

PLEIN DEMI: 2 mariages, naissances et renaissances

Principe : C'est lors de cette sous-campagne que les PJs vont devoir faire un choix terrible et en assumer les conséquences. Ils ont souffert et accomplis plein de hauts faits pour gravir tous les échelons de la hiérarchie lunaire, ils sont à priori tous niveau runique, et reconnus par leur culte, et un triomphe leur sera offert à Glamour, la capitale impériale. Soit les PJs restent fidèles à la Lune Rouge, et la campagne se poursuit (faire échec aux plans d'Argrath...et à la guerre contre la confédération de Fonrit (cf plus loin, parallèle avec Rome-Carthage), soit les PJs font le choix de la Lune Blanche. Ils perdront alors tout ce qu'ils ont chèrement acquis, confiance de leur culte, accès aux sorts runiques, statut social... Pour se retrouver aux arènes qu'ils ont eux même contribué à faire construire. Quo Vadis, mon frère ? De la gloire à la persécution, là est le chemin des martyrs. Pourtant, si ils ont le courage de tout abandonner pour suivre cet idéal, ils seront tels les rois mages, premiers à assister à la naissance de la Lune Blanche, choisis par Dayzatar pour protéger l'enfant divin, Sept Oncles, appelés à sauver ce qui peut l'être, et à écrire ce que sera le quatrième âge.

Parallèlement, les autres cultures humaines et non humaines ne sont pas inactives, toutes se préparent à la Guerre des Héros, et les intrigues vont bon train, entre mariages, naissances et renaissances. Les PJ seront au cœur de tout cela et pourront faire réussir ou échouer les tentatives d'hégémonie des uns et des autres. Quel est vraiment leur intérêt s'ils ont trahi pour la Lune Blanche ? Essayer de préserver la paix ! Malheureusement, quelque soit leurs décisions, la tranquille Pavis ne sera bientôt à feu et à sang.

Les PJ au sommet de leur gloire, auréolés de leur statut runique, de la confiance des lunars et de l'amour d'une partie du peuple vont cependant être confondus. Arrêtés pour Haute Trahison, ils vont être envoyés au Cirque. Là, ils devraient partager le martyr du prophète Jehan, mais à la faveur d'une attaque vengeresse surprise du chaos, ils pourront s'échapper et suivre l'Etoile du Pôle jusqu'à Porte des Cornes, pour sauver la Jeune Lune, qui naît dans une bien sinistre crèche. Les Sept oncles seront confirmés dans leur rôle par les anges de Dayzatar, et pourront descendre à Corflu pour embarquer à bord de la « Tortue Renversée », un navire de commerce commandé par un capitaine nain cupide et sans scrupules.

Chapitre 1 : Le choix de lune

Concept : Le temps est venu d'entreprendre la plus grande quête lunaire, celle des Sept Mères. L'Empire y voit l'occasion de renouveler l'énergie mystique lunaire, et d'enrichir son arsenal. Mais les PJs pourront tout faire basculer en en profitant pour œuvrer pour la résurrection de la Lune Blanche. Un PJ femme devra jouer le rôle de Teelo Nori et croyant offrir sa vie, donner son utérus. Elle tombera enceinte de la future déesse. L'effet est meilleur si c'était une vierge...Vous verrez en annexe 1 une version de la quête qui peut être utilisée pour ressusciter un PJ mort. Là il s'agit d'une version bien plus dangereuse, créant une instabilité majeure dans la toile d'Arachné, puisque la finalité (inavouée) en est de ramener une nouvelle déesse. Officiellement les lunars vont demander aux PJs de ramener un puissant de l'Empire, mais les PJs pourront tromper leur monde.

La tragédie de la lune :

Le temps est venu de narrer ici, l'histoire la Déesse lunaire et de son destin tragique. La déesse lunaire, est née du seigneur du feu Aether et de sa compagne Gata. Elle est en fait la sœur jumelle de Umath. Mais là où son frère n'était que violence et jalousie, séparant ses parents désespérés, elle n'était que douceur et tentative de réconciliation, un pont bienveillant entre ciel et terre, une colonne liant les deux royaumes. Aether ne pouvant plus rejoindre sa femme donna vie à trois enfants, nés du verbe divin et non pas de son union avec Gata. Ce sont Dayzatar, Yelm et Lodril. Ce dernier, put rejoindre Gata et l'épousa, donnant naissance aux jumeaux de volcans Caladra et Aurélien. La Déesse Lunaire tentait toujours de calmer son frère indiscipliné, mais sans succès. Celui-ci, jaloux que son père ait trouvé le moyen de rejoindre sa mère, appliqua la même méthode et donna naissance aux dieux des tempêtes, dont Orlanth et Humakt. La déesse lunaire se sentait seule, oubliée de tous, son père et son frère se perdant dans leurs rivalités. Elle erra solitaire dans les cieux et rencontra Dayzatar, son beau-frère. Celui-ci fut séduit par la beauté et la grande bonté de la déesse. Leurs rendez-vous devinrent de plus en plus passionnés, mais le seigneur des Cieux ne voulait pas procréer avant qu'un mariage céleste n'ait eu lieu. C'est alors que Gata trompa Lodril avec son propre frère, Génert (donnant naissance aux déesse locales de la terre). La déesse lunaire fut témoin horrifiée de la scène. Génert, craignant que la nouvelle n'atteigne Dayzatar intriga et fit alliance avec Orlanth, le descendant de Umath, il lui confia la main de sa fille Ernalda/Astrélia/Voria pourtant convoitée par le Seigneur Yelm. Orlanth demanda à son frère d'essayer sa nouvelle rune. Ce faisant, il tua Grand-Père mortel et coupa les jambes de la déesse lunaire, l'empêchant de voir ce qui se passait sur terre, et la renvoyant dans l'air du milieu. La déesse lunaire vint se plaindre au seigneur Yelm de la façon dont elle avait été traitée, mais celui-ci, fou de rage d'avoir perdu l'amour d'Ernalda, contraignit la Déesse lunaire à l'épouser. Celle-ci aimant toujours Dayzatar, ne put accepter les avances du seigneur du soleil, et elle se résolut à utiliser un subterfuge, laissant une image d'elle-même auprès de Yelm, que plus tard on appellera Dendara (oscillant entre soumission et la vengeance personnifiée en Gorgorma). Mais Yelm se rendit compte de la supercherie, il trouva la Déesse Lunaire suspendue à une fenêtre de son palais (faisant le mur) et tira un trait qui lui trancha le bras. Elle tomba dans les ténèbres. Là elle fut recueillie par Nakala et Zaramaka, qui l'adoptèrent comme leur propre une fille. Pourtant, cet amour n'était pas sincère, car ils se servirent d'elle dans leur désir d'envahir les cieux. Ils en firent la générale d'une guerre insensée contre les dragons, lui mentant vertement sur les intentions de ces créatures. A la tête d'une armée de géants des ténèbres, elle affronta les créatures et en domestiqua une. Lui révélant la vérité, la créature devint son ami et promit de l'aider à s'envoler vers les cieux, pour retrouver son cher Dayzatar. Mais ses parents adoptifs ne comptaient pas la laisser partir si facilement. Zaramaka tenta de la noyer, lui arrachant les viscères et Nakala lui extirpa son âme, la jetant en pâture à son fils Dehore. Si bien qu'atteignant le ciel, sur le dos de son dragon, elle était folle et plus que l'ombre d'elle-même. A son arrivée, le cosmos était à l'agonie, Orlanth venait de tuer Yelm, et tous se rirent d'elle. Elle fut malmenée par Orlanth et ses frères, qui tuèrent son ami dragon. Ivre de rage, elle dévora son cadavre et donna naissance à une nouvelle entité sans âme, qu'elle posséda avant de mourir sous les coups des assassins des tempêtes et de sa nouvelle cour. Elle jura de se relever de sa propre mort. L'enfant divin, possédé de l'esprit fou de la déesse lunaire chutait à nouveau vers le monde, alors que le corps céleste de la déesse était brisé en mille morceaux et dispersé aux quatre coins du monde. Lorsque Dayzatar découvrit la vérité du devenir de sa bien-aimée, il fut tellement choqué qu'il décida de se retirer du monde, car tous les dieux de tous les panthéons avaient abusé d'elle. La suite de l'histoire est connue, la Lune Bleue demeure, folle, mentor de Kiger Littor et mère d'Artmal, les Sept Mères ressuscitèrent la Lune Rouge qui confondant la Chauve Souris Rouge avec son ami dragon entrepris de se venger d'Orlanth, mais les PJs

vont peut être réussir à ramener la vraie Déesse Lunaire et à lui apprendre le pardon, en faisant la lune de paix et la ramenant à Dayzatar.

Les espoirs impériaux :

L'Empire a envie qu'un groupe de quêteur fasse la quête des Sept Mères. C'est dans cette optique que les initiés de la Lune Rouge entraînent des groupes d'anciens esclaves. Le groupe des PJs est jugé mûr, et la nature de sa mission va lui être révélée. Leur but officiel est de ramener celui qui sera le futur masque de l'Empereur Rouge. En effet Argentéus est dans la force de l'âge, et dans la guerre qui s'annonce, il pourrait avoir besoin d'un corps de jeune homme. Les prêtres de la Lune Rouge espèrent aussi que les PJs vont se laisser infiltrer par le chaos et ramener une créature puissante dans l'arsenal lunaire : Pank-Otep (cf annexe 2).

Pour ramener le nouveau masque, les PJs vont donner un objet ayant appartenu à un ancien masque, Magnificus, vaincu lors des Nuits de l'Horreur. Il s'agit d'un ex-voto en bronze représentant une louve.

Chacun sa version :

Lors de la quête, chaque PJ va découvrir une partie de l'histoire de la déesse. Il pourra raconter deux versions différentes. Celle qui ira dans le sens de la naissance de la Lune rouge, mettant l'accent sur le mal qui lui a été fait et la justesse de son courroux, ou celle qui ira dans le sens de la Lune Blanche, celle qui mettra en avant sa grande bonté et son amour pour tous. De l'histoire qui sera racontée à l'esprit de la Lune encore sous le choc de la résurrection dépendra la couleur de son humeur.

Séquence :

Un départ raté :

L'Empire espère faire le maximum de publicité autour de l'évènement : des quêteurs impériaux issus de toutes les cultures soumises ! De quoi faire taire les rebelles qui taxent les représentants de l'Empire de ségrégationnisme. Sor Eel va faire dresser une estrade et présenter les futurs quêteurs à la ville. Pourtant, lors de la cérémonie, le PJ qui a été possédé par un démon lors de sa capture par les trolls des plateaux de la Lune Bleue se met à cracher des flammes bleues et sa chaire se déforme horriblement. C'est sous la protection des phalanges de marbre, et les huées des bons citoyens que les PJs sont emmenés en toute hâte hors de la ville. Là une caravane de sables les attend pour les mener à Bout du Monde. On peut intégrer une attaque de nomades fidèles à Taureau Tempête (Khaled dune d'or et ses sables, dégoûté des compromissions avec le chaos ?). Mais le calme qui précède...la tempête peut paraître tout aussi angoissant pour les PJs.

Recherches à Bout du Monde :

La courte halte en attendant le bateau lunaire qui conduira les PJs à Torang sera l'occasion de rencontrer Icilius la très Sainte, chef suprême du culte des Sept Mères. Cette femme autoritaire va leur enseigner les principes de base de la quête et leur laisser se répartir les rôles. Ils pourront pousser leurs recherches à la bibliothèque. Une nouvelle cérémonie célébrera leur départ.

Le vol du bol à bouillie :

C'est à Torang que naquit la déesse Rouge en 1220 ST. Les PJs, accueillis en héros de l'Empire Universel, vont pouvoir visiter la basilique et son trésor, où sont entreposés diverses reliques de Rufelza, et notamment son bol à bouillie. C'est là que sera révélé par Mikos Thiokonos la nature de la personne à ressusciter (Magnificus) et que le bronze de louve leur

sera remis. Soit les PJs comprennent que s'ils veulent ressusciter la Lune et non pas son fils, ils doivent voler une de ses reliques (le bol à bouillie), soit Luciu Albus les aidera en leur faisant porter un petit mot. Aux PJs d'organiser la nuit, une opération de vol en la basilique, discrète et efficace. Notez qu'ils sont protégés des défenses magiques par les médaillons qu'on leur a remis pour la quête du lendemain, et que peu de gens feraient attention à la disparition d'un bol à bouillie le matin d'un jour aussi important ... Décrire le jeune initié chargé de l'époussetage des reliques tentant vainement de capter l'attention du Grand Prêtre des Sept Mères « Plus tard Jérónius, plus tard... ». En fait, le danger viendra des patrouilles, et éventuellement d'un piège physique. Notez qu'un seul des PJs peut décider de commettre ce vol sans en avertir ses compagnons.

L'ouverture de la quête :

Dans la basilique de Torang, sous le regard de centaines de fidèles scandant le crédo lunaire (« A Rough Guide to Glamour page 4 »), le PJ qui incarne Deezola Jakaleel ou Irripi Ontor peut ouvrir la quête. Dès lors, les PJs passent sous le regard des dieux, dans un plan entre celui des dieux, des hommes et à la frontière des terres du rêve.

Résumé de la quête :

Les PJs montent sur le plateau de la Lune Bleue, négocient avec les trolls un droit de passage, descendent par un puit aux enfers. Là ils combattent des porchiens, chisissent la bonne porte qui mène au Tholos, un petit temple rond. En chemin ils rencontrent un groupe de trolls avec une captive humaine. Le Tholos est un petit temple avec une plateforme face à un étrange miroir où circulent des ombres et un simple autel. Danfive Xaron doit se blesser mortellement pour franchir le miroir, et partir en quête de l'âme à ramener. Teelo Nori doit offrir son corps et tombera enceinte tout en restant vierge ! Les PJs vont se retrouver face à la jeune âme de la déesse et devront lui expliquer son histoire. Selon leur version, ils ressusciteront la Lune Blanche ou renforceront la Lune Rouge. Le chaos prenant la forme de Pank-Otep tentera de parasiter la quête en profitant d'un ascenseur vers la Lune. Arrivé sur la Lune, le groupe sera reçu par le masque Vénéralis s'exprimant au nom du conseil des Egi, et distribuant les récompenses ou blâmes. Escortés par une décurie de la Légion du Corps de la Lune, les PJs pourront emprunter le pont d'argent qui les fait redescendre au centre du cratère de Glamour, où un accueil triomphal leur est réservé.

Les Sept épreuves :

Chaque PJ va plutôt être mis à l'épreuve à travers une situation. En guise de récompense, il recevra une vision d'une partie de la vie de la déesse lunaire, qu'il pourra restituer d'une façon ou d'une autre selon son allégeance lors de la phase finale. Si sa partie est un échec, le PJ ne reçoit que la version « officielle » Lune Rouge.

Jakaleel

Les trolls de la Lune Bleue ne se laisseront pas facilement convaincre de laisser monter le groupe sur le plateau. Il va falloir négocier dur, et rendre les pierres de Lune enterrées en début de campagne peut grandement aider. En fait, le PJ qui teint ce rôle est celui qui risque d'être possédé par un démon, et dont la chair s'est boursouflée lors du départ à Pavis. Ce démon, « Bazorlak » est en train d'échapper à son contrôle. Il peut choisir entre faire un pacte avec lui (aura toujours une petite voix lui susurrant des mauvais coups à faire, et parfois perdra le contrôle de ses actions, en échange d'une puissance importante dans les moments désespérés), se débarrasser du démon en le faisant sortir de son corps (il sera aidé en cela par une puissante prêtresse de Xiola Umbar, « Gudruk fait saigner », qui le torturera jusqu'à ce que le démon sorte puis le groupe devra le combattre), ou encore le rendre à celle qui lui a

confié la bête, quelle en fasse mauvais usage maintenant que le Démon est mûr « Sikasso Dent qui crépite ». Bien sûr l'alternative Gudruk représente une rédemption permettant au PJ de se purifier réellement avant sa quête et ce serait un succès lui permettant d'aborder sereinement son engagement dans le camp de la Lune Blanche.

Yanafal Tarnils

Les PJs, après avoir descendu par le puits, arrivent dans une grande caverne. Là, ils sont attaqués par des dizaines de porchiens. Ceci dans une caverne où l'on voit un pont frêle passer au dessus de la lave en fusion. Le PJ incarnant Yanafal Tarnils peut proposer d'attirer les monstres vers le pont, puis de le faire s'effondrer (magie ou en sautant...). Il aura à combattre quelques porchiens dans sa fuite. Il risque fort de se blesser en tombant lui-même dans la lave. Si il a su protéger Teelo en faisant preuve d'un grand courage, c'est un succès.

Deezola

Au bout de la caverne, il y a une salle avec 7 portes. Chacune marquée d'une rune de pouvoir. Bien évidemment des débats sans fins vont fuser entre les PJs pour choisir quelle porte. Peut être même les Pjs vont-ils croire que chacun doit prendre une porte différente. Mais le joueur incarnant Deezola (aidé si besoin d'un sort de « appeler Celle Qui Attend » ou de l'inspiration conférée par un morceau de musique) doit faire comprendre au groupe que tous doivent passer par la même porte, en pratique celle de la fertilité, car il s'agit d'une quête de résurrection. Si le PJ a su éviter les conflits, préserver le lien intérieur. C'est un succès.

Celle qui attend

Comme il est raconté dans l'annexe, le chaos va chercher à s'infiltrer. Là est l'épreuve qui attend celui qui représente Celle Qui Attend (ou tous les joueurs si ce rôle n'est pas pourvu). Il faut savoir dire non quand Pank-Otep tentera de profiter de la quête pour venir sur la Lune. Si le groupe refuse d'emmener Pank-Otep, c'est un succès.

Teelo Nori

Le PJ qui incarne la jeune vie doit être amené à croire pendant toute la quête qu'il va devoir donner son corps pour que renaisse la jeune déesse. « L'Homme de Chair n'est jamais remonté des enfers après la quête des porteurs de lumière ». « Nul ne sait vraiment ce qu'est devenu Teelo-Nori après la quête des Sept Mères »... Pour faire monter l'ambiance, habiller le Pj femme qui fera ce rôle de blanc immaculé et remettre au Pj qui incarnera Danfive Xaron un poignard de sacrifice. Le sacrifice de sa vie librement consenti : quelle noblesse ! Et pour mettre à l'épreuve la future sacrifiée, faire croiser aux PJs un groupe de trolls aux enfers transportant une humaine captive. Les PJs pourraient être tentés de la coucher sur l'autel du Tolos en place du PJ incarnant Teelo-Nori. Si les PJs la délivre mais ne cèdent pas à la tentation, et la laissent remonter à la surface c'est un succès. En fait, le sacrifice qui est demandé à Teelo est d'accepter de s'accoupler avec Danfive revenant de sa quête.

Danfive Xaron

Danfive doit accepter de mourir. Il est condamné par la justice mais sa mort peut être acte de rédemption. En fait, le poignard qu'on lui a remis est destiné à se blesser mortellement lui-même, seul moyen de laisser son âme franchir le portail qui mène au plan des esprits. Pour oser se blesser de la sorte, demander au PJ un jet de POU+CON ou le décrire tremblant de peur, s'effondrant en larmes et refusant de mourir. Aux autres de le rassurer alors. Dans le Tholos, face au portail, agonisant, l'âme du Pj s'extirpera tenant l'objet qu'il choisit d'apporter et entreprendra sa quête. Le risque est extrême. Chaque round, lui faire tirer un jet de pouvoir x 1 (+1 par round de recherche) pour trouver l'âme attirée par l'objet. Mais faire

aussi tirer un jet de constitution x 5 (-1 par round de recherche) ou à son retour, son corps est vraiment mort et le PJ est perdu.

Iripi Ontor

Le PJ qui incarne le Sage Brun agit pendant que Danfive est parti dans le plan des esprits. Il remarque que sur le socle de l'autel et sur celui de la plateforme où s'est donné la mort le PJ qui incarne Danfive Xaron, il y a un cercle une plaquette de marbre vide (invitant à tracer des runes). En réfléchissant à la quête qu'il entreprend, il peut tracer la rune du feu sur la plateforme et celle de la terre sur l'autel). Si c'est le cas, c'est un succès. Au moment final on verra le PJ incarnant Teelo se transformer en déesse de la terre et celui incarnant Danfive en Dieu du feu, s'appelant respectivement non pas Danfive et Teelo, mais bien Aether et Gata, parents de la Déesse Lunaire.

Sept chapitres à deux versions :

« Le grand esprit du feu fut séduit par la beauté de Gata, l'opulente mère de la matière. Il se coucha sur elle et lui donna son amour. De leur union naquirent deux enfants au caractère fort différent, Umath, père des Tempêtes, et Opaline, la Déesse Lunaire. L'une maintenait le lien d'amour entre ses parents et l'autre leur laissait suffisamment d'espace pour respirer »

Ou

« Aether le Grand Esprit du feu conçu avec Gata, Mère de la Matière deux enfants. Umath, Père des Tempêtes, sitôt né sépara ses parents, divisant le cosmos à jamais et écartelant sa jeune sœur Opaline qui voulait garder ses parents unis ».

« Pour rejoindre sa bien-aimée, Aether créa de son verbe les trois frères du feu Dayzatar, très Saint Père du Ciel, Yelm, Empereur du Soleil et Lodril l'amant de la terre. Celui-ci se transforma en lance et réussit à fendre l'air pour courtiser de nouveau la belle Gata. De leur union naquirent Aurélien et Caladra, les jumeaux des volcans, apportant fertilité et chaleur de la terre à l'humanité naissante. La déesse lunaire n'avait de cesse de raisonner son frère et de calmer ses colères. Imitant son père, Umath donna naissance aux Dieux des tempêtes et notamment Orlanth »

Ou

« Aether frustré de son amour mourut de chagrin. Il versa trois larmes qui devinrent trois entités, Dayzatar, Yelm et Lodril. La lance du ciel pourfendit Umath le rebelle et chacun des morceaux de son cadavre donna naissance à un dieu des tempêtes. Le plus obscène fut nommé Orlanth. Celui-ci voua une haine terrible à la Déesse Lunaire, qui avait su préserver son intégrité»

« La Déesse Lunaire rendait visite à Dayzatar, et elle adorait la pureté de sa lumière et l'ampleur de sa sagesse. Lui admirait sa générosité et sa subtilité. Bientôt naquit un nouvel amour, tendre, mais absolu. Le Père du ciel voulait que tout soit parfait et demandait que leur amour soit proclamé devant tous les Dieux, et célébré par un mariage divin. Toutes les déesses enviaient la bonheur d'Opaline et tous les anges du ciel chantaient sa beauté »

Ou

« Opaline tomba amoureuse du Grand Dayzatar, mais celui-ci était tellement orgueilleux qu'il refusa leur union, justifiant son refus par d'impossibles exigences. La pauvre Déesse Lunaire errait le cœur brisé aux frontières du royaume des Cieux, dont les anges lui interdisaient l'accès. »

« Opaline porta son regard bienveillant sur le monde et vit que bien des amours donnaient naissance à de nouvelles entités pleines de promesses. Ainsi, Gata s'unit avec d'autres divinités telles Génert, roi-terre pour engendrer les déesses protectrices de chaque continent. Orlanth s'unit avec Ernalda, et la force de leur liaison renforçait Opaline dans sa conviction qu'elle avait bien fait d'apprendre l'amour à son frère si violent. Mais elle vit aussi Humakt, le frère d'Orlanth découvrir un nouveau pouvoir extrêmement dangereux : l'épée de la mort. La Déesse tenta de protéger Grand Père Mortel des moulinets qu'il faisait avec l'épée, mais l'arme lui échappa des mains et coupa les jambes de la déesse avant de percer le cœur du premier homme. Depuis, pris de remords, le grand dieu de la mort s'isola dans un sombre royaume, refusant même de recevoir ses propres frères et renonçant à donner la vie. La Déesse lunaire perdit le contact avec la terre du fait de ce drame. »

Ou

« Opaline surprit les amours incestueux de sa mère et de son oncle Génert. Celui-ci, craignant que cela ne s'ébruite et que le grand Dayzatar n'intervienne, fit alliance avec Orlanth. Celui-ci trompa son frère Humakt et l'amena à couper les jambes de la déesse Lunaire avec sa terrible épée de mort. La colonne qui reliait ciel et terre était brisée, condamnée à ne plus toucher terre. Opaline était privée de vision et ne pouvait plus voir les infidélités de sa mère. En remerciement, Génert octroya à Orlanth la main de sa fille tant convoitée Ernalda»

« La Déesse Lunaire en voyant tout cet amour mais aussi le danger de la mort qui menaçait la pérennité des dieux, éprouva un vif désir d'enfanter. Ne pouvant encore pénétrer dans le royaume du ciel, elle rencontra l'Empereur Soleil. Etant promise à son frère, elle ne pouvait se répondre à ses avances. Mais son désir était si grand qu'il donna naissance à une nouvelle déesse, Dendara, qui épousa l'Empereur le comblant de bonheur. Honteuse de n'avoir pas su garder toute son intégrité pour son promis, elle plongea s'entailla les veines et plongea au cœur des ténèbres »

Ou

« La déesse lunaire vint demander justice à l'Empereur de soleil. Mais celui-ci, fou de rage d'avoir vu sa promise Ernalda lui échapper voulut se consoler en violant la virginité de la pauvre déesse. Soumise, elle éprouva une grande haine qui donna naissance à Gorgorma. Alors qu'elle tentait de s'enfuir, le soleil jaloux lui décocha un trait assassin qui sectionna ses bras. Incapable de rester accrochée au ciel, elle chut dans l'oubli et les ténèbres. »

« Opaline fut consolée par Nakala déesse des douces ténèbres primordiales et bercée par le seigneur des eaux Zaramaka. Ils la comblèrent de bienfaits et malgré son infirmité, l'adoptèrent et lui confièrent la direction de leurs royaumes. Opaline était de nouveau un trait d'union d'amour entre deux grands esprits élémentaires. Ne pouvant plus utiliser ses membres, elle se voua aux jeux de l'esprit et rencontra un nouvel ami, le plus grand des dragons bleus. Ils échangèrent bien des secrets et Opaline était maintenant un lien entre le monde des dieux géants et celui des dragons »

Ou

« Abandonnée du Ciel, Opaline tomba entre les griffes du Seigneur des eaux Zaramaka et de sa ténébreuse amante Nakala . tous deux complotaient pour envahir les Cieux. Les Dragons, alliés des Dieux du Ciel tentaient sans cesse de les en empêcher. Opaline fut manipulée et placée à la tête d'une armée de géants pour défier les dragons. Elle conquiert leur chef, le plus grand des Dragons d'Azur et en fit sa monture céleste »

« Opaline vit en rêve les désastres qui menaçaient l'équilibre du cosmos. Elle s'ouvrit à son ami et il lui proposa de la conduire au sommet de l'Aiguille pour mettre en garde une nouvelle fois le fils de son frère Orlanth. Malheureusement, elle arriva trop tard sur le lieu du crime. Elle ne put que se jeter sur le cadavre de l'Empereur et le couvrir de ses larmes. Son amis dragon, comprenant la gravité de ce qui venait de se passer donna sa vie pour conférer à Opaline le pouvoir de réincarnation, car il pressentait que seule son amie avait le pouvoir de guérir l'univers de cette grave offense, mais que cela lui demanderait plusieurs essais. Dans sa première vie, elle enseigna à Kigger Littor la magie lui permettant de résister à l'assaut du chaos et donna naissance à un fils pour guider les humains apeuré. Dans sa seconde vie, elle apporta le doute nécessaire au progrès et donna aux humains un fils pour protéger les opprimés. Sa troisième vie commence ici, frères, puisse t'elle amener enfin la paix sur Glorantha et guérir le créateur. »

Ou

« Le Dragon bleu, que certains appelaient Celui Qui se Meut la pris sur son dos et la conduisit au sommet de l'aiguille. Là, elle vit l'Empereur Soleil baignant dans son sang et l'assassin Orlanth brandissant encore son épée de mort. Il la livra à sa cour qui s'amusèrent d'elle. Puis il tua son allié dragon. Opaline alors dévora son cadavre et tandis que Orlanth la frappait à son tour, elle le maudit. La puissance du dragon dont elle venait de s'emparer lui conférait le pouvoir de réincarnation, et elle renaîtrait de sa mort pour se venger de lui. Il frappa et jeta son cadavre sur celui de l'Empereur tel un linceul. Sa première réincarnation fut Annilia, la Lune Bleue qui arma les trolls contre l'Empire d'Orlanth et mirent fin à l'âge gris. Les Sept Mères ramenèrent la seconde incarnation, la Lune Rouge, qui arma les humains contre les royaumes d'Orlanth et lorsqu'enfin le dieu assassin périra à son tour, le quatrième âge pourra commencer et accueillir sa dernière incarnation la Lune Blanche. Nous sommes là frères pour renforcer la puissance de sa volonté. Le souvenir mène à la folie, la folie à la vengeance, la vengeance à la victoire, la victoire à la domination, la domination à l'unité, l'unité à la paix ! »

Le pardon ou la vengeance :

Au moment où Danfive revient, tous les PJs se retrouvent en cercle, autour d'une petite fille. Elle leur demande perdue, qui elle est. A eux de lui raconter son histoire en fonction des éléments en leur possession. Si ils citent plus de chapitres issus de la version Lune Rouge, la quête est classique, menant au renforcement de la puissance lunaire. Leurs intentions n'auront pas interféré avec le plan lunar, même si c'est une impératrice rouge qui se prépare à naître. Si il y a plus de chapitres présentant la version Lune Blanche, la petite fille les met au défi d'appliquer les valeurs qu'ils voudraient qu'elle prône. « Soyez mes guides, mes oncles et montrez moi ce qu'est vraiment le bien, alors je pardonnerai à tous le mal qui m'a été fait et je guérirai l'univers... ».

