

## DU : THE ILLUMINATOR

Ce premier scénario de la campagne « Lamorri Ebeeca » lance les personnages dans la quête du premier fragment de la clé. Cette quête s'effectue dans un premier temps à leur insu, avant qu'ils ne prennent, au fil de l'épisode, la pleine mesure de leur nouvelle mission. Le premier fragment est théoriquement dissimulé, depuis les événements décrits dans l'introduction, au sein d'un temple Shantique perdu en plein cœur des jungles Trinnu orientales (E.T.J.L.).

Théoriquement seulement, car en réalité la première partie de la clé se trouve désormais dans les Terres Glacées de Gilthaw, qui communiquent directement avec le temple, via le portail que celui-ci abrite en son sous sol.

### Mise en place :

**Eris 3493** (la date exacte est laissée à l'initiative du Sholari)

Pour l'heure, les personnages sont bien éloignés de ce genre de considérations, tout occupés qu'ils sont à attendre l'aventure dans quelque taverne de la bordure méridionale de la région de Sobayid (à ce titre le supplément « Sobayid Atlas » peut s'avérer de quelque utilité). Cette portion de territoire, de par sa proximité avec les jungles Trinnu orientales, constitue un point de démarrage idéal pour la campagne, avec une mention toute particulière pour des cités telles que Miedrinth, Cavis ou Baysis.

Par défaut, nous situerons l'action de départ dans celle que l'on surnomme le joyau de Sobayid, Miedrinth, et plus précisément dans l'illidge baptisée « Trinnu Bog » (« Sobayid Atlas », page 32-33).

La présence d'un ou plusieurs Jers (Jungle Runners) dans l'équipe des PJ serait un atout certain pour les événements à venir, et renforcerait la crédibilité de la scène suivante.

### Moteur :

L'aventure se présente aux PJ sous les traits d'un homme mûr, aux allures de vieux baroudeur fatigué. Il a une cinquantaine d'années que trahissent élégamment ses cheveux poivre et sel. Devant une chope de rusper, il leur fait une proposition alléchante :

*« Permettez moi tout d'abord de me présenter. Je m'appelle Laegsom et je suis originaire de Lelligire, en Burdoth. Tel que vous me voyez, j'ai participé à la grande bataille de 3472 contre les Ramians, et mes faits d'arme m'ont valu d'être remarqué en haut lieu.. Enfin, ce n'est pas pour vous raconter ma vie que j'ai recours à vous. Au cours de ma déjà longue carrière, j'ai servi de nombreuses causes et, à partir des récompenses qu'elles m'ont valu, j'ai pu amasser un véritable trésor. Hélas, pour le soustraire à la convoitise générale, j'ai été contraint de le cacher en lieu sûr : en plein cœur des jungles Trinnu. Puis j'ai attendu pendant des années que l'on se désintéresse enfin de moi. Aujourd'hui, je souhaite récupérer mon bien, mais je suis trop vieux pour entreprendre seul une telle expédition. Ma proposition est donc la suivante : la moitié de mon trésor est à vous si vous acceptez de me guider et de me protéger jusqu'à l'endroit où je l'ai dissimulé ! »*

Laegsom ne fournira de renseignements complémentaires que si les PJ acceptent son offre. Alors, il pourra apporter les précisions suivantes, selon les questions des PJ :

- le trésor se trouve à 6 jours de marche minimum, au cœur des jungles Trinnu orientales (et ce quel que soit le point de départ du groupe), dans la direction des jungles occidentales (sud / sud-ouest) ;

- il ne fournira des indications plus précises qu'une fois qu'ils seront en marche (voir plus loin la description de la clairière au trésor) ;
- le trésor se compose essentiellement de cristaux nombreux et variés, et d'une dizaine de Gemclusters, ce qui fixe la part des PJ à 5 Gemclusters plus la moitié des cristaux ;
- Laegsom souhaite partir le plus tôt possible : le jour même ou le lendemain.

### **Accessoires :**

Laegsom laisse aux PJ le soin de préparer tout l'équipement nécessaire pour l'expédition. Des Jers expérimentés penseront à s'équiper de chapeaux à larges bords, pour se protéger du soleil, des insectes, des débris et de la sève acide tombant des arbres Glispeen (à ce sujet, voir plus bas le paragraphe sur l'enfer vert). Ils n'oublieront pas de se munir de sacs (pour transporter les provisions, mais aussi le fameux trésor), de nombreuses rations de Hilc (s'ils comptent se nourrir de ce qu'ils trouveront en chemin), de provisions abondantes (dans le cas contraire), de réserves d'Arrigish ou de Tothy (en cas de blessures), etc.... Des jets réussis sous Wilderness Travel aideront les personnages débutants à se « souvenir » de ces détails.

En tout et pour tout, Laegsom sera en mesure d'avancer les 5 Links qui constituent actuellement l'essentiel de sa fortune. Naturellement, tous les frais occasionnés par l'achat du matériel indispensable seront largement couverts par la récompense.

