

## *Le Temps du Changement*

Ce scénario vise un groupe « typique » de solaires, fortement expérimentés, ayant une grande connaissance du monde, de nombreux appuis et de quoi lever des armées. Des élus qui doivent agir pour faire face à une menace trop longtemps inconsciente. Le scénario ne vise pas le rassemblement d'un groupe.

Le niveau de puissance du scénario est donc très important, des élus entre 5 et 6 en quintessence, avec une cinquantaine de charmes à leur disposition, de la sorcellerie (au minimum du second cercle, la sorcellerie solaire est d'ailleurs particulièrement recommandée).

Un groupe composé d'un cercle complet est typiquement visé par ce scénario, qui doit être adapté pour mettre en scène les différents élus, ou réadapté suivant le groupe. Les pjs doivent avoir de puissants artefacts, des noyau-gemmes, avec plusieurs ressources de différents types. Ils devraient connaître tous les types d'élus et les avoir rencontrés, combattus, affrontés ou interagis et surtout connaître les factions et leurs buts, au moins globaux.

Le scénario ne regorge pas de fiches de caractéristiques. Il s'agit en effet moins de proposer des chiffres, que de proposer une histoire à raconter. De plus, le niveau de la partie et des adversaires dépend du nombre et de l'orientation des pjs. Le scénario vise à faire arriver sur le monde les lunaires, sous le commandement d'un lunaire du Premier Age. Par contre, le scénario n'a pas de véritable ligne scénaristique, puisqu'il s'agit de proposer une situation et de la faire évoluer, suivant les actes et décisions des personnages.

Etant donné le monde, qui est connu par les pjs, et a été proposé par le maître de jeu, il s'agit de donner des exemples de personnages et des actes des différentes factions et forces en présences. De plus, étant donné l'âge approximatif des pjs (entre 50 et 100 ans d'exaltation selon ma vision), il est évident que le monde devrait avoir bien changé. Ainsi, des propositions pour les différents élus ont été écrites, donnant une idée de ce que des solaires de ce niveau ont réussi à faire (selon moi, ils sont capable de bien plus encore, mais la situation a été peu changée pour permettre d'être adaptable au mieux pour les différents conteurs). Il s'agit donc plus d'un exercice de style et de présentation de ce que sont des élus puissants qu'un scénario à suivre à la lettre, ce qui n'est pas possible étant donné le niveau de puissance de chacun.

Le scénario ne regorge pas de fiches de caractéristiques. Il s'agit en effet moins de proposer des chiffres, que de proposer une histoire à raconter.

### *Synopsis :*

Les élus sont regroupés en cercle à Nexus, pour avoir une révélation donnée par quelque sidéral. Ils se retrouvent rapidement confrontés à des affaires d'espionnage, puis devraient remonter jusqu'à l'instigateur de soulèvements et de préparation de son retour visible sur Création. Ma Ha Suchi a en effet regroupé toutes ses forces à son manoir et lance ses espions pour qu'ils sapent les défenses, avant d'envahir avec ses hordes les Terres Charognardes. Il s'agit pour les pjs de découvrir qui est la menace, de comprendre les forces opposées, et de regrouper les leurs pour s'opposer au retour de l'Ancien

# Partie 1

## *Scène 1*

Les Pjs sont à Nexus, pour la Calibration. Ils ont été appelés par Arjuna, le Marcheur d'Etoiles, qui doit leur révéler une vision en cette période fort particulière.

La Calibration n'a pas encore commencé et la cité tentaculaire est malgré tout en pleine effervescence : il y a beaucoup à préparer. De nombreux lampions et luminions sont accrochés ça et là, et les banderoles remplacent le linge qui sèche entre les ruelles. De nombreux étalages se mettent en place et la cité grouille d'activité. De nombreux chalands se pressent à faire leurs dernières courses et préparatifs.

Les pjs ont typiquement rendez-vous dans une auberge luxueuse sur les pentes de la colline, où les habitations s'espacent, et où les parcs et jardins remplacent les ruelles labyrinthiques. De temps en temps, d'immenses tours, palais et aqueducs, datant d'un autre temps, surplombent l'immense quartier. Le style est un mélange de byzantin et de chinois, très riche par ici. Les places sont nombreuses, avec des fontaines superbement sculptées, des jardins suspendus, des tours avec des ponts suspendus, des pagodes. La populace est richement habillée, les nobles et les marchands allant et venant en chaises à porteurs ou en pousse-pousse, les jeunes coursiers allant et venant. La garde mercenaire est puissamment équipée, portant de grandes armures de plastrons renforcés de métal gravé, et de lourdes lames, des blasons aux couleurs de leur compagnie.

Le Cerisier Merveilleux est une auberge splendide, entourée d'un grand parc aux nombreux cerisiers en fleurs, avec des massifs de fleurs, des bancs, des allées et quelques bassins. Le bâtiment est de couleur crème, ses boiseries sont de bois blanc, et ses toits en berceaux sont couverts de tuiles laquées. A l'intérieur, chaque alcôve est séparée, au minimum par des paravents peints, et sinon par des balcons, auxquels on accède par des escaliers de bois. Le style est asiatique, et l'ensemble du bâtiment est fait de bois.

Les pjs sont sûrement des habitués de ce lieu, ou, vu leur puissance, habitués à ce standing. Pourtant, Arjuna est absent, et, comme tout sidéral, personne ne fait attention à un tel personnage. Laissez les pjs éventuellement faire quelques recherches (en général, leur conseiller sidéral est là avant eux), mais ils ne devraient qu'apprendre qu'il n'est pas encore en ville.

Ils pourraient apprendre que les solaires (sûrement leurs maîtres, ou au moins aînés) du Concile des Entités sont assez dispersés. Pellicia est allé du côté de la cité de Port Calim, car une prédiction aurait déclaré que la cité tomberait si personne ne s'opposait à une force capable d'engloutir la ville. De plus, Hayle est à la ville de Sijan, pour éviter que pendant cette période étrange, trop d'âmes spectrales ne soient attirées vers les mortels, et de rappeler à ceux-ci qu'il est leur devoir de vivre sur ce monde et non de s'ouvrir aux voies ténébreuses de la mort. Ephistelle devrait être absolument introuvable (elle infiltre une cabbale démoniaque qui cherche à appeler un puissant démon lors de la Calibration) et Brueghel est à des préparatifs magiques secrets. Le reste du Concile a donc fort à faire pour contrôler la situation.

### ***Arjuna, le Marcheur d'Etoiles, sidéral des secrets***

Un homme encore jeune, comme si l'âge n'avait plus prise sur lui. De type occidental, la peau légèrement burinée, les cheveux gris avec quelques étincelles dans sa chevelure, des yeux d'ambre jaune, une barbe de trois jours le vieillissant à peine. Des traits fins, qui si ils ne sont

pas magnifiques, sont en tout cas beaux, et montre une force de caractère incroyable. Un port droit, presque noble. Un chapeau chinois de paille, un vieux kimono de voyage usé, élimé et défraîchi, sans être véritablement sale, avec de nombreuses reprises de tissus issus des quatre coins du monde et par-dessus un kilt. Un grand manteau de voyage de cuir, vieilli et craquelé, de nombreux sacs de voyage et plusieurs ceintures avec des bourses, et sacoches. Il porte un étrange bâton de marche, d'ivoire ciselé, avec deux gaines de cuir surchargées de pompons, amulettes et autres bibelots à chacune des extrémités (il s'agit en fait d'une double lame, aux deux lames de la taille d'épées courtes –ce qui pour une arme d'exalté est petit- de métal stellaire).

Il ressemble à un éternel voyageur, calme, écoutant avant de parler, mais plutôt agréable. Il peut user d'un instrument de musique (une cornemuse) pour jouer au barde ou au conteur, rôle qu'il affectionne particulièrement.

- *Indications de jeu* : Arjuna est toujours sur les routes, pour écouter, s'informer, et enquêter, se faisant passer pour un barde (il peut d'ailleurs être un musicien de n'importe quelle classe sociale et connaît les coutumes du monde entier) et un voyageur. Il est naturellement toujours bien accueilli dans n'importe quel lieu. Plutôt sociable, il apprécie se faire passer pour une personne simple et agréable, obtenant ce qu'il désire par la gentillesse et la courtoisie, en glissant simplement quelque mot, ou lorsqu'il joue et conte à un entourage. C'est un maître artiste martial, même si il ne recourt à ses talents qu'en dernier recours, pour éviter de se dévoiler. Il préfère la retraite à l'affrontement et, de nature très calme et sereine, il faudrait véritablement le pousser à bout (ce qu'aucun mortel n'est capable de faire) pour commencer à l'énerver. Il appartient à la Faction Or parce qu'il rêve d'un nouveau monde qu'il pourrait parcourir en le redécouvrant, pas par véritable attirance pour les solaires, mais parce qu'il connaît leur nature de créateur. Il regrette l'abandon des lunaires, mais sait qu'il ne doit pas les rencontrer après les événements de l'Usurpation. Arjuna est âgé de plusieurs siècles. Il est celui qui a donné des indications aux solaires jusqu'à présent, les retrouvant à des carrefours de routes, des auberges, toujours à les attendre ou à leur donner un prochain rendez-vous. Il est particulièrement endurant, véritablement infatigable, mais ne semble jamais devoir se presser. Il sait très bien naviguer et monter à cheval, mais préfère la marche. Fin et diplomate, il aime à convaincre en douceur par la bonté et la conciliation (il est extrêmement convainquant). Il est néanmoins moins à prendre la parole qu'à attendre qu'on s'adresse à lui. Il n'aime pas recourir à la violence et préfère la paix. Il cherche à calmer les différents partis opposés et y arrive parfaitement. Néanmoins, il a eu un excellent entraînement aux arts martiaux et sait manier n'importe quel arme au niveau d'un simple maître humain. Il ne cherche pas à attirer l'attention et on ne se souvient jamais avec certitude qui il est et à quoi il ressemble véritablement. Concernant des caractéristiques, compétences et quintessence, considérez qu'elles sont notées entre 5 et 7, avec les charmes appropriés.

## *Scène 2*

La Calibration a commencé, et la fête est, comme souvent, assez étonnante, surtout dans une des plus grande ville du monde. Les artères sont réservées aux parades, avec des chars grandioses portant de grandes représentations de démons, dragons, et autres créatures mythologiques terribles et impressionnantes. Tout le monde semble grouiller partout, sur les toits, aux balcons, dans les rues. Les gens, déguisés et masqués, vont et viennent, éclairés par les multiples sources lumineuses des lampions, lanternes et bougies, dégustant des friandises sucrées ou salées ou buvant, il y a des concerts un peu partout, se mêlant au bruit des pétards

et de petits feux d'artifice. Les esprits mineurs (ou même majeurs, pourquoi pas la Shogun des Masques) vont, au milieu des mortels, étonnants et merveilleux, créant différents prodiges.

La nuit est tombée. Les feux d'artifice pétaradent un peu partout, embrasant les cieux de lueurs colorées et chatoyantes.

Les plus perceptifs pourront néanmoins remarquer quelque chose (à encore plusieurs kilomètres), que seuls des élus peuvent discerner. Une silhouette humanoïde (il s'agit d'Arjuna) bondit, de toits en toits, embrasé de lueurs jaunes et de paillettes comme d'étoiles, filant à une vitesse inimaginable, entouré de grandes lignes, comme des étoiles filantes. Il est cruellement blessé et perd abondamment du sang.

Hormis des charmes très puissants de conscience, il est impossible de distinguer ce qui semble le poursuivre. Il s'agit uniquement d'une ombre, comme d'un félin, qui bondirait de l'ombre même du sidéral, lui assénant encore d'autres longues estafilades. Le sidéral semble filer vers les pjs.

Aux pjs de comprendre qu'il a besoin d'aide et de bondir l'aider. Avant que les pjs ne puissent agir, Arjuna se retourne, brandissant son arme qui semble se matérialiser entre ses mains, et faire face à quelque chose. Malgré sa posture de combat, il est clairement pris de cours, une ombre apparaissant derrière lui, et un trait le traverse de part en part, le liassant choir, ensanglanté et terrassé.

La silhouette s'arrête un instant et se révèle aux pjs : il s'agit de Jaguar Magnifique, qui n'a encore que sa marque de caste visible, en un délicat croissant d'argent.

Le combat s'engage et devrait véritablement être difficile pour les pjs. Après tout, ils affrontent un élu du Premier Age. Le terrain, les toits, devrait être complètement ravagé, avec des cratères, des failles. Heureusement pour les élus, les feux d'artifice sont tellement nombreux que leurs bannières d'anima ne seront que des feux d'artifice pour les mortels, et vu leur vitesse, ils sont indiscernables pour des yeux humains.

Les pjs devraient en ressortir blessés, véritablement impressionnés par la puissance du lunaire. Néanmoins, à eux tous, ils doivent le repousser (surtout s'ils ont déjà combattu voire vaincu un Seigneur Mort). Jaguar Magnifique utilisera de puissants charmes, y compris pour se replier. Il devrait disparaître dans la nuit et les personnages devraient comprendre que le poursuivre est une très mauvaise idée, puisque le poursuivre signifierait vraisemblablement se séparer.

### ***Jaguar Magnifique, lunaire de la lune changeante (totem le jaguar)***

Un homme qui ressemble plus à un dieu qu'à un humain, tellement il est magnifique, noble, charismatique. Un air ténébreux et sombre, inquiétant. De type de l'Est, il a la peau extrêmement sombre et brune, comme de bois polis aux reflets étranges d'argent, comme les reflets de la lune dans un lac. Un visage aux traits incroyablement nobles et harmonieux, volontaires. Des yeux de fauves, argentés, à l'éclat dangereux. Une crinière de cheveux noirs de tresses aux perles d'argent, un bouc de poils d'argent. Sa peau est, selon sa volonté, couverte de tatouages d'argent de lune de spirales enroulées les unes dans les autres, jouant entre les muscles. Il est grand et parfaitement musclé, selon des proportions parfaites. Une pilosité noire abondante, le rendant encore plus viril, mais de poils lisses et luisants, comme peignés. Il porte une toge et un pagne de fourrure noire, avec autant de gloire qu'un empereur romain. Par-dessus, une chemise d'écailles de bois, luisantes comme les écailles d'un poisson, enchantée, aussi résistante que du métal. Il est recouvert d'une ample cape à capuche de cuir simple. Par contre, il porte une javeline d'argent de lune de la taille d'une lance longue, à pointe énorme en feuille de la taille d'une épée. Une ceinture de cuir, avec une boucle énorme d'orichalque en cercle, au centre un noyau gemme d'adamante.

En forme de combat, il prend l'apparence d'un homme jaguar, aux pattes arquées à l'envers, à la fourrure noire et luisante, à la longue queue noire, et à la tête de félin aux crocs d'argent.

- *Indications de jeu* : Jaguar Magnifique est vieux de plus d'un millénaire, s'étant exalté à la fin du Premier Age. Ses souvenirs sont brouillés après tant de temps à batailler dans les contrées kaotiques, à repousser les faés. Chez les siens, il est un chef, mais aussi un infiltrateur particulièrement redoutable, attendant son heure, embusqué. Il est néanmoins présent pour chasser tous ceux qui pourraient faire découvrir son maître, Ma Ha Suchi, avant l'heure, mais aussi pour évaluer les forces qui pourraient s'opposer à eux. Etant donné l'habitude qu'il a eu, pendant des siècles, à faire face au kaos, il estime que ce monde est faible, qu'il a oublié quelles sont les véritables menaces, et c'est pourquoi le lunaire n'hésite pas à défier ceux qui pensent être forts. Etant donné son âge, il est presque impossible à déceler si il cherche à se cacher dans les ombres, et sa persuasion est extraordinaire. C'est en plus un chasseur redoutable, capable de trouver, pister, surprendre et affronter des êtres comme des princes faés. Ses capacités devraient donc apparaître formidables, à peine visible sous la vitesse et son habitude à se fondre dans les ombres, plus adepte de l'assassinat que du combat face à des adversaires qui lui apparaîtront faibles et sans honneur. Par contre, face à des adversaires valables, il n'hésitera pas à les affronter en face à face. Sans être sanguinaire, il est sans pitié. Les solaires ont disparus pour lui, et n'ont que d'autre choix de se rallier à leurs conjoints, qui ont gardé ce monde face au kaos pendant tous ses siècles. Il n'hésitera pas à les vaincre et les humilier pour leur montrer que personne d'autre, hormis les lunaires, n'a protégé ce monde durant tout ce temps. Il n'acceptera pas de critique de la part de personnes plus faibles, mais acceptera que des solaires le suive pour montrer qu'ils sont également disposés à protéger ce monde. Il éprouve des sentiments mitigés vis-à-vis de Rhianna, car il a du mal à séparer ses souvenirs de son ancienne compagne, qu'il vénérât (la solaire était à l'époque bien plus âgée que lui) et une élue bien moins désirable que ne pouvait l'être une solaire de l'ancien temps. Malgré tout, il est attiré par elle, d'une curiosité refoulée pendant des siècles. Concernant des caractéristiques, compétences et quintessence, considérez qu'elles sont notées entre 6 et 8 (sans les augmentations de la forme de combat), avec les charmes appropriés.

### **Scène 3**

Arjuna est mourant, agonisant, et mourra dans les prochains rounds, si des soins magiques ne lui sont pas attribués. Si les pjs n'en ont pas à leur disposition, alors il mourra.

Quoi qu'il en soit, il leur livrera cette prédiction : « Une grande ombre avance vers les Terres Charognardes, s'étendant jusqu'aux terres Marukanis. Elle amène de grands bouleversements, et de grandes tragédies. Elle est encore masquée. Mais les ténèbres et la nuit sont mêlées et le danger est grand. Vous devez savoir ce qui arrive, l'en empêcher si vous le pouvez... »

Thalevar pourrait alors arriver, via un portail (ouvert pour lui par quelque esprit) et leur demander ce qu'il se passe et surtout d'éviter de provoquer la panique (même si les solaires sont sûrement déclarés à Nexus, leurs pouvoirs de bataille sont probablement terrifiants et leurs auras susceptibles de mortifier le quartier). Il les convoquera devant le Concile après la Calibration. Les personnages ont donc deux jours pour récupérer.

