

# L'impossible ascension

**Auteur :** Sylvain Garnier

Ce scénario d'initiation est conçu pour 1 à 5 PJ et sa durée estimée se situe aux environs de 2 heures. Les thèmes de « l'ascension », de « l'altitude » et de la « neige » sont abordés ainsi que la présence d'un petit compagnon, renard. Durant cette aventure, la Voie de l'Air, de l'Eau ou bien, de la Terre pourraient offrir un avantage contrairement à celle du Feu.

**Mise en garde :** ce scénario se veut simple et adapter à des débutants. Il aborde cependant, les problèmes d'altitude et donc de vertige, de la chasse ainsi que du commerce de fourrures. Le village quasi exclusivement féminin a appris la survie en milieu arctique.

## Synopsis

Lors de cette aventure, les Guildiens vont rejoindre pour un contrat la petite bourgade de Khovdara au pied des Terres levées sur les terres gelées de Leedas. Les événements s'enchaînent alors rapidement dans ce village coupé de tout par la neige. Ils devront faire preuve de courage et d'astuce pour atteindre le sommet et espérer sauver ce qui peut l'être.

## Cadre de scénario

### Date et lieu

Fin de l'hiver 829-830, à Khovdara.

### Intéresser les PJ

- Un contrat de Guilde leur demande de prêter mains fortes à une certaine Makana du Flocon dans la petite ville de Khovdara.
- Les PJ s'y rendent par intérêt. Ils recherchent le pouvoir de la Glace, de l'Eau du Flocon ou la beauté d'un Jardin du Flocon.
- Les PJ ont survécu à une tempête de neige après le scénario « *Figé dans le froid* ». Ils atterrissent directement à Khovdara au lieu de Pelfrost. Et l'histoire les cueille au passage. En effet, Makana s'est réfugiée ici. Elle reste dans un état critique et a réellement besoin d'Eau du Flocon. Elle ne pourra pas les aider lors de cette épreuve.

**Remarque :** les particularités liées à ces scénarios déjà résolus sont notifiées **Option**.

## Description

Khovdara est un petit village situé près des Terres levées, au nord du Royaume de Leedas. La bourgade demeure très pauvre et très isolée. On y vit désormais de la chasse et de la pêche. L'extraction minière a été abandonnée, il y a fort longtemps. Depuis sa population est principalement composée d'habitantes et de citoyennes. Le froid, la neige, les vents comme le blizzard constituent le climat quotidien alors que la chaleur et la bonté résident dans le cœur de chaque habitant. Le bourg se situe non loin des Terres

Levées dans leur partie la plus au sud et la plus froide. La Taïga mouvante constitue la principale source de revenus. Cette forêt de conifères se révèle giboyeuse et luxuriante malgré la neige. Elle est également source de malheur tant s'y repérer et y survivre est un défi en soi.

**Ambiance** : *vie difficile et rude, climat dur et froid, neige partout, maison en bois de sapin à la mode trappeur, peaux de bêtes dans les maisons, feu de cheminée, froid mordant au dehors, boissons chaudes et alcoolisées, habitantes survivantes et honnêtes, peu de commerce, anciennes mines abandonnées.*

### Distance

Khovdara se situe à 150 km de Kamara, 75 km de Pelfrost ainsi qu'à 250 et 400 km d'Aéria et de Leedas respectivement.

### Dirigeants

Arakor du Givre, Kolinius du Lac et Xanimi des Vents forment le conseil de la ville. Le premier est un envoyé officiel du royaume mais demeure peu intéressé par la vie de la ville. Le deuxième s'occupe de la majorité des problèmes, des soins, de l'enseignement ainsi que de la gestion et de la vie spirituelle de la bourgade. Enfin, Xanimi, la troisième membre, gère l'approvisionnement en ressources (bois, nourriture, fourrure) et l'organisation de la défense de la ville.

### Forces militaires

Chasseresses et trapeuses, Humains ou Oracles de l'Air et/ou de l'Eau, surtout sous les ordres de Xanimi.

### Population

Une très forte proportion d'Êtres féminins (Généasie, Humaine, Oracle ou Sybille), parias des grands royaumes alentours.

Les personnages masculins sont rares tout comme les enfants. À l'exception notable de Kolinius, il n'y a pas d'autre Génie.

### Ressources

Bois (faible), chasse/fourrure (faible), pêche (anecdotique).

### Ressources PJ

Matériel de chasseurs / trapeurs (bois/os/fer), outils de minage, fourrures et graisses d'origine animale. Cumos, Yomuwhan et viandes givrés.

### Auberge

« **Un nouveau souffle** » : une auberge familiale très accueillante et joviale, au prix correct, adapté au climat.

Tenancier : **ThéoDora**, une Génésias de l'Air d'une trentaine d'années, est la mère de 4 enfants. Changeante et joviale, elle se révèle gentille, généreuse et plutôt jolie. Elle fait tourner son commerce pour sa famille.

**Témisiah**, une Féerie de l'Air, d'une quarantaine d'années, veuve est en couple avec ThéoDora. Elle est assez réservée. Elle ne cache pas ses ailes même si l'une d'elle est cassée suite à une grave blessure. Elle est sans cesse aux aguets et fait très attention à sa compagne et ses enfants. Elle assure le service.

