

Figé dans le froid

Ce scénario basé sur un Sanctuaire élémentaire de la Glace est conçu pour 1 à 5 PJ ayant déjà joué à *Élestria*. Sa durée estimée se situe aux environs de 3 heures. Les thèmes « froid », « survie » et « prédateur » sont abordés. Durant cette aventure, la Voie de l'Air et/ou de l'Eau pourraient offrir un avantage contrairement à celle du Feu ou du Métal.

Mise en garde : dans ce scénario, les PJ vont être poursuivis par un prédateur dans un blizzard. Ils vont avoir froid. Ils devront résoudre des énigmes avec leurs émotions pour obtenir la Voie de la Glace et cela peut heurter la sensibilité de certains PJ. Le thème de la survie en milieu arctique est clairement le sujet du scénario.

Remarque : si vous êtes joueurs ou joueuses, arrêtez immédiatement votre lecture pour ne pas gâcher votre expérience.

Synopsis

La vie d'aventurier n'est pas toujours facile. Sur *Élestria*, les Adeptes, des maîtres d'un des six Éléments, sont disséminés sur toute la planète. Mais parfois, l'aventure les conduit dans des environnements hostiles où même la maîtrise élémentaire semble bien faible face à la nature. Dans cette histoire, vos aventuriers vont se confronter aux landes glacées de Leedas. Dans le froid, le blizzard et la nuit, les étrangers deviennent facilement des proies. Toutefois, un ancien pouvoir réside ici. Il faudra s'immerger encore plus profondément dans la tempête pour espérer l'atteindre. Mais les Adeptes ne sont pas seuls. Ils doivent faire vite pour survivre à ce qui s'annonce tandis que l'étreinte glacée se referme sur eux.

Résumé des évènements

Ce scénario s'articule parfaitement avec « *Une Course pas comme les autres* » puis « *Une Douche froide* ». Vos PJ sont alors en possession d'un Shéladji, un Livre élémentaire de l'Eau qui doit les guider jusqu'à un temple où réside un pouvoir secret de Leedas. Ils doivent faire vite car Bielthan est à leurs trousses.

Rumeurs

Durant leurs longs voyages, les PJ ont entendu parler de :

- Pelfrost est le dernier bastion de civilisation avant les steppes glacées.
- Le froid reste le pire ennemi des voyageurs. Mordant, toujours présent, il s'accroche aux corps et à l'âme.
- Pour lutter contre le froid, il faut s'équiper pour espérer survivre.
- Attention, aux fissures et aux avalanches, la glace se rompt brutalement avant de reprendre sa forme innocente.

- De nombreux chasseurs ont perdu la vie dans les steppes glacées. Car, sur les terres de Leedas, chaque chasseur peut devenir une proie.
- Un célèbre marchand d'antiquité se dirige vers Pelfrost pour s'emparer d'un légendaire secret du Royaume des Glaces Éternelles. C'est étrange que la Veille ne l'arrête pas.

Remarque : déjà dans ses rumeurs, des **Indice scénario** sont présents pour résoudre les énigmes du Sanctuaire de Glace.

Cadre de scénario

Date et lieu

Hiver 829, Pelfrost

Intéresser les PJ

- Comme évoqué dans *Résumé des événements*, il sera aisé d'intéresser les PJ suite au scénario « *Une Douche froide* ». Les PJ ont un Shéladji pour trouver le lieu et découvrir son pouvoir avant Bielthan.
- Vos PJ sont mis en situation en fuyant un danger. Celui-ci doit être suffisamment effrayant et puissant pour les forcer à se réfugier dans ce dédale de glace (*comme prévu dans ce scénario avec le Coureur des Glaces*).
- Ils peuvent aussi simplement rechercher cet endroit pour cultiver leur maîtrise de l'Eau et de l'Air et, bien sûr, de la Voie fusionnée de la Glace. Ils seront renseignés par un Alali ou un Shéladji, des Livres élémentaires extrêmement rares. Les PJ l'ont trouvé lors d'une aventure ou en héritage familial ? Toujours est-il que l'objet est très précieux et indique un fabuleux trésor.

[Encart MJ]

La lecture des Shéladjis et/ou Alalis n'est guère aisée dans de bonnes conditions alors dans le blizzard et le froid... Il vous sera alors plus aisé d'emmener les PJ où vous le souhaitez et qu'ils ne retrouvent jamais ce lieu, par la suite.

[/Encart MJ]

Description

Les PJ se retrouvent dans le petit village de Pelfrost. Il s'agit d'une bourgade située à l'entrée du Royaume des Glaces Éternelles. Son économie est basée sur la pêche, la chasse et le commerce des fourrures. La population demeure faible alors que des sortes d'igloos en terres ou en glace constituent le principal mode d'habitat. Le sol reste gelé toute l'année, la végétation quasi absente. Les ruelles sont désertes tandis qu'un vent glacial les balaie continuellement.

Dirigeants

Mashla'han du Flocon est la reine des Glaces de Leedas. Il s'agit d'une ancienne et très puissante Sybille de l'Air. Calculatrice et patiente, elle met lentement ses terribles plans à exécution après avoir

longuement pesé le pour et le contre, car sa cité ne dispose pas des ressources autorisant le luxe de la moindre erreur. Une fois ce choix fait, elle exécute son plan brutalement comme le glacier qui cède sous la pression, aidée en cela par la Veille Éternelle.