## Scène 4

Le bâtiment réservé au Concile est situé au sommet de la colline qui surplombe Nexus, loin au dessus des brouillards jaunâtres qui proviennent du quartier de Marteau Nocturne. C'est un palais monumental datant de l'ancien temps, à la coupole d'or. C'est un ensemble massif de constructions à colonnades, qui semblent empilées les unes sur les autres, aux innombrables coupoles, aux grandes rosaces et aux immenses minarets. C'est également un manoir d'une puissance écrasante.

Il est situé au centre d'une fantastique place, de la taille de nombreux stades, aux nombreuses statues en haut de grands dés de pierre. Rien que les dalles qui composent cette place n'ont pu être déplacées que par des titans étant donné leur masse et leur volume.

A l'intérieur, les plus riches marchands et nobles de la ville font office de courtisans, discutant avec les juristes et les notables de la ville. Une nuée de serviteurs entourent les grandes personnalités, et le bâtiment ressemble à une ruche bourdonnante.

Après avoir traversés d'innombrables escaliers, cours intérieures, salles (de la taille au moins de salles de bals), longés des balcons surplombant la cité, les pjs arrivent enfin à la salle où se réunit le Concile. Elle est située juste sous la coupole d'or.

La salle est gigantesque, entourée d'un immense baie vitrée, avec au sol un des mosaïques très complexes de pentacles imbriqués les uns dans les autres. Au dessus, une coupole prodigieuse représente un calendrier solaire, les disques de l'astre étant faits d'orichalque. Au centre de la pièce, 9 sièges se font face. Tous sont des trônes d'or, de marbre et d'ivoire, gravé de façon incroyable.

Seulement 7 sont occupés. Il manque toujours Pellicia et Hayle, mais les autres membres du Concile sont présents.

Il y a peu de chances que les pjs ne les connaissent déjà pas tous, et personnellement. Néanmoins, ils font face aux maîtres de la cité et l'heure est grave.

On leur demandera de raconter et d'expliquer leurs actes (il est évident que mentir est ridicule, étant donné le niveau de puissance des personnages présents, mais permettez aux pjs de pouvoir être éloquentes et narrer leurs exploits, après tout, ils ont repoussé un des élus les plus puissants de ce monde).

Concernant le lunaire, Thalevar déclarera qu'il s'agit de Jaguar Magnifique (si les pjs ne le savent pas déjà), et qu'il est un des survivants de l'ancien temps. Par contre, Gen assurera qu'il n'est plus en ville et qu'il est probable qu'il se soit retranché dans quelque antre bien en dehors des terres de Nexus.

Si Arjuna est encore en vie, il n'aura eu de cesse de délirer. Dame Kratz pourra leur déclarer que celui-ci était en charge d'affiner la prédiction et revenait d'un voyage vers le sud-est des Terres Charognardes.

Il est évident que les lunaires ont un rôle. Pourtant, ce qui est mentionné comme l'ombre semble rester un mystère. Cette ombre engloutit la Toile de la destinée, et à ce compte, chacun y va de son commentaire. Dame Kratz parle d'éventuels faés, Brueghel penche pour les forces du Masque des Hivers, même si la possibilité des démons, surtout après la Calibration, est évoquée. Si le Concile déclare vouloir faire face, ils veulent savoir à qui ils ont affaire, pour se préparer au mieux et avant de convoquer la Confédération des Rivières. Les pjs sont donc mandés pour découvrir ce qu'il en est.

Il paraît difficilement pensable qu'ils refusent, ou cherchent à demander pourquoi les solaires du Concile ne le fasse pas à leur place. Ils tiennent l'avenir d'une partie du monde dans leur main, et les autres solaires seront occupés (Thalevar cherchera à négocier l'envoi de troupes, Brueghel est plongé dans des recherches magiques qui ne supportent pas de retard, et Ephistelle doit garder un œil sur la cité, de même que les autres membres).

Il sera conseillé aux solaires de commencer leur enquête par les territoires Marukanis. En effet, si leur nom a été cité, c'est que c'est un indice important qui leur permettra de mieux appréhender la situation.

Dame Kratz leur fera la prédiction suivante : « Les lunaires vont revenir sur le monde, et plus particulièrement sur ces terres, c'est inévitable. Il faut savoir si ils sont des ennemis ou s'ils peuvent redevenir les anciens alliés qu'ils étaient. Si vous engagez trop tôt les hostilités, vous serez engloutis. Utilisez leurs propres codes et leur propre sagesse pour apprendre d'eux et mieux les cerner. Agissez comme les ennemis de ce monde et ils feront de vous des proies. »

### ***Thalevar, solaire de l'éclipse***

Un homme magnifique, à la prestance incroyable, au charme ravageur. De type occidental, la beauté surhumaine, une chevelure parfaitement peignée et une courte barbe de fils d'or, les yeux pailletés d'or, un visage aux traits lumineux. Délicatement musclé, il n'impose pas du tout comme un guerrier, sans apparaître faible. Abordant toujours un sourire assuré, mettant immédiatement en confiance, aux dents nacrées, il inspire immédiatement la confiance et l'amitié. Il est somptueusement habillé, de grandes robes byzantines aux fastueux tissus brochés à plusieurs couleurs, aux manches amples et flottantes, masquant à peine d'énormes bracelets d'orichalque. Il ne masque pas sa ceinture, de rosaces d'orichalque et d'entrelacs. Un port et une démarche royale, sans être hautain ou inabordable, bien au contraire.

- *Indications de jeu* : Thalevar est un éclispe, un maître dans la négociation, la persuasion et la diplomatie. Il est presque impossible d'imaginer être son ennemi, car il met immédiatement en confiance, brisant tous les *a priori*. Chaleureux, cordial, bienveillant, il est le meilleur des hôtes et l'interlocuteur parfait. Il reste néanmoins très spécialisé dans son domaine, et compte particulièrement sur ses autres compagnons pour toutes les situations qui ne sont pas de la discussion, de l'enquête, de la négociation. Tout son art est la parole et il y excelle. Il n'a pas véritablement besoin de savoir se défendre, car personne de censé ne voudrait l'attaquer ou du moins lui en vouloir trop profondément. Il apprécie néanmoins la courtoisie et une certaine chaleur envers les autres, et est souvent chagriné par l'attitude de sa sœur Ephistelle, n'hésitant pas à chercher à lui montrer la voie qu'elle devrait suivre. Concernant des caractéristiques, compétences et quintessence, considérez qu'elles sont notées entre 5 et 6, avec les charmes appropriés.

### ***Ephistelle, solaire de la nuit***

Une femme à la beauté parfaite, sans le moindre défaut. Métisse entre une asiatique et une occidentale, elle est petite, menue, d'une apparence fragile et délicate, comme une poupée de porcelaine. D'immenses yeux sombres aux cils magnifiques, légèrement bridés, au regard inexpressif, une chevelure tombant jusqu'à la nuque de cheveux noirs aux reflets cuivrés, un teint de lait. Elle porte un simple voile dans les cheveux, revenant vers le bas du visage, le rendant indistinct. Sa silhouette n'est pas immédiatement mise en valeur par la tunique sobre d'un bleu nuit, mais qui laisse imaginer ses formes de déesse. Le vêtement est à peine décoré de quelques entrelacs de fils d'or en bordures. Une ceinture de tissus flottante et de simples chaussons de tissus. Elle a une démarche féline, d'une grâce sans pareil, mais pourtant une aura étrange et mystérieuse.

En combat, elle invoque ses armes, d'énormes roues de feu d'orichalque en immenses disques acérés runiques.

- *Indications de jeu* : Ephistelle est une espionne, une tueuse. Réservee, maîtrisée, presque renfermée sur elle-même, elle est difficilement cernable et reste un mystère, cachant ses émotions derrière un masque inexpressif, seuls ses yeux profonds

renseignent parfois sur ses pensées. Elle reste dangereuse, ne cherchant pas le contact, et réagissant souvent avec froideur. Elle est naturellement suspicieuse et méfiante envers la gent masculine. Elle est en tout cas terriblement efficace pour trouver une information ou sa cible. Maîtresse d'arts martiaux, elle peut être sans pitié, sans être sanguinaire. Elle est toujours sobre en mots, en revanche, elle est très aérienne et acrobate dans sa manière d'agir, aussi expressive qu'une gymnaste, et à la grâce divine. Elle reste réservée avec les autres membres de son cercle, et semble réagir même froidement à Thalevar, comme si elle pensait qu'il lui faisait des avances, ce qu'elle cherche à briser immédiatement. Cette attitude la place parfois en désaccord avec l'éclipse, bien plus extraverti qu'elle. Concernant des caractéristiques, compétences et quintessence, considérez qu'elles sont notées entre 5 et 6, avec les charmes appropriés.

### ***Brueghel, solaire du crépuscule***

Un homme d'un certain âge, à la peau lisse et métallique, cuivrée. De type asiatique, il est plutôt petit, les yeux bridés d'un jaune d'or au regard perçant et inquisiteur. Un visage aux traits marquants plutôt que beaux, un nez d'aigle, un front haut. Des cheveux d'un noir de jais en mèches ramenées en mouvements vers l'arrière. Un bandeau frontal garni de pièces d'or frappées de runes. Il porte de nombreux bijoux, en boucles d'oreilles, colliers, bracelets, tous finement travaillés, enserrant des billes d'ambre. Il porte un manteau noir couverts de pentacles de fils d'or, toujours refermé. Sa robe (en dessous) semble faite d'ambre, et elle est recouverte d'une mandala de pièces d'orichalque. Il porte un bâton d'orichalque, immense, finissant par un pentacle avec d'innombrables anneaux passés entre les branches de l'objet. Il est réservé, observateur, tel un rapace, au regard dur à soutenir, qui semble lire dans les esprits.

- *Indications de jeu* : Brueghel est un sorcier, un savant, un parfait artisan et un maître médecin. Il recherche le respect et aime à exceller dans son art, estimant qu'il doit toujours être le meilleur. Il n'apprécie que de savourer ses victoires et est un esprit calculateur, acéré et cherchant à établir des plans sur le long terme. Il est patient et redoutable, aimant à briser tout concurrent, mais aimant être respecté, voire craint. Il se crée un rôle et une image, aimant être à l'origine de rumeurs qui lui assurent ce qu'il désire. Il fait preuve de très peu de scrupules et agit en fonction des fins, pas des moyens. Malgré sa supériorité, il est tout sauf stupide et n'engage jamais une action sans être sûr de la réussir au mieux. Il cherche également à pousser les autres à être aussi perfectionnistes que lui, mais reste trop fin pour apparaître critique ou cinglant. Il apprécie particulièrement Hayle lorsqu'il demande le meilleur à tous les autres, arguant toujours selon cet avis, ce qui, implicitement, prouve qu'il avait lui-même raison. Concernant des caractéristiques, compétences et quintessence, considérez qu'elles sont notées entre 5 et 6, avec les charmes appropriés.

### ***Hayle, solaire du zénith***

Un colosse de muscles et de chair, qui respire la puissance et la confiance en lui. Exceptionnellement charismatique, il apparaît comme un dieu foulant le monde mortel. De type méditerranéen, une peau bronzée aux reflets dorés. Des traits puissants mais nobles, un regard brillant aux prunelles dorées, une chevelure brun sombre bouclée, comme faite de cuivre par endroits, de grands favoris, mais parfaitement rasé. Une aura puissante, mais ni écrasante, ni hautaine, par contre, il est clairement un seigneur, toujours impérial mais bienveillant et sage. Il porte une armure complète d'orichalque, clairement et ostensiblement. L'armure de plaques articulées est proprement monumentale, gravée de scarabées à l'égyptienne poussant des disques solaires. Des épaulettes monumentales représentants

chacune un scarabée, de même que pour les coudières et genouillères. Il porte l'armure non pas comme un combattant, mais plutôt comme un insigne royal indiquant clairement sa fonction et sa gloire. Une grande cape de feuilles d'or flotte derrière lui.

Il peut invoquer en combat un fantastique et colossal tetsubo d'orichalque, couvert de disques d'orichalque, imbriqués entre des runes.

- *Indications de jeu* : c'est un homme droit, franc, direct. Il est un bon vivant, mais son aura divine le rend presque inaccessible. Il est extraordinairement persuasif et attire toujours tous les regards. C'est un maître combattant avec son arme, mais il préfère convertir que combattre. Il cherche à impressionner, mais le fait de façon naturelle, appréciant le respect, pas l'asservissement ou les courbettes. Il ne craint pas grand-chose et peut se montrer parfois assez borné en ce qui concerne les injustices, qu'il cherche à châtier au plus juste. Il est parfois dur et demande toujours le meilleur aux autres, en commençant par lui-même. Il est toujours respecté par les autres membres de son cercle, et stoppe toute discussion ou mésentente dès qu'il s'adresse à ses frères de façon sérieuse. Concernant des caractéristiques, compétences et quintessence, considérez qu'elles sont notées entre 5 et 6, avec les charmes appropriés.

### ***Pellicia, solaire de l'aube***

Une femme à la beauté surhumaine. Le teint blanc et lumineux, les traits fiers et somptueux, une force intérieure émane d'elle. De type nordique, elle a une chevelure d'or, coiffée en grande tresse enroulée à l'arrière du crâne. De grands yeux gris au regard direct et des plus expressifs. Sans qu'apparaisse les muscles, tout son corps semble puissant, et sa démarche est droite, de même que son port. Elle porte par contre une tenue plutôt féminine, d'une vert profond, au col mao, aux épaulettes plutôt bouffantes, et en grande robe ample à partir de la ceinture. Tout le vêtement est brodé de fleurs de lys en fils d'or reliés par des entrelacs. Elle n'a pas par contre une attitude véritablement féminine, trop droite et martiale pour être véritablement accessible. Elle porte un diadème d'orichalque, d'entrelacs végétaux, avec une fleur de lys au front.

En combat, elle peut invoquer une armure d'un plastron renforcé d'orichalque, en plastron, épaulettes, gantelets, cuissardes descendant jusqu'aux genoux. L'armure est très baroque dans ses gravures, d'entrelacs végétaux et de fleurs de lys. Elle invoque également une lame de pure flammes dorée, ayant à peu près la forme d'une épée de chevalier en croix, de la taille d'une épée bâtarde d'exalté.

- *Indications de jeu* : Pellicia est une guerrière née. Elle est des plus passionnée, peu patiente, et s'emporte facilement. Elle est néanmoins intelligente et sait prendre en compte les avis des autres. C'est sûrement une des meilleures guerrière parmi les élus, seulement dépassés par les plus anciens. Sans être la meilleure des générales, elle sait commander et a gardé en général cette attitude vis-à-vis des autres. Fière et altière, elle ne supporte pas le manque de respect et défie facilement les importuns, finalement peu nombreux. Elle est par contre très spécialisée et se repose sur les autres membres de son cercle pour s'occuper de ce qui lui manque. Elle est par contre très rigide et change difficilement d'avis. Elle est parfois celle qui se détache le plus du groupe, mais se range souvent à l'avis du groupe, qui évite généralement les sujets qui pourraient les mettre en désaccords entre eux. Concernant des caractéristiques, compétences et quintessence, considérez qu'elles sont notées entre 5 et 6, avec les charmes appropriés.

### ***L'Emissaire, divinité de Nexus***

L'Emissaire est une créature humanoïde, grande, de bonne stature, disparaissant derrière des robes blanches, le faisant ressembler à quelque spectre, car il ne semble pas avoir de jambes, même si les pans du vêtement descendent bien plus bas que terre. L'entité porte un masque

fabuleux d'argent, gravé de traits qui créent comme une superposition de cartes, ou des motifs impossibles à appréhender. Le masque laisse place à un nez, une bouche et des yeux entièrement faits d'or brut, parfaitement lisses, mais sans reflets. La capuche et les voiles semblent bien plutôt flotter à partir du masque que recouvrir quelque crâne. Tout son corps est caché, et il ressemble plus à quelque marionnette soutenue par des fils qu'à un corps soutenant sa tenue splendide et immaculée.

- *Indications de jeu* : l'Emissaire est le Dieu de la Cité. Il est la plus importante divinité que les personnages peuvent croiser dans toute la région de Nexus. Pourtant, il n'est que l'ombre de son pouvoir. Son esprit mêle les époques, et c'est pour cette raison que les décrets qui émanent de lui sont si incompréhensibles. Son esprit est tellement tortueux qu'il est impossible à saisir, car tout se perd et se mélange. Pourtant, il est rattaché aux sidéraux en raison de leur mandat divin d'organiseurs de la bureaucratie céleste, et suit en partie leurs demandes. Les solaires, revenus, lui ont apporté plus de cohérence en l'aidant peu à peu à faire la part des choses entre les époques. Pourtant, il doit rester totalement aberrant selon tout schéma classique de pensée. Il reste essentiellement mystérieux, ne faisant entendre sa voix au timbre étrange, éthérée que lorsqu'il promulgue des décrets. Le reste du temps, il écoute. Concernant des caractéristiques, compétences et quintessence, considérez qu'elles sont notées entre 5 et 6, avec les charmes appropriés.

### ***Udelph, le Docteur, demi-esprit***

Udelph est un homme, très petit, mais d'une stature extraordinaire. Il ressemble à un enfant, dotée d'une musculature herculéenne, à l'apparence aussi solide qu'un roc. Un visage très étrange, à la peau argentée par moment suivant son humeur, aux pupilles dorées, au blanc des yeux jaune, le nez et les lèvres couverts de poudre d'or, comme de la peinture. Des cheveux blancs de vieillard, mais sans porter les signes de l'âge sur son visage, à la peau toujours parfaitement lisse de chérubin. Il porte de grandes robes blanches, toujours propres et fraîches. Il est d'un charisme certain malgré son physique d'une certaine manière disgracieux. Il se déplace néanmoins étrangement avec grâce, comme si son corps était très léger.

- *Indications de jeu* : Udelph est le fils de l'Emissaire. En tant que tel, malgré sa nature à demi mortelle, il reste très puissant, mais sa puissance est sa connaissance et sa compréhension immédiate de la situation de Nexus et de ses besoins. Il réagit comme un marchand, un bureaucrate et un homme du peuple tout à la fois. Il est intéressé, ne donne jamais rien pour rien, connaît les méandres des lois, qu'il cherche à discuter avec son père, afin de les rendre plus applicables, et réagit comme un homme qui n'est pas qu'individualiste, mais comprend le bien commun, c'est-à-dire indirectement son propre bien. Il connaît plus les arcanes de l'esprit humain que les secrets des corps humains, mais son expérience est très grande, et il effectue de parfaits diagnostics. Il est âgé de plusieurs siècles, depuis que Nexus a repris de sa gloire et, de ce fait, n'est pas facilement manipulable ou impressionnable. Il est favorable à toute décision qui profiterait à quelque terme que ce soit, à Nexus, et affectionne particulièrement les gens qui s'investissent pour la cité. Concernant des caractéristiques, compétences et quintessence, considérez qu'elles sont notées entre 4 et 5, avec les charmes appropriés.