L'ascenseur pour la Lune

Les PJs sortent du Tholos et se retrouvent sur la Lune Rouge elle-même. Si le sphinx les a accompagné, il les remercie et s'en va vers la face cachée. Sinon, ils sont accueillis par des légionnaires des « Moon corps », qui les mènent aux pieds des remparts de la Cité de Rubis. Là, le masque Vénéralis leur remet leurs récompenses ou les maudit, selon leurs succès ou échecs dans la quête. Puis ils sont appelés à emprunter, sous escorte, le pont d'argent qui mène au cratère et au palais impérial de Glamour. Notez que l'Empire ne sait pas à ce stade de qui est enceinte le PJ qui jouait Teelo-Nori, car certaines des vérités sont cachées même aux Dieux, lorsqu'elles prennent place dans le Tholos (sinon, Arachné n'aurait probablement pas laissé faire la naissance de la Lune Rouge !).

L'accueil à Glamour fera l'objet du prochain scénario.

Chapitre 2 : Triomphe saccagé.

Lors de ce scénario, les PJs descendent de la Lune rouge directement à Glamour et sont accueillis en héros par les officiels et le peuple. Mais ils sont chahutés par une bande d'ogres et plongés au cœur des intrigues de la vie politique impériale et de la guerre des dards. Le sénateur Ulrich Cid-Pharès est né à Boldhome, de père lunar et d'une mère sarrarite. Il représente au Sénat Impérial les terres conquises extérieures à l'Empire. C'est un homme tempéré, doté d'une grande morale, qui nourrit l'espoir d'un assouplissement de la politique impériale et d'une assimilation en douceur des peuplades. C'est un initié de la Lune Rouge, mais son cœur va vers la Lune Blanche dont il croit la venue prochaine. Il va aider les PJs et les loger chez lui. Malheureusement, sa famille est en guerre des dards avec la famille Wylera-Oor qui règne sur Dorkath. La famille Cid-Pharès est une vieille famille solaire, tombée en disgrâce pendant la guerre des dix ans. Une branche cousine (Wylera-oor), a été promue glorieuse après dénonciation et exécution du patriarche Cid-Pharès. Depuis, la famille Cid-Pharès essaie de redorer son blason en plaçant ses membres dans de hauts postes et en excellent d'esprit civique. Les Wylera-Oor se défendent en assassinant tout membre qui risque trop d'attirer la faveur impériale. L'Empereur laisse faire cette guerre des dards, considérant que l'Empire n'a rien à y perdre. Citrus Wylera-Oor, tribun de la voierie, s'est allié avec des ogres pour singer les PJs et profiter de la confusion pour éliminer Ulrich. Les ogres doivent lâcher un Charn-gibber sur le sénateur, mais un assassin de la Lune Bleue (un Borgia) représente la pire menace. Malheureusement pour Citrus, ses alliés ogres vont vouloir en faire trop, pour se moquer des PJs qui prennent cette attitude anti-chaos détestable. Une pièce de théâtre va être donnée en l'honneur des PJs, mais les ogres vont dévorer les vrais acteurs et prendre leur place. Ils ont avec eux un charn-gibber, qui vient d'être volé au Zoo horrible. La créature était alors dans le corps d'un alligator pamaltéen, et se retrouve dans celui d'une manticores... Si les PJs le tuent sous cette forme, il redeviendra en quelques temps

un aligator-charn-gibber et les Pjs pourront le ramener au Zoo et toucher la prime de 1000 Lunars. Caius Borgia, est de retour pour l'assassinat de Ulrich. Il a quelque peu progressé depuis sa première rencontre avec les PJs (cf. Lune mourante). Il se fait passer pour un des gardes du théâtre, et il prétextera se ruer au secours du sénateur, mais dans la confusion lui lancera un dard empoisonné plutôt que de l'aider. Les PJs qui ont participé au scénario Faible Chaire pourront le reconnaître. Si les PJs font intervenir la police, c'est Caius Douratios, un prêtre d'Irripi Ontor spécialisé en criminologie qui va intervenir. Malheureusement, il est persuadé que les PJs cachent un lourd secret et il sera plus une gêne qu'un allié pour ceux-ci (est au courant du vol du bol à bouillie de la déesse, a fait des divinations...). Lors de leurs déambulations dans Glamour, des « accidents » vont ponctuer la visite, que si les PJs sont en compagnie d'Ulrich. Il faudra deviner que c'est lui la cible et non pas les PJs. Ceux qui vont diriger ces attaques, sont une bande de voyous dirigés par un pentien du nom de Tarnak (cf. « Terres de sang » . c'est un ancien compagnon d'esclavage des Pjs, qui a réussi à s'évader du domaine. S'il est pris, les PJs vont-ils le ramener à Cyranus ?

Séquence :

La réception glamour : Les PJs arrivent via le Pont d'argent, directement dans le palais impérial. Accueil par l'Empereur Rouge lui-même (Argentéus), et Icilius la sur-sainte. Les PJs sont désarmés pendant tout le scénario (on est à la capitale impériale quand même !). L'empereur parle toujours par la voie de Mikos Thiokonos son eunuque chancelier. Divers honneurs attendent les PJs. Au hall de l'Unité Cosmique, les PJs seront tous anoblis au rang de honorable devant toute la cours, chacun recevra une cassette de 2000 sous exempts de droits de culte (10000 pour le chef du groupe) et une semaine de vacances à la citadelle de Mi-chemin. Ulrich sortira du reste de la cours pour proposer son invitation aux PJs. Chaque Pj pourra interagir avec ses cultes. L'un des PJs sera peut être reçu pour son initiation à la Lune Rouge (cf annexe 3), il sera incité à faire un gros don au culte. Les PJs d'origine étrangère, de races minoritaires, pourraient se voir remettre le statut d'ambassadeur impérial. Ceci aurait lieu à la maison de Prax, et cela conférerait un siège permanent au Hall de l'Unité Cosmique. A eux de dispenser leur argent pour faire graver leur nom sur une plaque d'or, pour leur fauteuil, pour s'acheter des vêtements dignes de ce nom...Si un PJ est de la haute, il sera invité à dîner à des tables prestigieuses. Il y aura des visites organisées (orphelinat, asile d'Arkat dans les jardins labyrinthiques, pénitencier...). Les PJs pourront s'initier au culte de l'Empereur Rouge (et hop 100 Lunars). En fait tout sera mis en place pour que les pjs dépensent en un temps record leurs 2000 Lunars. Si un PJ est lettré, il pourrait écrire une thèse. Le PJ obtiendrait le titre de Docteur, faisant de l'ombre à un certain Crassus, qui avait un sujet proche.

Le triomphe.

- Depuis la porte des 4 bêtes vers l'arche de Robustus, puis au pont sonnante et vers la place rouge, les PJs en char vont être présentés au peuple. Malheureusement, le parcours va être émaillé d'incidents. Une remontée d'odeurs nauséabondes depuis les égouts (merci aux ogres). 3 pauvres broos balayeurs innocents sont arrêtés. Le tribun de la voirie doit s'expliquer . C'est Citrus. Ulrich, qui partage le char d'un PJ lui dira à quel point il déteste cet homme. Si les PJs reviennent enquêter auprès des broos éboueurs, ils peuvent apprendre qu'une femme a rodé dans les égouts peu avant que l'odeur immonde ne se répande. Ils peuvent trouver des petits morceaux de verres sentant encore mauvais, et des traces de pas humains. On peut remonter la piste jusqu'à un alchimiste qui avouera avoir fabriqué la potion

sur demande d'une très jolie femme qui disait vouloir mettre de l'ambiance au goûter d'anniversaire du fils de son ex-mari. Un sit-in de moonistes de la Lune Blanche

- sous l'arche de Robustus sera dispersé à coups de fouets par les Xaronis. Leur leader sera ligoté devant les chars des PJs et on leur demandera de faire rouler leurs chars sur le malheureux. Vont-ils accepter ou éveiller les soupçons (et l'intérêt d'Ulrich ?).
- Un dard empoisonné fusera vers Ulrich. Le Pj pourra penser être la cible. 50 personnes au hasard dans la foule seront arrêtées pour témoignage et garde à vue. L'interrogatoire révélera (si les PJs s'y intéressent), qu'un homme de la cinquantaine dissimulé sous une grande cape bleue et masqué aurait lancé le dard. Aucun autre témoin ne confirme les dires (sort d'invisibilité !). Celui qui a fait le témoignage risque de fait d'être accusé de faux témoignage ou pire de tentative d'assassinat !

Chez le sénateur : Tout le luxe du monde attend les PJs. Les filles du sénateur sont de bons partis. Véra, 20 ans, est la plus jolie, mais Aura, 25 ans la plus instruite. Petrus, 17 ans, quand à lui est homosexuel, mais n'a jamais osé faire son « coming-out ». Il pourrait tomber amoureux d'un PJ. Quoiqu'il en soit, Ulrich verrait d'un très mauvais œil tout comportement fornicatoire (et encore plus avec son fils !). Un des repas chez le sénateur est empoisonné. En fait, il y a un contre poison dans le dessert, alors que le sénateur est connu comme ne mangeant jamais de sucré. Par ailleurs, une servante signalera qu'une toge du maître a été lacérée (les ogres veulent faire renifler l'odeur de sa cible au charn-gibber).

La visite de Glamour :

- Au zoo horrible, soudain des décuries de prétoriens arrivent et bouclent la zone. Le directus du zoo a signalé la disparition d'un charn-gibber (ou plutôt phagométamorphus pluritentacules). Après vérification qu'aucun PJ n'a de tentacules, ils peuvent participer à l'enquête. Pour le décurion, il faut surtout étouffer l'affaire, sûrement l'œuvre d'un de ces imbéciles de l'APEC (association de protection des espèces chaotiques). Certains indices laisseraient à penser qu'effectivement l'alligator a été relâché dans les égouts. Par contre, étrange, les énormes barreaux ont été fondus par un puissant acide.
- Aux bains. Certains PJs pourraient recevoir des avances de vieux dépravés (moyennant finance...). Dans le Caldarium, un crocodile arrive et sème la panique (cf règles de base page 176). C'est Tarnak qui a agit pour brouiller les pistes, le crocodile ayant été acheté à la ménagerie de glace. Le gardien des bains (assommé) et le gérant de la ménagerie diront avoir eu à faire à un homme qu'ils décriront (Tarnak). On retrouvera aux bains une pince à viande volée à un gardien du zoo horrible (lien entre les deux affaires).
- Au Moon Rock Café. C'est Pétrus qui emmène les PJs à ce lieu branché. Mais la bande à Tarnak intervient armée de dards. Si ils sont capturés, ils avouent avoir été payé par un noble « rubis sur l'ongle » mais qui ne s'est pas présenté. Si ils sont confiés à la justice, dans la mesure où ils ont respecté les règles de la guerre des dards, ils seraient vite relâchés. Par contre, Tarnak est en fuite et pourrait donc être ramené à Cyranus au Domaine de Carmina Hépaticum.

La tragi-comédie :

La pièce s'appelle « chroniques de la frontière ». Le sujet est l'ascension sociale des PJs en trois actes. Le premier acte est joué par les vrais acteurs. A l'entracte, ils sont dévorés par les ogres qui prennent leur place. Avec les masques et les toges, il est impossible de se rendre compte de la supercherie. Dans le second acte, les ogres dénigrent systématiquement les actions des Pjs, les présentant sous leur aspect le plus vil, pactisant avec le chaos (cf. Muriah transportée près du glacier...), ils mélangent le vrai et le faux, suscitant l'hilarité de l'assemblée (la sexualité des PJ est mise en cause, ils sont présentés comme pouilleux, grossiers, ils achèvent les morts, acceptent la corruption...). Les PJs vont peut être craquer et monter sur scène avant la fin. Où ils vont profiter de l'entracte pour visiter les coulisses. Les lunars n'oseront pas, car le peuple est content (hilare). Lors de l'acte final, le sphinx de la quête des Sept Mères est représenté par la manticoire charn-gibber, et la cage sera ouverte devant Ulrich, aux premières loges. Au MJ de ruser, l'idéal est que l'acte final se déroule sur scène et que le public hilare applaudisse des deux mains voyant le sang gicler, et pensant que tout n'est que mise en scène et effets spéciaux. Profitant de la confusion, Caius va frapper au dard, et si les choses se corsent, à la dague. Un vrai combat d'assassins invisibles peut être livré entre un PJ qui pratique l'art et lui, pendant que le gros des PJ s'occupe du charn-gibber.

Récompenses :

* Le directeur du théâtre remettrait 100 Lunar par PJ en scène (cachet pour le beau spectacle) que si les PJs arrivent à ne pas casser l'ambiance et combattent les ogres en faisant croire que ça fait partie du spectacle !

* Si Ulrich est sauvé, ce qui risque d'être difficile, il remettrait au PJ le plus méritant une broche conférant 3 PM, 3 PF et 3 PV de plus au porteur (dès l'ors qu'il le porte avec l'accord d'un Cid-Pharès). C'est un objet du culte de Dendara. IL récompensera tout PJ qui l'aurait sauvé d'une bourse de 1000 Lunars. Si les PJs lui parlent de la Lune Blanche, il les aiderait encore plus : contact à Boldhomme, enchantements de vie...

* A la mort de Caius, si il a été tué par un assassin valable, il proposera au PJ de laisser son corps dans une barque descendre l'Oslir. Il lui remettra un Okarina et lui conseillera d'aller en jouer près des plateaux de la Lune Bleue. Si le PJ en joue longtemps, il sera abordé par des initiés de la Lune Bleue et il pourrait être initié. Lors de la cérémonie, après invocation d'une Sélène, la voie de la déesse folle dira « La culte de la Bouche Sans Visage est populaire dans la cité aux murs géants. Mais les prêtres se déguisent toujours sous des déguisements pour abuser les puissants. »

* Si un PJ était près de devenir initié de la Lune Rouge, il aura été contacté aux écoles de magie lunaire. Un représentant du culte lui aura dit que Ulrich est un traître vénérant Orlanth l'Invisible, et doit être éliminé. Le nom de code pour l'arrêt de la mission est « Tempête calme ». Bien sûr, Ulrich le connaît, et peut donc neutraliser un PJ trop obéissant. Le PJ devra enquêter et faire son rapport tous les matins à une derviche du nom de Sibellia, sur le marché. S'il n'est pas passé à l'action, il sera pressé de le faire pendant la pièce. S'il sait désobéir à cet ordre ignoble, il aura enfin compris et sera initié.

Chapitre 3 : Caravanes et Géants

Concept : Les nains, plutôt favorables aux lunars, intriguent pour restaurer la Statue sans Visage. Cet artefact du second âge avait permis au Demi-Dieu Pavis de repousser les nomades, aidés en cela par son concepteur, le héros nain Flintmail. Cela fait des années que les nains rassemblent en secret des morceaux de la statue géante, et le grand jour où elle doit enfin se dresser sur son trône est pour bientôt. Les nains sont tout fiers et persuadés de leur victoire. Ils envoient des nains d'argent, de mercure et de , aidés par des potions du Grand

Mostali de Mercure, protégés par quelques nains de fer vers le Nord du Conté de Pavis, au Trône. Malheureusement, les trolls ont eu vent de leurs intrigues (merci Gim-Gim qui ne veut pas voir un Mostal vainqueur !), et préparent une embuscade. Les nains passeront près du Bois Rouge, une forêt dévastée habitée par des elfes primitifs, qui pourraient se révéler des alliés valables pour les PJs s'ils savent négocier. Arrivés au Trône, lieu de reconstruction de la statue, révélations et miracle de la magie naine attendent les PJs.

Les PJs sont envoyés par Sor Eel en mission d'espionnage des nains. Mais en fait ils ont aussi ordre de leur procurer une aide discrète en cas de coup dur : anticiper le trajet des nains et « déminer la route devant eux ». Sor Eel veut ainsi aider ceux qu'il pense pouvoir être ses futurs alliés, tout en partageant leurs secrets de culte.

Au cours du voyage, les PJs découvriront une autre intrigue : ils croiseront des caravanes qui transportent du bois depuis le jardin de Pavis, via la porte de l'hippogriffe, jusqu'à la source de la Zola Feel. S'ils poussent la reconnaissance, ils assisteront à la construction d'un grand berceau de bois, sous le regard tendre de deux parents géants. La zone est protégée par tout ce que les orlanthis et les nomades comptent comme élite, alors discrétion et fuite à l'anglaise seront de mise !

Séquence :

Les ordres de Sor Eel

Le conte de Prax reçoit dorénavant personnellement les PJs pour leur faire part de leur mission. Il leur explique les mystères qui entourent les agissements étranges des nains, qui vont creuser depuis des années un peu partout dans la Grande Ruine. Il semble qu'ils préparent une expédition pour on ne sait où, et les PJs vont devoir les espionner et les protéger. Les ordres sont formels, aucun contact avec la caravane naine : Ils ne doivent pas savoir que les lunars connaissent leurs secrets, ni qu'ils les ont protégés. Sor Eel se garde ces informations pour obtenir des avantages diplomatiques lors de négociation futures. Perturbant l'audience, Mystigra fait irruption dans la salle et met en garde Sor Eel : Les trolls préparent un mauvais coup. Dans la Grande Ruine, les forteresses trolls ont triplé leur population, on entend des tambours de guerre de plusieurs clans illustres de Dagori Inkarth, et elle n'est plus la bienvenue. Elle regarde les PJs et part d'un éclat de rire « Préparez vous à la Grande Nuit, pauvres fous ! Le Soleil noir se lèvera et la nuée vous emportera, ha, ha, ha ! Suis-je folle ou sont-ce ceux qui ne voient rien venir qui sont fous ? Hein vieux cloporte (s'adressant à Sor-Eel), vend ce que tu possèdes ici et va t'acheter un joli petit domaine au plus loin ou prépare toi à être saigné comme un porc.. . ». Sor Eel la fait sortir. D'abord en colère, il s'inquiète de ses paroles. Son frère demande d'aller faire quérir le prêtre d'Argan Argar. Malheureusement, au temple, il y a une note : « fermé pour cause de vacances »...Il conseille aux PJs de tenter une ambassade auprès des elfes du Bois Rouge, qui pourraient constituer des alliés en cas d'agression troll.

La caravane se met en route.

Les nains se rassemblent au temple de Flintnail, puis sortent par la porte du Griffon, longent les murs jusqu'à la Zola Fel puis la berge jusqu'au prochain pont. Les PJs vont pouvoir espionner les préparatifs. Bendrath, « fils de Pavis » de race naine accompagne la caravane et son chef Goram Souffleforge. Il y a un grand chariot blindé, qui ne transporte qu'une grande pierre. En cas de difficulté, ce chariot se déplace grâce à une catapulte à grappin et un système de treuil, rasant tout sur son passage. D'autres chariots plus modestes transportent du matériel d'alchimie et des effets personnels. 3 nains de fer assurent la garde, et eux seuls se battraient en cas de combat, les autres nains se contenteraient de s'asseoir et d'attendre que ça se passe. Décrire les nains les yeux rivés sur leur « montre » car le Grand Gimkizzi a ordonné de partir un an après la précédente expédition. Laisser les PJs s'organiser pour leur mission de filature.

Qu'ils soient discrets... Un couvert aérien serait le bienvenu, mais collaborer avec les vouivres devient trop dangereux si ils sont passé Lune Blanche. L'idéal est un simple esprit allié volant. Un ou deux PJs peu connus dans Pavis pourraient se faire engager comme mercenaire. En passant près du jardin elfique, ils entendront le bruit de scieries. Si ils le désirent, ils peuvent mener un raid à travers la porte de l'Hippogriffe, et enquêter sur cette activité. Cela est très dangereux, les elfes, avertis par leurs plantes hurleuses, commandés par Yelindas, fils de la lumière, seront embusqués derrière chaque buisson et chaque tronc. Ils tenteront de décourager l'inspection des lunars, prétextant une période de pollinisation sacrée. Si les Pjs insistent, ils attireront les PJs dans un piège végétal, puis tireront des flèches avec venin de sommeil type LSD. Les PJs seraient remis au temple de Pavis, les elfes expliquant qu'ils ont du rentrer sans permission dans la forêt et être exposés aux pollens d'herbe de rêve. Si l'armée intervient, ils gagneront du temps, pour que leurs arbres guerriers fassent disparaître toute trace. Si il est capturé, Yelindas pourra simplement faire état d'un accord commercial avec Garath. Si on lui demande pourquoi ce bois, il avouera qu'il flotte particulièrement bien. La scierie est sous la responsabilité du culte de Odayla en la présence de Shanix. Il n'a aucun contact avec les elfes, et dépose le bois le long des berges sans savoir qui le ramasse. A noter que les orlanthis ont obligation de ne pas porter d'armure et d'armes à distance (ce protocole peut être retrouvé en faisant des recherches au temple de Pavis). Imaginez la scierie comme un camp d'orpailleurs en Guyane, avec des hamacs sous un simple toit et une grande scie mécanique actionnée par une sylphe. La scierie est piégée par le même somnifère onirogène que les flèches elfiques, et une vingtaine de chats d'ombre ronronne en faisant la garde (efficaces contre des gens non armurés !). Lors de leur expédition dans le Jardin de Pavis, ou dans le bois Rouge, les PJs verront un arbre magnifique dont les fleurs sont des rubis. Plus tard, ils voudront le voler pour l'offrir en cadeau à Pavis pour son mariage. Le long des rives, les PJs croiseront une caravane de marchands de bois d'Issaries sous le commandement du père Chimone. Le bois est assemblé en radeaux déhalés par des mules. Il ramasse le bois, pense que les elfes doivent être vert de se faire piquer tout ce bois, et il le dépose à un site draconique dans les collines au nord. Il se fait payer par un certain Garath, à prix d'amis. Là encore, ils peuvent se contenter d'une salutation courtoise, où peuvent chercher la guerre. Mais les caravanes ne sont pas sans défense, et le culte d'Issaries est très populaire.

Ambassade au Bois Rouge

La caravane naine va longer le bois rouge et ses arbres fantasmagiques. Rappelons que ce bois a été décimé par les nomades animaux qui ont invoqué Oakfeld. Le feu sauvage de Prax a dévasté la forêt. Les elfes, revenus à l'âge de pierre, pour maintenir une illusion de puissance et éviter d'être totalement balayés par leur autre ennemis, les trolls des Ombres Dansantes, ont invoqué l'Esprit du Bois pour créer de nombreux arbres illusoires. Les aldryamis peuvent se déplacer très vite dans ce bois car ils savent quel arbre est un vrai et quel arbre est un faux. Y pénétrer en ennemis est donc une idée dangereuse, et les trolls le savent bien (ils ne poursuivraient jamais quiconque dans cette forêt de cendres. Si les PJs vont rencontrer les elfes, ceux-ci vont d'abord se montrer agressifs, pensant que les hommes sont des nomades revenus achever leur travail. Décrire flèches qui sifflent, elfes enragés armés de tomawaks ou de javelots surgissant des arbres... Ceci jusqu'à ce que les PJs arrivent à les calmer (si parlent Aldryami, ou restent calment et jouent de la musique, ou font une magie impressionnante non basée sur le feu...). Les PJs seront alors arrêtés et ligotés puis amenés devant le chaman du bois rouge, un vieil elfe imberbe à la peau toute craquelée par d'horribles brûlures. A chaque éternuement il évacue de la fumée par les narines, il sent le feu, et ses yeux sont d'un noirs comme le charbon (très inhabituel pour un elfe !). C'est Gildanior Sataniel. Faites bien jouer le côté primitif de ces elfes (pagnes, repas à même les arbres, ...). Si les PJs arrivent à communiquer et expliquent leur problème, les elfes pourraient voir en la Lune Rouge, une

opportunité de venger le Bois Rouge des méfaits des nomades. Mais ils demanderont des garanties. Aux PJs de promettre des choses au nom de Sor Eel (validera t'il leurs décisions ?). En contre partie, les elfes pourront aider les PJs par leur magie (en s'assurant que la lumière de la torche soit présente en cas d'embuscade (bulles de lumière colorées sortant de l'arbre central du Bois Rouge et fendant les ténèbres éternelles des Shadow Danse). Au maximum ils pourront subitement faire pousser une centaine de mètres de forêt illusoire pour couvrir les PJs et les nains. Les trolls stopperaient leur attaque à la lisière. Cependant les elfes auront beaucoup de mal à accepter de protéger les nains, et il faudrait leur donner plus que des promesses pour cela. Il doit ressortir de ce bois une impression de beauté et de nostalgie (musique de Mission...). Cette peuplade elfique est condamnée à mourir, et sauf émergence d'un héros inopiné, elle s'y résigne.

Embuscade troll

Les trolls ont repéré les PJs et campent derrière une colline non loin du Bois Rouge, attendant les nains. C'est la horde de l'Essaim Titanesque, une unité ne comptant que des trolls de Gorakiki dans des sous cultes d'insectes volants, qui a été chargé d'intercepter les nains. Ils ne veulent pas s'en prendre aux PJs A eux de savoir les provoquer suffisamment pour qu'ils les attaquent. Les attaquer dans leur campement serait une mauvaise idée car si les trolls sont attaqués, ils enverront des messagers demander de l'aide à Laca et l'escarmouche pourrait dégénérer en guerre !

Si les trolls attaquent les PJs, ils procéderont comme d'habitude, envoyant plusieurs vagues de plus en plus forte, et la ruse est de savoir graduer sa réponse.

1^{ère} vague, trollkins « bouffe » sur mouchérons géants (reconnaissance). 2^{ème} vague trollinets travailleurs sur mouche géante, lançant des pierres. 3^{ème} vague de trollinets guerriers sur moustique géant. 4^{ème} et dernière vague, trolls sombres sur frelons géants. Si les PJs survivent à la dernière vague, les trolls partiront panser leurs plaies et la caravane pourra passer (du moins à l'aller).

Piégés ?

Si les PJs n'ont pas été discrets, ou ont établi le contact avec les nains (pour résister aux trolls...), ceux-ci vont leur jouer un sal tour. Ils vont les inviter à se joindre à eux pour la fin de leur mission, mais vont droguer leur nourriture (merci Grand Mostali de Mercure et tes potions de sommeil POT 20 !). Lorsque les PJs se réveilleront, ils seront gardés par un nain d'or (Igor pèse-monnaie ?) pendant 1 semaine. Celui-ci se montrera charmant, leur dispensera des cours de langue...L'arrivée d'un ours le convaincra de mettre fin à la captivité (faire flipper le PJ telmori en lui faisant croire en l'arrivée d'Harreck le Berserk). Les PJs pourront alors continuer jusqu'au trône mais ne trouver que des restes de la cérémonie (empruntes, poudres...). Les nains proposeront des réductions, affûtages, visite du temple de Pavis et de sa bibliothèque ou certificats de droit de porter des armes en acier pour faire pardonner leur petite entourloupe.