Forces militaires

Un groupe de trappeur(e)s endurci(e)s.

Population

35 Humains environ. Il peut y avoir quelques Adeptes de l'Eau et de l'Air mais il s'agit surtout d'Élestriens sans maîtrise ayant fui Métalia.

Ressources

Chasse (faible), fourrure (faible), pêche (faible).

Ressources PJ

L'unique marchand du village ne propose que du matériel de survie dont des fourrures et rations de « voyage » à base de viandes séchées et de poissons congelées.

Auberge

Location d'un igloo pour 5 pour 2 Sa/nuit.

Les Pourquoi ?

- La Glace est un Élément froid, stable, serein mais impitoyable. Il faut s'y consacrer entièrement. C'est un pouvoir qui marque les Adeptes à jamais. Et celui-ci est grand, très grand et les prodiges qu'il procure peuvent valoir ce sacrifice.
- Le Coureur des Glaces se repère à la chaleur tandis que sa faim inextinguible le tenaille sans cesse. Il a donc vu les PJ comme un phare dans la nuit lorsqu'ils ont allumé leur feu le premier soir, ou tout simplement à cause de leurs chaleurs corporelles.

Points importants

Labyrinthe de givre

Ce dédale regroupe tous les dangers des étendues glacées autour de Leedas. Il est constitué des innombrables failles, fissures et dangers de reliefs enneigés. L'endroit se révèle splendide mais également extrêmement dangereux. Rares sont les créatures qui arrivent à survivre dans ces conditions et les rares visiteurs constituent des proies inespérées pour les rares mais puissants prédateurs survivants.

Leedas

La seule cité du Royaume des Glaces Éternelles lui a donné son nom. Elle est constituée presque uniquement de glace et demeure la plus isolée au monde. Peu d'Élestriens y vivent et encore moins

souhaitent y rester. La cité reste figée hors du temps et n'évolue que très lentement. Elles renferment cependant de grandes richesses, des savoirs anciens et des habitants spécialisés dans de nombreux domaines.

La Mer Figée

C'est une étendue glacée posée sur une mer insondable. Personne n'a jamais réussi à la parcourir ou à la cartographier totalement. Les nombreuses disparitions ont fini par avoir raison des plus courageux et plus personne ne s'aventure sur celle-ci sans d'excellentes raisons.

Noms des principaux PNJ

- Noms de personnages aléatoires (*si nécessaire*) : Anastasia, Alexei, Bogdan, Dimitry, Feydia, Grisha, Ivan, Mikhail, Misha, Sergei, Vladimir.

Pour le scénario

Ces ressentis sont primordiaux pour le scénario et en forment le cœur. Faites-les sentir d'abord doucement et de manière incomplète à vos PJ puis plus distinctement notamment lors du *Mur de Glace*.

Sensation élémentaire : voici les sensations en fonction de leur Voie majeure que vos PJ vont ressentir en se confrontant à la Voie de la Glace. S'ils le comprennent et l'acceptent, ils recevront la Voie de la Glace en fin de scénario :

- **Air** : les Aériens sentent chaque petite bulle emprisonnée dans la glace et sentent le courant de l'Air ralenti, refroidi mais toujours présent. Ils ont du mal à respirer. Ils ont la sensation d'étouffer en respirant « si peu et si lentement ». L'Air constitue un élément de base de la glace. Il est présent mais terriblement ralenti. L'Adeptes aura l'impression qu'il est absent et aura donc la sensation d'étouffer mais il devra se calmer et prendre le temps de se figer pour respirer au rythme de la Glace.
- **Eau** : les Aquas sentent que la Glace n'est que de l'Eau ralentie mais pas inerte. Elle est plus facile à travailler quoique plus dure. Le sang qui coule dans leur veine se révèle plus lent et presque stoppé mettant en danger leurs cœurs. En fait, le liquide vital est ralenti à l'extrême. La Glace n'est qu'un état très stable de l'eau et un glacier même lentement s'écoule comme une rivière. L'Adeptes aura donc l'impression que son fluide vital va s'arrêter tout comme sa vie. Mais il ne s'agit que d'un état de lenteur extrême.
- **Feu** : les Flamboyants ressentent la brûlure du givre et pourraient être attirés vers une énergie différente de la leur, la fusion froide. La Glace met en danger la flamme vive de leur âme, cette force rougeoyante avant de la faire passer au bleu et à une flamme à l'énergie négative mais toujours vigoureuse. Évidemment, les Flamboyants ressentent douloureusement et ont particulièrement peur de ce pouvoir qui pourrait voiler leur âme d'une ombre indélébile.
- **Métal** : les Chevaliers pourraient sentir le froid de la glace comme celui de l'acier inerte. Ils pourraient également ressentir la cohésion de cette dernière comme une société de cristaux bien organisés. Ils sentiraient également que comme les armes, la Glace reste dangereuse et peut facilement se briser et couper son utilisateur comme une épée mal maniée. Cela les

expose à la Peur. Bien évidemment, en armure, sur la banquise, ce type d'Adeptes n'est pas à l'aise.