### ***Gen, lunaire sans caste***

Gen est un étrange personnage. C'est un tout jeune homme à l'interminable chevelure argentée, ramenée en catogan. Beau, mais surtout très noble, il est pourtant étrange, possédant une aura incertaine et mystérieuse. Des yeux argents sur fond blanc aux reflets argentés au regard profond et déstabilisant. Un beau visage doux et régulier, encore juvénile. Calme, réservé, indolent, il semble toujours à demi sommeiller. Il est habillé de façon assez simple,

portant un kimono élégant blanc aux liseris d'argent aux runes tout en pleins et déliés, avec par-dessus une cape assez courte d'un bleu profond. Il ressemble à quelque fils de noble, mais avec pourtant l'assurance d'un chef, et une démarche coulante. Il aime jouer à pianoter sur un grand bâton d'argent de lune, gravé de lunes selon toutes ses phases, comme un calendrier. Mais tout cela passe avant sa préoccupation de quelque chat errant, toujours nouveau, qu'il a entre les bras, à qui il semble accorder toute son attention.

- *Indications de jeu* : Gen est un lunaire, sans caste ni affiliation. Il est apparu un beau jour à Nexus, au milieu des décombres après l'Usurpation, se liant avec les animaux et les gens. Il semble paresseux et adore sommeiller en journée. C'est en effet l'oreille du Concile la nuit et auprès de tous les animaux, dont il est le seul à vraiment s'inquiéter pour eux. Gen n'est pas du tout jeune, il est même très ancien, vieux de plusieurs siècles. Mais il apprécie le confort de la civilisation et les rapports humains, malgré son apparente indifférence. C'est un parfait espion et voleur, mais il n'aime pas tuer ni faire verser le sang. Par contre, ses tours peuvent être cruels. Il aime jouer avec les illusions tout autant de ses capacités physiques, n'hésitant pas à jouer quelque tour d'illusionniste aux mortels. Il est exceptionnellement dextre, agile, futé et doué. Il peut se sortir d'à peu près n'importe quelle situation, ne planifiant jamais rien, allant toujours à l'improvisation. Il n'a pas de totem, mais sa barrière d'anima représente un chat endormi sous un croissant de lune, ce qui laisse présager d'un éventuel totem si il suivait les coutumes des siens. Il n'est aucunement attaché aux lunaires et a toujours échappé aux traques de ses frères, se faisant peu à peu oublier d'eux. Non qu'il ne sache pas se défendre, car il connaît et maîtrise tous les trucs des combats de rues, évitant tout académisme et également maître en esquivé. Simplement, une fois que son amusement a pris fin, il est tout à fait capable de se retirer, jouant de ses extraordinaires capacités de coureur et d'acrobate. Il aime néanmoins par-dessus tout sa liberté et vit aussi libre qu'un chat errant. Gen aime à jouer au petit frère d'Ephistelle, qui l'accepte, ne voyant aucune attitude qui lui nuirait dans cette étrange relation. Concernant des caractéristiques, compétences et quintessence, considérez qu'elles sont notées à 6, avec les charmes appropriés.

### ***Dame Kratz, sidérale des accomplissements***

Une femme splendide, très belle, mais encore dans des normes humaines. Pourtant, c'est moins sa beauté que son aura calme et maîtrisée qui impressionne, lui accordant une présence inhumaine. De type occidental, à l'immense chevelure brune parfaitement lisse, parsemée de grandes mèches métalliques des filaments d'acier. Un visage sans âge, ni jeune, ni marqué par la vieillesse. Un nez pointu et des lèvres fines, lui donnant une autorité aristocratique naturelle. Des yeux aux prunelles qui ressemblent à des pierres précieuses violacées. Un immense couvre chef, comme un sombrero très élaboré, de feutrine bordeaux et de dentelle blanche. Une très lourde robe bordeaux, très ample, mais sans légèreté, piquetée de diamants et reliés par des fils métalliques créant des constellations. Un grand jabot et manches de dentelles sortent de la robe, accompagnant son cou délicat et ses mains de pianiste.

- *Indications de jeu* : Dame Kratz est la conseillère du cercle parfait qui forme l'essentiel du Concile. Elle est calme, raisonnée, sans chaleur, mais sans froideur non plus. Néanmoins, elle est difficilement cernable, incarnant une noblesse qui semble inatteignable. Elle semble toujours réfléchie, et si elle n'est pas inexpressive, elle semble toujours maîtresse d'elle-même. Elle préfère donner son avis en dernier, pour conclure le débat, ou le trancher. Elle reste assez intraitable, mais semble toujours juste et impartiale. Dame Kratz est très ancienne, exaltée peu après l'arrivée au pouvoir de l'Impératrice. Elle a vécu beaucoup de choses et d'expériences l'ayant profondément marquée, et se souvient de nombreuses choses qu'elle ne laissera jamais

recommencer. Elle est dure car la vie l'a ainsi façonnée, mais cherche à toujours former les gens contre l'adversité, quitte à devoir être impitoyable. Elle a vu et prédit l'échec des sang-dragons au pouvoir et a rallié la Faction Or lorsque celle-ci a commencé à se constituer. Dame Kratz est une sorcière accomplie, même si elle n'a pas atteint les arcanes que peuvent atteindre les sidéraux, n'aimant pas recourir à la sorcellerie, préférant faire agir, quitte à accompagner ceux qu'elle protège en définitive. Elle est une maîtresse d'arts martiaux accomplie mais cherche plus à faire progresser les autres via elle-même que recherchant une quelconque puissance personnelle. Elle est toujours dure, mais s'adapte à chaque personnalité et a appris depuis longtemps quelles sont les voies qui peuvent faire avancer les choses et quelles sont celles qui ne le permettent pas. Ses visions sont acérées, tout comme son esprit. Elle est respectée, mais semble toujours rester en retrait par rapport au cercle, n'étant jamais une amie mais une arbitre ou une conseillère. Concernant des caractéristiques, compétences et quintessence, considérez qu'elles sont notées entre 5 et 7, avec les charmes appropriés.

## Partie 2

### *Scène 1*

Les pjs doivent donc partir pour les territoires Marukanis. Il est fort probable qu'ils utiliseront directement la sorcellerie pour atteindre la capitale, Mishaka. Ils devraient connaître au moins vaguement la situation, et savoir que Rhianna, une solaire de l'éclipse, réside dans ces contrées et conseille ce peuple, cherchant par la négociation à gagner toujours plus de temps face à la corruption de la terre qui se développe toujours plus depuis Epines. Elle est fiancée à l'ainé des fils royaux, Temujin.

Ils arrivent donc à la capitale, ayant traversés les immenses étendues de mer de hautes herbes, les collines, montagnes, rivières et lacs qui parsèment les terres des Marukanis.

Mishaka est une ville de ce temps, construite sur les contreforts montagneux de hautes montagnes brumeuses et bleutées. La ville s'est construite autour d'une gigantesque tour de l'ancien temps, qui monte à plus de deux cent mètres de haut, qui devait être une tour de guet, ou plutôt une tour de vision, à étages cylindriques, avec un escalier circulaire extérieur en colimaçon et d'innombrables balcons et fenêtres. Il n'y a aucune brume aux alentours de la ville, car un nexus de vents forts émane de cette tour, qui est un manoir lié à l'air. La cité elle-même est faite de pierre. Les quelques bâtiments de l'Ancien Temps encore debout ressemblent à de formidables entrepôts de pierre taillés d'un bloc. La cité est composée pour l'essentiel de bâtiments de pierres ajustées, à la façon tibétaine (un petit peu comme des igloos de pierre), avec d'innombrables banderoles et fanions attachés à des cordes qui claquent dans le vent. Il y a en plus des tribus entières de Marukanis qui font toujours halte aux bordures de la ville sans murailles, créant un gigantesque caravansérail de tentes et de yourtes, à proximité des enclos où sont gardés les coursiers Marukanis et les troupeaux de bétail. Une population va et vient dans ce qui ressemble plus à un campement ou à une ruche qu'à une véritable ville.

De nombreuses patrouilles vigilantes vont et viennent autour de la cité, dans les pentes douces où une végétation rabougrie laisse place à de grandes étendues rocailleuses. Les Marukanis sont vêtus d'armures de cuir laqué et doublée de soie, avec des chapeaux coniques doublés de fourrure, le type assez asiatique, des cheveux noirs et coiffés en nattes ou queues de cheval, des moustaches fines. Ils portent l'arc et le sabre et montent les magnifiques coursiers Marukanis sans mors ni brides, juste par la voix. Plusieurs ont des faucons pour la chasse et le repérage.

Les pjs devraient donc rencontrer les éclaireurs et être menés auprès de la cour. En effet, ils ne sont sûrement plus vus comme des anathèmes depuis tout ce temps, voire sont familiers de la couronne. On leur informe que la reine, Fassa Mayhiros, est visiblement sur le point de passer la couronne à son aîné, comme le veut la coutume, mais que Temujin Mayhiros est visiblement fort en colère de la disparition de sa fiancée, Rhianna. Visiblement, l'accession au trône de Temujin suscite de nombreuses discussions polémiques, même au sein des patrouilleurs.

### ***Temujin Mayhiros, sang dragon du feu***

Un homme dans la fleur de l'âge, extrêmement charismatique, viril et ombrageux. Les traits splendides, de type mongol, une peau de terre cuite, les yeux bridés d'un noir de charbon au regard impérieux, un nez fin, une longue moustache et bouc, des cheveux nattés noirs avec

des grelots au bout. Il porte une tenue de soie aux broderies de fils de laine rouge, un chapeau mongol de fourrure de tigre et de grandes bottes de cuir. Il porte un daiklave de jade rouge, avec de nombreux pompons de laine rouge à la garde.

- *Indications de jeu* : un homme dur, prêt à prendre ce qui lui revient de droit, et qui a assez patienté. Il aime agir, quitte à réfléchir après. Néanmoins, son charisme de roi lui permet de suivre ses volontés. Il cherche à retrouver un côté guerrier et sauvage que ses ancêtres auraient eu, afin non seulement de suivre une voie qui n'est pas celle de sa mère, mais aussi pour conquérir son royaume et reconquérir sa fiancée, Rhianna. Il est donc passionné et très rebelle dans sa manière d'agir. Concernant des caractéristiques, compétences et quintessence, considérez qu'elles sont notées entre 3 et 4, avec les charmes appropriés.

## *Scène 2*

Arrivés au palais, en ayant traversé tout le campement Marukani, encombré d'enfants jouant et chahutant parmi les chiens, passant près des tas d'ordures laissés par les regroupements de tentes, se faufilant un chemin au milieu des Marukanis occupés à troquer différents biens, ils sont escortés par les gardes royaux, reconnaissables à leurs longues écharpes de soie jaune. La cour n'est pas celle d'une cour impériale, c'est plus le rassemblement des chefs de tribus, de leurs fils aînés, des sages des tribus, et des représentants de la famille Mayhiros, dont quelques uns sont des élus des dragons.

L'intérieur de la tour est garnie de tapisseries représentant des chevaux, des cavaliers Marukanis, souvent dans des scènes mythiques ou magnifiées. La pierre froide est couverte également de tapis de laine bariolés de couleurs vives.

Ils arrivent face aux appartements royaux, au moment où Temujin en sort en grandes enjambées, visiblement en colère, ne daignant même pas saluer ou s'enquérir de la présence des pjs.

Ils sont alors conduits dans la salle du trône, avec un tapis rouge menant jusqu'au double trône de bois et de pierre, recouvert de lourdes fourrures et de draperies de soie. Un des trône est vide, tandis que l'autre est occupé par Fassa Mayhiros, reine des Marukanis. L'ambiance de la salle est visiblement mitigée, on discute beaucoup visiblement la discussion qui vient d'avoir lieu. Toute discussion finit évidemment avec l'arrivée des pjs, qui vu leur niveau et leur âge sont sûrement clairement des seigneurs et de puissants héros, fort respectés.

Fassa semble visiblement fatiguée et visiblement troublée quoique pas surprise par l'arrivée des pjs.

Après les fort courts échanges de politesse selon les rites Marukanis, ils peuvent entrer directement dans le vif du sujet.

Ils peuvent apprendre la disparition de Rhianna, il y a déjà un moment (quelques semaines), et son impact sur Temujin, qui l'a pris extrêmement à cœur (et donc mal). Visiblement, l'attitude guerrière du prince serait également liée à des paroles proférées par Rhianna avant sa disparition, et la disparition de celle-ci le faisant devenir encore plus extrême. Nul ne sait ce qu'est devenue la solaire, et Fassa pensait que les solaires étaient venus pour enquêter sur cette disparition. Ils peuvent apprendre par contre que la région d'Epines est restée tranquille, mais que Rhianna soupçonnait quelque plan en préparation de la part du Seigneur Mort. De plus, plusieurs patrouilles d'éclaireurs Marukanis ont disparu dans les régions les plus au sud, et on craint que quelque menace ne vienne de ces régions. Rhianna était partie plusieurs fois pour enquêter, mais n'a rien dit de très clair quant à ce qu'elle avait découvert. C'est à partir de ce moment qu'elle a commencé à avoir le genre de discours qu'elle a tenu vis-à-vis de

Temujin. Par conséquent, beaucoup de zones d'ombres seraient levées si les pjs pouvaient retrouver la solaire.

### ***Fassa Mayhiros, sang dragon du bois***

C'est une femme qui a dû être une véritable beauté dans sa jeunesse. Néanmoins, même selon les standards des sang dragons, elle est âgée, et l'âge l'a rattrapé. De type mongol, les yeux bridés aux prunelles de bois vernis, la peau comme de l'écorce noueuse aux innombrables rides, un visage plutôt rond, une chevelure châtain très élaborée en boucles ramenées par des peignes de bois travaillés en sculptures de chevaux. Une couronne d'or et des décorations extrêmement élaborées de fils de laine colorés. Elle porte une robe de soie somptueusement brodée, par-dessus une tunique de soie de cavalier, de grandes bottes montantes de cuir cirées. Les couleurs sont vives, mais se marient parfaitement avec les différentes broderies. Elle porte un sceptre de jade vert aux gravures équestres, ainsi que plusieurs bijoux du même matériau.

- *Indications de jeu* : Fassa Mayhiros est une ancienne sang dragon, avisée et sage. Elle est néanmoins fatiguée du poids des années, surtout depuis la disparition de son mari, et sent le poids de la royauté peser sur ses épaules. Elle n'a qu'une volonté qui correspond à son devoir de souveraine. Elle sait qu'elle doit transmettre sa couronne au mieux, et ces temps troublés l'inquiètent. Elle est calme et réfléchie, mais est profondément attachée aux traditions Marukanis, qui ont guidés toute sa vie de souveraine. Concernant des caractéristiques, compétences et quintessence, considérez qu'elles sont notées entre 4 et 5, avec les charmes appropriés.

### ***Scène 3***

Rencontrer Temujin est une idée, mais il faudrait calmer celui-ci et le persuader (rien d'impossible pour des solaires de ce niveau) de parler. Rhianna est revenue transformée de ces explorations et enquêtes dans le sud des territoires Marukanis, allant visiblement jusqu'aux limites des contrées forestières (soit bien au-delà des territoires Marukanis). Elle a semblé être dure envers le prince, lui reprochant son manque de force et de celle de son peuple, contrairement aux exploits de ses ancêtres, mais elle n'a donné aucune raison concernant ses dires. Elle est partie dans la direction des montagnes, pour ce que l'on en sait, et personne n'a été capable de la retrouver. Le prince se montrera néanmoins jaloux, extrême et soupçonneux envers les pjs s'ils n'agissent pas avec la plus grande diplomatie et finesse. Le prince est en effet fier, à la limite de l'orgueil et s'emporte facilement (jouez le comme un enfant gâté et capricieux). Cela pourrait nuire par la suite à leurs relations avec les Marukanis, puisqu'ils s'adressent tout de même au prince héritier et que la passation de pouvoir est pour très bientôt.

Si les pjs lui disent qu'ils ramèneront Rhianna sans choisir très soigneusement leurs paroles, ils risquent que Temujin le prenne très mal, car cela le renvoie à sa faiblesse. D'un autre côté, c'est ce qu'il désire le plus au monde.

### ***Scène 4***

Partir à la recherche de la solaire n'est pas chose simple. De par ses nombreux pactes et liens avec les esprits, toute tentative visant à la retrouver par la simple *invocation d'un élémentaire mineur* ne donne rien. Accéder à la cour spirituelle de la montagne requiert plus de temps et d'efforts, mais donne certains résultats.

En effet, la déesse qui préside à la cour, le seigneur Settut (une déesse massive à la peau de pierre bleutée, à la tête sans cou et toute en pointe comme un pic de pierre, une chevelure de brumes, et une robe de cailloux brillants comme sortis du lit d'une rivière). Elle ne voudra pas

se compromettre vis-à-vis d'une solaire de l'éclipse, mais déclare qu'un sanctuaire secret, au milieu des montagnes et presque inaccessible est devenu une terre morte et sombre (une ombre-terre) il y a peu de temps (moins d'une lune). De plus, les esprits ne sont plus capables de déceler la présence de Rhianna. Il y a de fortes chances qu'un lien existe selon les dieux. Sinon, pister tout simplement la trace de la solaire est un exploit, mais qui n'est pas hors de portée des pjs, Rhianna étant malgré tout plus jeune qu'eux. Evidemment, c'est tout bonnement impossible sans charmes, et ce ne devraient pas être les plus simples. Chercher à contacter Rhianna par la sorcellerie échoue (ce qui arrive lorsqu'une personne est présente dans une contrée qui n'est pas Création, comme une ombre-terre, ou une région touchée par le Kaos).