**Nuit** : 1 Sa/nuit

**Ambiance** : un bon feu, un éclairage faiblard du fait du peu de fenêtres, des fourrures partout au sol et au mur, des tables en pin massif, une odeur d'alcool de résine de pin, des spécialités givrées, une bonne humeur et une certaine gentillesse.

## Les Pourquoi ?

Makana est poursuivi comme toute sa famille par les Coureurs des Glaces. Elle n'a pas réussi à la vaincre seul, ni même avec Xanimi. Elle a donc envoyé un contrat dans la Guilde des PJ. Elle a cependant été blessée durant la dernière chasse. Elle prévoit alors d'utiliser les PJ comme appât pour trouver sa cible et l'abattre. Sa cible, le métamonstre, est habituée à la famille du Flocon ce qui explique en grande partie les difficultés de Makana.

Pourquoi ne pas le dire directement aux PJ ? Makana préfère garder le secret pour conserver la fierté et prendre par surprise le Coureur.

**Option** : si vos PJ ont accompli le scénario « Figé dans le froid », Makana s'est réfugiée ici et a vraiment besoin de soin.

## Points importants

### Jardin du Flocon

Une réplique de ce jardin d'Éden est présente à Leedas mais seuls ceux, dont l'âme est aussi pure que la glace éternelle, peuvent y parvenir et profiter dit-on d'un jardin d'une beauté tellement saisissante que nul n'est revenu pour en parler. Le jardin serait d'ailleurs empli d'une multitude de statues portant les traits de ceux qui s'y sont égarés, désormais, gelés dans une sorte d'errance éternelle. Il y aurait au centre une fontaine dont l'eau, dit Eau du Flocon, pourrait même guérir de la corruption et des fleurs dont la senteur pourrait soigner le pire des maux. Il est dit que d'autres petits jardins du même genre existent, répartis dans les lieux les plus reculés et froids d'Élestria.

### La Taïga mouvante

Cette forêt changeante est composée d'une myriade d'essence de conifères et d'arbres résistants aux grands froids. Ces bois sont giboyeux et source de vie. Cependant, y pénétrer est un défi mortel en soi. En effet, la forêt change constamment de configuration. D'une part, elle se situe en partie sur les Terres Levées, avec des pans entiers de bosquets qui s'envolent brusquement. D'autre part, les créatures qui y vivent ainsi que le climat sont hostiles envers les étrangers. Proie ou chasseur, il faut choisir et s'adapter pour survivre. Et les trappeurs n'ont pas toujours le rôle de chasseur.

## Les Terres levées

Ce territoire se situe à l'est de la Mer de Vapeur. Cette dernière en soulève des pans entiers, brusquement, formant ainsi les Roches Volantes du Royaume Céleste. Cette zone est instable et les lois de la gravité y sont sans cesse transgressées. Une faune et une flore particulières y ont élu domicile, tantôt chaudes et électriques au nord, tantôt hivernales et froides au sud.

## Noms des principaux PNJ

- **Arakor du Givre**, Génie de l'Eau et de la Glace a été mandaté pour gérer la ville, y percevoir l'impôt et en assurer la sécurité. Cependant, il n'aime guère cela et préfère se concentrer sur les arts, la danse, la peinture et la sculpture sur glace. Il arbore une tunique bleue tirant vers le blanc ne dénotant guère d'avec sa peau ou sa longue chevelure éparse. Il porte également quelques bijoux en Luskir.
- **Kolinus du Lac**, Génési de l'Eau, est le prêtre d'Élestria. Érudite et guérisseur, il se révèle être également le bourgmestre de la bourgade. Gentil, il aime les conversations comme les histoires longues. Il porte des vêtements simples en Yomuwhan et en cuir ainsi que quelques pièces en Luskir. Il exhale une odeur d'algues et de poissons salés.
- **Makana du Flocon**, Génésie de l'Eau et de la Glace, elle fait partie de la Garde éternelle. C'est aussi une princesse de Leedas. Froide et distante mais relativement gentille avec qui veut bien l'aider, elle arbore une armure de Luskir qui dissimule son aura de glace, tout comme sa peau et ses vêtements d'un blanc immaculé.

**Option** : si vos PJ la découvrent après le scénario « Figé dans le froid » et « Une Douche froide », elle arbore son armure déchirée tandis que son aura de glace naturelle a faibli.

- **Xanimi des Vents**, Génésie de l'Air, chasseresse et pisteuse hors pair, elle joue la comédie de Makana et dit l'avoir trouvé en forêt. Virevoltante, elle porte des vêtements en Nuaga épais dans les tons blancs. Elle est équipée d'un arc de chasse ainsi qu'un carquois de flèches et d'une dague en Pisces. Dans la brise fraîche qui l'accompagne, on peut percevoir des notes de sauvage presque métallique (*de sang*). Elle ne parle pas beaucoup. Ses phrases s'apparentent plus à des ordres qu'à des questions.
- **Yuki**, la Renarde des neiges, est une métacréature de la Glace, amie et alliée de Makana. Elle est serviable, intelligente et habituée aux températures extrêmes. Elle fait la taille d'un renard roux mais son pelage blanc tirant vers le bleu clair, la rend difficilement discernable dans la neige qu'elle affectionne. La Renarde ne peut parler mais sait très bien se faire comprendre. Elle fuit les concentrations de personnes et préfère la nature sauvage.

