

La Tête dans les Nuages

Cette campagne vise un groupe « typique » de solaires, relativement jeunes, voire tout juste exaltés et donc encore peu expérimentés. Ils devraient encore très peu connaître le monde et sont encore chassés. La campagne vise par contre des personnages ayant un historique déjà pris en compte lors de l'Ancien Temps (présent p.13).

Le niveau de puissance du départ est donc bas, des élus entre 2 et 3 en quintessence, avec une vingtaine de charmes à leur disposition, de la sorcellerie est fortement conseillée, mais peut évidemment être apprise.

Un groupe composé d'un cercle complet est typiquement visé par cette campagne, qui doit être adaptée pour mettre en scène les différents élus, ou réadapté suivant le groupe. Les Pjs ne devraient PAS avoir des artefacts (puisqu'ils vont retrouver les leurs au cours de la campagne), et ils devraient être sans ressources (ils sont des parias, des chassés, des anathèmes en sorte). Ils devraient ignorer les secrets du monde, et rester sur leurs incertitudes et doutes personnels.

La campagne ne regorge pas de fiches de caractéristiques. Il s'agit en effet moins de proposer des chiffres, que de proposer une histoire à raconter. De plus, le niveau de la partie et des adversaires dépend du nombre et de l'orientation des Pjs. Si vous avez une table avec tous les solaires ayant des capacités et charmes de combat (ce qui paraît le plus probable), n'hésitez pas à en rajouter.

Plus ce sera grandiose, plus ce sera marquant.

De plus, la campagne se déroulant sur une durée temporelle plus ou moins longue, n'oubliez pas que les Pnjs (surtout quand ils sont relativement jeunes), évoluent aussi.

Enfin, comme il s'agit de la trame narrative d'une campagne, beaucoup de choses sont à peaufiner de la part du Conteur pour en faire des scénarios, car il s'agit de l'ossature, non du monde finalisé que vous présenterez à vos héros. Enfin, il s'agit dans cette campagne de lancer les événements, donc la fin n'est de loin pas la fin de l'aventure pour les héros, ce n'est même que le commencement...

SYNOPSIS

Un Seigneur Mort, typiquement l'*Amoureuse dans sa Parure de Larmes* (le Seigneur Mort restera néanmoins « il » par défaut), désire faire créer dans le Nord un ensemble de grandes ombre-terre, qui, une fois reliées, feront basculer une part très importante du Nord.

Il a besoin pour cela de plusieurs composantes :

- un pentacle à l'échelle
- des ombres terres assez importantes pour servir de focalisateurs à l'échelle
- des abyssaux capables de comprendre comment organiser une telle action

Note : il n'y a pour la campagne qu'un Seigneur Mort dans le Nord, c'est déjà bien assez ! De plus, l'Ombre terre de Marama, située officiellement sur la carte, n'existe pas encore, c'est un des enjeux de la campagne !

Pour cela, il cherche à déclencher une série de guerres, ou d'insurrections, afin de forcer l'Empire à intervenir massivement. Il s'agit donc de créer un pays indépendant de la domination impériale, en créant une insurrection, assez menaçante pour faire intervenir plusieurs légions. Il compte sur ses abyssaux pour créer des vagues et des révolutions, voire l'utilisation d'anathème aidés en sous main, de façon inconnue ou non (ce sera dans notre histoire le *Taureau du Nord*). Des exactions sont également poussées contre les lunaires, dans le même but, et visant également à empêcher les anciennes alliances de se nouer (et de garder la mainmise sur les solaires

apparaissant), sans compter que cela explique les disparitions des villages en dehors des zones contrôlées par l'Empire.

Il prépare en même temps, sous le sol, un immense pentacle sous la forme de galeries souterraines, via le contrôle d'élémentaires de la terre, mais aussi de pressions sur les cours d'esprits pour ce que cela reste secret. Il y a donc des affaires de corruption spirituelle et d'esclavage d'esprits élémentaux de la terre. De plus, des rituels nécromantiques doivent être effectués pour charger le pentacle d'énergie négative. Des villages sont soumis à des disparitions, maladies, et les cadavres relevés en tant que zombis mineurs.

Les abyssaux sont + âgés que les solaires allant d'une dizaine d'années, voire de cinquante ans pour les plus anciens. Ils ont déjà cherché à corrompre (au sens classique du terme, par des promesses et des richesses, voire par la menace ou la supercherie selon le style de l'abyssal envoyé) les sang-dragons pour qu'ils agissent de manière extrême.

LES ABYSSAUX

Les abyssaux sont âgés de + d'une dizaine d'années, voire de cinquante ans pour le point du jour et ont déjà cherché à corrompre les sang-dragons pour qu'ils agissent de manière extrême.

Les abyssaux :

- *Charnier de Désolation*, abyssal de Minuit : désormais âgé d'une cinquantaine d'années, c'est un ancien chef de tribu qui a été un des meneurs de la rébellion des tribus semi-civilisées contre l'Empire. Il est très puissant et agit essentiellement en coulisse, prenant l'apparence et le rôle de personnages clés pour la réussite du plan de son Maître. Actuellement, il a pris le rôle du sidéral qui manipule le solaire *Taureau du Nord*.
- *Fossoyeuse des Ames Damnées*, abyssale du Déclin: ancienne commando de l'Empire, elle est âgée d'une cinquantaine d'années. Extrémiste, elle a pris le rôle d'une dynaste militaire sang-dragon au sein de la ville de Mur Marin. Sa tâche est de pousser les troupes impériales à être impitoyables et à pousser les adversaires de l'Empire à la rébellion. C'est une commandante militaire qui n'a rien perdu de son ancienne voie : l'infiltration et l'élimination des menaces aux objectifs fixés.
- *Araignée Rancunière de Noirceur*, abyssal du Jour : élu âgé d'environ dix ans, il a été un exclu durant sa vie mortelle et en est devenu vengeur et impitoyable. C'est un exécuteur et un espion, bien que ses tâches les plus habituelles soient les assassinats de personnages clés. Il est souvent aux alentours de la Ligue Haslanti.
- *Dame Fantomatique Blanche*, abyssale de l'Ombre Lunaire : une élue ayant une expérience d'une dizaine d'années, c'est une ancienne princesse opérant maintenant en tant que diplomate pour son Maître, apparaissant essentiellement au sein des cours spirituelles, mais voyageant régulièrement dans les étendues du Nord.
- *Esclavagiste des Abominations Ensorcelées*, abyssal du Point du Jour : abyssal âgé d'environ cinquante ans, il est le personnage clé de la réussite du plan du Seigneur Mort, puisque c'est lui qui supervise le creusage des galeries qui forment le pentacle qui servira au rituel. C'est un planificateur, qui est un puissant nécromancien, et utilise les esprits qu'il asservi, corrompt et lie, tout autant que les mortels, qu'il relève ensuite en tant que mort-vivants. Il est occupé pour le moment à corrompre un puissant dieu à Foyer Adamantin.

RÉCAPITULATIF HISTORIQUE

L'Empire, ayant profité de une attaque faérique de grande échelle il y a un siècle, en a profité pour lancer une grande campagne militaire dans le Nord (sous commandement Tepet, qui cherchait à redorer son blason, déjà en déclin), afin officiellement de pacifier la région et protéger les protectorats impériaux. Le but était plus d'affermir le pouvoir de la Maison, et régner sur une région plus soumise, ainsi que d'embrigader les barbares des tribus des Marcheurs sur Glace afin de renforcer les troupes Tepet.

La guerre n'a pas pris la tournure impériale escomptée, et si les faes, après une âpre résistance, furent vaincus, les Tepet en ressortir affaiblis, voyant plusieurs de leurs légions englouties par les terribles batailles. Ils commencèrent néanmoins à occuper le Nord comme prévu, afin de regagner ressources, richesses, esclaves et levées de troupes. L'Empire « pacifia » ainsi de larges régions, soumettant les tribus semi-nomades et les enrôlant pour faciliter les voyages vers Blanc Mur et les relations avec la Ligue Haslanti.

Lors de ces actes, de nombreuses rébellions et révoltes éclatèrent au sein des tribus semi-civilisées, il y a une cinquantaine d'années. Le Minuit, la Déclin et le Point du Jour se sont exaltés à cette époque.

Face à la révolte, qui commençait à s'organiser dans une ville ancienne, Donar (situez-la sur la carte de Création entre Cherak et Blanc Mur). Les restes des troupes Tepet marchèrent sur Donar pour écraser le mouvement, qui créa après la bataille une ombre-terre, le premier passage pour le Seigneur Mort, qui en a profité pour appeler les abyssaux nouvellement exaltés. Afin de ne pas attirer l'attention, aucune forteresse ne fut bâtie et les morts sont restés très clames.

Néanmoins, un sidéral de la Faction Or, *Miburo Benitora*, fut envoyé pour enquêter sur cette ombre-terre. Il fut capturé par les abyssaux et remplacé par *Charnier de Désolation*, qui prit son apparence et sa place.

Le sidéral fut torturé, mais également emprisonné au sein de l'ombre-terre pour ne pas attirer l'attention des autres sidéraux, ainsi que pour lui soutirer des informations si besoin est.

SITUATION ACTUELLE DANS LE NORD/ POINT DE DÉPART

Avec la disparition soudaine de l'*Impératrice Ecarlate*, les morts recommencent à mettre en place de façon plus importante et rapide leur plan d'attaque de Création.

Un solaire est apparu il y a quelques années, appelé le *Taureau du Nord*, au sein des tribus des Marcheurs sur Glace.

Le *Taureau du Nord* attaque les caravanes de la Guilde qui reviennent des cités de la Ligue Haslanti en les pillant et équipant les tribus qui se rallient à lui. Il a défait une Chasse sauvage il y a plusieurs années (en fait c'est le Minuit *Charnier de Désolation* qui l'a véritablement fait de façon subtile et traître), et a repoussé la force impériale Tepet qui a cherché à l'écraser (stationnée à Cherack, ce n'est pas une légion, juste des troupes impériales!). Il construit des avant-postes et cherche des mines pour équiper ses troupes, il serait pour l'hiver approchant du côté de la cité de Blanc Mur (également sa cité à l'Ancien Temps). Le *Taureau du Nord* est manipulé par *Charnier de Désolation*, qui a pris l'apparence et la place de son conseiller sidéral, *Miburo Benitora*.

L'Ombre Lunaire *Dame Fantomatique Blanche* favorise la recherche d'indépendance des Haslantis vis-à-vis de l'Empire (pour les affaiblir à leurs dépens). Elle négocie également l'envoi de convois de métal vers les territoires des Dévoreurs de Cris.

La Guilde craint que la situation ne dégénère, et cherche à enquêter face aux exactions des abyssaux, qui consistent souvent en meurtres.

LA CAMPAGNE

Les héros se retrouvent, guidés jusqu'à la ville de Port Calin.

Typiquement, une caravane de la Guilde, guidée par une mystérieuse personne (une sidérale des voyages de la faction Or) qui infléchit les directions de la caravane pour récupérer les solaires, a permis de rassembler le groupe. Ils peuvent être engagés pour protéger la caravane ou être des voyageurs profitant de la sécurité –et de la discrétion– d'un tel équipage.

- *Deneve Plumvent*, guide des solaires, sidérale des Voyages : *belle jeune fille aux cheveux courts blonds platine aux reflets presque métalliques, les yeux bleu délavés, un corps fin et musclé, elle porte une tunique moulante entièrement faite de tresses de cuir, des*

épaulettes runiques de métal stellaire, un arc d'ivoire serti d'anneaux de métal stellaire, sa cape à capuche de cuir recouvrant toutes ces richesses, une hirondelle en familier.

Indications de jeu : encore jeune, elle a moins d'un siècle d'exaltation, et c'est sa première véritable tâche (surtout de telle importance) au sein de la Faction Or. Elle restera mystérieuse, se contentant de répondre d'un sourire charmant aux questions inquisitrices. Elle est pour le moment une observatrice des solaires, même si elle a une certaine latitude pour leur enseigner à survivre, donc expliquer quelques charmes et des entraînements réservés à des élus. Elle laissera bien plus supposer qu'elle est une demi-esprit qu'une élue.

A leur arrivée, ils peuvent apprendre que la Chasse a débarqué en ville, amenée par une trirème de guerre impériale. Actuellement, elle négocie au sein des autorités pour compter sur les services de renseignements locaux et obtenir d'éventuels services auprès de la garde. Evidemment, certains des personnages de la Chasse enquêtent sous couvert pour débusquer les anathèmes (les « Immaculés » les ont prévenu de leur apparition prochaine dans la cité). Pour la Chasse, la cible ne consiste pas en un groupe, mais un seul anathème. Ils agiront en fonction, mais ne seront pas prêt à se sacrifier inutilement.

PORT CALIN

Entourée à l'Est de zones montagneuses peu élevées mais brumeuses, partiellement couvertes de forêts et séparées par des vallées profondes et étroites. Dans l'Ouest, on trouve des plaines côtières peuplées et cultivées, avec de nombreuses rizières.

Une extraordinaire cité portuaire fort peuplée. Ceinte de grands murs garnis de toitures en tuiles flanqués d'innombrables oriflammes rouges et bleus (les couleurs de la ville), les fortifications sont néanmoins percées d'innombrables portes gardées mais largement ouvertes. Le port regorge de yoles et de jonques, voire même de quelques galions, galères et drakkars, ainsi que de nombreux bateaux de pêche. Les docks sont un va et vient continu de gens et de marchandises. La cité est à l'architecture à l'asiatique, avec les toits de tuiles en berceaux, des maisons montant sur trois ou quatre étages, peintes de couleurs vives, parfois criardes. Il règne un brouhaha permanent, un mélange de bruits, de sueur, de parfums, sans compter les innombrables senteurs, qui donne presque le vertige. Les étals sont disposés à même le sol sur des nattes tressées, et il n'y a guère de différence entre les rues et le marché. Les ruelles entre les maisons sont encombrées d'ordures. Tout le monde s'affaire à ses activités mondaines, surveillé par une garde et milice qui porte des manteaux de plaquettes métalliques à la chinoise, un casque avec plumet, et une lance. Ils portent également une lame de métal et les gradés portent souvent bouclier rond et sabre. La population, de type plutôt occidental, a par contre les cheveux le plus souvent noirs et une taille assez petite. Les femmes portent un costume constitué d'une grande pièce de tissu attaché au niveau de la poitrine, formant une longue jupe, et d'une veste, tandis que les hommes portent plus des keikogis par dessus des tuniques à col mao, et beaucoup portent un chapeau de paille conique. Les personnages importants, portant de grandes robes aux motifs complexes très visibles, sont escortés par des gardes, tandis que la populace est bien plus modeste. Il y a en plus un quartier impérial, bien plus majestueux, également à l'asiatique, dans un style plus sobre mais bien plus raffiné.

Deux manoirs, datant de l'Ancien Temps, sont présents, sous la forme d'une gigantesque pagode (montant jusqu'à une centaine de mètres) pour le quartier impérial, et d'un immense palais rectangulaire (qui s'étend sur un bon kilomètre carré et monte à des dizaines de mètres de haut) avec des toits en berceaux pour la cité de Port Calin.

Les solaires ont le nom d'un navire, la Flèche de Jade, commandée par un certain *Wileck le Rouge* (un mortel baroudeur aux cheveux teints toujours d'humeur joyeuse et souvent maladroit). Ils savent qu'ils ont pour tâche de rejoindre la cité très au Nord de Foyer Adamantin, même si les raisons d'un tel voyage restent assez obscures.

D'une manière ou d'une autre, ils vont attirer l'attention de la Chasse, qui se « contentera » de prendre leur mesure, peu désireuse d'affronter autant d'anathèmes. Néanmoins, le combat doit

être tout de même rude et doit plus ressembler à une fuite qu'à autre chose. Les sang-dragons sont prudents, évitent d'envoyer leurs troupes dans un massacre inutile, mais restent des exécuteurs. Si les choses tournent vraiment mal, *Deneve Plumvent* est là pour leur permettre une retraite qui ne serait pas mortelle, mais elle n'ira pas jusqu'à se dévoiler face à des élus.