## **Scène 5**

Les pjs, après leur pistage au milieu de ces monts brumeux, parsemés de forêts de conifères, de passages sur d'étroites corniches et chemin de muletiers longeant des précipices abrupts, de pentes rocailleuses et de pierriers, arrivent à un col, qui donne sur un défilé extrêmement encaissée engloutie dans les brumes, où tous les chemins semblent se perdre parmi les rocailles. Au milieu de ce canyon, les brumes sont beaucoup plus sombres et les vents mugissent comme des cris de douleur déformés avec l'écho. Les pjs peuvent ressentir la présence d'une ombre-terre.

L'accès le plus facile et direct est le vol ou le voyage magique (le sort *chevaucher les vents de la tempête* peut tout à fait être utilisé). Sinon, les pjs arrivent en suivant la piste laissée par Rhianna à une grotte qui crée un labyrinthe naturel descendant, et débouchant dans le défilé. S'ils empruntent cette voie là, ils se sentiront épiés. Ils pourront découvrir un faible némésissaire dans le corps de quelque animal montagnard mort qui les observe et cherche ensuite à rejoindre le manoir. S'il est capturé (son esprit, si c'est son corps qui est juste capturé, il fuira en profitant de ses avantages fantomatiques), il se montrera craintif et couard, particulièrement face à la menace de l'orichalque, révélant que son maître abyssal l'a envoyé pour l'informer de la venue de tout étranger, son maître a pour nom Typhon, et est au service du Seigneur Mort le Masque des Hivers. Il a assisté au rituel (ce n'est pas via un usage de la nécromancie du cercle du vide, bien trop visible) qui a transformé le manoir en manoir abyssal. Il a pour cela utilisé le sang et le pouvoir de la solaire qu'il a capturé et qu'il retient prisonnière (du moins le croit-il). Il ne pourra rien révéler de plus, car il ignore tout des buts de son maître, voire des plans du Masque des Hivers, même s'il pourra en inventer afin de sauver son existence.

## **Scène 6**

Les pjs arrivent sur une corniche humide, longeant les flots tumultueux de rapides et des cascades qui sont présent au fond de la gorge. L'air est saturé d'humidité et la pénombre règne à cause du manque de lumière qui arrive jusqu'au fond du canyon.

L'eau devient de plus en plus sombre, comme de l'encre, et la pierre se couvre de gouttelettes sanglantes, à mesure qu'ils approchent du manoir. Ils arrivent face à un manoir, qui ressemble à un petit palais chinois monté sur un pont enjambant les flots des rapides. La pierre est recouverte d'ossements, créant des pentacles et mandalas compliqués. L'arche au dessus de l'eau noire comporte une rangée d'escaliers qui mènent à la porte, qui devrait être ouverte mais est fermée par une sorte de toile d'araignée ou de piège à rêve indien fait de chaînes noires couvertes de shikis d'ossements (les fenêtres sont barricadées de la même manière) Dès qu'on touche ou effleure les chaînes, l'abyssal en est conscient. Un rituel occulte de haut niveau permet de retirer les enchantements aux shikis.

Une fois passé les barrières, ils peuvent entrer. A moins d'être extraordinairement discrets, ils ne pourront surprendre l'abyssal, qui est par ailleurs immunisé aux attaques surprise grâce à ses propres charmes (conscience). Le manoir ne recèle aucune décoration, si ce n'est les tas de crânes couverts de runes et de glyphes qui parsèment les lieux. Dans la salle principale se trouve Typhon, qui surveille Rhianna et continue toujours à l'interroger sur ce que le Masque des Hivers peut bien ignorer (les précisions concernant les forces lunaires et la relation de Rhianna avec Jaguar Magnifique). La salle est grande, le sol recouvert d'ossements sur plusieurs dizaines de centimètres. Sur l'autel qui crée le noyau-gemme se trouve un crâne humain couvert de runes faits de lamelles d'acier de l'âme l'autel est par ailleurs couvert de giclures de sang frais. Au dessus de cet autel cylindrique se trouve Rhianna, lardée d'entailles et enchaînée à plusieurs mètres du sol par des chaînes couvertes de shikis faits d'os. A moins que les personnages entrent en trombe et chargent, Typhon les accueillera calmement et froidement. Il se montrera insensible à tout appel à la pitié ou à la menace. Il déclarera en avoir terminé avec la solaire et proposera même de la rendre, en échange de la promesse (si possible d'un pacte éclipse) de laisser le petit manoir intact et en sa possession. Sinon, il menacera de tuer la solaire, privant ainsi les solaires de toutes les informations qu'elle possède.

- Si les personnages négocient, il fera ce qui a été dit, leur demandant simplement de se retirer. Il ne voit aucune objection à batailler par la suite en duel (il ne demande pas de ne pas être attaqué dans le pacte par ailleurs) pour tester ses propres capacités de combat face à de tels adversaires. Si les solaires attaquent tous ensemble après la négociation, il disparaîtra en s'enroulant dans sa cape après un ou deux rounds de combat.
- Si les personnages attaquent directement, il invoquera d'un mot de pouvoir un golem d'ossements –fait à partir de tous les ossements présents dans la pièce, qui est déjà prêt et ne nécessite aucun sort ou dépense quelconque de quintessence-, et bondira pour tuer la solaire, puis disparaîtra un ou deux rounds plus tard en s'enroulant dans sa cape.

### ***Typhon, abyssal du jour***

Un homme superbe, et pourtant sombre, déstabilisant. Elancé, de type occidental, il a la peau d'une pâleur mortuaire, aussi blanche que la neige. Une longue chevelure blanche, comme celle d'un vieillard, étrange, dans un visage beau, noble et sérieux. Des yeux noirs comme des puits, aux cernes noires de suie. Il porte un immense manteau noir, fermé, comme une robe, ne masquant pas des plaques énormes de métal, en épaulettes et plastron qu'il porte en dessous. Dans le dos, enroulé dans une cape également noire, une lame énorme, de la taille d'une épée à deux mains (un daiklave d'acier de l'âme, en longue lame à la chinoise, à garde en deux crochets). Il ressemble plus à un spectre en manteau noir avec sa peau d'une pâleur presque luisante. Il a en plus une démarche clame, presque lente, calculée. Une aura glacée, faisant froid dans le dos, calme, sous contrôle.

Pourtant, lorsqu'il agit, c'est avec la vitesse d'un serpent, le pardessus flottant autour de lui comme des ailes noires, révélant son kimono noir, avec des épaulettes colossales de spirales d'acier de l'âme, et un plastron énorme du même métal gravé de crânes au milieu de spirales.

- *Indications de jeu* : calme, froid, maîtrisé, calculateur, c'est un parfait espion et assassin. Agissant avec discernement, il ne laisse rien au hasard. A peine plus âgé que les personnages, il est extrêmement discret, c'est un bon guerrier, qui connaît les duels, les champs de bataille, et les assassinats. Il est un redoutable négociateur, pesant toujours ses menaces, expliquant froidement la situation à ses interlocuteurs. Il est pourtant réservé et peu bavard. Il est froid, sans pitié, et fait passer toutes les questions

d'honneur après ses objectifs, visant toujours les points faibles, sans arrière pensée. Typhon est froid, ne voyant les solaires que comme des ennemis si ceux-ci se dressent en travers de sa route, ce qui est probablement le cas et l'a peut être même déjà été pour le groupe de pjs. Concernant des caractéristiques, compétences et quintessence, considérez qu'elles sont notées entre 5 et 6, avec les charmes appropriés.

## **Scène 7**

Les solaires devraient pouvoir sauver Rhianna. Celle-ci se montrera reconnaissante, bien que visiblement blessée dans son amour-propre. Elle se montrera néanmoins suspicieuse quant aux raisons de la venue des pjs et cherchera à savoir ce qu'ils savent d'elle. En effet, elle est assez sûre que les personnages ne vont guère apprécier ses dires si elle révèle véritablement sa pensée. Elle ne cherchera pas à mentir, préférant les semi-vérités. Elle dira avoir quitté Temujin pour éviter d'avoir à se marier avec un être pareil (ce qui est l'entière vérité) mais cherchera à éviter de révéler qu'elle est amoureuse. Elle dira avoir vu des villages aux frontières de la forêt vierge massacrés, mais qu'aussi des sbires du Masque des Hivers jouaient les charognards, relevant les corps et profitant de la mort ambiante pour accomplir de sombres rituels (toutefois, les pjs devraient être assez malins pour deviner qu'il y a autre chose derrière ces attaques, et que si le Seigneur Mort voulait vraiment ces terres et des zombies, il aurait attaqué avec ses forces depuis longtemps). Elle s'est faite capturer par Typhon et interrogé par lui (ce qui devrait faire complètement comprendre aux pjs que le Masque n'est pas derrière ces attaques).

A moins d'y être forcée, elle ne dira pas qu'elle a trouvé des hommes-bêtes mi loups mi chèvres hantant les bordures forestières, et que Jaguar Magnifique l'a trouvé et qu'elle cherche à se rallier aux lunaires. Pour cela, elle tente de changer la mentalité Marukani en poussant le futur roi à devenir plus guerrier et à rendre son peuple plus fort. Elle s'est réfugiée ici afin d'attendre le retour de Jaguar Magnifique pour partir avec lui vers les forêts vierges. Elle utilisera sans scrupule ses charmes de présence, social ou représentation dans la discussion, tant qu'elle a de la quintessence interne (plus beaucoup depuis qu'elle a été capturée, car pour établir son rituel, Typhon lui a volé beaucoup de quintessence, ainsi que du sang). Sa réaction et ses actes futurs dépendent de la manière qu'emploieront les personnages. Toutefois, ils ont assez peu d'alliés pour la laisser tomber ou ne pas chercher à la convaincre de revenir en partie sur sa décision. Par contre, elle est blessée et demandera à ne pas accompagner les personnages dans la suite de leur périple. De plus, si elle apprend leur combat contre Jaguar Magnifique, elle n'aura guère envie de suivre ceux-ci, puisqu'ils ont affronté et blessé son amour.

Concernant le manoir, celui-ci est du niveau le plus faible (il devrait y avoir anguille sous roche pour que Typhon tienne à ce lieu, mais ils ne trouvent rien, en dehors des crânes et des composantes utilisées pour le rituel). Le rituel qui a fait basculer le lieu n'a pas été fait totalement dans les règles, au sens où le lieu n'est pas une ombre-terre complètement, mais en passe de le devenir. Rhianna, par sa souffrance, ainsi que tous les crânes servent à créer cette ombre terre, mais si les composantes sont détruites de la manière occulte appropriée, le manoir sera libéré et sa quintessence reviendra lentement à son état normal. Cela pourrait par ailleurs fortement intéresser les solaires qui cherchent toujours à se débarrasser des ombres-terres.

### **Rhianna, solaire de l'éclipse**

Une jeune femme magnifique, d'une beauté surhumaine, à l'air rusé et aventureux. Elle ressemble néanmoins plus à une reine qu'à une simple éclairieuse. De type mongol, la peau

brune, les yeux noirs bridés au regard envoûtant, une somptueuse tresse de cheveux noirs descendant presque jusqu'aux pieds. Un visage rond et d'une exquise délicatesse, un léger sourire de ses lèvres pulpeuses. Elle porte une tunique de laine colorée de couleurs chatoyantes, de motifs géométriques imbriqués, des bottes de cuir montantes de cavalier, et une immense écharpe de soie enserre son cou délicat et cherche à cacher le superbe collier d'énormes billes d'orichalque qu'elle porte. Une grande cape de laine recouvre l'énorme fourreau de cuir qu'elle porte au niveau du bassin, à l'arrière. Une lame énorme, de la taille d'une épée à deux mains, recouverte à la garde et poignée de laine (un daiklave d'orichalque en grand sabre) y est ainsi rangée. Elle possède également une alliance d'argent de lune au doigt. Elle est toujours proche d'un étalon noir d'une noblesse exceptionnelle et d'une fierté égale à celle du port de sa maîtresse. L'étalon a simplement une couverture aux pendants d'or, sans étriers ni mors, à la mode des Marukanis.

- *Indications de jeu* : Rhianna est une aventurière, aimant les grands espaces, une vie d'aventures, sans rechercher pour autant le danger. A peine plus jeune que les personnages, elle est déjà expérimentée. Cavalière émérite, sûrement parmi les meilleurs chez les solaires, elle est également une fine lame et craint peu d'adversaires, si ce n'est une embuscade d'une puissante Chasse sauvage ou de guerriers célestes expérimentés. Néanmoins, elle est très perceptive, repérant tout de son regard d'aigle, mais également habituée dans le domaine de la négociation. Intuitive, elle est parfois tête brûlée, et n'hésite pas à tester ses interlocuteurs. Pourtant, son charme, sa beauté et sa grâce sont ensorcelants, ce qu'elle utilise sans vergogne. Elle ne s'est pas liée à un solaire, mais est retombée profondément amoureuse de son amour d'antan, Jaguar Magnifique. Les solaires qui s'interposeront face à elle seront par contre ses ennemis, et elle n'hésitera pas à utiliser de tous ses talents, quitte à jouer à la mante religieuse. Elle a quitté son fiancé Marukani, Temujin Mayhiros, pour préférer l'amour et, ce qu'elle pense être la véritable liberté, en suivant la voie des lunaires. Concernant des caractéristiques, compétences et quintessence, considérez qu'elles sont notées à 5, avec les charmes appropriés.

## **Partie 3**

### ***Scène 1***

Les pjs devraient désormais savoir que quelque chose d'important se trame du côté de la forêt vierge et que les lunaires sont impliqués. Ils devraient vouloir aller y voir.

Soit ils partent d'eux même, soit ils attendent l'arrivée de Jaguar Magnifique.

S'ils attendent de rencontrer le lunaire, celui-ci viendra, de façon parfaitement discrète (peu de chances de se rendre compte de sa présence, à part via des rituels occultes de haut niveau). En voyant Rhianna aux mains des solaires, il hésitera, puis partira, sentant que sa mission d'information au près de Ma ha Suchi presse de plus en plus. Les pjs attendront vraisemblablement en vain.

Si par miracle ils sont assez imaginatifs pour se rendre compte de la présence du lunaire (ceci ne devrait pas arriver juste grâce à un très bon jet de dé en conscience), la discussion serait alors tendue et risquée, mais pas impossible. Il déclarerait alors vouloir emporter avec lui Rhianna et revenir auprès de son maître (cette phrase devrait faire frémir les solaires qui ont dû avoir compris la puissance de Jaguar Magnifique) et le nom de Ma Ha Suchi pourrait alors être évoqué. S'ils se montrent compréhensifs, diplomates et en même temps fiers, ou tout simplement chercher à protéger Rhianna, ils pourraient être menés vers Ma Ha Suchi par Jaguar Magnifique.

### ***Scène 2***

Si, plus vraisemblablement, ils partent vers le sud et la forêt, ils atteindront assez rapidement la lisière de la jungle.

Comme l'a indiqué Rhianna, les villages de bucherons et de chasseurs (de grandes maisons de bois, avec des toits de tuiles, un mur d'enceinte de pieux de bois avec un fossé) sont en effet rasés, et la plupart du temps les corps absent, sans compter les nombreuses traces de nécromancie (souvent pour de l'espionnage magique) et de rituels sombres et morbides – pentacles de sang, tas d'ossements parfaitement polis, crânes couverts de runes...-.

Il y a aussi des traces, de poils de fourrure argentée, des esquilles minuscules d'argent fichées dans les os, traces étranges de sabots ovins de taille inimaginable (cela donnerait une créature de la taille d'un palefroi, voire plus grand encore), des os broyés par de puissantes mâchoires... Comme souvent, les créatures ont fait visiblement quelques prisonniers au vu des traces humaines.

### ***Scène 3***

Suivre les traces des hommes bêtes est difficile, mais les pjs ont pisté des choses bien plus difficiles durant leur existence (de plus, les hommes-bêtes n'ont pas de charmes malgré leurs compétences de chasseurs et leurs corps renfermant la puissance des animaux). Les traces remontent déjà il y a plusieurs lunes, mais les pistes convergent après plusieurs heures de pistage, ce qui laisse supposer plusieurs raids lors d'une même nuit par de nombreuses créatures (un groupe laisse supposer plusieurs dizaines d'hommes bêtes, et plusieurs centaines de créatures en tout lors de la vague). Elles se sont rassemblées ou séparées au même point, une immense clairière de la taille d'un stade, au milieu de la jungle avec en son centre un

gigantesque totem de la taille d'un mât de navire, entièrement fait d'argent gravé d'animaux et de glyphes chamaniques, finissant par un croissant de pur argent de lune luisant légèrement (si un occultisme examine et comprend l'utilité du totem, il peut se rendre compte qu'il s'agit d'un édifice possédant quelque alarme magique résonnant face à toute venue intrusive, et que la magie s'est activée lors de leur arrivée).

Toutes les traces de la meute convergent plus profond vers la forêt vierge, à grande enjambées semble t'il pour les pisteurs.

#### **Scène 4**

A partir de là, les heures deviennent des jours à travers la semi obscurité de la jungle (il est inutile de trop la décrire, ou juste pour ré indiquer aux pjs à quel point ils sont puissants maintenant, aucun des dangers classiques et mortel pour un humain ne peut représenter quelque menace peur eux).

- Penser à se renseigner du côté de la cité de Jades est inutile, elle a été rasée lorsque Ma Ha Suchi est revenu dans son manoir. Il n'en reste que des ruines et la jungle a repris ses droits, mais le manoir en lui-même a été restauré et scintille de glyphes d'argent, comme si on l'avait tatoué à la manière des lunaires. La cité est vide ou pourrait servir d'avant poste suivant les mouvements des pjs.

Ils commencent après avoir passé le totem à être suivis par une entité discrète (de quelques jours à quelques heures suivant la vitesse de déplacement du groupe et leurs capacités).

Visiblement leur poursuivante cherche à rester cachée, mais désire également les approcher (par exemple s'ils dorment ou s'arrête, ce qui est imaginable car tous les pjs n'ont surement pas toutes les capacités de pistage, d'endurance et de résistance qu'ont probablement les meneurs de la traque).

Ils sont suivis par Saadia, qui cherche à les espionner pour le compte des lunaires qui arrivent à la demande de Ma Ha Suchi dans le manoir de ce dernier. La vaincre, la capturer et l'interroger devrait largement être dans les cordes des pjs. Elle expliquera alors qu'elle garde les alentours à la demande de Ma Ha Suchi, qui a lancé un appel à tous les lunaires qu'il a formé, sauvé, qui lui doivent une dette, ou qui désirent le rejoindre. Comme ils arrivent un à un, on lui a demandé de surveiller les environs en attendant.