### **Lumière :**

Laegsom est un gros menteur ! Le trésor qu'il convoite ne lui appartient tout simplement pas. En réalité, il a été constitué et dissimulé par un ancien compagnon d'armes de Laegsom, qui a commis l'erreur de lui en faire la confidence un soir de beuverie. Excité par l'appât de ce gain, Laegsom s'est débarrassé de son « ami » la nuit même de cette confession, lorsqu'il s'est imaginé avoir recueilli suffisamment d'indices pour le retrouver par ses propres moyens au moment opportun. Toutefois, les renseignements révélés pas le légitime propriétaire restent nimbés d'une certaine imprécision. En outre, l'imagination de Laegsom s'est emballée en entendant son compère parler de trésor. Ce dernier n'a jamais mentionné explicitement la nature exacte de son bien, et Laegsom s'est abandonné avec ravissement aux spéculations les plus délirantes... Sa conclusion concernant la composition du trésor, telle qu'il l'a faite miroiter aux oreilles des PJ est finalement assez éloignée de la réalité, comme nous le verrons plus tard !

Pour l'heure, Laegsom, qui sort tout juste d'Herris où il vient de purger une peine de 10 années pour le meurtre d'un Drenn, ne craint qu'une seule chose : que le trésor ne tombe par hasard entre les mains d'un voyageur chanceux. Après s'être morfondu dans sa cellule pendant si longtemps, il n'a plus qu'une seule hâte : se mettre en route !

S'ils prennent le temps de se renseigner auprès des personnes compétentes (Kim, Kimmit, Chell, éventuellement Yords) et s'ils ont des chances raisonnables de collecter des informations (contacts, proximité des lieux, jets réussis sous Bureaucracy ou Underground Info), les PJ pourront obtenir les renseignements suivants sur le compte de leur nouvel employeur :

- Laegsom a servi pendant environ 15 ans dans la garnison d'Ardoth ;
- puis il a exercé la profession de Condrij pendant 5 années ;
- l'homicide volontaire d'un Drenn lui a valu 10 années d'Herris à Miedrinth ;
- il est sorti d'Herris hier.

### **Les jungles Trinnu orientales :**

C'est un véritable enfer vert. La densité de la végétation rend toute progression très difficile. Comptez un maximum de 10 km parcourus par jour, à raison de 5 heures de marche rapide.

Chaque jour, faites tirer un jet de Wilderness Travel à celui qui guide le groupe selon les indications fournies par Laegsom (le Jungle Runner s'il y en a un, sinon le personnage qui a le score le plus élevé, à défaut Laegsom lui-même). Une réussite signifie que le groupe suit la bonne direction, alors qu'un échec se traduit par une journée de perdue à errer au hasard.

Le périple jusqu'au trésor devrait donc durer un minimum de 6 jours si tous les jets sont réussis, pour une distance minimale de 60 km à travers la jungle.

La progression de nuit est quasiment impossible : malus de -15 du à l'obscurité et à la fatigue sur le jet de WT.

### **L'enfer vert :**

Ce ne sont pas les obstacles qui manquent dans cet environnement hostile. Et en premier lieu les arbres Glispeen, qui culminent à 20 ou 30 mètres de haut, gênant la pénétration des rayons du soleil, et surtout dont la sève épaisse et acide qui recouvre les troncs noueux et branchus irrite toute chair non-shantique, occasionnant brûlures et boursoufflures pour un malus de -5 à toutes les actions impliquant la partie du corps irrité.

Ajoutez la chaleur, l'atmosphère moite et pesante, les morsures continues d'insectes (Lirgin, Granthix) et surtout l'effroyable bruit de claquement de dents des Scraggers, particulièrement oppressant la nuit, et vous aurez planté un véritable décor de cauchemar.

Pour corser l'affaire, faites tirer à chaque personnage un jet d'agilité par jour pour éviter tout frottement involontaire contre les arbres acides.

Si l'envie vous en démange, voici encore de quoi égayer le voyage à travers la jungle Trinnu :

<b>2D6</b>	<b>Rencontre</b>
2-3	Groupe de Tarros
4	Mandare grise
5-6	Giggits
7	Scraggers
8	Scrades
9-10	Cleash & Scarmis
11	Scarmis seuls ou chercheurs de Limilates
12	Corondon

N'en abusez pas tout de même : la suite du scénario réserve un lot suffisant de rencontres désagréables aux PJ.

### **Now you die, Thriddle fool :**

A mi-chemin de leur parcours, les PJ observeront (ou tomberont nez à nez avec, si le Jer n'a pas réussi son jet de Listen) un petit groupe de 6 Cleash sur le point de martyriser un malheureux Thriddle (cf. illustration page 24 de la 3<sup>ème</sup> édition du livre de règles). Les PJ auront le choix entre intervenir en faveur de ce pauvre petit être sans défense, ou assister discrètement à son sort funeste (une attitude bien peu héroïque).

En cas d'intervention, les Cleash reporteront instantanément leur agressivité vers les nouveaux venus, toute tentative de dialogue avec ceux-ci se soldant par un échec patent !

