

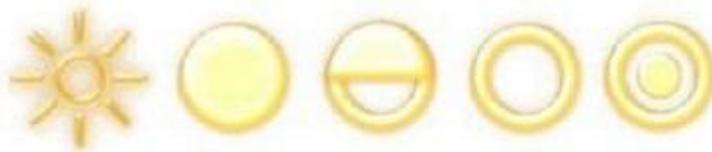
CAMPAGNE POUR



LE RETOUR DES PRINCES DE LA TERRE

SCÉNARIO I :  
A L'AIDE DES ASTROLOGUES





Ce scénario vise un groupe « typique » de solaires, jeunes, relativement inexpérimentés. Des élus nouvellement exaltés feront l'affaire, sachant qu'ils connaissent ainsi peu le monde et sont encore chassés. Le scénario ne vise pas le rassemblement d'un groupe.

Le niveau de puissance du scénario est donc bas, des élus entre 2 et 3 en quintessence, avec moins d'une vingtaine de charmes à leur disposition, éventuellement de la sorcellerie. Un groupe composé d'un cercle complet est typiquement visé par ce scénario, qui doit être adapté pour mettre en scène les différents élus, ou réadapté suivant le groupe. Les PJs pourraient avoir des artefacts, des noyau-gemmes, mais ils devraient être sans ressources importantes (ils sont des parias, des chassés, des anathèmes en sorte). Ils devraient ignorer les secrets du monde, et rester encore sur leurs incertitudes et doutes personnels.

Le scénario ne comporte pas de fiches de caractéristiques. Il s'agit en effet moins de proposer des chiffres, qu'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 PJs ayant des capacités et charmes de combat (ce qui paraît le plus probable), n'hésitez pas à rajouter de l'ampleur. Plus ce sera grandiose, plus ce sera marquant.

## SYNOPSIS

Les PJs sont sur la piste d'une autre solaire, « **Athela** » **Meili Taishang**, qui s'est réfugiée aux limites d'*Avant-Port*. Pourtant, quand ils arrivent dans la région, la solaire a déjà été récupérée par une abyssale, **Pluie Funeste d'Ombre Insondable** (du **Premier Lion Abandonné**). Celle-ci désire en effet faire main-basse sur un puissant artefact que l'incarnation de la solaire possédait au Premier Age. Néanmoins, l'abyssale n'est pas la seule à vouloir récupérer la solaire et l'artefact, car le Seigneur Mort **Œil des Sept Désespoirs** a aussi envoyé ses agents dans ce but. A *Kirighast*, la solaire est déjà entre les mains des chevaliers morts d'**Œil des Sept Désespoirs** et l'abyssal **Echarde Douleuruse de Lacération** a d'ores et déjà pris sa place, mystifiant **Pluie Funeste d'Ombre Insondable**.

Faisant face aux complots et aux désirs de conquête d'*Avant-Port*, sans compter la présence de la Chasse Sauvage, les PJs peuvent trouver refuge dans les *Cités-Etats varangiennes* (et seront accueillis par les représentants de la Faction Or dans le Sud, les sidéraux **Pondichérie** et **Tanzerhouft**). Ces derniers comptent sur la puissance des solaires pour rassembler les forces varangiennes et faire face à la menace exaltée des sang-dragons de l'*Empire*, qui vont appuyer les forces d'*Avant-Port*. Tout ceci dans le but de responsabiliser les solaires et les pousser à l'exploit.

Dans le même temps, les solaires vont devoir faire face aux exactions des abyssaux. Ils pourront au besoin récupérer l'artefact tant convoité et obtenir un guerroyeur d'orichalque. Aux PJs d'éviter que la guerre n'embrase et affaiblisse toute la région, voire que des ombres-terres apparaissent.



## INTRODUCTION

Les PJs se retrouvent à la cité de *Bent Creek*, au royaume d'*Avant-Port*, une cité esclavagiste et minière (dont de mines de jade), entourée de monastères dédiés aux dieux locaux et surtout à **Ahlat**, Dieu du Bétail et de la Guerre du Sud. La cité comporte un grand nombre d'arènes, où combattent esclaves, gladiateurs et guerriers.

Suite aux conseils d'un étrange voyageur (potentiellement le mentor –notamment en sorcellerie d'un des PJs-), un certain **Kabal** et suite à des rêves, impressions et un instinct les poussant à se rassembler, les PJs sont à la recherche d'une solaire (voire du dernier des membres de leur cercle, si le cercle de PJs est incomplet), répondant au nom « d'**Athela** » (en fait **Meili Taishang**, de *Port Calin*).

⇒ **Kabal** est un sidéral des voyages de la Faction Or. Le groupe aura l'occasion de le rencontrer dans le second scénario de la campagne, aussi est-il uniquement mentionné présentement.

Les PJs ont trouvé la retraite de la solaire vide, tandis que les rumeurs parlent d'une impitoyable déesse de la guerre et la mort qui a sévit dans les arènes avant de disparaître, suite au terrible affrontement avec un chevalier de la mort en armure noire. Le combat a été terrible et terrifiant et la garde a dû être menée par le seigneur sang-dragon **Menamon Peasa** (retrouvée mourante grâce à l'exploit de ses hommes pour la sauver d'une mort certaine), garde pratiquement toute exterminée...

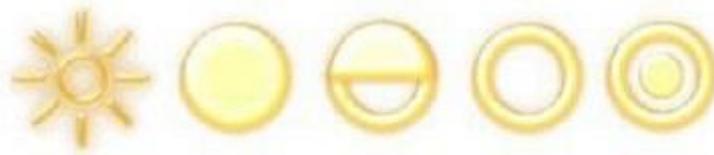
⇒ En fait, un combat d'abyssaux a eu lieu : la minuit **Pluie Funeste d'Ombre Insondable**, du Seigneur Mort le **Premier Lion Abandonné**, contre le déclin **Emanation d'Outretombe**, champion d'**Œil des Sept Désespoirs** ; l'abyssal du déclin a été vaincu par la subordonnée du **Premier Lion Abandonné** et est reparti vers le *Bayou des Regrets* et *Foyer Eteint* (*Cold House* en VO), le sanctuaire de son maître. **Pluie Funeste d'Ombre Insondable** a, pour sa part, commencé la traque « d'**Athela** », qui s'était enfuie pendant l'affrontement.

## PARTIE I

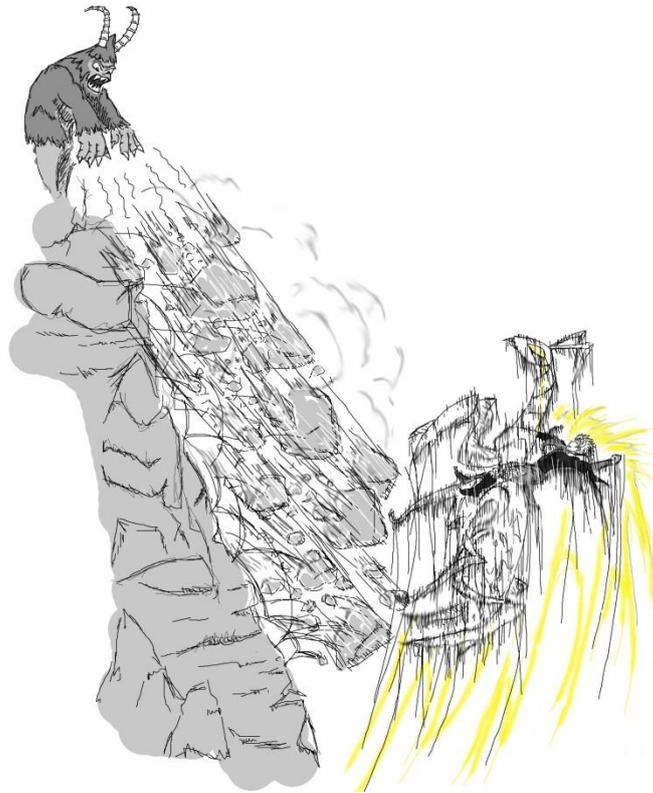
### SCENE I

La double piste, à la fois de la solaire et de l'abyssale -cette derrière laissant d'étranges taillades dans la roche, comme de patinage, et non pas des traces de pas-, mène à travers les *Montagnes de l'Été*, des chaînes de hautes montagnes et de crêtes majestueuses, d'une altitude formidable, avec des sommets qui déchirent les nuages. Le parcours relève d'un exploit d'alpiniste.

En pleine ascension, survient une attaque de jets de pierre de "yétis", des sang-divins simiesques et néandertaliens, ainsi qu'un éboulement ou avalanche causé par l'esprit des avalanches ou éboulements et de la nature hostile.



**Duluh** est simplement furieux et avide d'utiliser ses pouvoirs pour semer la peur dans le cœur des mortels (fussent-ils exaltés !). Par ailleurs, il est toujours courroucé à cause du massacre de ses enfants par **Pluie Funeste d'Ombre Insondable**.



## ***SCENE II***

Les PJs peuvent découvrir que l'abyssale et la solaire qu'ils poursuivent se sont visiblement rejointes. En effet, les campements sont désormais ceux de deux personnes, non plus séparés. Les traces restent simples à suivre.

Si les PJs demandent des confirmations aux esprits des montagnes (semblables à des hérissons aux piquants de pics rocheux, ou des rapace de nuages et de volutes d'air), ceux-ci se montreront anxieux, mais répondront par l'affirmative : les deux élus de la lumière et de la non-vie voyagent ensemble, bien que la Princesse de la Terre semble inquiète et que leurs animas grésillent d'être si proches, étant antagonistes.

Les voyageurs arrivent à une région de hauts plateaux couverts d'herbe rase, avec quelques troupeaux de lamas, de chèvres des montagnes, de bouquetins et de yacks. Ils peuvent apercevoir les hautes montagnes formant la grande cordillère, plus au Nord, désormais. Le vent souffle puissamment, et l'air est assez frais, quoique sec.