#### **Saadia, lunaire de la lune changeante (totem le quetzal)**

Saadia est une toute jeune fille, à peine plus âgée qu'une adolescente, d'une beauté à couper le souffle. Elle possède un corps de rêve aux courbes hypnotiques de femme plantureuse, malgré son corps svelte et souple plus enfantin. Un visage en amande aux traits adoucis en arrondis, d'immenses yeux turquoises à la pupille argentée, une bouche sensuelle au sourire enjôleur. Une longue parure de plumes qui recouvre tellement sa chevelure qu'on ne sait même pas si elle n'a pas une chevelure de plume d'un vert émeraude. Son corps ne semble recouvert que d'un simple poncho turquoise aux frises géométriques blanches, en plus des tatouages d'argent de lune faits d'écailles assemblées comme une mosaïque. Elle porte un arc assez fantastique d'argent de lune, en deux immenses croissants de lune garnis de lames d'émeraude comme une crête de plumes. En bandoulière, un simple carquois de cuir emplumé avec des flèches empennées de turquoise. Elle a des poses des plus suggestives, plus lascives que sensuelles.

En forme de combat, son corps se couvre de plumes émeraudes, ne laissant que son visage de visible. Ses bras sont presque des ailes, et des plumes interminablement longues partent de ses talons.

- *Indications de jeu* : Saadia est une élue relativement jeune, n'ayant qu'une dizaine d'années de plus que les personnages. Elle aime beaucoup jouer et séduire, que ce soit

avec ses proies ou ses amis et alliés. Très adepte des plaisirs des sens, elle n'est pas non plus une obsédée sexuelle, même si elle connaît toutes les astuces des courtisans faés qu'elle aime tromper à leurs propres jeux. Elle peut passer autant de temps dans les bras d'un amant qu'à sentir le parfum d'une fleur. Elle se plaît à toujours surprendre et montrer qu'elle maîtrise la situation, même si ce n'est pas toujours le cas. Elle est douée dans le maniement de l'arc et de la discrétion, même si ses capacités restent celle d'une élue céleste et non pas solaire. Elle doit clairement être désavantagée par rapport aux joueurs, particulièrement face à un groupe d'individu plus nombreux et ayant une puissance individuelle supérieure à elle. Elle est néanmoins capable de pouvoir retourner la situation, et pourra devenir leur guide en échange de sa défaite. Concernant des caractéristiques, compétences et quintessence, considérez qu'elles sont notées entre 4 et 6, avec les charmes appropriés.

### *Scène 5*

La continuité du voyage se passe sans encombre. Le voyage est plus ou moins long, mais Saadia fait tout pour être agréable, presque câline, particulièrement si un des membres du groupe est séduisant (fort probable, si ce n'est la totalité du groupe) et cherchera à leur tirer des informations et le récit de leurs aventures. Coucher avec celui qui accepte ses avances ne lui pose aucuns soucis, elle est de plus une amante expérimentée, sans compter qu'une union avec un si puissant personnage ne va absolument pas à l'encontre des préceptes lunaires selon elle. Par contre, elle ne tombera normalement pas amoureuse, ayant réussi à garder la tête froide même contre des séducteurs faeriques.

### *Scène 6*

Ils arrivent dans une région hantée par des groupes d'éclaireurs hommes-bêtes. Ceux-ci sont des plus agiles malgré leur taille de 2 mètres chacun, ayant des pattes arquées à l'envers souvent de chèvre, une fourrure grise argentée avec parfois une queue de loup, une carrure assez voutée mais de puissantes épaules et un torse en « V », une tête d'ovine ou de loup cornu aux dents tranchantes. Leurs mains griffues tiennent des lances d'argent aux lames gravées de runes et de glyphes chamaniques.

Saadia prend sa forme de combat, et montre clairement son arc d'argent de lune. Toutes les créatures reculent devant elle, baissant la tête en signe de respect.

### *Scène 7*

Ils atteignent alors la cité de Ma Ha Suchi. Celle-ci est une gigantesque cité de style aztèque, de marbre blanc veiné d'argent. Elle est essentiellement en ruine, n'ayant été réoccupée par le lunaire que depuis très récemment. Les murs sont taillés en des blocs titanesques, en partie recouverts de végétation, et montent à une cinquantaine de mètres de haut (ce n'était pas du tout une cité guerrière à l'Ancien Temps, les murs ne sont donc pas gigantesques selon les standards de l'époque). Les portes n'existent plus, mais sur les murs comme autour des portes, les hommes-bêtes veillent, se réunissant en groupes, aux aguets comme des loups. Ils semblent être des milliers affectés simplement à la surveillance.

Les bâtiments de la cité servent de tanières aux hommes-bêtes. Visiblement, toute la cité grouille de ces créatures, comme une ruche (il y en a des centaines de milliers). De plus, il y a une hiérarchie stricte, basée sur la force des mâles dominants, mais en même temps une grande solidarité entre les membres des différentes meutes. Dans d'autres quartiers, si les pjs

peuvent le voir, il y a également des groupes d'hommes bêtes, plus ou moins nombreux, mais jamais aussi importants que la meute de Ma Ha Suchi. De très nombreux totems lunaires sont visibles, et de nombreux croissants d'argent ont été repeints, retrouvés et sont arborés fièrement, comme des blasons ou insignes religieux. La cité reste labyrinthique, avec de nombreux escaliers, des ruelles qui se croisent et s'entrecroisent et l'on pourrait facilement s'y perdre.

Au centre se dresse une monumentale ziggourat entièrement couverte d'argent et luisante. Au sommet, un temple majestueux luit faiblement, garni d'innombrables symboles d'argent de lune formant une étrange mandala du métal magique lunaire. Des gardes lupins et ovins sont présents, visiblement des chamanes, portant de nombreuses amulettes d'argent accrochées aux tresses de leur toison véritablement argentée. Ils portent de grands bâtons avec un croissant au bout. Tous semblent plongés dans une transe méditative, mais semblent parfaitement aux aguets.

### *Scène 8*

Les pjs sont menés à l'intérieur du temple. Ils passent dans un couloir aux bas reliefs étranges et mystiques, et arrivent dans une gigantesque salle en croissant, de la taille de la moitié d'un stade. Au sol, une immense mosaïque blanche, grise, argentée et bleutée représentant des scènes antiques ou mythologique. Au fond de la salle, une immense statue de Luna, sous la forme d'une jeune prêtresse, d'une dizaine de mètres de haut, entièrement faite d'argent, et aux yeux d'argent de lune qui semblent vivants.

Il y a toute une cour spirituelle fort nombreuse d'esprits forestiers, de la chasse et d'animaux totems. Pourtant, le fond de la pièce est réservé aux élus de Luna. Environ une quinzaine ou vingtaine de lunaires sont présents. Les plus importants sont Crinière Glorieuse, Tezka, Rune de Rancune, Saurienne, Undine, et éventuellement Jaguar Magnifique (peut être accompagné de Rhianna) suivant le temps que les pjs ont mis pour venir jusqu'au domaine. Monté sur l'autel qui fait face à la statue de la déesse, comme sur un trône, se tient Ma Ha Suchi en personne.

Toute la pièce est plongée dans un silence religieux, et on sent toute la puissance des élus résonner en ces lieux, même si les auras sont calmes et tout sauf écrasante, mais bien maîtrisée. Une certaine tension se fait sentir, comme un terrible danger d'un prédateur qui ouvrirait un œil, alors que les solaires entrent et que Ma Ha Suchi les regarde droit dans les yeux.

Saadia s'incline face à l'assemblée de ceux qui sont en grande partie ses aînés et prend place parmi ses frères, laissant les solaires seuls, la cible de tous les regards et surtout celui du maître des lieux.

L'entrevue doit clairement se faire sur des charbons ardents, mais reste pourtant sans véritable danger. Ma Ha Suchi les voit en effet comme des enfants et se montrera assez patient. Il attend par contre qu'ils lui montrent un minimum de respect étant donné son âge et son rang. Concernant la discussion, il demandera ce que les pjs comptent faire vis à vis de ce monde. Gare à eux s'ils n'ont pas de certitudes ou s'ils semblent indifférents concernant le sort de Création. Les morts, les abyssaux et les Seigneurs Morts semblent par contre bien moins préoccuper le lunaire que le kaos aux portes de Création. L'Empire, dénué de l'Impératrice, est pour lui juste un adversaire de plus, sans honneur et maléfique, comparable au kaos, mais de moindre envergure (en cela il se fourvoie à demi, même s'il soupçonne que els Seigneurs Morts sont issus de l'Ancien Temps, sans pour autant connaître la vérité). Il méprise profondément les sang-dragons pour toutes leurs fautes commises, mais si les solaires parlent

des sidéraux, ils le mettront alors véritablement dans une rage terrible, car il considère qu'ils sont des traîtres face à ce monde.

Concernant les éventuelles questions des pjs, il répondra simplement qu'il déferlera sur ce monde, prendra et bénira les meilleurs, afin de dresser les plus forts (les survivants) contre les menaces de ce monde.

S'il apprend ce que sont véritablement les Seigneurs Morts, il tonnera qu'ils sont les erreurs des solaires du passé hantant encore ce monde. Il considérera alors qu'il lui faut d'autant plus vite revenir.

Il ne dira rien concernant une éventuelle alliance ou une position par rapport aux solaires, attendant en effet qu'ils le rejoignent. S'ils ne le font pas, il décidera qu'ils ont simplement besoin d'une bonne leçon et décidera de les vaincre d'abord, surtout s'ils se placent en défenseurs de la civilisation.

Une des pires erreurs à commettre est de critiquer le mode de vie des lunaires. Ma Ha Suchi n'entrera pas en colère, mais d'une voix clame, douce et pleine de sous entendus déclarera qu'il fera réparer l'insulte sur le champ de bataille, mettant fin à toute discussion et les renvoyant vers leurs contrées. Il se montrera par la suite impitoyable vis-à-vis des solaires, qu'il considère comme les représentants de leur retour.

Les pjs doivent donc comprendre plusieurs choses suite à l'entretien :

- Ma Ha Suchi ne les considère pas comme des ennemis, mais cherche à se rendre compte lui-même de leur positionnement.
- Il attaquera ce monde, et la seule façon de le faire changer d'avis est de le repousser ou le vaincre. De plus, ils n'ont pas beaucoup de temps, car il a rassemblé l'essentiel de ceux qui le suivraient.
- Il sous-estime énormément les Morts et leur plus grande force : se relever toujours plus fort après chaque conflit et bataille. Cela vient du fait qu'il ne connaît plus Création et ignore encore ces changements, pourtant majeurs.

Il reste aux pjs à repartir le plus rapidement possible vers les Terres Charognardes pour avertir la Confédération des Rivières du(es) danger(s) qui la menace.

*Et si ?*

Et si finalement les pjs décidaient que Ma Ha Suchi avait raison ? Ils peuvent tout à fait le rejoindre, mais il est peu probable qu'il n'essaient tout de même pas d'avertir leurs mentors, amis, frères d'armes de la situation. Si cela devait arriver, les solaires du Concile les considéreront alors comme de futurs adversaires, mais essaieront évidemment de leur faire changer d'avis. Lookshy le prendra en revanche très mal, les considérant alors comme des anathèmes à abattre et cela brisera toute confiance envers la Faction Or. Lookshy se séparera de la Confédération des Rivières, n'estimant alors survivre qu'en se repliant derrière ses remparts face à tant d'ennemis et ne désirant pas perdre de ses forces pour sauver des régions aux mains des solaires. Quand à la Faction Or, ils chercheront tout simplement à les arrêter en dépêchant assez de force pour les capturer, et pouvant compter finalement sur l'aide des solaires du Concile

### ***Crinière Glorieuse, lunaire de la lune changeante (totem le lion)***

Une créature qui un mélange glorieux, presque divin, d'un homme et d'un lion blanc. Il émane de lui un charisme de commandant extraordinaire, un noblesse et une force extraordinaire. Il a une tête de lion, à la crinière blanche flamboyante, les yeux de prédateurs argentés au regard intimidant. Un torse puissant, taillé comme un athlète, couvert de fourrure, les muscles nettement dessinés, que ce soit au niveau des pectoraux ou des abdominaux. Des

jambes velues, arquées en arrière, en pattes de lions. Une queue au panache blanc part du bassin. Les muscles presque secs, roulant sous la peau, sont décorés de motifs imbriqués d'argent de lune.

Il est habillé d'une toge à la romaine faite de peaux de félins, finissant par un long pagne terminé en tête de lion. Des épaulettes en immenses masques africains d'ivoire et d'ébène, enchantés, des parures en différents bracelets aux bras et aux jambes. Il porte un grand daiklave d'argent de lune en forme de goutte pointue et acérée.

- *Indications de jeu* : Crinière Glorieuse est un chef formidable, un véritable Alexandre au sein de Création. Il est âgé de plusieurs siècles et a passé l'essentiel de son temps à commander ses troupes et les lunaires plus jeunes contre les bandes faériques, souvent très nombreuses aux bordures de Création. Il est juste, intelligent, mais reste fier de ses victoires, sans pour autant être orgueilleux. Il est bien plus un meneur et un stratège qu'un pur guerrier, mais surpasse beaucoup de ses frères par sa très longue expérience, ne se pliant qu'à ceux du Premier Age et aux guerriers de la pleine lune de son âge en terme de combat en duel. Il mène ses troupes d'une main de fer et n'accepte pas la désobéissance, graine de tout chaos. Il est rigide, droit, et n'accepte pas la faiblesse, encore qu'il est bien assez sage et fin psychologue pour déceler la force ailleurs que dans la puissance brute. Néanmoins, il estime, et avec raison, que seul un moral d'acier, ainsi qu'un entraînement rigoureux du corps et de l'esprit sont valables, et les êtres civilisés n'ont ni l'un ni l'autre. Les épreuves sont le lot de ceux qui vivent sur Création, et ceux qui ne les affrontent pas sont des lâches méprisables et indignes de toute considération. Concernant des caractéristiques, compétences et quintessence, considérez qu'elles sont notées entre 5 et 7 (sans les augmentations de la forme de combat), avec les charmes appropriés.

### **Tezka, lunaire sans lune (totem l'anaconda)**

Un véritable ogre, une formidable masse de chair et de graisse. Il émane de lui un air pourtant dangereux et vorace. Il a une corpulence monumentale, faisant près de trois mètres de haut et deux de large. Pratiquement nu, hormis un cache sexe fait de peau d'énormes serpents. Un visage et un corps gras, lisse, sans aucune pilosité. Un visage rond, aux yeux fins et étroits, aux prunelles comme celles d'un serpent. Une couronne de plumes tenue par un bandeau d'argent de lune au motif d'un serpent se mordant la queue. Tout son corps est couvert de piercings d'anneaux d'obsidienne, mais aussi d'éclaboussures d'argent de lune, qui créent des motifs si on relit les gouttes les unes aux autres. Il porte enfin d'énormes bracelets d'argent de lune, de gueules de serpent. Il a pourtant une assurance et une puissance sensible.

En forme de combat, tout le bas de son corps devient celui d'un énorme serpent, ses bras s'allongent ainsi que son cou, finissant par une tête aplatie d'anaconda.

- *Indications de jeu* : Tezka est un lunaire étrange, aux nombreuses facettes. Son caractère et nombre de ses talents le poussent à la solitude, poussant loin sa maîtrise des arts martiaux et de la création, seul sous le regard de Luna. Il cherche les sanctuaires où travailler ou à protéger, puis ceux qui seront capables de le faire. Néanmoins, il cherche à rester très humain, se défiant du Kaos et de la voie qui pousse à une animalité extrême, refoulant toute sagesse. Il cherche à se rattacher ainsi aux hommes, les regroupant en tribus puissantes, organisées et bien équipées, portant des armes enchantées selon la magie lunaire. Il est d'ailleurs maître en second cercle de sorcellerie et est un occultiste parfaitement accompli. Cette étincelle d'humanité est étrange, car il est changeant, pouvant devenir vorace dans ses appétits charnels, avant de revenir à plus de maîtrise. Toutefois, c'est un lunaire déjà ancien, qui a eu de nombreux élèves qu'il a marqué selon les rites ancestraux permettant de ne pas succomber aux Kaos. Il est ainsi intransigeant et peut se montrer dangereux. Sa

sagesse n'est pas du tout dénuée de force, et s'il n'est pas le plus puissant, il cherche à combattre toute faiblesse. Concernant des caractéristiques, compétences et quintessence, considérez qu'elles sont notées entre 5 et 7 (sans les augmentations de la forme de combat), avec les charmes appropriés.

### ***Rune de Rancune, lunaire sans lune (totem l'éléphant)***

Un colosse de muscles, faisant un peu plus de trois mètres de haut. Une peau de cuir rugueux et sombre, avec des muscles tendus comme des câbles en dessous. Une tête énorme, pratiquement sans cou, d'éléphant, aux immenses oreilles, à la longue trompe et aux puissantes défenses. Un corps herculéen, avec des bras et des jambes comme des troncs, des mains comme des batoirs. Il est complètement nu, ne portant de façon virile que ses tatouages d'animaux, dessinés à la façon aborigène. Il porte un immense casque et manie une fantastique masse d'arme, tous deux d'argent de lune, qui ressemblent à du silex taillé et luisant, avec des runes sèches, créant une impression puissante et primitive. Une aura qui pourtant n'est pas du tout celle d'un prédateur en furie, bien plus d'un juge impartial, mettant mal à l'aise.

- *Indications de jeu* : Rune de Rancune est un chasseur de toute corruption. Il est une sorte d'inquisiteur, et le Kaos est son plus grand ennemi. Il est de son devoir de le connaître sous toute ses formes, surtout les plus subtiles, et de le combattre ou de le guérir (souvent par la manière forte). Il est absolument rigide et borné et pourrait apparaître dénué de toute passion, si ce n'était son côté fanatique. Il ne prend jamais de repos et méprise ceux qui ne sont pas en permanence sur le qui vive, ceux qui se laissent aller à leurs penchants. Même parmi ses frères, il n'est pas toujours vu sous un œil agréable, car s'il n'est certainement pas le plus puissant des guerriers, il sait déceler la corruption et sait appeler du renfort quand il en a besoin. Les lunaires sans caste sont pour lui une hérésie et une barbarie innommable. Il n'est absolument pas du tout sympathique et ne cherchera jamais à l'être, de la même manière qu'un inquisiteur. C'est un mage du premier cercle accompli, un érudit formidable concernant le Kaos et ses marques, et un guerrier puissant, destructeur, méticuleux et impitoyable. Concernant des caractéristiques, compétences et quintessence, considérez qu'elles sont notées entre 5 et 6 (sans les augmentations de la forme de combat), avec les charmes appropriés.