- **Terre** : les Terraniens sentent les particules de terre emprisonnées ou plutôt protégées par la glace, qui se révèle comme une terre différente tout aussi solide mais à la fertilité étonnante. Ils sentent également la stabilité de la Glace mais aussi le côté figé et éternel qui pourraient les contraindre et les emprisonner à jamais. Ils devront alors peut-être forcer leur Sang à battre plus fort pour sortir de cette torpeur et ne pas se briser.
- **Vide** : ceux du Vide sentent le vide d'émotion de la Glace, le froid du vide spatial, l'étendue gelée sous le ciel étoilé. Ils pourraient cependant s'y perdre et rejoindre la Corruption honnie. Ils doivent donc percevoir ce Vide de chaleur, ce néant de sensation et d'odeurs offrant une sérénité rarement vu sur terre. De plus, la glace laisse des vides ou interstices entre ses cristaux, source de Vide.

Remarque : ces notions doivent être évoqués dans le scénario « *Une Douche froide* » si vous l'utilisez et appliqués autant que possible, à des degrés différents, lors de cette aventure.

Scénario

Attention : pendant toute la partie, vos PJ doivent avoir froid, faim, peur et être pressés par l'environnement comme par le prédateur. Ils ne peuvent pas se reposer dans le blizzard ou la glace en sachant qu'ils sont poursuivis. S'ils traînent trop, faites-leur gagner des points de Fatigue (psychologique / alimentation) ou Blessure (engelures) régulièrement.

Bienvenue en Leedas

[Encart MJ]

En fonction de ce qui les amènent ici, vos PJ sont :

- Soit à la recherche du Sanctuaire grâce à un Livre élémentaire ;
- Soit ils sont là un peu par hasard, fuyant un danger ou recherchant un pouvoir.

En tout cas, ils vont être poursuivis par un prédateur des terres glacées.

[/Encart MJ]

Découverte des steppes glacées

Ambiance : froid, glace, glissade, fissure et ravin, neige, blizzard, difficulté de vision, difficulté d'entendre les sons ou des sons déformés.

Description : « l'étendue glacée devant vous se révèle splendide. Le blanc demeure immaculé et nullement taché de quelques activités que ce soit. Il est d'ailleurs difficile d'en distinguer l'horizon qui se confond avec le ciel enneigé. Vos pas crissent dans la neige. Le froid mordant s'attaque sans répit à vos vêtements et vos corps. Votre bouche libère de la buée mais rapidement celle-ci gèle. Sous l'effort, vous produisez de la sueur qui gèle également, ajoutant à votre peine. »

Défi : progresser dans les étendues glacées

- **Marcher sur la neige** : raquettes, ski, voler (Air), raquettes en fer ou chaussures à crampons (Métal), chasser la neige et la faire fondre (Eau/Feu), solidifier la neige (Eau/Feu), faire ressortir la terre (très difficile/Terre).
- **Chasser le froid** : chasser l'humidité (Eau et Feu), faire un abri (Terre), se réchauffer (Feu), brûler de l'huile ou de la graisse d'animaux, porter des vêtements chauds, limiter les bourrasques de vent froid (Air / Vide).
- **Se nourrir et boire** : avoir des rations, réduire la neige en eau (Eau / Feu), chasser / pêcher (difficile).
- **S'orienter** : lire le Shéladji (Eau) ou l'Alali (Air), avoir une carte, suivre une piste.
- **Éviter les dangers** (*fissure, glissade, avalanche, se perdre dans le blizzard*) : se relier avec une corde, faire un écran élémentaire (Air, Eau, Métal, Terre, Vide), escalader ou voler (Terre, Vide, Métal, Air), etc.

Remarque : vos PJ ne peuvent pas se protéger grâce à leur Élément en permanence. Ils se fatigueront. Ils recevront une RN par ½ journée.

[Encart MJ]

Durant leur périple, les PJ découvrent doucement mais sûrement les sensations de la Glace sur eux (cf. **Sensation élémentaire**). Garder bien le secret et ne dévoiler pas tout d'un coup. Le froid les gagne doucement. Vos PJ sentent les affres de la Glace mais aussi sa beauté, immuable, froide, humide, ayant ses propres propriétés, son propre rythme, sa propre force (*c'est un indice pour le Sanctuaire*).

[Encart MJ]

Fuir ou mourir

[Encart MJ]

Alors que vos PJ souffrent déjà sur la banquise, les cieux semblent préparer un blizzard d'importance. Ils s'avancent dans (ou finissent par trouver en cas de navigation) une sorte de canyon qui les protège du blizzard. Le temps est exécrable au-dessus du ravin. Les PJ profitent alors de l'abri offert grâce aux deux parois abruptes de cette faille.

[/Encart MJ]

Événement : les PJ ne sont pas seuls.

Faites-leur jouer des jets de Détection.

Un grand succès lors du jet de dé peut vous permettre d'exposer le PJ à une **Sensation élémentaire**.