LA CHASSE SAUVAGE

- *Sesus Kyo*, sang-dragon de l'Eau : *guerrier imposant, recouvert d'une plaque totale à l'asiatique de jade noir avec cape noire, il porte un trident avec noyau-gemme et un filet artefact composé de fils d'eau*. C'est le chef de cette Chasse. Guerrier réfléchi qui cherche à atteindre ses fins de la manière la plus économe et la plus efficace. Clame et placide.
- *Yuya Peleps*, sang-dragon de l'Eau : *jeune fille asiatique inexpressive aux longs cheveux noirs, elle est engoncée dans une combinaison de cuir noir ultra moulante enchantée avec gouttes de jade noir, et combat avec un daiklave court façon poignard de jade noir, elle est recouverte d'une grande cape à col roulé*. Toujours silencieuse (on pourrait la penser muette), elle obéit au pied de la lettre aux ordres, ne prenant qu'exceptionnellement des initiatives, si elle pense que *Sesus Kyo* court vraiment un danger.
- *Ledaal Nozomu*, sang-dragon du Bois: *petit asiatique portant un plastron renforcé façon samouraï de jade vert avec un noyau-gemme à chaque épauvette, ses bras nus sont tatoués d'ambre, sa chevelure en chignon percé d'une lame de jade vert, il va avec un bâton de bois vivant feuillu se terminant par une griffe de jade vert tenant un noyau-gemme, il est accompagné d'un golem de bois invoqué*. C'est le sorcier de cette Chasse. Réfléchi et intelligent, il aime à confronter sa stratégie avec *Sesus Kyo*, et est toujours adepte des embuscades et des surprises afin de déstabiliser l'adversaire. Tous ses sorts sont orientés de manière à empêtrer ses ennemis, modifier le terrain et surprendre les proies de la Chasse, plutôt que des attaques massives et visibles.
- *Ledaal Chiaki*, sang-dragon de l'Air : *petite femme en kimono blanc et manteau d'écailles de jade bleu, ses cheveux blancs tombant devant son visage, et une écharpe cache le bas du visage, ses avant-bras sont couverts de chackrams de jade bleu*. Compagne de *Ledaal Nozomu*, elle est là pour lui servir d'appui et le protéger des attaques qui pourraient le viser. Fort secret, elle est étrange mais très efficace dans le repérage des faiblesses de ses ennemis.
- des troupes fortes de cent-deux cent hommes, sans compter la milice, présente pour barrer les rues, quadriller la zone...

Le voyage maritime est à agrémenter de rencontres avec pirates, monstres marins, navires de commerce, clames plats et grain allant jusqu'à la tempête. Evidemment, l'équipage réagira en fonction des actes des solaires et d'éventuelles manifestations, qui peuvent les inciter à les débarquer plus tôt... *Deneve Plumvent* pourra les guider, moins en tant que mentor que conseillère d'ailleurs.

Ils débarquent à la cité de Cherack, après un long voyage maritime. La sidérale des Voyages les laisse pour repartir et brouiller les pistes. Elle peut leur donner quelques conseils sibyllins et prémonitoires.

CHERACK

Les plages de galets laissent place à des étendues venteuses, parsemées de forêts de conifères, dont d'immenses arpents sont utilisés comme pépinières.

Toute l'immense cité portuaire s'étend entre le manoir qui la domine et du port qui l'ouvre sur la mer. Une muraille de pierre d'une vingtaine de mètres de haut, flanquée d'innombrables tours de guet, ceinture la cité. Le formidable port, qui s'étend sur des kilomètres, est également fortifié et les quais regorgent de navires, de drakkars, de jonques, de galions, de baleiniers... même si une bonne part sert à amener les cadavres de cétacés jusqu'aux quais. Les docks prennent une part non négligeable de l'espace, et on aperçoit les immenses bâtisses qui permettent de désosser et décarcasser les cétacés pêchés) A l'intérieur, la ville est composée d'innombrables maisons de

style médiéval, faites de briques et à colombages d'ivoire ou d'os de baleines, montant sur quatre étage en général, aux toits de tuiles rapprochés les uns des autres, créent une impression presque d'étouffement dans les rues boueuses, assez sombres et en tout cas et encombrées de gens. Les cheminées fumantes créent un véritable nuage grisâtre au dessus de la cité. Les innombrables échoppes portent des enseignes variées, aux couleurs criardes. Le palais, monumental, possède une architecture imposante, avec un style plutôt baroque, façon palais russe, aux façades garnies d'arcades et de voûtes soutenant des dômes en oignons. La plus haute tour brille ne permanence d'un rayon de feu balayant l'horizon, selon un principe inconnu, probablement magique, vu son importance. Les gens, de type nordique, sont vêtus de vestons à manches longues, portent souvent des chapeaux de fourrures, typiquement des ouchankas. Les pantalons, portés uniformément par les hommes comme par les femmes, sont larges et plutôt bouffants. Les gardes portent de lourds manteaux gris renforcés de plaques de métal, avec des casques garnis de corne et d'ivoire. Ils patrouillent, armés de hallebardes.

Les héros ont peu intérêt à se faire remarquer dans une ville dominée par une maison sang-dragon, même si la maison Ferem n'appartient pas à l'Empire. Néanmoins, ils peuvent apprendre de nombreuses informations. Le *Taureau du Nord*, mystérieux chef de guerre, ose maintenant attaquer les caravanes de la Guilde qui reviennent des cités de la Ligue Haslanti en les pillant et équipant les tribus de Marcheurs sur Glace qui se rallient à lui. Il possède donc une force de barbares assez redoutable, et la Guilde engage massivement des troupes mercenaires au sein des différentes cités maritimes pour que les caravanes soient mieux protégées, par de petites armées. De plus, la Guilde cherche à attirer l'Empire sur les rumeurs d'anathème qui courent à son sujet, et que l'Empire se doit d'intervenir encore une fois. Les forces du *Taureau du Nord* ont défait la Chasse sauvage (encore que cela tienne du mythe) il y a plusieurs années, mais a surtout repoussé la force impériale Tepet qui a cherché à l'écraser par la suite (stationnée sur les terres appartenant à Cherack). Il construirait des avant posts et chercherait des mines pour équiper ses troupes. Nul ne sait où il se trouve véritablement dans ces étendues sauvages, gardées par les Marcheurs sur Glace

Face à cette menace, on parle d'une militaire sang-dragon qui agit de façon impitoyable face aux bandes de Marcheurs sur Glace : la dynaste *Tepet Akari*, basée à Mur Marin.

Une fois les renseignements pris, les solaires peuvent commencer à voyager vers Foyer Adamantin, à travers les taïgas, steppes et toundras et chaînes de montagnes enneigées, terres de plus en plus vides, hormis des troupeaux de bêtes et meutes de prédateurs. Ne les laissez pas encore rencontrer le *Taureau du Nord*, jouez bien plus sur la Chasse qui pourrait être sur leurs traces. Evidemment, rien n'est impossible, mais la rencontre avec ce solaire est prévue par la suite dans la campagne.

Ils peuvent par contre fort bien tomber sur des tribus de marcheurs sur glace, des membres du Beau Peuple en maraude, quelques esprits curieux, vengeurs ou intéressés...

Après un long voyage, ils arrivent aux limites des terres Haslantis, surveillés par des hommes volants grâce à d'immenses cerfs-volants, et les patrouilles de petits navires rapides sont assez courantes. Ils ont intérêt à expliquer un minimum leurs intentions auprès de ces surveillants, afin de continuer leur route jusqu'à Maison de Glace, où ils sont sûrs de trouver de quoi voyager jusqu'à la cité minière prise dans les glaces. Les villages frontaliers fortifiés sont des maisons rectangulaires de pierre recouvertes de terre, à demi-enterrées, avec des toits pentus et décorations celtiques-vikings. Autour, seul le lichen primordial et la roche semblent présents.

MAISON DE GLACE

Les terres vallonnées sont froides et balayées par les vents polaires, avec parfois la présence de navire volant Haslanti, et au loin la Mer Blanche, au minimum constellée d'icebergs, voire complètement gelée suivant la saison.

Une immense cité bâtie sur les ruines de ce qui a put être un formidable vaisseau de pierre, comme un mélange de pagode et de péniche de la taille d'une ville, écrasé il y a des éons. Les grandes places de cette fantastique cité servent de plateformes aux vaisseaux volants Haslantis.

Tout autour, les décombres ont été visiblement utilisés pour élever un mur de pierres très irrégulières ajustées, qui monte à une quinzaine de mètres de haut, flanquées de tours terminées par des plateformes. La ville s'est construite autour de cette ruine, en différents étages et escaliers, avec des maisons de pierre aux toits de bois en « V » nets de bois, façon viking. Toute la ville est couverte de cerf-volants, de fanions et de petits carrés de tissus colorés accrochés à d'immenses cordages, qui donne un aspect plus vivant à cette cité de pierre grise. Les habitants portent de gros vêtements de fourrure et de peau. La laine est utilisée pour colorer les teintes brunes des lourds et gros vêtements, et les motifs animaux, géométriques ou de navires sont nombreux, souvent en frises. Les bonnets sont assez variés, avec beaucoup de lanières et de pompons. Les gardes portent de lourdes armures de peau et de cuir, et sont armés d'arbalètes (arme qui n'existe presque que dans cette partie de Création !) et de lances. Le métal est réservé aux armes, peu portées en dehors des gardes.

La situation politique est assez tendue. Un mouvement d'indépendant des cités Haslantis commence à prendre de l'ampleur, parmi les oligarques. De plus, un certain nombre de disparitions d'impériaux, émissaires ou dynastes favorisent à la fois des remous et une certaine crainte de représailles.

Enfin, les solaires pourraient apprendre (mais cela reste très secret, entraperçu par des marins) que des convois de la Guilde partent vers les directions de tribus barbares, apparemment pour faire du commerce. D'étranges objets de fabrication inconnue (en fait provenant de l'Outremonde) circulent pour ceux qui ont assez de richesses pour les acquérir.

La Guilde, dans le même temps, utilise cette nouvelle manne pour chercher à engager des forces de protection aériennes au sein de la Ligue Haslanti, pour se protéger contre les attaques des Marcheurs sur Glace et de celui qui arrive à rassembler ces barbares, le *Taureau du Nord*.

Enfin, des rumeurs de maladie proviennent de Foyer Adamantin.

Ce peut être une bonne occasion, surtout si les solaires se montrent assez inquisiteurs face aux disparitions de gens de (ou affiliés à) l'Empire, l'abyssal du Jour *Araignée Rancunière de Noirceur*. Il cherchera à espionner les héros, et fera tout pour apporter l'information à son Maître. La solution la plus simple pour lui sera alors de se rendre à Foyer Adamantin pour contacter ses compagnons.

- *Araignée Rancunière de Noirceur*, abyssal du Jour : un individu massif et des plus musculeux mais complètement bossu et difforme. Une cape à capuche le recouvrant complètement et une écharpe en enroulée afin de masquer le bas de son visage grotesque et écorché. Il est revêtu d'une armure de cuir noir moulant serré de nombreuses ceintures aux boucles d'acier de l'âme sur son puissant thorax, et ses bras de bûcheron sont garnis de gantelets d'acier de l'âme.

Indications de jeu : c'est un exécuteur et un espion, bien qu'il soit aussi un garde du corps des plus efficace. C'est un individu renfermé, qui a toujours été rejeté, vivant tel un lépreux, « mort » dans l'indifférence des terres gelées. Relevé en tant qu'abyssal, il s'est vu enfin reconnaître et respecter parmi les morts, ses compagnons abyssaux et bien sûr son Maître, auquel il voue une quasi vénération. Il désire les belles choses, notamment les femmes, mais se montre désormais impitoyable si on le rejette. Il doit apparaître comme tragique et meurtrier. Agé de quelques années, il se montre doué en bagarre ou arts martiaux, et un redoutable combattant de l'ombre. Malgré tout, il est très fort et use de ses charmes pour augmenter encore sa force brute, pouvant devenir une sorte d'ogre écorché assoiffé de meurtre. C'est une brute de combat et de furtivité, aussi optimisé qu'un pj pourrait le faire. Il possède une quintessence de trois, et le maximum de charmes dans les compétences correspondantes (athlétisme, arts martiaux, furtivité, endurance).

Trouver un navire volant Haslanti ne devrait pas être trop difficile. L'Aile Gelée, dirigée par le commandant *Hidolf Mandredson*, un solide gaillard blond, barbu et alcoolique notoire. Si lui ne posera guère de questions tant qu'on le paye, l'équipage sera un peu plus curieux quant à leurs futures occupations à la cité minière, seigneurie sous tutelle impériale. Cela devrait indiquer aux solaires de se trouver une couverture viable.

Le voyage aérien peut être agrémenté d'un orage, d'une rencontre avec des contrebandiers possédant eux aussi leur navire volant, quelques aurores boréales... on peut aussi voir quelque caravane de la Guilde spécialement équipée pour traverser ces étendues désertiques et glacées.

FOYER ADAMANTIN

Au milieu d'un paysage désolé de glace et de montagnes éternellement enneigées, se trouve un puits titanesque, large de plusieurs kilomètres.

La cité est une cité troglodyte, en étages en colimaçons, plongeant dans les entrailles de la terre. Sous le niveau du « sol » (trop balayé par les vents), se trouvent d'innombrables plateformes pour accueillir les vaisseaux volants Haslantis. De ces plateformes, serpentant les immenses voies de transport qui proviennent de plus profond, qui apportent les marchandises extraites. De très nombreuses grues permettent également de monter ou descendre hommes et marchandises aux étages inférieurs. Les quartiers les plus proches de la surface sont marchands, rattachés à ceux, plus bas, des dirigeants. Les façades au niveau des plus hauts étages sont extraordinairement travaillées, garnies de colonnades, de gargouilles, statues et bas reliefs. Plus on plonge dans le puits et vers les entrées des mines, plus la population est pauvre et moins les façades des habitations troglodytes sont travaillées. La cité plonge sur des dizaines de kilomètres. Avant les mines, on trouve l'ensemble des hauts fourneaux et ateliers des forgerons ou tailleurs qui travaillent de façon plus ou moins poussée les richesses minérales extraites.

Les mines sont, surtout dans les niveaux supérieurs, souvent très travaillées, avec des impressions de temple (colonnades, voûtes, statues et bas reliefs antiques), puis les couloirs deviennent des tunnels. La garde est ici remplacée par des soldats impériaux, en lourds manteaux écarlates renforcés de plaques de métal et couverts de manteaux de fourrure teints en rouge, ce qui en dit long sur la politique de la ville.

LES SANG-DRAGONS

- *Ragara Hishigi*, sang-dragon de l'Eau : *homme noble, bien bâti et magnifique, les cheveux noirs mouillés tirés vers l'arrière comme gominés, le visage bon quoique seigneurial, les bleus profonds comme l'océan, il porte souvent des tenues sobres et parfaitement lissées laissant deviner son corps racé, typiquement un kimono blanc aux bordures de plumacier, avec toujours ses lourds bracelets de jade noir.* Il est le chef véritable de la cité, qui négocie avec les faes pour avoir du plumacier et qui a son harem d'amantes faeriques. Il se montre bienveillant envers ceux qui le servent bien, sans pitié avec ses ennemis, indifférent à la masse humaine. Il est très bien apprécié de tous.
- *Mnemon Saishi*, sang-dragon de la Terre : *sublime dame asiatique au port hautain digne d'une déesse, les cheveux noirs et mats coiffés en plusieurs chignons avec des peignes de jade, maquillée, les yeux bridés gris comme de la roche polie, elle porte une magnifique armure ornementale et complète de jade blanc à la chinoise, entièrement gravée, laissant à nu son ventre délicatement musclé, et également taillé en décolleté, enfin, une cape faite d'une mosaïque de jade représentant un paon traîne à l'arrière, et elle ne porte pas d'arme.* Intéressée uniquement par son travail sur le jade, elle n'a guère de contacts avec les autres et sort de son atelier uniquement pour tirer satisfaction de ses œuvres, qu'elle découvre lors d'expositions dans sa demeure. Elle se montre d'une dureté inhumaine envers les esclaves qui extraient les filons de jade. Elle a des relations rares mais cordiales avec les dynastes sang-dragons, surtout avec *Cynis Saizo*, bien plus indifférentes avec les autres.
- *Cynis Saizo*, sang-dragon du Bois : *homme asiatique au physique assez banal, ni très musclé ni magnifique, pourtant étrangement magnétique. Il semble généralement heureux et bon vivant, le regard pétillant d'un vert olive. Rasé, il porte une crête sur le haut du crâne d'écaillés de jade vert, ainsi qu'une robe monastique immaculée garnie de mosaïques de jade vert représentant des dragons asiatiques, sans compter les grands bracelets et colliers de jade vert qu'il porte également.* Responsable de la foi Immaculée, il est le grand prêtre, apparemment humaniste, qui prodigue ses prêches pour que les esclaves aient la

foi, il est en fait cynique (puisqu'il sait que ces esclaves auront leur âme dévorée ensuite par les faes), et il est en plus un pervers pédophile... Il apprécie beaucoup son rôle monastique au sein de son somptueux temple, tout autant que ses visites aux autres temples des bas quartiers. Il se rend régulièrement au sein de la haute société, afin de parler philosophie.