### ***Saurienne, lunaire pleine lune (totem le crocodile)***

Une femme à l'air puissante et dangereuse. On ne peut pas la qualifier de belle, à cause d'une musculature nettement développée et découpée, et de traits plutôt grossiers, sans finesse. Un visage dur, la peau bronzée, des cheveux noirs en nattes ou dreadlocks, mais devenant comme des écailles. Des yeux d'ambre, qui pourraient être magnifique, mais à l'éclat bien trop dangereux et perçants, et à la pupille fendue et noire. Elle est presque nue, portant de nombreuses parures d'ivoire, de perles et de billes de bois, avec un grand pagne descendant comme une jupe fait de peau de crocodile. Elle porte des grands bracelets comme faits de grosse corde d'argent de lune, ainsi que deux kukris de la taille d'épée-haches massives, faits d'argent de lune, aux lignes simples et fluides. Elle est toujours en retrait, observant en silence toute la scène face à elle.

En forme de combat, elle devient plus robuste, son corps se couvre d'écailles, avec une tête de crocodile, les pattes griffues, une longue queue écailleuse fouettant l'air.

- *Indications de jeu* : Saurienne est une guerrière dangereuse, qui arrive à sublimer les tactiques de chasse de son totem. Elle sait se fondre dans son environnement, puis bondir et déchirer, sans crier gare. Son honneur est dans sa victoire et dans le résultat final, pas selon la manière. Agée de plusieurs siècles, elle est redoutable dans ses

embuscades, aimant aller et venir en solitaire, se créer un territoire, puis en changer lorsqu'elle estime qu'il est temps de le faire. Elle reste très introvertie, n'ayant que très peu de contacts humains, même avec ses frères. Elle n'hésite pas non plus à aller sauver d'autres qu'elle ou à surgir, sans crier gare, faisant basculer souvent la situation dès son arrivée, étant donnée sa puissance. Elle possède d'innombrables charmes et combos de furtivité, athlétisme, combat et résistance, et préfère donc les caractéristiques physiques, qui sont très équilibrées, tout en jouant beaucoup de son astuce pour répondre rapidement à toute situation. Tout ce qui ne lui sert pas à vaincre lui apparaît sans intérêt. La beauté et l'esthétique n'ont donc aucune estime à ses yeux. Par contre, elle ne voit aucun intérêt à aller chercher quelque chose de faible ou ne présentant pas de danger. C'est donc une guerrière froide, efficace et presque méthodique. Concernant des caractéristiques, compétences et quintessence, considérez qu'elles sont notées entre 5 et 7 (sans les augmentations de la forme de combat), avec les charmes appropriés.

### **Undine, lunaire de la lune changeante (totem la loutre)**

Une femme belle et séduisante, aux allures de mannequin, sans excéder les normes humaines. Un corps souple et svelte, fin et gracieux, au port de princesse. Un visage sans âge, aux oreilles petites, poilues et rondes. Un fin duvet brun recouvre complètement son corps. Un visage pointu, un nez retroussé au bout noir et luisant, des marques en traits fins sur les joues, une chevelure brune coupée court. Elle porte une tunique de cuir moulante, aux franges à l'indienne, dans les tons sombres. Le vêtement est simple, sans décorations particulières. Des mocassins de cuir. Au niveau des bras, un ensemble de bracelets d'argent de lune, qui peuvent devenir des chakrams acérés. Elle apparaît indiscernable, assez inexpressive, troublante. En forme de combat, elle prend la forme d'une femme loutre, à la tête de l'animal, aux pattes arrières arquées à l'envers, se recouvrant totalement de fourrure.

- *Indications de jeu* : Undine, malgré son apparence, est déjà âgée. Elle est une éclairceuse très douée, silencieuse, presque douce dans sa manière d'agir. Elle se fond dans la nuit pour y disparaître, puis agir. Elle a été une assassine de faés pendant des décennies, voire des siècles. Elle est calme, prend son temps pour accomplir ses tâches, et aime à rester auprès des plus anciens avant de repartir, suivant leurs indications. Elle est sociable, mais n'est ni dépendante, ni faible. Elle apprécie simplement rester auprès des plus anciens, pour s'immerger de leur sagesse et de leur puissance. Elle respecte profondément Création et aime de temps à autre revenir vers le monde, pour enseigner quelques préceptes de sagesse aux tribus capables de comprendre et de respecter la terre. Ceux qui sont trop éloignés de la Terre Mère n'ont aucune sagesse et ne comprennent rien du monde, aussi elle n'éprouve que du regret pour eux, mais elle ne versera pas une larme pour ceux qui disparaîtront. Néanmoins, les rescapés pourront la rencontrer et suivre son enseignement, pour ceux qu'ils le méritent. Concernant des caractéristiques, compétences et quintessence, considérez qu'elles sont notées entre 5 et 6 (sans les augmentations de la forme de combat), avec les charmes appropriés.

### **Ma Ha Suchi, lunaire lune changeante (totems de la chèvre et du loup)**

Une immense créature, terrible et effrayante. Un véritable géant, de quatre mètres de hauts, à la musculature colossale et frémissante, gorgée de puissance. On ne peut même plus parler de quelque chose d'humain. La forme est humanoïde, à la limite du grotesque. Une tête monstrueuse de loup, aux cornes de bouc, cornes et crocs d'argent liquide, au regard froid d'argent, d'une intelligence et d'une ruse de dieu. Le monstre est comme voûté, les muscles de ses épaules dépassant la tête, toute la masse herculéenne de muscles est couverte d'une

toison argenté virant au blanc le long de l'échine dorsale. Des bras comme des troncs finissant par des terribles griffes luisantes. Le bas est constitué de jambes de bouc, arquées à l'envers, finissant par des sabots fendus d'argent, avec une grande queue de loup. Des tatouages d'argent de lune courent sur chaque muscle en spirales hypnotiques et alambiquées. Il tient une lance terrifiante d'argent de lune et torsadée, finissant en deux lames jumelles comme un diapason. Une aura terrifiante, de danger, pratiquement paralysante, qui plane autour du prédateur.

- *Indications de jeu* : Ma Ha Suchi est un Ancien. Un survivant du Premier Age qui se souvient avec une grande acuité des excès de ces temps révolus. Pourtant, derrière sa rancœur, il éprouve une profonde tristesse et de nombreux regrets, qu'il a enfoui derrière une sourde colère contre le monde. Il a protégé ce monde, pourtant indigne, pendant tout ce temps, contre le Kaos qui menace en permanence Création depuis l'absence des solaires. Ma Ha Suchi sait que c'est la civilisation qui a rendu ce monde faible. Il en est la preuve vivante. Il est plus fort, plus affûté, plus rusé qu'il ne l'était avant. Pendant plus d'un millénaire, il a combattu dans le Kaos, menant ses hordes d'hommes bêtes et les autres lunaires aux confins du monde, pour briser les forces faériques, avides de déferler sur le monde. Il compte déferler sur ce monde, puisque l'Impératrice n'a plus de prise sur l'arme impériale, qui aurait été susceptible de briser l'élan des lunaires. Le plan de Ma Ha Suchi est simple et terrible. Il s'agit de revenir sur le monde, et de prendre tous les mortels capables de pouvoir devenir des hommes bêtes, donc des mortels assez puissants pour faire face à une menace kaotique grandissante. De plus, le monde a assez été protégé dans l'ignorance et l'indolence, et le temps du changement est venu. Il ne s'agit pas donc de cruauté dans l'esprit du lunaire, simplement de raser ce qui n'est pas susceptible de tenir tête au kaos. Concernant les solaires, Ma Ha Suchi est partagé. Ils étaient les conjoints des lunaires, mais ils se sont égarés. Les lunaires ont protégés seuls le monde, c'est donc au solaire de revenir vers les lunaires et non l'inverse. Toutefois, Ma Ha Suchi consent à briser les solaires et les épargner, afin qu'ils reviennent à un meilleur état d'esprit. Il sait qu'ils sont jeunes et qu'ils manquent encore de discernement. Malgré tout, la patience du lunaire a ses limites et il ne conçoit aucune preuve qui pourrait révéler que les lunaires se fourvoient. Il verra la moindre critique comme une marque de la folie des solaires, et il y remédiera personnellement. Concernant des caractéristiques, compétences et quintessence, considérez qu'elles sont notées entre 8 et 10 (sans les augmentations de la forme de combat), avec les charmes appropriés.

## Partie 4

### Scène 1

Les pjs reviennent donc à Nexus, très rapidement (vraisemblablement via un sortilège comme *voyager sans distance*) et peuvent alors expliquer la situation ainsi que surement leurs craintes au Concile. Etant donné que les pjs sont tout sauf de jeunes élus et qu'ils sont censés bien juger de la situation, le Concile prendra la menace très au sérieux, et lancera les appels pour réunir la Confédération des Rivières, en demandant aux pjs soit de rester à Nexus, soit de repartir dans leurs domaines ou manoirs respectifs pour déjà se préparer au futur affrontement. S'ils restent à Nexus, on leur demandera de continuer à enchanter armes et armures via la sorcellerie, ou de forger des artefacts mineurs, voire d'entraîner des troupes, ou encore de servir d'émissaires pour la réunion de la Confédération (particulièrement pour un éclipse et/ou un autre pj ayant des talents en diplomatie). Bien évidemment, on leur proposera rémunération (on est à Nexus après tout).

### Scène 2

Après plus de deux semaines d'attente, le conseil se réunit enfin.

- Nexus est représentée par le Concile.
- Lookshy a envoyé directement son seigneur, accompagné d'une solide escorte, venant par les voies fluviales via les puissantes jonques de guerre enchantées et lourdement armées de la cité militaire, dont les voiles portent les grands mons de la famille régnante. Ils naviguent et débarquent en parfaite formation, avec un exercice de parade militaire éprouvé et glorieux, presque en silence, à part les ordres secs des commandants sang-dragons les bruits de bottes militaires et les puissants sons des gongs. Une haie d'honneur en même temps que protectrice accompagne l'arrivée du seigneur Karal Fu'quan, qui semble plus accompagner la jeune Karal Linwei que représenter lui-même la cité. La sang-dragon est elle-même accompagnée par Teresu Shura, ainsi que par une silhouette en retrait, Jade Harmonieuse.
- Grande Fourche arrive avec une somptueuse nef entièrement sculptée et peinte, couverte de dorures. A son bord, un grand nombre de divinités mineures resplendissantes, ne s'occupant aucunement de piloter le navire, qui semble voguer de lui-même. Le débarquement est merveilleux, presque faérique, les trompes sonnantes de façon claire et mélodieuse. Swan débarque, entouré d'un grand nombre d'esprits et d'un cordon de chevaliers en armures reluisantes.
- Les 100 Royaumes viennent en nombre, avec un grand drakkar et escortée de navires plus petits, sur le même mode, de façon bien moins organisée et glorieuse que Lookshy. Les cors retentissent et les troupes de guerriers en longues robes de maille et capes flottantes débarquent, avant le roi des 100 Royaumes, Dace, qu'ils escortent ensuite.
- De façon plus personnelle, les seigneurs de Denandsor, Panthère et Arianna, utilisent le sortilège de *voyage sans distance*, les faisant apparaître au milieu d'un pentacle fait de pure lumière.
- Sans crier gare, la chef de la Faction Or, Ayesha Ura, rejoindra la salle de négociation de la Confédération et prendra place (un siège lui a été réservé par Dame Kratz).
- Les Marukanis enverront une délégation de cavaliers, et sont représentés par Temujin Mayhiros (il est peu probable que Rhianna l'accompagne et elle a sans doute rejoint

les lunaires). Ils arrivent sans guère de fanfare, apparaissant assez noyé au milieu de la fourmilière qu'est Nexus. Toutefois, le Concile cherche à éviter de froisser la fierté du peuple cavalier, et enverra une solide escorte de mercenaires et de hérauts dès leur arrivée en ville.

- Si vous avez inclus les Rois-dragons dans votre monde, il est probable qu'ils aient envoyés aussi une ambassade, à moins qu'ils ne se soient retranchés derrière les murs de Rathess lors du retour des lunaires dans cette partie de la jungle.
- Bien évidemment, d'autres alliés des pjs, comme par exemple des lunaires qui les auraient rejoints (probablement leurs conjoints), ou des alliés proches, arriveraient aussi pour participer au conseil.

### ***Karal Fu'quan, dit « Maître Fu'quan », sang dragon de l'air***

Un personnage âgé et parfaitement clame, l'air agréable, presque distrait parfois. Plutôt petit, de type asiatique, une peau claire, des yeux d'un étrange bleu azur, quelques cheveux autour du crâne et une barbiche à la chinoise blancs et cotonneux. L'âge a marqué son visage de nombreuses rides, accentuant son côté sage. Il porte une tenue toute simple de soie bleu, avec une chemise à la chinoise aux boutons de jade bleu, une ceinture de tissus. Il ne porte aucune arme. Une démarche tranquille et calme, le moindre de ses geste semble précis et paisible, l'air est totalement calme autour de lui.

- *Indications de jeu* : Maître Fu'quan est un sang dragon âgé et sage. Il est certainement le plus maîtrisé et le plus important personnage de Lookshy, et, s'il devait y avoir un shogun, ce serait lui. Il n'aime néanmoins pas cette place et tous ces honneurs, préférant un vie calme et sage. Il ne fuit néanmoins absolument pas ses responsabilités, même s'il cherche à confier peu à peu le pouvoir aux générations à venir. Il ne cherche donc pas du tout à montrer sa puissance, même si c'est un artiste martial accompli, un grand tacticien et un grand général. Cela fait néanmoins plus d'une décennie qu'il s'est de plus en plus retiré du devant de la scène. Il est typiquement le vieux maître asiatique, plein de savoir, de puissance et de sagesse. Si jamais il devait véritablement déployer toute sa puissance, même un céleste devrait devenir sérieux pour faire face à lui. Il devrait apparaître aux personnage comme un hôte particulièrement agréable, à l'esprit particulièrement fin, sage, sans précipitations, et cherchant à déceler les vérités derrière les apparences ou les préjugés. Concernant des caractéristiques, compétences et quintessence, considérez qu'elles sont notées à 5, avec les charmes appropriés.

### ***Karal Linwei, sang dragon du feu***

Une jeune femme absolument magnifique, d'une beauté rare et surhumaine, au charme et à la fougue de la jeunesse. De type asiatique, elle a un visage rond et délicat, des yeux bridés aux prunelles de braise, les joues et les lèvres rouges vif. Des cheveux rouges, simplement noirs à la racine, à peine coiffés par un unique peigne de jade rouge. Les mèches sont laissées libres à l'arrière, et se terminent par des flammèches. Elle porte un kimono de cour pourpre, aux salamandres d'or. Le vêtement est fendu de chaque côté au niveau des hanches, ce qui la rend extrêmement sexy. Elle porte un obi de jade rouge runique. Mais elle porte surtout un étrange artefact, qui recouvre ses bras en une armure de plaque runique de jade rouge, avec des targes au niveau des poignets qui tourbillonnent sur leur axe comme des toupies, en crépitant et s'embrasant.

Elle est charismatique et impose immédiatement et naturellement aux autres sa présence, qui est celle d'une chef née. Une aura flamboyante et brûlante émane d'elle, comme une torche presque palpable.

- *Indications de jeu* : surdouée, magnifique, Linwei est la jeune prodige de Lookshy. C'est officiellement son premier véritable commandement de légion. Cela peut évidemment surprendre, mais Lookshy désire tester les capacités géniales de la jeune sang dragon en une situation réelle et dangereuse. En effet, Lookshy est peut désireuse de voir une sang dragon de l'Empire, Tepet Ejava, avoir eu le beau rôle jusqu'à lors et veut promouvoir la jeune générale, d'autant plus face à un tel adversaire. Linwei est tout sauf stupide et sait parfaitement quelle est sa situation. Elle est avant tout une formidable magicienne, utilisant ses sorts, tels que Présence Pyrique Majestueuse et Nuée des Papillons d'Obsidienne pour faire pencher la balance de la bataille en sa faveur. Linwei utilise sa grande intelligence pour établir des plans efficaces, parfois dangereux. Elle est capable de s'emporter si on ne la respecte pas, et aime à taquiner pour tester son monde. Ce n'est pas non plus la meilleure des combattantes, elle restera avant tout en arrière ligne, dominant le champ de bataille pour organiser et réorganiser ses troupes. Elle possède plusieurs charmes de présence, mais possède également un charisme hors du commun, qui reste sa grande force. Ayant tant d'attributs pour elle, elle est tout sauf modeste et se montre parfois orgueilleuse ou au moins hautaine. Elle ne sera donc pas forcément sympathique, même si vu le rang des personnages et leurs puissance, il y a peut à parier qu'elle ait cette attitude vis-à-vis d'eux (après tout, eux aussi sont des génies !). Concernant des caractéristiques, compétences et quintessence, considérez qu'elles sont notées entre 4 et 5, avec les charmes appropriés.

### ***Teresu Shura, sang dragon du feu***

Un splendide jeune homme à l'air noble et sérieux. De type asiatique, des cheveux noirs aux mèches orangées coiffés en un chignon façon samouraï. Des yeux rouges sur fond rouge au regard flamboyant, comme des reflets de flammes. Une mine calme, presque méfiante, il semble toujours prêt à agir. Il porte une grande armure à la samouraï de jade rouge, avec des grandes bannières dorsales à la japonaise. Il porte un grand hakama noir aux bordures de flammes orangées. Il porte enfin une lourde lance de jade rouge façon naginata et un bouclier du même matériau, en grande écaille, avec une rune faite de rubis.

- *Indications de jeu* : Shura est simple à comprendre. Il cherchera à protéger et à se monter digne de sa fiancée, Linwei. C'est un guerrier très doué, même si il ne brillera jamais autant que sa consoeur, en partie en raison de son caractère, plus renfermé, en partie en raison de son talent, moins éclatant et moins poussé. Néanmoins, il est le jeune prodige au naginata de Lookshy. Il ne cherchera pourtant pas à être en première ligne, mais plus aux côtés de Linwei, afin de la protéger. Il est sobre, au moins en paroles, bien plus brillant lorsqu'il se bat. Il possède une très bonne base de charmes de athlétisme, esquive, combat en mêlée et ne cherche pas tellement à se contenir en combat. Il sert avant tout à présenter un sang dragon d'un type plus modéré, basé sur la force et l'honneur, typique de Lookshy. Concernant des caractéristiques, compétences et quintessence, considérez qu'elles sont notées à 4, avec les charmes appropriés.