Description : « vous vous jetez à couvert dans ce canyon. Vous ne l'auriez jamais trouvé sans l'aide du Shéladji. Il ne vous est apparu que lorsque vous avez plongé dedans. Le violent blizzard qui s'agite en haut en forme le toit. Dans la fissure de roche gelée dans laquelle vous êtes, vous êtes à peu près à l'abri. Un sentier poursuit sa progression en pente douce dans la roche et la glace. Il vous semble apercevoir la fin du chemin à 2 ou 300 mètres, une mince faille verticale dans la roche. »

Puis, simultanément,

« Alors que vous reprenez à peine votre souffle, vous distinguez une gigantesque silhouette prédatrice dans le blizzard au-dessus. Une sueur froide vous parcourt l'échine. Votre cœur s'emballe. Votre instinct

est en alerte. Pas sûr que ce soit une simple illusion. Le hurlement perçant que vous percevez malgré le bourdonnement de la tempête le confirme aussitôt. »

Ambiance : silhouette furtive, monstre qui se déplace très vite dans le blizzard, le voilà devant, puis derrière, il peut se déplacer sur les murs, ses griffes se reflètent dans une plaque de verglas, etc.

Rencontre : Coureur des Glaces

Le métamonstre court le long des parois et se protège grâce au blizzard. Il peut se cacher dans des interstices, des cavités naturelles, des plateformes, etc.

Combattre

Vos PJ doivent rapidement comprendre qu'ils ne sont pas de taille, sur le terrain de chasse de prédilection de ce prédateur. Ils ne le combattront probablement pas et fuiront d'emblée se réfugier. Ils n'ont presque pas d'Élément à disposition sauf de l'Air et de l'Eau pour se défendre contre un être quasi insensible au froid.

Vos PJ risquent fort d'y laisser la vie s'ils combattent. Le Coureur est en position de force alors que vos PJ en contrebas, blessés, affamés, gelés n'ont rien pour se défendre.

[Rencontre]

Coureur des Glaces

Chasseur rapide et puissant, le Coureur 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 (5) ; pas d'attaque à distance

Per 4, Condition : 4 cases par ligne (dur à cuire) ; 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, Pilotage 0

Avantages / désavantages : chasseur, dur à cuire, élémentaire (glace), vision (aveugle)

Récupération : 2

Chance/Credo (chasseur) : 3

[/Rencontre]

Fuir

Vos PJ doivent vouloir se réfugier dans l'entrée du dédale. Ils fuient ce terrible et redoutable prédateur qu'ils n'arrivent que difficilement à percevoir. Ils ne disposent d'ailleurs que de peu d'éléments et souffrent du froid.

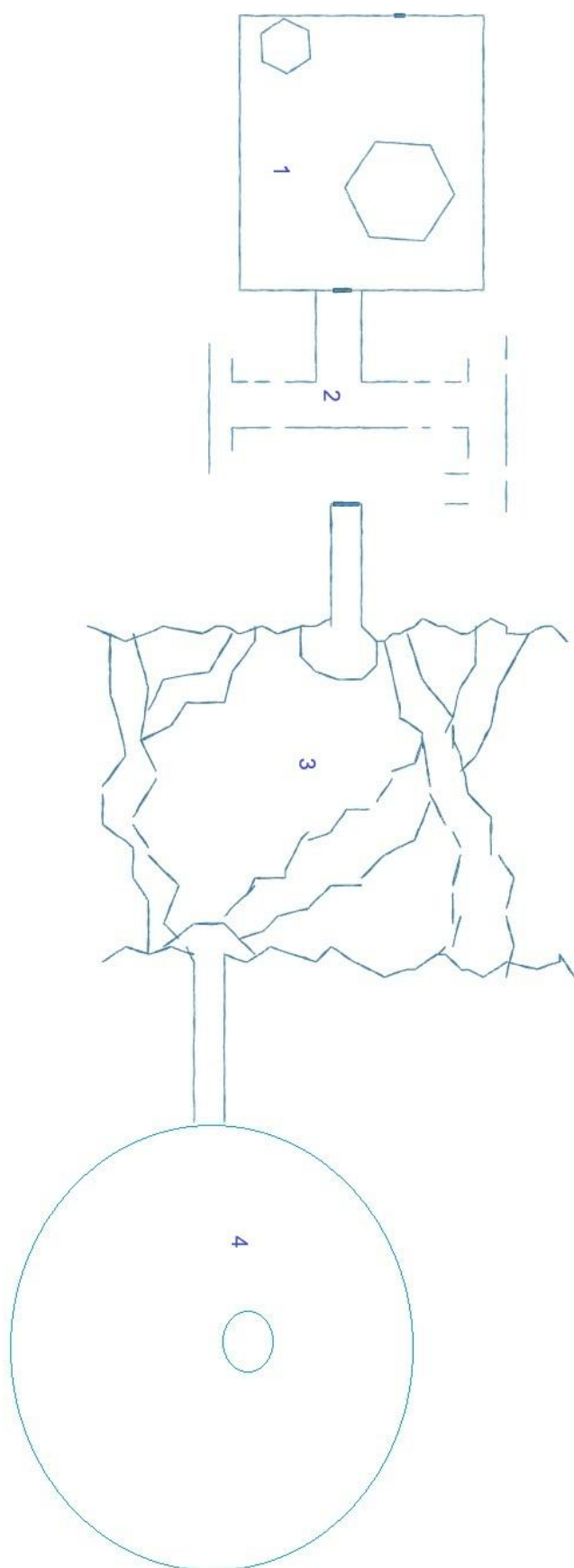
Défi : fuir le prédateur et trouver l'entrée

Le canyon n'est pas très long (2-300m) mais toujours plus long que le temps dont disposent les PJ pour fuir.