Des monastères guerriers sont établis çà et là, de même que des lamaseries fortifiées.

Plusieurs monastères ont été dévastés et les moines guerriers saignés et massacrés, tandis qu'un manoir des vents (entouré de moulins à vents et de cerfs-volants) a été profané (le noyau-gemme a été brisé). L'endroit est sombre et semble hanté. L'esprit du monastère, **Rocher Muten** (une petite créature humanoïde à carapace de tortue de tuiles d'ardoises, à tête de vieux taurillon avec une barbiche), est tout élaboussé d'ichor et saigné de quintessence. Il est mourant et peut témoigner de la dévastation de **Pluie Funeste d'Ombre Insondable**, qui l'a fait apparemment par plaisir et par ferveur.

- ⇒ L'abyssale a libéré sa résonance accumulée pour désacraliser le monastère dédié à **Ahlat**. Elle s'est également regorgée de quintessence en massacrant et vampirisant les mortels et la divinité. « **Athela** » **Meili Taishang** est effectivement plus sa prisonnière que sa compagne de voyage. L'abyssale a démontré clairement la différence de forces entre elles, et la solaire est trop prudente pour tenter de s'échapper dans un environnement aussi difficile pour elle (elle n'est guère athlétique, même si son exaltation lui permet de gravir difficilement ce qui serait lui normalement impossible, au vu de ses capacités physiques toujours « humaines »)

### **SCENE III**

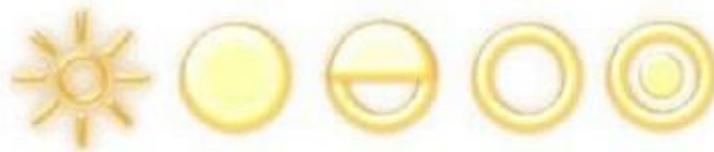
La piste mène vers *Kirighast*.

La région, une fois descendu des plateaux et des petites montagnes, devient un territoire chaud, au climat méditerranéen, et au paysage de maquis et de garrigue. Le soleil brille en général dans un magnifique ciel bleu, avec de temps en temps des nuages portés par les vents. Le territoire est relativement vide et il y a assez peu de prédateurs. De nombreux troupeaux d'ovins paissent dans ces régions, gardés par des pâtres.

Dans les plaines ou étendues vallonnées, se trouvent d'innombrables vergers d'arbres fruitiers et d'oliviers, d'immenses et gras pâturages où paissent des taureaux magnifiques et gras, des collines couvertes de vignobles et de champs de céréales dorées. Près des étendues agricoles, on trouve de nombreux villages, puis des villes, au style grec de pierre crayeuse, souvent fortifiés par des murs d'enceinte. Les habitants ont la peau au teint olive, les cheveux noirs et bouclés, et portent des habits dans les teintes claires ou brunes, des tuniques à jupes et manteaux. On distingue clairement les hommes libres, porteurs d'armes, et les esclaves.

Les esprits gardiens ressemblent à des kerns-stupas cornus, avec des attributs végétaux ou animaux et leur couvre-chef est souvent un crâne de taureau blanc ou ivoire.

Arrivés à bonne distance de la capitale, les PJs suivent les routes de terre battue ceinturées d'ornières, devenant aux abords de la métropole des routes de pavés. De très nombreux petits villages, comportant des auberges relais, apparaissent régulièrement le long des routes. Celles-ci sont empruntées par de nombreux convois : des chariots tirés par des bœufs ou chargés à dos de mulets,

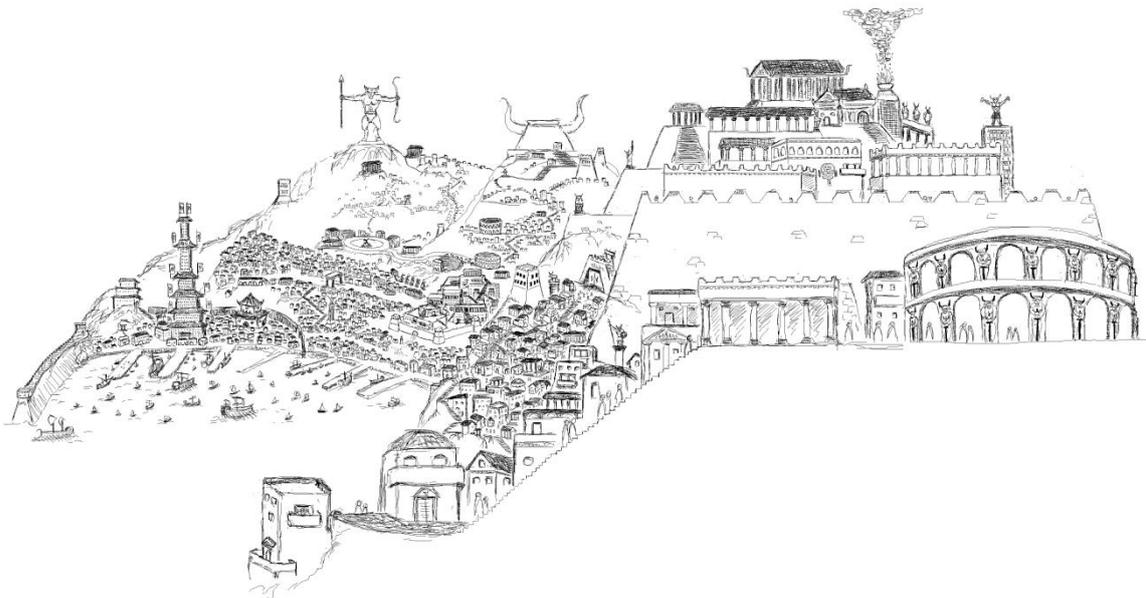


des éleveurs emmenant leurs troupeaux pour les vendre, des voyageurs et des pèlerins chantant des louanges au Dieu Taureau.

De plus, des patrouilles de soldats sillonnent régulièrement les routes, afin d'assurer leur sécurité et d'entraîner les hommes. Les gardes sont vêtus d'armures à la grecque de bronze, de casques à longue crête, avec de grands boucliers ronds de cuir cerclés de métal et armés de longues lances ainsi que de glaives.

La prochaine fête qui aura lieu célébrera l'équinoxe d'été (raison pour laquelle les routes sont encore plus encombrées que d'habitude, car de nombreuses personnes désirent prendre part aux festivités à la sainte capitale) et du fait qu'Avant-Port profiterait éventuellement de la faiblesse du reste du Sud pour lancer une grande campagne militaire, notamment pour englober les *Cités-Etat varangiennes*, ce qui apporterait bien sûr de nombreux esclaves à la région.

Toujours à la suite des deux exaltées, les PJs peuvent apprendre que celles-ci font profil bas, même si leur étrange et immense beauté n'est pas passée si inaperçue. Plusieurs se demandent si elles ne seraient pas des Epouses d'**Ahlat** déguisées pour des raisons mystérieuses...



## **SCENE IV**

### *Kirighast*

Les PJs peuvent apercevoir à l'horizon la mer et peut sentir les effluves marines soufflant de l'océan. Le soleil brille, comme à son habitude, haut dans le ciel et apporte une grande chaleur.

Tout autour, la région est couverte de grands mas avec des pâturages abondants d'aurochs puissants et en parfaite santé.



Ils arrivent face à une muraille énorme et très massive, d'une cinquantaine de mètres de haut, flanquée de tours trapézoïdales. D'innombrables bannières flottent au vent, les hampes finies par des crânes de taureau plaqués d'or. On distingue la silhouette des sentinelles sur le chemin de ronde derrière les créneaux trapézoïdaux, et les armures de bronze scintillent sous le soleil. La muraille est percée de monumentales portes de bronze, de plus d'une vingtaine de mètres de haut et d'une demi-douzaine de mètres de large, gravées d'une immense tête de taureau.

Les portes sont grandes ouvertes, même si des gardes surveillent le va-et-vient de la population. Etant donné le monde, les PJs peuvent facilement passer inaperçus.

*Kirighast* est une ville monumentale et toute en pente. La formidable cité à étage est en partie issue de l'Ancien Temps, et remplit totalement un golfe donnant sur un immense port en demi-cercle. La ville est séparée en différents quartiers, et est essentiellement constituée de bâtiments à un étage de pierre calcaire blanchie et de toits de tuiles d'ardoise ou de terrasses. Le sol est pratiquement toujours recouvert de dalles et de pavés, plus ou moins réguliers.

La population est extrêmement nombreuse (la ville compte largement un million d'habitants), et les chalands vont et viennent, encombrant les rues. Les marchands, qu'ils soient des porteurs d'eau, derrière des étals, ou à l'intérieur d'échoppes, vantent ou annoncent leurs produits en criant. Le brouhaha ambiant des discussions est permanent et l'œil est attiré par d'innombrables scènes, allant des prostituées aux balcons aux cracheurs de feu et avaleurs de sabres, en passant par les négociations parfois emportées. Se fondre dans la population est extrêmement aisé.

Les esclaves, hommes, femmes, jeunes ou vieux, sont innombrables, dévoués au service des hommes libres.

La cité sainte comporte de très nombreux temples, au moins un dans chaque quartier, et des autels à chaque coin de rue. Tous sont dédiés au Dieu Taureau et à ses fils, les **Aurochs Guerriers**. Des corridas se déroulent par ailleurs quotidiennement dans les arènes, la plus grande est semblable au Colisée, avec les statues d'**Aurochs Guerriers** en immenses ornements.

Les esprits des rues sont des kouros de pierre aux cornes d'airain.