### ***Swan, solaire de l'éclipse***

Un homme à la beauté angélique, aux traits parfaits. Assez grand, svelte, il est droit sans avoir un maintien rigide, parfaitement calme et maîtrisé. Des yeux bleu nuit aux prunelles fascinantes, semblant facilement lire dans l'esprit des autres. Un nez fin, un visage noble presque délicat, une longue chevelure sombre avec des mèches violacées ramenée en natte, contrastant avec sa peau cuivrée. Il porte une chemise à la chinoise de soie violette sombre brodée d'un vol de cygnes faits de fils d'or, et un pantalon du même tissu légèrement

bouffant. Ses vêtements sont parfaitement impeccables. Il égrène constamment les billes d'orichalque d'un collier à prières et possède une chevalière faite dans le même métal. Swan est relativement discret, attentif, quoique toujours noble et à ce titre intime naturellement le respect.

- *Indications de jeu* : Il attend pour prendre la parole, préférant toujours avoir le dernier mot, le plus important. Il reste parfaitement agréable, distingué. Il n'est pas si conciliant, préférant persuader en laissant se perdre son interlocuteur, l'écoutant attentivement, puis finissant et répondant en critiquant sans agresser le discours de son interlocuteur, afin qu'il se rallie à son avis. Il est également un maître d'arts martiaux confirmé, et un grand marin. Il possède d'innombrables pactes, particulièrement avec les esprits, et s'est justement installé à Grande Fourche pour aider au respect de la Bureaucratie Céleste sur Création, qu'il commence à intégrer. Swan apprécie l'ordre, l'honnêteté, et aime par conséquent peu mentir, préférant la droiture, y compris dans sa manière de négocier. Il est par contre tout à fait manière et évite toujours de critiquer de façon directe son interlocuteur ou de le vexer, préférant le convaincre et le rallier à sa cause. Il n'apprécie pas l'Empire car il estime que la bureaucratie et l'ordre qu'il génère sont biaisés et cherche ainsi à le renverser. Il est assez hésitant envers les lunaires, d'autant plus qu'il a retrouvé sa compagne de l'Ancien Temps, Lilith, qu'il a envoyé vers les siens pour les rallier à sa cause. Il estime néanmoins que les élus de Luna sont sauvages et se fourvoient totalement dans leur manière de penser les règles de leur société animale et tribale. Concernant des caractéristiques, compétences et quintessence, considérez qu'elles sont notées à 5, avec les charmes appropriés.

### **Dace, solaire de l'aube**

Un homme d'âge mûr, sans beauté particulière, mais d'un charisme formidable. Un visage aux traits volontaires, des yeux sombres, des sourcils broussailleux, un nez d'aigle, un front haut, tous ses traits expriment la force de caractère. Il a le crâne rasé, porte au front une couronne d'or et de rubis et porte le bouc. Il a un corps puissant, nettement musclé et se tient droit, à la manière des guerriers. Il porte des vêtements de seigneur de guerre, de cuir ciré clouté d'or, avec une grande cape brune au symbole de l'aube fermée par une lourde chaîne d'or. Son arme, un daiklave d'orichalque de la taille d'une lourde épée à deux mains, et toujours dans un fourreau dorsal, la garde d'orichalque représentant un soleil aztèque clairement visible. Il a en plus de lourds bracelets d'orichalque finement gravés. Il attire naturellement le regard et son aura inspire la confiance.

En combat, il invoque un plastron renforcé d'orichalque, surchargé de gravures et de sculptures de loups chassant en meute, les épaulettes en deux têtes de loup grondants.

- *Indications de jeu* : Dace est un meneur d'hommes et un seigneur de guerre. Sans être le plus puissant des combattants, il a eu d'innombrables expériences et le combat réel l'a formé durement. Il cherche néanmoins à protéger le peuple qu'il a aidé et est devenu par la suite des événements le seigneur des 100 Royaumes, élu à leur tête après des années de combat et d'appel à l'ordre. Il n'aime pas utiliser la violence, mais ne peut penser le monde que par rapport une situation de paix armée et d'équilibre des forces. Il est tout sauf stupide et c'est un tacticien de talent. Il est un roi des rois, mais reste humble et simple, cherchant toujours la solution qui implique le moins de perte. Il raisonne toujours en guerrier, mais en est parfaitement conscient et cherche ainsi l'avis des plus sages que lui pour l'aider. Il est très à cheval sur son code de l'honneur et cela lui apporte naturellement le respect. Concernant des caractéristiques, compétences et quintessence, considérez qu'elles sont notées à 5, avec les charmes appropriés.

### ***Panthère, solaire du zénith***

Tout son être respire la force et la puissance. Formidablement bâti, chaque muscle bien visible, il ressemble clairement à un taureau et semble en avoir le caractère. Le visage possède des traits puissants et taillés à la serpe, de petits yeux qui semblent ne jamais ciller, un nez fort et un menton carré. Il a des cheveux bouclés noirs pailletés d'or. Son visage est fermé et dur, sans finesse, de même que son aura. Il inspire naturellement un respect qui peut aller à la crainte pour les esprits faibles. Il est torse nu, la peau très bronzée semblant huilée d'un liquide doré, abordant fièrement le symbole d'orichalque imprimé sur son torse en « V », à la manière des lunaires et leurs tatouages d'argent de lune. Il porte des gantelets monstrueux d'orichalque, sculptés en tête de bélier, avec de puissantes lames dentelées au bout, ainsi que de lourdes bottes de combat d'orichalque gravé aussi de têtes de bélier. Il a un pantalon noir, de cuir enchanté le faisant ressembler à du pétrole, tenu par une ceinture de force d'orichalque.

- *Indications de jeu* : Panthère est simple, voire simpliste. Le chemin du Soleil est le seul à suivre, tout le reste n'est qu'hérésie devant être punie de façon dure, pour faire un exemple. Le respect craintif est ce que l'on doit au roi des dieux. Panthère est un fanatique qui n'accepte aucun écart, presque un inquisiteur. Il a des avis très arrêtés et sait qu'ils sont justes. L'Empire, les Morts, les Démons, le Kaos, tout cela n'a pas sa place sur Création. Il cherche à mener ses frères sur cette voie de justice et peu être rapidement soupçonneux si on remet son avis en question. Toutefois, il respecte les plans qui vont dans le sens de ses buts. C'est plus un guerrier de contact (par ailleurs puissant) qu'un meneur, même si ses discours et ses paroles, simples et compréhensives, touchent facilement le cœur des gens, particulièrement de la simple populace. Concernant des caractéristiques, compétences et quintessence, considérez qu'elles sont notées à 5, avec les charmes appropriés.

### ***Jade Harmonieuse, solaire de la nuit***

Une très jolie jeune femme, encore qu'encore dans des normes humaines. Fine, musclé comme un chat, la peau d'un noir d'ébène, elle inspire le mystère et les secrets. Un visage doux en ovale, des lèvres très pulpeuses, un nez petit et rond, des yeux d'ambre au regard de prédateur, des tresses très longues, descendant jusqu'au bas des reins, serties de perles de verre coloré finissant par une bille d'orichalque. Elle porte un kimono noir enchanté, le rendant presque nuageux, par-dessus un plastron d'orichalque avec une sculpture faucon aux ailes déployées au niveau de sa poitrine opulente. Un hakama noir avec à la ceinture une épée courte d'orichalque de la taille d'un katana.

En combat, elle invoque un arc immense d'orichalque, les deux courbes comme faites de grandes ailes déployées finissant par de terribles serres. L'arc génère lui-même ses flèches, faites de lumière.

- *Indications de jeu* : intelligente, patiente, planificatrice, Jade Harmonieuse est très efficace dans les missions qui lui sont confiées : l'infiltration, l'espionnage et parfois même l'assassinat. Douée pour disparaître dans la nuit et se fondre dans les ombres, jade Harmonieuse possède surtout une intelligence acérée lui permettant de mener ses missions à bien selon ses plans. Elle n'agit pas au hasard et est peu passionnée, ce qui lui permet de rester très maîtrisée. Elle est de plus une archère émérite et sait tout autant se défendre au corps à corps si besoin est, quoiqu'elle n'aime pas se retrouver plongée au milieu des combats, préférant les attaques surprises, les contournements, et surtout, le secret. Elle parle de nombreuses langues et sait se fondre au milieu des gens. Elle est également une chasseresse, et sait parfaitement survivre dans la plupart des endroits de Création. Etant une élue de la lumière mais utilisant les ombres, elle est complexe et cherche à comprendre ses ennemis, les voyant pour ce qu'ils sont : des

adversaires. Elle n'est pas farouchement opposée aux autres entités ou organisation, et se retrouve souvent gênée par les raisonnements qu'elle estime simplistes de Panthère ou le manque de sagesse d'Arianna. De plus, Dace n'est pas assez fin à son goût et Swan trop passif. Par conséquent, elle n'est que peu liée à son cercle, même si elle sait qu'elle peut compter sur eux et surtout comment utiliser leurs capacités. Concernant des caractéristiques, compétences et quintessence, considérez qu'elles sont notées à 5, avec les charmes appropriés.

### ***Arianna, solaire du crépuscule***

Arianna est une femme âgée. De type occidental, elle a la peau très claire des gens du Nord et une taille élancée. Son visage est dur, assez fin, le nez aquilin, les yeux bleus aussi froids que le glace. De nombreuses rides entourent ses yeux et sa bouche, même si elle n'a pas du tout l'air d'un vieillard. Ses cheveux blancs sont coiffés en une immense tresse descendant jusqu'au sol. Au front, elle porte un diadème d'orichalque. Elle a un port rigide et un air presque pincé, en aucun cas bienveillant. Elle porte une grande robe d'écaillés d'orichalque et par-dessus une grande cape à capuche de velours sombre enchantée, qui semble toujours collée à la robe. A la ceinture pendent une série de dagues de lancer d'orichalque.

- *Indications de jeu* : Arianna est extrême dans sa nature même. Elle semble presque en vouloir au monde lui-même. Seules ses études de sorcellerie et ses découvertes de secrets perdus semblent lui apporter quelque réconfort. Elle est intelligente, mais manque de sagesse, étant intraitable, inflexible et convaincue que sa manière d'être est la bonne. Ses longues années d'exaltation l'ont peu à peu séparé des mortels et de leur façon simple de penser. Elle se retranche dans la solitude et se renferme de plus en plus. Elle n'est ni sympathique ni agréable, même si elle a des manières dignes de la cour. Face à ses ennemis, elle entre rapidement en conflit, utilisant toute sa puissance pour les écraser. La défaite la rend amère et la pousse à la vengeance. Elle ne se montre patiente voire attentive qu'envers ses camarades de cercle. Elle apprécie particulièrement Panthère pour ce qu'elle estime être sa droiture et sa conviction inébranlable. Elle hait l'Empire, n'a que dédain pour les lunaires (ou de la méfiance envers les plus puissants qu'elle) et semble jalouser les abyssaux, la rendant intraitable sur le sujet des Morts, qui doivent disparaître, selon ses dires. Concernant des caractéristiques, compétences et quintessence, considérez qu'elles sont notées à 5, avec les charmes appropriés.

### ***Ayesha Ura, sidérale des voyages***

Une belle femme musclée et athlétique. Assez grande, la peau sombre des gens du Sud luisante et étincelante comme l'acier suivant la lumière, les cheveux noirs frisés formant comme un casque aux reflets métalliques, un bandeau de tissus au niveau du front avec un petit médaillon de métal stellaire. Des yeux couleur du sable, un visage doux aux traits harmonieux, les lèvres légèrement brunes souvent souriantes. Elle porte généralement simplement un justaucorps sans manches de flanelle couleur crème, ainsi qu'un pantalon plutôt bouffant sable et des bottines de cuir souple. Elle est toujours impeccable, et porte une ceinture de mailles de métal stellaire, où pend un chackram du même matériau. Généralement, un grand manteau de voyage à capuche et sans manches de couleur crème la recouvre. Elle est volontaire et possède un charisme certain, chose qui apparaît rarement chez les sidéraux. Non loin d'elle, volant souvent en cercle au-dessus comme un faucon, se trouve un phénix, mélange de paon et d'aigle enflammé.

- *Indications de jeu* : Ayesha est plus âgée qu'elle en a l'air. Elle s'est exaltée juste après l'Usurpation, et elle est celle qui a fondé le mouvement de la Faction Or, il y a de cela des siècles. Elle n'a jamais dit pourquoi, et les solaires n'ont pas à le savoir.

Elle n'est pas forcément la plus ancienne (au moins deux sidéraux de la Faction Or sont des Anciens de l'Ancien Temps), mais la chef du mouvement. Elle est une maîtresse sorcière céleste et une autodidacte, chose rare chez les sidéraux qui ont tendance à préférer la relation de maître à élève. Pour elle, le meilleur des maîtres est le voyage, et elle reste rarement à un même endroit. Elle est de plus plutôt passionnée pour une sidérale, appréciant la vie, faisant souvent preuve d'un humour léger et pertinent. Elle apparaît souvent comme une aventurière au tempérament curieux et semble parfois agir comme une adolescente, par simple envie. Cela ne veut pas dire qu'elle n'est pas sérieuse ou irréfléchie. Elle connaît trop bien les méthodes de l'autre Faction et prépare souvent le terrain, et ce bien avant que les événements ne se produisent. Elle use rarement de violence, mais n'hésite pas à utiliser ses dons. Elle apparaît donc moins discrète que les autres sidéraux, agissant un peu moins en coulisses. Cette attitude est malgré tout bien moins irréfléchie qu'elle le laisse penser, puisque la découverte d'artefact (jamais ceux des solaires, qui doivent les retrouver eux-mêmes, encore qu'elle peut leur donner des pistes) permet leur revente et ainsi de financer voire d'équiper le Culte des Illuminés. De même, si elle apparaît comme une héroïne en sauvant des villages ou des villes, elle ne le fait jamais gratuitement (même si elle ne demande pas forcément un paiement en argent, mais souvent plus en faveur, l'avantage est que souvent la populace le lui promet d'elle-même) et cela permet de réhabituer les habitants de Création aux exploits et à la place des exaltés célestes. Elle évite de plus les régions où l'Empire a trop d'importance et est bien trop fine et discrète pour être chassée par la Chasse Sauvage. C'est donc pour ces raisons qu'elle est si respectée, même si elle est vue comme une originale par les membres même de sa Faction, qui la respecte pour sa force de volonté, son charisme et sa fraîcheur. De plus, elle prend rarement une décision toute seule, appréciant recevoir les avis de tous (même de jeunes solaires), avant de finalement donner ses directives. Elle apparaît donc sympathique et sage, quoique jamais faible. Concernant des caractéristiques, compétences et quintessence, considérez qu'elles sont notées entre 6 et 7, avec les charmes appropriés

### *Scène 3*

La réunion a lieu dans le palais du Concile, bien assez important pour accueillir tout le monde dans les différentes ailes de la gigantesque bâtisse.

De plus, tous les protagonistes n'arrivent pas en même temps, et il faut compter quelques jours pour que tous arrivent sur les lieux. Cela donne le temps d'échanger les nouvelles et les négociations d'ordre plus personnel.

Lors de la première séance (chacune des séances est entrecoupée par des temps de repos, diners, jeux d'arène et autres moments festifs), les pjs seront tenus de raconter en détail leurs mésaventures. Les nouvelles seront prises très au sérieux, et personne ne sous-estime la menace (encore que personne ne connaisse vraiment la puissance de tels élus ni d'une pareille armée d'hommes-bêtes, qui font passer les hordes Arczecks pour une petite bande de pillards). Evidemment, les stratèges et les élus les plus réfléchis devinent également que les forces des Seigneurs Morts ne resteront surement pas inactives, quoique personne ne sache ce que comptent faire les forces d'outre-tombe.

Toutefois, les négociations pour décider de la marche à suivre sont particulièrement houleuses et délicates. Former une alliance est assez étranger à ces provinces, même si vu les seigneurs solaires, ils auront tendance à trouver au mieux un terrain d'entente. C'est bien plus les Marukanis qui posent problème, vu leur fierté (et surtout celle de Temujin) et leur esprit

d'indépendance. De plus, Lookshy tendrait à vouloir prendre totalement le contrôle des opérations militaires, à moins que parmi les pjs, un extraordinaire chef de guerre ne soit présent et reconnu par la cité elle-même. De plus, les plus délicates discussions concernent le nombre (donc le rapport) de troupes à envoyer pour créer une armée d'alliance :

- Lookshy se méfie relativement peu de l'Empire, mais bien plus du Masque des Hivers, qui pourrait très bien profiter de défenses affaiblies pour attaquer.
- Grande Fourche est assez sur la même longueur d'onde, même si l'Errant dans les Ténèbres n'a pas bougé depuis son ombre-terre (bien que ses chevaliers morts aient beaucoup agis ailleurs, entrant en compétition avec ceux de l'Amoureuse dans sa Parure de Larmes pour faire atteindre des pics de violence entre les Haltanis et les Linowans, pourtant déjà bien affaiblis depuis l'apparition des morts sur Création et que le Mont Métagalapa ait été englouti par les forces des morts des serviteurs de l'Errant et soit devenu une ombre-terre, pour le moment tranquille).
- Les Marukanis se retrouvent en première ligne et demandent bien évidemment l'envoi le plus importants de troupes.
- Les 100 Royaumes sont prêts à donner beaucoup, mais leur force est relative, et Dace n'est pas assez stupide pour ignorer la menace des morts.
- Denandsor est par contre tout à fait disposée à envoyer tous les automates qu'ils ont à leur disposition, car ils ne craignent pas une attaque des morts, et Arianna est bien trop fière pour imaginer que quelque abyssal puisse pénétrer les défenses qu'elle a elle-même développée.
- Nexus peut envoyer une très forte troupe, étant trop loin des morts et surtout ayant passé de trop nombreux pactes avec les forces d'outre-tombe pour craindre une attaque. Néanmoins, le Concile déclare que les dépenses de troupes mercenaires doivent être réparties en fonction des membres de l'alliance et ne veut pas tout prendre à sa charge, ce qui pose évidemment des problèmes autres différents partis.
- Ayesha Ura ne dit rien mais écoute, et ne propose rien concernant une quelconque mobilisation des sidéraux de la Faction Or. Si on lui demande, elle donnera une réponse qui lancera un grand froid sur l'assemblée : les sidéraux ne bougeront pas, et pourront seulement compter sur un ancien de la Faction Or pour aider à la coordination du plan de bataille. Si on lui demande de s'expliquer, elle répondra que placer les élus des Vierges face aux lunaires ruinera toute relation et réunification future avec les élus de Luna. Ce sont les solaires qui doivent prouver leur place et leur force face aux lunaires. En cela, elle déclarera aussi que si Lookshy se place trop en avant, cela signifiera la même chose pour les sang-dragons, qui peuvent encore peut-être montrer leur différence face à l'Empire aux yeux des lunaires. De plus, elle préférerait que les forces militaires de la cité soient gardés en réserve au maximum pour faire face non seulement à d'éventuelles menace restant encore dans l'ombre, mais qu'ils devraient agir comme dernier rempart, et pas comme force principale. Ces paroles ont un effet néanmoins particulier. En effet, cela pose clairement les solaires au premier plan, leur apportant tout l'honneur, mais implique également le rôle nécessaire et honorable de Lookshy. Par contre, elle ne dit pas que les sidéraux n'agiront pas, et qu'ils se chargeront de répandre la nouvelle comme une traînée de poudre, pour rallier tous ceux qui se sentent de protéger leur terre face à la menace. De plus, ils resteront dans les différentes contrées susceptibles d'être attaquées par les forces des morts lors des affrontements.