Laissez le combat se dérouler pendant 2 ou 3 rounds avant de l'interrompre brusquement par l'arrivée rugissante d'un Dhar Corondon !

Si les PJ sont restés cachés, le Dhar Corondon fait irruption à l'instant précis où les Cleash s'appêtent à occire le Thriddle.

Dans tous les cas, il agrippe sauvagement le Cleash le plus proche avant de le démembrer, tout en aspergeant les autres protagonistes de Dyshas offensifs.

Les PJ peuvent choisir de s'en prendre à la créature à leurs risques et périls. La solution la plus sage consiste cependant à profiter de la diversion inespérée pour secourir le Thriddle,

avant de prendre la tangente aussi discrètement et rapidement que possible. Les Cleash paniqués fuient dans toutes les directions (trébuchant sur les personnages embusqués), ce qui attise l'excitation du Dhar Corondon. Le Thriddle ne demande pas son reste, et emboîte spontanément le pas des PJ, au besoin sans leur accord.

Une fois en sécurité, le Thriddle reconnaissant se présentera à ses nouveaux amis :

*« Je m'appelle Ghalmin O-Beno ! Je suis originaire de Cosahmi et j'ai fait ce long voyage pour ramasser des larves de Giggit, pour la consommation de ma communauté. Le Jer que j'avais recruté à Cavris a pris ses jambes à son coup en entendant les premiers cris des bêtes sauvages... Je ne suis plus tout à fait sûr des références qu'il m'avait présentées ! Je serais ravi de me joindre à votre groupe pour profiter de votre protection, si toutefois, votre direction coïncide bien avec la mienne (sud / sud-ouest). Je me ferai le plus discret possible pour ne pas vous gêner dans votre progression ».*

La décision de prendre le Thriddle sous leur protection dépend entièrement des PJ. Laegsom manifestera ostensiblement ses réticences, mais n'ira pas à l'encontre de la volonté de son escorte.

Si les PJ déclinent la requête du Thriddle, celui-ci s'éloignera d'eux tout penaud en courbant les épaules comme s'il portait tout le poids de Sho-Caudal sur le dos (ce qui est un peu le cas, dans un certain sens..).

Si les PJ ne reviennent pas sur leur décision, ils réaliseront, dès le lendemain que Ghalmin les suit à une distance respectable, en ramassant des larves de façon intermittente (afin de donner de la crédibilité à sa couverture). Il invoquera pour sa défense, la coïncidence de leurs itinéraires, et les PJ n'auront d'autres choix, à terme, que de le laisser se joindre à eux...

Conformément à ses propos, il sera un compagnon de voyage discret et endurant, concentré principalement sur sa récolte (fictive) de larves de Giggit.

### **La clairière au trésor :**

Tôt ou tard, le petit groupe finira bien par trouver le lieu où est dissimulé le trésor de Laegsom : une petite clairière au centre de laquelle trône un arbre Glispeen aux dimensions vertigineuses, de près de 40 m de haut sur une dizaine de mètres de diamètre. Sur toute l'étendue de la clairière, des racines de l'arbre central réapparaissent à la surface, avant de replonger sous terre. Laegsom prétendra dès lors avoir enfoui « son bien » au pied de l'arbre. Il n'en sait pas plus, et avancera une mémoire défaillante pour se justifier !

Les zones de recherche autour de l'arbre peuvent se décomposer en 4 secteurs (SE, SO, NE, NO). Laissez chaque joueur vous signifier quelle zone il souhaite fouiller, en se gardant bien de tout frottement avec la surface de l'arbre, au contact particulièrement agressif..

Dans tous les cas de figure, les personnages ne trouveront rien : en réalité, le « trésor » est enfoui, à une certaine distance de l'arbre, à un mètre de profondeur, sous la racine émergée la plus excentrée..

Laissez les personnages découvrir la cachette par eux-mêmes, au milieu des protestations d'incompréhension et de dépit de Laegsom.

Le fameux trésor se présente finalement sous la forme d'un petit coffret de bois rongé par l'humidité, dont la serrure est verrouillée. A l'intérieur du coffre, soigneusement enroulée dans un morceau d'étoffe autrefois précieuse mais désormais moisie, ils découvriront une simple bague en métal doré, frappée d'un sceau mystérieux !

### **Le seigneur de l'anneau :**

Au moment dramatiquement approprié, un visiteur inattendu (déguepillé, âgé, longue barbe blanche, visage creusé par les rides et la malnutrition, manchot) fera son apparition en apostrophant les personnages :

« *Bande de voleurs, ne touchez pas à mon trésor !* »

Puis, il s'écroulera au sol, inanimé.

Un jet sous First Aid révélera que sa défaillance est due à une fatigue extrême.