Ils doivent donc fuir, se déplacer vite pour atteindre une petite faille au fond du canyon (*l'entrée du Sanctuaire*) et la passer à toute vitesse.

Ils peuvent combattre mais ils sont clairement désavantagés et ne font que repousser le Coureur en cas de victoire.

Description : « tandis que tu te faufiles entre les parois rocheuses, coupantes et glacées, tu aperçois clairement votre agresseur. L'immense créature va se jeter sur toi sans pitié. Tu (adressez-vous au dernier PJ qui passe) finis de passer la faille de justesse alors que les puissants crochets de votre poursuivant déchirent tes vêtements et entaillent la roche alentour. Tu reçois des éclats de glace et de salives de la bouche du chasseur. Il abandonne brutalement ta poursuite. Il pousse un hurlement de défi et disparaît dans le blizzard (*cherchant probablement un autre chemin*). »



Entrée dans le dédale de glace (1)

[Encart MJ]

Les PJ arrivent à se faufiler et à éviter de justesse de finir au menu. Ils sont fatigués et blessés. Ne leur laissez pas trop de repos.

Faites-leur comprendre que l'entité prédatrice a plus d'un tour dans son sac et qu'elle finira par les rattraper.

[Encart MJ]

Description : « vous pouvez deviner sa silhouette à travers les parois de glace. Vous entendez ses rugissements et ses griffes qui entaillent la glace. Il vous cherche et va finir par vous rattraper. »

Description : « après avoir passé la faille, un couloir sinueux et très étroit mène à une sorte d'immense salle sous la glace. La réverbération des rares rayons du soleil à travers les murs de glace apporte une lumière à peine suffisante (*où l'on pourrait deviner la silhouette de la créature à leur trousses*). Un passage semble taillé dans la glace et forme une sorte d'entrée dans une structure sous la glace. Il n'y a pas de bruit en dehors du blizzard à l'extérieur et des quelques coups de griffes du monstre.

Ambiance : fatigue, peu de repos, peu de temps, prédateur à l'affût, lieu inconnu.

Événement : arrivée au Sanctuaire de Glace et début des épreuves.

Les PJ arrivent devant le premier obstacle qui bloque leur progression alors qu'ils viennent juste d'éviter la mort et ne peuvent plus rebrousser chemin.

Ils sont dans le Sanctuaire de Glace mais ne le savent pas. Le Shéladji n'est qu'« une carte et ne décrit en rien l'intérieur de la structure. La structure principalement composée de glace empêche un Terranien d'en faire le plan.

Énigme 1 : une porte gelée

Description : « vous arrivez dans une immense salle aux murs / sol / plafond glacés et épais. La hauteur sous plafond se révèle vertigineuse (10-15 mètres). Il fait terriblement froid et sec. Il n'y a aucun bruit en dehors du blizzard au dehors et du raclement intermittent des crochets du Coureur sur la paroi extérieure cherchant une faille. Une porte glacée enfoncée dans la paroi vous barre le chemin. Vous apercevez également un piédestal avec une sorte d'objet dessus. »

Défi : réussir la première épreuve

Il s'agit simplement de passer la porte de glace et pas forcément de récupérer la clé.

Indices : dans la pièce, les PJ peuvent remarquer en recherchant un peu :

- Un fin fil glacé qui sert à suspendre une sorte de clé en glace dans une cage de glace formée de stalactites tombant du plafond et empêchant de s'en saisir simplement en tendant le bras.
- Une porte massive dans un métal (ou roche selon les Adeptes présents) couvert d'une importante couche de givre avec une serrure bien visible.
- Un peu plus loin, un arc et une flèche sont installés et orientés vers la cage de glace qui enserme la clé.

- Une inscription sur le piédestal mentionne « Seule cette flèche te permettra d'accéder à ce que tu désires ».

Remarque :

- Le fil résiste en créant de la glace autour de tout objet ou attaque qui viserait à le détruire sans utiliser la flèche (*ou une attaque élémentaire*).
- Utilisez une attaque de Feu ou faire fondre les stalactites pourraient également faire fondre la clé en glace.
- Les PJ ne peuvent pas passer à côté / dessous / dessus la porte et récupérer le couloir derrière car le sol n'est composé que de glace et ils ne voudront probablement pas faire rentrer la créature en passant par le plafond.
- Il y a autant de flèches que souhaité. Elles se reforment à partir de la glace environnante à l'infini.

Possibilités :

- Les PJ peuvent couper le fil avec la flèche en tirant à l'arc. Jet d'attaque à distance avec Adresse et Précision, très difficile.

Mais ils ne sont pas obligés d'utiliser l'arc ou même d'utiliser la flèche.