Les PJs ressentent et distinguent immédiatement les manoirs, des édifices grandioses issus du Premier Age:

- L'acropole d'**Ahlat**, sur les hauteurs, semble entièrement faite de bronze et d'or, dans le style architectural d'un temple grec de la taille d'une gigantesque cathédrale. L'édifice est un domaine du feu puissant et on ne compte plus les braséros, autels enflammés et les bûchers sacrificiels.

La chef des Epouses d'**Ahlat**, **Enyo**, se trouve généralement soit à l'acropole, soit au monastère des guerrières, soit au palais. Elle est une splendide femme brune et parfaitement musclée, approchant de la trentaine (et donc de la retraite).



- Le monastère des guerrières d'**Ahlat**, un immense mastaba de la taille d'un stade, d'un blanc éclatant et flanqué de gigantesques cornes d'or. Il s'agit d'un manoir de la pierre de faible puissance.
- Le palais royal, le *Palais du Trône Léopard*, au centre de la ville, apparaît comme une construction labyrinthique dans un style crétois, à étages et à escaliers, et intégralement peint. Le majestueux bâtiment fait la taille d'une petite ville. Il se déploie en plusieurs ailes, et est ouvert en d'innombrables terrasses. Il s'agit d'un ancien manoir lunaire, ayant perdu beaucoup de son pouvoir.

Le Roi Léopard, souverain d'*Avant-Port*, est **Aristomède** (un monarque fort et fier) siégeant au côté de la reine **Pallas** (une Epouse d'**Ahlat** –désormais retraitée-, grandement remarquée pour sa sagesse et se trouve être une excellente reine).

- Près du port, on distingue le quartier impérial, dans un style asiatique avec des toits en berceau, d'où émerge une majestueuse pagode japonaise de la taille d'un formidable château fort. Il s'agit d'un manoir de l'eau de niveau moyen.

## SCENE V

Retrouver la piste des 2 élues dans pareille métropole représente une tâche à la mesure des PJs. La solaire sait déjà fort bien faire profil bas et est une citadine, maîtrisant aisément n'importe quel us et coutumes. L'abyssale peut se montrer aussi discrète qu'une ombre quand elle le désire.

Par ailleurs, les PJs pourraient fort bien vouloir en apprendre plus sur les cercles de pouvoir, le clergé d'**Ahlat**, ou tenter d'attirer l'attention de la puissante divinité.



L'acropole se trouve au sommet d'innombrables escaliers. C'est un véritable quartier religieux et l'endroit le plus béni de tout *Avant-Port*. On y trouve quantités de sanctuaires (souvent dédiés aux **Aurochs Guerriers**, tels des saints patrons d'un aspect en particulier de la guerre ou du bétail) et le monumental temple principal. Les statues, de même que les Epouses d'**Ahlat**, semblent veiller et représenter le dieu plutôt que d'assurer la sécurité, car le recueillement, la prière et les célébrations et offices religieux sont les maîtres mots en ces lieux. Il n'y a d'ailleurs aucune porte (sauf celle du saint des saints, auquel seules les -grandes- prêtresses peuvent avoir accès). Les murs intérieurs sont couverts de fresques représentant des troupeaux, des batailles ou des minotaures guerriers.



Les prêtresses, visiblement les aspirantes des épouses d'**Ahlat**, expliquent à des groupes de fidèles les enseignements religieux. On trouve à l'intérieur du temple principal une fabuleuse statue représentant **Ahlat**, en ivoire et en or, d'une quinzaine de mètres de haut. L'odeur de l'encens et de la myrrhe couvre l'odeur de la foule.

Attirer l'attention d'une divinité aussi puissante qu'**Ahlat** est probablement hors de portée des jeunes élus que sont les PJs. Pourtant, de formidables présents, prières, offrandes, attireront l'attention et l'émerveillement des religieuses. Ce peut être un moyen d'être introduit auprès d'**Enyo**.

Les Epouses d'**Ahlat** résident dans le monastère. Il est fermé aux hommes et normalement aucun étranger ne peut pénétrer en ces lieux. Les Epouses gardent elles-mêmes les lieux et se montrent de farouches et vigilantes sentinelles, de même que de terribles guerrières –mortelles-, le cas échéant.



Les Epouses d'**Ahlat** sont toutes des jeunes femmes magnifiques et athlétiques, portant généralement un casque de bronze avec des cornes de taureau, un plastron de bronze épousant leurs formes, des jambières, de très lourds boucliers de bronze massifs, de lourdes lances. Elles portent une courte robe et une lourde cape également blanche. Tout leur équipement est finement gravé, incrusté d'or et d'ivoire. A leur retraite, vers la trentaine, elles sont libres de se marier et sont donc extrêmement courtisées. Elles deviennent généralement les compagnes des plus hauts nobles, des meilleurs guerriers, ou restent dans les ordres pour devenir les grandes prêtresses d'**Ahlat** ou les mentors et conseillères des Epouses actuelles.

Seules les vierges et natives d'*Avant-Port* possèdent le droit, divin, de devenir des Epouses. Il est toutefois arrivé, bien qu'exceptionnellement, qu'une flamboyante, magnifique et courageuse jeune fille étrangère puisse entrer dans les ordres. Une PJ pourrait potentiellement représenter cet idéal autant féminin que guerrier, mais **Ahlat** se trouverait opposé à cet événement, car il craindrait la réaction du **Soleil Invaincu** et ne veut en aucune manière s'attirer son mécontentement ou dépréciation.

Le palais royal est immense, gardé par des Epouses d'**Ahlat**, ainsi que par une garde prétorienne de guerriers à la grecque. La garde est importante et postée aux portes ou bien sur les terrasses les plus accessibles, voire sur celle en hauteur qui semblent d'excellents points d'observation. Si les nobles et les serviteurs passent relativement aisément devant les gardes, les importuns sont fermement et calmement repoussés. Le sentiment de l'endroit est particulier : on éprouve autant d'admiration autant que de contemplation, la méditation et la ruse se trouve exacerbées. La volonté de parcourir les lieux de nuit, sous la lumière de la lune, se fait pressante.

La salle royale est une pièce immense, au sol couvert de mosaïques (représentant des croissants de lune et de nombreux animaux) recouvertes de tapis brodés de motifs de taureaux, aux murs couverts



de fresques mythologiques de style crétois, célébrant les exploits des rois d'antan et de la toute-puissance d'**Ahlat**. Il y a d'innombrables courtisans, nobles et serviteurs, tandis qu'un groupe de musiciens joue une musique de fond à l'aide de lyres et de flûtes.

Tous les gens sont habillés de grandes toges blanches ou crème, souvent plissées, et décorées de liseris de métaux précieux, avec des manteaux ou robes aux couleurs chatoyantes finement brodées. Les femmes portent des coiffes relevant en général leurs cheveux, et portent plus de bijoux que les hommes.

Le roi et la reine siègent sur deux trônes, l'un datant clairement de l'Ancien temps et fait d'argent massif, avec encore les runes d'Ancien Royaume et le calendrier des phases de la lune, recouvert de peaux de taureau blanches et de fourrures de léopard (le roi y siège). A côté, se trouve un trône "moderne" de bronze avec un crâne de taureau aux cornes couvertes de feuilles d'or. Ce deuxième trône est clairement bien moins majestueux et grandiose que celui d'argent, qui semble avoir été taillé pour quelque géant et pas du tout pour un mortel (la reine siège sur celui-ci).

Entrer dans pareil lieu est tout à fait à la mesure des PJs, bien qu'ils risquent grandement d'attirer l'attention, y compris impériale. On trouve toujours à la cour au moins un sang-dragon en émissaire, conseiller ou ambassadeur. S'attirer les faveurs royales est possible, mais à moins d'apparaître comme des gens de passage extrêmement doués et aptes à distraire la cour, les PJs ne pourront guère proposer d'alliance ou organiser des tractations politiques (le moment n'est pas encore venu et ils n'ont probablement pas encore de royaume, par ailleurs, ils seront toujours considérés comme des anathèmes).

Par contre, ils pourront apprendre qu'une Chasse Sauvage a été dépêchée depuis l'Empire et a présenté ses respects (par respect des conventions plus qu'autre chose) au couple royal. En effet, la Chasse Sauvage a été immédiatement envoyée suite à l'évènement de *Bent Creek* et l'*Empire* désire éliminer le ou les anathèmes responsables, surtout qu'il s'agit de protéger les gisements de jade magique.

Entrer au quartier impérial, très bien gardé, est risqué, mais tout à fait possible pour les PJs. Par contre, ils risquent d'attirer très rapidement l'attention et la Chasse Sauvage se déploiera immédiatement, d'abord en observation, puis en tentative d'assassinat le cas échéant.

Après une enquête minutieuse, compliquée par les lâchers de taureaux dans les rues (assez fréquents à l'approche des festivités), les indices indiquent que le duo réside à l'auberge de la *Corne d'Abondance*. Par ailleurs, les deux pensionnaires vont embarquer sur le navire "arabe" -delzahn- (boutre, grand modèle marchand baggala, avec voiles trapézoïdales) les *1000 feux*, en partance pour *Chiaroscuro*.

On déplore par ailleurs d'étranges morsures et morts aux alentours, qui endeuilent le quartier, sans parler du terrible et inexplicable tonnerre (sans pluie) il y a 2 nuits.



⇒ Ce tonnerre résulte d'un combat d'abyssaux : **Pluie Funeste d'Ombre Insondable** a fait face à **Echarde Douleuruse de Lacération**, l'abyssal du jour d'**Œil des Sept Désespoirs**. L'abyssal du jour a été repoussé, mais a en fait tendu un piège à son homologue. Un deuxième chevalier de la mort était présent, **Eternel Mouvement d'Agonie**, abyssal du point du jour. Ce dernier a enlevé la solaire, tandis qu'**Echarde Douleuruse de Lacération** a pris l'apparence de celle-ci et a réussi à mystifier **Pluie Funeste d'Ombre Insondable**. Par ailleurs, l'abyssal du jour possède le charme pour faire apparaître son anima comme celle d'un solaire (charme de Larcin).