En le reconnaissant, Laegsom pâlera puis se mettra à bafouiller, avant d'enjoindre les PJ à mettre un terme à ses jours sous le prétexte d'une maladie hautement contagieuse. Cet empressement devrait mettre la puce à l'oreille des joueurs. S'ils ne sont pas sur leurs gardes, Laegsom tentera de disposer lui-même de l'inconnu à la faveur de la nuit, du sommeil des PJ, etc....

En faisant preuve de méthode et de calme, les PJ devraient pouvoir tirer cette affaire au clair. Au terme d'une bonne douzaine d'heures de repos, le nouveau venu reprendra connaissance et exigera des explications de la part de Laegsom, qu'il reconnaîtra sans difficulté. Acculé, ce dernier finira par avouer la supercherie. Rasséréné, Galdeo (c'est le nom du vieillard) éclairera la lanterne des personnages.

Il est bien le légitime propriétaire du trésor : un anneau frappé du sceau du Dharsage Khodre Dhardrenn, qui lui fut remis 20 ans plus tôt en mains propres, pour bons et loyaux services. Un tel anneau assure à celui qui l'exhibe une faveur de la part du Dharsage. Soucieux de préserver son bien, Galdeo l'enterra à cet endroit précis il y a 18 ans avant d'exercer le métier de Condrij pendant quelques années, afin de se faire oublier de tous ceux qui lui avaient envié sa réussite. Hélas, pour s'être confié à celui qu'il prenait pour un ami, il faillit perdre la vie. En fait, il fut sauvé par des Toths, mais il fallut lui amputer le bras droit.

Ayant payé sa dette aux Toths pendant les années qui suivirent, sous la forme d'une aide aux travaux dans les champs, il était venu récupérer son bien le plus précieux. Mais, épuisé par la traversée de la jungle en solitaire, il n'avait pas encore trouvé la force de le déterrer et de repartir. Bien qu'il ait appris à se battre de la main gauche, il reste particulièrement vulnérable en combat, dans une région où pullulent non seulement les créatures hostiles mais aussi et surtout les Cleash et leur race servante, les Scarmis.

C'est désormais sur les épaules des PJ que repose la lourde responsabilité de rendre la justice dans cette triste affaire de trahison. Toutefois, avec le temps, Galdeo a perdu une grande partie de sa rancœur à l'encontre de Laegsom. En outre, il ne possède aucune fortune personnelle qui lui permettrait de dédommager les PJ pour leur arbitrage.

Ces derniers en seront donc pour leur frais dans cette aventure....

Ils peuvent éventuellement opter pour s'approprier l'anneau du Dharsage, dans l'espoir d'une faveur future des autorités de Burdoth. Néanmoins, convaincre Galdeo de renoncer à sa seule possession ne sera pas une tâche aisée !

### **Rebondissement :**

C'est le moment que choisira Ghalmin pour faire aux PJ une proposition inattendue.

*« Je ne suis pas réellement ramasseur de larves de Giggit, même si j'apprécie naturellement leur consommation dans une bonne pipe... En fait, je suis à la recherche d'un temple Shantique à l'intérieur duquel j'escompte bien trouver quelque objet de valeur aux yeux de ceux de ma race. Le temple est encore à 2 ou 3 jours de marche d'ici, dans la direction de ces lointaines montagnes qui marquent la frontière entre jungles orientales et occidentales.*

*Je n'ai plus vraiment les moyens de vous rémunérer pour votre aide, ayant déjà acheté au prix fort les services d'un Jer défaillant, toutefois ma communauté saura, sous une forme qui*

*vous saura gré, se montrer reconnaissante à notre retour. Seul, je n'ai pratiquement aucune chance d'arriver à mon but dans un environnement aussi dangereux....».*

Ghalmin n'en dira pas plus (pour l'instant) aux PJ sur sa mystérieuse quête. Si les PJ refusent de l'escorter, il partira seul, vers une mort probable, et les personnages passeront à côté de la quête de leur vie.

Si vous êtes d'humeur charitable, et selon les lieux vers lesquels leurs aventures suivantes les mèneront, vous pourrez éventuellement organiser de nouvelles rencontres entre le Thriddle et les PJ afin de leur donner une chance de reprendre le fil de la quête... Ghalmin O-Beno se sera alors vraisemblablement attaché les services d'aventuriers plus courageux !

### **Un temple pas comme les autres :**

Conformément aux indications du Thriddle, le temple se trouve bien à 2/3 jours de marche, dans une partie montagneuse des jungles Trinnu. Adaptez la durée exacte du voyage aux ressources des personnages (état de santé des aventuriers, état des provisions, aptitude à se nourrir en milieu sauvage...), en utilisant les mêmes règles que précédemment.

Pour les guider, Ghalmin, qui n'avait jamais mis les pieds dans les jungles Trinnu auparavant, ne dispose que des informations stockées dans le Sarceen, et ses indications manquent souvent de précision.

Le temple est construit à flanc d'une colline, à l'intérieur de laquelle il s'enfonce. Au milieu d'une végétation luxuriante très dense, il ne se dévoile qu'au dernier moment. Une volée de marches mène à l'entrée du temple qui consiste dans une sorte de terrasse, depuis laquelle on domine les étendues de jungle en contrebas (toutefois, le faite des arbres Glispeen empêche de voir autre chose qu'une immense mer verte..).