Les pjs peuvent proposer leurs propres forces et ressources, mais sont surtout là pour aider aux négociations. Bien qu'ils ne soient sûrement pas les seuls négociateurs ou arbitres, et puisqu'ils ont vu et affronté directement une partie de la menace lunaire, clairement visible et définissable. A eux d'apaiser les dissensions et d'apparaître comme le parti le plus neutre, tout en guidant vers le maximum d'union, que personne ne rejette, mais que chacun conçoit à sa manière et selon ses intérêts ou plutôt ceux de son domaine (peu sont vraiment égoïstes ou égocentriques dans l'affaire). De plus, il s'agit de désigner le généralissime qui commandera toute l'armée.

Après quelques jours de discussion, chacun devrait donc repartir rapidement afin de lever les troupes décidées. Les terres Marukani du nord sont choisies pour être le point de ralliement de la grande armée.

## Partie 5

### Scène 1

Un bon mois est nécessaire pour rassembler, préparer et amener les troupes sur le lieu et établir le camp. En effet, même les très puissants sortilèges célestes ou solaires (par ailleurs utilisés, ce qui suscite l'ajout de nouvelles légendes parcourant les Terres Charognardes) ne peuvent amener instantanément un si grand nombre de troupes en un même lieu. Les pjs ont également fort à faire pour chasser les enquêteurs et espions liés aux différents Seigneurs Morts (particulièrement les abyssaux et némésissaires du Masque des Hivers et de l'Errant dans les Ténèbres), qui sont visiblement en quête des plans des vivants.

Ainsi, pas moins de dix mille hommes issus de Lookshy sont présents, dans de puissants camps à la romaine fortifiés (n'oubliez pas que même la sorcellerie terrestre permet de modifier le terrain de façon importante pour un usage militaire indirect), sous le commandement de Karal Linwei.

Les Marukanis ont quitté leurs terres les plus au sud, pour se réfugier dans les montagnes autour de Mishaka, mais les guerriers sont restés comme éclaireurs, ou ont monté leur propre armée de cavaliers légers grande de plus de cent milles hommes. Des champs entiers de yourtes et de tentes de laine, ainsi que d'enclos couvrent les immenses étendues de prairie. Nexus compte une force de mercenaire grande de plus de cinquante milliers d'hommes, menés par les solaires qui sont les créanciers. Un camp de baraques et de cabanes de bois assez chaotique et très hétéroclite d'hommes en armes, armés à la façon souvent romaine (armures lamellaires de Nexus) et portant souvent des épées larges ou des épées-haches, sont rassemblés avec une organisation des plus délicate, qui demande toute l'attention des solaires du Concile. Brueghel a d'ailleurs pour l'occasion fait pousser par sorcellerie une forêt entière pour servir de matière première aux baraques. Etant donné l'importance du regroupement et l'attrait financier, les mercenaires sont mêlés aux prostituées, marchands, artisans et autres voleurs qui ont accompagné les forces guerrières pour marchander leurs services.

Les 100 Royaumes alignent environ quinze mille hommes. Le roi Dace parvient à contrôler les camps de tentes au style médiéval frappées des blasons pour les nobles, avec les serviteurs, palefreniers et écuyers qui les accompagnent, tandis que les hommes d'armes suivant leurs seigneurs et chevaliers habitent de grandes tentes bien plus ternes.

Grande Fourche aligne environ vingt cinq mille hommes et surtout apporte d'innombrables chargements de nourriture. Un superbe champ de tentes aux couleurs chatoyantes (comme pour les tournois de chevalerie) sert aux militaires de la cité, portant armes et armures reluisantes et bannières claquant au vent.

De plus, de nombreux élémentaires et petits dieux guerriers ont rejoints l'armée, mandés par Bouclier (la déesse guerrière de Grande Fourche), mais aussi par les sidéraux.

La sorcellerie des sidéraux et des solaires a aussi créé l'équivalent d'une légion (c'est un minimum) de guerriers marionnettes.

Denandsor a apporté quelques centaines d'automates de combat.

Il y a encore quelques milliers d'hommes venus prendre part au combat, allant de paysans armés de fourches à des vétérans mercenaires revenus pour un dernier combat, cherchant souvent leur place et quelque chef au milieu des immenses campements.

*Note historique* (pour ceux qui trouveraient ces chiffres exagérés) : 100 000 hommes est le nombre approximatif (voire le minimum) d'hommes qui suivirent Gengis Kahn.

30 000 hommes est le nombre approximatif d'hommes qui composaient les phalanges d'Alexandre le Grand à ses débuts.

15 000 hommes sont ce que le prince de France (le futur Louis VIII) possédait comme hommes pour protéger la Loire lors de la bataille de Bouvines.

25 000 hommes sont le nombre de croisés qui partirent lors de la Première Croisade

Au milieu de tout cet attroupement guerrier qui s'étend sur tout l'horizon, se dresse une colline rocailleuse, où un *pavillon de l'orchidée* (une demeure semblable à un palais au centre d'un immense lotus) a été invoqué par quelque sorcier et sert de demeure et salle de réunion aux commandants.

Dans la salle des cartes, se trouve (et semble y rester en permanence) Orage Céleste, un sidéral des batailles fort mystérieux que les pjs n'ont probablement pas encore rencontrés. De ce qu'ils savent des éclaireurs, les forces des lunaires sont largement supérieures en nombre à près d'un contre deux. Il s'agit alors évidemment de préparer le terrain et de jouer de grande stratégie, pour éviter de se faire engloûtir par les lunaires, qui ne cherchent visiblement pas à appliquer un plan de bataille précis, mais plus à profiter de la force de leurs hommes bêtes et de leur nombre, sans compter la puissance individuelle de chacun des élus de Luna. Par contre, ils agiront selon leurs méthodes, et plusieurs chercheront à surgir par surprise, attaquer les élus, de la même manière qu'ils feraient face à des chefs faériques ou des béhémots, suivant la puissance des différents élus. Les pjs et les solaires ne doivent pas donc prendre les lunaires pour des abrutis, ce qu'ils ne sont absolument pas.

Orage Céleste conseille particulièrement d'affronter Ma Ha Suchi et de le défaire (l'abattre serait une erreur grossière et de toute façon pratiquement impossible). Pour cela, il faudrait aux pjs compter sur des sorts solaires comme *l'unité du poing serré* ou autre sort d'attaque immensément puissant. De plus, ce sont les pjs les héros, ils devraient avoir la part la plus glorieuse et la plus risquée. De plus, il déclare que les lunaires attaqueront la nuit, à la pleine lune, et que l'armée doit compter sur de nombreuses sources lumineuses complémentaires.

## **Scène 2**

Les forces alliées aux pjs ont donc relativement peu de temps pour tout préparer (environ une semaine). Le terrain devrait être bouleversé suite à l'usage de puissante sorcellerie (élever un canyon, une forteresse naturelle façon krak, créer des murs de métal, des douves de magma et des pièges comme des forêts de pieux de glace, des fosses remplies de nuées de serpents de métal, des plans d'eau servant à créer des raz de marée...), tout cela est parfaitement imaginable vu le niveau de la sorcellerie céleste et solaire. La construction de terribles armes de siège est également possible (Lookshy a évidemment amené avec ses forces quelques machines de guerre et des guerroyeurs de l'Ancien Temps). De plus, les solaires possèdent leurs propres artefacts, comme des guerroyeurs, daiklave de conquête et autres objets de puissance. Faites du grandiose, la bataille doit être mémorable, une des grandes batailles de ce temps, une de celle où les personnages pourront dire « J'y étais ».

## **Scène 3**

Face à eux les lunaires sont forts de la meute de Ma Ha Suchi, d'environ un demi million d'hommes bêtes.

Jaguar Magnifique est suivi d'environ dix mille hommes bêtes.

Crinière Glorieuse possède une tribu d'hommes bête grande de plus de cinq mille têtes.

Les autres lunaires alignent quelques milliers d'hommes bêtes à eux tous, allant de plusieurs centaines à quelques dizaines pour chacun.

*Note historique* : lors de la bataille de Gaugamèle, Darius III a réuni environ 240 000 hommes dans son armée.

## Scène 4

Il n'y aura pas de pourparlers, les lunaires ne sont pas venus pour cela. Ils attaqueront à la prochaine pleine lune.

Ma Ha Suchi mène lui-même sa meute au combat, et il est en première ligne. Il poussera un terrible grondement, repris en cœur par toute la meute, qui semblera entièrement luire d'un halo argenté (considérez qu'il possède un charme semblable à *incantation de l'armée invincible* visant ses propres hommes bêtes)

Jaguar magnifique cherchera à les attaquer par derrière avec ses propres troupes. Les autres lunaires se chargeront des flancs ou d'attaques surprises. N'hésitez pas à jouer sur le fait que la surprise peut elle-même être un piège pour les défenseurs, étant donné les prédictions d'orage Céleste.

Typiquement, Brueghel incantera les sorts solaires de *pluie funeste* et d'*incantation de l'armée invincible*, les sorciers sang-dragons lanceront des *nuées de papillons d'obsidienne*, et les sorciers célestes lanceront des sorts comme *tentacules de magma* et *raz de marée*, ou encore briser les sorts des sorciers lunaires. Face à eux, les sorciers lunaires possèdent des sorts qui viseront le *renvoi des flèches*, des sorts ciblés comme des *guillotines volantes* sur les sorciers adverses (de plus, il paraît étrange au vu des affrontements qu'ils mènent contre les faes, que les lunaires possèdent de la contre-magie de niveau céleste). Décrivez plutôt que décomptez les terribles effets pyrotechniques de telles utilisations de quintessence, illuminant comme des feux d'artifice la bataille nocturne.

Les lunaires combattront farouchement, menant leurs hommes bêtes suivant leurs totems. Les solaires seront rapidement débordés en nombre ainsi qu'en puissance (imaginez Pellicia face à Jaguar magnifique, Crinière Glorieuse face à Dace, Tezka face à Hayle, Saadia face à Jade Harmonieuse, Rune de Rancune face à Arianna, Saurienne face à Panthère, Undine face à Ephistelle, et autres affrontements dans ce genre, qui doivent n'être décrits qu'en arrière plan au fur et à mesure des propres affrontements des pjs), mais les lunaires éviteront généralement de les tuer, préférant les mettre hors de combat ou leur signifier une claire défaite après de formidables duels, créant explosions, impacts et cratères, et effets pyrotechniques formidables.

Quant à l'armée mortelle, elle sera clairement défavorisée face aux hommes-bêtes, se débordant, se défendant farouchement selon la situation et les commandants.

Les pjs quant à eux devraient *a priori* affronter Ma Ha Suchi. L'affrontement et son résultat dépend grandement de ce qu'ils ont accompli avant et de la volonté du conteur. S'ils ont déjà battu un Seigneur Mort, il serait étonnant qu'ils perdent face à Ma Ha Suchi (encore que cela dépend évidemment des circonstances). Ils ont néanmoins plusieurs avantages :

- les lunaires n'ont aucun guerroyeurs, et Ma Ha Suchi n'y est pas exempt. Un personnage possédant une telle armure de combat peut donc arriver à pouvoir atteindre une force comparable à celles de lunaires relativement anciens (qui possèdent sûrement des charmes doublant pour la scène leurs caractéristiques physiques par exemple, en comptant leur forme de combat).
- De plus, les solaires ont sûrement accès aux sorts solaires, inarrêtables par le lunaire.
- Il ne compte pas sur des artefacts, et ne possède pas d'armure.
- Ma Ha Suchi combattra seul, même face à plusieurs adversaires. Il est confiant dans sa propre force (qui pourrait bien l'égaliser ou le surpasser, hormis un Ancien ?) et, s'il n'est pas stupide, il ne se rappelle pas forcément exactement de la puissance des

solaires après tant d'années dans les contrées frontalières du Kaos, et peut donc se prendre des charmes de plein fouet.

Vaincre Ma Ha Suchi signifie en tout cas pouvoir lui demander une faveur, si le combat n'est pas été déshonorable. Evidemment, s'il le vainquent juste avec de la sorcellerie solaire, cela ne sera guère probant pour le lunaire. Un éclipse ou un zénith (voire n'importe lequel des pjs du groupe possédant le même genre de compétences) pourrait, grâce à de puissants charmes de présence, social ou autre types de compétences, convaincre le lunaire qu'il est vaincu et qu'ils ont passé son test, le forçant à se replier et à les revoir sur un terrain maintenant différent. (Ma Ha Suchi lancerait alors un hurlement signifiant la retraite pour tous, qui sera parfaitement suivi, mais les lunaires répliqueront en se repliant si les forces des pjs continuent de les attaquer) Suivant l'affrontement, Ma Ha Suchi pourrait reconnaître sa défaite et accepter ainsi sa dette d'honneur. Le vaincre de façon selon lui déloyale permettrait de faire cesser l'affrontement, car les lunaires se replieront si les pjs prennent Ma Ha Suchi comme otage.

En revanche, le tuer (cela devrait dépendre du choix du conteur et des joueurs, pas simplement de résultats de dés) signifierait un grand chaos dans les rangs des lunaires. Les hommes-bêtes deviendront fous et sanguinaires et chercheront à annihiler les pjs, et la plupart des lunaires se replieront alors, pour décider de leur nouveau chef (vraisemblablement Jaguar Magnifique) et de la marche à suivre, qui sera sûrement d'éliminer les solaires, les considérant comme des ennemis indignes, sans honneur et vils.

## *Scène 5*

La suite dépend donc essentiellement des actes des pjs. Raisonner Ma Ha Suchi est inutile, mais le guider sur d'autres adversaires en proposant de nouvelles alliances est le plus intéressant, quoique le lunaire, reconnaissant alors probablement leur valeur, cherchera à les convaincre d'abandonner leur chemin d'hommes civilisés, pour éviter qu'ils ne replongent dans les erreurs de leurs précédentes incarnations. Au conteur de déterminer jusqu'à quel point les paroles de l'Ancien ont un poids sur les solaires. Guider ainsi les forces des lunaires face au Masque ou à l'Errant (voire contre l'Empire) est la solution qui sera la plus efficace.

Une grande bataille s'est donc déroulée, mais elle n'est pas forcément la fin de la guerre entre les Terres Charognardes et les lunaires, suivant le déroulement de celle-ci.

Pendant ce temps, le Masque en a profité pour faire voyager son Juggernaut dans l'Outremonde à l'endroit où se déroule la (ou les) bataille(s), afin de récupérer de très nombreuses âmes issues des guerriers tués au combat (il paraîtrait étrange par contre qu'il puisse compter dans ses rangs des hommes-bêtes fantômes). De plus, il enverra des abyssaux, surtout son Point du Jour, relever le maximum de corps et effectuer de nombreux rituels nécromantiques si les forces alliées aux pjs ne sont pas assez prudentes concernant leurs cadavres, ou pressées par les événements.

L'Errant a profité de l'occasion pour lancer ses propres troupes contre Grande Fourche, et il est probable qu'il ait pu prendre la ville après un court siège (imaginez ce dont est capable un cercle d'abyssaux du niveau des pjs, entièrement équipés, profitant de l'appui du Seigneur Mort depuis sa forteresse, et les légions de morts vivants ainsi que les machines de siège d'un mélange de machines de guerre de l'Ancien Temps et des créations nécromantiques ensorcelées, sans compter les spectres apparaissant la nuit face à des troupes réduites, un ou quelques sidéraux, et de fort puissants dieux), ce qui forcerait éventuellement les pjs et les forces de l'Alliance à s'allier aux lunaires pour combattre le Seigneur Mort et ses troupes.

### *Développements ultérieurs :*

Le Temps du Changement doit vraiment venir, et bousculer les ordres de puissance établis, laissant voire le jour à de terribles conflits futurs, de très dures négociations (quelle sera la position des sidéraux face à une nouvelle alliance entre les solaires et lunaires, comment protéger Lookshy et les autres grandes cités de la colère des lunaires, que répondre face à la proposition de rendre leurs troupes meilleures en en faisant des hommes-bêtes, quelle sera aussi la position des autres Anciens lunaires et du Pacte d'Argent vis-à-vis des liens possibles qu'établirait Ma Ha Suchi avec les solaires et les autres élus), mais aussi la possibilité de renouer avec des élus anciens, formidablement puissants et guerriers, et d'anciens conjoints...

En espérant que ce scénario vous aura plu.

Il comporte donc essentiellement des ressources présentant l'Ouest et différentes îles. Bien évidemment, il ne s'agit que d'une proposition, qui n'appartient qu'à ma vision du monde.

Natsu.

Si tout cela vous a plu ou intéressé, n'hésitez pas à visiter notre site dédié à ce jeu. Vous y trouverez de nombreuses ressources et autres indications.