Evidemment, la Chasse Sauvage a eu vent de ces troubles et enquête dans les alentours. **Ledaal Taya** et **Ledaal Taiji**, les jumeaux sang-dragons, semblent flâner, **Ledaal Taya** faisant le tour des boutiques et **Ledaal Taiji** jouant les grands séducteurs.

## SCENE VI

Soit à l'auberge de la *Corne d'Abondance*, soit déjà à bord du navire les *1000 feux*, les PJs peuvent rencontrer « celles » qu'ils poursuivent depuis tout ce temps

Les exaltés n'iront pas jusqu'à *Chiaroscuro*, mais comptent brouiller les pistes. Leur destination secrète est en fait les *Cités-Etats varangiennes*, où se trouve la tombe de l'exaltation « d'**Athela** » **Meili Taishang**.

**Pluie Funeste d'Encre Insondable**, autant par jeu que par défi, se présente aux PJs dans toute sa splendeur de chevalière de la mort, sans pour autant révéler le nom de son Seigneur Mort.



L'abyssal du jour **Echarde Douleuruse de Lacération**, sous les traits « d'**Athela** » **Meili Taishang** se contente d'apparaître « inquiète » et ne pipera mot. En fait, il compte sur l'arrivée de la Chasse Sauvage, à venir, pour disparaître...

Si les PJs sont embarqués, au moment où les *1000 feux* arrive proche de la digue, la marine militaire impériale bloque le passage et des flèches enflammées sont tirées sur le bateau. Un navire s'avance, avec la Chasse et son unité d'élite (100 hommes). Si les PJs sont toujours à terre, les légionnaires impériaux encerclent le quartier et la Chasse Sauvage avance avec son unité d'élite. Des fagots de bois et des bottes de paille aspergés d'huile sont alors enflammés pour créer un cercle de feu.

**Pluie Funeste d'Encre Insondable** libère alors sa résonance et combat sous une pluie d'encre et de sang, tandis que la « solaire » fait tout pour profiter de la confusion pour disparaître, si possible en endossant le rôle d'un mort ou mourant (alors achevé) et en prenant ses traits. **Echarde Douleuruse de Lacération** privilégie bien sûr un(e) sang-dragon.



Si **Echarde Douloreuse de Lacération** se fait prendre ou estime le risque d'être surpris trop important, il rejoindra alors son compagnon de cercle, **Eternel Mouvement d'Agonie**.

- ⇒ **Eternel Mouvement d'Agonie** pilote un sous-marin d'acier de l'âme, à la forme d'un coelacanthe cyclopéen de la taille d'une baleine, avec une roue à aube de lames de guillotine et de terribles crochets à la place des nageoires avant. « **Athela** » **Meili Taishang** y est retenue prisonnière. Le navire se trouve dans la baie de *Kirighast* au fond des eaux.
- ⇒ L'esprit du golfe, **Nessaja** (un énorme poisson aux écailles diverses, au visage androgyne et aux cornes de bronze verdi), n'a aucune envie de se frotter au sous-marin et garde autant ses distances que le silence.

Typiquement, la Chasse Sauvage et les forces impériales se replieront assez rapidement, car 2 anathèmes se trouvent déjà un gibier extrêmement risqué, mais un cercle nécessiterait l'appui d'au moins une demi-légion, voire d'une seconde Chasse Sauvage. Les sang-dragons ne sont en aucun cas prêts à être tous exterminés et les informations et descriptifs d'anathèmes sont déjà des données précieuses. Par ailleurs, **Pluie Funeste d'Encre Insondable** se montre absolument redoutable, éliminant facilement un ou deux sang-dragons.

Si les PJs attaquent l'abyssale, elle engagera le combat et cherchera à laisser un souvenir cinglant (une cicatrice ou membre arraché si vraiment on la pousse à bout) aux solaires, avant de se replier. Si elle déploie ses charmes de vitesse, il est peu probable que plus d'un PJ expert en athlétisme puisse la suivre et elle chercherait alors à prendre la place du chasseur...

Durant les affrontements, un message apparaît dans l'eau, le vin ou l'huile (mais pas dans le sang ou l'encre) « D'autres ont besoin d'être sauvés. Trouvez-moi là où se décide le destin des hommes bien nés, puisque comme tous les étrangers, vous ignorez votre place sur la terre comme dans le ciel. Suivez la direction de la patte gauche du Goéland. »

- ⇒ La constellation du Goéland est celle des voyages hasardeux et irréfléchis. Il s'agit d'une invitation à rejoindre les *Cités-Etats varangiennes* et *Yane* en particulier.

## **PARTIE II**

### **SCENE I**

D'une manière ou d'une autre, les PJs vont devoir faire profil bas et partir vers d'autres horizons. Ils devraient penser à brouiller les pistes pour éviter d'être trop facilement suivis et pourchassés par la Chasse Sauvage.

Ils peuvent embarquer sur un navire varangien (dans un style perse) en partance pour *Yane*, le *Dauphin Astral*.



Sinon, une caravane marchande varangienne part étrangement avant les festivités d'*Avant-Port* (sous prétexte d'avoir vu dans les astres un présage de voyage favorable). Elle est conduite par le 1/2 esprit **Garabunta**, qui est particulièrement doué, ou en bons termes, avec les esprits des routes (souvent un mélange entre un cheval de bois version dromadaire et un rouleau compresseur de pierre, poussiéreux et craquelé).

Evidemment, ils peuvent également partir secrètement par monts et par vaux.

S'ils passent par ou près des étendues les plus sauvages, ils passeront près des territoires des *Tribus Jackals* (des exclus et des malades), qui semblent très agitées, affrontant actuellement les *Struthio* (des monteurs d'autruche). Plus loin, les *Védics* (des nomades chasseurs de ruines et de trésors du désert) font face aux *Phénilim* (des pyromanes récolteurs et « sniffeurs » de poussière de feu).

Plus loin encore, on parle d'immenses troupes d'éléphants qui dévastent tout de façon incompréhensible, venant du Sud-Ouest (en fait menés par le lunaire **Rune de Rancune**, au totem de l'éléphant, qui commence un périple avec ses hardes vers les terres civilisées car il a entendu les rumeurs et murmures de la disparition de l'**Impératrice Ecarlate**).



Le paysage changement lentement, depuis les vergers et pâturages jusqu'aux maquis et garrigues. Il fait plus chaud alors que les voyageurs gagnent des étendues plus au sud, avec des paysages de savanes (et ses dangers) et quelques régions plus sèches (façon Asie Mineure, ou badlands).

La grande route qui relie *Avant-Port* à *Varang* longe la mer et passe par *Khrosal*, la Cité-Etat varangienne fortifiée, faisant office de poste frontière. La *Rivière Falucan* faisant office de frontière naturelle. Cette cité se trouve sous la domination de la dynaste sang-dragon **Mnemon Kyoko**.

*Khrosal* : une puissante place forte toute en losanges, de pierre et de terre cuite, construite sur des ruines formidables. La citadelle bourdonne d'électricité statique et est bardée de paratonnerres (c'est manoir de la terre). Il reste aussi le socle et le bas des jambes d'une statue de colosse. Par



ailleurs, d'innombrables tubes d'airain ou de bronze (des canons à poussière de feu), servent de machines de guerre. Les soldats varangiens possèdent en sus plusieurs régiments de fusiliers armés de craches-feux.

**Rodial**, l'esprit de la ville, est calme et plutôt satisfaite de l'importante présence impériale et protectrice, d'autant plus que les Immaculés ne viennent pas beaucoup la déranger. Elle déploie ses pouvoirs pour renforcer sa ville.

A moins que les PJs ne passent outre la vigilance des douaniers, ils seront observés et questionnés comme tous les nouveaux arrivants à *Varang*. Par ailleurs, les bureaucrates insisteront sur le respect des us et coutumes, y compris vestimentaires, même de la part des étrangers. Evidemment, on questionnera les PJs sur leur signe astrologique et augure de naissance.

## ***SCENE II***

Les terres varangiennes sont marquées de grands fleuves ou rivières et de nombreuses cultures (champs de ver à soie, de coton, de chanvre, tournesol ou céréales dorées), tandis que les ovins remplacent les bovins.

Les esprits des champs et des récoltes ressemblent souvent à des épouvantails de végétaux entremêlés et décorés comme lors de fêtes religieuses.

Enfin, les PJs arrivent en vue de *Yane*.

### *Yane*

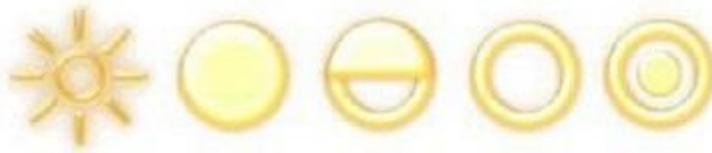
La capitale des *Cités-Etats varangiennes* se dresse, telle une majestueuse version troyenne, en cercles concentriques sur une immense butte, dominant autant la mer que la *Rivière Fakal*. Un immense port, majoritairement de pêche, couvre la plage de rocaille. De l'autre côté, d'innombrables champs ronds semblent particulièrement fertiles.

Les proportions restent pourtant très humaines pour une ville si marquante et importante. Une muraille de pierre beige, blanchie à la chaux, aux créneaux en cercles de briques, est flanquée de tours rondes à fanions ronds. Même les lourdes portes sont arrondies.

