école du serpent fort compétente, sans parler de son grand talent pour la disparition et les attaques surprises et sournoises. Ancienne solaire de *Port Calim*, elle a perdu son bras (et pratiquement sa vie) face à la Chasse Sauvage et est devenue abyssale. Depuis, elle voue une haine tenace aux sang-dragons.

Arsène, l'Ambassadeur Ecarlate/le Prince des Ombres, abyssal de l'ombre lunaire : magnifique, parfait, fin et raffiné, aussi pâle que l'albâtre et aux longs cheveux d'un noir de jais, il est généralement revêtu d'une tenue d'étoffes écarlates et précieuses mettant en valeur sa sveltesse. Il possède un chapeau de brocard d'or pâle et des gants de même facture. Il a toujours une rose écarlate embrochée sur sa poitrine.

En tant que **Prince des Ombres**, et maître de la *Chasse Noire*, il est tout de noir vêtu et va avec des bracelets à 2 noyaux-gemmes, un plastron renforcé, un arc d'acier de l'âme, une masse artefact d'acier de l'âme pour le combat rapproché, ainsi qu'un magnifique heaume couronné encore d'acier de l'âme. Il est accompagné d'une meute de chiens mort-vivants de race, préparés par les Thanatonauts.





Il a à sa disposition un grand nombre d'artefacts, dont un grand calice d'acier de l'âme. Ses artefacts sont d'acier de l'âme ou d'autre matériaux, notamment d'ombre tissée.

C'est un séducteur au charme immense et au magnétisme irrésistible, aux manières princières, possédant quelque chose d'inaccessible qui le rend encore plus attirant. Il joue merveilleusement du clavecin et est connu pour être un mécène. Il est le tout premier abyssal de l'**Amoureuse dans sa Parure de Larmes**, ayant une dizaine d'années d'exaltation de plus que les PJs.



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.

Amilar Nakiri, solaire de l'aube : une asiatique petite et mince, qui ne donne pas l'impression d'avoir terminé sa croissance. Elle a une chevelure en mèches partant comme en étoile, avec les pointes rouges et plusieurs mèches blondes partant du front. Elle est revêtue d'un grande cape rose pâle à fleurs qui dissimule son plastron renforcé façon armure de samouraï d'orichalque. Elle possède aussi un daiklave court, façon katana.

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*. Devant fuir les siens, 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'ombreterre de l'**Errant dans les Ténèbres**. Recrutée et entraînée par la sidérale des batailles **Atarazi**, sous la supervision du sifu sidéral des accomplissements **Melgor Djafar**, elle protège également les *Terres des Ombres*, près de *Chaya*. C'est une guerrière possédant un large type de compétences, étant à la base une éclaireuse et appartenant aux forces spéciales de *Lookshy*. Elle a de bonnes notions stratégiques et à tendance à faire passer les questions d'honneur rigide après les résultats effectifs. Très douée à toutes les formes de lancer, sa stratégie préférée devient le lancement du sort Nuée des Papillons d'obsidine, avant d'utiliser ces papillons tranchants comme armes de jet.

→ A priori, elle ne joue aucun rôle actif dans ce scénario.



LES ESPRITS

Masque de repos, dieu des arrangements funéraires : masque d'argent gravé et d'immenses robes grises élégantes et neuves qui flottent de façon éthérée.

Nécropolis, dieu de Sijan : femme d'acier noir aux ongles d'ivoire, avec une auréole d'ivoire et des yeux de fumeroles blanches.

Pneuma, dieu du dernier souffle : grue humanoïde jouant d'une flute taillée dans l'os (soufflant de la fumée et aucun son).

Anaclet, dieu de la dernière onction : une silhouette totalement couverte de moulins à prières qui créent plusieurs « robes » de billes de frêne noir laqué.

Mémoires d'Outre-Tombeau, déesse des monuments funéraires : un sarcophage de pierre (façon égyptien, mais avec un style se rapprochant des gisants moyenâgeux) aux yeux de jade blanc, portant un sceptre royal et une équerre.

Le Dernier Vagabond, dieu du transport des cadavres : un enfant centaure (âne) albinos, jouant avec des bateaux, chariots et différentes figurines. Il porte un grand médaillon de la Vierge des Voyages, tête en bas (a priori blasphématoire).

Kyrie, dieu des processions funéraires : vieux bonhomme très digne, à longue barbe et moustache de sutras, avec un bâton encensoir de jade blanc et un triangle.

Evangélia, déesse des pleureuses : femme-serpent sans écailles, sanglotant perpétuellement, poussant parfois des cris déchirants. Elle a des somptueux vêtements qui viennent d'être arrachés et porte des marques de griffures d'ongles sur sa peau magnifique.

Exclamation Muette, dieu de la mémoire des morts : un tigre massif de jade blanc et noir, couvert de portraits et de médailles

Mort d'Une Etoile, dieu du recueillement (lié au dieu du silence de Yu Shan) : une momie grise de bandelettes de soie, aux amulettes de jade des différentes couleurs, mais aussi d'argent de lune, d'orichalque et de métal stellaire. La divinité ne parle (que rarement) uniquement dans le langage des signes. Il va comme un aveugle qui n'a pas de canne, à tâtons.

Tsubasa PlumeCornélienne, (fille de la reine corneille de Nexus), déesse des corneilles et patronne des charognards : une somptueuse jeune femme aux cheveux aile de corbeau donnant parfois l'impression d'être des plumes, en magnifique kimono gris perle aux motifs de nuages bordeaux.

Baigneuse dans l'Eau Mélancolique, superviseuse des eaux portuaires et ambassadrice du dieu de la *Rivière Avarice*: femme goudronneuse aux cheveux d'algues noires ruisselants d'encre noire. Elle est trouble et inquiétante.



LES AUTRES

Eclat d'une Pâleur Lunatique, ½ dieu : individu aux membres très allongés, aux cheveux ondulés gris légèrement argentés, il a des traits aristocratiques. Il est toujours vêtu de noir brocardé d'argent et d'or blanc.

Vendeur de charmes contre les morts et les esprits mauvais. Occultiste d'un certain rang, en marge de l'ordre des *Thanatonautes*, il est un marchand très prospère, faisant beaucoup affaire avec la Guilde.

Auizotl, faë : une créature extrêmement ténue et d'un blanc pur, aux cheveux de neige et aux mains couvertes de tissage de filandre, recouvert d'une robe d'un gris uni métallique.

C'est le seul faë qui réside à *Sijan* et qui apaise l'âme des survivants en se nourrissant de leur peine.

- Il a été mis en garde par **Arsène** que les abyssaux n'accepteraient aucune intervention de sa part en échange de nombreuses personnes à apaiser. L'accord lui convient assez : « *Vous ne cherchez pas à vous immiscer dans les affaires traitant de fantômes, de morts vivants et de chevaliers morts. En échange, tout mortel en proie au deuil et à la peur pourra être abordé par vous et ses émotions soumises à votre appétit.* »

En espérant que ce scénario vous aura plu.



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