La cérémonie du Trône.

Si les PJs ont été discrets, ils pourront être témoins d'une cérémonie naine de restauration de la statue sans visage. Le dernier morceau est assemblé, et la statue se dresse, puis Goram la couvre d'une poudre qui la réduit à la taille d'une figurine. La caravane naine reprend alors la direction de Pavis.

Si les PJs montent sur le Trône après cela, ils verront l'intérieur de la poche de Goram. Si c'était avant, ils verraient l'intérieur du chariot blindé.

Du zèle ?

Peu après, et si les PJs n'ont pas d'eux même décidé de pousser l'exploration pour voir où vont les caravanes orlanthies, les PJs seront arrêtés pour un contrôle de routine par 6 grands trolls commandés par « l'excellent Grincédent ». Décrire ce trollkin comme un policier expérimenté à la Colombo, marquant des temps d'arrêt après chaque réponse des PJs (en faisant grincer ses dents). Il fait partie de la police de Laca.. Il justifiera son zèle par la conviction qu'un trafic à large échelle est en cours dans la région. En fait, ses supérieurs, comme d'habitude, ne l'ont mis au courant de rien (ils taxent les caravanes). Ceci devrait inciter les PJs à sortir du cadre de leur mission et à continuer à remonter la Zola Fel.

Si les PJs poussent l'expédition vers la source de la Zola Fell, ils se rapprochent du chantier de construction du berceau géant. Les parents géants, dont l'alliance a été scellé grâce à l'anneau récupéré par les grisons, vont bientôt avoir un enfant. Les attaquer de front serait stupide...et mortel. Mais assister aux préparatifs serait une information cruciale pour les lunars. Tout est possible, les PJs vont ils mener cette exploration ? Vont-ils garder l'information pour eux ? Vont ils chercher à se faire des amis dans la résistance Orlanthis ? Vont ils s'engager à défendre le berceau jusqu'à la mer ou seont ils de ceux qui vont tenter de l'arrêter ? Attention toutefois, le chantier est défendu par plusieurs centaines de nomades des 4 nations dominantes et d'Orlanthis : C'est une vraie armée qui est en train de s'assembler ici ! Les gens ici, ignorent tout de la provenance du bois. Une façon de procéder serait de s'infiltrer comme travailleurs, déguisés en Orlanthis (les elfes laisseraient passer) dans la scierie et de remonter toute la chaîne. Argrath a cloisonné son organisation, ce qui fait que les bûcherons ignorent la destination du bois et les transporteurs ne savent rien de son usage.

Chapitre 4 : Le mariage de Pavis

Contexte :

C'est le temps tant attendu, où Pavis, demi dieu fondateur de sa ville aux murs de géant, va sortir de son temple et prendre une épouse. Les prophéties disaient que les conditions seraient réunies lorsque la ville renouera avec son ancienne prospérité et que le culte de Pavis serait au fait de sa puissance. Et actuellement, Korgard vient d'être nommé « Champion de Pavis », après avoir retrouvé la hache de Balastor. Les fils et filles de Pavis le savent et les divinations indiquent clairement le jour du retour du Dieu. La population va en être informée, et ce sera l'occasion de complots dans tous les sens. Le culte de Pavis restera « neutre », comptant les points et tentant de limiter les coups les plus bas. L'enjeu est de taille, car le choix du Dieu influera sur son culte et renforcera ou affaiblira les forces d'occupation. Les lunars préparent ce moment de longue date : ils ont fait venir une jeune et jolie initiée de la Lune Rouge, Tala Eriot, qui vit recluse dans le palais de Sor-Eel, attendant ce mariage. Un PJ a déjà eu des contacts avec elle (dame de compagnie et guide dans l'apprentissage de la magie lunaire pour un perso adepte de la « main vide », mages lunaires innés). Les yelmalites vont proposer une candidate, de la famille Eiskoli, juste pour marquer leur autonomie vis-à-vis de SorE el, mais comptent la retirer avant le retour du Dieu, avec ou sans compensation. Les lunars comme eux, jugent les autres candidates insignifiantes. Et pourtant, il y en a trois qui seront déterminantes : Les elfes vont venir avec une dryade. Ils ne sont pas du tout populaires en ville, les citoyens suspectant à juste titre qu'ils veulent couvrir la ville de végétation dévorante. Leur venue sera prétexte à une agitation civile et les joueurs devront défendre leur délégation contre la foule, alors qu'ils ne sont pas leurs alliés. Les ogres, mis au courant par Gim-Gim, vont capturer Tala dont personne sauf le PJ n'a vu le visage, et la remplacer par une très jolie ogresse. Si Pavis se fourvoyait, ce serait la catastrophe, car le culte serait souillé par le chaos,

les sorts d'harmonie de la cité deviendraient des sorts d'émeute.... Les PJs devront seuls, et sans le crédit de leurs supérieurs, enquêter et retrouver la vraie Tala, prisonnière dans le Canal Puzzle. Enfin, les orlanthis vont présenter une fille de la famille Garhound, cousine de Krogar casque de loup. Contre toute attente, c'est cette fille que va choisir Pavis. Ce faisant, il va donner un signe à la population sur la guerre à venir, et la nécessité de résister à l'envahisseur. C'est à Pavis que naîtra la nouvelle tempête qui risque de menacer l'Empire. Si les Pjs sont vraiment très pro-Lune Rouge, ils auraient la possibilité d'assassiner la candidate, Pavis en ce cas serait contraint de choisir Tala Erriot. Mais Sor Eel ne donnerait pas un tel ordre, sur de sa victoire. Les nomades éméchés vont tout faire pour gâcher la fête, et les Pjs devront aider la garde de nuit. Enfin, les trolls échaudés vont tenter de saccager les noces en lâchant dans la ville une monstruosité : le Cerbère « Roi canine ». Il a pour but de dévorer toutes les candidates et pourquoi pas Pavis. Aux Pjs de le combattre.

Séquence :

Le cadeau de mariage :

Sor Eel convoque les joueurs, à ses côtés, il y a Bendrath, fille de Pavis et plutôt pro-lunar. Il explique ce qu'il va se produire et charge les joueurs de trouver un cadeau de mariage digne de ce nom pour ce demi-elfe. Il faut que ce soit rouge (comme la lune), magnifique et signe d'amour et de paix lunaire. Comme par hasard, les joueurs qui ont fait une incursion auparavant dans le jardin elfique (ou suite aux renseignements de Gim-Gim), un tel cadeau est identifié rapidement : il s'agit d'un buisson magique dont les fleurs magnifiques sont des rubis et les feuilles veinées d'argent. Sor-Eel envoie les PJs négocier avec les elfes. Mais ceux-ci n'ont aucune envie de le vendre, et de fait, ils le gardent pour la dote de leur Dryade. Si les PJs reviennent en signifiant le refus des elfes, Sor-Eel va entrer dans une rage folle, hurlant que c'est quand même lui, le conte de Prax et que ce n'est pas quelques centaines de lutins jardiniers qui vont compromettre ses plans cosmologiques. Il donne carte blanche aux Pjs pour aller voler le buisson en précisant qu'il le fera évaluer et dédommagera les elfes après le méfait. Si les PJs ont des alternatives à proposer, ils le peuvent et ce faisant évitent une crise diplomatique majeure. Une bonne idée serait de faire valoir la longue amitié de Pavis avec Flintmail et de proposer un objet d'artisanat nain. Sinon, aux Pjs de s'organiser pour faire un raid dans le jardin. Ce faisant, ils tomberont sur la scierie des orlanthis dirigée par le prêtre d'Odayla, maître des chats d'ombre (cf. supra). Les elfes offusqués n'iraient pas trop se plaindre si les PJs n'attirent pas l'attention de Sor-Eel sur ce qu'ils sont en train de laisser faire (c'est une rébellion !).

La présentation de la mariée ogre et l'enquête :

Sor-Eel va alors présenter Tala aux PJs qu'il va charger personnellement de sa sécurité. Des signes vont faire comprendre au PJ qui la connaît bien, que ce n'est pas Tala. L'ogresse a lancé un sort de « falsifier forme ». Si le PJ se montre trop ouvertement surpris, l'ogresse va en référer à ses amis et le PJ sera proprement assassiné ou capturé (si c'est la future mère de la Lune Blanche, Gim-Gim en profitera pour la faire mener à Porte des cornes, et le PJ sera mis hors jeu pendant quelques scénarios). Si les joueurs sont discrets et/ou convaincants, ils vont pouvoir mener une enquête. Voici les indices à trouver :

- En regardant bien, la fausse Tala a de grandes dents (chercher à - 50, puis jet médecine à -20% ou 1^{er} soin à -60%%)
- L'ogresse ne sait que très mal parler Nouveau Pélorien, et se cachera derrière un mutisme troublant. Elle parle bien le Vieux Pavis, et prétendra ne vouloir parler que cette langue pour honorer le Dieu Pavis.
- L'ogresse ne peut en aucun cas lancer de la magie lunaire (amplifiée...)

- Il y a deux jours, un page a disparu au palais (si se renseignent spécifiquement)
- Certaines des robes de Tala ne vont pas à l'ogresse (hanches trop larges : la robe craque et doit être élargie en catastrophe)
- L'ogresse ne mange quasiment pas de fruits, alors que Tala les adorait (enquête aux cuisines)
- Si les Pjs vont jusqu'à regarder les poubelles, ils pourraient retrouver des serviettes hygiéniques souillées, alors que d'après les dames de compagnie, les règles de Tala ne devaient être que dans 10 jours.
- L'ogresse s'est infiltrée grâce à un « falsifier forme » en se faisant passer pour le PJ Dame de compagnie qui pourrait bien se retrouver de fait arrêtée.

Si les PJs ont suffisamment de soupçons, le plus rusé serait d'endormir la vigilance des ogres, le temps d'aller délivrer la vraie Tala. Mais où est-elle ? Si des sorts sont faits pour localiser Tala (à partir d'éléments vestimentaires ou autres), ils ne marcheront pas (sort de bloquer la détection). Par contre, la divination au temple des Sept Mères donnerait le résultat suivant : « Entre la vie et la mort, là où les flux s'inversent, Dans la prison en mosaïque ». Une étude sérieuse en bibliothèque permettrait aussi de soupçonner que les ogres ont emmené leur captive dans le Canal Puzzle.

Raid dans le Canal Puzzle :

Référez vous au scénario dans le supplément « Pavis and Big Rubble » . Tala est prisonnière d'un gang de la Grande Ruine, réfugié dans la pièce n° 18 du Canal Puzzle. Les PJs en barque seront repérés par un œil de chaire gardien, et le gang tentera de fuir. Pour cela, il y a un leurre : une barque avec deux hommes scorpions et un broo de base qui fait semblant de ramer, est en fait tractée par un homme langouste (variante marine de l'homme scorpion, qui marche dans le fond du canal). Allongé dans la barque il y a un corps. Ce n'est pas celui de Tala, mais celui d'un chaman broo (de faible puissance), qui s'est désincarné. Si les PJs prennent en chasse cette embarcation, ils seront attaqués par l'esprit désincarné du chaman (POU = 16) et deux esprits de maladie de pouvoir 13. A chaque round, demander au PJ qui rame un jet de canoter. En cas de succès, il gagne 10m sur la barque. En cas d'échec, il en perd 10. En cas de succès spécial, il en gagne 20 et de critique 30. Initialement, il y a 50 m d'écart. Parallèlement, dans la grotte un autre homme langouste transportant Tala, possédée par un fantôme sorcier (ancien ennemi du clan Mani), et protégée de fait par un sortilège de peau de vie, fuit par un couloir submergé. Les PJs survivants de la traque de la barque leurre, doivent donc faire demi-tour, explorer la grotte et prendre en chasse cet homme langouste. Le combat sous marin risque d'être difficile, même si l'adversaire n'est pas très puissant, car Tala contre toute attente va essayer d'étrangler un PJ plongeur !

Les noces sanglantes :

LA fête se prépare, tout doit être prêt à l'aube. Pourtant, c'est à ce moment là que surgit un redoutable prédateur, Roi Canine, cerbère géant lâché par les trolls pour dévorer toutes les prétendantes avant le retour de Pavis. Les Pjs seront réveillés en catastrophe et devront joindre leurs forces à la garde de nuit. Cet adversaire à trois têtes, démon majeur de Zorak Zoran, est à même de tenir tête à tout le groupe. Une tête crache des squelettes et zombies, l'autre crache du feu, et la troisième lance des « amputer l'âme ». Aucun troll ne l'aidera, il est trop tôt pour dévoiler leurs prétentions. Mais les trollkins de la garde, si ils sont pris au sérieux et correctement commandés, parleront de ce démon, et ils savent quelle est la seule personne à pouvoir invoquer une telle horreur (le seigneur runique de Zorak Zoran, le Seigneur « Torkai sent la mort » que les trollkins appellent le « sombre piétineur »).

D'autres magouilles peuvent se passer pendant cette nuit d'horreur, assassinats de candidates, etc.. ; Et les Pjs peuvent se situer en protecteur de leur candidate, ou en assassin des autres. Gim Gim tentera d'influencer les pJs en leur demandant de commettre ce meurtre.

Le choix de Pavis :

Peu avant l'aube, les elfes arrivent avec leur dryade provoquant la stupéfaction du peuple de Pavis. Des jets de pierre fusent, SorE el désespéré demande aux Pjs de protéger les elfes qui s'en remettent à sa protection. Les Eiskolis retirent leur candidate, soit en faveur des elfes, soit en faveur des lunars, en fonction dont la crise a été gérée. A ce stade, il vaudrait mieux que les Pjs aient retrouvé la vraie Tala...

Pavis sort enfin de son temple, et sous les hourras de la foule, choisit la fille Garhound, si elle est encore en vie. Puis, il repart dans son temple. Sor Eel furieux fait disperser la foule et arrêter les prêtres de Pavis. La tempête gronde ! Mais les prêtres de Pavis lancent un sort d'harmonie de la cité et les habitants décident de célébrer l'évènement et d'oublier temporairement les vieilles rancœurs.

PNJ principaux :

TALA l'ogresse, initiée de Cacodémon

FOR 15, CON 15, TAI 13, DEX 12, POU 16, INT 14

PDV 14, (4/5/6)

PM 16

Attaque : Etrangler 80% RA 8, dégâts 1D2 + 1D4 + prive d'oxygène (règles noyade)

Dague 80 % RA 8, dégâts 1D4+2+2D4

Défense : Esquive 90%

Magie : Divine : bloquer la détection, vomir acide, falsifier forme, blocage spirituel 2

Spirituelle : Force 5, Miroir 6, Soins 2, Communication mentale 1

Possessions : 2 matrices de 10 PM sur peau

1 dague en argent (matrice) lui permettant de se faire pousser deux autres paires de bras (3 attaques et une esquive par round !), offert par Gim Gim en récompense pour sa participation !

1 potion de soins 6,

1 potion qu'elle croit être de téléportation et qui est en fait un poison ingestif de puissance 16 (autre « cadeau » de Gim Gim)

Le fantôme de Tikarch Sarlach

POU 18, INT 18 (libre 16)

Sorcellerie connue : Peau de vie, venin

Roi canine :

Monstrueux cerbère à 3 têtes.

TAI 60, CON 40, FOR 60, DEX 16, INT 10 (fixe), POU variable, APP 3

PDV 50, bonus dégâts 6D6, Dex RA 2, TAI RA 0

Mvt 5, Points d'armure 12, PDV 13/17/22

Tête 1 (touchée en mêlée sur 18 en missile sur 15 et 16) POU 15

Tête 2 (touchée en mêlée sur 19 en missile sur 17 et 18) POU 22

Tête 3 (touchée en mêlée sur 20 en missile sur 19 et 20) POU 24

Attaques automatiques : chaque tête au RA 2 lance un Peur sur un attaquant

Ou crache cône de froid souffle portée=POU diamètre 3 m

dégâts 3D6 PDV généraux, seules armures en cuir protègent

Max 1 souffle par tour, et alors la tête ne peut pas mordre.

Et/ou Morsure RA 8 80%, dégât 1D12 + 6D6.

+ combat spirit si morsure réussit : jet POU/CON Si PM tombent à 0, la cible devient un zombie et suivra le démon aux enfers.

Défenses : N'esquive pas. Invulnérabilité (eau du Styx), sauf la tête n° 2 par laquelle il a été tenu, enfant...Après un souffle, le sol est gelé. Tout attaquant doit réussir un jet de DEX x 5 ou glisser et tomber.

Quand meurt, une ombre sort de son corps, le sol se fend, et l'ombre s'y engage en rageant. Tous les zombies la suivent en sautant dans la faille...

INTERLUDE :

C'est l'occasion de placer le scénario officiel « Baran le tueur de monstres ».

Chapitre 4 : Le Berceau

Ce scénario reprend les grandes lignes du scénario « The Cradle » du supplément « Pavis and Big Rubble ». Cependant les PJs doivent (si ils sont restés fidèles aux lunars), empêcher le passage du berceau. En fait, celui-ci n'est qu'un leurre gigantesque dont le but est d'attirer tous les runelords ennemis à sa poursuite, loin de Pavis, qu'une armée de nomades, d'orlanthis et d'elfes s'apprête à reprendre, sous le commandement de Argrath. Dans un premier temps, les PJs vont devoir faire des plans pour tenter d'arraisonner le berceau de bébé géant à différentes localisations clef de la Zola Feel : Pont de Pavis, Harpoon, Ronegarh, Corflu (+/- Krang le dragon des rêves). S'ils réussissent, les géants dégoûtés ne prêteront plus assistance aux orlanthis. Dans tous les cas, alors que tout le gratin lunar et yelmalite est à la poursuite du berceau, les héros orlanthis se téléportent puis l'armée du jeune prince Argrath attaque Pavis. Les PJs devront ils incarner leurs PJs de secours, ou vont ils réussir à se téléporter eux aussi ?

Les embuscades lunares :

Contrairement à ce qui est présenté dans le scénario officiel, je vois mal les lunars intervenir en amont de Pavis. C'est trop dangereux et cela n'exploite pas le terrain favorable des ponts. En fait, je ne prévois pas de laisser les Orlanthis reprendre le berceau, car les Pjs lunars seraient bien moins idiots que ceux décrits dans le scénario (se contentent d'établir une garde et vont récupérer leurs sorts). Cela mettrait fin au scénario..

Le pont de Pavis :

Les lunars vont vouloir tendre un piège à ce niveau . Mais les éclaireurs vont arriver en annonçant que le berceau est bien plus grand que ce que l'on imaginait : il ne peut passer sous ce pont. En catastrophe, il faudra probablement changer le plan.

En fait, les orlanthis ont volé de la poudre aux nains (information pouvant être obtenue), et des commandos newtling vont sortir de l'eau et tenter de poser les tonnelets. Les défenseurs du berceau les feront sauter grâce à des flèches enflammées. Notez que les ponts de la Grande Ruine sont bien plus hauts, et le berceau peut passer dessous. Si le pont saute, le berceau poursuivra sa route, sinon, il est stoppé et arraisonné. Le vrai but des Pjs est donc de repérer et de tuer les newtlings. Ils peuvent aussi vouloir descendre sur le pont du berceau, profitant qu'il passe sous un pont gigantesque de la Grande Ruine. En ce cas, un combat s'engagera, mais les défenseurs sont coriaces !

Harpoon :

Là, on peut respecter la technique décrite dans le scénario officiel. Sauf que les grisons du vent secret vont tenter de saboter le grand harpon. Ce sera surtout Urin Thegg qui sera à l'œuvre, et il n'hésitera pas à profiter de l'occasion pour empoisonner les commandants ennemis. Aux Pjs de déjouer ce plan, sinon, le berceau passera...

Ronegarth :

Le Duc reste fidèle à l'Empire, et aide les Pjs à monter une embuscade. Malheureusement, ses mercenaires, des sartarites pour la plupart, vont le trahir et ruiner le plan des PJs. Il faut savoir anticiper cette trahison et convaincre le duc de se séparer de ces hommes peu sûrs en temps de guerre avant que la crise n'éclate.

Corflu :

Pour la bataille finale, on peut respecter l'idée de ce qui est présenté dans le scénario. Les wyverns seront au rendez-vous. La bataille s'engage quand soudain, une flotte de pirates loup est annoncée (Harreck le Berserk). Les défenseurs du berceau se volatilisent (téléportation). Les PJs ont quelques minutes pour visiter le berceau et se poser la question de l'assassinat du bébé (contradiction avec ce que représente la Lune Blanche !!!). Soudain, un esprit allié ou un monteur de wyvern arrive en catastrophe pour annoncer que Pavis est assiégée, et qu'une armée de nomades empêche les renforts yelmalites de lever le siège : Aux PJs d'organiser rapidement cette armée de secours.

Chapitre 4 : La bataille de Pavis

Le plan des orlanthis est simple : les nomades empêchent toute arrivée d'armée de secours du Conté du Soleil ou des Sables (le Pont de Pavis devrait être coupé à cette période). Les grisons orlanthis surgissent du temple condamné et tentent d'aller assassiner Sor Eel et les autres généraux lunars (si un PJ lunar est militaire, c'est la dernière opérationnelle, les autres ayant été plongé dans un sommeil artificiel), les orlanthis d'Argrath attaquent depuis la Grande Ruine, avec les géants, tandis que les elfes prennent position sur les murailles. Les PJs bénéficieront probablement de l'aide des nains, la statue sans visage étant la seule à pouvoir espérer faire face aux géants. Au soir, un camp dominera certainement. Malheureusement, les trolls trahissent les deux camps et fondent à la nuit tombée sur les survivants. Et au petit matin, c'est au chaos de passer à table. La seule façon de s'en tirer, serait de négocier une union sacrée contre le chaos. Mais il faudrait alors concéder la victoire à l'un des camps. Par exemple, si les lunars perdaient face aux orlanthis, et que ceux-ci ont résisté aux trolls la nuit, les deux vaincus pourraient offrir leur aide contre le chaos en échange de la promesse de laisser la grande ruine aux trolls et de laisser les lunars fuir Pavis avec leurs richesses, vers Sartar. L'issue de la bataille doit être très incertaine. De toutes façons, si les lunars gagnent, ils trouveront d'autres challenges au sud, et les orlanthis fuiront se refaire en Ralios...

Les Orlanthis, ont attendus une saison particulièrement propice aux tempêtes pour attaquer. La couverture nuageuse est donc à tirer sur D100 + 30 pour chaque phase

La bataille va se dérouler en 3 phases :

Résistance des lunars intra muros, et tentative de lever du siège.

Attaque nocturne des trolls

Attaque au petit matin du chaos

Entre chaque phase, dont le timing dure quelques heures, prévoir des temps de point aux QG, avec actions secrètes des PJ et NPC (tentatives d'assassinat des généraux ennemis...).

Aux armes citoyens !

Durant cette première phase, les PJ doivent rallier les milices, unités régulières, alliés et mercenaires. Il faut redonner espoir aux soldats, leur expliquant qu'il faut tenir le temps que la cavalerie lunaire et les petlastes partis à Corflu, reviennent avec aussi tous les réguliers envoyés patrouiller dans les oasis. Chaque PJ doit choisir une troupe à rallier. Sentant venir la tempête, les différentes unités se terrent mais sont prêtes à se lever si un commandement cohérent est mis en place. Parmi les sympathisants possibles on trouve :

La garnison de Pavis (500 Phalange de Marbre 200 Petlastes aux Boucliers d'argent, l'autre moitié ayant été envoyée à la poursuite du Berceau, pas de monteurs d'antilope, même raison)
Les 300 miliciens « impériaux » et autres amis de l'Empire d'Haralax le chanteur
Les 50 nains de fer de Pavis et leur statue sans visage (terreur) du roi Gimkizi
Les 550 templier du soleil (dont 50 à Pavis) d'Invictus et Haloric
Les 1000 miliciens du soleil (dont 200 à Pavis) de Dame Vega Souffle d'or
Les 500 nomades sables de Khaled Dune d'Or
Les 50 prétoriens de Sor Eel, appuyés par quelques monteurs de wyverns, dirigés par Radak
Les 100 sentinelles Célestes de la Grande Ruine (unité créée par mes PJs)
Les 300 gardes royaux

Les autres alliés sont plus incertains, dépendant des actions des PJ : Mercenaires dragoknewt (plutôt du côté lunaire car Argrath a dérobé des dents de dragon, chance de trahir de façon complètement incompréhensible 1 sur 1D4), 300 Basmolis, Agimoris et gens des oasis (plutôt du côté lunaire car opposés aux nomades), monteuses de licorne de yelorma (à priori du côté sarrarite, mais pourraient rejoindre les solaires), culte du canon et les 100 rubble trackers de flintmail, clan Mani (neutre)... Ils nécessitent qu'un des PJ les convainque (rétribution ?) et prenne le commandement de l'unité.

Côté orlanthi, on trouve :

Les 500 Sarrarites Exilés commandés par Argrath (vétérans de Citadelle Blanche)
50 géants de 6m de la vallée des fleurs, commandés par 2 gigantesques géants (terreurs)
Les 300 miliciens libres de Byrgga langue de ciseaux
Les 300 frères de la hache commandés par Krogar Wolfhelm
Les 100 grisons commandés par Thurin Farwalker
La horde nomade de 2000 âmes commandée par diverses khans
Les 300 elfes du Jardin, commandés par Ernalad
Les 200 auxiliaires féériques (Newtlings, canards, babouins...)

Entre ces deux groupes, ma milice des 300 Pacificateurs civiques rejoint initialement le groupe dont Pavis a épousé la candidate, mais pourrait se retourner pour rejoindre celui le plus à même de défendre la ville contre trolls et chaos.

Il faudra faire jouer la scène en 2 temps principaux : la résistance dans la ville, et l'arrivée de l'armée de renfort qui va tenter de percer le siège des nomades.

Les tambours dans la nuit :

Les PJs peuvent aller au temple à louer de Pavis, ou de grandes bannières représentant un œil dont l'iris est un disque solaire, flottent. Il y a là une troupe d'une centaine d'humains, qui prétend servir le culte du roi aveugle. Ils ressemblent à des yelmites, dans leur accoutrement et tenue. En fait, c'est une unité chaotique d'ogres, qui veulent faire croire, en déployant

d'autres bannières dont l'iris est une rune du chaos que les lunars sont alliés au chaos. Leur action dépendra en fait de la position de chaque camp. Leur chef, Liscarios est un prêtre de cacodémon, qui rêve d'imposer sinon la reconnaissance de son culte dans la cité, du moins sa présence auprès de Sor-Eel comme conseiller. De fait, ce dernier rendu fou par la guerre, la trahison, les pièges des Orlanthis, l'abus de pouvoir et les manigances de Gim-Gim, va profiter de la guerre pour accomplir un plan de Gim-Gim ; il sort un plan de la ville où toutes les maisons appartenant aux suspectés rebelles sont marqués d'une croix rouge. Il demande aux fidèles PJs d'aller y mettre le feu, déclanchant un gigantesque incendie dans Pavis. Si les PJs refusent, et notamment le général, il nommera son cheval général et le fera venir à la table de négociation.

Dans cette nuit de grande confusion, Pavis se consume par les flammes et la guerre continue. C'est alors que les tambours retentissent et les trolls font leur entrée, trahissant lunars et orlanthis. Il y a 900 trollkins et 300 trolls sombres et grands trolls, qui envahissent la Grande Ruine. Que vont faire les PJs devant la menace troll ? Fuir et laisser les orlanthis s'en débrouiller ? Négocier une trêve ? Faire face seuls ?