- *Ragara Mekira*, dang-dragon du Feu : *homme très musclé tel une statue, le visage aux traits nobles mais durs, le regard impassible et supérieur avec les sourcils partant en fourche, les cheveux en deux immenses mèches noires dressées vers le haut, il porte un lourd plastron renforcé de jade rouge et porte deux masses façon tetsubo de jade rouge.* C'est le responsable de la sécurité de la cité (officiellement uniquement des troupes impériales, mais il est également le chef de la milice et des contremaîtres). Il a la charge de faire face aux faes en maraude et de faire respecter la justice et la paix, c'est néanmoins un infâme personnage qui aime assouvir ses pulsions de supériorité. C'est un intrigant au sein du pouvoir.
- *Leedal Kashira*, sang-dragon de l'Air : *femme de type asiatique, assez menue, plutôt jolie, au visage fermé, les yeux bridés sombres et menaçants comme un ciel orangeux, les cheveux noirs en deux longues tresses terminées par des anneaux de jade bleu, elle porte un kimono et hakama bleu nuit, par-dessus un manteau blanc large et flottant enchanté au feu (broderies comme faites de braises), avec son daiklave dans un fourreau passé en bandoulière.* Egoïste, et assoiffée de pouvoir occulte, elle cherche à dépasser le cercle terrestre via ses recherches sur la fantasmagorie. Elle a pour amant le fae Shayati. Envoyée à l'origine pour surveiller l'entrée de la mine d'orichalque elle qui se désintéresse de sa tâche, confiante en ses protections occultes.

LES PERSONNALITÉS

- *Shayati*, diplomate fae : *humanoïde grand et fin, au visage piqueté de taches chatoyantes, aux cheveux de plumes de diamant, portant des robes de fourrure blanches et noires décorées de bijoux de plumacier et tissée de filandre (cette substance qui ressemble à de l'essence).* Sa cour, gardée par quelques cataphractes, est surtout riche en courtisans, ainsi qu'en artisans qui travaillent le plumacier ; en échange, il (et sa cour) englutit les aspirations des esclaves. Il cherche à avoir du pouvoir pour faire face à ses semblables de la Cour de Jais, plus au sud dans les glaciers. Les faes ont une apparence sur le mode des artistes de théâtre kabuki, les visages blancs et maquillés, aux corps glabres et eux très colorés, comme des poissons tropicaux, leurs tenues ornementées d'objets de verre, de glace, de plumes.
- *Magnus Teriuson*, seigneur de Foyer Adamantin : *homme très âgé et empâté, richement vêtu d'étoffes précieuses et portant une couronne d'or (avec un symbole –très ornementé– très –trop- proche de celui de la caste de l'éclipse).* Il recherche la fortune et désire toujours garder le pouvoir sur la cité, même s'il n'est en fait qu'apparent. Il a un appétit qui semble sans borne face à la chair, et une famille immense de plus d'une centaine d'enfants et petits enfants (il a eu au moins d'une dizaine d'épouses). Originellement issu du dieu qui « gouvernait » (en fait ce dieu servait l'éclipse du groupe au Premier Age), qui a laissé une descendance pour gouverner la cité, alors que le dieu a participé aux guerres de vengeance contre les sang-dragons et a été détruit. Cette affiliation est devenue légendaire, mais le pouvoir reste à la famille par tradition.
- *Ragnulf Thorgridson*, prince marchand de la Guilde : *homme imposant et autrefois puissamment bâti, vêtu de robes doublées de fourrure d'hermine, et abordant de nombreux bijoux de métaux précieux enchâssant moult gemmes.* Il négocie avec les différents partis, et supervise l'acheminement des différentes ressources. C'est un individu uniquement intéressé par sa fortune, mais qui se préoccupe énormément de sa famille, avec sa femme et ses trois enfants chéris.
- *Vergelmir*, demi-dieu : *peau blanche, yeux comme de glace, cheveux de fils de givre, portant une armure et des armes (des pics pouvant aussi être utilisés en piolets) de plumacier.* Fils d'un esprit de glacier, c'est un célèbre aventurier qui est un explorateur-éclaireur et également un bon connaisseur des cours d'esprits présentes dans les

étendues de glaces éternelles. Il vit aux limites de la cité, presque en ermite, dans un palais-igloo entouré d'un jardin de statues de glace, l'intérieur de sa demeure est garni de fourrures et d'objets d'arts de glace. Il est un guide « indispensable » sur les glaciers. Beaucoup de monde fait appel à ses services, le payant en statues de glace (plus le service est important, plus la statue doit être fabuleuse. C'est en effet un esthète.

- La délégation d'oligarques et ingénieurs Haslantis, qui s'occupe surtout de réparer les navires volants, mais représente également les intérêts de la Ligue Haslanti.
- Les dynastes représentants des familles impériales et leurs intérêts, devant obligatoirement négocier avec *Ragara Hishigi*, car ils sont essentiellement ses débiteurs.
- La noblesse, indolente et servie par des esclaves, à la manière de pachas. Ils sont les descendants de l'union des seigneurs avec des travailleurs, quand ils sont soit des filles, soit d'autres que des premiers nés mâles (qui devient le seigneur). Ils ont fondés des familles avec souvent des mariages avec des nobles Haslantis. Ils ont toujours eu le rôle de courtisans par rapport au seigneur, cherchant à gagner des faveurs. Ils sont particulièrement proches des faes, qui apprécient leurs rêves et ambitions, en échange de plaisirs.
- Les esclaves et travailleurs, bien plus d'un million, surveillés par les gardes impériaux, n'ayant pas grand-chose à faire, car les faes dévorent leur volonté et permettent aux mortels de travailler comme des pantins, sans guère se plaindre, en échange de nourriture. Tous sont dans les souterrains et parqués comme du bétail.

Si les solaires ne se présentent pas comme des travailleurs, et qu'ils n'appartiennent à aucune maison marchande, ils pourraient attirer l'attention. On pourrait les soupçonner de vouloir voler quelque minerai précieux. Néanmoins, on les met surtout en garde contre la maladie qui frappe les mineurs, ce qui inquiète les autorités.

- *Elvarian*, sidéral des Secrets : un homme grisonnant extrêmement grand et mince, très discret. Le visage en lame, ses yeux disparaissant derrière des lunettes (c'est un artifice, il n'en a aucun besoin) très épaisses, ses cheveux poivre et sel nattés ramenés en arrière. Il porte une robe de fourrure grise qui tombe et traîne au sol, serrée par une ceinture de tissus où sont fourrés d'innombrables parchemins enroulés (une fine ceinture de métal stellaire, enserrant un noyau-gemme, est cachée sous la ceinture de tissus). Il est très discret dans sa manière de se déplacer et de se placer face aux autres.

Indications de jeu : *Elvarian* apparaît toujours passif et avare en paroles. Il est en fait extraordinairement attentif et a une mémoire photographique. S'il profite de sa position officielle de scribe seigneurial, c'est la nuit qu'il est particulièrement actif. Ses recherches en sorcellerie (il maîtrise le cercle céleste) sont très poussées, et il prend soin de conserver des archives secrètes de l'histoire. Sa véritable vie est essentiellement nocturne. Investigateur hors pair, il apprécie néanmoins prendre son temps et n'aime pas la précipitation. Il sera bien plus un guide qu'un mentor, les faisant accéder à des caches connues de lui seul en les manipulant, afin qu'ils ne voient en lui qu'un conseiller. Il a mis en place le Culte des Illuminés au sein des quartiers les plus pauvres. Il a obtenu le noyau-gemme du manoir du feu (dans les profondeurs) en négociant avec le dragon de magma qui s'y trouve (*Volcania*). Il enquête actuellement à la fois sur les troubles spirituels, et également sur les progrès (absents) des soins de la maladie.

Elvarian ne se montrera pas facilement, il attend, en laissant tout de même quelques indices, que les solaires viennent à lui, d'une manière ou d'une autre.

Si les solaires se trouveront enfin dans une relative sécurité, et pourront commencer à s'instruire et à s'entraîner, en consultant par exemple une bibliothèque secrète datant de l'Ancien Temps, qu'ils trouveront en suivant les indications d'*Elvarian* (encore une épreuve imposée par le sidéral), ils devraient aussi s'intéresser à la situation, qui devient trouble et problématique. C'est aussi une excellente occasion pour eux d'apprendre l'Ancien Royaume, la langue des esprits et de l'occultisme, nécessaire pour user de sorcellerie.

Un médecin sang-dragon, *Ragara Gonzen*, sang dragon de la terre (*petit asiatique sec et dur comme la pierre, la peau et chevelure poussiéreuses, en kimono d'apparat blanc et coiffe similaire à un fonctionnaire chinois, portant des monts de jade blanc*) est apparu il y a plusieurs mois pour trouver un remède à la maladie, mais il a été tué par l'abyssal *Esclavagiste des Abominations Ensorcelées* et remplacé par un némésissaire à la solde du Point du Jour, qui est l'instigateur et le créateur de la maladie. L'abyssal en profite également pour voler les cadavres et en faire des aberrations mort-vivantes, afin de tuer le temps. Le Point du Jour a son repaire profond sous la terre, au delà des galeries des mineurs. Hormis l'aide d'un élémentaire, son repaire est inaccessible car scellé par la roche, qui s'ouvre évidemment à la demande de l'exalté.

- *Esclavagiste des Abominations Ensorcelées*, abyssal du Point du Jour : *c'est un grand cadavre aux shikis cloués (par des clous d'acier de l'âme) sur le corps, les yeux embrasés, un crâne de bélier (aux cornes cerclées d'anneaux d'acier de l'âme) en casque. Il est habillé d'une robe de sorcier écarlate et déchirée avec des entrelacs de lames d'acier de l'âme, une cape d'ossements traînant à terre. Il porte un bâton d'os avec menottes d'acier de l'âme qui enchaînent des spectres (pouvant aspirer les spectres pour lui faire regagner de la quintessence).*

Indications de jeu : médecin ténébreux de son vivant, une épidémie a mis fin à sa vie mortelle, appelant son exaltation telle une bénédiction. Son esprit tordu est devenu maléfique alors qu'il suivit les enseignements de son Maître pendant deux décennies, avant de l'appliquer pendant encore deux décennies sur Création. Il est aussi âgé que *Charnier de Désolation* et donc très puissant. C'est surtout la pièce maîtresse du plan de son Maître, car c'est lui l'architecte des souterrains qui créent le pentacle monumental qui verra l'avènement de la formidable ombre-terre l'heure venue. Il commande grâce à sa grande maîtrise de la nécromancie (qu'il maîtrise au Deuxième Cercle). C'est un planificateur, un cerveau qui commande aux némésissaires les tâches à accomplir, faisant sombrer les esprits, relevant les morts, érigeant des ombre-terres et des forteresses au besoin. C'est un être malade et patient, particulièrement retors, qui déteste par contre les démons, qu'il juge « inaptes » (car ceux-ci passeraient plus de temps à tenter de le piéger qu'à lui obéir promptement). Il s'occupe occasionnellement de construire des machines de guerre nécromantiques et de relever (quand suffisamment sont morts) les morts des Dévoreurs de Cris. Sa puissance réside dans sa maîtrise de la quintessence (à quatre), de l'occultisme et du savoir. Il n'agira pas directement, mais usera de stratagèmes, de pièges, de créatures liées ou relevées. Les solaires devraient plus se douter de sa présence que le rencontrer véritablement, car en dehors de sa batterie de sortilèges, il n'a aucun don pour le combat.

L'abyssal (ou les abyssaux, l'Ombre Lunaire *Dame Fantomatique Blanche* peut être présente aussi en ville, elle joue par contre un rôle bien plus politique et subtil, pour ne pas attirer l'attention ; elle se déclare demi esprit pour expliquer son physique à la beauté inhumaine, et le Jour *Araignée Rancunière de Noirceur* peut être venu en ville, suivant l'évolution précédente) en profite pour préparer l'empoisonnement à grande échelle de la ville sous couvert d'offrir un remède par le médecin, remplacé par le némésissaire.

- *Dame Fantomatique Blanche*, abyssal de l'Ombre Lunaire: *une jouvencelle à la beauté divine, à la peau blanche parfois luminescente, un visage angélique dont le blanc des yeux semble éthéré, avec une interminable chevelure aux mèche de cheveux fantômes. Elle est revêtue d'un linceul de dentelle et couverte d'un manteau de fourrure blanche piquetée de gemmes. Elle porte une couronne de princesse d'acier de l'âme avec un noyau-gemme et ses ongles sont d'acier de l'âme (en combat, elle tisse des fils spectraux aussi tranchants que des lames).*

Indications de jeu : ancienne princesse sacrifiée pour les désirs d'un dieu hivernal, elle est « morte » et s'est relevée en tant qu'abyssale. Elle est la plus jeune des abyssaux, aussi âgée qu'un pj. C'est une négociatrice qui s'est spécialisée dans les cours spirituelles. C'est une voyageuse, portée par le cheval fantôme qu'elle invoque. Elle a l'arrogance d'une

noble et joue les damoiselles effarouchées. Ce n'est guère une combattante, et est souvent protégée, ou use de ses artefacts (ou noyau gemme) pour invoquer des gardes spectraux (...). Elle n'est guère courageuse si elle se sent en danger et reste une princesse aimant son confort douillet et luxueux. Elle est jeune et profite de la crainte qu'inspire son exaltation, surtout envers les esprits, ne sachant guère se positionner vis-à-vis des abyssaux. Elle est néanmoins une diplomate subtile qui parvient régulièrement à ses fins (essentiellement détournées, faites de promesses creuses et de menaces voilées). Elle a deux voire trois en quintessence, les compétences requises pour chevaucher dans le Nord et surtout ses capacités de social, représentation et présence. En tant qu'Ombre Lunaire, elle possède typiquement des pouvoirs spirituels de dématérialisation ou de retraite magique, si la situation tourne véritablement à son désavantage.

Lentement, le dieu de la mine (*Ginnugap*, le dieu des galeries creusées, il ressemble typiquement à un énorme gorille de roche avec l'échine magmatique et un pelage de flammes, portant des bijoux de richesses minérales, portant un sceptre à l'apparence d'une pioche) est corrompu par la situation, car les mineurs deviennent peu à peu des mineurs zombis.

Le dieu de la mine est parfaitement au courant et consentant, il a la promesse de mineurs immortels et infatigables, donc de plus de puissance. *Il prend lentement l'apparence d'une entité gargantuesque, avec la tête d'un crâne cornu d'obsidienne surmonté d'une crête de diamants noirs, des yeux de magma, la tête enfoncée entre de surpuissantes épaules de deux bras immenses et musculeux tenant une pioche de feu, le reste du corps est celui d'un serpent comme fait de magma et aux écailles de pierre noires.*

Les solaires, s'ils n'agissent pas rapidement ou se retrouvent incapable de résoudre l'affaire (ce qui est fort probable) devront faire face à une invasion de la ville par les morts vivants. En effet, un rituel proche d'être accompli permettra à toute personne morte (déjà de la maladie, puis de mort quelconque), de se relever en tant que zombie. Si la ville bascule en ombre-terre, ce qui a de fortes chances de se produire, des parties du Labyrinthe rejoindront les tunnels les plus sombres et les plus profonds. Cela permettra à terme l'extraction de plus d'acier de l'âme, aussi les abyssaux n'ont pas envie de voir le projet mis à mal, même s'il peut être retardé (surtout s'il s'agit de faire croire que les solaires ont sauvé la ville et d'endormir leur vigilance et méfiance). Si les solaires avancent très loin dans les mines, ils pourraient se voir confronter à *Ginnugap*, qui représente un terrible adversaire.

Les abyssaux, se rendant compte de la présence des solaires, et de leur talents, commenceront par contre à mettre en place un projet pour les solaires, émanant de leur Seigneur Mort, qui lui se souvient de qui ils étaient à l'Ancien Temps, et donc de ce qu'ils possédaient. Evidemment, cela demande du temps (relatif, *Esclavagiste des Abominations Ensorcelées* possède toutefois divers moyens de communiquer avec son maître, tel des miroirs ensorcelés, et le Seigneur Mort a à sa disposition d'innombrables serviteurs et endroits de savoir et de mémoire), ce qui permet des recherches rapides.

Les solaires pourront trouver les traces (par exemple dans les ouvrages gardés par *Leedal Kashira*, ou encore sur des bas reliefs profondément enfouis) d'une mythique cité d'or et d'orichalque, qui était la leur, une cité dans ou de nuages, les textes ne sont pas clairs. Evidemment, les textes sont en Ancien Royaume !