À l'intérieur, toute l'architecture suit une géométrie précise, comme pensé en un seul ensemble et par un seul dirigeant ou urbaniste. Les maisons à étages possèdent des tourelles, les toits sont en coupoles, les fenêtres rondes et des frises géométriques couvrent les murs. On trouve beaucoup de parasols ronds, des escaliers en colimaçon et des places rondes.

D'innombrables cadrans solaires, clochers et minarets avec cloches, clepsydres, sabliers et même des mécanismes horlogers, se trouvent un peu partout dans *Yane*.

Les habitants sont costumés de façon précise, assez stricte, mais plutôt cocasse, colorée sur des robes unies. D'innombrables pompons, fez, cordelettes et tressages ornent les tenues, tandis que les



cheveux sont souvent coiffés en chignons ou bouclés. Les rejetés sont vêtus en gris ou noir, sans décoration mais dans un style proche.

Au sommet et centre de la cité, se dresse un grand palais avec des tours "atomiques", des colonnes, des arches et une tour façon Tour de Babel forme un donjon central. Sur une aile, un étrange tour cylindrique se termine par une coupelle de bronze flamboyant et fendue, d'où émerge un tuyau complexe et brillant (un immense télescope). Une partie de toute la structure semble même coulisser. Le sentiment est inexplicable et l'endroit se trouve être le plus étrange que les PJs aient jamais vu. La quintessence est inhabituelle et mystérieuse.

⇒ Il s'agit d'un manoir sidéral de bonne puissance.

En dehors du manoir principal (sidéral), se trouve un manoir mineur de l'eau (le *Palais des harpistes aquatiques*), des bains « turcs », et un manoir mineur du bois (les serres de **V'neef Saishi**), situé en dehors des murailles de *Yane*.

Les esprits des rues prennent la forme de bonhommes de boules terreuses décorés de mosaïques créant frises, colliers et parures de perles. Bon nombre abordent des chapeaux melons.





### **SCENE III**

Les PJs peuvent bien évidemment chercher qui a été à même de leur envoyer le message à *Kirighast*. Ils doivent se douter qu'il ne peut s'agir d'un simple mortel, mais autant un élu qu'un esprit ou même un puissant rituel thaumaturgique est à même d'accomplir pareil prodige.

Evidemment, le centre du pouvoir se trouve au palais. Actuellement, la famille royale est expansive et politiquement aventureuse, dirigée par le roi **Gerolando** (un monarque réfléchi mais tiraillé par ses désirs). Il y a beaucoup de murmures à propos des splendides concubines de sa cour (une princesse delzahnne, une Epouse "retraîtée" d'**Ahlat**, une dynaste -mortelle- impériale, une scribe de parangon et une noble de Gemme, pour les plus importantes et rayonnantes). Sa femme **Déjinari** (une femme attentionnée autant à elle-même qu'à ses interlocuteurs) est une des filles de **Pondichérie**.

On trouve à la cour les sang-dragons **V'neef Saïshi** (si elle n'est pas dans ses serres adorées), **Mnemmon Shun** (s'il n'est pas en safari), **Mnemmon Kyojaburo** et l'œuf perdu **Kubaba d'Akkad** (s'il n'est pas à l'observatoire).

L'esprit de la ville, **Gautami**, devrait rapidement apparaître comme trop concentré sur son bien-être et celui de *Yane*, pour devenir une interlocutrice intéressante. Par ailleurs, les Immaculés surveillent de près toutes les relations spirituelles (même si ce sont de simples mortels, ils sont attentifs et les PJs devraient veiller à ne pas laisser de traces de leurs tractations éventuelles).

Au final, entre les informations concernant la mère de la reine et la relation de conseillère qu'elle semble avoir envers l'œuf perdu **Kubaba d'Akkad**, les PJs devraient s'intéresser à **Pondichérie**.

### **SCENE IV**

**Pondichérie** vit dans son palais à coupes, servant de bains publics : le *Palais des harpistes aquatiques*. L'endroit est un paradis terrestre voué au plaisir, à la relaxation, au bien-être et à la propreté, tout aussi que propice aux rencontres et romances. C'est un haut lieu de toute la vie publique (et débordant sur la vie privée) de *Yane*. C'est également un manoir de l'eau de très faible niveau.

Au milieu des piscines, hammams, salons de massages à huiles, décoré de mosaïques et coupes à fresques de sirènes. L'endroit compte énormément d'œuvres d'art, les friandises sont proposées à tous les bras, les musiques d'ambiance résonnent et d'huiles parfumées embaument l'air ambiant. Tous les gens qui travaillent en ces lieux appartiennent à la famille de la gérante, de près ou de loin, et couvrent plusieurs générations.

Dans son bureau, un énorme astrolabe de métal stellaire « cadeau mystérieux du roi » (**Pondichérie** ne précise pas duquel). Etrangement, les PJs se sentent tout de suite à leurs aises et sont même incités à faire « comme chez eux ».



Après d'adorables présentations et confidences (et le fait d'avoir profité de tous les services proposés par l'établissement), **Pondichérie** commence petit à petit à aborder le vif du sujet.



Elle indique que la dévastation de la guerre arrive sur les *Cités Etats*, notamment à cause de leur présence, car l'*Empire Ecarlate* va envoyer la Chasse Sauvage et *Avant-Port* profiter de l'opportunité pour envoyer ses troupes. « C'était inévitable, rassurez-vous mes mignons. », reconforte-t-elle.

Elle leur demande de préparer les défenses de façon discrète des *Cités Etat*, en échange, les PJs pourraient récupérer un fantastique artefact solaire, un guerroyeur, à la cité de *Tarcha*. Elle est même prête à leur confier un noyau-gemme.

Par ailleurs, elle sait que des enjeux tournent autour de la tombe solaire, mais elle se taira pour le moment.

Enfin, elle présente aux PJs **Tanzerhouft**, qui leur servira de mentor et conseiller en ce qui concerne toutes les affaires combatives et militaires

## SCENE V

**Tanzerhouft** utilise la sorcellerie (le sortilège « Chevaucher les Vents de la Tempête »), pour emporter le cercle dans une tornade de poussière, de cendre et de rouille, jusque dans les environs d'*Ulsan*.



- ⇒ **Tanzerhouft** a pour mission de surveiller la tombe solaire, car de sombres présages, communiqués par **Pondichérie**, concernent les trésors que celle-ci enferme, particulièrement le jeu de Portail.

Les PJs peuvent s'installer, de façon spartiate, au sein de la *Caverne aux Ecailles*, un temple troglodyte dédié aux dragons élémentaires, avec des fresques et surtout des mosaïques (notamment du jade magique, principalement blanc et rouge), anciennes et mystiques et dans un style assez aztèque, représentant de guerriers sang-dragons éliminant un terrible anathème et lui fournissant ses funérailles . Le lieu est un très faible domaine de la terre.

Le sidéral invoque depuis l'Ailleurs 2 lames de verre extraordinaires, et, sans plus un mot d'explication, il attaque, selon des techniques secrètes et des arcanes avancées. **Tanzerhouft** semble infatigable, est assurément impitoyable et plus que redoutable, réduisant le monde du PJ combattant (ou des PJs, il est tout à fait à même d'en combattre plusieurs à la fois !) à l'attaque et la défense, dans un environnement semblable à un tempête de sable, où à chaque instant, l'individu doit combattre pour rester conscient (pour ne pas dire vivant).

Le plus troublant est que le sidéral semble ne puiser que dans ses capacités propres, il ne semble utiliser aucun charme.

Si par miracle un PJ se montre suffisamment brillant, **Tanzerhouft** révoque les lames et attaque avec ses mains gantées de métal stellaire, en utilisant les charmes de base de l'art martial du dragon. On peut entrevoir des étoiles dans ses yeux à certains moments.

Enfin, **Tanzerhouft** stoppe ses attaques et il abandonne la forme qu'il avait incarnée. Il semble qu'il s'agisse moins parce qu'il estimait les progrès du PJ suffisants, mais parce que le monde réclame leurs exploits.

- ⇒ Un succès en Intelligence + Savoir difficulté 5, permet de reconnaître des lames légendaires, que le peuple delzahn croit perdues à jamais. Les lames comme le style appartiennent au légendaire maître d'armes **Abdallah Arma Salimon « les Crocs du Lion »**, mort il y a plus d'un siècle. Ces éléments peuvent donner une idée de l'âge du sidéral. **Tanzerhouft** peut autant être le mentor qu'**Abdallah** lui-même.
- ⇒ Ce type de description permet de simuler une compétence à 6, possédée par un PNJ.
- ⇒ **Tanzerhouft** était occupé par l'origine de troubles dans les terres delzahnnes. Un des *Courant de la Rivière aux Mille Courants* (la horde de **Tamuz**), semble être revenu des territoires du Bord du Monde, apparemment en guise d'éclaireur. Les hommes (à peine bête, bénis des dieux du désert et la puissance de **Tamuz**) ont chassé les tribus nomades delzahnnes éparpillées, vers le cœur des terres delzahnnes, tout en capturant les meilleurs pisteurs et guerriers. **Tanzerhouft** ne s'est pas opposé à ces raids, étant bien plus en train d'essayer de deviner le plan d'action du légendaire **Tamuz**, dont les légendes disent qu'il est un survivant de l'Ancien Temps.

**Tanzerhouft** n'est pas seulement un maître en corps à corps. Il peut aussi servir de mentor en archerie, et surtout en tactique militaire et dans l'art de la guerre.



Quel que soit la compétence, sa méthode reste toute aussi simple et efficace : il enchaîne jour et nuit les parties de Portail ou les épreuves avec son ou ses adversaires, leur infligeant défaite cuisante sur défaite cuisante. Aux PJs d'apprendre de leurs erreurs, il ne fournira pas d'explications ou de cours théoriques.

Cela fait, il laisse les PJs à leurs tâches et responsabilités. Il va être occupé à ses propres affaires.