L'aube sanglante :

Au petit matin, c'est au tour du chaos de passer à table, avec pas loin de 1000 broos, ogres, hommes scorpions tout frais. Si les trolls n'ont pas obtenu leurs objectifs la nuit, ils envoient des émissaires annoncer l'arrivée du chaos par l'Ile des Ogres et se rangent sous le commandement des plus forts, renonçant à leurs plans de conquête (ils tenteront de négocier néanmoins des contreparties). Si les choses tournent très mal, les dragoknewt interviennent contre le chaos. Le Culte du Roi Aveugle révèle sa véritable nature, déploie ses bannières marquées de la rune du chaos et tous les ogres font leur intervention divine...Une vingtaine d'infernaux fondent sur la ville et achèvent de la réduire en cendres.

C'est à travers les résultats des batailles, et les négociations des PJs que va se jouer l'avenir de la ville, qui sans aucun doute prendra un nouveau visage...Argrath, s'il est mis en difficulté, tentera de s'appuyer sur le sentiment anti-chaos des gloranthis pour les amener à se retourner contre les lunars. Les prêtres de Pavis lanceront un sortilège d'harmonie de la cité et un compromis sera signé.

Hélas pour nos, PJs, peu après le dénouement, et au cours d'un éventuel triomphe (défilé de chars et d'armées sur les ruines de Pavis), ils sont arrêtés pour haute trahison par la garde prétorienne et jetés dans la prison avec les prisonniers orlanthis. Sor Eel, pour se disculper, va rejeter la responsabilité de l'incendie de Pavis sur les activistes Lune Blanche et entamer une véritable traque sanguinaire. Il appuiera ses décisions par la présence de Newtlings dans l'armée ennemie, preuve de la culpabilité des Ingilli et de leur association des bords de la rivière. Ainsi commencera le martyr des moonistes.

En annexe 4, vous trouverez les fiches. Les règles de bataille sont nécessaires. Interprétez les de façon à ce que la bataille ne dure pas une heure, mais 24 heures.

Chapitre 5 : Quo Vadis ?

Ce scénario est un tournant pour les Pjs . Ils vont tous être confrontés à la mort, à la déchéance, à la torture. Choisiront-ils de faire amende honorable, de rejoindre un pénitencier de Danfive Xaron pour y être rééduqué, ou affronteront ils leur destin ? Décideront-ils enfin d'opter pour la paix et l'amour, ou voudront ils répondre à la violence par la violence ? Ce sont plusieurs voies d'issue qui leur sont offertes, et tout se jouera au cirque !

Leurs futurs chasseurs, qui les poursuivront jusqu'au bout du monde leur seront présentés. On peut utiliser les statistiques des codeurs lunars, mais il faudrait des envoyés beaucoup plus cyniques. Vous trouverez en annexe une équipe de gros bills lunars envoyés spéciaux de l'Empire avec permission de tuer : les sicaires impériaux... Leur sage, initié de Lakhor Mhy serait à comparer à l'archéologue français ennemi d'Indiana Johnes dans l'Arche Perdue.

Les PNJs emprisonnés :

Cestimus : Ancien chef des gardes de la famille Patroma, cet initié de Yara Aranis a été condamné pour avoir volé dans la caisse. Aigri, il cherche à déclencher une gigantesque rébellion d'esclaves et de fait, il en a les moyens. En effet, il a des amis dans le culte de Kracht, et il peut les appeler lorsqu'il estimera que l'ambiance est propice à lever une armée de gladiateurs. Cette voie mènerait à une campagne type rebels contre l'Empire, bandits de grands chemins, ou récupération par les lunars une fois l'émeute apaisée.

Le prophète : Nous retrouvons ici, en véritable St Pierre, notre brave Jaân qui prophétise en prison. Relisez le scénario « le prophète » décrit dans « Objectif citoyen ». Jaân peut aussi aider les PJs car si il ne peut plus faire de magie lunaire (collier d'esclave), il peut toujours faire des miracles. Actuellement il a 20 d'aura lumineuse de Nyssalor et donc 100% de chance de réussir. Il ne ferait cela que s'il a la garantie de la bonté des PJ et de leur détermination à sauver la Lune Blanche. C'est le jocker final, mais si les PJs jouent vraiment bien, le prophète utilisera son intervention divine autrement que pour aider les PJs à fuir : par exemple, en donnant le courage à des habitants d'écrire tous les événements dont ils auront été témoin et de le raconter à la postérité. C'est par Jaân, si les Pjs se la jouent vraiment mystique que le salut peut venir pour la campagne type Lune Blanche.

Le duc Raus de Rône : Raus est venu en personne protester auprès de Sor Eel pour le traitement inhumain prévu pour les moonistes. Sor Eel a décidé qu'il était temps de se séparer de lui, et lui réserve un sort horrible. Le vieux duc n'est cependant pas fichu, car Daine est parti à Bout du Monde porter la nouvelle de la folie de Sor Eel et il compte revenir avec la légion de Tatus le Brillant pour sauver les PJs. C'est le temps qui risque de manquer ! Cependant cette voie pour s'échapper conduirait les PJs à rester dans une campagne type « codeurs ».

Manfried Garhound : Le jeune fils Garhound n'est pas aussi fort que son aîné Krogar. Il a plus porté son attention sur la poésie que sur le combat. Il a commencé à fréquenter les réunions secrètes des moonistes, en cachant son identité. Il a été fait prisonnier lors d'une rafle et les lunars ignorent sa véritable identité. Il a des contacts dans la résistance orlanthie et sa maigre foi dans la Lune Blanche s'évanouira vite à l'approche des bourreaux. Son plan est de recruter des résistants pour la lutte et attendre l'intervention de ses frères des tempêtes.

La famille Ingili. Toute la famille a été arrêtée pour ses manigances pro Lune Blanche. La jeune et jolie Rachel Ingilli tombera amoureuse du plus chevaleresque des PJs dans la prison. C'est une femme d'une douceur extrême, et d'une grande foi.

Les PNJs de l'extérieur :

Sor Eel est à présent totalement fou, et **Radak**, le centurion de fer et chef de la garde prétorienne le protège contre tous. Son frère **Bor Eel** se fait petit mais pourrait bien donner un

coup de main discret aux PJs (potions de soin, nourriture, ...ou poison pour ceux qui veulent se suicider !) en remerciement des services passés. Il en va de même d'anciens alliés des PJs.

Thurin Farwalker, est infiltré dans la foule avec ses grisons rescapés. Argrath lui a confié la charge de continuer la guerre. A la fin des jeux, ils vont tenter d'assassiner Sor Eel et de libérer le fils Garhound (+/- les PJs)

Gim Gim le sardonique : Il n'est pas là en personne, mais il peut envoyer ses krachtkid sauver Cestimus et déclencher la révolte des gladiateurs.

Daine et la légion de Tatius : Ils arriveront à la fin du drame et rétabliront l'autorité lunare sur la ville. Raus de Rône sera nommé nouveau comte de Prax s'il est encore en vie. Sinon, ce sera Bor Eel.

Les sicaires impériaux : envoyés par l'empereur pour arrêter les Pjs et s'assurer de leur mise à mort, sitôt leur évasion connue, ils entameront la traque. Ils ont les moyens de se faire obéir de tous, même de Raus. Ils ne s'intéressent pas à Pavis, à la politique... juste à leur mission : récupérer la future Lune Blanche et tuer les PJs traîtres. Ils ont avec eux un bateau lune, des vouivres et plein de matériel magique et monstrueux.

Crassus : grand prêtre de Cacodémon . Il est le maître des jeux, conseiller principal de Sor Eel (avec son cheval). Son but est de veiller à l'extermination des Pjs car il sait où est la captive et l'importance qu'elle a pour le chaos si elle est pervertie. Crassus si il voit que les Pjs tentent de s'échapper interviendra en personne pour leur barrer la route avec ses ogres.

Mise en bouche :

Pendant cette phase, les Pjs vont interagir avec les autres prisonniers et éventuellement recevoir des visites. Ils vont pouvoir comploter à souhait, rêvant d'une libération. Faire sortir les Pjs un par un pour l'emmener à la torture. Le faire crier dans une pièce à part...

Le destin des Pjs est scellé. Si ils refusent de rejoindre le culte de Danfive Xaron, tous leurs tatouages magiques leur sont effacés, ceux qui ont désobéis à leurs dieux sont excommuniés, les divinités offusquées qui avaient offert des dons les retirent, leurs familiers les quittent ou sont détruits, et un rituel spécial de Mystigra (Jakaleel) leur enlève la connaissance de toute magie. si ils avaient une famille, on leur emmène la tête de leurs proches...Ne faites preuve d'aucune clémence, l'empereur est en colère, et le sang doit couler ! De plus, si les Pjs veulent poursuivre la campagne, il faut sérieusement les dégrosbilliser sinon, plus rien ne leur résisterait. Ils doivent recommencer comme en début de campagne. Mystigra peut même aller jusqu'à maudire certains Pjs pour baisser leurs compétences, ou le PJ peut être emmené à séjourner dans une pièce remplie de peaux de broos infectés. Un vrai héros doit savoir tout perdre pour une cause noble.

Les jeux du cirque :

Plusieurs jeux sont organisés, mais chaque PJ ne participera qu'à 1 ou 2 séquences. Chaque séquence remplit un jour de jeux.

Duel de gladiateurs : Faire combattre chaque Pj contre un rétiaire, un thrace ...Noter que les Pjs ne choisissent pas leurs armes, et que la corruption des gardiens de prison peut aider beaucoup dans ce choix...

Combat naval (le cirque est alors rempli d'eau). Ceci symbolise la victoire sur Karse depuis Corflu. Les PJs sont dans la galère. Opposés à eux, des prisonniers orlanthi de la guerre.

Course de chars : Dans chaque char, il y a un conducteur et un archer. Les PJs devraient prendre un ou deux chars, les trois meilleurs équipages sont épargnés, les autres sont livrés aux fauves.

Combat de reconstitution historique de la bataille de bouillon de lune. Les PJs et prisonniers nomades sont montés sur des animaux praxiens et armés de gourdins, ils sont opposés à des phalanges de marbre ...

Les moonistes sont livrés aux lions. Si un PJ n'a que peu d'importance aux yeux des lunars, il sera sacrifié ici. Cependant s'il arrive à terrasser un ou deux lions à main nues, le peuple demandera sa grâce.

La fille Ingilli attachée à un piquet est menacée par un rhinocéros. Un PJ doit le vaincre à mains nues. La crucifixion du prophète et la mise à mort des nobles par décapitation pendant que des flammes des bûchers brûlent les derniers moonistes.

Nul ne saura ce que Sor Eel et Crassus avaient prévu pour le jour sauvage car le dénouement se passera pendant le jour divin (naissance de la Lune Blanche, miracle de Jâan au moment de sa mort, manifestation de Dayzatar, qui finit par envoyer une pluie de feu sur ce qui reste de Pavis, attaque des grisons et des krachtkids pendant que la légion de Tatus approche...)

Chapitre 6 : Les rois mages

Les PJs vont devoir fuir à travers les galeries de Krashtkids, filer entre les mailles du filet tendu par Crassus et Gim-Gim. Au final, ils retrouveront celle des leurs qui a enfanté la Lune Blanche et le nouveau né. Alléluia, l'enfant divin est dans une crèche...un peu particulière ! En effet, la mère et la jeune Opaline (la Lune Blanche) sont dans une étable, à l'abri des ordres de génocide des bébés de Sor-Eel, près de porte des Cornes. Gim-Gim, prêtre de Krasht, est en bon saint Joseph, les bergers sont des ogres, l'âne et le bœuf sont des broos. Après un combat inéluctable, les Pjs pourront sauver Opaline et sa mère de la corruption. Dayzatar se manifestera alors en envoyant ses anges dans les campagnes, célébrer la naissance du divin enfant, et consacrer le lien entre Opaline et ses Sept Oncles. Les PJs pourront enfin fuir vers Corflu, avec célérité car les sicaires sont à leur trousses (voyagent en Bateau Lune les jours sauvages et patrouillent en vouivre). Là, Amur An Zed nouveau capitaine du Churner de Baran, les attend pour les mener vers le sud.

Fuite dans les galeries :

Les Pjs sont probablement désarmés et toujours revêtus de leur collier d'esclave empêchant les magies courantes (pas le mysticisme !). il va falloir se débarrasser de ce collier et trouver des armes.

Crassus va leur barrer la route dans une première pièce. Il est très affaibli ses vêtements sont à moitié brûlés, il a été blessé par des orlanthis. Le rôle de cette séquence est de faire monter l'angoisse et de bien faire comprendre aux PJs que le chaos ne les aidera pas !

Crassus leur barre donc le chemin, dans une première salle souterraine, aidé par deux templiers du dieu aveugle rescapés. Un court combat s'engage, et les chaotiques fuient dès qu'il tourne mal (invisibilité ou téléportation). Du matériel à récupérer ?

Suite à cela, commence une exploration inquiétante, de tunnels visqueux peuplés de créatures abjectes (à votre guise). Le clou est le temple de krasht de Pavis, défendu par les initiés et un acolyte. Le prêtre est absent (c'est Gim Gim !). Ce temple est une grande salle souterraine avec trois systèmes de tunnels la contournant dans les trois dimensions. Pendant que les initiés et krashtkids se battent au centre, le prêtre emprunte les tunnels et tire des carreaux empoisonnés en mêlée. Si on le poursuit dans les tunnels, il attend les Pjs avec ses sorts d'acide. Cet acide peut être utilisé pour se débarrasser des colliers d'esclave. Le trésor du temple peut contenir quelques armes d'assassin (dague, outils de voleur, poisons), mais le gros a été emporté par Gim Gim. Par contre, il y a un homme torturé pendu par les pieds au dessus d'une fosse de serpents. C'est un orlanthi, devenu fou, qui expliquera que le maître est parti il y a plusieurs mois. Une fois le message délivré, le faire mourir d'une horrible façon (mangé de l'intérieur par des rats...)

CRASSUS, ogre, griffe de cacodémon et conseiller de SorEel
FOR 16, CON 16, TAI 14, INT 18, POU 17, DEX 6, APP 12

Armure : 0

Armes : dague 92% + poison POT 20 esquive 70%, fronde 70%

Magie : spirituelle (sur lui ou matrices lien d'esprit de sort) : communication mentale, démoralisation, dissiper magie 6, soins 4, fanatisme, ignition, détecter ennemis, vivelame 4, séduction 4, mur de ténèbres 2, miroir 6, mobilité 4, disruption.

Divine : sanctification, blocage spirituel 3, sauvegarde 2, adorer cacodémon, bloquer la détection 3, falsifier forme, vomir l'acide

Possessions : Matrice de 20 PM sur sa peau, esprits de magie (connaissent tous les sorts à 4 points et ont 15 PM)

Poudre d'invisibilité (3 doses)

Poison de lame POT 20 (3 doses), et ingestif POT 20 (2 doses)

Gaz de sommeil POT 16 (2 doses), poison gazeux POT 16 (1 dose)

Acide POT 10 (5 doses)

Compétences uniques : alchimie 99%, baratin 95%, se déguiser 90%, dague 92%

TEMPLIERS DU DIEU AVEUGLE, ogres

FOR 20, CON 15, TAI 15, INT 13, POU 2D6 + 6, DEX 12, APP 13

Armure : anneaux + CS (6)

Armes : pique 2 M 60%, lance courte 75%, bouclier hoplite 70%, esquive 80%, dague 60%

Magie : spirituelle : vivelame 3, protection 3, soins 3, démoralisation, communication mentale, lumière.

Divine : falsifier forme

Trait chaotique : tirer sur la table, mais ne choisir que des traits discrets (les ogres avec des traits voyants n'auraient pas été sélectionnés).

Pour les caractéristiques de l'acolyte de Krasht, utiliser Polybius dans la ferme de Chapeau Lapin, supplément, « Le Conté du Soleil ».

De Chapeau Lapin à Porte des Cornes :

Les tunnels Krashtkids mènent à Chapeau Lapin, emplacement du vieux temple fermé au sud du comté du Soleil. Là, il faudra agir avec discrétion, car les sicaires ont posté des espions et vont patrouiller, le fief d'un des Pjs étant un lieu de passage obligé. Par prudence, les sicaires ont fait confisquer toutes les armes. Avec un bon rôle play, les Pjs devraient quand même convaincre quelques paysans de sortir des armes planqués (ils n'ont que des fèves et de la galette à manger) ; Les trafiquants de brumia pourraient se révéler les plus à même d'aider les

Pjs à s'en tirer en les faisant passer avec discrétion. Le combat contre une patrouille lunaire (petlastes ou phalange) est néanmoins probable. Les sicaires sur leurs vouivres devront être craints comme les cavaliers noirs de Tolkien. Tous les alliés des Pjs peuvent les aider, les ennemis voudront au contraire les vendre.

La crèche chaotique :

Les Pjs arrivent dans une grotte étable, et tombent devant une crèche. Le bœuf et l'âne sont couchés autour d'une mangeoire, où un bébé est posé. Un homme en capeline brune le visage caché veille en adoration. La mère est là mais n'ose pas parler (si elle le fait, l'homme la tue d'un coup de dague empoisonné). Elle est sans armes, épuisée.

Quand les Pjs arrivent, des bergers les suivent. En fait, ce sont des ogres, et leurs moutons sont rendus furieux et attaquent sur commande en chargeant comme des béliers.

Laisser le moment de surprise. Si les Pjs s'avancent, Gim Gim donne l'ordre et le combat s'engage, le broo âne et le bœuf dont les pieds humains étaient dissimulés dans la paille se lèvent et attaquent. Gim Gim est un adversaire redoutable, usant de toute la magie de Krasht. Il est soutenu par les ogres bergers de Porte des Cornes. Une aide inopinée pourrait venir de Daine et des mercenaires du Duc Raus. L'occasion de rappeler aux Pjs que l'empire n'est pas forcément mauvais, et que le but n'est pas de le détruire mais de le faire évoluer.

GIM-GIM le sardonique, prêtre de Krasht et dévot du chaos primaire

FOR 12, CON 13, TAI 10, INT 18, POU 16, DEX 17, APP 7

Armure : 0

Armes : esquive 105 %, coup de poing droit 80%, gauche 70%, morsure 90%

Magie : spirituelle : confusion 2, silence 6

divine : blocage spirituel 4, dispersion de la magie 3, soin des blessures 1, sauvegarde 2, mâchoire 4, sueur acide x 3, morsure venimeuse x 2

Possessions : cristaux morts de 8 / 6 / 5 / 12 et 14 points de magie. Il avale ces cristaux une fois chargés, et la magie de krasht lui permet d'utiliser les points de magie quand même.

Compétences runiques : déplacement silencieux 120%, écouter 130%, se cacher 125%, se déguiser 100%, baratin 95%, chercher 99%...

Traits chaotiques : régénère 4 PV/rd/loc, réfléchit jusqu'à 4 PM, apparence hypnotique (si enlève son masque)

Le baptême de la Lune Blanche :

Une fois l'ordre rétabli, L'étoile du berger resplendit dans la nuit, et Dayzatar se manifeste en envoyant une dizaine d'anges à la rencontre des PJs (au passage, ils détruiraient un éventuel cacodémon appelé par les ogres, et ressusciteraient les Pjs morts). Ils chantent la naissance d'Opaline et invitent les Pjs à faire une cérémonie au cours de laquelle l'enfant va être lié à chacun de ses oncles. L'avantage est que chacun sera en contact mental permanent avec elle (appel au secours si besoin). Par contre, les mauvaises pensées influenceront son éducation, et à partir de ce jour, il faudra voir comment les Pjs se comportent pendant les scénarios, et cela va influencer les runes possibles pour la nouvelle Lune. En fait, ce qu'il faut bien faire comprendre aux PJs c'est que c'est Opaline qui s'initie à eux et non le contraire. A eux de devenir des héros pour cette jeune enfant, pour qu'ils puissent l'aider à devenir une déesse. Que chaque Pj lors de la cérémonie aille vers la jeune déesse, prononce un discours et trace une rune sur son front, et lui offre un cadeau, qui peut être un don du PJ (gagné lors d'une quête). Tout ceci doit être grandiose. Ceux qui ont fait un bon rôle play et offert un cadeau symbolique, se voient récompensés d'un à trois points de pouvoir (changeant le maximum humain !)

Les Oncles prennent le large :

Il ne reste plus qu'à rejoindre Corflu avec le nouveau né et sa mère. Là encore, en évitant espions et patrouilles de monteurs d'antilopes (se servir du service d'exploration lunaire du supplément « sous le Signe du Chaos ». Tenter une dernière action par les sicaires. Lorsque tout semble perdu, les condors géants attaquent les vouivres, contraignant les Pjs à fuir. Le chaman du Grand Condor expliquera clairement aux Pjs ses visions (le grand esprit lui est apparu lui a dit qu'il diviserai son corps en deux, car la nature est ainsi faite qu'un homme a deux jambes et deux bras, il lui a dit que la tête ne serait pas d'accord et essayerai de mordre le côté gauche, mais que lui pourrait lui fermer la bouche) et cette séquence permettra une dernière fois de donner le ton de la campagne Lune Blanche avant la fuite vers le Sud...Corflu est baigné dans la brume (merci Thurin Farwalker !), et les Pjs devraient pouvoir rejoindre le Churner malgré les patrouilles de marines lunars. Deux galères sont à quai : la Rouge Conquérante et l'Imperius Vobisque. Aucun navire n'a le droit de quitter le port encore ravagé par les dégâts du Vomiteur. La discrétion et la ruse devraient fournir des solutions plus efficaces que la force, ce d'autant que les sicaires suivent de près. Amur An Zed met les voiles dès que les Pjs sont à bord, direction le Sud...

Chapitre 7 : Escale forcée à Casino

Peu après le départ des Pjs , ils sont pris en chasse par les deux galères lunares. Après un combat naval difficile avec l'Impérius Vobisque, la Rouge Conquérante se rapproche, et il semble clair que l'équipage ne pourra assurer ce deuxième combat. Il faut de tout urgence trouver un refuge...Inutile espérer prendre la pleine mer sans réparations, trop dangereux aussi de se rapprocher de Karse, il n'y a qu'une seule solution, la cité franche Casino, avec ses jeux, ses sorciers immortels, sa sainte patronne Notre Dame du Crédit et son démon gardien Brouzouf. Malheureusement, les sicaires rejoignent aussi l'île, comme de simples joueurs, et défient les Pjs au tournoi de la chance et de la mort. Les Pjs vont rencontrer Léonardo le scientifique, qui va leur donner une occasion de fuite unique en sous-marin. Sauront-ils s'arrêter de jouer à temps ?

Deux galères à bâbord !

C'est avec ce cri que Tazo annonce aux PJs ce qui les attend. Inutile d'espérer semer les galères. Heureusement, elles sont distantes de quelques miles, et le commandant de la première, trop impatient va chercher à engager le combat le premier. Il peut y avoir des échanges de projectile, les lunars ont une baliste à bord, et une catapulte avec feux grégeois. Le commandant lunar va tenter un éperonage (jet sous 80% en navigation). En cas de succès, c'est le choc et jet de DEX x 4 % pour tous les Pjs sur le pont ou plouf + un jet de POU x 4% ou aïe quelque chose de lourd leur tombe dessus ! Le Churner se disloque, le seul choix est de prendre la galère d'assaut. En cas d'échec, c'est un simple abordage. Les rameurs sont des esclaves, qui ne demandent pas mieux que de se révolter. Mais ils en payeront les frais et le commandant ferait verser des seaux de poix dans les cales s'il devait mater une révolte. S'en suit un combat sur le pont de l'un ou l'autre des navires. Utiliser vraiment la 3 D : certains peuvent se servir des cordages, d'autres nager vers le navire ennemi. La trirème transporte 3 décuries de marines + un commandant seigneur runique de Yanafal Tarnils et un prêtre de Molanni et initié de Dormal et un cathéchumen de Danfive Xaron. Après le combat, le mieux serait de s'emparer de la galère et du reste de l'équipage, mais il est clair que les Pjs seront rattrapés par la deuxième galère avant une journée. Il faut prendre une décision. Pendant le combat, un jet de scruter limité par POU x 2% permet de remarquer le pédalocopter de Léonardo le scientifique dans les airs.

Casino et ses plaisirs :

Les Pjs arrivent devant la citadelle de Casino. Peu de temps après, ils seront rejoints par le bateau Lune des sicaires (la galère Rouge Conquérante reste en mer et est bientôt rejointe par d'autres galères venues de Karse).

Là, ils sont accueillis comme des joueurs à Monaco, par un petit homme en tenue bariolé. Ce guide de pacotille s'appelle mangix. Ils vont vite comprendre qu'on joue ici bien plus que de l'argent. Des machines des Erudits de l'Ambigu permettent de jouer des points de magie contre des sorts de sorcellerie (on mise un certain nombre de points, et on fait un jet de POU : naturel = réception d'un sort de sorcellerie avec durée 1 an de valeur équivalente, POU x 2 = idem, mais ½ valeur, sinon, rien) Ce sont les bandits runiques. En fait, il y a des nains fissurés à l'intérieur qui récupèrent les PM investis dans les matrices, en gardent la plupart pour les sorciers immortels, et jettent des sorts de sorcellerie à quelques heureux vainqueurs selon les combinaisons de runes affichées. Ceci n'est qu'une façade, en effet, dans les salons privés, on peut tout miser (membres, organes, vie...) mais surtout ses caractéristiques. L'argument massue pour tenter les joueurs est que le pharaon a fait un long séjour à Casino et a fait sauter la banque avant de nager vers Maniria et d'en devenir le maître. Pour se faire on mise des points de caractéristique (utiliser une roulette par exemple !). Des matrices de vampirisme permettent à des casques diaboliques de prélever les dus des perdants.

Partout, les joueurs se voient proposer plaisirs, alcool, prostituées... Quel exemple donneront-ils à la jeune Lune ? Que Notre Dame des Crédits ait pitié d'eux.

C'est néanmoins dans un de ces salons de débauche qu'ils pourront rencontrer Léonardo le Scientifique. Il a une dette de jeu et des hommes lui en veulent. Si les Pjs l'aident, il pourrait leur parler de sa nouvelle invention, un bateau-baleine (sous-marin). Les PJs pourraient y voir le moyen idéal d'échapper à la flotte lunare, mais il faut le terminer, et pour cela, il faut des crédits, beaucoup de crédits...

Certains joueurs vont vouloir se positionner pour ou contre le jeu, et en fonction entreprendre des actions individuelles.

Face à la loi : L'île est dirigée par une caste de sorciers élémentalistes immortels, reclus dans une citadelle : les Maîtres du jeu. Ils délèguent le pouvoir spirituel à des sorciers Malkionis, se vouant à Notre Dame du Crédit. La loi est celle de Malkion (style 11 commandements à laquelle est rattachée la 12^{ème} loi apportée par Notre Dame du Crédit (cf infra). Il n'y a pas d'édit particulier fixant les peines. Virtuellement, tout est passible de peine de mort. La corruption règne en maître, et souvent, après un bakchich à la police des jeux, le forfait est oublié. Les Maîtres du jeu le savent très bien et du coup, ne versent pas de salaires à leurs fonctionnaires. Mieux vaut ne pas être sans le sou à Casino. Les tricheurs relèvent d'un traitement particulier, car ils enfreignent la 12^{ème} loi et cela est intolérable à Casino, les fonctionnaires ne se font pas corrompre pour ce crime, car là, les Maîtres du Jeu séviraient. Pour tout autre crime, le condamné à mort peut s'en remettre à la justice de Notre Dame du Crédit (certains étrangers ne la savent pas et finissent en pâture à Brouzouf pour des forfaits mineurs). Donc, le condamné doit supplier de voir un prêtre de notre Dame du Crédit, confesser ses crimes (ce sont des Malkionis tout de même !), puis si la confession était sincère, le condamné est amené sur la place publique où une grande roue fait office de tribunal. Différents secteurs fixent les peines allant de l'acquittement à la mort en passant par l'émasculatation ou l'amende. C'est une excellente attraction que d'assister aux jugements publics ! Pour faire appliquer la loi, les Maîtres de Jeux s'appuient sur la police du jeu. Ce sont des spadassins armés d'un plastron cuir bouilli à damier noir et blanc, coiffés d'un casque en forme de pion blanc ou noir, sauf le chef de camp est affublé d'un casque plus haut, comme les fous du jeu d'échec. Les patrouilles progressent par partie de 2 sur des rues parallèles, l'une coiffée de blanc, l'autre de noir. 10 hommes à chaque fois. La procédure veut qu'en cas de massacre d'une patrouille, l'autre au lieu de voler immédiatement à son secours

contacte les Maîtres des Jeux en activant un pendentif de télépathie usage unique (sous forme d'une reine). La police des jeux est équipée de hallebardes et d'arbalètes légères, avec lancés chaque 7 jours des sorts d'intensité 4 de sorcellerie (renforcer les dégâts sur 1 carreau et la hallebarde, résistance aux sorts et aux dégâts). C'est dans la caserne que sont lancés les sorts, les gardes ne lancent eux-mêmes aucun sort en combat.