**Note** : la métacréature conserve un sang chaud, un rythme cardiaque et évolue discrètement sur le sol ou sur la neige (*ces détails serviront aux PJ pour le détecter*).

## Pour le scénario

Lors de cette aventure, vos PJ vont partir en quête d'une eau miraculeuse et glacée, l'Eau du Flocon. Celle-ci s'écoule doucement dans le Jardin du même nom.

**Eau du flocon** : cette eau cristalline et froide apporte un goût de glace intense en bouche avant de saisir entièrement le buveur de son étreinte gelée. Puis l'apaisement survient progressivement sous la forme d'une puissante fraîcheur. Les blessures et la fatigue s'échappent alors du corps, comme effacées. Ce précieux liquide ne se trouve quand dans les Jardins du Flocon et par des températures extrêmes. Elle n'a aucune odeur particulière et présente une transparence parfaite. Réchauffée, cette boisson n'a plus d'intérêt thérapeutique mais garde ses qualités hydratantes.

## Intrigue

### Arrivée à la Guilde

[Encart MJ]

Vous pouvez jouer une introduction classique d'*Élestria* si vos PJ ne connaissent pas le jeu. Ils se réveillent dans leur Guilde en fonction de leurs Éléments avant d'être embauchés par leur chef pour une mission (cf. scénario « Une Course pas comme les autres »).

[/Encart MJ]

- Chacun se réveille dans son élément de prédilection : sur le toit en plein vent pour l'Aérien, dans le fleuve proche pour l'Aqua, dans la cheminée pour le Flamboyant, etc.
- Ils se rejoignent à table au petit déjeuner. Ils goutent des mets Élestriens typiques de leurs régions natales. Ils ne se connaissent pas et sont nouvellement arrivés, la veille, dans la Guilde.
- Ils commencent déjà à sentir les frimas de l'hiver approchant.

**Remarque** : vous pouvez adjoindre des éléments de **Sensation élémentaire** (cf. scénario « Figé dans le froid »). Le vent glacial qui ralentit le cœur, l'eau gelée qui a arrêté son cours, la brûlure de la glace, la solidité et la cohésion de la glace, etc.

- Le maître de Guilde les conduit en salle d'entraînement pour qu'ils découvrent leurs pouvoirs et montrent ce dont ils sont capables avant de partir en mission.

**Remarque** : vos PJ vont user de leur maîtrise pour impressionner le Génési de l'Air. Ils vont pouvoir construire, se déplacer, produire, faire de l'art et même atteindre des cibles avec leurs Éléments.

Faites jouer des Actions de Voie : caractéristiques + Voie Majeure +/- compétences adaptées.

**Rencontre** : Panathor

Alors que vos PJ ont fait preuve (ou non) d'une certaine maîtrise, Panathor les hèle sans ambiguïté. « Faute de Cumos, on mange du nuage. Bref, je n'ai personne d'autre mais ça devrait aller. J'ai une mission pour vous. La ville de Khovdara est menacée semble-t-il. Votre contact sur place, une certaine Makana du Flocon, vous en dira plus. Faites attention au froid et à la neige. Faites attention aux alentours, vous n'êtes peut-être pas aussi seuls que vous le croyez dans les steppes enneigées. Faites attention à vous. »

## Option

Si vos PJ ont déjà réalisé le scénario « *Figé dans le froid* », ils se dirigent directement à Khovdara sur des rumeurs ou une piste élémentaire (notamment de Glace). Makana a quitté les faubourgs de Kamara et a rejoint ce village pour se cacher des autorités et se soigner.

**Événement** : Les PJ se dirigent rapidement vers Khovdara, équipés pour ce voyage, sans monture.

## Arrivée à Khovdara

[Encart MJ]

Le voyage en lui-même n'a pas d'intérêt proprement dit. Cependant, l'éclipse narrative s'arrête un peu à distance de la bourgade pour mettre en place le climat, les conditions de survie et l'ambiance fraîche de Khovdara.

[/Encart MJ]

## Voyage en terres de glace

**Description** : « cela fait déjà quelques temps que vous voyagez et la lassitude vous gagne. Un vent frais vient vous taquiner depuis un moment déjà. Ce dernier devient frais, puis carrément froid. Des sueurs froides qui coulent dans votre dos vous le confirment rapidement. L'air est sec, pur et gelé. Le sol se couvre progressivement d'une épaisse couche de neige qui crisse sous vos bottes fourrées. (*Le Flamboyant du groupe doit être couvert ne laissant dépasser que de maigres mais nécessaires appendices de son corps pour capter de modestes rayons de soleil – faites jouer l'humour à ce niveau*). Votre groupe se fraie un chemin sur une route qui ne vaut guère plus qu'un sentier de montagne. La neige blanche immaculé et sauvage vous renvoie les rayons du Soleil vous éblouissant par moment. La nature sauvage vous entoure. »

**Défi** : survie en mode hivernal dans les montagnes

- Un pont au-dessus d'une rivière gelé est tombé sous le poids de la neige. Il faut passer soit sur la glace, soit un nouveau pont, soit au-dessus.
- Il fait froid et l'Élément du Feu est peu présent alors que tous doivent se maintenir leur chaleur corporelle.
- La nourriture et l'eau sont gelées et manquent.
- Le sol est glissant.
- Les PJ s'enfoncent dans la neige s'ils sortent du sentier.