Le temple est bâti sur deux niveaux. Le premier par lequel on accède, donnant sur le second en sous sol, via un escalier massif qui s'ouvre au fond de la seule et unique grande salle qui le compose. Les plafonds des deux niveaux s'élèvent à 6 m du sol, auquel ils sont reliés par des colonnes. L'édifice est de type troglodyte : tous ses éléments (murs, sols, plafonds, colonnes...) ont été directement creusés d'un bloc dans la roche.

La luminosité importante qui règne à l'entrée du temple grâce à la lumière du jour, va en déclinant vers le fond de la première salle, jusqu'à l'obscurité la plus complète au sous-sol !

Laissez les PJ explorer les lieux à leur guise. En sus de ses dimensions, de nombreux vestiges témoignent de la nature shantique de la construction : à l'entrée du temple, un Cle-eshta renversé et brisé ; sur tous les murs du premier niveau, des fresques qui s'étirent du sol au plafond et qui semblent narrer une histoire qui implique les Shantas....

Si les PJ prennent la peine (et le temps) de les déchiffrer (des jets réussis sous History ou Lore aideront à identifier les motifs), ils apprendront comment les Shantas bannirent les Cleash, il y a près de 5000 ans, dans les lointaines Terres Glacées de Gilthaw au moyen d'un réseau de portails dont l'accès était contrôlé par des temples identiques à celui dans lequel ils se trouvent à l'heure actuelle. Leur intuition devrait dès lors les conduire à penser que le présent temple est relié aux Terres Glacées de Gilthaw, et que c'est peut-être par là (entre autres) que les Cleash s'introduisent, depuis Eris 3464, dans les jungles Trinnu orientales !

Mais quels que soient leurs efforts pour l'heure, il ne découvriront aucun portail dans le temple, et pour cause, celui-ci ne s'ouvrant plus que de façon intermittente au sous-sol pendant un peu moins d'une heure....

Dès leur arrivée sur les lieux, Ghalmin leur donnera quelques éléments afin d'orienter leurs recherches : il s'agit de trouver **une petite pièce de métal, pas plus grande que la main,**

**ornée d'un cristal de couleur orange..** Celle-ci étant vraisemblablement dissimulée dans quelque compartiment secret du temple.

Des PJ qui songeraient à orienter leurs recherches sur la fresque gravée sur les murs, découvriront, sur un jet de Spot réussi, une pierre escamotable au centre d'un motif représentant une pyramide à degrés.

Les PJ n'ont encore aucun moyen de le comprendre, mais la cachette constitue en elle-même un indice sur le dénouement de la campagne : tout se jouera au cœur de la pyramide de Sydra ! Des joueurs attentifs, et dotés d'une solide mémoire, feront le rapprochement lors de l'ultime épisode de la présente campagne.....

Derrière la pierre escamotable, un trou tout juste assez large pour y passer la main, s'enfonce dans le mur. Il y a toutes les raisons de penser que l'objet se trouve à l'intérieur...

Mais c'est aussi et surtout l'endroit qu'a choisi fort sournoisement un Scragger pour se blottir au frais !

Naturellement il mordra violemment la première main qui viendra à passer, et ne lâchera plus prise...

En fait, le réduit est parfaitement vide, même s'il ne fait aucun doute qu'il était conçu pour abriter un objet de petite taille.

Au moment où les joueurs commenceront à se décourager, passez au paragraphe suivant.

#### **Gee'ooooh'po :**

Venant de la jungle qui borde l'entrée du temple, des bruits de pas grinçants et cliquetants devraient mettre les personnages en alerte. Toutefois, ce ne sont pas cette fois les Cleash tant redoutés qui feront leur apparition mais un groupe de 4 Scarmis qui pénétreront dans le temple et descendront directement au sous sol sans prendre la peine de se munir d'une quelconque source de lumière.

Les PJ peuvent réagir de différentes façons à cette rencontre. Eloignés de l'influence de leurs maîtres, les Scarmis se montreront tout fait pacifiques si des signes rassurants leurs sont adressés (les approcher lentement, les mains clairement ouvertes..). Un voyageur expérimenté pensera à leur adresser la célèbre phrase (cf. titre du paragraphe) qui signifie dans leur langue :

« S'il vous plaît, ne nous arrosez pas ! »

Si les PJ se montrent hostiles, les Scarmis se défendront de leur mieux.

Seul un membre de la petite délégation Scarmis parle sommairement Entren. Si aucun aventurier ne maîtrise le Gee'bo'ko'ushic, le dialogue ne pourra s'établir qu'avec lui.

Les Sarmis reviennent d'Anasan, où ils sont allés « acheter des fournitures diverses pour leurs maîtres ». Dans leurs sacs, ils transportent les outils achetés, les œufs de Cleash qui leur ont servi de monnaie d'échange, ainsi que quelques capsules Cleash pour leur défense (à déterminer par le Sholari).