Enquête sur Pharaon : Rapidement, il s'avèrera que Pharaon s'est inscrit à toutes les épreuves d'un jeu antique, qui a précédé le tournoi des maîtres de la chance et de la mort. Ce tournoi s'appelait le jeu mortel des 5 essences. Il était organisé par les sorciers pour en tirer un élixir d'immortalité. Ils attiraient les victimes qui devaient être consentantes, en mettant en avant un gain lors conditionné par un antique rituel du Dieu invisible « La 12ème loi : tu recevras en fonction de ta mise ». Bien sûr cette loi voulait dire que chaque homme réussit dans sa vie en fonction de ce qu'il a su investir comme sueur (cf. parabole des Talents du Nouveau Testament), mais les Erudits de l'ambigüie ont détourné le sens sacré de cette loi pour en faire une puissance mystique basée sur la rune de chance, autorisant les transferts de dons et caractéristiques. Lorsque Pharaon a triomphé de toutes les épreuves et affronté Brouzouf, il a pris les sorciers au piège de leur loi pervertie et s'est emparé de leurs immenses pouvoirs. Il a par la suite interdit le jeu mortel des cinq essences. Pendant son règne, il s'est inspiré cependant de lui, pour créer le tournoi des maîtres de la chance et de la mort, qui lui permettait de retrouver un corps sain, lorsque la vieillesse le prenait. Les sorciers enrageaient car parallèlement, ils voyaient leur corps se flétrir au fur et à mesure que leurs essences vitales s'épuisaient. Certains moururent, et des connaissances inestimables disparurent avec eux. Ils ne sont plus que l'ombre de leur grandeur, seuls les plus jeunes ayant réussi à se maintenir en vie assez longtemps. Ce n'est qu'avec la mort de Pharaon, que les sorciers eurent le culot de prétendre continuer le tournoi, sois disant pour ramener l'esprit de Pharaon. En fait, ils fabriquent à nouveau leur élixir de jouvence, utilisant le sang des cupides ! Ces connaissances peuvent être acquises par bribes en discutant avec des sages de Lankhor Mhy, les capitaines de Dormal les catains et patrons d'auberge (gare aux ragots infondés), et en visitant la statue de Notre Dame du Crédit où la douzième loi est inscrite sur le socle. Ce n'est pas sans risque, et les fouineurs trop visibles vont rapidement avoir affaire aux sorciers. Avec ces connaissances, un Pj pourrait vouloir faire cesser cet odieux tournoi en mémoire de Pharaon et de son édit d'interdiction, qui n'a pas été révoqué par les lunars. Cependant, Casino est une cité franche. Il faudrait arriver pour passer à l'action à contacter d'anciens dignitaires maniriens et les convaincre du cynisme des sorciers. Si un PJ réussissait une telle entreprise, il serait certainement récompensé par ces dignitaires en espèce sonnante et trébuchante. Il serait possible d'organiser le tournoi dans le vrai but de ramener Pharaon et non pas de produire de l'élixir, mais là, il s'agit d'une quête majeure, digne de celle des Sept Mères, et je ne pense pas que ce soit le but d'un groupe Lune Blanche (par contre point de départ d'une sous-campagne ou d'une autre campagne manirienne ?).

Les sous-sol de Casino Léonardo va faire visiter le bateau baleine en construction aux PJs intéressés. Il est dans une espèce de grotte souterraine semi-immergée, avec une sortie sous-marine. Il règne là des odeurs écœurantes, et de fait, des égouts se jettent ici, mais c'est le prix de la discrétion d'après Léonardo. Si un Pj réussit un jet d'écouter, il entendra un cri d'effroi et un horrible grognement lointain. Peu après, un jet de scruter permettra de discerner un flot de sang coulant d'une des rigoles d'égout fermé d'une petite grille de bronze. Un Pj audacieux et bon nageur pourrait bien vouloir se risquer dans une exploration. Lui prévoir un petit combat (et oui, il y a des crocodiles dans les égouts de Pharaon !). Il arrivera devant la prison de Brouzouf, où le démon termine un repas de mendiants et perdants vivants. Sur les bords de la pièce, sont dressées d'horribles glaçons contiennent les cadavres d'antiques sorciers (sont ils vraiment morts ?). Leurs noms sont inscrits sur des plaques de terre. Un couloir très bien défendu (élémentaires, sorts, pièges...) mène à l'intérieur de la citadelle, il

serait vraiment trop dangereux pour les Pjs de s'y rendre. Au plafond, on devine une cheminée au sommet de laquelle on voit le jour et l'ombre d'une structure cubique (le dé géant). Mais surtout, il y a un étrange circuit à même de collecter le sang versé dans l'arène, un pentacle, du matériel d'alchimie (avec de petites fioles frappées d'une rune d'infinie) et un pupitre avec un terrible livre de papyrus contenant des rituels de sorcellerie. On y trouve bien sûr le rituel d'immortalité qu'utilise les sorciers, mais aussi une version encore plus chaotique du sort de vampirisme permettant de transférer une partie des points de caractéristiques prélevé vers d'autres cibles, et des sortilèges d'élémentaliste qu'utilisent les sorciers pour animer l'arène. Un Pj pourrait vouloir s'emparer de tout ou partie du livre. Ouvrir la cage à Brouzouf serait une idée bête... Le monstre, quelques 10 mètres de haut, semblant allier la puissance de tous les éléments par un ciment chaotique, ne brille pas par son intelligence (les sorciers se gardent cette caractéristique mais lui envoie bons nombre de points de caractéristique physique moins utiles). A noter que les sorciers ont prévu des défenses contre les intrus, et si Brouzouf s'agite anormalement, ils verront par leurs yeux ou autre objet animé la scène et châtieront le voleur. L'aide d'un voleur invisible peut être décisive. Une retraite rapide s'imposera néanmoins... Les sorts d'élémentaliste ont ceci de spécifique que si le mage sacrifie son sang et un point de caractéristique, leur puissance en est accrue grandement. Ceci en raison d'antiques pactes avec des seigneurs élémentaires. Ne pas hésiter à proposer des sorts étranges mixant alors les éléments et le sang (exemple, une boule de feu rouge dévastatrice, ou l'invocation d'un élémentaire mixte ondine dotée en plus de l'attaque d'une lune)... Bien sûr, si le PJ qui récupère le livre est un sorcier, il devra apprendre les sortilèges un par un selon la procédure standard (des heures de travail !). A chaque sort appris, faire tirer un jet de POU x 10 (-1 par sort déjà appris) %. En cas d'échec, le sorcier sombre progressivement dans la folie et ne résiste pas à accomplir pour lui le rituel d'immortalité !

S'opposer aux jeux . Un Pj peut juger décadent le jeu voir les croire chaotique. Pourtant, en allant visiter la statue gigantesque de Notre Dame du Crédit surplombant la citadelle, il lira la 12^{ème} loi de Malkion. La police des jeux traque sans relâche les tricheurs. Les sorciers savent que pire, il y a des gens qui voudraient simplement que les jeux cessent. Ceux là sont encore plus dangereux car ils menacent la puissance mystique de la rune de chance ici alliée à celle de loi. Il leur faut donc absolument empêcher cela. Ils ont corrompu un nain fissuré, ancien servent de bandit runique, Vorlof, en lui fournissant de leur précieux élixir d'immortalité. En échange, ce nain, seul nain immortel de Casino, entraîne les opposants au jeu dans des traquenards. Il se prétend chef de la ligue anti-jeux, figure énigmatique signant ses actions de sabotage par un V pour Vorlof, Vandetta, ou Vampire... On peut assez facilement remonter à lui, en lisant certains graffitis, en interrogeant des victimes du système... Il calme les ardeurs des opposants, en les contraignant à la modération jusqu'à ce qu'ils soient un nombre critique et difficile à calmer. Alors il organise une soi-disante opération de large envergure comme la destruction d'un grand établissement de jeu par un lâcher d'élémentaires. En fait, ce n'est qu'un traquenard, et comme par hasard, la police des jeux surgit des ruelles et attaque les rebelles pendant que Vorlof est à l'intérieur de l'établissement pour « vérifier qu'il n'y a pas de victimes potentielles ». Il s'en tire « miraculeusement » et recommence à attirer de nouveaux mécontents. Notre PJ peut être aidée dans son enquête par une vision d'un dieu de la vérité ou du dragon, selon sa culture. Par exemple, une statue d'une femme donnant le sein à son enfant, vue de dos, mais la statue pivote, et il apparaît qu'elle tend non pas le sein mais un poignard dans la bouche du bambin. L'interprétation en est qu'il ne faut pas s'arrêter à l'apparence des choses. Si le Pj enquête sur Vorlof, il apprendra que c'est une figure mythique, connue de toutes les générations de casiniers. Les rumeurs disent que c'est un nain. Il devrait se demander comment un nain peut rester immortel, si loin de ses mines et de son Mostal. S'il parle avec les nains des bandits runiques (scène qui peut être hilarante, les dits nains dont certains sont séniles ayant pour

consigne de maintenir l'illusion que c'est une machine qui lance le sort !), ils apprendront qu'il ne peut y avoir de vrai Mostali ici. L'immortalité de Vorlof devrait donc attirer l'attention du PJ sur sa connivence avec les sorciers. Si le PJ fouille la demeure de Vorlof (attention pièges !), il trouvera un coffret refermant d'étranges fioles frappées d'une rune d'infini, contenant un liquide visqueux rougeâtre. Si celui-ci est identifié magiquement, il s'avèrera que c'est un élixir d'immortalité, la preuve recherchée ! Si le PJ agit alors contre Vorlof, soit violemment, soit en divulguant sa connaissance (ce qui aura le même effet, car ses anciennes victimes ou leurs proches se chargeront de le trucider s'il n'a pas le temps de fuir), la ligue anti-jeux se choisira un nouveau chef comme par exemple la matrone de Sainte Xenela, Jenferpiri, qui en a assez de tous ces mutilés. La ligue prendra un vrai rôle et tentera une action pour saboter le tournoi des maîtres de la chance et de la mort. Leur action ne peut être menée avec succès que si un autre PJ a réussi l'enquête sur Pharaon. Le plan pourrait être de libérer Brouzouf (violence et chaos dans l'île !), ou encore de rajouter un poison mortel dans la rivière de sang collectée par les sorciers. La version la plus soft serait en fait de participer au jeu, de gagner l'épreuve, mais de scandaliser l'assemblée en refusant de recevoir son gain. Cela fera hurler les prêtres de Notre Dame du Crédit, qui demanderont la tête du blasphémateur. Les sorciers immortels seraient bien gênés, car cela ruinerait le rituel car toute mort doit être consentie. Le PJ serait alors interrogé publiquement par le doyen des sorciers. Si le PJ a le courage de se lancer dans un discours du type « ce qu'il faut aimer dans le jeu, c'est le plaisir de jouer, pas le gain... », il faut lui autoriser un jet d'éloquence. En cas de succès, il remporte l'oreille d'un bon nombre de spectateurs, qui l'applaudissent. Ceci commence à affaiblir la rune de chance (le dé gigantesque du centre de l'arène brille de moins en moins). Des prêtres de Notre Dame du Crédit vont hurler au blasphème, disant que le PJ viole la 12^{ème} loi. Si celui-ci, au lieu de se démonter explique que les prêtres n'ont rien compris à l'enseignement de Notre Dame du Crédit, et donne une explication sage de celle-ci, alors le doute se reprendra même chez certains prêtres (nouveau jet d'éloquence). Alors, le miracle se produira et la statue de Notre Dame versera des larmes de sang. C'est un signe de Malkion ! Il n'en faudra pas plus pour que les casiniens et leurs prêtres effrayés ne désertent le tournoi. La religion changera. Les prêtres comprendront que Brouzouf n'est pas le serviteur de Notre Dame du Crédit mais son geôlier chaotique placé là par les hérétiques Erudits de l'Ambigu. Les sorciers à nouveau incapables d'accomplir leur horrible rituel seront condamnés à redevenir poussière en quelques années, et le système sera détruit. La ville ayant perdu ses protecteurs, les lunars ne tarderont pas à s'en emparer. Quand au PJ qui aura eu la sagesse de lutter pour la vérité, il sera remercié en fonction de sa culture (Malkion par un sort de sorcellerie puissant et durable, Dayzatar par un don, le dragon par la découverte d'un nouveau ki ou un sort de la maîtrise immanente en usage quotidien...).

Si les PJs échouent dans leur enquête, les sicaires la continueront eux, et ils exposeront à la population les infamies des sorciers, utilisant ce prétexte pour envahir Casino. C'est donc dans une ville en proie à la panique que les PJs vont devoir rejoindre le Bateau Baleine...

Le tournoi des maîtres la chance et de la mort :

Même après la disparition de Pharaon, ce tournoi est encore célébré, mais il est improbable que l'âme de Pharaon revienne d'entre les morts habiter le corps du vainqueur. Il s'agit d'une immense arène où chaque concurrent peut décider de s'inscrire dans une épreuve éliminatoire. Les vainqueurs de chaque épreuve reçoivent des dons, puis s'affrontent pour la phase finale, sous le regard sévère des sorciers immortels.

Dans chaque épreuve, il faut se rapprocher du centre et toucher une face du dé gigantesque représentant la rune de chance (chaque face représente un élément). Le dernier round, les adversaires peuvent bien sûr se faire des crasses.

Avant le tournoi, les sicaires interagiront avec les PJs essayant de les intimider « Eh bien, notre traque aura été brève et sans gloire... », « Profitez bien de vos derniers instants de liberté, Casino est une prison plus grande que les cachots de Glamour »...Les sicaires se présenteront, il y aura des provocations, des démonstrations de pouvoir... Voici les épreuves et pour chacune, le sicaire qui la relèvera.

Notez que si aucun PJ ne s'inscrit, le sicaire gagne l'épreuve et les dons correspondants. Si par hasard ne restent que des sicaires pour l'épreuve finale, ils se désisteront au profit de Taïban, qui osera demander à combattre Brouzouf. Contre toute attente, ils verront le démon venir lécher les pieds de l'engeance de Ragnagnar. La peur s'emparera de tous, un blizzard se lèvera, et Taïban accédera au statut héroïque, ses compagnons n'ayant pas vraiment compris ce qui se sera passé.

Terre : le sol de l'arène tremble et s'ouvre, les concurrents doivent réussir 5 jets de DEX x 5 à 0, -10%, -20%, -30% et -40% ou tomber dans une crevasse de 9 m de profondeur, endurant 3D6 points de dégâts puis ils sont attaqués par un gnome de 3 m3

Diatensus utilisera ses sorts de former terre et commander gnome pour s'en tirer.

Feu : Une pluie de lances du soleil tombe sur l'arène. Il y a 5 rounds à tenir. Chaque round, un jet de INT x 5% réussit autorise un jet d'esquive pour ne pas être frappé. Sinon, il reste la chance, POU x 3 de ne pas avoir été désigné pour cible. Des impactes s'extirpent des salamandres de 3 m3, une au moins est à combattre avant d'arriver au centre. Kratus affrontera les salamandres, aidé de ses alliés surnaturels.

Eau : l'arène se remplit d'eau, les Pjs non amphibie doivent faire des jets de CON x 10 jusqu'à ce qu'ils touchent le dé (5 jets de nager puis jet de chercher/nager). Ce faisant, ils sont attaqués par des ondines de 3 m3. Kerell s'inscrira dans cette épreuve. Elle marchera lentement au fond de l'eau, protégée par peau de vie, en armure, combattant chaque ondine de sa lance dévastatrice.

Ténèbre : Les candidats sont dans le noir au milieu de milliers de serpents et insectes, attaqués par des ombres de 3 m3, ils doivent progresser vers le centre sans se faire piquer, en se guidant d'un mince fil (jet de POU x 3% ou subissent 2 à 4 PV de poison, selon jet de CONx5. Il y a 10 rounds à tenir pour progresser vers le centre à tâtons. Succo Borgia sera le champion des sicaires, misant sur sa dextérité et sa discrétion.

Air : Des vents violents projettent les candidats au sol. 5 jets de FOR vs 20 sont à réussir pour progresser. Pendant ce temps, des sylphes de 5 m3 attaquent.

Taïban s'inscrira ici. Il libérera ses propres élémentaires pour le protéger, plus puissants que ceux des sorciers et dispersera les sylphes de ses flèches de feu. Un observateur avisé pourra l'observer appeler les nuages, et verront les sylphes des sorciers hésiter un instant avant de fondre sur lui d'une rage redoublée.

Lune :

En l'honneur des invités lunars, une sixième épreuve est rajoutée cette année. Les sorciers n'ayant pas de lune à invoquer, ils ont fait un grand disque tournant au dessus de plomb fondu. Au centre, un prêtre et une prêtresse d'Uléria écoutent les compliments des joueurs. Chaque fois qu'ils sont satisfaits, le rayon d'un secteur de roue diminue. Il y a 5 jets à faire d'éloquence ou de baratin. En cas d'échec, c'est le bain dans le plomb fondu, à moins que le joueur ne se rattrape en dévoilant une partie de son anatomie (jet de CHA x 5 puis 4 puis 3 puis 2 puis 1 en fonction des rounds).

C'est bien sûr Vultania qui concourra ici pour les sicaires, misant plus sur sa séduction que sur son éloquence.

N'oubliez pas qu'il y a à chaque fois une dizaine de concurrents. C'est donc un joli massacre. Bien sûr, les sicaires ne mourront pas bêtement, et tenteront de fuir si cela tourne mal. Les vainqueurs reçoivent en don : 2 points de caractéristique (laisser le choix entre deux

caractéristiques en fonction de l'élément) et 2000 lunars. C'est probablement assez pour que Léonardo achète ses matrices de lien d'esprit de pouvoir pour propulser son bateau-baleine. Mieux vaudrait s'arrêter ici et déclarer forfait. Si tous les concurrents déclarent forfait, les sorciers furieux quittent l'arène et les candidats risquent la lapidation.

L'épreuve finale est une mise à mort entre les 6 vainqueurs. Un seul doit survivre. Celui là est grandement récompensé (un sicaire ?). Il gagne en effet 1D3 points dans chaque caractéristique et l'or des victimes. Il peut exiger de combattre Brouzouf, le démon gardien de Notre Dame du Crédit. En cas de victoire, il fait sauter la banque et encaisse un nombre considérable de points de caractéristique. Inutile de dire que Brouzouf est largement au dessus du niveau des PJs (terreur mineure participant à la défense de l'île).

NB : Dans ma campagne, un petit malin de PJ s'est amusé à déposer une dague sacrificielle de Krasht avec un texte compromettant pour les sicaires dans une fontaine de fortune. En voici les conséquences : les Maîtres du jeu en sont informés et deviennent très inquiets voir paranoïaque que les sicaires ne soient que l'avant garde de la flotte chaotico-lunaire qui immanquablement va venir les déposséder de leur ville franche. En conséquence, ils vont œuvrer contre les sicaires d'une façon discrète en aidant leurs concurrents (informations sur l'épreuve à venir, oubli de dissiper les sorts des joueurs avant les épreuves, et ajout d'une règle interdisant tout équipement pour rééquilibrer les chances de chacun pour la phase 2...). Ils n'interviendront cependant pas directement contre les sicaires, de peur de représailles.

20 000 lieux sous les mers :

Grâce aux crédits (louée soit Notre Dame), les PJs peuvent s'enfuir avec le bateau-baleine de Léonardo. Lorsqu'ils passeront sous Rouge conquérante, et seront tentés de la couler ? Là n'est pas la philosophie Lune Blanche. Espérons qu'ils l'aient compris, sinon, Opaline gagnera sa première lune de mort !

La séquence qui suit est inspirée du Background d'un PJ Waertagi (voir en annexe 6). Les PJs vont probablement oublier ou ne pas pouvoir ouvrir les mers . Logiquement, ils devraient mourir (décrire depuis les hublots, des monstres marins énormes, des fantômes en pagaille voulant les agresser). Inexorablement, le sous marin dérive vers le trou de Magasta. Mais un autre pouvoir est à l'œuvre : celui de la perle Waartali. Cet artefact est en fait le futur corps céleste de la Lune Blanche, Opaline, la jeune déesse devra s'élever dans le ciel et la perle surgie des eaux sera la future lune du 4^{ème} âge lorsqu'elle se sera complètement développée. Cela, les Pjs l'ignorent. Cet artefact fait varier sa masse de quelques grammes à des milliers de tonnes selon la situation. Nul ne sait à quoi il sert, mais les waertagis de la tribu waartal la vénèrent et y voient un signe de la puissance de Triolina. Le culte de Wachazza envoie des gardiens pour la protéger. Or notre PJ, Fulbibonde, mère d'Opaline a volé cette pierre, menacée par les Pirates Loup, et l'a confié à une huître géante dans les îles Vadel. L'huître a dérivé lentement vers le trou de Magasta. Mais en faisant cela, elle a ouvert un chemin à travers la closure des mers, fragilisée par Dormal. Ce chemin est de fait relié aux gardiens de la perle (leur chef, Handy est le père du PJ et le déteste), aux Pjs (via Fulbibonde) et à la vieille grand mère du PJ qui a été laissée pour noyée par les Pirates Loup : Sooryfil. Cette dernière, avant de mourir a eu le temps de consacrer l'huître comme temple de Triolina. Pour corser les choses, un espion lunar suicidaire ou un vômievre s'est peut être embarqué à bord du sous-marin.

Les PJs vont subir une autre dérive, tentant de les éloigner du trou de Magasta, ceci car la perle va considérablement augmenter sa masse. Petit à petit, le sous-marin va se diriger vers l'huître géante et être avalé (sans s'en rendre compte). Là, il y a de l'air le sol est mou, tout est

noir... Si les PJs font un sort de lumière, même faible, la perle amplifie incroyablement le sort et ils se retrouvent dans un univers de nacre scintillant !

Reposant sur le mollusque, il y a un corps inanimé de noyé boursoufflé par l'eau et à moitié digéré par l'huître. C'est Sooryfil, mais elle est méconnaissable.

Peu après l'arrivée des PJs, les gardiens de Wachazza passent à l'attaque, contraignant l'huître à s'ouvrir, glissant de longues lames dans la coquille. Le mollusque s'ouvre, l'eau s'engouffre, mieux vaudrait rejoindre le sous-marin très vite. Dans la précipitation, plusieurs waertagis rentrent aussi et un combat incroyable s'engage dans un univers en mouvement et humide (noyade si à terre, jet de DEX x 3 à chaque round). La phase finale opposera Handy, le père cul de jatte à sa fille. Il est possible de ramener le père à la raison. Si il réalise l'horreur de ce qu'il a fait, le fantôme de Sooryfil se manifeste et parle avec Fulbibonde. Elle veut rejoindre Triolina mais pour cela, il faut lui rendre les derniers honneurs. Or Fulbibonde n'est pas encore prêtresse. A ce moment, et si elle a réussi à ramener les gardiens à la raison, elle peut prononcer les paroles et un jet de cérémonie réussit lui permettra d'entrer en contact avec la déesse. La grand mère verra son corps se liquéfier en quelques jours, temps que mettra Fulbibonde à apprendre les sorts qu'il lui manque et à prouver sa maîtrise des compétences runiques. Les PJs se nourriront d'huître pendant ce temps et pourront s'entraîner avec les waertagis. Puis un deuxième jet de cérémonie réussit lui permettra d'accéder au statut d'acolyte de la déesse. Les waertagis jureront alors de la défendre de ses ennemis. Le père lui parlera d'un grand vaisseau draconique, et lui remettra une conque permettant de l'appeler en cas de besoin. Logiquement, les Pjs devraient alors ramasser la perle (devenue très légère). La jeune déesse voudra jouer avec comme un ballon... Le PJ de Dormal va pouvoir alors ouvrir les mers et reprendre un cap au sud approximatif (s'il n'y a pas de Dormali, l'huître s'ouvre échouée sur une plage ...).

ANNEXE 1 :

Quête des sept mères

L'objet de cette quête héroïque est de reproduire la renaissance mythique de la Déesse Rouge en l'appliquant à une personne disparue, qui, en général, n'est pas rappelable par un sort de résurrection. La magie libérée au cours de la quête permet de la ramener à la vie.

La première partie explique de façon générale les principes à respecter pour mener à bien cette quête, puis expose ses différentes étapes.

La deuxième partie détaille un exemple de cette quête appliquée à la résurrection d'un troll.

I Présentation

Principes généraux

L'épisode mythique auquel se réfère cette quête, est le rituel de renaissance de la lune qui a été mené en 1220ST à Torang, par un groupe de héros désespérés. Chacun d'eux a été par la suite divinisé, et on les a nommés collégialement les Sept Mères.

Yanafal Tarnils est le guerrier et le bélier, il incarne la bravoure, l'homme d'action.

Irippi Ontor est l'homme brun, le dépositaire de la connaissance humaine.

Danfivè Xaron est le pont de celui qui cherche. Criminel, il s'est sacrifié pour se réhabiliter.

Jakaleel est la sorcière au fuseau, elle connaît les secrets de l'obscurité et de la folie.

Teelo Norri est la jeune vie, une jeune orpheline, ignorante et innocente.

Deezola est le lien intérieur, elle assure l'harmonie et apporte la guérison.
Celle Qui Attend est une figure mystérieuse, peut-être l'esprit collectif du groupe, ou un avatar d'Arachne Solara.

Chacun des six premiers personnages mythiques sera incarné par un participant à la quête héroïque. Celle Qui Attend interviendra selon sa volonté ou à la suite d'un sort d'appel. Pour assurer le succès de ce rituel, chaque participant devra se conformer scrupuleusement aux attributs de son patron.

NB : pour une description plus précise de ces cultes consultez les documents suivants :

Yanafal Tarnils	: Tales of the Reaching Moon, n° 17. Proche d'Humakt.
Irippi Ontor	: proche de Lankor Mhy
Danfive Xaron	: Tales of the Reaching Moon, n° 16. Pas d'équivalent.
Jakaleel	: Tales of the Reaching Moon, n° 17. Pas d'équivalent.
Teelo Norri	: pas de culte organisé au sens habituel. Proche de Voria et Chalana Arroy.
Deezola	: site xxxx. Pas d'équivalent.

Grandes étapes

1. La première étape consiste en la préparation du rituel, par exemple en rassemblant des artefacts utiles, et en demandant le soutien des différents cultes des Sept Mères, notamment un synopsis grossier du déroulement du périple (phase 3), accumulé aux cours des Wanés par les différents quêteurs qui ont rejoué cet acte mythique.

2. La deuxième étape constitue l'ouverture officielle de la cérémonie par la déclamation des incantations rituelles, dans un lieu particulièrement symbolique de la renaissance, par exemple la basilique de Torang où a eu lieu la cérémonie originale. Plus la cérémonie sera réussie, et plus les Dieux aideront leurs représentants, en leur donnant des sorts divins nécessaires à l'incarnation correcte de leur rôle pendant la quête. Les rituels d'ouverture de la quête « l'officialisent ». A partir de ce moment, des événements spécifiques vont se produire, la réalité quotidienne est altérée (dangers plus grands, possibilité d'accomplir des miracles, d'apprendre des secrets, etc...). Les personnages agissent sous le regard des Dieux.