**Remarque** : si un PJ fait très attention, il peut voir Yuki, la petite Renarde des neiges.

## Khovdara

[Encart MJ]

Il n'est pas nécessaire d'avoir un plan précis du village. Il s'agit d'une petite bourgade comme décrit dans *Cadre du scénario*.

[/Encart MJ]

**Description :** « après une modeste colline, vous découvrez le village lui-même. La fumée des cheminées s'échappe tranquillement de quelques maisons en bois rassemblées. Couvert par la neige, le hameau semble comme endormi sous son lourd manteau d'hiver. Non loin, vous apercevez une forêt de taïga, haute forêt de pins et sapins d'un vert puissant, puis à l'horizon des Roches Volantes qui s'extirpent du sol pour en rejoindre d'autres dans les cieux. Quelques habitants s'affairent brièvement au dehors alors que déjà un vent de blizzard commence à souffler. Vos orteils prient pour un bon feu. Vos estomacs crient famine. Vos muscles hurlent au repos alors qu'ils fournissent un dernier effort pour sortir vos bottes détrempées de la neige profonde. »

**Indice scénario :**

- Bonne préparation nécessaire pour affronter l'environnement.
- Taïga et Roches Volantes sont visibles et probablement leur future escapade.

**Aubergiste !**

**Événement :** vos PJ se dirigent vers le village et vraisemblablement vers l'auberge pour y trouver refuge pour la nuit, leur contact ainsi que des informations.

**Rencontre :** ThéoDora et Témisiah sont présentes ainsi que de nombreuses trapeuses.

- Elles prennent les commandes.
- Elles évoquent les temps difficiles.
- Le repas se fait avec du Cumos et Yomuwhan givré, de la viande fraîche dégelée.

**Enquête :** si on leur demande

- Arakor est le bourgmestre de la ville. Il est peu au fait des changements de la ville et préfère les arts dont la peinture et la sculpture sur glace.
- Kolinius est le prêtre de la ville. Il est très érudit et au courant de tout.
- Xanimi, la chasserresse n'est pas là.
- Makana n'est pas là.
- Oui, la ville est principalement composée d'êtres féminins.
- Les mines sont fermées et abandonnées depuis longtemps.
- La ville vit de la chasse et de la vente des fourrures.

**Événement :** vos PJ profitent de la soirée, se reposent (ils en auront besoin) et discutent.

**Besoin d'aide**

**[Encart MJ]**

Selon le ou les scénarios réalisés précédemment, il vous faudra adapter l'entrée en scène de Makana.

- Soit elle sera déjà présente et blessée.
- Soit elle arrive soudainement dans la vie des PJ, les cueillant au vol et forçant ainsi leur destin.

**[/Encart MJ]**

**Événement :** Un peu avant l'aube, Makana déboule dans l'auberge sous un fort blizzard soutenue par Xanimi.

**Description :** « Un vent fort et glacial percute avec force les modestes volets de votre chambrée. Le feu de cheminée ne peut lutter contre le froid intense qui règne à l'extérieur. Soudain, la porte de

l'auberge s'ouvre violemment. Des silhouettes percent le blizzard et traversent l'embrasure de la porte avant de s'écrouler sur le sol. »

**Événement** : il est 4-5h du matin. Il n'y a pas grand monde en dehors des aubergistes. Makana vient d'entrer avec Xanimi.

**Rencontre** : Makana blessée et Xanimi.

- Makana est extrêmement fatiguée et blessée.
- Xanimi n'est pas en grande forme, mais ça semble aller.
- Xanimi parle pour son ami, directement (*et comme convenu*).
- « Makana est en sale état. Elle est blessée mais surtout malade. Son pouvoir ne suffit plus. »
- « Il lui faut de l'Eau du Flocon, c'est notre dernier espoir. »
- Makana joue sur le fait que c'est trop dangereux ; qu'elle peut y aller mais n'arrive même pas à se relever ; que les PJ ne devraient pas prendre de risque pour une étrangère ; que la mission de la Guilde peut attendre.

**Remarque** : un PJ très attentif peut réaliser un jeu de compétence de Langues (Voie de l'Eau et Inspiration ou Pensée) très difficile pour voir que Makana est blessée mais pas forcément malade.

**Astuce** : démasquée, Makana leur propose la mission de la Guilde. Chasser le coureur des Glaces du Jardin du Flocon. C'est lui d'ailleurs qui l'a blessée.

### Option

Il ne va de même si vos PJ ont déjà joué les scénarios précédents. Makana est réellement blessé et a besoin d'Eau du Flocon et que les PJ détruisent une fois pour toute ce Coureur des Glaces. Elle joue directement carte sur table. Xanimi n'intervient pas du tout.