## ***SCENE VI***

Les PJs peuvent se mêler à la politique d'*Ulsan*.

*Ulsan* : sur les bords de la *Rivière Hokaj* (rivière généralement pratiquement asséchée, il s'agit plus d'un filet d'eau au milieu d'un oued qu'autre chose), est bâtie une cité sur le modèle hexagonal. Les ouvertures des portes et des fenêtres, de même que les quartiers et maisons, semblent tous chercher à suivre ce modèle, mais dans bien plus de désordre qu'à *Yane*. Les habitants ont tendance à être très pointilleux, quasiment obsédés, par le fait de connaître l'heure et de décider de chacune de leurs actions ou décisions en fonction de celle-ci.

Le palais central est étrangement scellé et ressemble plus à un coffre-fort ou à un mastaba qu'à un palais classique. Il est clair qu'il s'agit d'une ruine massive de l'ancien temps, tellement robuste que le temps n'a pu qu'éroder ses angles. Les varangiens ont bâti un observatoire dessus et rajouté des escaliers, tandis que les plateformes servent à l'observation, avec de multiples lunettes astronomiques (mais absolument sans comparaison avec l'immense télescope de *Yane*). Pourtant, nul monarque ne siège dans le palais.

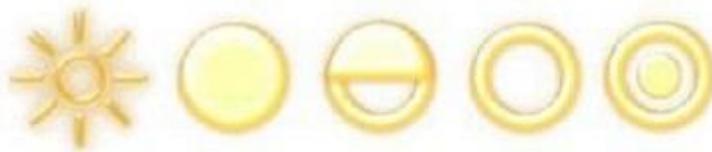
C'est un conseil d'oligarques, extrêmement proches des astrologues (et qui les consultent pour la moindre décision), qui dirige cette ville. Ce sont des hommes importants et en apparence très sûrs d'eux, assis sur des couches ou des coussins soyeux. Ils sont tous richement vêtus, se donnent un air grave et ont généralement un certain âge. Sur des piédestaux, se trouvent les bustes taillés dans la pierre de toutes les précédentes générations d'oligarques. **Uriahu** est le plus grand rhéteur, avec des discours construits et des arguments percutants. Il est de la filiation du père de la cité, **Hourigan**.

Le plus simple, pour ordonner la levée de troupes, est de manipuler les astrologues, qui demanderont sans tarder aux oligarques de prendre un décret et une décision prompte.

L'esprit de la ville, **Hourigan**, semble plus veiller à ce que toutes les horloges soient bien réglées à la même heure et fait tout pour cacher sa secrète admiration pour *Autochton*, se demandant bien si (ou quand), le Dieu Machine reviendrait vers *Création*.

## ***SCENE VII***

Située à environ 3 semaines de voyage (pour un exalté) au sud-est de *Yane*, ou à 1 bonne semaine à l'ouest d'*Ulsan*, se trouve la Cité-Etat de *Tarcha*.



*Tarcha* : construite à partir d'un immense cratère d'origine non volcanique, qui sert de base au mur d'enceinte qui protège la double cité. En effet, *Tarcha* est construite sur le modèle de 2 demi-cercles côte-à-côte. Les murs montent à une vingtaine de mètres de haut, et l'élévation de terrain leur permet d'atteindre une trentaine de mètres au-dessus du sol. De nombreuses routes convergent vers la cité, et une dizaine de portes d'un cuivre flamboyant percent les murs protecteurs.

Les murs d'enceinte, à créneaux en demi-cercles, sont renforcés de nombreuses tours en demi-lune. Les gardes sont assez peu nombreux face à la grandeur des fortifications.

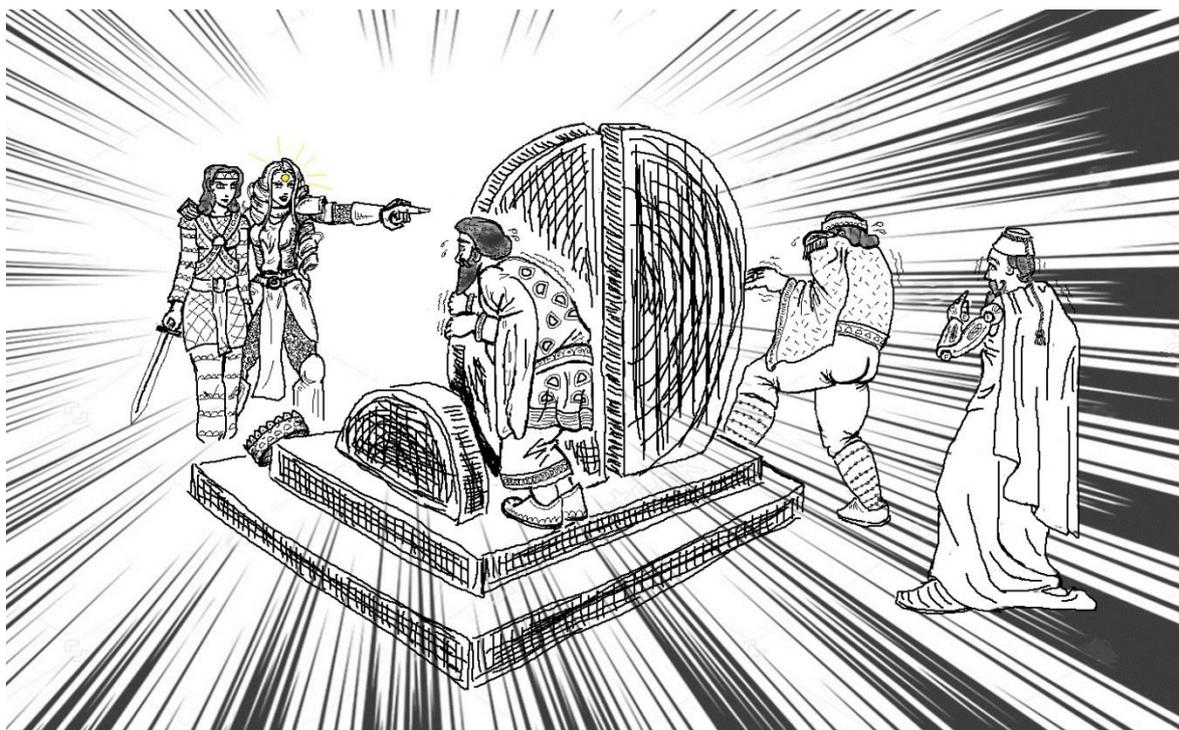
La cité, aux bâtiments en demi-cylindres, en toits à terrasses, est bruyante et riche. La plupart des gens apparaissent comme des marchands. Peu de monde est véritablement armé, car si la garde donne l'impression de toujours parader, les véritables soldats semblent peu nombreux.

Le palais est crayeux et toujours en 2 demi-cylindres. Les fondations sont clairement des ruines de l'ancien temps. C'est un manoir très mineur de la terre.

Le roi **Pélios** ne fera rien pour contrarier les PJ, mais n'est en aucun cas prêt à un quelconque effort de guerre. Il considère sa cité comme très éloignée de tous les « problèmes de *Yane* » et n'est concentré que sur son enrichissement personnel. Son fils, le prince **Tychille**, agit en digne successeur de son père et cherchera à écarter de la cour tout PJ qui chercherait à modifier la situation. Le vizir **Janas** « **Main d'Or** », se contente servilement des affaires d'état.

En revanche, la princesse **Vibke**, pourtant reléguée au second rang, se montrera très à l'écoute des avertissements des PJ et tout à fait prête à leur prêter main forte.

Les PJ peuvent tout à fait considérer renverser le roi et placer la princesse à la tête de la Cité-Etat, obtenant ainsi une oreille attentive et des forces militaires.





L'esprit de la ville, **Orbitalar**, est complètement indifférent aux affaires humaines ou changements politiques. Il veille par contre inlassablement sur le guerroyeur, qui ne doit « jamais tomber entre de mauvaises mains ». Il ne fera rien contre les PJs, au contraire, il s'écartera de leur passage.

Dans les sous-sols du palais, gardé par des grilles et portes cloutées (de taille normale et humaine), se trouve enchaîné (par des chaînes prodigieuses enchantées à la terre et 5 immenses cadenas-sceaux de jade -1 de chaque type-) un guerroyeur d'orichalque. Le torse et les épaules rappellent une cathédrale baroque et un visage d'ange à grande auréole est magnifiquement sculpté. La machine de guerre n'est équipée d'aucune arme. Les murs des fresques, aux couleurs passées et délavées par le temps, dépeignent de terribles batailles.

Si le guerroyeur doit sortir, il défoncera les murs car les portes sont bien trop petites pour lui.

⇒ Le guerroyeur est de type royal. Les PJs peuvent tout à fait utiliser les chaînes pour forger des armes à la mesure de l'armure de combat.

Aux PJs de s'arranger pour être le plus discrets possibles avec pareil artefact et machine de guerre. Toutefois, les cachettes ne manquent pas pour un cercle prudent, attentif et imagitatif.

## ***SCENE VIII***

Située à environ 2 semaines de voyage (pour un exalté) au sud-est de *Yane*, ou à 1 bonne semaine au nord d'*Ulsan*, se trouve la Cité-Etat de *Jishal*.

*Jishal* : sur les rives du grand cours d'eau qu'est la *Rivière Falucan*, se situe une cité assez étendue, entourée de savanes d'herbes sèches et jaunies. Le mur d'enceinte, de brique, monte à une dizaine de mètres, possède des créneaux trapézoïdaux, et on trouve des tours trapézoïdales.

Tout est en trapèze, avec des toits en terrasses et grandes tours, semblables à des minarets. Tout est recouvert de plâtre, donnant un air blanc cassé. Les statues sont nombreuses, représentant des versions féminines de **Luna** et des 5 **Vierges**.