3. La troisième étape est celle du périple lui-même. Elle se divise en plusieurs sous-parties. Le moment où chaque participant doit absolument intervenir y est mentionné :

3.1. Des informations utiles à la réussite seront réunies avant le passage à la phase action. (Irippi Ontor)

3.2. Un objet intimement lié à la naissance du disparu doit être trouvé, ce qui peut s'accomplir grâce à une enquête (Irippi Ontor) et une action héroïque (Yanafal Tarnils).

3.3. Une descente dans le plan inférieur est nécessaire pour retrouver l'âme du disparu. La cohésion du groupe sera mise à rude épreuve (Deezola). A ce stade, le chaos tentera de s'immiscer dans le rituel, en utilisant le moyen le plus adapté.

3.4. L'appel de l'âme est la partie la plus dangereuse du rituel, où un des quêteurs (Danfive Xaron), aidé par l'objet trouvé précédemment, va arpenter le plan des esprits à la recherche de cette âme.

3.5. Une fois celle-ci ramenée, elle sera transmise à une des Mères prête à donner son corps pour la recevoir (Teelo Norri).

3.6. La renaissance est alors réelle, et elle s'accompagne toujours d'un déplacement du groupe hors du monde inférieur, qui peut se faire avec le chaos, si il a réussi à s'introduire.

4. L'étape suivante est celle de la transformation pour celui qui renaît. Un guide connaissant les arcanes secrètes (Jakaleel) lui sera indispensable pour trouver une nouvelle place dans le monde.

5. La cinquième et dernière étape est le retour et le verdict des Dieux et de l'Empire Lunar sur le déroulement de la quête, et son degré de réussite. Des dons et/ou des interdits sont à prévoir pour chacun.

Exemples :

Yanafal Tarnils : /Quand il agit héroïquement, immunise ses amis à la peur/ /Démoralisé par son premier adversaire chaque jour/

Irippi Ontor : /Deux connaissances à 75%/ /Vue affaiblie : ne peut plus lire plus d'une heure d'affilé/

Danfiv Xaron : /Seconde vue à volonté/ /Tendance à ne plus se contrôler (ex : hurle sous la douleur)/

Jakaleel : /Sort Changement de forme 2x par jour/ /Schizophrénie chronique (2^e personnalité : trollinet)/

Teelo Norri : /Sort de Reproduction 1x par jour (cf Uléria)/ /Effraie tous les enfants/

Deezola : /Empathie avec ses interlocuteurs/ /Dégage une odeur repoussante/

Notes techniques sur la cérémonie d'ouverture de la quête :

La cérémonie elle même peut faire intervenir diverses compétences comme : chanter, éloquence, danse, calligraphie, musique, et utilisera bien sûr cérémonie.

Un exemple de prière à déclamer pour l'occasion est donné en annexe.

Comptez le nombre de jets réussis et leur qualité. A partir de ces résultats, vous attribuerez à chaque quêteur jusqu'à six points de magie divine utilisables exclusivement pendant la quête.

Voici une sélection possible (donnez plusieurs utilisations si nécessaire) :

Deezola : Inspiration (1), Appeler Celle Qui Attend (3), Appeler Avatar (2)

Yanafal Tarnils : Bouclier (1), Cimeterre de vérité (1), Berserk(2)

Jakaleel : Chemin des rêves (2), Folie (1), Adoucir la folie (1), Folie (1), Attaque mentale (2)

Irippi Ontor : Savoir (2), Divination (1), Traduction (2)

Danfiv Xaron : Résister à la douleur (1), Flageller (1), Imposer (1)

Teelo Norri : Blocage spirituel (1), Soins des blessures (1), Guérison Totale (3)

Remarque : les sorts soulignés sont indispensables à la réussite de la quête. A vous de sensibiliser les joueurs au fait qu'ils doivent les utiliser à bon escient.

Notes techniques sur la recherche de l'esprit du disparu :

En fonction du nombre et de la qualité des objets rassemblés dans la première partie de la quête, donnez un modificateur au PJ (de 0 à 20). N'oubliez pas que sans objet du tout, c'est quasiment impossible.

La prière n°2 permet de désincarner un PJ. Suivez la règle concernant les déplacements des chamans sur le plan des esprits. L'esprit du disparu est attiré par l'objet, mais il faut tout de même tirer une rencontre 'fantôme' pour le rencontrer. Le modificateur s'applique de la

même façon que le POU des chamans. Si vous voulez corser le voyage, choisissez un chiffre sur 100 et c'est le score (avec modificateur) à obtenir pour retrouver le disparu. Une fois retrouvé, il prendra temporairement possession du corps du PJ (sans combat spirituel) puis ils reviendront sur le plan matériel.

ANNEXE 2 :

La quête de renaissance de Kal Torb, initié de Kyger Litor et des Sept Mères

Historique :

Le troll Kal Torb a une histoire personnelle tiraillée entre son peuple Uz et les humains. Jugé rachitique par sa tribu Uzim du glacier de Valind, il est vendu à des humains marchands d'esclaves et se retrouve au plus bas de l'échelle sociale lunaire. Par force de volonté et adhésion à la foi des Sept Mères, il acquiert liberté et reconnaissance dans l'Empire, et entre même dans l'armée. Par un acte d'héroïsme remarquable, il revient également en grâce auprès des trolls de Dagori Inkarth, et réussit même à épouser une trollesse de haut niveau social. Malheureusement, une intervention divine aux Sept Mères réussie de justesse le retire du monde, et lui interdit de se faire ressusciter. Ses amis décident de demander l'autorisation d'ouvrir une quête des Sept Mères pour ramener à la vie ce troll prometteur parti trop tôt.

La préparation

Une fois l'autorisation acquise, chacun des six quêteurs va chercher le soutien de son culte local, à Pavis. A la discrétion du MJ, les personnages pourront obtenir divers objets enchantés, des potions de soins (Deezola), des sorts de sorcellerie efficaces tout le long de la quête (Jakaleel), etc...

Les personnages doivent se sentir soutenus par l'Empire, à plusieurs niveaux (ici localement), une quête héroïque ne s'envisageant que dans un contexte social, les héros représentant des exemples de vertus à suivre pour les gens du commun. D'autre part, la réussite doit entraîner un renforcement des bases sur lesquelles sont construites leur culte et leur société : ici, le rôle fondateur du culte des Sept Mères vis-à-vis de la société lunaire (par ses hôpitaux, ses bibliothèques, ses orphelinats, etc...), qui n'est que l'écho de celui des Sept Mères dans la renaissance de la Déesse rouge.

Invités à se rendre à Bout-du-monde, la capitale du culte des Sept Mères provincial, les futurs quêteurs sont présentés à Icilius la Très-Sainte, l'autorité suprême du culte hors de la patrie lunaire. Elle est plutôt autoritaire, et ne lâche jamais son petit chien de compagnie !

Là, on leur enseigne plusieurs choses :

- les principes de base de la quête (§ « Principes généraux »),
 - un déroulement prévisionnel de la quête, mais pas aussi détaillé que celui présenté plus haut, pour ménager des surprises aux joueurs (en particulier, je vous conseille de ne pas mentionner que le chaos peut parasiter le rituel, pour augmenter ses chances d'y arriver) :
1. Trouver un objet associé à la naissance de Kal-Torb.
 2. Descendre sous le plateau de la

lune bleue au plan inférieur, et trouver le Cirque des Damnés. 3. Entamer le rituel de recherche de l'esprit puis celui de renaissance.

- les cérémonies à réciter aux moments opportuns de la quête : l'ouverture, la recherche de l'âme puis la renaissance. Des exemples de prières sont donnés en annexe 1.

L'ouverture du rituel

Le rituel est ouvert par une cérémonie complexe prenant place à la basilique de Torang qui a été dressée sur le lieu même de la quête originale. Le monument, grandiose, est un lieu de pèlerinage majeur de l'Empire, mais à l'occasion de cette quête, la basilique est réquisitionnée et aménagée spécialement : d'immenses tentures ornent les murs, des tapisseries représentent les Sept Mères : Yanafal Tarnils dirigeant un bataillon, Irrippi Ontor devant un livre, donne des indications à son ami Yanafal, Deezola soignant des malades, Danfive Xaron la tête baissée et portant un enfant sur ses épaules, Teelo Norri donnant l'aumône aux démunis, et Jakaleel, la main posée sur l'épaule d'un enfant, désignant au ciel une fissure dans une grande toile d'araignée.

Profitez également de l'occasion pour montrer l'admiration du peuple envers les futurs héros. Les pèlerins déçus par la fermeture de la basilique seront comblés par le spectacle de ces figures exemplaires du culte (ou supposées le devenir).

Le périple

3.1

Les informations utiles à la quête et accessibles dans les bibliothèques du cœur de l'Empire sont classées ci dessous. Demander des jets en connaissance appropriée ou en Lire/écrire pour faire une recherche en bibliothèque.

Sur les Trolls des Neiges (peuple du disparu) :

- apprécient tout particulièrement manger des libellules trouvées sur le plateau de la lune bleue, c'est un bon cadeau pour s'attirer leurs bonnes grâces
- objets associés à la naissance : sac à dos pour porter les enfants, tétine, jouet
- les matières premières étant rares, les objets de la vie courante servent très longtemps

Sur le voyage dans le glacier, le culte de Kalikos Brise glace d'Elz Ast possède toutes les informations : traîneaux avec chiens, raquettes, lunettes, fourrures, etc...

La localisation de la tribu du disparu (les Fiers Harpons) sur le Glacier peut se faire par Divination, ou en achetant l'information à des marchands d'Argan Argar qui vont régulièrement commercer avec eux et connaissent les déplacements habituels de ce peuple nomade.

Sur le monde inférieur :

- une fois descendu le puits qui mène au monde inférieur, 7 portes se présentent, il faut savoir choisir laquelle doit être ouverte
- On y trouve des esprits de défunts, des trolls, des trésors de la terre, toutes sortes de créatures monstrueuses
- dans un livre écrit en troll ancien, « guide de l'Eden, le paradis sous terre », habituellement pas disponible au public (mais les quêteurs ne sont pas le public), on trouve des détails sur le cirque des Damnés : constitué d'un ensemble circulaire de collines, des champignons

phosphorescents y poussent. Les âmes de certains damnés y reproduisent éternellement des actions douloureuses. Des gardiens (Porchiens) à faible acuité visuelle y résident.

Sur la quête des Sept Mères, le maximum leur a déjà été dit.

3.2

Le voyage sur le glacier doit être une épreuve en lui-même. C'est le domaine de Valind, le neveu d'Orlanth, et les conditions météo ne sont pas en faveur des quêtes. N'hésitez pas à demander des jets de CON pour éviter de tomber malade, des jets de FOR et CON pour déterminer leur vitesse de progression dans la journée, etc...

L'objectif est de les décourager, en leur rendant l'expédition très difficile (attaque de démons du froid, provisions qui diminuent, raquettes qui cassent, chien blessé, tribu pas exactement à l'endroit attendu...). Au bout de quelques jours à ce régime, un discours sera bienvenu pour remonter le moral des troupes (Eloquence pour le représentant de Yanafal), par exemple un récit d'exploit.

Au cours d'une accalmie, le groupe est attaqué par une meute de mammoths à poils laineux. (voir caractéristiques en annexe 2). Non loin, une étendue d'eau est recouverte de glace et de neige. Ils auront de bonnes chances de s'en sortir si un personnage héroïque attire le maximum de bêtes vers le lac, en les éloignant du groupe. A vous de gérer la glace qui se brise soudainement et la chute dans l'eau glacée. Le choc thermique peut assommer le personnage, les blocs de glace le broyer, d'autant plus que les mammoths qui sont aussi tombés sont surexcités !

Enfin arrivés dans le clan Uzim, ils sont mal accueillis sauf si on leur donne des présents adéquats. Un jouet ayant appartenu à Kal Torb (scarabée en plomb démontable, qui laisse apparaître les viscères...un régal !), est actuellement utilisé par une jeune trollesse, et elle ne veut pas s'en séparer *a priori*. Un troc est possible (mais les personnages ont-ils pensé à emmener un jouet d'échange avec eux ?). En cas de menaces directes, la jeune trollesse avale son jouet plutôt que le donner à ces étrangers. Problèmes en perspective entre les partisans d'attendre qu'elle ressorte (Teelo Norri, Deezola), mais un estomac de troll peut tout dissoudre (!) et ceux de la manière forte, au cimetière (Danfive Xaron, Yanafal Tarnils). Les trolls, eux défendent corps et âme leur progéniture.

Le sort de **Savoir** est nécessaire pour s'assurer du lien étroit existant entre Kal Torb et ce jouet.

3.3

La descente aux enfers s'effectue à partir d'un puits situé sur le plateau de la lune bleue. Les trolls locaux les guident (yeux bandés) vers la grotte qui abrite le puits. Là, la descente prend plusieurs heures, le long d'un puits de 1000m de profondeur. L'escalade se fait facilement avec des cordes, même si des chauves souris effrayées par la lumière viennent perturber les alpinistes (Mais quel lunar peut craindre les chauves-souris ?).

Arrivé au fond, une salle aux murs faiblement dégrossis, quasiment ronde, présente sept portes de plomb, discernables simplement par leurs linteaux. Le sort d'**Inspiration** indiquera la bonne (Utilisez une forme artistique pour donner la réponse : exemple une danse qui s'achèvera devant la bonne porte).

Le monde inférieur se présente comme une obscurité totale, le sol étant simplement constitué de graviers irréguliers gris. Une vaste étendue s'ouvre aux personnages, qui n'ont pas vraiment de direction à suivre. Les sources de lumière portent 3 fois moins loin qu'habituellement.

Après avoir marché un moment en aveugle, un groupe de trolls les interpelle, en restant à distance raisonnable, dans l'obscurité (n'oubliez pas qu'ils utilisent leur sens des ténèbres). Ils sont chargés de nourrir les Porchiens, et emmènent pour cela avec eux une jeune humaine ligotée et bâillonnée. Ils ne souhaitent pas empêcher le succès de la quête, et sont même prêts à guider le groupe vers le cirque des Damnés, contre paiement (un objet enchanté ou une forte somme d'argent comme 2000 l, on est quand même sur le plan héroïque).

Les quêteurs, par contre, doivent décider si ils libèrent la jeune fille ou non, ce qui devra être un sujet de discorde à régler par le représentant de Deezola, éventuellement en appelant Celle qui attend.

Le groupe de trolls est constitué de 7 guerriers supérieurs, menés par un chef (voir supplément Trolls). Ils ne doivent pas représenter des adversaires imbattables, mais suffisamment faire réfléchir les PJ avant de lancer une attaque.

Guidés par le groupe de trolls, les quêteurs arrivent enfin à leur destination, le cirque des damnés. Il s'agit d'un groupe quasi circulaire de collines basses, éclairées d'une faible lueur blafarde, par des petits champignons luminescents. Ce qui ressemble à une oasis dans ce monde de ténèbres est en fait un enfer pour les âmes de mortels qui ont fâché les dieux. On y découvre des suppliciés : l'un se fait dévorer le foie éternellement par un vautour, un autre pousse vainement une boule vers le sommet d'une colline, etc... (Inspirez vous de la mythologie gréco-romaine). Au centre de ce cirque, un petit bâtiment circulaire entouré de colonnades (un tholos) est bien gardé par un fort groupe de Porchiens. Ce sont de gros canidés à tête porcine, ornée d'une impressionnante mâchoire. (Voir plus bas)

Les quêteurs ont tout intérêt à utiliser la seule faiblesse de ces monstres : ils voient très mal et repèrent leurs proies avec leur odorat. Un avatar du groupe (sort de Deezola) est bien sûr sans odeur, et peut faire son effet si il parvient à attaquer ces bestioles une par une.

Dans le tholos, un simple autel occupe le centre, mais une créature étrange y attend le groupe. Il s'agit d'un sphinx doté d'un tentacule en guise de queue. Il s'appelle Pankh Otep et accueille poliment les héros :

« Bienvenue, je vous attendais. On m'a chargé de vous poser une question. Selon vous, qu'est ce qui a le plus de valeur, ce que vous êtes ou ce que vous faites ? »

Il attend une réponse personnelle de chacun (écoutez les PJ l'un après l'autre, sans que les autres entendent la réponse). C'est bien sûr une énigme qui peut donner des points d'illumination aux joueurs si ils répondent convenablement (0 à 2 points, à l'appréciation du MJ).

La réponse est : « ce que je fais ». En effet, « Ce que je suis » vient de nos parents, de notre culture, c'est quelque chose qu'on a pas choisi. C'est aussi ce qui fait qu'on ressemble à nos proches, mais aussi nous différencie *a priori* de tous les autres, et nous incite au repli sur soi. Au contraire, « ce que je fais » vient de ma propre volonté, c'est ce qui m'individualise, et paradoxalement, c'est ce qui fait que j'existe, en suivant ma propre voie, détaché de mes contraintes sociales, culturelles, raciales.

Le message s'adresse en particulier à celle qui incarne Teelo Norri. Ce discours doit la préparer psychologiquement au sacrifice de son propre corps, un acte qui va théoriquement à

l'encontre de la morale, mais s'il s'agit d'un acte volontaire associé à un but supérieur, il faut savoir dépasser cette vision étriquée et considérer ce sacrifice comme un acte valorisant.

Le sphinx se fera oublier pendant la suite de la cérémonie. Si les joueurs insistent pour le chasser, il tentera de leur faire croire que sa présence est indispensable à la réussite (mensonge total). '*Rappelez vous l'itinéraire de Rufelza, sa venue est intrinsèquement liée à celle du chaos, élément inaliénable de Glorantha, au même titre que la lune...*'. Son ton est académique, très convaincant, presque mielleux. Il dispose également de pouvoirs hypnotiques pour décider discrètement un ou deux récalcitrants (POU 38). Malgré tout, il ne peut pas parasiter le rituel et retourner sur le monde matériel si le groupe ne l'accepte pas (plus ou moins volontairement). Si l'hostilité est trop grande, il se retirera sans plus de conséquences, en espérant hypothétiquement s'incruster dans un autre rituel des Sept Mères.

3.4

L'étape suivante est lancée par une nouvelle prière. Celui qui incarne Danfive Xaron va devoir partir à la recherche de l'esprit disparu en se désincarnant. (Voir la procédure plus haut)

3.5

Une fois de retour avec l'esprit, ce quêteur est pris d'un irrésistible désir de s'accoupler (!) avec la première femme qu'il voit (éventuellement la jeune femme destinée aux Porchiens si les PJ l'ont libérée et que l'incarnation de Teelo Norri refuse). Au cours de cet acte créateur, l'esprit passe vers celle qui se sacrifie et va y renaître.

3.6

La troisième prière déclenche automatiquement une grossesse et va l'accélérer considérablement (1 heure de la conception à la naissance). A ce moment, chaque quêteur sent la possibilité d'offrir des points de POU à l'esprit qui renaît. Ces points sont ajoutés directement à ceux de l'esprit (doublez les éventuellement si il est vraiment trop bas). Le don d'un point de POU est le sacrifice minimum envisageable pour contenter les Sept Mères et espérer avoir un don à l'issue de la quête !

Si celle qui interprète Teelo Norri accepte son rôle noblement, dans l'état d'esprit tel que présenté précédemment, et insistez pour connaître ses motivations, elle gagne 5% en Illumination pour son acte résolument volontaire, et *a priori* contre sa nature.

Au cours de ce rituel de renaissance (troisième prière), le tholos et tout ce qu'il contient sont transportés sur la Lune Rouge elle-même. Après sa naissance, la croissance du bébé humain (hé oui) va commencer, elle aussi accélérée.

A ce moment, et si les PJ ne l'ont pas chassé, le Sphinx les remerciera cordialement de l'avoir amené sur la Lune, et il disparaîtra. Ils auront alors contribué à ramener une créature chaotique sur Glorantha. Pank Otehp se mettra au service de l'Empire, et les joueurs pourront le rencontrer plus tard.

La transformation de celui qui renaît

Au cours de la quête, celui qui incarne Jakaleel doit avoir lancé son sort de **Chemin des rêves**. Voici sa vision :

Deux formes ruisselantes, l'une claire et l'autre obscure, émergent simultanément d'une eau dormante. Elles s'affrontent aussitôt, tour à tour grandes et petites. Alors qu'elles se battent au corps à corps, elles finissent par ne former plus qu'un seul corps, zébré de blanc et de noir. Il se met alors à tourner sur lui-même, alternant blanc et noir, trouvant un équilibre insensé. Pourtant, sous une pluie d'étoiles, il devient soudainement gris, conserve ses deux têtes. Vu d'en haut, elles forment deux demi cercle, une rune de lune.

Interprétation : Après sa résurrection, Kal Torb va se retrouver dans un corps d'homme, puisque né d'une femme. Mais conservant un esprit troll, il sera déchiré entre deux personnalités. Livré à lui même, il ne peut s'échapper de cet affrontement qui va le détruire. C'est l'intervention de Jakaleel (pluie d'étoiles) qui va lui faire retrouver un équilibre. Le don de Jakaleel, la folie, doit le sauver, tel qu'il a sauvé la Lune Rouge elle même.

Le bébé qui vient de naître est effectivement complètement hébété, insensible au monde qui l'entoure, perdu dans son conflit intérieur. Sa croissance va être fulgurante, et laisse paraître progressivement des traits physiques trolls, sans effacer totalement le côté humain. Celui qui incarne Jakaleel doit comprendre qu'il doit lancer **Folie** sur Néo-Kal Torb pour le libérer de cet état en lui conférant une saine schizophrénie ! Elle va lui permettre d'assumer plus sereinement sa double identité.

Une fois son état stabilisé, Kal Torb peut choisir entre trois voies, selon sa sensibilité et son histoire personnelle : redevenir le troll qu'il était en refusant le côté humain (transformation totale en Troll), franchir totalement le pas en assumant complètement sa nouvelle identité humaine (retour à une forme humaine), ou bien rester dans la voie médiane, chère à la lune. Dans ce cas, il deviendra une sorte de demi-troll, synthèse d'homme et de troll (voie grise). Une vie difficile l'attend alors, mais une vie unique, telle que la Lune Rouge encourage ses héros à la vivre, en défrichant de nouveaux chemins vers l'accomplissement de soi.

Dans un premier temps, il devra se faire soigner dans un asile de Jakaleel pour surmonter définitivement sa schizophrénie, puis appliquez lui les modifications suivantes :

- +10% en Illumination,
- aucun inconfort de jour comme de nuit
- sens trolls et humains
- refuse de manger un être intelligent
- pas raciste (y compris envers les trollinets)
- peut insuffler une folie identique à la sienne à un troll volontaire, (rituel de cérémonie, coût 1 point de POU). Après une période temporaire de folie, obtient les mêmes caractères que Kal Torb, sauf celui de transmettre la folie.

En sortant du Tholos, la rencontre finale va avoir lieu. Les quêteurs, parvenus à ramener Kal Torb à la vie (peut être une vie différente), émergent dans une forêt étrange, sous une lourde luminosité rouge. Le décor est différent de tous ce qu'ils ont pu voir jusque là : le sol lui même présente une coloration pourpre, et la végétation est complètement originale. En levant la tête, ils voient le continent entier de Genertela s'étendre dans toute sa splendeur, avec ses chaînes de montagnes, ses grandes plaines, ses mers. Ils sont sur Rufelza elle-même !

Cependant, l'achèvement de la quête a forcément froissé un parti. Dans tous les cas, une résurrection va à l'encontre de la nature même d'Humakt, qui peut fort bien avoir envoyé un groupe de haut niveau pour défaire les quêteurs. Si Kal Torb a choisi de ne pas rester totalement troll, Kyger Litor sera fâchée, et enverra un groupe pour châtier ces hérétiques.

Vous avez plusieurs possibilités d'adversaires à disposition pour le final. Je vous propose un groupe troll en annexe.

Le verdict

Après le combat, une patrouille de la Légion du Corps de la Lune (composée exclusivement de Seigneurs runiques de Yanafal Tarnils) prend en charge le groupe des quêteurs. Eventuellement, le soigneur qui les accompagne peut intervenir si les PJ ont été vraiment héroïques. Ils sont ensuite guidés vers la cité de Rubis, couronnée d'une myriade de tourelles magnifiques, irradiant une superbe lueur rouge. Ils sont accueillis à l'extérieur, en grande pompe par un ancien Masque de l'Empereur Rouge, Venerabilis, envoyé par le Conseil de l'Egi, instance suprême de jugement, seule cour devant laquelle l'Empereur répond, et qui rassemble, outre Rufelza elle-même, tous les Masques passés. Venerabilis annonce l'appréciation qui a été faite de leur quête héroïque, et accordera les dons et/ou interdits adéquats. Surtout soyez majestueux et juste !

Enfin, ils sont raccompagnés par le détachement du Corps de la Lune vers Glamour, par le pont d'argent, et arriveront dans la capitale par une voie enviée de tous. Là, ils pourront également être récompensés matériellement par l'Empire.

Prière d'ouverture du rituel

Gorfang, mère du sous-culte de Dézola montre un fil d'argent aux autres quêteurs héroïques et leur demande « fils sœur, qu'est ceci ? » ...

... C'est le fil d'argent qui relie le citoyen initié Kaltorb au plan intérieur de Glorantha ; c'est ce petit fil qui représente le mince espoir de revoir un ami, c'est le fil qui nous servira de guide et que nous allons remonter jusqu'à la lune s'il le faut pour supplier les Sept Mères de nous rendre celui qui a été appelé à leur service prématurément.

... C'est un fil, mais pas n'importe quel fil. Ce fil appartient à la toile d'Arachna Selena. C'est le fil du temps qu'il faudra remonter, le fil des compromis qu'il faudra faire. Ô Arachna, ne voit pas dans cette quête un acte d'orgueil et de vanité humanoïde. Laisse-nous délicatement écarter le fil tissé de ta toile. Que l'héroïsme dont nous allons faire preuve soit en ton honneur. Nous sommes six et cherchons le septième. Ne nous capture pas dans ta toile, mais murmure nous de judicieux conseils. Soit pour cette quête Celle Qui Attend. Dévore ceux qui menacent la création, mais laisse nous vivant pour glorifier l'infinie magie que tu maîtrises.

... C'est un fil mais passons le de mains en mains et il devient un lien. Un lien qui nous relie tous et nous unit dans la tâche. Un lien qui ne nous entrave pas mais qui décuple nos forces, car solidaires nous réaliserons ce qu'un seul ne pourrait. Ô Deezola, ma Reine, Lien Intérieur des Sept Mères, donne nous la force de ne jamais lâcher ce fil invisible qui nous unira tout au long de notre quête. Ta foi et tes actions ont sauvé ton peuple, donne moi la force de te représenter dans ce haut fait pour sauver mon fils Kaltorb. Aide-moi à conseiller mes Soeurs pour coordonner leurs actions vers notre objectif planifié.

... Chacun de vous fils-soeurs êtes comme une perle précieuse sur ce fil. Rouge Crinière, sois Yanafal Tarnils et brille d'un courage et d'une vaillance exemplaire. Elmus, soit Jakaleel et irradie une puissance magique à même de nous faire traverser les rêves et les ombres.

Luviana, soit Teelo Nori et éclate de la joie du libre don de soi à cette noble cause. Dictus, soit Danfive Xaron et absorbe nos impuretés, fait-nous marcher droit au but. Johanès, soit Irripi Ontor et luit de toutes tes connaissances, guide nous à travers les sentiers de la raison. ... Que je sois Deezola, le fil qui vous unit tous, et ensemble, portons ce magnifique collier autour du cou de notre splendide Déesse Rouge, Rufelza. Que dans sa compassion elle daigne plaider notre cause. Que Kaltorb nous revienne et qu'à nouveau il œuvre pour la victoire éclatante de notre Déesse, seule source d'une paix stable pour la création.

« Cum Quodque Pacatum Lunaris Sanatio Est » (devise de la mère Gorfang)

Lumen !

Mammoths

(voir Eléphants pour détails : p65 du Maître des runes)

FOR 50
 CON 40
 TAI 60
 INT 6
 DEX 10

PM 14 PV 50

		PA	PV
Patte Arr D	01-02	10	17
Patte Arr G	03-04	10	17
Arrière Train	05-08	10	20
Poitrail	09-12	10	20
Patte Avt D	13-14	10	17
Patte Avt G	15-16	10	17
Trompe	17	5	13
Tête	18-20	10	17

Trompe	RA 6	Att 60%	Empoignade avec une FOR de 25
Charge	RA 6	Att 40%	2D8+6D6
Piétinement	RA 6	Att 60%	12D6 sur ennemi à terre
Défense	RA 6	Att 40%	6D6

Si le mammoth réussit à saisir une victime avec sa trompe, il a 100% de toucher avec ses défenses ou son piétinement au round suivant.