### En route

[Encart MJ]

Que vos PJ sachent ou non le véritable état de Makana, ils devraient se diriger vers le Jardin du Flocon sans elle puisqu'elle est gravement blessée. Xanimi la soigne jusqu'à l'arrivée de Kolinius.

[/Encart MJ]

**Événement** : vos PJ vont sûrement se décider à partir.

Ils doivent attendre le Jardin du Flocon qui se trouverait au sommet de la Taïga Mouvante et récupérer l'Eau du Flocon (*et chasser le Coureur des Glaces – cf. Option*).

**Défi** : se préparer

- Cela semble raisonnable mais vos PJ doivent y penser ou être très débrouillard ensuite.
- Sinon, on leur propose : raquettes, boissons et nourriture, équipement d'hiver, d'escalade même.
- De bonnes informations les aident à s'équiper.

**Remarque** : le matériel d'escalade est peu utile pour la plupart des Adeptes.

**Enquête** : s'il pose la question.

- On leur dit ce qu'est l'Eau du Flocon. Une eau pure, cristalline, glaciale dont les effets n'ont jamais été observés.
- On leur dit précisément l'environnement qui les attend (*ce qui leur permet de s'équiper en conséquence*).

**Événement :** Makana et Xanimi leur disent enfin de faire attention à eux. Un proverbe de chasse de Leedas dit : « le chasseur traque sa proie sans savoir que lui-même est traqué ».

### *L'ascension commence – nous ne sommes pas seuls XXXX*

[Encart MJ]

Le climat doit rester un véritable obstacle tout comme l'environnement.

Cependant, vous pouvez autoriser, plus facilement qu'à l'accoutumée\*, le Flamboyant du groupe à se concentrer, garder de la chaleur, profiter des rayons de soleil ou de la réverbération de la neige pour pouvoir interagir dans la partie.

Cette étape est le corps de votre scénario, pas de mur ou de pièce dans votre donjon, mais un monde ouvert, à plusieurs niveaux/reliefs, et tout aussi dangereux.

[/Encart MJ]

**Remarque :** Yuki est une aide discrète aux PJ.

- Il va vous permettre de mettre le doute à vos PJ sur le fait d'être seuls ou non.
- Elle apparaît quand les PJ se perdent ou, au contraire, trouvent de bonnes idées pour avancer.
- Elle fuit au moindre danger notamment lorsque le Coureur des glaces est dans les parages.
- La Renarde pourrait permettre aux PJ de trouver un refuge pour échapper de justesse au Coureur des Glaces, typiquement dans une vieille mine abandonnée.

### **La Taïga**

**Description :** « Cette immense forêt semble paisible et calme sous son épais manteau de neige. Vos bottes (*raquettes ?*) crissent dans la neige alors que vous enfoncez dans celle-ci jusqu'aux genoux. La progression est difficile. Les pins et sapins qui vous entourent se ressemblent tous. Une légère pente vous oriente peut-être vers les hauteurs que vous recherchez. »

**Défi :** progresser dans la neige et dans la bonne direction.

- Utilisation de raquettes.
- Utilisation de compétences élémentaires : vol (Air), piste en roche (Terre), écartier la neige (Eau/Vide), raquette en Métal (Métal), passer d'arbres en arbres (Athlétisme et Feu, Métal).

**Défi :** maintenir au chaud (*et donc surtout au sec*)

- Matériel adéquat.
- Recherche un abri de trappeur ou de bûcheron (et son stock de bois).

- Utilisation de compétence élémentaire : chasser l'humidité (Eau), sécher (Air/Feu), être au-dessus de la neige (cf. *ci-dessus*).

**Défi** : s'orienter

- Toutes les bonnes idées sont à prendre.
- Soit vos PJ ont demandé clairement leur chemin\*
- Soit ils usent de Détection pour sentir l'Eau, le froid, l'altitude, les Roches Volantes des étapes suivantes.

**Yuki** : elle salue l'effort des PJ en se montrant discrètement et en confirmant leur bonne orientation.

### La Taïga Mouvante

**Description** : « alors que vous vous enfoncez dans la Taïga, la pente devient de plus en plus raide. Rapidement devant vous, vous apercevez des Roches Volantes qui s'extirpent du sol pour former un relief vertigineux à la verticale. La frêle végétation comme le lourd manteau de neige semblent les retenir de rejoindre les cieux. En y prêtant attention, vous avez l'impression que cette montagne semble geindre et se mouvoir. »

**Défi** : escalader un ensemble de Roches Volantes reliées par de la végétation, de la neige et de la glace alors qu'elles bougent.

- Compétences classiques et matériels standard. Jet, très difficile.
- Compétences élémentaires : vol (Air), Athlétisme et Feu, escalade avec outil et support (Métal), prises creusées (Terre/Vide), repousser la neige et former des aspérités (Eau/Terre) ou aide de la neige (Eau).

[Encart MJ]

Faites de ce moment, un évènement narratif (*description des actions et des conséquences avec peu de jets de dés*) pour bien faire ressentir l'angoisse d'une ascension dans des conditions difficiles. Vos PJ reçoivent pour leur jet de dés, une description et nullement le seuil du jet. De plus, il y a un vrai risque de chute (*et donc de sauvetage par les autres si nécessaire*).