Le sidéral *Elvarian* pourra par contre leur faire retrouver, (il est caché et scellé, de quoi jouer aux aventuriers !) Un griffon volant d'orichalque, qu'on active via les colliers d'orichalque que portait chacun d'entre eux, leur permettrait le plus logiquement d'atteindre la cité mythique.

Les abyssaux planifieront de leur voler la Table d'Émeraude, un « ouvrage » (il peut prendre de nombreuses formes) qu'ils gardaient au sein de leur cité, une source de connaissance issue des premiers solaires qui vainquirent les Primordiaux (y a surtout les noms et les attributions des Primordiaux), ou la Cloche des Cieux, une cloche artefact qui ravissait le cœur des habitants de Création quand elle sonnait du haut des cieux. Les abyssaux prévoient de la retrouver et d'en faire une noire copie, pour semer la terreur. Par conséquent, les abyssaux n'auront aucune raison de se

mettre en travers de la quête des solaires, mais pourraient faire semblant, pour les pousser à commettre des fautes, laisser des traces, et activer leurs efforts.

Note : La cité est une cité sur les nuages, Solaris Nubes, avec autant de manoirs que de solaires, placés en étoile, afin qu'aucun d'eux ne semble avoir un ascendant sur les autres. La cité est créée de nuages et d'or, avec de l'orichalque en dormes, tuiles, statues... il s'agit évidemment de manoirs solaires. Elle était peuplée de quelques rares mortels et de nombreux serviteurs choisis pour leur sagesse. On trouvait donc des demi-esprits, des sang-dragons et d'occasionnels visiteurs exaltés célestes. C'était surtout une cité gorgée d'esprits, essentiellement de l'air et responsables de concepts spirituels. A son abandon par les solaires, qui chassèrent tout le monde, hormis les esprits liés par mandat, le souvenir de la cité se perdit facilement. La cité est à présent vide, séparée du reste du monde par les puissantes barrières qui l'entourent, et les esprits qui y résident encore sont devenus fous à cause de l'isolement. Des indications supplémentaires sur la cité sont données en p.31.

La Chasse sauvage, renforcée d'hommes (environ un millier) et de deux sang-dragons, débarque à Foyer Adamantin, à leurs trousses. Ils doivent fuir selon toute logique, mais seront épaulés par les effets des charmes et des conseils prémonitoires d'*Elvarian* (cela permet au Conteur de tricher aveuglément, bien sûr). Il est probable que cette fois l'affrontement soit mortel pour un ou plusieurs sang-dragons. Notez qu'il est tout à fait imaginable que les abyssaux, qui, d'une manière ou d'une autre, ne manqueront rien du spectacle, peuvent les aider, ce qui pourrait fort troubler les solaires.

- *Yuan Iselsi*, sang-dragon du Feu : *grande femme en robe monastique des Immaculés, une petite cicatrice barre sa joue, son crâne rasé est couvert d'un chapeau de paille avec des pendillons de jade rouge, elle porte des geitas de métal, ainsi que des bracelets de jade rouge et manie des épées crochets de jade rouge.* C'est une combattante aimant combattre, se laissant parfois emporter par l'action. Elle reste néanmoins marquée par la discipline monastique, mais se fait souvent rappeler à l'ordre par *Sesus Kyo*.
- *Mnemon Taihaku*, sang-dragon de la Terre : *masse énorme de muscle, la peau noire, les cheveux crépus coiffés en dreadlocks, son visage recouvert par un masque de jade blanc avec noyau-gemme, il utilise un arc de jade blanc zébré de jade noir avec deux noyau-gemme (un à chaque extrémité), il va torse nu, portant un simplement un hakama noir.* Il vit par et pour le frisson de la chasse et voit les anathèmes comme les proies ultimes. Il est là pour les traquer et les abattre, mais désire survivre pour participer aux traques futures. Il est contrôlé mais dynamique et rusé.

En tout cas, le combat et la « fuite » sont prévus par *Elvarian*, qui explique au préalable qu'ils devront se séparer, afin de s'endurcir et d'apprendre toujours plus à maîtriser leurs pouvoirs, et augmenter leur compréhension du monde. Ils se donnent rendez-vous dans cette cité, dans un an (ou plus, si vous l'estimez).

SOLAIRES À L'ANCIEN TEMPS

Ils étaient les gardiens des mines de Foyer Adamantin et d'une partie du Nord. Quelques siècles avant l'Usurpation, le cercle s'était d'ores et déjà en partie dissout.

La cité dans les nuages, Solaris Nubes, était leur retraite, volontairement éloigné du monde pour éviter que les artefacts gardés ne soient sujets à des influences non dictées absolument par la sagesse. La cité n'était donc pas leurs demeures principales, mais elle les réunissait. Etant donné leur mandat, les solaires avaient chacun d'eux des obligations au sein de Création. Au fur et à mesure de la folie qui s'emparait d'eux, ils se retirèrent chacun dans leur coin, ne faisant même plus confiance autres membres du cercle, ni finalement à personne, et quittèrent la cité qui devait les rapprocher.

Note : tous sont typiquement décrits au masculin pour plus de facilité. Ces indications pourraient être utilisées pour donner des visions de façon sporadique aux solaires, leur donnant une image de ce qu'était le Premier Age.

- **l'Aube** résidait à la Flèche d'Opale, son bastion, un fort prévenant l'influence du Kaos (à cette époque, le Kaos ne cherchait pas à assaillir Création, étant donné la domination par les exaltés du monde et les pactes et alliances établis). La forteresse servait de surveillant aux échanges entre les habitants de Création et les quelques faés autorisés à arpenter Création.
Dans sa folie, de plus en plus jaloux envers les Sept Lions et leur puissance (les meilleurs des aubes de ce temps, dont l'un, le plus puissant, deviendra le Seigneur Mort le Premier Lion Abandonné), il alla chercher du challenge dans le Kaos, et poussa à l'utilisation des guerroyeurs pour compenser sa faiblesse au combat (par rapport à ces parfaits guerriers solaires uniquement, évidemment), méprisant les autres élus, trop faibles à son goût, y compris son compagnon lunaire.
Lors de l'Usurpation, il fut terriblement blessé en activant son guerroyeur (avec comme piège des lames de métal stellaire façon dame de fer –cet instrument de torture en cercueil avec des pointes-) et enfin abattu par ses propres forces (des légions commandés par ses propres sang-dragons) qui se retournèrent contre lui. Il fut donc enterré sous sa cité.
- **l'Eclipse** à Foyer Adamantin même, il supervisait l'extraction des matériaux magiques et richesses minérales, pour un partage équitable entre les élus. Peu à peu, il le fit de façon corrompue pour gagner toujours plus leurs faveurs, de plus en plus avilissantes, laissant la corruption s'installer dans la ville et cherchant enfin à acheter les âmes des autres exaltés par avarice. Tous ses pactes furent lentement retournés contre lui par les sidéraux, et il ne put compter cette unique fois sur l'aide des esprits. La ville connut une terrible répression, et il fut finalement tué en ces lieux. Sa tombe est au fond des tunnels.
- **le Crépuscule** séjournait à Gethamane, cherchant à guider les mortels et les élus qui suivaient son ordre mystique. Peu à peu, il se proclama dieu vivant et voulut forcer les portes vers Yu-Shan pour rejoindre les dieux, chose interdite. Il fit reconstruire son manoir en une tour qui devait rejoindre les cieux (façon tour de Babel). Plongé dans son égoïsme et occupé à ses rituels, il ne pris plus conscience des gens, devenus esclaves, qui se rebellaient sous l'impulsion des monastiques sang-dragons. Lors d'un rituel qui demandait toute son attention, il fut terriblement blessé par un assassin sidéral, puis dut faire face à la rébellion. La tour fut détruite en partie et il fut enterré au plus profond des fondations.
- **le Zénith** mourut près de Cristal, un éternel missionnaire sur les routes à voyager et prêcher au nom du Soleil. Il avait également la tâche de faire sonner de la cloche d'orichalque de la cité dans les nuages, Solaris Nubes, lors des fêtes saintes. Puis, lassé, il se retira du monde, emportant avec lui la clé de la cité dans les nuages pour méditer de façon indifférente, voire méprisante vis-à-vis du monde, après avoir rejeté tout le monde hors de la cité des nuages et renvoyé son conjoint lunaire (un des meilleurs harpiste de ce temps), et ne plus sonner la cloche. Il n'a même pas cherché à se défendre lors de l'Usurpation, sachant qu'il emportait avec lui dans sa tombe ses secrets et que la cloche ne sonnerait plus pour ce monde, ce qui constituait sa meilleure vengeance.
- **le Nuit** avait un palais flottant, caché derrière une barrière de nuages, afin de pouvoir apparaître à tout moment. Le palais était lié aux dieux du vent, pour guider ses déplacements. Il était le chef d'un réseau tentaculaire d'espions veillant à la sécurité de la région, et veillait au contrôle de la pègre existante (car il fallait limiter les travers humains plutôt que les annihiler totalement, chose impossible même pour des solaires). Peu à peu, il convertit son réseau en en faisant des assassins. Il sombra dans la débauche, trompant et méprisant même sa conjointe lunaire. Lors de l'Usurpation, il se fit chasser par son propre réseau, retourné par les sidéraux, tandis que sa compagne lunaire le fuit. La recherchant par vengeance, il l'assassina, mais le combat l'affaiblit suffisamment pour que ses assassins le retrouvent et le terrassent enfin.

LES SOLOS DES SOLAIRES

L'Aube

Il doit partir vers le Nord, proche du Kaos. Découvrant sur la route le lunaire Orca, qui combat des faes et des monstres kaotiques, il sera assurément vaincu en duel par le lunaire (étant donné la différence d'expérience !) et devra le servir en échange de cette défaite comme un « homme bête » pendant un an et un jour. Le lunaire lui montrera comment faire face au Kaos (moult combats et rencontres en perspectives) et développer sa résistance élémentaire. Le lunaire est tout à fait capable de lui servir de mentor et ami, bien qu'il garde pour lui toutes les connaissances des lunaires (on lui a dit de se méfier des solaires, mais comme il n'en a jamais vu, il est curieux). Il cherchera à le convertir de façon simple et sans arrière pensée à la cause des lunaires, à savoir de protéger Création du Kaos et de se méfier de la faiblesse qui la ronge (les sang-dragons, faibles et inactifs dans leurs palais). Sa conversion se ferait par l'exemple de sa vie de combat.

- *Orca, lunaire de la Pleine Lune (totem de l'orque) : préadolescent aux traits très fins, aux prunelles argentées et aux cheveux blancs ondulés, sa peau est d'un noir d'encre, des taches blanches derrière les yeux, la gorge blanche, il est tatouée d'argent de lune et couturé de nombreuses cicatrices, il lui manque son bras droit, et est simplement couvert d'une cape de fourrure blanche sur le côté droit, un pagne long de cuir lui ceignant les reins, son arme est une double lame (maniée à une main) d'argent de lune simplement forgée et runique.*

Indications de jeu : guerrier vivace et d'une étonnante joie de vivre, il conduit sa petite tribu d'hommes bêtes (quelques centaines) avec des armes d'os (doubles lames), il se prépare à défendre Création en cette région intermédiaire. Il est âgé d'environ un siècle, avec de nombreux charmes de combat et de résistance, et sa quintessence est de quatre (il n'est guère mystique).

Avec les conseils du lunaire, le solaire trouvera son manoir occupé par des faes et sa tombe, avec son guerroyeur et pourrait revenir avec (le sidéral *Elvarian* lui donne avant son départ, prévoyant son utilisation, son noyau-gemme –une sphère de magma sous une couche de laque- avant de partir).

FLÈCHE D'OPALE

Prise dans les glaces millénaires, la cité est faite d'opale, une ruine sous les vents de l'Air, les anciens combats et occupé par le Kaos, qui se sert des parties émergées de la cité forteresse pour se protéger des lunaires quand ceux-ci passent pour les affronter. La cité a été prise de nombreuses fois durant tout ce temps, et des parties sont couvertes de peintures lunaires « éternelles », tandis que d'autres ont peu à peu subi les déformations kaotiques.

Note : l'aube a désormais la possibilité de piloter son guerroyeur. C'est également un moyen de transport rapide, étant donné les enjambées, mais fatiguant, même pour un élu. Il devrait pouvoir marcher endurance ou Endurance + Vigueur heures par jour au maximum. De plus, c'est une armure de combat tout sauf discrète. Il serait néanmoins dommage de ne pas en profiter sur les champs de bataille, avec des descriptions énormes des ravages sur des rangs entiers à chaque moulinet de l'armure géante... c'est un élément à prendre en compte de façon importante pour les Pjs et pour le Conteur.

Le Zénith

Cheminaut par les glaces (pourquoi pas grâce au guide demi-esprit *Vergelmir*), ce qui permet diverses rencontres, allant de quelques faes en maraude à des monstres semi-élémentaires des glaces, en suivant les conseils du sidéral *Elvarian*, il rejoindra Cristal afin de retrouver des traces dans la bibliothèque d'un seigneur charognard ou de *Leedal India*, une ruine dont il est « impossible » d'y entrer (sauf pour lui, puisque c'est sa tombe).

Il pourra ainsi retrouver ainsi sa tombe, sachant qu'elle se situe dans les territoires à la limite de ceux pillés par les Dévoreurs de Cris menés par des némésissaires. Les Dévoreurs de Cris sont des barbares ressemblent à un mélange entre des barbares et des vikings, avec des armures de fourrure, de cuir et d'os, portant des armes de métal de facture civilisée et de bonne facture (livrées par la Guilde). Les némésissaires portent de grandes robes garnies de chaînes et portent des armes issues de l'Outremonde, montant des montures mort-vivantes ou des aberrations mineures issues du Labyrinthe et bénies pour parcourir Création.

Il pourrait facilement être poussé à protéger une petite ville Haslanti de ces tribus sanguinaires, qui semblent de plus en plus organisées et aidées. De plus, la Guilde les fournit en armes de métal, quoique de façon secrète. En tout cas, ils représentent une menace grandissante pour les Haslantis les plus à l'Est. Sur les conseils du sidéral (donnés au préalable), il devrait pouvoir aisément récupérer un navire volant Haslanti pour apprendre à piloter dans les airs en en devenir le capitaine.

Note : à vous de voir si, parmi les anciens artefacts que portait le zénith, il possédait toujours la clé de la cité de Solaris Nubes. Si c'est le cas, elle peut avoir n'importe quelle forme, typiquement, un imposant sceptre d'orichalque (de la taille d'une masse à deux mains pour élu) en forme de clé. Son « fonctionnement » est très difficile à comprendre, par il est purement mystique. La clé peut d'une, indiquer l'emplacement de la cité (elle se mettra à léviter puis pointer la direction) si un solaire du cercle est assez harmonisé avec l'artefact. Deuxièmement, elle permet d'ouvrir les « portes » de la cité, dans le cas présent, de dissiper les nuages d'orages « impossibles » à traverser qui bloquent l'accès à la cité en l'entourant comme un barrière de grêle, de pluie acide et d'éclairs (pensez à la puissance du sortilège du cercle solaire *Pluie Funeste*, vous aurez une idée de cette barrière). Pour cela, il faut connaître les mots exacts du pacte qui permet cela.

CRISTAL

La cité est un mur immense fait de glace sur un promontoire rocheux, mur qui est le bouclier de la ville contre le vent fort et glacial venant du Nord ; côté Sud, il y a des grottes pour permettre aux vaisseaux volant d'accoster. La ville est de pierre, presque entièrement dans la roche, avec des fenêtres de glace, pratiquement troglodyte. A cause des événements spirituels, la cité est fort religieuse et vénère les esprits ours (esprits du Vent) avant les Dragons élémentaires, même si le Dragon des Vents est aussi célébré comme source du vent. Enfin, l'esprit du Mur, qui permet à la cité de ne pas être soufflée par les vents, est aussi très prié et les offrandes sont données chaque jour durant des cérémonies religieuses.

La zone abonde en sources chaudes, permettant des petits jardins et la vie des habitants.

Plus loin, la calotte glacière est la naissance d'un vent violent venant du Nord soufflant de la Gorge du Dragon, une immense fissure entre deux glaciers, et le vent principal utilisé par les navires volants (cité).