Ils comptent emprunter « le passage de retour (comprenez le portail) vers leurs maîtres » qui se situe au sous sol du temple.

Si un PJ pense à évoquer le sujet avec eux (à défaut c'est Ghalmin qui y pensera), il pourra apprendre que « le bijou caché dans le mur est désormais autour du cou du maître supérieur ». Il ne reste donc plus aux PJ qu'à s'aventurer, à la suite des Sarmis, de l'autre côté du portail, à la recherche du fameux maître supérieur, comprenez un leader parmi les Cleash !

#### **De l'autre côté du portail :**

A l'origine, l'ouverture et la fermeture du portail étaient contrôlées à l'aide du Cle-eshta. Depuis, des glissements de terrain ont modifié l'Isho Tra ambiant, et le portail s'ouvre désormais spontanément de manière quotidienne et aléatoire. Il ne reste ouvert qu'une heure maximum en moyenne.

Il mesure 2 mètres sur 3, et laisse filtrer un courant d'air glacé qui en dit long sur la température qui les accueillera de l'autre côté.

Il s'ouvrira deux heures environ après l'arrivée des Scarmis sur les lieux. Ces derniers, une fois rassurés sur les intentions des PJ, se désintéresseront d'eux et ne s'opposeront pas à leurs velléités de passage.

Si les PJ hésitent à traverser, le Thriddle les encouragera énergiquement à le suivre avant de franchir la fenêtre d'un pas décidé.

De l'autre côté, les aventuriers se retrouvent dans une grotte abondamment éclairée par une clarté extérieure extrêmement vive, aux parois couvertes de glace.... Ils sont bel et bien passés dans les Terres Glacées de Gilthaw !

Le premier problème qui se pose immédiatement à eux est celui de la température largement inférieure à 0°C !!! Si les PJ ne portent pas de vêtements épais (ce qui est fort peu probable, venant des jungles Trinnu), ils ne tarderont pas à souffrir terriblement du froid (prévoyez des jets de difficulté croissante sous la constitution et des malus à toute action en cas d'échec, dégénérant à terme en blessures et pouvant conduire jusqu'à la mort).

Le deuxième problème des PJ réside dans la présence d'une Mandare blanche dans un boyau adjacent de la grotte. Celle-ci ne manquera pas de s'en prendre à quiconque s'aventurera sur son territoire.

En fait, la meilleure solution consiste, pour l'heure à emboîter sans tarder le pas aux Scarmis qui ne s'occupent plus des étrangers, et se dirigent résolument vers l'extérieur.

Là, le vent glacé qui les cueille devrait se conjuguer avec le spectacle pour couper le souffle aux intrépides explorateurs.

Sous leurs yeux, à près de 500 mètres en contrebas de la grotte située à flanc de montagne, s'étend ce qui pourrait s'apparenter à un port rudimentaire, devant lequel sont installées plusieurs constructions d'un style architectural tout à fait inédit, fait de cloisons courbes et de toits extrêmement pointus, dépourvu de toute ornementation ou fenêtres..

Depuis la grotte, un chemin creusé dans deux mètres de neige mène à une simple porte métallique qui donne dans un grand bâtiment. Dans le port, plusieurs bateaux d'allure fort impressionnante (grands, longs, étroits et dotés de mâts gigantesques : ce sont des K'crikss) sont pris dans la glace. Un autre bateau se fraye lentement un chemin jusqu'au port à travers la banquise friable.

Autour des habitations, aucun signe de vie n'est visible depuis la grotte ! (en fait, les bâtiments sont tous reliés les uns aux autres par des couloirs souterrains)

Sans perdre une seconde les Scarmis se dirigent vers la porte qu'ils ouvrent d'une simple pression. A l'intérieur du bâtiment, ils disparaissent bientôt dans l'un des innombrables couloirs. Si les PJ s'introduisent dans les lieux, ils seront d'abord soulagés d'y découvrir une étonnante douceur et constante chaleur qui les requinquera. Puis, ils seront rapidement intrigués par les bruits de voix (des voix de Cleash, faites de claquements et de grincements) qui proviennent d'une salle proche. A condition de se montrer discrets (Silent movement) ils pourront s'approcher d'un étroit balcon qui surplombe une immense salle creusée en profondeur. Rassemblés dans cette salle, des centaines et des centaines (sans doute même des milliers) de Cleash sont suspendus à ce qui ressemble fort à une harangue délivrée par un Cleash isolé, installé à l'autre extrémité du même balcon, et qui porte autour du cou **un petit morceau de métal de forme triangulaire orné d'un cristal orange.**



Bien sûr, il s'agit de l'objet initialement dissimulé dans le temple, et Ghalmin ne mettra pas longtemps à le reconnaître comme tel !

**Action :**

A partir de cet instant, les événements vont dépendre très largement des initiatives des PJ. Leur but, rappelé s'il le faut par le Thriddle, est de s'emparer du bijou, avant de prendre la poudre d'escampette.