- Ils peuvent guider le tir avec l'Air ou le Métal.
- Les PJ peuvent utiliser la flèche comme clé pour la serrure, la pointe de la flèche convient très bien et mime la clé à la perfection.
- Ils peuvent maîtriser le Métal pour crocheter la serrure.
- Ils peuvent faire un double de la clé en Terre ou en Métal.
- Ils peuvent voler et se saisir de la clé en la libérant avec une attaque élémentaire de l'Air (en faisant attention de récupérer la clé sans qu'elle se brise en chutant sur le sol gelé).

Ambiance / évènement : alors qu'ils s'apprêtent à ouvrir la porte, il devine le Coureur en train de creuser la glace qui ne résistera pas longtemps.

Description : « lorsque vous êtes sur le point de passer la porte, le toit de glace se fissure et se brise sous le poids de votre poursuivant laissant le Coureur atterrir au centre de la pièce dans un bruit assourdissant et des éclats de glace effilés. La porte se referme alors que la créature essaie d'attraper le dernier d'entre vous, entaillant la porte et poussant, de nouveau, un rugissement de frustration. »

Alternative : si vos PJ mettent des heures à trouver l'astuce ou perdent leur temps à user de l'arc dans un tir hasardeux, le Coureur débarque plutôt et vos PJ devront se battre.

Énigme 2 : un labyrinthe infini (2)

[Encart MJ]

Les PJ vont parcourir un petit labyrinthe de glace alors qu'ils fuient leur poursuivant.

[/Encart MJ]

Description : « vous avancez dans un couloir de glace plus sombre qui semble s'enfoncer. Le froid est acéré. Il n'y a aucun bruit en dehors des bruits du groupe. Votre cœur bat de plus en plus vite. Des

sueurs froides vous saisissent. Il est bien difficile de vous repérer alors que vous arrivez à un embranchement en T. »

Défi : sortir du labyrinthe

- Ils pénètrent dans un couloir.
- Au bout de celui-ci, ils voient un passage en « T », avec une opportunité à gauche et une à droite.
- Lorsqu'ils empreintent l'une ou l'autre, ils se retrouvent de nouveau devant un passage en « T ».
- Commence alors la boucle, où ils auront le choix, à chaque fois, entre la gauche et la droite.
- Revenir en arrière ou laisser des marques ne changent rien.

Ils devraient rapidement comprendre qu'il y a un problème.

Remarque :

- Les marques au sol et un fil d'Ariane ne devraient pas permettre de s'en sortir. Les PJ n'arrivent simplement pas à les retrouver. Le fil se casse et les marques disparaissent ou sont à la même place à la prochaine intersection.
- La force brute ne permet pas de lutter contre la glace d'un Sanctuaire sauf Corruption.

Solution :

Ils avancent simplement à travers le mur de glace qui leur fait face, passant à travers sans grande difficulté. Ils peuvent s'aider du Shéladji qui leur indique tout droit ou par leur Perception élémentaire qui signifie que tout droit, cela est possible.

Alternatives :

- Ou Ils forment une sorte de ligne droite dans leur orientation vers leur objectif.
- Ou Ils doivent emprunter le chemin en sens inverse (en reculant).

Un mur de glace

[Encart MJ]

Le passage du mur de glace va sérieusement aider vos PJ pour la fin surtout s'ils n'ont pas conscience d'être dans un Sanctuaire de glace.

[/Encart MJ]

Événement : en passant, le mur, ils sentent le pouvoir de la Voie de la Glace. Cela dépend bien sûr de leurs aspects élémentaires (cf. **Sensation élémentaire**).

C'est un tournant du scénario. Même si l'instant semble rapide, vos PJ doivent percevoir les sensations pour espérer répondre à la dernière énigme.

Course-poursuite dangereuse (3)

[Encart MJ]

Les PJ surgissent à l'extérieur. Un bol d'air frais les attend ainsi que le prédateur qu'ils ont laissé sur leurs traces.

[/Encart MJ]

Description : « vous poursuivez votre progression. Un vent glacial et violent vous saisit alors que vous percevez nettement le mugissement du blizzard extérieur. Le tunnel vous amène sur une plateforme sur les berges d'une immense faille ouverte au sommet et dont le fond abyssal ne peut être visible. Cet obstacle vous empêche d'atteindre votre probable destination, une grotte en contrebas sur la paroi opposée de la faille. Le blizzard souffle violemment. Les parois abruptes sont gelées et parfois, des passerelles de glace les rejoignent, sorte de lianes de glace dans cette jungle gelée. Le bruit est assourdissant tandis que le froid mordant cherche à pénétrer vos maigres protections. »

Défi : traverser la faille comme le blizzard terrain de chasse de prédilection du Coureur des Glaces

Astuces :

- Faire un pont de roche pour passer ou pour rejoindre les 2 ponts adjacents l'un plus haut et l'autre plus bas (AV de Terre et Bricolage, doit être maintenue).
- Faire une échelle en fer pour rejoindre les ponts précédemment décrits ou créer une chaîne avec un grappin (AV Métal et Bricolage ou Athlétisme)
- Avec l'aide d'un Adeptes de l'Air qui va déposer le grappin ou le protéger durant son vol dans la tempête (AV Air et Athlétisme).
- Tenter un saut avec de l'élan et de la propulsion enflammée (Feu) ou le vol pur (Air) pourraient être assimilés à de la folie ou de la témérité dans une zone de fort blizzard et de vents violents où la chute serait fatale à coups sûr.
- Faire un escalier avec de l'Eau qui va rapidement geler et permettre de descendre sur les ponts adjacents.
- User de l'Air et de l'Eau pour « regrouper » de la neige et de la glace pour passer en faisant un pont. *(Vous pouvez encourager vos PJ sur cette voie pour qu'ils découvrent justement la Voie fusionnée de l'Air et de l'Eau qui n'est autre que celle de la Glace.)*

Astuce : faire une combinaison de ses différentes propositions ensemble est une option tout à fait intéressante et offrant les meilleures chances de succès.