En plus des oligarques, le pouvoir est partagée par plusieurs courants religieux très respectés (le culte des Vents, celui du Mur, et l'ordre Immaculé, également présent). A cause des nombreuses traces, de ruines et d'anciens artefacts dans les environs, beaucoup d'aventuriers viennent y chercher fortune. Il y a des seigneurs charognards, des collectionneurs, et la Guilde, aussi bien que des savants impériaux, qui sont aussi présents dans la cité, qui cherche à organiser, tant bien que mal, ceci en guilde pour éviter les conflits d'intérêts.

Les habitants sont des Haslantis, mais les prêtres sont reconnaissables par leurs robes de laine couvertes de scènes religieuses tricotées.

LES SANG-DRAGONS

- *Leedal India*, sang-dragon de l'Air : *une pétillante asiatique blonde au charme de baroudeuse, habillée de cuir et de son éternel plastron de jade bleu, avec un fouet artefact à la ceinture.* C'est la plus importante collectionneuse de la ville et de la région, une exploratrice et archiviste.
- *Siegrid*, sang-dragon de la Terre, sans caste : *individu légèrement courbé en avant, portant une longue cotte de maille et des fourrures de loup, avec une arbalète et une lourde épée à deux mains de bronze, des bottes de jade bleu et un grappin de jade rouge.* C'est un aventurier et un chasseur de prime, en éternelle compétition avec *Leedal India*, qui connaît très bien la région, et a de bonnes chances de se retrouver en opposition avec le solaire.
- *Ragara Yumi*, sang-dragon de la Terre : *sublime asiatique aux cheveux blancs crayeux coiffés de façon très complexe et élaborés, toujours habillée de fantastiques kimonos de cour.* Elle est vendeuse et acheteuse d'artefacts, ainsi qu'une courtisane vénérée, maîtresse d'une maison de thé, en concurrence avec la Guilde.

Le Nuit

Le sidéral lui fait retrouver sa mémoire concernant l'assassinat de son ancien conjoint lunaire. Il peut la retrouver dans des plaines nordiques appartenant aux Marcheurs sur Glace, et la convaincre de l'aider pour retrouver sa tombe, elle pourra l'y mener à travers les glaciers et les montagnes enneigées (elle a déjà retrouvé ses propres artefacts dans une tombe des environs).

- *Aniriit*, lunaire Lune Changeante (totem du lemming) : *adorable jeune femme au visage poupin, au nez retroussé, et à la courte chevelure brune et blonde croulant sous des robes-capelines de peaux de lemming cousues de files d'argent selon les motifs lunaires. Une nuée de lemmings pullulent sous et sur ses fourrures (la nuée est l'équivalent d'un familier). Nue sous ses couches, elle a la peau garnie de tatouages d'argent de lune. Elle peut faire mystérieusement apparaître une monumentale hache à deux mains d'argent de lune grossièrement martelée, qu'elle manie avec une dextérité extraordinaire pour un corps si délicat.*

Elle est ici pour sélectionner les humains qui l'accompagnent vers les étendues proches du Kaos, afin de renforcer ses troupes innombrables d'hommes et de femmes-bêtes. Derrière son apparence bienveillante et mignonne, elle est une créature rusée qui vise à parcourir d'immenses territoires et engloutissant ses ennemis pour renforcer toujours ses troupes. Elle verra le solaire comme un compagnon sûrement assez robuste pour lui offrir de bons enfants, et cherchera à l'utiliser pour lui soutirer nombre d'informations, sans lui révéler grand-chose. Hésitante, elle n'agira pas contre lui, mais cherchera apparemment à l'aider, afin d'en apprendre plus sur lui. Elle a presque deux siècles d'existence, possède une quintessence de cinq et d'innombrables charmes et est une touche à tout qui a eu tout le temps de peaufiner admirablement ses compétences. Si elle a appris à survivre par elle-même et à combattre, elle est depuis longtemps une chef, presque une déesse pour son peuple.

La relation doit donc être troublante, car la lunaire refusera de lui servir de mentor. Elle pourrait lui obéir gentiment mais se montrer plus troublante, surtout en lui demandant de jouer au conteur (sur tout ce qu'il a vécu). Elle cachera en tout cas son jeu, sa puissance et son âge vis-à-vis du solaire. Elle lui demandera de l'aider, à retrouver quelque artefact lunaire à Foyer Adamantin ou quelque ville Haslanti. Si cela n'a pas déjà été fait, faire rencontrer au solaire *Dame Fantomatique Blanche* et discuter avec elle (elle cherche à le guider selon les plans du Seigneur Mort, à savoir l'empêcher de trop fureter dans la région du Nord, pour ne pas que les solaires découvrent les préparations des abyssaux, et surtout de le guider sur la cité dans les nuages ; elle doit donc se présenter en tant qu'alliée dans la mesure du possible). *Aniriit*, si elle est toujours présente, cherchera encore une fois à en apprendre plus sur cette élue.

Aniriit partira chercher conseil auprès des lunaires plus anciens, afin de les prévenir des nombreux bouleversements (disparition de l'Impératrice, le plupart des lunaires l'ignorent, l'arrivée des solaires et des abyssaux).

Le crépuscule

Il suivra en personne le sidéral *Elvarian* et atteindre Gethamane (les moines sont des descendants ignorants des monastiques de l'ancien temps), et devra faire face aux quelques moines immaculés mortels, guidés par le sang-dragon *Tashi*, présents. En explorant les souterrains, et donc en faisant face aux sombres créatures qui les hantent, il y trouvera sa tombe, car son manoir, la tour-montagne, « s'est » effondrée.

- *Tashi*, sang-dragon de la Terre : *vieil homme petit et rabougri au crâne rasé et à la barbichette de chèvre, il a la peau mate et grise. Il porte la tenue simple des moines immaculés, avec un lourd manteau de fourrure blanche passé sur ses épaules. Il marche à petits pas en s'aidant d'une canne de jade blanc.*

Indications de jeu ; c'est un vieux sang-dragon qui a cherché un refuge tranquille au sein de la cité. Il a repris en main le monastère immaculé et a redonné vie au culte des Immaculés. Calme et aspirant à la sérénité, il n'a pas cherché à convertir les moines de Gethamane, afin de ne pas troubler l'harmonie de la ville, mais les a ouvert à une vision placide et méditative de la voie des Immaculés, afin qu'ils l'intègre au sein de leur spiritualité. Son entraînement matinal, façon tai-chi de personne âgée, peut se révéler terrible utilisé en combat véritable, et il connaît un bon nombre des charmes immaculés au besoin.

Avec l'aide du sidéral, le solaire peut reconstruire le manoir, en bien moins grandiose évidemment, en persuadant les moines (et toutes les entités invoquées) d'y travailler. Cela permet retrouver le dieu de la tour (actuellement, il ressemble à un formidable tas de gravas de marbre –de la taille d'un palais-, qui s'anime pour former une bouche et des yeux), puis de le libérer de sa folie (en effet, les sombres créatures des tréfonds de Gethamane sont issus du dieu, qui les crée dans sa folie, car il a été brisé), en promettant de reconstruire le manoir. Cela permettra de pouvoir reconstruire plus facilement le manoir,

Note : le noyau-gemme crée servira à activer le griffon d'orichalque, pour prévoir de voler à la cité volante dans les nuages. Le solaire peut donc s'en servir, mais doit prendre en compte cette utilisation.

GETHAMANE

Nichée dans une gorge entourée d'une chaîne de gigantesques montagnes, très difficile d'accès (des routes perdues dans les brumes blanches), une cité tout autour d'un immense pic ou donjon aussi haut qu'une montagne écroulé. La cité est sans mur, sur le mode d'une immense mandala en étages et plateformes géométriques en formes de croissants, disques et demi-cercles, avec des habitations disposées sur ces plateformes épousant ces formes géométriques, comme un puzzle à échelle divine. On a réaménagé toute une partie de la ville pour en faire des temples-monastères avec une touche asiatique (des immaculés). Il fait étrangement bon au sein de la région et de la cité, un climat assez printanier.

Dans les profondeurs de la tour, essentiellement écroulée, il rôde des horreurs (en fait des souvenirs distordus et déformés issus de l'imagination de l'ancien dieu de la tour des merveilles devenues monstrueuses). Au plus profond des décombres, gardé par le dieu, se trouve le tombeau du solaire.

Les habitants sont des monastiques, ne sont recouverts que de robes de toile, souvent crèmes voire blanches. Mis à part les mandalas peintes sur les corps des plus élevés dans la hiérarchie monastique, il ressemble sinon beaucoup aux moins immaculés.

L'éclipse

Il devra partir vers les Haslantis, récupérer un navire volant avec un équipage pour apprendre à piloter dans les airs (selon les conseils préalables du sidéral). Il y a de fortes chances que s'il ne devient pas le capitaine, le navire lui « appartienne ». Il pourrait se mêler aussi à la politique des oligarques Haslantis. Vous pouvez insister sur les attaques de plus en plus inquiétantes des Dévoreurs de Cris sur les régions proches de Cristal.

Note : si vous le désirez, le palais que possédait le Nuit à l'Ancien Temps pourrait être celui qui s'est crashé et est devenu Maison de Glace.

Revenant à Foyer Adamantin une fois la Chasse partie, il pourra y trouver sa tombe, en demandant aux cours spirituelles (nombre d'esprits ont encore souvenir de ce qu'il était) où elle se trouve. Evidemment, ce ne sera pas donné gratuitement. Il y a de fortes chances qu'il rencontre *Dame Fantomatique Blanche* et discute avec elle, et l'affronte oralement dans les négociations avec les esprits. Si le solaire est présent, les abyssaux ne chercheront pas encore à faire basculer la cité en ombre-terre (si cela ne s'est pas réalisé). Il y a une possibilité de déterminer (difficilement) un lien entre l'abyssale et les Dévoreurs de Cris. Le solaire a aussi la possibilité aussi de se lier à la Guilde, en tant qu'espion, voire d'assassin, pour obtenir des arrangements futurs.

VILLES HASLANTIS

Des villes de pierre, avec les palais de pierre (parfois blanche et crayeuse, issue du commerce avec Blanc Mur, organisé par la Guilde), et ceintes de murailles de pierre. Les habitations sont très proches les unes des autres, à demi-enterrées, recouvertes de terre et aux toits pentus. Il y a toujours de grandes plateformes, parfois en immenses échafaudages, pour accueillir les navires volants.

Note : en plus des artefacts personnels qu'ils retrouvent, chacun récupère un morceau de médaille, afin d'en faire un clé pour activer le griffon d'orichalque, en plus du noyau-gemme nécessaire. Pensez qu'ils possèdent désormais leurs anciens artefacts d'orichalque, qui sont monumentaux, magnifiques, et donc tout sauf discrets (sauf peut être l'équipement du Nuit).

RETROUVAILLE DES SOLAIRES

Revenir vers Foyer Adamantin, la cité a pu beaucoup changer, elle a même pu devenir une ombre-terre, suivant les actes des différents protagonistes. Laissez-les récupérer le griffon d'orichalque (de toute manière, ce ne sont pas les abyssaux qui vont les en empêcher, au contraire, ils ont même pu laisser des pistes des faire courir des rumeurs).

- Le griffon d'orichalque : de la taille d'une caravelle (entre 20 et 30 mètres), il peut transporter un grand nombre de choses dans ses serres (dont le guerroyeur !). Le centre de pilotage se trouve dans son poitrail, avec une salle ronde où se trouvent les trônes de contrôle des solaires et un piédestal pour y enchâsser le noyau-gemme. Il est constitué sur le même mode que le guerroyeur, des rouages et câblages tissés d'orichalque, et sa coque possède la même résistance que celle d'un guerroyeur. Il ne possède aucune arme (en dehors de ses serres), car il n'a jamais été conçu pour le combat. Pour le piloter, les solaires doivent se concentrer ensemble, ils voient par les yeux d'immenses diamants à facettes de la création. Il vole à la vitesse d'un navire très rapide, mais est lié au vent et aux conditions atmosphériques (d'où l'intérêt qu'à eu Elvarian à faire apprendre la navigation volante à au moins un solaire).

Au moment de l'envol, faites les attaquer par la Chasse, accompagnée cette fois de la conseillère sidérale. La Chasse a put être une nouvelle fois renforcée, au vu des dommages causés par les solaires la fois précédente.

La sidérale ne combattra pas directement (elle ne veut évidemment pas dévoiler l'existence des sidéraux aux sang-dragons, et fera face à *Elvarian*). Laissez une empreinte de doute et de mystère en faisant s'évaporer les deux sidéraux, alors que la Chasse leur tombe dessus !

- *Alexandrine*, sidérale des Secrets : femme sans âge, aux traits plus marquants que beaux, encore que très féminins. Grande cape noire avec des pendillons de jade noir, ses cheveux gris acier coulant en grandes mèches de sa capuche, un bandeau avec des kanjis en métal stellaire couvre ses yeux. En dessous, une simple robe vert bouteille, aux bordures d'acier travaillé, la recouvre. Elle invoque au besoin son bâton de sorcier de métal stellaire avec en bout un grand astrolabe. Elle peut enfin déployer des ailes du rapace faites de shikis avec runes de métal stellaire. Bien trop puissante pour les jeunes solaires, elle n'est de toute façon pas là pour les affronter. Elle conseillera la Chasse dans un plan d'attaque (une embuscade, qui pourrait être contrée par des indications d'*Elvarian*), mais elle fera face, dans un affrontement secret, à *Elvarian*.

Note : Les sidéraux cherchent à se vaincre, souvent de façon interposée par leurs pions. Ils sont trop peu nombreux et trop respectueux des uns des autres pour se tuer mutuellement ! Les deux sidéraux ne sont pas dans l'optique de se tuer, mais de se vaincre, car le vainqueur infléchira certains instants de la bataille grâce à ses pouvoirs. Il vaudrait mieux qu'*Elvarian* gagne l'affrontement, et accorder ainsi quelques bénédictions aux solaires pour le rude combat qui les attend (bonus, relances, ou plutôt permettre au Conteur de tricher pour que les solaires s'en sortent et vainquent la Chasse !).

Une fois encore, les abyssaux peuvent les épauler, en lançant par exemple une nuée de morts-vivants pour affronter les troupes mortelles (en plus, cela fait plus de morts !), ou quelque machine de guerre nécromantique.

Leur conseiller sidéral les quitte en leur donnera certaines indications et disparaîtra (il part trouver un autre solaire dans les cités Haslantis ou toute autre mission qui peut l'amener à les quitter longtemps). Il se chargera aussi de vérifier que le manoir où est issu le noyau-gemme qui sert à activer le guerroyeur reste un lieu sûr.

Les solaires sont poussés à enquêter sur les abyssaux (surtout s'ils se rendent compte de leurs manigances, encore que les avis pourraient différer, surtout pour ceux qui auraient rencontré *Dame Fantomatique Blanche*), mais surtout à faire face à la menace des tribus des Dévoreurs de Cris en les attaquant en rassemblant des troupes, probablement Haslantis.

Vous pouvez aussi lancer la piste d'un rapprochement avec les lunaires, avec des bribes de légendes d'un anathème qui est venu s'opposer aux Dévoreurs de Cris.

- *Défenses en Croissants de Lune*, lunaire Nouvelle Lune (totem du mammoth) : en permanence sous forme animale, son pelage laineux gris est parcouru de touffes de poils et de mèches qui dessinent les motifs des tatouages lunaires, avec d'énormes bracelets d'argent de lune sur ses formidables défenses. Son apparence humaine est celle d'un grand esquimau âgé mais solidement bâti, aux cheveux gris dégarnis, aux yeux noirs sur fond argent, portant juste des masses de fourrures comme un trappeur-hermite, avec ses bracelets d'argent de lune.

Indications de jeu : il est « marié » à une déesse mammoth et veille sur les animaux en tant qu'enfants de Gaia, son sanctuaire étant le cimetière des mammoths, qui a été visité par le Point du Jour *Esclavagiste des Abominations Ensorcelées*, il revient vers le monde pour comprendre ce qui s'y passe ; il va parfois (une fois toute les décennies) rendre visite aux tribus des Marcheurs sur Glace pour leur indiquer la voie mystique du chamanisme, assez puissante pour aider les barbares contre les faes en maraude. Il ne revêt son

apparence humaine lorsqu'il marche dans le monde spirituel ou vers les humains. Très druidique, maître et conseiller d'un bon nombre de lunaire, très lié avec les bêtes et la nature pure. Il est plus généralement présent aux frontières du Grand Nord que vers le Kaos car il n'aime pas ces contrées. Fort mystique et placide, il est néanmoins borné, plus un protecteur qu'un attaquant, mais dur et créant de dures épreuves, pour aider les jeunes élus à pouvoir protéger ce monde. Il ne conçoit la force que dans le pouvoir des élus et des dieux, pas dans les simples mortels, la bienveillance dans le cœur des animaux, et se méfie de tout ce qui est civilisation, qui corrompt par la « morale » et l'impureté. Les hommes bêtes ne sont pas pour lui une solution, car ils ne sont pas apparus à l'origine. Les solaires sont pour lui corrupteurs et sur une voie qui n'apporte que la faiblesse, car éloignant du pouvoir primordial de la Vie, ce qui est désastreux pour le monde, il méprise les sang-dragons qui se sont égarés et ne s'en rendent même pas compte. Plusieurs fois centenaire, il a une quintessence de 6, pléthore de charmes, et maîtrise quelques sorts du second cercle.