[/Encart MJ]

**Astuce**<sup>o</sup> : le blizzard limite et gêne le vol de l'Aérien du groupe.

**Astuce**<sup>\*</sup> : l'entraide permet facilement aux PJ de s'en tirer.

### Yuki

Alors que vos PJ ne l'ont qu'à peine deviner durant leur ascension, ils finissent par rencontrer la Renarde des neiges qui les attend sur son promontoire rocheux enneigé.

**Description** : « enfin, une corniche assez large vous accueille pour un instant dans votre ascension. Vos doigts souffrent de l'escalade alors que la fatigue vous tenaille. Les écorchures, la froid, la soif et la faim demeurent tenaces. Ce temps de repos est plus que bienvenue. Une modeste éclaircie vous montre le village en contrebas, point à l'horizon. La nature sauvage s'offre à vous sous son appareil d'hiver, vaste étendue de forêt gelée, prolongée par les steppes glacées de Leedas au sud. Un air d'une immense pureté (*et fraîcheur*) vous saisit également. »

« Soudain, vous découvrez que vous n'êtes pas seuls. Un petit regard se pose sur vous. Une modeste boule de poil d'un blanc immaculé vous attendait ici. Il s'agit de cette silhouette que vous aviez déjà remarquée. Elle se tient à distance mais ne semble pas gêner par votre présence. »

**Rencontre** : Yuki

- Elle les attendait.
- L'entité est placée dans un endroit de repos idéal
- La Renarde pourrait se laisser tenter d'approcher de PJ très gentils (*et qui maîtriseraient éventuellement la Glace – cf. Option*).

[Rencontre]

Yuki du Flocon

C'est une petite Renard des Glaces. Vous n'aurez pas besoin de ses caractéristiques durant le scénario. Elle est très vive et rapide. Yuki possède une grande Parade et une compétence de Larcin élevé pour se cacher. C'est un élémentaire de Glace qui maîtrise l'Air, l'Eau et la Glace à faible niveau.

Elle ne combat jamais.

[/Rencontre]

### Une adversaire impitoyable

[Encart MJ]

Une course-poursuite à la verticale en milieu glaciaire commence. Le Coureur des Glaces par sa maîtrise élémentaire et ses aptitudes est largement avantage.

- Un conflit direct aura une conclusion incertaine pour les PJ.
- Fuir ou en tout cas chercher un endroit plus propice semble une meilleure option.

[/Encart MJ]

Un ennemi en approche

Après un repos bien mérité, Yuki fuit brutalement.

Les PJ ressentent alors une aura prédatrice et aperçoivent une silhouette inquiétante (le Coureur des Glaces). Ils comprennent qu'ils ne peuvent pas redescendre sans risque. Ils doivent continuer.

**Description** : « soudain, la petite Renard des neiges se redresse et disparaît. Un frisson parcourt alors votre échine. Le vent s'est tu. Le temps semble comme suspendu. Les Roches Volantes ont arrêté lors danse aérienne. La végétation et la neige forme un paysage hors du temps à cette altitude. Le Soleil darde quelques rares rayons. C'est alors que vous apercevez une ombre dans la neige. Il disparaît soudain. Était-ce une hallucination ? Vos cœurs qui battent la chamade et votre instinct n'en sont pas si sûrs. »

**Défi** : gérer le Coureur des Glaces

- Soit l'attendre et le combattre (très difficile, peu d'éléments pour eux et zone à risque). °
- Soit fuir et progresser plus vite jusqu'au jardin du Flocon. \*

**Événement** : vos PJ sont poursuivis par un énorme monstre des glaces se jouant de la gravité, du froid comme du relief.

**Ambiance** : type « dent de la Mer », le monstre surgit puis disparaît, il happe le retardataire du groupe, saisit le plus fatigué, il reste hors de portée des attaques, se joue de la gravité ; le blizzard s'en mêle, tout comme le froid et la glace, le mouvement des Roches volantes s'accroît avec l'altitude, la végétation se raréfie, l'air est frais et pur mais cinglant.

La description du Coureur des Glaces doit apparaître progressivement. Vos PJ ne le voient en entier que s'ils fuient rapidement et se placent en bonne position. Sinon, il joue au chat et à la souris avec eux.

**Remarque** : l'ennemi revient sans cesse tandis que les Éléments font défaut aux PJ.

Laissez vos PJ faire preuve d'imagination. La situation est dangereuse. Le suspense intense.

[Rencontre]

### Coureur des glaces

Chasseur rapide et puissant. Il trouve ses proies grâce à la chaleur qu'elle dégage.

Créature bipède de 2m de haut, avec 4 membres supérieurs qui se terminent par des crochets et une gueule garnie de crocs. Il s'approche furtivement de ses cibles avant de les poursuivre et de les attaquer.