Au centre de la ville, entourée par une immense place de marché, un vaste bâtiment qui rassemble l'amphithéâtre où se réunit le sénat, et le palais royal. Le domaine est modeste et présentement en train de changer, la quintessence n'est ni liée à la lune, ni aux étoiles et est en train de devenir élémentaire. En effet, plus aucun manoir ne draine et organise la quintessence. Evidemment, les Immaculés présents ne ménagent pas leurs efforts pour que l'admiration religieuse des divinités célestes soit abandonnée, au profit des **Dragon Elémentaires**, en particulier celui du feu.

Les habitants portent souvent des toges et étoffes dans les tons beige, gris et bleutés et les voyageurs ou étrangers sont facilement décelables. Les gardes utilisent des hallebardes en croissant et sont peu adeptes des crache-feu (étant donné les risques de feux de brousse aux alentours), préférant l'arc à double courbure.



On s'inquiète beaucoup des phases de la lune et la cité est très religieuse, concernant **Luna** et les **Vierges**, ainsi que les constellations qui leurs sont associées. Les astrologues sont pour ainsi dire des prêtres.

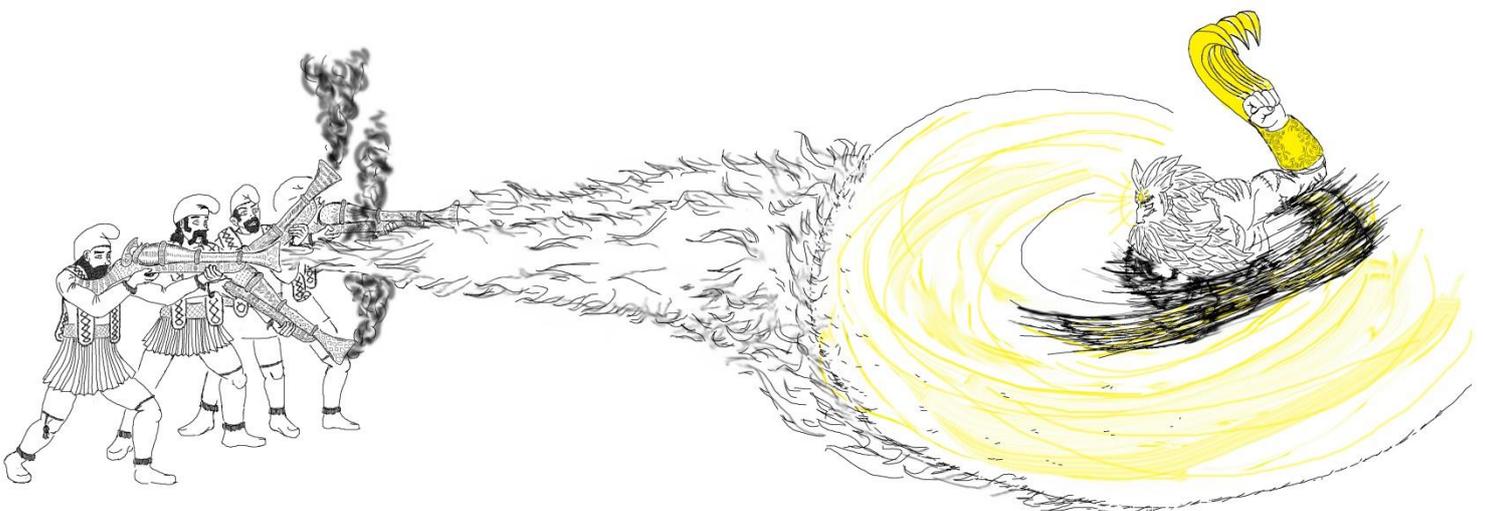
La reine **Séluna**, une veuve digne et sage, se montrera inquiète et préoccupée par les nouvelles de la guerre. Elle consultera à la fois le conseil des sages et le chef militaire **Bilidas**, concernant cette affaire.

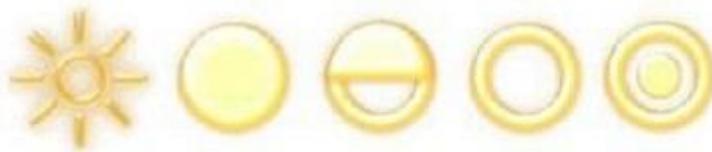
Le conseil des sages se réunit dans un amphithéâtre aussi grand qu'une arène, recouvert d'une coupole émaillée de bleu. Le bâtiment est recouvert de plâtre peint de fresques représentant des scènes courantes et mythologiques entremêlées, racontant l'histoire véritable et légendaire de la ville. A l'intérieur, le sol est dallé. Evidemment, toutes les opinions se feront entendre plus ou moins fort, mais le désir de protéger le pays sera assez fort. Pour autant, le conseil ne se montrera pas prêt à envoyer toutes les troupes à la frontière.

Le chef militaire **Bilidas** sera bien plus facile à manipuler. Il est (et plutôt discrètement) un fervent adorateur d'**Ahlat** et il est le chef d'une secte vouée au Dieu de la Guerre. Que les PJs le fassent chanter, menaçant de révéler sa position de chef de culte d'**Ahlat** (alors que le dieu se trouve présentement être le dieu ennemi et menaçant d'*Avant-Port*), ou qu'ils jouent sur ses rêves héroïques, son avis aura un grand poids sur la décision de la reine.

Enfin, la reine **Séluna** est contemplative et à l'écoute aussi bien de ses sujets que des étrangers. Elle se montrera réfléchie à tout argumentaire et situation présentée avec justesse et vérité, préférant la franchise. L'essentiel ou toutes les troupes pourront partir défendre le pays.

Pour sa part, la mère de la cité **Azara** est bien plus présente à la cour des savanes et délaisse plutôt sa cour spirituelle monotone urbaine. Elle est mariée au chef de la cour spirituelle des savanes, **Titoson**, et leur fils **Myrros** est le patron local des chasseurs.





## SCENE IX

Au retour à *Yane*, des envoyés du *Royaume* réclament la tête ou l'extradition des anathèmes (parmi eux, se trouve **Echarde Dououreuse de Lacération**, incarnant un dynaste –simple mortel ou sang-dragon- assassiné par ses soins) qui sont suspectés d'avoir trouvé refuge dans ces contrées. Les émissaires exigent des recherches à l'échelle du pays entier, sans quoi ils prouveront leur incompetence et l'*Empire Ecarlate* prendra des mesures drastiques, voire l'appui d'*Avant-Port*...

Les PJs apprendront aussi qu'une Cité-Etat, *Talt* (toute en triangles équilatéraux), a été rasée par les maléfiques anathèmes. Les forces varangiennes, autant que la solide garnison impériale, ont été incapables de faire face et ont été décimées par un ou plusieurs anathèmes, nul ne sait car il n'y a aucun survivants. Les maléfiques ont été tels qu'ils ont maudit *Création* (une ombreterre est apparue).

⇒ Il s'agit de l'œuvre de **Pluie Funeste d'Ombre Insondable**, qui cherche à la fois à déstabiliser la région et des traces et indices concernant la tombe anathème. En revanche, elle est désormais la proie de **Tanzerhouft**, lancé à ses trousses.

Au vu de la menace, l'armée a aussi été mobilisée dans toute la région ouest du pays, mais est éparpillée. Evidemment, la responsable militaire **Menmon Kyoko**, qui supervise tout l'état-major varangien, est furieuse.

## PARTIE III

### SCENE I

**Echarde Dououreuse de Lacération**, reprenant son apparence « d'*Athela* » **Meili Taishang**, demande (par mime et par écrit) de l'aide de la part des PJs, pour retrouver un puissant artefact enterré dans « sa » tombe. "Elle" est venu secrètement à *Yane* pour profiter des indications astrologiques et savoir qu'il est enterré à *Ulsan* (mensonge, en fait le Seigneur Mort **Œil des Sept Désespoirs** soutire ces informations de l'âme même de la solaire et de ses souvenirs de ses anciennes incarnations). Il s'agirait d'un artefact pouvant changer le cours d'une bataille au préalable. Mais « elle » est trop faible pour récupérer l'artefact seule, et a besoin d'aide. Encore une fois, c'est un mensonge, mais l'abyssal estime que seuls des solaires peuvent accéder à la tombe solaire.

⇒ les Seigneurs Morts **Œil des Sept Désespoirs** et le **Premier Lion Abandonné** convoitent tous deux l'artefact, leurs abyssaux sont donc rivaux. L'information concernant la puissance du jeu de Portail a été vendue par le **Masque des Hivers**, pour attiser les tensions entre ses frères.

**Pondichérie** n'intervient étrangement pas. Elle se méfie grandement (sans pouvoir l'expliquer, car elle n'est au courant de l'existence des exaltés abyssaux que par les rumeurs et ignore totalement l'existence d'un pouvoir pouvant fac-similer une anima solaire) de la nouvelle venue. Elle reste donc dans les coulisses, à observer le chevalier mort.



Par contre, elle contactera discrètement les PJs, leur demandant de garder à l'œil cette solaire et surtout de veiller sur le jeu de Portail. Si on lui pose des questions, elle répondra qu'elle a ses petits secrets et se trouve « simplement » préoccupée par le fait que le jeu risque de tomber entre de mauvaises mains.

## ***SCENE II***

Un nouveau voyage à *Ulsan* se dessine, de toute façon, les PJs ont du temps avant que les troupes ne soient rassemblées, d'un côté comme de l'autre.

Pénétrer dans la tombe nécessite de faire refléter l'éclat de Jupiter au niveau de son symbole (très difficile à discerner, nécessite un jet de Perception + Conscience difficulté 4 ou 5), puis un jet d'Intelligence ou Astuce + Savoir (difficulté 4 ou 5, pour comprendre l'importance du symbole).