Vu sa personnalité, il aura bien plus tendance à chasser les solaires comme s'ils étaient des hérétiques. Le faire parler (et il ne s'expliquera que succinctement sur ses raisons) demandera des trésors de patience et de diplomatie. Il refusera de les aider, même s'il se montrera suspicieux vis-à-vis des nouvelles concernant les abyssaux.

S'ils se dirigent vers les tribus des Dévoreurs de Cris, ils rencontreront *Dame Fantomatique Blanche* envoyée en ambassadrice et négociatrice. Elle indiquera que les tribus sont des sauvages, mais qu'ils sont sous leur protection (sa demeure, son manoir, se trouve au sein de ces terres). Aussi elle leur demande de quitter ces terres, arguant qu'ils ne sont pas Haslantis et que ces « accrochages » ne les concernent pas. Si les abyssaux les ont aidé, elle leur parlera de cela, évidemment, un des arguments forts pour les solaires serait l'éventuelle prise de la ville de Foyer Adamantin par les morts, qui a eu de grandes chances de se produire.

Faire face aux tribus des Dévoreurs de Cris menées par des némésissaires.

Il s'agit de mettre en scène une (sûrement leur première) campagne militaire. La Guilde se montrera ravie de pouvoir équiper les forces des solaires, à condition bien sûr qu'ils y mettent le prix. Les Haslantis, peuple peu guerrier, peuvent tout à fait se ranger derrière un chef de guerre, surtout s'il fait ses preuves. Evidemment, reste la question de leur nature d'anathèmes... Il s'agit donc de gérer les mouvements des troupes (le Nord est assez hostile après tout), les affrontements des éclaireurs-commandos, la peur qu'inspire les morts vivants, et évidemment quelques batailles de belle envergure, mettant en scène plusieurs milliers d'hommes dans chaque camp... Néanmoins, reste la supériorité des navires volants s'ils peuvent être engagés dans le conflit.

Au niveau de la forteresse de *Dame Fantomatique Blanche*, il y a des guerriers morts vivants, des golems d'os et des machines de siège nécromantiques, sans compter le gardien (une terrible et monumentale création à partir des os de mammoths, faisant largement deux fois la taille d'un guerroyeur).

Les solaires peuvent se confronter enfin à *Dame Fantomatique Blanche*, entourés de spectres guerriers et probablement d'un allié abyssal (qui a de grandes chances d'être le Jour *Araignée Rancunière de Noirceur*). Les abyssaux devraient pouvoir s'enfuir, il serait dommage d'une faire périr un définitivement. De toute façon, concernant les abyssaux, vous pouvez très bien décider que la « mort » qu'inflige un solaire à un abyssal est un subterfuge, ou qu'un rituel (probablement issu du Seigneur Mort) lui permet de revivre.

Si les solaires n'ont clairement pas intérêt à rester dans une ombre-terre ; en effet, des troupes de spectres guerriers, envoyés par le Seigneur Mort (par exemple des spectres de l'Ancien Temps) pourraient chercher à les chasser ou les capturer. Leur victoire devrait être teintée d'une certaine part d'impuissance.

Néanmoins, découvrir des souterrains garnis de morts-vivants et d'esclaves mineurs, ainsi que les expériences de dieux capturés et corrompus, devrait les mener sur la piste du rituel nécromantique !

Un rêve (envoyé par le Soleil ou par le sidéral *Elvarian*), pourrait les faire partir pour aller sauver la solaire *Arianna* de la Chasse Sauvage.

Sans artefacts et toute jeune, au service de dieux et apprenant auprès d'eux, elle est à situer n'importe où dans une ville d'importance moyenne, (non indiquée sur la carte). Elle se cache et étudie la sorcellerie (quand elle le fait, elle part en pleine nature sa cacher, car ce n'est guère discret !). C'est typiquement dans sa retraite (quelque ruine antique donnant sur des grottes, éventuellement un domaine abandonné) qu'elle se fera pourchasser par la Chasse, alors qu'elle s'est déjà vidée d'une partie de sa quintessence.

- *Arianna*, solaire du Crépuscule : femme déjà âgée mais d'un certain port, au visage commençant à aborder ses premières rides et à l'expression dure et fermée, ses yeux d'un bleu aussi froid que la Mer Blanche, elle a les cheveux coiffés en longue tresse d'une blanc de neige, et aborde une douloureuse cicatrice au visage. Elle est revêtue de chaudes robes et manteau de fourrure, ne portant bien sûr aucun artefact, mais possédant le Blanc et le Noir Traité et y tenant comme à la prunelle de ses yeux.

Indications de jeu : *Arianna* se montrera froide et distante. Elle sera avare de secrets et de savoir occulte, mais devrait apparaître comme une dame de glace. Elle devrait paraître dure, inflexible, lumineuse, mais pas forcément bienveillante. Elle repartira à la recherche des autres membres de son cercle. Elle n'a en effet rien à proposer en échange de sa salvation, et se montrera revancharde si les solaires jouent trop les sauveurs (et surtout s'ils attendent récompense). Néanmoins, elle reste un éventuel contact futur, notamment avec les autres membres du cercle. Elle est du même âge que les solaires, mais devrait apparaître comme une Pnj, c'est-à-dire moins « puissante », légèrement moins active, histoire de laisser la part belle aux héros.

Note : il est important de ne pas chercher à augmenter le niveau de puissance des sang-dragons, cela pourra justement être l'occasion aux pjs de prendre conscience de l'évolution de leur force !

LA CHASSE SAUVAGE

- *Cathack Keiko*, sang-dragon du Feu : homme grand et noble, d'un charisme certain, commençant à être marqué par l'âge, les cheveux comme des fils de braise, longs et frisottants comme des flammèches, ramenés en queue de guerrier, il porte un bogu (armure de kendo) de jade rouge, sans casque mais avec une minerve massive, et trois démons liés de feu couleur rouille l'accompagnent. Implacable et donnant des ordres secs, qui, amplifiés par les charmes, résonnent sur l'espace de combat. Il aime se sentir puissant, obéi et respecté, et la traque des anathèmes le comble.
- *Cathack Bonten*, sang-dragon du Feu : beau, jeune et fier, son noble visage encadré par des cheveux noirs soulevés par un bandeau frontal, les pointes de ses longues mèches comme des braises, il est recouvert d'une armure de jade composée d'un plastron (bombé) renforcé avec les manches et une robe faites d'écailles, les épauettes de son armure étant décorées de têtes de lions à la chinoise, il manie un bouclier en tête de lion et daiklave sabre façon chinois, le tout encore de jade rouge. Neveu de *Cathack Keiko*, il veut tout faire pour qu'il soit fier de lui, et que cela rejaillisse sur l'honneur de la famille *Cathack*. Il désire accomplir des exploits, mais a une formation de militaire et obéit ainsi aux ordres.
- *Iselsi Asune*, sang-dragon de l'Eau : petit homme en tenue complète de ninja, laissant visible ses yeux noirs cruels, il manie deux sai de jade noir et porte deux bracelets de jade noir. C'est un assassin qui aime ce qu'il fait. Plutôt que de mal se faire voir en restant au sein de l'Empire, il a intégré la chasse pour pouvoir tuer en toute quiétude, et en recevant en plus la bénédiction des Immaculés.
- *Cynis Ashura*, sang-dragon du Bois : métis asiatique à la mine de fouine, en kimono et hakama, recouvert d'un plastron bombé de jade vert, il est monté sur une panthère noire de la taille d'un percheron (son familier), attaquant avec arc d'ébène et de jade vert. Dynaste blasé, il a une attitude étrangement suicidaire, bondissant sur sa monture en plein sur les

ennemis pour les harceler de traits. Il est régulièrement rappelé à l'ordre par *Cathack Keiko*, qui voit en lui un trop bon élément pour se permettre de le laisser mourir ainsi.

- *Ragara Shinto*, sang-dragon de la Terre : *un énorme sumotori, au visage rond presque porcine à l'air bête, avec un chignon façon samouraï, en armure complète d'écaillés de jade et portant des gantelets monumentaux garnis de blocs de roche taillés comme des silex.* Aussi lourd que sa masse le laisse penser, il suit à la lettre les ordres de *Cathack Keiko*, tel un golem. Si ses facultés mentales laissent à désirer, sa puissance combative est tout sauf négligeable.
- *Cathack Leila*, sang-dragon du Feu : *une adolescente aux cheveux tombant jusqu'au sol et ondulés dans les tons roux sombres, elle aborde un splendide yukata enchanté avec des papillons faits de flammèches véritables voletant sur le vêtement, porte des bracelets de jade, une hallebarde de jade finissant en papillon de jade.* Fille de *Cathack Keiko*, elle est une magicienne de combat digne d'un prodige. Par fierté et afin de la former à prendre sa place quand le temps sera venu, elle a le rôle d'appui de son père. Si elle est encore visiblement intimidée et en retrait derrière son paternel lors des combats, elle possède une batterie de sortilèges de bataille digne d'un sorcier accompli (mais ne sait guère se défendre contre un élu).
- Un bataillon d'une centaine d'hommes issus des meilleures troupes *Cathack*, arborant fièrement les bannières impériales et les mons de la maison *Cathack*.

Les solaires pourraient se mettre en quête du *Taureau du Nord*. Celui-ci est actuellement proche de Blanc Mur, qui a assemblé une puissante armée de Marcheurs sur Glace. Les solaires sont assurément bien mieux équipés en charmes, artefacts et compétences pour en appeler aux esprits, élémentaires et suivre les traces des forces du solaire. De plus, le solaire s'est montré bien moins caché ces derniers temps. Il a attaqué et pillé plusieurs des villes qui longent la route reliant Blanc Mur à Mur Marin.

Le *Taureau du Nord* cherche à menacer la cité de Blanc Mur, surtout pour montrer sa force (personnelle et militaire). Il a eu quelques visions de son passé et estime que la cité doit lui réappartenir (puisqu'il la dirigeait au Premier Age), ce qui évidemment n'est guère du goût des *Syndics*. Le siège n'est pas encore placé, car le *Taureau du Nord* manque encore de ressources pour tenir un siège qui pourrait durer des années. Il compte bien plus attaquer la ville pour tester ses défenses et observer la réaction de l'Empire. Tout cela est le fruit des conseils de Miburo. Le *Taureau du Nord* veut par contre affronter une bonne fois pour toute la commandante impériale, *Tepet Akari* (en fait l'abyssale du Déclin *Fossoyeuse des Ames Damnées* qui a pris l'apparence de la militaire), basée à Mur Marin, à cause des terribles exactions qu'elle a effectué sur ses tribus. Le *Taureau du Nord* est actuellement établi dans une ruine de forteresse, dans les Monts de Marama, renforcée par des palissades de bois et de torchis et, des fosses garnies de pieux, des fortins aux alentours... Il a ordonné la préparation de machines de guerre avec le bois des conifères des forêts existant aux alentours. Son armée est impressionnante en nombre, avec environ trente milliers d'hommes, mais reste une armée de Marcheurs sur Glace, donc peu disciplinée, disséminée dans des tipis ou yourtes de fourrures avec les problèmes que posent la cohabitations des tribus aux totems antagonistes (sans compter les animaux qui les accompagnent), malgré les murs d'enceinte qui séparent les tribus. Les Marcheurs sur Glace possèdent lances, sagaies à propulseurs et arcs, mais aussi des cottes de maille et des lames de métal, le butin qu'ils ont obtenu des pillages des caravanes de la Guilde.

Ce que personne ne sait, c'est que Marama est le premier véritable test grandeur nature du Seigneur Mort. Dans toute la région des Monts de Marama, des galeries ont été patiemment creusées et le pentacle est prêt. Le rituel n'attend plus que le nombre impressionnant de morts qu'il faut pour alimenter en énergie négative le pentacle, ce qui va bientôt être donné aux abyssaux.

- *Yurgen Kaneko*, le *Taureau du Nord* solaire de l'Aube : *Immense brute, quoique âgé, fort, puissant, c'est colosse avec une tignasse sauvage de cheveux blancs et abordant barbe et moustache des plus fournies. Il est vêtu en guerrier, d'un casque à cornes de métal, mais son plastron renforcé est fait d'orichalque, avec des épaulettes monstrueuses en tête de taureau. Par-dessous cette glorieuse armure, il porte une tenue de peau, bottes et par-*

dessus une ample cape de fourrure. Il manie un marteau à deux mains d'orichalque avec la masse faite d'un taureau chargeant.

*Indications de jeu : Guerrier extrémiste et survivant, son exaltation lui a donné une nouvelle force et il voit sa vie recommencer. En combat, il devient un berserker, fou de violence et de carnage. Face à son destin malmené par l'Empire, il veut la vengeance et répond par la force à l'agression. En son fond, c'est un justicier implacable, mais il est facilement manipulé par l'abyssal *Charnier de Désolation*, qui le pousse à ses pires extrêmes.*

- *Charnier de Désolation*, abyssal de Minuit : (dans sa vraie forme) *Grand et solide, à l'aura impressionnante, il a un visage blafard décharné et creusé, sa barbe et sa chevelure sont maintenant des mèches coniques comme (ou plutôt devenues) de courtes pointes d'os. Il invoque (charme de Résistance) une carapace complète et monstrueuse d'os, hérissée de pieux osseux et de ses épaules (charme de bagarre) des monstrueuses tentacules à l'aspect de colonnes vertébrales. Il utilise également un arc immense d'os garni de crochets d'acier de l'âme (le pouvoir de son arme est de créer des flèches enchantées et perce-armure).*

Indications de jeu : c'est un maître stratège et un redoutable manipulateur. C'est un ancien chef de tribu qui s'est rebellé contre la tyrannie impériale a vu son village entièrement massacré, il a reçu son exaltation en même temps que sa « mort ». Il est désormais âgé d'une cinquantaine d'années, et est fort puissant, même si sa véritable puissance n'est pas combative. Il possède tous les charmes de présence, et représentation. C'est un expert en bagarre, et résistance, qui utilise ses charmes pour se protéger en combat. Il préfère attaquer à distance pour mieux contrôler la situation en gardant une vue d'ensemble. Avec le temps il est devenu un archer accompli. Considérez qu'il a cinq dans tous les attributs et compétences importants, au moins quatre en quintessence (pouvant facilement passer à cinq au cours de la campagne).

- Dans la forme du sidéral des batailles, *Miburo Benitora* : *un homme plutôt jeune, très petit, à l'aspect frêle, asiatique, un visage fin et pointu avec une cicatrice sur la joue, les yeux minces et scrutateurs, les cheveux noirs aux reflets métalliques, mi longs et légèrement ébouriffés, il porte un grand manteau bordeaux doublé de fourrure à l'intérieur. Par-dessous, il porte une tenue de ninja et des bottines de cuir souple.*

Charnier de Désolation n'a pas besoin de jouer son rôle de stratège extraordinaire, puisqu'il l'est. Il calme juste la nature extraordinairement fougueuse du *Taureau du Nord*, afin de le rendre plus efficace en bataille. Il se montrera évasif, mais cela ne devrait plus trop étonner les héros ! il reste en retrait et, si il est questionné, déclare simplement aider et guider le *Taureau du Nord* dans ses desseins de conquête, le formant à l'art de la guerre dans ces étendues sauvages et mortelles, il veut simplement veiller sur sa vie et lui expliquer son savoir de stratège.

Note : si une armée de trente mille barbares vous semble exagéré, sachez que cette estimation provient du nombre de gaulois présents à la bataille de Gergovie. Sachez qu'à la bataille d'Alésia, ils étaient bien plutôt cent milles hommes.