Ard 4, Précision 3 ; 4 crochets 6, 1 morsure 5 + poison (paralysant)

Adr 5, Parade 3(4) ; pas d'attaque à distance

Per 4, Condition : 4 cases par ligne ; Fourrure 2

Inspi 4, Pens 1, Soc 1

**Voie** : Glace 5, Air 2, Eau 2, Adresse 5 et Inspiration 4

**Pouvoirs spéciaux de Voie** : Courant d'air, Comme un poisson\*

Athlétisme 2 ; Larcin 2

**Avantage/désavantage** : chasseur, coureur, dur à cuire, élémentaire (glace), vision (*aveugle, mais sent la chaleur*)

**Récupération** : 1

**Chance/Credo (chasseur)** : 2

[/Rencontre]

### Poursuivre l'ascension

- Poursuivre l'ascension avec des Déplacements élémentaires (*même principe que précédemment mais moins de végétation, de roche et surtout de manière précipitée*).

### Se camoufler/ se cacher

- Dissimuler sa température corporelle, et non la diminuer ce qui pourrait être mortelle pour un Adepté.
- Se cacher dans la roche (Terre) ou la neige (Eau).
- Détourner son attention avec une source de forte chaleur (Feu, très difficile à réaliser mais très efficace) ou une illusion auditive (Air).

### Repousser les assauts

- Attaque élémentaire directe. Elles n'auront que peu d'effets si elles ne sont pas lancées à pleine puissance et même, en ce cas, elles ne font que le repousser quelques instants et l'agacer fortement.

- Bloquer l'accès de l'adversaire avec de la roche (Terre), un filet de Métal (Métal), une cascade d'eau (Eau), un mur de vent au bon endroit (Air) ou en détachant un Roche Volante (Terre/Vide).
- Supprimer de l'Élément qu'il utilise ou les supports qu'il foule.

## Jardin du Flocon

### [Encart MJ]

Le Coureur des Glaces connaît la puissance du Jardin. Il abandonne donc très provisoirement la poursuite. Selon les options du scénario choisies, il a pu prendre conscience de l'arrivée de Makana qui se sert des PJ comme appât.

Lors de la visite du Jardin et avec l'Eau du Flocon vous pourrez faire référence à la **Sensation élémentaire** : un souffle plus lent (Air), un liquide lent à l'extrême et solide (Eau), la brûlure du froid (Feu), la solidité et la cohésion (Métal), la force et la nature (Terre) ainsi que la sérénité et l'absence de chaleur (Vide).

### [/Encart MJ]

**Événement** : la course-poursuite se termine juste avant le Jardin du Flocon.

Vos PJ ont quelques instants pour récupérer, découvrir le Jardin et préparer un plan.

**Description** : « soudain, arrive la dernière corniche de la dernière Roche Volante. L'air y est vivifiant. L'endroit est calme comme hors du temps. La végétation toute de glace est sereine et silencieuse. Une myriade d'éclats lumineux se répercute sur toutes les aspérités de Glace partout présente. Au centre de cet havre sans vie se trouve une petite fontaine au courant glacé qui s'écoule lentement. Le doux frémissement de l'eau qui s'écoule vous appelle et vous apaise, vous faisant oublier un temps le danger qui persiste au dehors. »

**Événement** : vos PJ découvrent le Jardin du Flocon et sa fontaine.

**Ambiance** : *serein, glacé, pas une once de végétation ou de vie, tout est en glace.*

## Explorer les jardins

Faites une description narrative de ce magnifique lieu et des sensations (*cf. Sensation élémentaire, notamment si vous prévoyez de faire le scénario « Figé dans le froid »*). C'est un moment de détente, de découverte d'une beauté sauvage et primordiale.

**Ambiance** : il n'y a aucune végétation verte, ni autre forme de vie. Il n'y a aucune construction humaine type maçonnerie, mur ou statue. L'endroit est paisible dans son manteau de froid et de glace intenses. L'environnement scintille comme du cristal tandis que les vents se sont tus.

## Récupérer l'Eau du Flocon

C'est un défi en soit. Comme évoqué dans la description, il y a une fontaine au centre du jardin, mais l'eau qui produisait un son d'écoulement, est en fait gelée.

**Défi** : récupérer de l'Eau du Flocon.

Mais la fontaine est gelée. L'Eau ne coule simplement pas.

**Solution** : il suffit juste de prendre de l'eau sous forme de glace et surtout de la conserver au froid le plus possible.

**Remarque** : réchauffer l'eau lui fait perdre ses pouvoirs.

### Se soigner

- Dépenser des Récupérations ;
- Récupérer (surtout la Fatigue) en prenant du repos, de l'eau ou de la nourriture, etc.
- Avec l'Eau du Flocon\*.

### Repousser le Coureur des Glaces

[Encart MJ]

Faites comprendre à vos PJ qu'ils doivent trouver un moyen car l'ennemi va revenir.

[/Encart MJ]

**Ambiance** : reprenez l'ambiance précédente (cf. Un adversaire impitoyable).

**Astuce** : si vos PJ se préparent et anticipent le retour de la créature, cela va nettement leur simplifier les choses.

- Se préparer
- Choisir son emplacement : accès contrôlé, dégagé d'obstacle, favorisant l'embuscade, etc.
- Préparer ses Éléments : faciliter l'arrivée d'Air, d'Eau, de Feu (miroir de glace avec le Soleil). Le Métal et la Terre sont désavantagés. Le Vide est largement présent car le Jardin est plus que vide.
- Retirer ceux de son adversaire.

Alors que personne ne s'y attendait, le monstre surgit et se jette sur le groupe avec furie.