[Encart MJ]

Il est difficile de bloquer la tempête (Air 8), de lutter contre le froid (Glace 5) même avec la maîtrise adéquate.

À titre de comparaison, une Voie de l'Air ou de l'Eau à 4 équivalent à un simple parapluie lors d'un cyclone, l'effet reste minime.

Vos PJ ressentent bien sûr le froid et la Glace (cf. **Sensation élémentaire**).

[/Encart MJ]

Rencontre : Coureur des Glaces

Il a fait le tour pour rejoindre les PJ. Il va les poursuivre et est nettement avantagé par le climat comme par l'environnement. Le Coureur peut courir perpendiculairement à la paroi et ne craint guère la gravité. Les PJ sont d'ailleurs probablement en situation de faiblesse, en train d'escalader ou sur des corniches étroites en manque d'Éléments pour se défendre.

Astuce : vos PJ vont devoir faire preuve d'intelligence et de rapidité pour s'en sortir.

- Le meilleur moyen de tuer la bête est de la projeter dans le vide.
- La fuite est également une très bonne option.

Arrivés de l'autre côté, les PJ vont sûrement se dépêcher d'entrer et arriver dans la salle de la dernière énigme. Ils n'auront pas remarqué la disparition instantanée de l'accès à cette salle.

Pourquoi sommes-nous là ? (4)

Évènement : les PJ remontent alors une petite grotte naturelle pour tomber sur une vaste salle.

Description : « vous pénétrez dans une immense salle, un dôme de glace épais et lisse qui laisse filtrer la lumière au dehors. Les murs et le sol sont couverts du même manteau de glace parfaitement lisse. Vous ne distinguez aucune aspérité ni ouverture. Au centre de la pièce, vous distinguez une cascade gelée d'ont l'eau provient d'un vase en suspension. Un simple bassin peu profond semble vouloir recueillir le liquide gelé. Il fait encore plus froid qu'auparavant. Vous en souffrez rapidement alors que vos extrémités s'engourdissent. »

Ambiance : sérénité, lumière scintillante, gel et givre, cascade d'eau gelée sans source, protection vis-à-vis de l'extérieur, pas de Corruption.

- Il n'y a pas de sortie. L'entrée n'est plus visible dès qu'ils entrent et a dû se fondre avec le reste de la paroi. Il est impossible de distinguer où elle se situe.
- Il fait un froid sec et intense qui traverse facilement tout ce qu'on peut lui opposer.

Remarque : les PJ se trouvent au cœur du Sanctuaire de Glace mais ne le savent pas forcément. Ils ont reçu quelques indices aux cours de leurs aventures et les sensations ressenties précédemment vont énormément jouer pour la résolution de l'énigme.

Défi : il va falloir faire ses preuves si l'on veut en être récompensé.

Vous allez donc faire peur à vos PJ. De l'eau gelée commence à couler et a rapidement sorti du bassin de la fontaine.

Description : « soudain, de l'eau commence à couler dans le bassin. L'eau limpide d'un froid glaciale remplit rapidement le modeste bassin et s'épanche sur le sol. Elle avance vers vous, implacable et sereine alors qu'à son contact, vous êtes tétanisés par le froid. »

Ils devront Communier et se refroidir pour obtenir / accepter la Voie de la Glace.

Cependant, ils auront peur d'aller trop loin (*faites-leur gagner des points de Fatigue à cause de l'hypothermie en commençant par 1 point toutes les 3 min de temps réel, puis toutes les 2 et enfin toutes les minutes*). La Glace va recouvrir leurs vêtements, puis leur corps. Elle va geler leurs extrémités puis le froid va se propager vers leur cœur s'ils ne font rien. Ils devraient ensuite mourir de froid (cf. **Sensation élémentaire**).

Remarque : il n'y a pas de moyen simple de sortir (*avec suffisamment de force, on pourrait admettre qu'un des PJ fissure légèrement le mur de glace et pourrait permettre de créer une sortie*). Se réchauffer ne mène pas à grand-chose.

Astuce : la solution n'est en rien évidente.

- **Cf. Sensation élémentaire** : les PJ doivent rester de marbre et se laisser aller face à l'Élément de la Glace (*l'accepter*). Si malgré toutes les blessures reçues et juste avant de mourir vos PJ ne bougent pas (*ne refusent pas*), ils recevront la Voie de la Glace au niveau 1 et récupéreront grâce à elle de leurs maux.
- L'échec, c'est-à-dire bouger ou se réchauffer, c'est-à-dire refuser la Glace, signifie ne pas accéder à la Voie et garder les séquelles de ses blessures.