BLANC MUR

Un paysage de champs sur une terre ingrate et verglacée, mais surtout d'immenses carrières de pierre crayeuse, la principale ressource de la ville. La région est vallonnée de collines et petites montagnes pierreuses, avec à l'horizon de gigantesques montagnes enneigées et des glaciers. La cité de pierre, au mur givré parfaitement lisse semblant fait d'un bloc de plus de cent cinquante mètres de haut, est de forme trapézoïdale, comme si on avait taillé une montagne. Le temps a laissé des fissures et craquelures, mais il est pratiquement intact. Une seule porte faite de fer patiné et rouillé aux extrémités permet d'entrer dans la ville. La cité est monumentale, avec encore d'immenses bâtiments (montant à des dizaines de mètres de haut pour les plus petits), toujours faits d'un seul bloc, de style plutôt byzantins mais sans aucun ornements de cette pierre blanche

et froide. Les habitations sont en grande partie enterrées, des escaliers descendent souvent sous le niveau des rues de dalles immenses. Les maisons montent sur un étage et un grenier et sont faites de blocs de pierre ajustés, recouvertes d'enduit et de stuc finissant par des toits d'ardoise, ce qui tranche nettement avec l'architecture d'antan. De plus, la cité est très loin d'avoir autant d'habitations qu'à l'Ancien Temps et des pans entiers de la ville sont des places (dont une réservée à la Guilde, qui peut y placer une caravane sans problème) immenses de pavés avec des statues des dieux protecteurs. Ces places sont utilisées comme marchés, ou occasionnellement comme chantiers de construction. Un gigantesque palais byzantin à étage, selon un plan général trapézoïdal, avec des coupoles et des terrasses à créneaux domine toute la ville. Le palais a la taille d'une petite montagne, culminant à plusieurs centaines de mètres de haut, et a un aspect martial et spartiate.

Les habitants sont vêtus de longs vêtements à capuches gris et de blanc, ce qui donne une impression vide et fantomatique à la cité. La garde, très présente, vient avec des armures qui ressemblent à celles de hoplites grecs, malgré les fourrures qui leur donnent un côté complètement nordique.

Ce sera l'occasion pour les héros de montrer leurs talents de diplomates et chefs de guerre. Entrer dans Blanc Mur est tout à fait imaginable, puisque la ville n'est pas en état de siège. Les esprits de Blanc Mur ne sont pas stupides, ils se souviennent de ce que sont les solaires, et qu'ils ont le mandat divin les déclarant maîtres du monde (à moins qu'on leur rappelle directement, ils ne le diront pas). Néanmoins, les dieux devinent qu'ils n'ont ni leur puissance d'antan ni leurs souvenirs complets, et les *Syndics* comptent bien jouer dessus. Plus encore, ils auraient plus à gagner à s'allier à –long- terme avec des solaires qu'avec un Empire distant (là non plus, ils ne le diront pas). Evidemment, les solaires restent des anathèmes vis-à-vis de tout le monde... Les *Syndics* ont un esprit froid et par bien des aspects, inhumain. Livrer la cité ne leur convient guère, de plus ils sont parfaitement confiants en leurs forces et protection (ils sont de plus parfaitement informés des forces du *Taureau du Nord*) mais être des vassaux envers les solaires ne leur pose pas de soucis, si on leur assure protection. Pour eux, il n'est pas question de livrer ainsi la ville. Ils peuvent tenir le siège pendant très longtemps et ils devinent que l'Empire réagira, surtout si la ville est livrée. Ils proposeront, si les gages sont bons, une alliance secrète, demandant la preuve de la puissance des solaires (surtout l'efficacité du *Taureau du Nord* face aux faes qui assaillent souvent la région). Ils peuvent ainsi fournir la pierre taillée qui manque au *Taureau du Nord* pour reconstruire une véritable forteresse.

Par contre, les dynastes, surtout les quelques sang-dragons impériaux, chercheront à savoir quelles ont été les tractations, si les solaires sont arrivés de manière officielle. Eux se lanceront dans une série de tractations pour assurer la présence de l'Empire. Ils voient une opportunité que Blanc Mur commence enfin à payer tribu (de plus, en l'absence de l'Impératrice, cela pourrait être un tribu directement versé aux familles).

- *Tepet Ayaka*, sang-dragon de l'Air : *femme grande, blanche et droite, l'air clame et sérieux. Les cheveux gris courts, l'œil droit caché par un disque de jade bleu, le côté droit du visage atrocement balaféré par les griffes de quelques terrible prédateur. Elle porte un keikogi, hakama et grand manteau de cour sans fioritures aucune.* Toujours sérieuse et réaliste, c'est une militaire dans l'âme. Elle représente les intérêts de sa famille au mieux. Elle reste droite et honorable en toute circonstance et semble peu assortie à son mari, *Tepet Baran*.
- *Tepet Baran*, sang-dragon de l'Air : *homme beau comme un dieu, aux très longs cheveux noirs tressés garnis de fleurs odorantes. Il porte une somptueuse tenue de cour brodée de motifs floraux et d'entrelacs complexes, s'éventant en permanence grâce à ses éventails aux baguettes de jade bleu.* C'est un poète et un esthète, qui a tout du courtisan flagorneur, le langage aussi fleuri que les motifs de ses habits. Manié au possible, il semble efféminé. Sa langue de miel reste redoutable et il peut envoûter de ses poèmes tel une sirène, ce qui en fait un dangereux adversaire au sein d'une cour. Il semble étonnant qu'il soit marié à *Tepet Ayaka*.
- *Ragara Karas*, sang-dragon de la Terre : *homme aux cheveux noirs striés de blanc, il a l'air toujours méditatif et pensif. Il porte un kimono de cour classique mais aux riches motifs géométriques lui apportant un air élégant et classique. Il a toujours une pipe fumante en bouche.* C'est un architecte de talent, qui aime à travailler la pierre si particulière de blanc

mur. Il s'est donc fait grandement connaître dans la région et de nombreux nobles aiment à voir leurs habitations rénovées ou réalisées par lui, avec son style classique mais indémodable, toujours très géométrique. Il représente les intérêts Ragara à la cour de Blanc Mur et fera tout pour damer le pion aux Tepet s'il en a l'occasion.

Envoyés en éclaireurs s'ils font la demande au *Taureau du Nord*, et en tout cas plus discrets que lui, les solaires pourraient probablement vouloir capturer, tuer ou maîtriser cette commandante impériale impitoyable à Mur Marin. Ils peuvent partir vers la ville en suivant la route qui relie les deux cités.

La route, datant du Premier Age, est comme faite d'un seul bloc de pierre lisse et à peine fissurée qui relie, en ligne droite, Blanc Mur et Mur Marin. Les collines semblent avoir été aplanies pour permettre son passage, les montagnes paraissent s'être fendues, les rivières s'écartant d'elle pour la longer. Plusieurs villes et villages ont fleuri aux abords de la route, beaucoup sont abandonnées ou en ruine, suite aux attaques récentes des forces du *Taureau du Nord*. D'autres ne sont que décombres, parfois déformés par le chaos.

Ils peuvent rencontrer une caravane de la Guilde, faire face aux faes tentateurs les incitant à quitter la route pour les affronter ou jouir de grands plaisirs...

Note : puisque l'ombre-terre n'existe pas encore, il n'y a aucune raison de mettre en scène des fantômes.

MUR MARIN

L'arrivée de la route traverse un paysage calme et plat, rocailleux et sobre.

La grande cité est ceinte d'une muraille de pierre crayeuse recouverte d'enduit craquelé dont des pans entiers manquent, laissant la pierre à nu. Une grande porte de bois aux clous de fer permet d'entrer, et des tours rondes crénelées servent de postes de guet. Une cité aux maisons médiévales étroites, montant sur deux voire trois étages, aux murs de pierre blanches recouverts de stuc blanchi à la chaux, aux colombages souvent écaillés peints en blanc, et aux toits de tuiles. La cité possède une grande rade grâce à une vaste digue en demi-cercle. Des quais de pierre puis rapidement de bois. La population est vêtue de façon plus colorée que Blanc mur, mais dans des tons pastels, toujours dans des couches d'habits tombant jusqu'au sol, et les capuches sont parfois remplacées par des coiffes. La garde, moins omniprésente, est moins bien équipée, de plastrons de métal et de lances à fanions. Etant donné son ouverture sur le monde grâce à son port, la population est également bien plus cosmopolite, moins que Cherack néanmoins. Contrairement à Blanc Mur, on trouve un quartier impérial bien visible.

Tepet Akari n'est pas la commandante de la force militaire importante placée à Mur Marin, elle répond aux ordres de *Tepet Nabari* (un sang-dragon du feu fatigué qui semble s'éteindre comme une braise). Par conséquent, *Tepet Akari* a toute latitude pour agir, et ses exactions remportent même un certain succès face à l'attitude quasi-indifférente de *Tepet Nabari*.

Les solaires peuvent apprendre que la Légion de Fer, de la famille Tepet, vient d'arriver à Mur Marin. Cela évidemment est un événement assez important pour que les solaires l'apprennent immédiatement. On devine immédiatement qui est visé par l'arrivée d'une légion impériale (le *Taureau du Nord*). De plus, il est des plus probable que la Chasse sauvage, commandée par *Cathack Keiko*, rejoigne la légion pour faire face aux barbares réunis par l'anathème.

D'étranges rumeurs d'apparitions de spectres (événement quasi inconnu de Création !) ont angoissé la ville, et poussé d'autant plus vite le gouverneur à faire appel à l'Empire. Evidemment, c'est encore *Fossoyeuse des Ames Damnées* qui est à l'origine de ces événements.

Puisque la légion vient d'arriver, et qu'elle ne veut aucun soupçon, elle a renvoyé les morts vers l'Outremonde. Néanmoins, elle n'est pas une nécromancienne, et un certain nombre de spectres hantent encore les lieux.

Si les solaires, qui devraient être particulièrement discrets, enquête sur les apparitions fantomatique, ils peuvent trouver les âmes errantes dans les égouts, débouchant eux même sur

des galeries des plus similaires à celles qu'ils ont découvertes sous la forteresse de *Dame Fantomatique Blanche*, ou ceux qu'ils auraient pu découvrir à Foyer Adamantin.

Enquêter sur *Tepet Akari* devrait donc être impossible, et bien trop risqué, étant donné qu'elle s'est ralliée à la légion impériale. Néanmoins, les soldats impériaux qui se trouvent dans les tavernes pourraient être des sources d'information intéressantes (à condition de parler la langue tel que le Haut ou Bas Royaume, bien sûr). *Tepet Akari* était une jeune sang-dragon guère remarquée (pour une sang-dragon s'entend) quoique plutôt cruelle, jusqu'à son changement d'attitude il y a quelques années. Elle est devenue plus agressive et a pris de l'importance, ignorant parfois certains ordres ou conseils pour entamer une politique militaire de répression impitoyable. Elle a ainsi pris de l'importance grâce à des actes osés, quoique terribles, contre les barbares, et est un modèle pour s'être dressée contre les barbares des Marcheurs sur Glace qui se rassemblent auprès d'un, dit on, anathème. Elle est donc considérée comme une héroïne sanguinaire.

- *Fossoyeuse des Ames Damnées*, abyssal du Déclin: (dans sa vraie forme) : *une belle femme de type asiatique, assez petite mais athlétique, à la magnifique crinière de cheveux blancs de vieillard, aux yeux noirs soulignés de larmes d'encre et à la peau d'albâtre. Elle part au combat revêtue d'une armure de plaque complète sur tout le haut du corps, le bas est composé d'une longue robe de chaînes, le tout d'acier de l'âme, avec des épaulettes monstrueuses bardées de pics aux crânes empalés. Sa tête est auréolée d'une corolle de chaînes reliées entre les pointes de ses épaulettes. Son arme est une faux à la lame d'acier de l'âme et au lourd manche d'os où s'enroulent deux chaînes barbelées d'acier de l'âme (son pouvoir est d'aspirer la force de ceux qu'elle blesse).*

Indications de jeu : c'est une dangereuse guerrière. Ancienne commando de l'Empire, elle est « morte » et exaltée lors de l'attaque contre la cité à présent disparue de Donar. Elle est âgée d'une dizaine d'années et est essentiellement motivée par la vengeance, contre l'Empire, mais maintenant de toute ce qui vit. Elle aime agir de façon extrême et impitoyable mais reste une guerrière, gardant en tête les plans qu'elle doit mener à bien. Elle est une combattante accomplie, et est devenue également une chef de guerre, une commandante, adorant faire marcher ses troupes vers ses adversaires. Elle a un côté théâtrale, presque grandiloquent et supérieur (elle est née dans l'Empire et possède donc l'éducation d'un dynaste). Elle est une combattante de mêlée accomplie avec de nombreux charmes, possède aussi de la furtivité et du commandement, ainsi que de l'athlétisme, de l'endurance et de la représentation. Considérez qu'elle a trois en quintessence au début de la campagne, capable de bientôt passer à quatre, et possédant déjà une quantité de charmes non négligeable.

- Dans la forme de la sang-dragon du feu *Tepet Akari* : *jeune femme belle et hautaine, à la longue chevelure blonde aux reflets roux, lèvres carmins, yeux de braises, daiklave à deux mains dentelé de flammes stylisées, manteau renforcé de plaques de jade rouge.*

Fossoyeuse des Ames Damnées n'a pas besoin de se forcer beaucoup pour incarner son rôle de commandante extrémiste et sans merci. Elle y prend même grand plaisir. Elle peut accomplir ses désirs de vengeance et rempli en même temps les objectifs de son maître.

LÉGIION DE FER

Cette légion est assez inhabituelle, puisque réorganisée depuis peu, se compose de plusieurs vétérans anciens sous le commandement de *Tepet Arada*, face à plusieurs toutes jeunes recrues. La légion a reçu ce surnom après avoir rassemblé les survivants de l'invasion faerique issue du Nord-est qui a englouti plusieurs légions Tepet, et qui n'ont pas participé aux repréailles sur Donar.

Nombreux sont les soldats qui ont des colifichets de fer, ou des armes en fer, en tant que reliques.

- *Tepet Arada* « le Danseur de Vent », sang-dragon de l'Air : *asiatique, plutôt petit, il a la peau très pale constellée de tâches de vieillesse, ses cheveux blancs restants apparaissent éthérés. Il est vêtu d'un simple keikogi renforcé de plaquettes de jade bleu, et*

porte un immense et fabuleux daiklave à deux mains de jade bleu. *Tepet Arada* est un chef de guerre, vétéran de près de deux siècles de batailles. Il a tout connu, et en retire un grand savoir stratégique et une maîtrise extrême du combat. C'est donc un redoutable adversaire pour un sang-dragon, probablement capable de tenir tête seul à un jeune solaire.

Un cercle de vieux baroudeurs qui ont rejoint *Tepet Arada* formant une fraternité avec celui-ci.

- *Tepet Arashi*, sang-dragon de l'Eau : *vieille noire aux cheveux blancs longs et bouclés semblables à de l'écume, elle est recouverte d'un manteau renforcé d'écaillés comme pour un poisson de jade noir et utilise des gantelets de jade noir avec pics de cristaux en guise de clous.* Vétéran de nombreux conflits, elle sait comment se comporter sur un champ de bataille. Elle tient beaucoup à ses hommes et, si elle ne se montrera pas de nature particulièrement prudente, préfère toujours garder ses forces en réserve, pour les engager au moment critique de la bataille.
- *Cathack Seppuku*, sang-dragon du Feu : *homme solide et âgé aux cheveux comme faits de cendre et à la peau ridée carmin, une odeur de bois brûlé l'accompagne toujours, il manie un naginata de jade rouge garni d'oriflammes et est recouvert d'un manteau renforcé avec lamelles à la romaine de jade rouge.* Malgré son grand âge, *Cathack Seppuku* aime toujours autant l'excitation des batailles et n'adore que de se retrouver en plein cœur de la mêlée. Sachant sa fin proche, il désire une fin digne de lui, face à un adversaire assez redoutable pour lui offrir une mort glorieuse et excitante.
- *Tepet Saya*, sang-dragon de la Terre : *dame aux cheveux gris bouclés garnis de petits graviers, la peau craquelée et ridée, elle va sans armure, n'emportant que ses massives griffes de combat de jade blanc, son corps tatoué est bardé de cicatrices, et sa ceinture de force de jade blanc lui donne un air encore plus imposant et fort.* Forte et martiale, elle garde la tête froide en toutes circonstances. Elle est le garde fou de *Cathack Seppuku* et lui a sauvé la vie plus d'une fois. Elle avance sans peur face au combat et fera de son mieux pour apporter la victoire à la légion.
- *Gha Den Dini*, sang-dragon du Bois : *indienne à peau d'écorce au crâne chauve, elle utilise un immense arc de bois rouge et de jade vert, et porte un plastron de jade vert sur sa tenue de cuir à franges et garnie de perles de fer.* Issue des Linowans, c'est une formidable éclairceuse qui commande également les troupes d'archers. Elle mêle les croyances Linowans avec celles des Dragons Immaculés et reste très mystique. Son avis sur le terrain est toujours écouté avec grande attention.