S'ils prennent le temps d'écouter la harangue du leader Cleash et qu'ils comprennent leur langue, ils auront une petite idée de ce qui se trame. A défaut, c'est un Scarmis de passage qui pourra leur donner une traduction sommaire de ce qui se dit : il est essentiellement question de l'heure de la domination des Cleash qui a enfin sonné, de la revanche qu'il est temps de prendre sur les maudits Shantas en les exterminant tous, de l'offensive qui va très prochainement être déclenchée contre les humains par mer et par terre, en empruntant le portail qui communique avec les jungles Trinnu, et du point de ralliement qui se situe à l'emplacement de la pyramide.....

Cette intervention bienveillante d'un Scarmis n'est possible que tant que les PJ n'ont pas été repérés. Dès qu'ils l'auront été, les Cleash émettront massivement les phéromones qui leur permettent d'affermir leur contrôle sur leur race servante, qui deviendra alors tout à fait hostile aux PJ.

En outre, chaque quart d'heure que les PJ passent dans les installations donne 1 chance sur 6 (cumulative) de tomber subitement nez à nez avec un Cleash en maraude armé d'une arbalète (cf. illustration p. 135 du livre de règles).

Bref les PJ ne peuvent pas s'offrir le luxe de réfléchir trop longtemps. S'ils tardent à agir, rappelez leur la précarité de leur situation en faisant passer tout près de leur cachette une escouade de gardes Cleash.

Le balcon depuis lequel le chef harangue ses congénères, n'est pas directement accessible depuis le rez-de-chaussée de la grande salle. Les PJ peuvent donc s'en prendre à lui sous les yeux mêmes de ses troupes éberluées, avant de tenter de prendre la fuite. La surprise des Cleash ne sera toutefois que de courte durée, et rapidement, une cohorte frénétique de Cleash se lancera à la poursuite des intrus. Ils ont intérêt à réussir leur coup sans perdre trop de temps ! Par chance, le chef Cleash ne porte aucune arme ni capsule sur lui.

Il y a là matière à mettre en scène un final épique, avec des PJ qui se ruent vers la sortie puis vers le portail, et des hordes de Cleash et de Scarmis furieux sur leurs talons.

La sortie du bâtiment donnant sur le chemin qui mène à la grotte n'est pas très éloignée de la grande salle. Les chances de faire des rencontres malheureuses sont donc encore assez faibles à ce stade de la poursuite.

Dehors, le froid intense dissuade toute surveillance extérieure. Là encore, les PJ n'auront rien d'autre à craindre que la meute lancée à leurs trousses. Dans la grotte, en revanche, les choses risquent de se corser. Non seulement une redoutable Mandare blanche ne demande qu'à entrer en scène, mais encore et surtout rien ne garantit aux PJ que le chemin du retour sera toujours accessible !

En fait, tout dépendra du temps qu'ils ont passé dans les Terres Glacées de Gilthaw. S'ils sont restés moins d'une heure, le portail sera toujours ouvert. S'ils ont dépassé la durée fatidique, alors le portail sera malheureusement clos !

Il ne leur restera alors plus qu'à soutenir un siège intensif mené par des Cleash déchaînés, dans un froid mortel, en compagnie d'une créature non moins mortelle, en attendant patiemment que le portail s'ouvre de nouveau.

Bien sûr, s'ils transportent avec eux des cristaux blancs que l'un d'entre eux saurait utiliser (Tra Moon), ou bien que l'équipe compte un Caji qui maîtrise le dysha Create Warp, alors ils peuvent tenter d'activer eux-mêmes l'ouverture du portail, et sa fermeture au nez et à la barbe de leurs poursuivants.

En dehors de ces cas, il devront prendre leur mal en patience : le portail a 1 chance sur 12 (cumulative) de s'ouvrir chaque heure....

Dans l'intervalle, les aventuriers devront contenir les assauts des hordes de Cleash. La grotte leur donne un avantage stratégique dans la mesure où le seul chemin possible pour les attaquer passe par le couloir creusé dans la neige. Ils bénéficient donc de bonus substantiels à toutes les actions qui impliquent des armes de traits ou de jet, ou des dyshas offensifs.

Les Cleash ne sont pas équipés par la nature pour se déplacer dans 2 mètres de neige : ils ne peuvent donc pas entreprendre de tentative de contournement. En outre, le chemin est juste assez large pour que deux Cleash s'avancent de front. La seule limite à la tactique défensive des personnages réside donc dans leurs réserves de flèches, lances, Isho... etc.

Plus problématique, la présence à l'intérieur de la grotte de la Mandare, que l'agitation ambiante ne tardera pas à faire sortir de sa cavité. Elle risque à tout le moins d'accaparer l'attention d'une partie du groupe occupée à la repousser...

Encore plus problématique, le froid glacial ne laissera que peu de répit aux personnages avant de les faire tomber dans l'hypothermie ! Là encore, des cristaux oranges ou les dyshas de Du utilisés avantageusement (Quantum, Cast Energy...) seront d'un réel secours.