Porchiens

FOR 35
 CON 19
 TAI 27
 INT 7
 DEX 20

PM 20 PV 23

	Miss	Mêlée	PA	PV
Patte Arr D	01-02	01-02	5	7
Patte Arr G	03-04	03-04	5	7
Arrière Train	05-09	05-07	5	10
Poitrail	10-14	08-10	5	10
Patte Avt D	15-16	11-13	5	7
Patte Avt G	17-18	14-16	5	7
Tête	19-20	17-20	5	8

Esquive 90%, Sentir 90% (très faible acuité visuelle)

Griffes (x2) RA 4 Att 85% D6+3D6
Morsure RA 7 Att 80% D10+3D6

Capacités spéciales :

Absorption 4

Deviennent fanatiques quand leur adversaire est blessé (Att x1,5, Esquive x1/2)

Groupe de trolls envoyés par Kyger Litor

Ce groupe est à adapter au niveau des joueurs, bien sûr.

Les trois personnages qui suivent sont accompagnés de 2 trolls sombres chasseurs niveau élite (voir supplément Trolls) et de quatre trollinets supérieurs.

Avant le début du combat, Kalofa jettera son sort de défense de groupe. Un nombre suffisant de murs de ténèbres protégera en plus le groupe, permettant aux frondeurs de cribler leurs ennemis de projectiles en attendant le contact. Profitez ensuite du moment où les PJ traversent la zone de protection pour lâcher les frondes et attaquer une fois qu'ils sont blessés.

Hartmok tentera au maximum de protéger Wartlef (y compris par intervention divine).

Le groupe est assez difficile à gérer en combat, alors je vous conseille de bien l'étudier avant la partie.

Wartlef, Chamane de Kyger Litor

FOR 18

CON 14

TAI 16

INT 16

POU 18

DEX 12

PV 15, PM 18+12+10 (2 esprits de POU)

Esprit intérieur : INT 14, POU 50. Contrôle :

- 1 Esprit de guérison (POU 18)
- 2 Esprits de peur (POU 15 et 14)

- Sorts spirituels : Mur de ténèbres, Communication mentale 2, Démoralisation, Soins 2, Contre Magie 5, Ecran spirituel 3, Endurance 4, Mobilité 3, Silence 4, Protection 3
- Sorts divins : Aveuglement (x2), Transe de guérison, Absorption (x2), Dispersion de magie (x2), Commander (ombre), Commander (esprit de culte)

	PA	PV
Jambe D	5	5
Jambe G	5	5
Abdomen	5	5
Poitrine	5	6
Bras D	5	4
Bras G	5	4
Tête	5	5

Familier : Scarabée géant (voir Maître des runes p 69) PA 6, PV 17, Morsure 65%, D10+D6

Hartmok, Fils de Karg

FOR 21
 CON 16
 TAI 21
 INT 16
 POU 19
 DEX 16

PV 19, PM 19+12 (1 esprit de POU)

Un esprit de magie soins 4 (POU 16), un esprit de magie protection 4 (POU 12)

- Sorts spirituels : Laminer 5, Confusion, Extinction, Ralentissement 2, Contre Magie 3, Ecran spirituel 3
- Sorts divins : Soins des blessures, Ecraser

	PA	PV
Jambe D	8	7
Jambe G	8	7
Abdomen	8	7
Poitrine	8	9
Bras D	8	6
Bras G	8	6
Tête	8	7

Esquive 50%, Scruter (ténèbres) 90%, Chercher (ténèbres) 90%

Maillet 2M	RA 3	Att 95%	Par 95%	2D8+2D6
Morsure	RA 2	Att 90%		D8

Note : Intervention divine sur 1D10

Kalofa, Acolyte de Xiola Umbar

FOR 20
CON 15
TAI 21
INT 15
POU 17
DEX 16

PV 26(enchantements de vie), PM 17+14+10 (2 esprits de POU)
Un esprit de protection 6 (POU 12)

- Sorts spirituels : Mur de ténèbres, Soins 6, Contre Magie 4, Ecran spirituel 3
- Sorts divins : **Défense de groupe**, Transe de guérison (x2), Bouclier de ténèbres (x2),
Retourner un coup

	PA	PV
Jambe D	7	9
Jambe G	7	9
Abdomen	7	9
Poitrine	7	11
Bras D	7	7
Bras G	7	7
Tête	7	9

Massue/bouclier	RA 4	Att 70%	Par 70%	1D10+2D6
Morsure	RA 2	Att 70%		D8

ANNEXE 3 : Archives sur Pankh-Otep

Extrait de la liste officielle des grands ennemis de l'Empire Sombre d'Arkat. Rédigé en 454 par Phariobos d'Orkham. Version définitive, annotée par Salonar Tamaskil.

« ...L'un de nos adversaires que j'ai pris le plus de plaisir à étudier, est sans doute la créature qui s'est faite connaître sous le nom de Pancoteppe, ou encore, Celui-qui-efface. Sa piste commence en 428 à Nochet : on y enregistre le débarquement d'un voyageur nommé G'nawa. Attiré depuis le continent Sud par les mirages de Gbaji, il y perdra corps et âme. Peu de temps après son arrivée, on le voit prêcher la fallacieuse harmonie de son Dieu dans Ralios, démontrant par son origine étrangère la puissance unificatrice de l'empire de Gbaji. Mais lors d'un de ces discours, des témoins racontent qu'ils ont vu son ventre rebondi agité de secousses inhumaines. Une fois mis à nu, son abdomen révèle porter d'ignobles tentacules ! Cette transformation physique subséquente à son entrée dans l'Empire du Mal constitue une preuve évidente de la perversion de ses idées, et de l'influence qu'elles ont eues sur son être.

Il parvient malgré tout à s'échapper grâce à des complices. Depuis ce jour, il a cependant été enregistré dans le présent ouvrage, et recherché activement par nos services.

On retrouve sa trace plus tard dans la Passe du Dragon, où il sème le trouble dans les esprits en posant des questions sans réponse, et en condamnant les cultures « isolationnistes et xénophobes », qui empêchent leurs membres de rejoindre librement « l'empire doré ». Il commença également à cette époque l'œuvre destructrice qui lui donna son surnom.

D'importants documents, objets d'art, ou témoignages, disparurent, tous reliés à des cultures opposées à l'empire du mal. Des sources dignes de foi assurent que ce monstre est à l'origine de ces disparitions. Les dégâts furent considérables, car la plupart des pièces étaient uniques. Pourtant, sa folie ne devait vraiment se révéler que plus tard. La suprême perversion de l'empire du mal s'illustre parfaitement dans cette vermine. Abandonnant son corps lui-même, et le peu d'humanité qui avait dû l'habiter, il exécute un rituel diabolique pour posséder l'enveloppe charnelle d'un paisible Sphinx du Pays Saint. Dés lors, il se fera appeler Pancoteppe, et poursuivra frénétiquement son ignoble besogne.

Ses armes sont son éloquence distinguée, sa grande intelligence, son érudition, mais aussi son regard hypnotique. Il parvient à séduire et tromper des crédules, leur offrant d'horribles secrets et pouvoirs, en échange d'œuvres majeures de civilisations ennemies, ou même de la tête de certains sages. Le souvenir de certains artefacts dévorés par Celui-qui-Efface subsiste encore : la vraie couronne du Roi Inhumain, ou le tambourin de Jakaboom. On suppose que beaucoup d'autres ont tout simplement disparu des mémoires.

Afin de mettre fin à cette menace, Arkat, notre guide, construit un artefact puissant destiné tout spécialement à Pancoteppe. Reproduisant à la perfection les bracelets de Karrg, il y adjoint un enchantement de destruction du chaos. Abusé, le monstre périt, dévoré de l'intérieur. Gloire à Arkat Fléau du Chaos !... »

Notes :

'La vraie nature de « Celui-qui-Efface » n'a pas échappé au lecteur averti, qui aura reconnu un Charnjibber aux tentacules apparents et au changement d'enveloppe corporelle. Différentes questions restent pourtant ouvertes.

D'abord, le Charnjibber n'est pas une créature intelligente, ce qui contredirait cette hypothèse. Cependant on rapporte qu'il lui est souvent reconnu des attributs chaotiques. Une explication pourrait donc être que G'nawa fût pourvu d'une intelligence anormalement supérieure, attribut déjà recensé chez d'autres sujets.

Ensuite, le Charnjibber est soumis à une physiologie cyclique : tous les ans, il reprend sa forme originale. J'émetts ici l'hypothèse que son illumination à Gbaji l'a libéré de ce processus évolutif, en lui permettant de soumettre à sa volonté seule ses changements corporels.

Par ailleurs, le sens de son action se comprend mieux dans le cadre politico-culturel de l'affrontement entre l'Empire dit du Bien et l'Empire dit du Mal, qui s'est déroulé vers les années 430-450. L'Empire Doré de Nysalor cherchait à atteindre l'universalité, et présentait la face rayonnante d'une culture prospère, tandis que son ombre obscure devenait de plus en plus gênante. C'est précisément cette face sombre qu'Arkat s'était choisie comme ennemi. Notre sujet d'étude entre tout à fait dans l'aspect Gbajien : il éliminait les repères culturels des ennemis de l'Empire Doré, pour réduire leurs identités, leurs racines, et ainsi les rendre plus sensibles, plus vulnérables, à la grandeur et à l'éclat de la face claire. Ce n'est pas le moindre paradoxe, aux messages universalistes, de tolérance, de justice, mis en avant par Nysalor, il renvoyait l'écho de la destruction de ce qui faisait leur fierté, leur richesse. Il s'agit

d'une parfaite illustration des extrémités atteintes par l'illumination Gbajienne, où la fin est la justification de comportements les plus barbares.

Enfin, d'autres sources mentionnent un Sphinx au Pays Saint dans les années 400-420. Ils parlent d'un monstre sanguinaire, nommé Pankh Otep, qui dévastait les troupeaux et parfois dévorait des voyageurs. Il aurait été aperçu une dernière fois par un berger, avec une queue en forme de tentacule. On ne l'a plus jamais revu au Pays Saint.'

Pankh-Otep

Créature unique. Corps de sphinx (cf Griffon), habité par un charnjibber. Sa tête est celle d'un homme âgé barbu. Illuminé de Gbaji.

FOR 35
CON 50
TAI 40
INT 21 (libre)
POU 38
DEX 25

PA 6

Traits chaotiques : +12 en INT (+6 doublé), regard hypnotique (2 cibles)

Pouvoirs spéciaux :

Peut dévorer des objets enchantés : récupère les points de POU investis aux siens. S'il dépasse son maximum, il les perd au rythme de 1 par semaine.

Peut dévorer des livres, des têtes : récupère les connaissances (mais pas les événements de la vie de ses victimes)

Peut faire des dons :

- points de POU pour donner une utilisation d'un sort divin
- rituel d'enchantement spécial : crée un livre sur un thème compris dans ses compétences.

ANNEXE 4 : les fiches d'unité

NOM DE L'UNITE : Les Impérialistes

Effectif : 300

Pourcentage de blessés :

Commandant : Haralax le chanteur (10%)

Autres commandants :

Capacité de combat : 0

Équipement : sans armure -1, pilums, frondes

Entraînement : 0

Soutien : 0

Magie disponible :

Divine : 0

Spirituelle : 1 usage

Capacités spéciales :

Frondeurs (+1)

Retranchement en ville (si défense quartier, +1)

NOM DE L'UNITE : Les Libérés

Effectif : 300

Pourcentage de blessés :

Commandant : Byrgga langue de ciseau (10%)

Autres commandants :

Capacité de combat : - 1

Equipement : sans armure -1, arme légère – 1, frondes

Entraînement : 0

Soutien : 0

Magie disponible :

Divine : 0

Spirituelle : 1 usage

Capacités spéciales :

Frondeurs (+1)

Retranchement en ville (si défense quartier, +1)

NOM DE L'UNITE : Les Pacificateurs civiques

Effectif : 300

Pourcentage de blessés :

Commandant : Kolli le portly (10%)

Autres commandants :

Capacité de combat : - 1

Equipement : sans armure -1, arme légère - 1

Entraînement : 0

Soutien : 0

Magie disponible :

Divine : 0

Spirituelle : 1 usage

Capacités spéciales :

Frondeurs (+1)

Retranchement en ville (si défense quartier, +1)

NOM DE L'UNITE : La nuée noire des trollkins

Effectif : 900

Pourcentage de blessés :

Commandant : Krabuz grand troll Runelord de Zorak Zoran (5 %)

Autres commandants : prêtresses de Xiola Umbar (10%)

Capacité de combat : 0 / + 1 la nuit

Équipement : sans armure, arme légère – 2

Caractéristiques raciales : faiblesse -1

Entraînement : + 1

Soutien : + 1

Magie disponible :

Divine : 0

Spirituelle : 0

Capacités spéciales :

Frondeurs (+1)

Démoralisés le jour

Sensibles à l'acier

Sens des ténèbres : (+1 la nuit)

NOM DE L'UNITE : Garde Royale de Pavis, les Veilleurs

Effectif : 100

Pourcentage de blessés :

Commandant : Jorjar le rapide (30 %)

Autres commandants : Jotoran Longuépée (20%)

Capacité de combat : + 1 / + 2 la nuit

Equipement : cuir bouilli et souple, arme légère -1

Caractéristique raciale : faiblesse -1

Entraînement : + 2

Soutien : 0

Magie disponible :

Divine : 0

Spirituelle : 2 usages

Capacités spéciales :

Frondeurs (+1)

Démoralisés le jour

Sensibles à l'acier

Sens des ténèbres : (+1 la nuit)

NOM DE L'UNITE : Les miliciens du Comté du soleil

Effectif : 800

Pourcentage de blessés :

Commandant : Belvani (30%)

Autres commandants : Jalmara Pied de Yelm (10%)

Capacité de combat : + 4

Équipement : Cuir souple mais hoplite , arme lourde +1, arcs courts

Entraînement : + 1

Soutien : + 1

Magie disponible :

Divine : 1 usage

Spirituelle : 2 usages

Capacités spéciales :

Contre charge

Archers (+1)

NOM DE L'UNITE : Les miliciens solaires de Pavis

Effectif : 200

Pourcentage de blessés :

Commandant : Karial le pur (20%)

Autres commandants : Thranden Pied-Bot (10%)

Capacité de combat : + 1

Équipement : pilum, pas d'armure - 1

Entraînement : + 1

Soutien : + 1

Magie disponible :

Divine : 1 usage

Spirituelle : 2 usages

Capacités spéciales :

Aucune

NOM DE L'UNITE : Les Peltastes au bouclier d'argent

Effectif : 250

Pourcentage de blessés :

Commandant : aucun

Autres commandants : décurions (20%)

Capacité de combat : +3

Equipement : cuir souple et bouilli, cimenterres

Entraînement : + 2

Soutien : 0

Magie disponible :

Divine : 1 usage

Spirituelle : 2 usages

Capacités spéciales :

Frondeurs (+1)

NOM DE L'UNITE : Les Auxiliaires féériques

Effectif : 300

Pourcentage de blessés :

Commandant : chamans (+10%)

Autres commandants :

Capacité de combat : +2

Equipement : pas d'armure, massues, lances... -2

Entraînement : + 1

Caractéristiques de race (intégrant peau épaisse, tactiques spéciales...) +1

Soutien : + 1

Magie disponible :

Divine : 0

Spirituelle : 2 usages

Capacités spéciales :

Frondeurs (+1)

NOM DE L'UNITE : Les Agimoris, Basmolis et Oasiens

Effectif : 300 (3x100)

Pourcentage de blessés :

Commandant : chamans (+10%)

Autres commandants :

Capacité de combat : +4

**Equipement : agimoris, pas d'armure mais lance 2 M, autres cuir souple et bouilli
mais javelots... -1**

Entraînement : +2

Soutien : + 1

Magie disponible :

Divine : 2 usages sauf oasiens

Spirituelle : 2 usages

Capacités spéciales :

Frondeurs ou lanceurs de javelots (+1)

**Accompagnés de lions (basmolis) caractéristique raciale (force agimoris) ou
potions des oasiens (+1, multiplier l'effectif par 2 pour le calcul du bonus de
domination, guérison des blessés automatique par potion en fin de phase)**

NOM DE L'UNITE : Grisons du vent secret

Effectif : 100

Pourcentage de blessés :

Commandant : Thurin Farwalker (30%)

Autres commandants : Urin Thegg, Fleur de mort...(15%)

Capacité de combat : + 5

Équipement : armures cuir souple et bouilli, épée large, arcs courts, poison +1

Entraînement : + 2

Soutien : +1

Magie disponible :

Divine : 1 usage

Spirituelle : 2 usages

Capacités spéciales :

Missions commandos

Archers (+1)

NOM DE L'UNITE : Sartarites exilés

Effectif : 500

Pourcentage de blessés :

Commandant : Argrath (75%)

Autres commandants : Prêtres d'Orlanth (15%)

Capacité de combat : + 7 (+8 si second couteau)

Équipement : armures d'anneaux, écu, épée large, 1 point d'enchantement

Entraînement : + 3 (vétérans de Citadelle Blanche)

Soutien : + 2 (Argrath, héros)

Magie disponible :

Divine : 3 usages

Spirituelle : 2 usages

Capacités spéciales :

50 unités volantes (+1 à l'ensemble) : taureaux ailés et sylphes

100 équipés d'arcs composites (+2 ou +1 à l'ensemble)

NOM DE L'UNITE : Frères de la hache

Effectif : 300

Pourcentage de blessés :

Commandant : Krogar Wolfhelm (60%)

Autres commandants :

Capacité de combat : +3

Équipement : sans armures -1 , grandes haches +1

Entraînement : + 2

Soutien : + 1

Magie disponible :

Divine : 0

Spirituelle : 2 usages

Capacités spéciales :

Aucune

NOM DE L'UNITE : Horde nomade

Effectif : 2400

Pourcentage de blessés :

Commandants : Khans (20%)

Autres commandants : Chamans (10%)

Capacité de combat : + 6 (en plaine)

Equipement : cuir bouilli et souple, armes variées, arc composites

Entraînement : + 2

Soutien : +1

Magie disponible :

Divine : 1 usage

Spirituelle : 2 usages

Capacités spéciales :

Unité montée (+1 en plaine)

Charge

Archers (+2)

Jet d'un D20 :

1-4 = Morokanth (ne chargent pas, hommes bétail archers +1, multiplier effectif par 3 pour calcul bonus de domination)

5-8 = Hauts lamas (+1 grande lance)

9-11 = Bisons (savent lancer fanatisme sur toute la troupe)

12-15 = Impalas (-1 pygmées, retraite rapide : limite pertes par 2)

16 = Lézards bongo (-1 pygmées, montures carnivores : mangent 1/3 des blessés ennemis)

17 = Autruches (-1 pygmées, 2 usages divins de plus en plein soleil)

18 = Rhinocéros (bonus charge doublé)

19 = Licornes (guérison automatique en fin de séquence)

20 = relancer

NOM DE L'UNITE : Nation Sable

Effectif : 600

Pourcentage de blessés :

Commandants : Khaled Dune d'Or (20%)

Autres commandants : Chaman (10%)

Capacité de combat : + 6 (en plaine)

Equipement : cuir bouilli et souple, armes variées, arc composites

Entraînement : + 2

Soutien : +1

Magie disponible :

Divine : 1 usage

Spirituelle : 2 usages

Capacités spéciales :

Unité montée (+1 en plaine)

Charge

Archers (+2)

NOM DE L'UNITE : Garde Royale de Pavis

Effectif : 200

Pourcentage de blessés :

Commandants : Hargran (30%)

Autres commandants : Gargran le Sale (20%)

Capacité de combat : + 4

Equipement : cuir bouilli et souple, armes variées, arc composites

Entraînement : + 1

Soutien : 0

Magie disponible :

Divine : 0

Spirituelle : 2 usages

Capacités spéciales :

100 monteurs de zèbres : unité montée (+1 en plaine), charge

100 gardes du fort : (Retranchement dans Zébra Fort +1)

Archers (+2)

NOM DE L'UNITE : Garde prétorienne

Effectif : 50

Pourcentage de blessés :

Commandant : Sor Eel le court (90%)

Autres commandants : Radak (75%) Bor Eel (95%)

Capacité de combat : +11

Equipement : armure lamelle +1, cimenterres/pilum, grands boucliers +1

Enchantements + 2

Entraînement : +3

Soutien : +1

Magie disponible :

Divine : 3 usages

Spirituelle : 2 usages

Capacités spéciales :

10 sont montés sur des vouivres (+1 à l'ensemble)

Arbalètes moyennes (+2)

NOM DE L'UNITE : Phalange de Marbre

Effectif : 500

Pourcentage de blessés :

Commandant : Hucipites (90%)

Autres commandants : Décurions (30%)

Capacité de combat : +1

Équipement : armure lamelle +1 , cimenterre/pilum, grand bouclier +1, javelots

Entraînement : + 2

Soutien : +1

Magie disponible :

Divine : 1 usage

Spirituelle : 2 usages

Capacités spéciales :

Tortue et hérisson

Lancer de javelots (+1)

NOM DE L'UNITE : Templiers du comté

Effectif : 500

Pourcentage de blessés :

Commandant : Solanthos Pique de fer (75%)

**Autres commandants : Invictus (60%), Dame Véga Souffle d'or (55%),
Gaumata l'Etrange (20%)**

Capacité de combat : +8

Equipement : grand bouclier+1, armure d'anneaux, sarisse +1

Entraînement : +3

Soutien : +1

Magie disponible :

Divine : 2 usages

Spirituelle : 2 usages

Capacités spéciales :

Contre charge

Arcs longs (+2)

NOM DE L'UNITE : Templiers de Pavis

Effectif : 50

Pourcentage de blessés :

Commandant : Halloric Glowbrow (65%)

Autres commandants :

Capacité de combat : +5

Equipement : grand bouclier+1, armure d'anneaux, pilum

Entraînement : +3

Soutien : +1

Magie disponible :

Divine : 2 usages

Spirituelle : 2 usages

Capacités spéciales :

Contre charge si récupèrent des sarisses

Si récupèrent des arcs, savent s'en servir

NOM DE L'UNITE : Nains de fer

Effectif : 50

Pourcentage de blessés :

Commandant : Gimkizzi (80%)

Autres commandants :

Capacité de combat : + 16

Equipement : armure lourde +2, marteaux de guerre, boucliers nains, mousquets

Enchantements : + 3

Entraînement : + 3

Soutien : + 4 (statue sans visage) ou +1 (Gimkizzi)

Magie disponible :

Sorcellerie : + 2 actifs jusqu'à dispersion (intégrés dans cc)

Capacités spéciales :

Jamais démoralisés

Mousquets (+2)

Acier (+1 contre trolls et elfes)

+ 1 en caverne (mais dans ce cas, pas de bonus de terreur)

NOM DE L'UNITE : Traqueurs de la Grande Ruine

Effectif : 100

Pourcentage de blessés :

Commandant : Arkold, contremaître suprême (50%)

Autres commandants :

Capacité de combat : + 6 (+ 7 en caverne)

Équipement : armure anneaux, marteaux de guerre, boucliers nains, mousquets

Entraînement : + 2

Soutien : +1

Magie disponible :

Divine : 1 usage

Spirituelle : 2 usages

Capacités spéciales :

Culte du canon (+3) ou mousquetaires (+2)

+ 2 en caverne (explosifs, mais dans ce cas, pas de bonus du Culte du canon, mais

+2 du mousquet)

NOM DE L'UNITE : Horde chaotique

Effectif : 1000

Pourcentage de blessés :

Commandant : chamans et prêtres (10%)

Autres commandants :

Capacité de combat : + 4

Équipement : armure légère -1, pilums...

Caractéristiques raciales (cornes, maladies, pattes supplémentaires...) +1

Entraînement : +2

Soutien : +1

Magie disponible :

Divine : 1 usage

Spirituelle : 2 usages

Capacités spéciales :

Frondeurs (+1)

Trait chaotique + 1D4-2 à tirer pour chaque unité de 100

NOM DE L'UNITE : Trolls du festin

Effectif : 300

Pourcentage de blessés :

Commandant : Gautlor Fils de Karg (+40%)

Autres commandants : Divers Runelords et prêtres (+10%)

Capacité de combat : + 6 (+7 la nuit)

Equipement : armes lourdes +1, armures d'anneaux

Caractéristiques raciales : + 1

Entraînement : + 3

Soutien : +1

Magie disponible :

Divine : 1 usage

Spirituelle : 2 usages

Capacités spéciales :

Sens des ténèbres : + 1 la nuit

Sensibles à l'acier

NOM DE L'UNITE : Géants de la vallée des fleurs

Effectif : 50

Pourcentage de blessés :

Commandant : 2 gigantesques géants (+10%)

Autres commandants :

Capacité de combat : +17

Équipement : armes très lourdes +2, peau et jambières bronze +3

Force incroyable +2

Points de vie supérieurs + 1

Entraînement : +2

Terreur : +4

Magie disponible :

Divine : aucune

Spirituelle : 2 usages (soins uniquement)

Capacités spéciales :

Jet de rochers (+ 3)

Détruit les murs

Balayage : annule le bonus de surnombre de l'ennemi

Résistance aux sorts émotionnels : pas plus de 1 point de magie contre eux

NOM DE L'UNITE : Elfes du jardin

Effectif : 300

Pourcentage de blessés :

Commandant : Ernalad (60%)

Autres commandants : chamans (20%)

Capacité de combat : + 8

Equipement : armure légère -1, pilums kukris, arcs elfiques +1

Enchantements +1

Entraînement : + 3

Poison +1

Soutien : +1

Magie disponible :

Divine : 2 usages

Spirituelle : 2 usages

Capacités spéciales :

+1 en forêt ou en embuscade

Sensible à l'acier

Archers longue portée (+2)

NOM DE L'UNITE : Sentinelles célestes

Effectif : 100

Pourcentage de blessés :

Commandant : Unem Nessert ?

Autres commandants : Décurions (+20%)

Capacité de combat : +5

Equipement : armure cuir bouilli et souple, pilum/cimeterre, arbalètes légères

Entraînement : + 3

Soutien : +1 si PJ présent

Magie disponible :

Divine : 2 usages

Spirituelle : 2 usages

Capacités spéciales :

Missions commandos

Si récupèrent des montures, savent s'en servir

Arbalétriers (+1)

NOM DE L'UNITE : Mercenaires guerriers dragonewts

Effectif : 100

Pourcentage de blessés :

Commandant : Guerrier supérieur (+20%)

Autres commandants :

Capacité de combat : + 10

Équipement : armure cuir bouilli et souple, klanth, lance

Caractéristiques raciales : +1 (écailles) +1 force

Matériel en os de dragon +1

Entraînement : + 3

Soutien : 0

Magie disponible :

Magie draconique 2 points, utilisable uniquement contre chaos

Capacités spéciales :

Unité montée demi-oiseaux (+1 en plaine comme en ville)

Charge

Soutien par des dinosaures (+1)

Arcs longs en os (+2)

NOM DE L'UNITE : Mercenaires éclaireurs dragonewts

Effectif : 200

Pourcentage de blessés :

Commandant : Guerrier supérieur (+20%)

Autres commandants :

Capacité de combat : 0

Équipement : armure cuir bouilli et écaille, samarin, chokin, fronde, utuma -1

Caractéristiques raciales : -1 force, taille et pouvoir bas

Entraînement : + 1

Soutien : 0

Magie disponible :

Magie spirituelle 2 usages (soins des guerriers...)