Les sang-dragons suivants sont ceux (et celui) qui avaient pris le commandement de la légion après le départ de *Tepet Arada* et des autres de son âge. S'ils respectent *Tepet Arada* et ses compagnons, comme leurs anciens maîtres, ils restent quelque peu amers face à leur retour, qui les relègue au second rang. Ils s'intéressent quelque peu à la nouvelle génération pour l'aider à trouver leur place. Ils sont donc partagés.

- *Tepet Sazaki*, sang-dragon du Feu : *mince, noble, beau et fier, les cheveux roussissant, il porte une armure complète massive de jade rouge et utilise deux daiklaves courbes de jade rouge au combat.* Relégué capitaine en second, mais sachant que cela reste un titre plus honorifique, il reste un parfait commandant intelligent et efficace.
- *Rakuen*, sang-dragon de l'Eau : *masse colossale de muscles bleutés, complètement rasé, il porte sa robe d'immaculée rejetée du haut du corps, laissant l'homme torse nu. Il n'utilise que ses poings et ne porte pas de jade.* Indifférent à ses changements de politique, il cherche à guider les jeunes recrues sur la voie des Immaculés, et le fera par l'exemple.
- *Cathack Sando*, sang-dragon de l'Air : *très belle jeune femme à l'interminable chevelure noire flottante, la peau pâle, son keikogi blanc moulant son corps sensuel, elle est uniquement recouverte d'une cape noire fine et ondoyant au moindre mouvement.* C'est une commando rapide comme le vent, aussi belle qu'efficace, elle se bat avec des nuées d'armes de jet qu'elle semble faire apparaître de sa cape.
- *Tepet Tenro*, sang-dragon de la Terre : *un individu solide et carré.* C'est un pur militaire sans guère d'imagination et confiant dans sa force. Il est le pilote du guerroyeur de la légion, *une exo-armure rappelant une tortue de jade blanc bardée de chaînes de fer, équipée d'une lance de jade à pointe de fer et d'un bouclier de jade cerclé de fer.*

Les nouvelles recrues sang-dragons sont une demi-douzaine de très jeunes élus fort soudés, sous le commandement d'un jeune loup. Ils sont un peu rebelles et cherchent à montrer à leurs aînés quelle est leur vraie place, voulant redorer le blason familial par l'exploit. Ils sortent tout juste de l'école où ils ont du subir le mépris à cause de leur famille déchue.

- *Tepet Sora*, sang-dragon de l'Air : *adolescent charismatique aux cheveux noirs décoiffé, portant un daiklave et un plastron renforcé, à chaque fois de jade bleu*. Il est le chef de cette petite bande, très confiant en ses capacités et frimeur.
- *Tepet Nashi*, sang-dragon du Bois : *adolescente rousse à deux queues de cheval partant sur les cotés, en grand kimono et armure de cuir dessous. Avec des poignardes de jade vert*. A la fois effacée et pouvant se montrer très volontaire, elle doit se charger de l'organisation logistique et des relations diplomatiques avec les forces locales ou des mercenaires éventuels. Elle est en effet issue de l'école de la Spirale, et n'a donc pas d'entraînement militaire.
- *Cathack Inazuma*, sang-dragon du Feu : *adolescent toujours masqué par une cape d'ours blanc dont la capuche est la tête de l'animal. Il porte un manteau renforcé de plaques de jade rouge et manie des roues de feu de jade rouge*. Eternel rival de *Tepet Sora*, il désire lui montrer sa supériorité sur le champ de bataille. Il se bat en comptant sur sa vitesse, aidée par ses charmes, jamais à l'économie, utilisant tout dès le début.
- *Tepet Kobuta*, sang-dragon de la Terre : *un petit gros avec marteau à deux mains de jade et une armure de plaque de métal enchantée avec d'immenses épaulettes de jade et gantelets de jade blancs*. Passablement obsédé, il rêve d'avoir la carrure de *Rakuen* pour impressionner son monde, surtout les jolies filles.
- *Tepet Sameshi*, sang-dragon de l'Eau : *nabot à l'air méchant, en cuir noir clouté de jade noir, portant deux lourds kukris de jade noir*. Suivant l'entraînement d'un ninja, il est un assassin bondissant qui a déjà un goût prononcé pour le sang et la violence.
- *Tepet Maho*, sang-dragon de l'Air : *adolescente asiatique avec une robe-kimono renforcé d'entrelacs de jade bleu, portant une lance de jade bleu*. Jeune fille sortant de l'Heptagramme, c'est une sorcière débutante, qui n'a rien d'une sorcière de combat (même si elle est plutôt athlétique et n'a rien d'un rat de bibliothèque), et qui a du apprendre un seul sortilège de bataille. Elle en pince pour *Cathack Inazuma* et désire faire ses preuves pour avoir une chance de le séduire, voire de devenir sa femme.

Note : les soldats sont au nombre de dix mille, soit le nombre standard de soldats composant une légion impériale selon ma vision des choses. Le nombre volontairement « réduit » de sang-dragons correspond à la part bien plus importante d'héroïsme accordée aux exaltés.

LA BATAILLE

Les solaires, étant donné leur vitesse, auront évidemment le loisir d'informer le *Taureau du Nord* de l'arrivée de la Légion de Fer. Celui-ci ne montrera nulle peur ou inquiétude, et réunira les chefs des tribus des Marcheurs sur Glace, leur beuglant que l'heure de la vengeance est venue.

La bataille arrive enfin, dans les monts de Marama, ce qui créera l'ombre-terre.

Le *Taureau du Nord* déploiera les plus mobiles de ses troupes (les tribus du renard et celle du loup) sur les flancs, il lancera en première ligne les plus nombreuses de ses tribus (celles du caribou et du lemming) et chargera à leur tête, gardant en réserve derrière ses fortifications les tribus les plus puissantes (comme celle du mammoth et du cerf), sous les indications de *Miburo Benitora* qui se charge de superviser l'utilisation des machines de guerre (catapultes et balistes). Le plan de bataille est simple, mais la stratégie reste peu adaptée pour des peuples aussi peu civilisés et n'ayant pas l'habitude des champs de bataille.

Les troupes impériales, inférieures en nombre d'environ à trois contre un, seront plus prudentes, et désireront savoir où se trouve le *Taureau du Nord* avant d'engager les troupes sur une ligne de bataille plus large. Il s'agira de mettre en place une formation défensive avec phalanges et tortues, puis d'éclater les formations pour laisser les régiments impériaux se tailler leur place face aux

barbares bien moins bien équipés et formés. Les sang-dragons les plus à même de faire face à l'anathème resteront en attente jusqu'à ce qu'il se dévoile, pour lui tomber dessus en groupe.

En plein cœur de la bataille, le sol luiira sous le sang, qui est alors aspiré et dessine un immense pentacle, tandis que les morts se relèvent, rendant la bataille chaotique et effrayante. *Fossoyeuse des Ames Damnées* se révélera en tant qu'abyssale aux yeux de tous, invoquant arme et armure d'acier de l'âme, utilisant son pouvoir de caste, et massacrera une partie des forces impériales avec des charmes comme *glorious carnage typhoon*, combinée en combo avec des charmes lui faisant regagner de la quintessence en fonction des morts qu'elle fauchera tel le blé. Elle pourrait être combattue par les héros.

Le *Taureau du Nord*, aveugle de rage berserk, ne se rendra pas compte de ce qui se produit et mène ses troupes au massacre. Son conseiller *Miburo Benitora*, se révélera également en tant qu'abyssal, invoquera lui aussi arc et armure et massacrera de son côté les forces des Marcheurs sur Glace grâce à des charmes d'archerie, l'équivalent abyssal de *technique de la tempête de flèches*.

Les solaires doivent pouvoir s'échapper du guet-apens de l'ombre-terre en trian d'apparaître, qui englouti les forces en présence et les relèvent en morts vivants prêts au combat.

LA SUITE...

La suite dépend bien plus dès lors des choix des solaires, et se trouve donc bien plus ouverte.

Les abyssaux, de leur côté, profiteront de leur avantage et de leur armée toute prête pour aller assiéger Blanc Mur (digne de la *Guerre de Troie*), surtout quand les machines de guerre préparées par *Esclavagiste des Abominations Ensorcelées* apparaîtront via des portails, chose rendue possible par l'apparition de l'ombre-terre (c'est le Seigneur Mort qui se chargera d'un tel prodige de sorcellerie nécromantique du troisième cercle). Il y a de grandes chances que le Taureau du Nord se retrouve mort ou capturé. Dans tous les cas, ce peut être un excellent ressort scénaristique (et montre le soin que les abyssaux ont apporté à leur plan) de le faire revenir en tant que chevalier abyssal du déclin, à la tête des tribus des Marcheurs sur Glace devenues zombies.

Les abyssaux testeront les défenses de Blanc Mur, mais laisseront le soin aux némésissaires de commander les troupes, eux même disparaissant pour fomenter le même genre de complots. Ils chercheront aussi à pousser les solaires à trouver la cité volante de Solaris Nubes. Ils peuvent les chasser vers d'anciennes bibliothèques ou se charger que d'anciens ouvrages ou artefacts se retrouvent « trouvés » et à portée donc des solaires.

Les abyssaux se dirigeront vers les terres plus barbares, et vers les lunaires (après tout, les hommes-bêtes feront selon eux d'excellents mort-vivants). Les Dévoreurs de Cris, relevés eux aussi, sont épaulés par une légion de spectres et font face aux exaltés de la lune issus des contrées kaotiques du Nord.

Les cannibales Vrantjuls forment également une cible de choix pour les abyssaux, et pourront permettre des attaques sur les peuples côtiers.

L'Empire, très refroidi par la perte d'une légion aussi facilement, aura tendance à envoyer la Légion Vermillon, commandée par *Tepet Ejava*, dit « la Rose Noire » dans les contrée nordiques. Les solaires, pour éviter une nouvelle tragédie, auraient tout intérêt à chercher alliance avec une légion si peu recommandable.

Les sidéraux de la Faction Or, apprenant la disparition de *Miburo Benitora*, proposeront sûrement aux solaires de le retrouver. Celui-ci est toujours emprisonné dans l'antique cité de Donar, devenu un donjon regorgeant d'horreurs nécromantiques, de golems d'os et de roc, de zombies et de squelettes guerriers...

Apprendre qu'il a été capturé par un cercle d'abyssaux (composé de *Charnier de Désolation*, *Fossoyeuse des Ames Damnées* et d'*Esclavagiste des Abominations Ensorcelées*), donc

apprendre l'existence de l'Esclavagiste (le Point du Jour) s'il n'était pas encore connu des solaires.

Ce peut être l'occasion d'apprendre qu'un terrible seigneur semble guider les abyssaux (les rumeurs des Seigneurs Morts commençant à atteindre Création).

Note : si les pjs ne s'occupent pas de ce qu'ils ont acquis (manoirs, relations, alliés...) ils risquent de les perdre. Le monde bouge, et si les pjs sont inactifs, les abyssaux ne le seront probablement pas.

Trouver la cité de Solaris Nubes n'est pas une mince aventure. Il faut que les solaires la trouvent, et si aucune démarche n'est mauvaise, cela relève du choix des joueurs (et de leurs compétences développées).

Quémander des informations aux esprits risque de leur coûter très cher. D'une, les esprits sont maintenant pour la plupart ignorant de l'existence de cette cité, car même pour eux elle appartient aux légendes. Ils devraient en plus être persuadés d'aider les solaires à retrouver leur puissance, ce qui n'a rien d'évident. Ceux qui se montreront capables de leur répondre, ceux versés dans les secrets, qu'on peut trouver au sein des bibliothèques de l'Ancien Temps, ou dans des ruines oubliées de tous (pourquoi pas *Dame Marthésine des Disparus*), voire auprès des plus puissants des esprits des vents (qui pourraient encore se souvenir d'avoir emporter le son de la cloche) leur demanderont à coût sûr des services colossaux en échange de pareille information.

Le plus simple est que les solaires retrouvent la manière d'utiliser la clé que possède le Zénith. Il s'agira de longues et pénibles recherches mystiques, dignes des recherches en sorcellerie de haut niveau. Par contre, les sidéraux de la Faction Or pourraient les aider, de même que les rarissimes solaires plus âgés qu'eux, par exemple ceux du Concile des Entités de Nexus, si vous gardez cette option.

Enfin, ils pourraient dangereusement se compromettre en demandant de tels renseignements aux abyssaux, qui se feront un plaisir de leur répondre, en échange de terribles actes, services, ou de leur damnation, ou pire, de les emmener jusqu'à la cité...

SOLARIS NUBES

Flottant actuellement dans les contrées glacées au nord de Flèche d'Opale, à la lisière du Pole Élémentaire de l'Air, où les vents sont de plus des plus mugissants, et les tempêtes de neige et de grêle sont ininterrompues. Tout n'est qu'ouragans et tornades, le sol, quand il existe encore étant une mer de dunes de neige en perpétuel mouvement. Le jour et la nuit sont indifférenciés, juste un jeu de d'ombres et de lumière sur les brumes blanchâtres qui forment le ciel.

La tempête qui forme la barrière de la cité est plus étrange encore l'air grésille d'éclairs, qui sont aussi nombreux que les épines d'un porc-épic, les vents hurlants apportant des pluies acides qui semblent capables de tout ronger et les vents font tellement tout balloter qu'il est impossible de garder quelque sens de l'orientation.

Une fois passée cette barrière, on entre dans une zone parfaitement calme et paradisiaque, de légers vents frais et parfumés. Les nuages sont blancs et cotonneux au possible et forment un parterre neigeux qui supporte de façon impensable une cité en étoile d'or et d'orichalque. Cinq immenses et majestueuses tours fusant vers les cieux aux flèches d'orichalque brillantes sont placées dans les coins. Elles sont reliées par des coursives à colonnades d'or et d'arcades d'orichalque longées de maisonnées de marbre et d'or aux tuiles d'orichalque menant vers le palais central, recouvert d'un fabuleux et glorieux dôme d'orichalque. Les haies taillées en nuages et les statues d'or sont innombrables au milieu des jardins composés de nuages.

Malheureusement, les haies sont souvent taillées de manière chaotique, ne ressemblant plus à rien, les statues ont été vandalisées comme par des enfants, des pans entiers de bas reliefs ont vu leur revêtement de feuilles d'or arrachées pour être froissées et jetées telles des ordures...

Des dizaines d'esprits brumeux errent, apparemment désœuvrées et à demi fous, réorganisant l'esthétique de la cité selon leurs goûts discutables. Les petits dieux célestes qui étaient autrefois leurs surveillants sont réunis dans le palais central, près de la Cloche des Cieux, qui trône dans l'arène-amphitêatre du palais, sous la coupole d'orichalque couverte de bas-reliefs. Ils discutent de sujets philosophico-mystiques aussi fous que ceux d'*Alice au Pays des Merveilles*.

Une fois la cité acquise, les solaires devront reprendre en main son administration, et soigner la folie des esprits n'est pas mince affaire. Néanmoins, ils pourront être d'une grande aide, car ils se souviennent de beaucoup de choses du Premier Age, et, plus importants, sont des sages, capables de les guider, dans les voies du savoir, de l'occultisme... Il est dans leur nature d'être ainsi, et n'ont pas les raisons qu'ont les sidéraux d'être secrets. Au sein des manoirs des solaires, il n'y a pas d'artefact à la puissance militaire formidable, malgré les effets tout sauf négligeables de la Cloche des Cieux sur les cœurs des mortels. Quand à la table d'Emeraude, typiquement une série quasi infinie de stèles, elle est l'équivalent d'un domaine spirituel accessible depuis la tour du Crépuscule, et se révèle une mine d'information sur les Primordiaux (au Conteur de décider ce que les premiers solaires, qui les ont directement vaincu, ont pu inscrire dessus).

Enfin, il ne faut pas oublier les possibilités de détournement de pareille cité, capable de voler au dessus de Création, et qui se révèle une forteresse aussi difficilement prenable que celle d'un Seigneur Mort. Chercher à remodeler ses défenses pour en faire une arme capable de faire pleuvoir la foudre et des pluies acides est similaire (en temps comme en puissance) à accéder au troisième cercle de sorcellerie.

En espérant que cette campagne vous aura plu.

Il comporte donc essentiellement des ressources présentant le Nord et ses différents pouvoirs. Bien évidemment, il ne s'agit que d'une proposition, qui n'appartient qu'à ma vision du monde.

Natsu.

En hommage à Roland Forestier, die *Kaiten*, dont les exploits resteront gravés à jamais dans ma mémoire.

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