Remarque : il n'est pas possible de drainer le cristal orange enchâssé dans le morceau de métal triangulaire. Celui-ci ne s'active que lorsque tous les éléments ont été assemblés.

Si vos aventuriers n'ont aucune arme de trait, aucune arme de jet, aucun cristal en réserve, aucune connaissance de l'Isho, et ont mis plus d'une heure pour récupérer le bijou.... et bien, on peut se demander comment ils ont fait pour survivre jusqu'à ce jour en étant si mal équipés !

En désespoir de cause, et en prévision de ce casse-tête, si vos joueurs avaient été méritants jusqu'à ce stade du scénario, vous pouviez leur laisser une chance, lorsqu'ils exploraient les installations des Cleash de découvrir une petite armurerie contenant lances, arbalètes et réserves de capsules parmi lesquelles des capsules de feu en nombre suffisant (et au besoin d'autres types de capsules leur permettant de compenser leurs lacunes) qui pourraient s'avérer bien utiles le moment venu !!!

### **Retour à la case départ :**

De retour dans le temple Shantique, provisoirement débarrassé de la menace des Cleash, Ghalmin éclairera la lanterne des PJ.

*« Vous m'avez été d'un grand secours, et je ne peux poursuivre ma quête sans vous en révéler le motif véritable..*

*Mon peuple (les Thriddles) ainsi que quelques autres races au titre desquelles figurent les Cleash, n'est pas originaire de ce monde. Nous nous sommes établis ici bien avant l'arrivée des humains, avec une race extraterrestre venue coloniser la planète que vous appelez aujourd'hui Jorune : les Lamorri !*

*A l'issue d'un affrontement terrible avec les Shantas, nos maîtres furent renvoyés dans l'espace, abandonnant sur cette planète toutes les races qui les avaient accompagnés. Pour mon peuple, il s'agissait d'une véritable libération car nous étions réduits par les Lamorri au rang de race servante.*

*Mais aujourd'hui, quelques 5000 ans après ces événements, nous avons la certitude instinctive que nos anciens maîtres seront très bientôt de retour. Et l'attitude des Cleash, qui coopéraient activement avec les Lamorri, ne fait que confirmer ce sinistre pressentiment !*

*Grâce aux informations tirées d'un Sarceen, nous avons de solides raisons de penser que ce retour est lié à une mystérieuse clé dont les éléments ont été dissimulés par les Shantas en différents points de la planète. Ce que nous avons trouvé ici n'est que le premier morceau de la clé, qui en compte sept, autant que Sho-Caudal compte de lunes.....*

*Une fois que tous les éléments constitutifs de l'objet auront été rassemblés, nous pourrons renvoyer les Lamorri une nouvelle fois dans l'espace, depuis le lieu où la clé doit être activée, c'est à dire la pyramide de Ros Crendor !*

*Vous devez savoir que les Lamorri sont une race impitoyable, avide de domination et d'asservissement des autres races, et que c'est rien moins que l'avenir de cette planète qui est en jeu...*

*Accepterez-vous de mener cette quête avec moi ? »*

Rappel : les Thriddles ignorent complètement le lien entre les édifices de Ro-Obiss et de Sydra, ainsi que la présence dans cette dernière pyramide d'une représentante exceptionnelle des Lamorri...

En partant du principe que les PJ répondront favorablement à l'appel du Thriddle, celui-ci leur indiquera la **localisation présumée des six autres fragments** :

- Shal : Far East of Lundere
- Ebba : Shuul of Lundere
- Gobey : Drail
- Desti : Dobre
- Launtra : Thantier
- Tra : Tan Iricid

L'itinéraire du groupe est laissé à l'initiative des PJ. Donnez leur une carte de Jorune (carte page 27 du livre de règles) et demandez leur dans quel ordre ils souhaitent collecter les fragments, en considérant que leur périple doit s'achever en Ros Crendor.

Le trajet le plus rationnel serait néanmoins le suivant :

E.T.J.L (Du) – Thantier (Launtra) – Tan Iricid (Tra) – Drail (Gobey) – passage par le portail d'Anasan vers – Lundere (Shal & Ebba) – Dobre (Desti) - Ros Crendor.

C'est l'itinéraire que proposera Ghalmin par défaut, et c'est dans cet ordre que seront développés les épisodes suivants de la campagne.

Mais en attendant, quelle que soit la direction choisie par les joueurs, un long voyage attend les personnages. Profitez en pour leur permettre de soigner leurs blessures éventuelles et pour leur attribuer quelques points d'expérience.

**Statistiques** : à décliner selon le niveau des personnages à partir des profils types suivants

- Humains (Laegsom & Galdeo) = archétype page 140 ;
- Thriddle (Ghalmin O-Beno) = archétype page 146 ;
- Cleash = archétype page 134 ;
- Dhar Corondon = archétype page 161 ;
- Scarmis = archétype page 143 ;
- Mandare blanche = archétype page 175.