Mot-clé : « se protéger du froid », « se réchauffer autant que possible », « refuser de s'endormir », « protéger sa flamme intérieure », « faire circuler son sang plus fort », « se forcer à respirer », etc. vont à l'encontre de l'Élément de Glace et signifie le refus de celui-ci.

Possibilité : l'un de vos PJ pourrait vouloir imposer son autorité à la Glace. Il doit alors le confirmer suffisamment et pourrait obtenir le pouvoir de la Glace mais aussi un début de Corruption pour imposer sa volonté à cet Élément naturel.

[Encart MJ]

Avant que vos PJ ne sombrent, faites-les choisir, chacun d'eux, un par un, les yeux dans les yeux (cf. ci-dessus). Puis énoncer le résultat de leur choix quand tous ont parlé.

Faites monter ce moment de tension. Chacun doit faire son choix, seul, en son âme et conscience : se laisser aller ou lutter pour survivre.

[/Encart MJ]

Évènement :

- Les Adeptes qui recevront le pouvoir de la Glace vont paraître morts à ceux qui résistent ;

Description : « votre ami a cessé de lutter. Le froid comme le givre prennent possession de son corps. (*Faites une référence adaptée à la Sensation élémentaire*). Il s'éteint et perd conscience. »

- Les autres commencent à tomber et s'évanouir malgré leurs efforts.

Description : « vous luttez contre la paroi de glace. Une fissure minime, un mince espoir apparaît soudain. Vous luttez contre ce froid qui vous submergent chassant la langueur. Vos bras s'agitent. Vain espoir. Vous tombez dans l'inconscience. »

Puis,

- Les nouveaux Adeptes de la Glace se réveillent peu à peu ;

Description : « un regard blanc vous regarde. Son visage reste inexpressif. Sa chevelure d'un blanc pure n'imprime aucun de ses mouvements. Son souffle lent ne libère aucune buée. Sa peau se révèle légèrement bleutée. Son odeur a disparu. »

- Ils chassent le froid et la langueur de leurs camarades. Ils ont un regard blanc et une insensibilité complète aux froids comme les PJ qui reprennent conscience.

Description : « vous sortez de votre langueur. Quelque chose à changer. Vous percevez ce pouvoir. Il est temps de sortir. »

Repartir

[Encart MJ]

Maintenant qu'au moins un de vos PJ a accès à la Voie de la Glace, il est très simple de sortir et de repartir.

Faites-vous et faites leur plaisir. Le pouvoir est intense et immense. Faites jouer la scène de manière narrative sans jet de dés.

[/Encart MJ]

Défi : rentrer à la maison

Description : « le dôme de Glace vous laisse sortir. La banquise s'étend alors à l'infini devant vous. Un Coureur des Glaces commence à se précipiter vers vous. Vous êtes sans protection et il a visiblement faim. Le blizzard s'est tut. Le soleil irradie de ses rayons sur la neige vous aveuglant par moment. »

- Les PJ qui ont obtenu le pouvoir du Sanctuaire sont saturés de puissances élémentaires de Glace. Ils peuvent donc facilement sortir et « *se faire plaisir* » pour vaincre le Coureur des Glaces.
- Ils peuvent également se dissimuler et fuir dans une des glissades la plus héroïque.
- Ils retrouvent également le chemin de Pelfrost facilement. Arrivés, ils s'écroulent de fatigue comme ceux qu'ils ont sauvés (*leur Voie de la Glace apparaît définitivement à 1*).

Possibilité : si aucun de vos PJ n'obtient l'Élément de Glace, ils tomberont inanimés dans le froid et se relèveront à Pelfrost dans un petit igloo* ou mourront°.

Pour la fin

- Obtention du pouvoir de Glace en ayant sauvé le Sanctuaire de Glace et en ayant survécu au Coureur des Glaces.

Il faudra aussi adapter le comportement des PJ qui auront accès à cette Voie : plus froid, distant, posé mais parfois brutal et acéré.

La Glace a un côté dur et tranchant mais elle a aussi un côté nécessaire et préserve la vie comme tous les Éléments. Elle est stable et présente un mouvement extrêmement lent (*comme un glacier*) mais peut sortir brutalement de sa torpeur (*comme une avalanche*).

Récompense

- Gain de Légendes : 3 LÉ
- Obtention de la Voie de la Glace à 1 (pour les Adeptes ayant réussi la dernière épreuve).
- Gain en Crédo en Athlétisme ou Langue (connaissance des lieux et survie) pour les autres.

Scénario annexe

Ce scénario propose un objectif final et peut donc se poursuivre par toutes sortes de scénarios :

- « *Une Impossible ascension* », un scénario simple est une suite possible où vos PJ vont aider Makana, dans les Terres volantes, contre un Coureur des Glaces.
- « *Envie de prendre l’Air* » est un scénario possible par sa proximité avec Leedas. Les PJ se lancent à l’aventure dans le Royaume Céleste.
- « *Tous à l’eau* » est aussi une possibilité d’exploration dans la Communauté de l’Océan.