Capacités spéciales :

Frondeurs (+1)

Missions commandos

NOM DE L'UNITE : Culte du Roi Aveugle

Effectif : 100

Pourcentage de blessés :

Commandant : Crassus, Grand Prêtre de Cacodémon (+20%)

Autres commandants :

Capacité de combat : +8

Équipement : armure cuir bouilli et souple, arme lourde +1 , grand bouclier +1

Entraînement : + 3

Soutien : +1

Magie disponible :

Divine : 1 usage

Spirituelle : 2 usages

Capacités spéciales :

Traîtrise : si non suspecté, équivalent mission commando

Intervention divine cauchemardesque arrivée d'une quinzaine d'infernaux (+ 4)

Arcs longs (+2)

ANNEXE 5 : Les sicaires impériaux

Kerell

Cette pélorienne de 43 ans est la chef de l'expédition, seigneur runique de Hwarin Dalthippa, déesse conquérante et tribun de l'Empereur Rouge. C'est une redoutable guerrière dotée d'un sens aigu de la diplomatie. Elle sait se faire respecter dans le groupe et évite les dérapages fâcheux : la retraite est toujours mieux que la défaite enseignée t'elle.

FOR 12, CON 16, TAI 13, INT 16, DEX 17, POU 18, CHA 13

PM : 64

PV : 21

Armes : lance courte RA 6, 130%/120% dague 75%, fléchettes 120% esquive 140%

Armure : cuir souple et écailles (6) + enchantements (4 tête, 3 poitrine, 5 abdomen)

Magie : spirituelle : vivelame 8, protection 8, compel respect. Connus par esprit allié : soins 5, démoralisation, lumière, longue vue 2, multimissiles 2, Détecter ennemis, dissiper magie 2

Divine : moonspear, heal wound x 2, lance de vérité, disperser magie 3 (usage unique), bouclier 5, enchanter argent.

Possessions :

Armure en argent enchanté (baisse sorts de boost d'un demi)

Pointe de lance en pierre de lune raffinée (dégâts cycliques de 1D6+1 à 1D12 + 1 en pleine lune) toute personne blessée voit ses chances d'échec critique augmenter de 10% (cumulable), jusqu'à la prise d'un round complet de repos et Esprit allié dans sa lance : POU 16, INT 15

Enchantements d'armure et de vie

2^{ème} lance avec pointe en argent enchanté

6 Fléchettes avec pointes en argent enchanté

Bâton de commandement impérial avec 3 matrices de 10 PM avec dedans

Parchemin de proclamation x 2

Parchemin de compel prostration x 2

Parchemin de command citizen x 2

Fibule en forme de chauve souris : tout esprit qui l'attaque perd 1 pm / round

Sorts sorcellerie actifs :

Boomerang et résistance aux dégâts 4 peau de vie 3

Dons divins :

Hwarin Dalthippa : si elle tue un ennemi de niveau runique, le sang versé rayonne et crée une zone brillante qui dure 15 minutes (sorts lunaires d'efficacité max, sa lance d'efficacité max)

Elle peut endurer de porter une armure d'écaille par tous temps

Empereur rouge : Lorsqu'elle demande à voir le supérieur de quelqu'un, elle a le droit à un jet POU/POU si l'interlocuteur perd, il cède même si la règle lui interdit de déranger son supérieur.

Docteur Johanes

Ce tarshite de 45 ans, prêtre de Lankhor Mye, est un homme sans scrupules, qui pense que l'avancée de la connaissance mérite quelques sacrifices. Il est raffiné, pédant et presque précieux. Sa spécialité est la linguistique, ce qui lui permet d'avoir toujours une longueur d'avance sur les PJs en leur pourrissant leur réputation avant même qu'ils n'arrivent. Il n'est pas vraiment le chef du groupe à proprement parler, mais ses compétences en font l'éminence grise. En combat, il fuit utilisant sa statuette puis une fois caché, il invoque des créatures.

FOR 10, CON 13, TAI 14, INT 18, DEX 12, POU 16, CHA 16

PM : 27

PV : 18

Armes : dague RA 8, 65%, arbalète légère à répétition 80 %, esquivé 90 %

Armure : 0

Magie : spirituelle : tous les sorts de détection, communication mentale 6

Divine : Soins des blessures x 6, spirit bloc x 4, dissiper magie x 3, sauvegarde x 4, analyser la magie x 5, clairvoyance x 2, savoir x 2, lire les pensées x 2, reconstruction, traduction x 6, discours de vérité x 2, sorts de prêtre de Lankhor Mhy

Possessions :

Enchantement de vie

Statuette troll permettant de marcher dans les ombres et de faire peur une fois par jour

Ses yeux sont 2 cristaux morts de 6 et 5 PM.

Sorts sorcellerie actifs : Boomerang et résistance aux dégâts 4 peau de vie 3

Dons divins :

Lune Rouge : peut invoquer des créatures du plan des esprits en 1 round (jet sur la table des rencontres) puis les commander en 1 round (dès que jet PM/PM réussit). Cela ne lui coûte 1 PM perso et 1 PV général (utilise son sang). Les créatures rendent 1 service puis repartent, au maximum, elles restent 15 minutes sur ce plan.

Vultania

Il en faut une, la cathécumène de Danfive Xaron, illuminée et initiée de la Lune Rouge, dans sa version la plus gbajienne, séduisante et dominatrice, une vraie succube d'une trentaine d'années. Elle a volé des secrets aussi bien à Uléria qu'à Gorgorma, et fréquente les sabbats de Jakaleel. C'est sa magie qui permettrait de contenir la Lune Blanche et les Pjs pour les emmener aux pieds de l'Empereur.

FOR 9, CON 14, TAI 11, INT 17, DEX 17, POU 16, CHA 19

PM : 124

PV : 30

Armes : faucille RA 7 90%, chat à 9 queues 110%, esquivé 120%

Armure : cuir souple sauf tête + enchantements (5 tête, 4 poitrine, 6 abdomen)

Magie : spirituelle : démoralisation, soins, vivelame, disruption, ralentissement, séduction, communication mentale, dissiper magie, glue, miroir, contremagie, mortelame, seconde vue, lumière.

Divine : soins des blessures x 2, sorts de prêtre de Danfive et Jakaleel, lien mental, coerce x 2, resist pain x 2, commander lune x 2, excoriation, lucidité erotomateuse x 2, , seconde bouche x 1, stériliser, attaque mentale x 2, régénérer membre x 1, conceal, don du chaos x 3, résurrection x 2, capturer l'esprit x 1, dreamwalk, lune gardienne, folie x 2, mindblast x 2, shapechange x 2, enchanter chaînes.

Possessions :

Armure de cuir rouge : chaque fois qu'elle est blessée, l'armure se gorge de sang, et quand elle a saigné pour 10 PV dedans, elle se transforme en cacodémon.

Faucille en argent enchanté

Chat à neuf queues : toute personne blessée doit résister à un jet PM/PM ou être saisi de convulsions pendant 20-CON rounds .

Esprit allié dans une chauve souris INT 14, POU 16

Enchantements d'armure et de vie

Enchantement de lien de lune (5m3 POU 20, PV 20, mvt 6)

Esprits capturés dans des cristaux x 8

Un collier d'esclave empêchant lancements magie spirituelle, sorcellerie et divine.

Sorts sorcellerie actifs : Boomerang et résistance aux dégâts 4 peau de vie 3

Dons divins :

Chaos primaire : régénère 4PV/rd/loc

Jakaleel : peut utiliser le sort de capture spirit sur une créature captive, auquel cas, il n'y a pas de jet de PM/PM à faire. L'esprit captif sert alors comme un esprit de pouvoir. Ce rituel ne fonctionne que sur des ennemis de niveau runique.

Danfiv Xaron : PV x 2

Diatensus

Cet élémentaliste des jeunes élémentaires est le sorcier du groupe. Il apporte l'imprévu. C'est un homme de 52 ans, fatigué de tout ce que ses vieux yeux ont vu, et il n'accomplit plus ses missions avec la foi de sa jeunesse. Pourtant, de par son aspect (les cicatrices acquises de par l'approche des divers éléments) et les traces laissées par ses débuts d'adepte du vampirisme, c'est lui qui a l'air le plus redoutable. Le décrire comme laissant des traces de lumière sur ses pas, crachant de la fumée par la bouche, de la lumière par les yeux ou le contraire !

FOR 7, CON 11, TAI 13, INT 18, DEX 8, POU 17, CHA 4

PM :

PV : 15

Armes : dague 60%, esquive 60%

Armure : 2 + enchantements (4 tête, 2 poitrine, 6 abdomen, jambe droite 1, jambe gauche 6, bras droit 3, bras gauche 3)

Magie (compétences et sorts à 90%) : sorcellerie : boomerang, invoquer/dominer ombre, lumière, ondine et gnome, peau de vie, projection de vue, bouclier de terre, cône de froid, former terre, télépathie, suffocation, résistance aux dégâts.

Possessions :

Esprits de POU x 5, matrices de PM x 2

Enchantements de lien d'élémentaires de 5m3 (lumière, gnome, ondine et ombre)

Robe de résistance aux éléments (1/2 dégâts des attaques élémentaires)

Anneau de vampiriser pouvoir (ne l'utilise qu'en dernier recours)

Familier = statuette de glaise (POU 17, INT 17, compétences et sorts à 40%)

Sorts sorcellerie actifs : Boomerang 6, peau de vie 3, résistance aux dégâts 8

Dons divins :

Dragon noir : sang du dragon (immunité à l'acide).

Ecuyer Océan : sait ouvrir les mers

Dame Terre : 2 points d'armure naturelle

Vassal lumière : pas lumineux

Damoiselle ténèbre : crache une fumée toxique (poison POT 12)

Suco Borgia

Cousin des Borgia présentés dans la première campagne, âgé de 24 ans, il a une dent personnelle contre les PJs. C'est un prêtre de la Lune Bleue, ce qui lui ouvrira certaines portes en Afadjan, du moins, jusqu'à ce que les gens comprennent que la version lunaire du culte n'a pas grand-chose à voir avec la mère et conseillère occulte d'Artmal...C'est un assassin cynique, l'exécuteur des basses œuvres. Rapide, efficace et sans pitié.

FOR 15, CON 13, TAI 9, INT 15, DEX 20, POU 14, CHA 14

PM : 66

PV : 18

Armes : Dague main droite 130%, Main gauche 110%/120% esquive 130%

Armure : cuir souple + enchantements (4 tête, 4 poitrine, 3 abdomen)

Magie : spirituelle : Confusion, coordination 2, contremagie 8, mur de ténèbre 2, extinction, invisibilité, communication mentale, seconde vue, ralentissement 1, dissipation de la magie 2, séduction 4.

Divine : divination, trouver ennemis, lien mental, vision de l'âme, enseigner un sort, invocation de sélène, sauvegarde x 3, adorer Lune Bleue, absorption 3, commander sélène, commander esprit de culte x 3, dissimulation x 3, vision x1, enchantement de lien, vesper x 3

Possessions :

Sélène esprit allié (8 m3, POU 30, INT 13, PDV 35)

Matrice de lien esprit de culte (folie POU 23, et peur POU 24)

Enchantement de vie et d'armure

Poison de lame POT 16, antidotes

Enchantement de lien d'esprit de magie INT 12, POU 16, connaît soins 1

Enchantement de lien d'esprits de POU 22

Matrice de soins 1 sur bandeau

Dague troll en obsidienne toute personne blessée perd 1 PV général par jour jusqu'à ce qu'il soit resté 1 journée complète allongée en plein soleil.

Dague n°2 en argent enchanté

Main gauche en acier

Sorts sorcellerie actifs : Boomerang et résistance aux dégâts 4 peau de vie 3

Dons divins :

Lune Bleue : Si surprend son adversaire, le coup ignore l'armure (en général, vise à la tête en fin de round)

Kratus

Un ancien gardien du zoo de l'étrange, sur le sentier du culte des sept phases de la lune. Brute épaisse de 36 ans, pupille de la nation, il a été prêtre de Verithurusa à 20 ans. Il s'est marié à une noble lunare et mari dévoué a obtenu à 25 ans le statut de prêtre de Lesilla. Mais il a vu sa femme tomber en disgrâce et livrée aux bêtes sauvages. Il en est devenu fou et a commencé à explorer la voie de Gera. A 30 ans, non sans l'aide du culte de Jakaleel, il en devient prêtre et de retour à la raison, on l'affecte au zoo de l'étrange, où il devient initié d'Orogeria et se fait craindre des pires monstres. Il est actuellement pas loin du niveau runique dans ce culte et est désespérément en quête de la sainte lumière de Rashorana. Ses talents lui permettent d'absorber les blessures de ses compagnons, il sait transférer ses blessures à ses ennemis. C'est un dresseur de monstres, et en combat, il est toujours accompagné d'au moins deux spécimens.

FOR 18, CON 17, TAI 19, INT 14, DEX 12, POU 13, CHA 6

PM : 39

PV : 24

Armes : cimeterre 120%, dague 90%, esquive 130%, fouet main gauche 140%.

Armure : cuir souple et bouilli (4) + enchantements (6 tête, 2 poitrine, 2 abdomen, 3 jambes, 4 bras)

Magie : spirituelle : soins des monstres 6, mobilité 6, enchevêtrement (1 point, fouet enlace sous 2 fois chances spécial), disruption,

Divine (usage unique pour l'instant) : éthéralité x 4, attaque mentale x 1, attirer monstre x 2, commander monstre x 2, spirit bloc 1, heal wound x 3, heal body x 2, résurrection, reproduction, endosser la souffrance x 4, transférer la souffrance x 4, sanctuaire x 4, vision de l'âme, sorts de prêtre, enchantement de lien d'esprit de magie, invoquer esprit de magie, commander esprit de magie.

Possessions :

Enchantement de vie et d'armure

Enchantement de lien d'esprit de magie INT 11, POU 14, connaît endosser la souffrance x 3

Enchantement de lien d'esprit de magie INT 9, POU 16, connaît transférer la souffrance x 3

Enchantement de lien d'esprit de magie INT 12, POU 15, connaît Heal body x 2

Enchantement de lien d'esprit de pouvoir 12 et 14 PM
Enchantement de lien d'esprit de magie INT 9, POU 17 soins 6
Enchantement de lien d'esprit de magie INT 15, POU 15 protection 5
Cimenterre en argent avec matrice de lien d'esprit de magie INT 10, POU 14 lame de feu
Tirer 2 monstres et une monture fantastique au hasard à chaque rencontre
Sorts sorcellerie actifs : Boomerang et résistance aux dégâts 4 peau de vie 3
Dons divins :
Jakaleel : Hell ride x 1 / j
Lune Rouge : régénère 1 PV/rd/loc

Taïban

Ce jeune chasseur Char-Un vient d'accéder au statut de chaman. Sous son apparence de jeune premier, âgé de 22 ans, Taïban cache une marque terrible. Son père était un ogre, et le chaos le ronger petit à petit. Ses camarades l'ignorent. Au fur et à mesure de la campagne, il va verser dans le chaos jusqu'à devenir le choisit de Ragnaglar pour son retour dans le monde (rappelons que le glacier reculant, les morceaux du ceps vaincus sont découverts, et que dans la campagne, Muriah a été transférée là bas). Taïban serait donc le pendant du PJ héros de Dayzatar, l'engeance du Dieu qui revient réveiller son maître, le Diable.

FOR 17, CON 16, TAI 16, INT 15, DEX 16, POU 16, CHA 14

PM : 149 dont 25 restent dans fetch sans lâcher d'allié.

PV : 29

Armes : lance courte 110%, dague 80%, esquive 110%, arc composite 140%

Armure : cuir souple et bouilli (4) + enchantements (7 tête, 8 poitrine, 6 abdomen, 8 jambes, 5 bras)

Magie : spirituelle : enchantement de vie et d'armure, flèche de feu, soins 6, écran spirituel 6, protection 6, démoralisation 2, invoquer/commander démon, vivelame 6

Divine (usage unique pour l'instant) : foudre, éclair 4, blizzard

Possessions :

Esprit intérieur INT 17, POU 133 (forme de husky).

A capturé pour l'instant une sylphe de 5 m3 FOR 40, POU 15, mvt 10, PV 21), un gel de 5 m3 (FOR 18, POU 17, mvt 3, PV 42), un esprit de guérison POU 19, un chonchon POU 30, un esprit de maladie POU 27)

Arc composite portée x 1,5 (non magique)

Lance courte et dague en argent enchanté

Cristal chaotique de renforce puissance 6 (un morceau de Ranaglar est au centre du cristal, il lui parle et le tente)

Sorts sorcellerie actifs : Boomerang et résistance aux dégâts 4 peau de vie 3

Dons divins :

Ranaglar lui apprend de la magie des tempêtes, bientôt, il lui permettra d'être un dévot du chaos.

Ranaglar : Appel des nuages (1 fois par mois), cela peut le rendre très populaire dans les régions désertiques ! Il devient terrifiant (yeux révulsés..) quand il lance cette faculté

Annexe 6

Fulbibonde

Bat-Galim [fille des vagues]

Mère d'Opaline

Un nourrisson dans la tempête :

Fulbibonde la waertagi, fille de Handy et Marshlad, pêcheurs du clan des Coraux d'ivoire, appartient au clan du Corail Noir, de la tribu de Waartal. Elle naquit dans un bateau qui naviguait entre les îles Vadeli, après une terrible tempête, qui avait emporté son grand père. Son nom veut d'ailleurs dire « épargnée par la fureur de l'océan ». Son premier regard se porta sur l'océan éclairé de la pleine lumière de la lune rouge, et ses premiers cris glissèrent sur cette immense surface, éclatante après cette si terrible tempête. Son père, Handy, un grand pêcheur de homards, devenu grand guerrier, venait d'atteindre le statut de Seigneur Sombre du culte de Wachazza. Il était appelé pour garder la "Perle Waartali". C'est un artéfact sacré dont nul ne connaît l'origine exact, mais qui fut pêché par des tritons au cours du deuxième âge. Il apparut manifeste que cette perle apportait la prospérité à la tribu, et de fait, elle traversa les âges, épargnée par la guerre, et les vengeances des sorciers de l'ex-Empire des Erudits de l'Ambiguë. La tribu survécut à la Closure des mers ! Extérieurement, la perle Waartali ressemble à une perle d'huître, nacrée, mais finement irisée de veines sombres. Elle pulse d'une aura douce variable en fonction de l'avancement dans la saison, indépendamment du cycle lunaire hebdomadaire. Plus étrange encore, son poids varie de celui d'une plume à plusieurs tonnes. Sur la grève de la huitième île, cœur du pouvoir de la tribu, a été dressé un temple à Triolina, où les prêtresses humaines, waertagi ou triton vénèrent l'artéfact. Ce temple est gardé par les guerriers du terrible culte de Wachazza.

Le père de Fulbibonde, Handy est un redoutable guerrier waertagi, de tempérament dur et violent, le cœur plein de haine envers les sorciers de l'ouest. Sa propre mère, Sooryfil, tentait de le raisonner, mais dissimulait mal la fierté qu'elle éprouvait à avoir engendré un seigneur runique ! Souvent elle marmonnait dans sa barbe des propos incompréhensibles, jetant des regards plein de peur sur le petit nourrisson, insistant pour la changer fréquemment à la place de sa belle fille. Handy disait à qui voulait bien l'entendre, qu'il ne voulait qu'un garçon pour reprendre sa quête. Fulbibonde n'avait pas encore dit ses premiers mots, que son père l'emmena sur sa pirogue de pêche à double balancier. Nul doute qu'il comptait « offrir sa fille » à son terrible démon, mais les Dieux en avaient décidé autrement. Des requins d'ivoire « mangeur d'homme » se jetèrent sur le navire. Ce comportement est inhabituel, car ils n'attaquent normalement que les baigneurs, surtout si ils saignent. Ils brisèrent le balancier où se trouvait le nourrisson. Son père combattit avec férocité et mis en fuite les prédateurs, non sans y avoir laissé une jambe. Tombée dans l'eau, Fulbibonde fut avalée par une méduse géante. Les requins s'en prirent aussi au mollusque, dévorant ses chaires flasques. Le bébé s'agitant, fut brûlée à la hanche droite par un filament. Le mollusque s'échoua finalement sur la grève, non loin de la demeure de la mère de Fulbibonde, Marlshad. Celle ci, horrifiée, retira l'enfant des entrailles du monstre. Handy reconnu ses intentions et affirma vouloir renouveler son geste. Soorifyl n'osa pas intervenir devant la fureur de son fils. Marlshad joua alors sa dernière carte, elle rentra dans le culte de Triolina et divorça. Marlshad vit en ce sauvetage miraculeux, l'intervention de la reine des créatures marines, et depuis n'oublie jamais de donner une part de sa pêche aux requins d'ivoire. Sa piété fut reconnue de tous, et elle ne tarda pas à devenir une des prêtresses du temple de la Perle Waartali.

Elevée dans un temple :

Avec le temps, Marshlad pardonna à Sooryfil sa passivité, et les deux femmes enseignèrent à Fulbibonde toutes les traditions Waertagi. Sa grand-mère aimait lui raconter sa naissance non sans omettre de lui rappeler que l'océan, à cette date quelques heures avant, avait pris son époux. Quant à sa mère, elle lui montra l'amour de Triolina.

Fulbibonde était une rêveuse, et souvent elle s'ouvrait à sa grand mère. Une image revenait sans cesse : une femme Waertagi sort des flots bouillonnant. Sur l'annulaire, elle porte une bague ornée d'une petite opale. Elle s'ouvre, mais il n'y a rien dedans. Bientôt une vive lumière inonde la scène et une voix se fait entendre «les oncles domineront les mers » ... Sa grand mère ronchonnait toujours lorsqu'elle racontait ce rêve, disant que ce sont les Waertagis qui un jour domineront à nouveau les mers.

A 15 ans, Fulbibonde fut initiée de Triolina, et reçut de sa mère un bijou dédié à la déesse. La puissance du Protéus fut appliquée à un requin d'ivoire pris dans les filets d'un pêcheur.

Marlschad trouva un nouveau compagnon, un chef de clan de la tribu, dénommé Viveliss qui avait perdu sa femme de maladie. De leur amour naquit un petit frère, Braart. Mais Marshlad resta dans son long sommeil auprès de Triolina. Fulbibonde alors âgée de 16 ans, donna son amour à Braart, et l'éduqua comme son fils, aidé de sa grand mère.

Fulbibonde, qui n'avait pas l'influence de sa mère, craignait pour sa vie et celle de son demi-frère, tant la menace de son terrible père était encore bien présente. Mais Sooryfil veillait et décourageait probablement les initiatives de son fils gardien de la Perle. Sooryfil convoqua un jour Fulbibonde. Elle lui expliqua qu'il y avait une vieille légende waertagi, que racontent les shamans de son île, au sujet d'une fille marquée à la hanche par le feu. Un terrible destin semble à l'œuvre, et cette légende dit qu'une telle waertagi participerait à la fin d'un âge.

La voleuse captive :

Quelques années plus tard, avec la fin de la closure des mers, une vague de violence allait s'abattre sur tous les rivages. De sanguinaires pirates mus par l'odeur du sang et le goût du pillage s'assemblaient en flottilles. Leurs attaques étaient imprévisibles et multiples. Ils se faisaient appeler les Pirates Loups. Le plus célèbre d'entre eux était un certain Harreck le Berserk. On dit qu'il aurait tué le Dieu Ours des Rathoris et volé sa peau. Les pirates comptaient bien d'autres capitaines meurtriers, parmi eux Crashtaka, n'était pas en reste. C'est un Waertagi, issu aussi de la tribu Waartal. Ayant appris la légende de la Perle, il se mit en tête de la dérober.

Une nuit Fulbibonde eut un nouveau rêve. La main sortait des eaux, la bague n'était plus à son doigt. La main s'ouvrait, et l'opale était dans la paume. Puis des hurlements de loups se faisaient entendre au lieu de la voix habituelle et tout était plongé dans le noir. Fulbibonde y vit un signe envoyé par Triolina. Elle rentra dans le temple, et déroba la Perle, pour la préserver des Pirates Loup, puis s'enfuit à bord de sa pirogue, avec son demi-frère et sa vieille grand-mère.

Fulbibonde tentait de rejoindre la 7^{ème} île, le lieu de naissance de sa grand-mère. Bientôt, une épaisse fumée s'éleva au dessus de la 8^{ème} île et partout à plusieurs miles les voiles noires des Pirates Loup punctuaient l'azur de l'océan. Fulbibonde ne savait pas comment

leur échapper. En désespoir de cause, elle plongea et découvrit une huître géante sur un récif. Priant Triolina, elle gagna la confiance du crustacée qui ouvrit sa coquille et Fulbibonde put y cacher la perle. En remontant de sa plongée, elle voyait un navire se rapprocher de sa pirogue. Elle expliqua rapidement à Sooryfil et Braat la nécessité de garder le silence, puis elle jeta ses filets à l'eau, feignant de pêcher... Encore un signe de Triolina, ceux ci furent immédiatement remplis de poissons, rendant la feinte crédible. Le navire était celui de Crashtaka . Le pirate avait pillé les richesses du temple, mais avait dû fuir devant la charge des guerriers de Wachazza. Il était néanmoins furieux de n'avoir pu trouver la Perle Waartal. Il donna l'ordre d'arraisonner la pirogue. Fulbibonde se défendit comme une diablesse, et réussit même à plonger son couteau dans l'œil du capitaine pirate. Celui ci, fou de rage et de douleur, donna la malheureuse Fulbibonde à son équipage, elle subit maints outrages. Quand à sa grand mère, elle fut molestée et jetée par dessus bord. Son petit frère, âgé de seulement 5 ans fut la garantie qu'elle ne tenterait pas de mettre fin à ses jours. Les mois passèrent, et les pirates se lassèrent des charmes de Fulbibonde. Ils la prostituèrent dans les pires repères de la côte. Sa vie était misérable, et pourtant, un mince espoir subsistait : les rêves revenaient, comme avant !

Sauvée par l'envahisseur :

Un jour, alors que la flottille naviguait au large de Nochet, un terrible combat eu lieu. Des galères arborant un pavillon frappé d'une rune de lune écarlate, jusqu'alors inconnu sur les mers, affrontèrent les pirates Loup. En plein combat, Fulbibonde mena une mutinerie et nombre de prostituées et esclaves périrent avant que la victoire des lunars ne soit acquise. Plus rapide, le navire du capitaine Crashtaka, la murène, parvint à manœuvrer et prit la fuite. Reconnaisant pour son aide, le capitaine de la flotte lunar, Janius Naupius confia Fulbibonde et les quelques rescapés d'entre les esclaves au temple des 7 Mères. Kahnty Salaha, une manirienne récemment convertie au culte de Teelo Nori soigna Fulbibonde et toutes deux devinrent de bonnes amies et Braat fut confié au culte de Deezola et de Irripi Ontor pour faire son éducation. Elle ne revit plus son petit frère, depuis.

Fulbibonde était effrayée par la grandeur de cette ville, et elle errait sur les quais, à la recherche de quelques compatriotes. Il y avait effectivement des Waertags à Nochet. De pauvres dockers, méprisés de tous, rejetés sur les quais comme les galets sur la plage. Elle fit connaissance avec un petit voleur Salaris. C'était le premier homme qui n'essayait pas de profiter d'elle ! Une sincère amitié se noua entre eux . Salaris ne tarda pas à lui présenter un important waertagi, du nom de Sohfooch. A la tête d'un « syndicat », il trempait dans bien des manœuvres malhonnêtes. Fulbibonde allait devenir pour lui, passeuse de drogue (algues hallucinogènes, poudre de corail sanglant...)...

Un jour, Fulbibonde apprit que Kahnty Salaha avait un contrat sur elle. Pourquoi ? Qui pourrait bien en vouloir à une aussi gentille personne ? Fulbibonde couru la prévenir, rompant la loi du silence. En grand danger, Kahnty promit de s'occuper de Braat et demanda sa mutation. Elle échafauda un plan pour soustraire Fulbibonde à la vengeance de ses anciens employeurs. Avec l'aide de Salaris, elle parvint à cacher Fulbibonde dans un navire en partance pour Corflu.

Là bas, les autorités devaient lui fournir une barque pour s'occuper de trafic fluvial, le temps de se faire oublier dans les grands ports...

Ainsi elle rejoignit en tant que bateleuse lunar Pavis...