**Rencontre** : Coureur des glaces

- La créature charge furieusement (surtout si vos PJ ont pensé à limiter les cachettes). \*
- Le monstre les surprend au pire moment lorsqu'ils sont dispersés. °

### Aide

Makana du Flocon peut arriver à ce moment pour aider les PJ à combattre la créature. Vos Adeptes pourront la soigner à ce moment.

**Option** : elle est indisponible.

[Rencontre]

### Makana du Flocon blessée

Cette très jolie Génésias de l'Eau se révèle rapide, efficace et discrète. Son port altier rappelle sa formation universitaire comme son entraînement martial solide. Des vêtements discrets de grande qualité ainsi que des bijoux de valeur dont certains royaux sont portés sous son armure de Luskir blanc.

Ard 3, Précision 4 ; épée courte en Luskir 5, acérée

Adr 5, Parade 3(6) ; pas d'attaque à distance

Per 3, Condition : 3 cases par ligne ; armure en Luskir et fourrure 2 (si retirée *Aura de Glace 2 permanent*)

Inspi 5, Pens 3, Soc 3.

**Voie** : Air 3, Eau 3, Glace 5

**Pouvoirs spéciaux de Voie** : Courant d'Air\*, Bulle d'Air°, Marque du Zéphyr, Murmure des Vents, Bourrasque, Comme un poisson\*, Vision des profondeurs\*, Eau fraîche, Torrent fougueux°, Divination, Mirage

Athlétisme 2, Bricolage 1, Langues 2, Larcin 2, Pilotage 1, Relations sociales 2

**Avantages / désavantages** : corruptible

**Récupération** : 0

**Chance / Credo (amour de sa mère)** : 2

Elle souffre et est blessée. Elle subit un malus de – 2 dés à ses jets, c'est-à-dire un niveau de Blessure à -2.

[/Rencontre]

**Événement** : l'entité prédatrice fait une chute vertigineuse sans échappatoire visible. Les PJ ont réussi leur mission mais ils sont encore en haut.

**Trésor** : il peut y avoir un Alali ou un Shéladji dans la fontaine (cf. *Scénario annexe*).

## Le retour

[Encart MJ]

Faites-vous plaisir. C'est le moment détente du scénario. L'ascension a été difficile, la descente pourrait être simple comme un saut dans le vide, une glissade vers le sol voire un rodéo aérien.

Profitez-en pour décrire cette région, les sensations qui ressentent, etc.

[/Encart MJ]

## Descente

**Description** : « le soleil commence à vous rejoindre tandis que vos corps se languissent d'une chaleur plus intense. La région s'étire à vos pieds alors que vous êtes en haute altitude. Le chemin semble terriblement long. Le vent souffle à vos oreilles. Votre langue goûte encore le glacier de l'Eau miraculeuse. La terre continue de bouger sous vos pieds. La neige vous précède dans le vide comme une cascade de glace cherchant à regagner le sol. L'odeur de pin et de sève vous parvient à peine dans le tourmente. »

**Défi** : descendre

Avec classe et tout en grâce, vos PJ vont descendre selon leurs idées et leurs envies.

- Soit en surf de glace (*avec l'aide de Makana et/ou Yuki*) ;
- Soit une descente dans le courant d'une cascade de neige et d'eau qui commence à couler ;
- Soit en vol, chute libre jusqu'à la terre ferme ;
- Soit un Zapharys revient paître (*car le Coureur a été chassé*) et remercie les PJ en les transportant.

- Soit un toboggan ou un ascenseur dans la roche (Terre).

### Un grand merci

Arrivés en bas, Les PJ sont accueillis en héros. On les remercie d'avoir sauvé Makana (*là-haut ou en bas*).

**Description :** « on vous attendait avec impatience. Xanimi a vu un métamonstre vous poursuivre mais n'a pas eu le temps de vous prévenir. Les villageois sont heureux de vous retrouver tandis qu'une ambiance calme et sereine se révèle progressivement. L'anxiété précédente tout comme l'hiver semble s'effacer. Une belle tourte vous attend ainsi qu'un bon feu. »

Makana leur avoue les avoir testés et leur propose une nouvelle mission (*cf. Scénario annexe*).

## Pour la fin

### Objectifs

- Récupérer l'Eau du Flocon et l'a ramenée fraîche à Makana.
- Chasser le Coureur des Glaces.

### Récompense

- Gain de Légende : 3 LÉ
- L'Eau du Flocon pour quelques temps.
- Le soutien de Makana
- Un Livre élémentaire pour une nouvelle aventure.

### Scénario annexe

- L'aventure peut se continuer avec le scénario « Figé dans le froid ». Makana évoque aux PJ que le Coureur des Glaces n'est pas seul. Il en veut directement au pouvoir de la Glace et à sa famille. Elle leur demande de trouver ce qu'indique l'Alali ou le Shéladji (*selon vos PJ*) qu'elle leur donne, et de sauver ce qui peut l'être.
- « Envie de prendre l'Air », un scénario qui se déroule non loin sur les Roches Volantes du Royaume Céleste.
- Un scénario futur dans les anciennes mines abandonnées de la ville et sur le fait que la population se révèle principalement féminine.