La 1<sup>ère</sup> salle est un immense couloir de très lourdes dalles, avec des figures géométriques simples taillées au sol, aux murs et au plafond. Il s'agit de reconstituer une mandala complexe en superposant (mentalement) les symboles géométriques (Astuce ou Intelligence + Savoir difficulté 4 ou 5), ce qui permet d'ouvrir la porte opposée. Le moindre appui sur une dalle provoque la chute ou jaillissement d'un immense pilier (qu'il jaillisse du sol, des murs ou tombe du plafond), évitable grâce à un jet de Dextérité + Esquive difficulté 4 ou 5 ; un appui sur le bon symbole provoque le même mécanisme, mais plus lent (difficulté 3 seulement).

La 2<sup>ème</sup> salle donne sur un gouffre qui semble sans fond. On peut descendre grâce à des chaînes qui pendent du plafond. Dès que la descente commence, les chaînes, qui soutiennent d'énormes sphères, commencent des mouvements de balancier, comme si elles étaient de gigantesques pendules aimantés, capable d'écraser quiconque (ou le choc est d'une telle violence qu'il propulse dans le vide quiconque se trouve sur un globe) se trouve entre les poids. Des jets de Dextérité + Athlétisme, difficulté 3 ou 4, sont nécessaires pour effectuer des figures de trapéziste ou d'équilibriste et arriver jusqu'à une nouvelle porte.

La 3<sup>ème</sup> salle donne sur un très volumineux sarcophage doré, posé debout, au milieu d'une salle dont les fresques rappellent les folies solaires de l'Ancien Temps. Ouvrir le cercueil n'est pas difficile, l'intérieur est garni de pointes d'adamante, créant ainsi une vierge de fer. Un miroir d'adamante de taille humaine rempli un côté du sarcophage. Quiconque pénètre dans le sarcophage se voit entouré des pieux d'adamante, les pointes à même la peau. Alors, il fait face à la folie et à la rage de son ancienne exaltation. Un jet de Volonté, difficulté 3 ou 4, ainsi qu'un jet de vertu (lié à la vertu la plus capitale du personnage) est nécessaire pour éviter de s'empaler soi-même sur les pics d'adamante (dommages de Force du Personnage en dégâts aggravés, l'encaissement de l'armure est divisé par 2), suite au sursaut ou au fait de risquer de tomber inconscient, provoqué par de telles visions.

Une fois l'épreuve passée, une chausse-trappe s'ouvre sous les pieds du personnage, donnant sur un puis hérissé de pics d'adamante. Un jet de Dextérité + Athlétisme ou Esquive est nécessaire pour éviter de s'embrocher et d'amortir la chute.



La 4<sup>ème</sup> salle se remplit de grains de sable, tandis qu'une idole semblant pleurer (mais sans larmes visibles) se trouve au centre. De temps à autre, une goutte d'eau tombe. Il s'agit de récupérer la goutte avant qu'elle ne tombe dans le sable et ne soit absorbée et de la déposer sur un œil sec de l'idole. Sinon, un PJ peut aussi pleurer (il s'agit de verser vraies larmes, pas de larmes de crocodile) et ainsi obtenir l'équivalent des gouttes d'eau. Les PJs ont 5 rounds avant d'être ensevelis, étant donné que le sable restreint de plus en plus les mouvements, la difficulté pour attraper une goutte d'eau est de 3 à 5 (jet de Dextérité + capacité de combat), tandis que repérer une goutte tombant dans cette salle est de 3 ou 4.

La 5<sup>ème</sup> salle donne sur une immense vitrine de verre incassable (le même que celui de *Chiaroscuro*). Derrière la vitre, se trouve un labyrinthe. Deux trous permettent de glisser les mains, et sont exactement similaires à enfiler des gantelets de jade. De lourdes boules de jade tombent dans les mains « gantées » de l'utilisateur, qui doit alors réussir à placer une boule de jade dans l'emplacement de la cible, tout en haut du labyrinthe. L'utilisateur doit s'harmoniser aux boules de jade (1 atome par boule) et réussir un jet d'Intelligence ou d'Astuce + Navigation ou Larcin ou Savoir, difficulté 4 ou 5, afin de trouver la solution du labyrinthe, puis réussir un jet étendu de Dextérité + Lancer ou Larcin. L'utilisateur doit obtenir 6 succès, avec une difficulté à chaque jet de 3 ou 4. Au-delà de 5 essais, les gantelets compriment jusqu'à sectionner les mains et poignets de l'utilisateur.

La 6<sup>ème</sup> salle est une cage de verre apparemment indestructible, alors que le sol est un immense disque d'airain. Le verre est fumé et ne reflète rien, mais l'écho est ici énorme. Il s'agit de frapper tellement fort (jet de Force + Bagarre ou Arts Martiaux ou Athlétisme) le disque, que l'effet est similaire à celui de sonner d'un immense gong. Les vibrations sont alors à même de faire éclater le verre. Cela provoque évidemment la surdité temporaire et sonne l'alarme, provoquant l'apparition de 2 ou 3 démons liés (au choix du Conteur).

Enfin, un couloir garni de colonnades finissant en chapiteaux sculptés créent une sorte de haie d'honneur, jusqu'à des mosaïques retraçant les grands événements de la vie d'un joueur et maître en stratégie et sorcier solaire (dont la création du Portail –*Gateway* en VO-), jusqu'à sa mort. Au centre, un sarcophage d'or pur, avec un gisant représentant les traits d'une solaire de l'ancien temps, aussi réaliste que si elle s'était tout juste endormie.

Elle est plus une divinité endormie, aussi magnifique qu'il est possible de transcrire dans de la matière brute une pareille entité. Elle est revêtue de ce qui semble être ses objets et sa tenue la plus belle ou la plus courante. Une fois la dalle soulevée (jet de Force + athlétisme, difficulté légendaire, mais les personnages peuvent s'y mettre à plusieurs), le sarcophage révèle une momie de bandelettes d'or et des objets d'orichalque : un manteau d'étoffe enchantée, inaltérable et impeccable, brocardé d'orichalque et renforcé d'épaulettes d'orichalque représentant des hiboux grands-ducs, comme perchés sur les épaules du porteur du manteau, un collier d'orichalque finissant par un œil au blanc de métal stellaire, une alliance d'argent de lune et un jeu de Portail d'orichalque et de métal stellaire (un manteau renforcé, un collier de lumière purificatrice de l'aube et l'artefact jeu).



Au sortir, probablement en pleine nuit, **Pluie Funeste d'Encre Insondable** apparaîtra et exigera le jeu de Portail, sinon tous encourront sa colère et celle de son maître (elle le mentionnera pour la première fois).

S'ils refusent, elle n'insistera pas et filera, mais sera déchirée par des fils de métal stellaire, ses bras volant dans les airs, tandis que **Tanzerhouft** se révélera, les lames fluides et mouvantes de la taille d'un cheveu tourbillonnant autour de lui. Un nouveau mouvement et il coupera en deux au niveau de l'abdomen l'abyssale de la minuit, alors qu'un de ses noyau-gemme explosera et emportera son corps dans l'*Outremonde*.

« **Athela** » **Meili Taishang** commence à s'enfuir pour éviter de subir le même sort, aux PJs de le rattraper, au moins de récupérer l'artefact tant convoité. **Echarde Dououreuse de Lacération** privilégie son intégrité et ses secrets au profit du jeu de Portail et n'hésitera pas à s'en débarrasser pour obtenir une chance de s'enfuir. Ce n'est que cerné que l'abyssal reprendra sa vraie forme et combattra avec toutes ses capacités et son artefact d'acier de l'âme.

Quelle que soit l'issue de l'affrontement, les PJs retrouveront **Tanzerhouft**, dont les lames-filaments se sont tissées pour reformer ses gants. Il exigera de savoir qui les accompagnait et les raisons ou explications de cette mystification.



Il retournera à ses tâches de surveillance et d'action sans plus un mot.

### ***SCENE III***

Les PJs pourraient vouloir jeter un œil à *Talt* et à cette mystérieuse terre maudite, après tout, ils sont *a priori* libres de leurs mouvements.



Autrefois une cité tout aussi prospère et animée que les autres, *Talt* est désormais vide et grise, les couleurs sont délavées et la quintessence moribonde, pour ainsi dire faible et pratiquement absente. Le ciel est couvert de nuages sombres et grisâtres. Il ne reste que des ruines pour ainsi dire intactes sur le modèle de triangles équilatéraux. Les portes sont closes et intactes.

Inutile d'ajouter que la cour spirituelle n'est plus.

- **Pluie Funeste d'Encre Insondable** n'a pas eu de mal à massacrer la ville et la faire basculer en ombre-terre. La cité n'était peuplée que de mortels, elle a utilisé ses pouvoirs à pleine puissance, ainsi que sa résonance, pour sceller la ville et en faire un piège mortel et terrifiant pour tous ses habitants. Etant donné sa vitesse, traquer les quelques fuyards a été un jeu d'enfant pour elle, gorgée comme elle l'était de sang, de mort et de quintessence.

Pire, la nuit, tout est absolument ténébreux, les couleurs n'existent plus, il n'y a que des variations de noir et de blanc (et éventuellement de rouge sang). Il n'y a absolument non seulement aucune quintessence, mais même leurs réserves internes sont lentement aspirées, comme une bougie sur le point de s'éteindre. Les fantômes des morts veillent face aux fantômes voraces rôdant, tandis qu'une entité labyrinthique pourrait bien apparaître, la colère des Jamais Nés de sentir ou pressentir la présence d'exaltés solaires dans leur monde ténébreux.

Par exemple, un dragon asiatique et osseux, aux écailles de ténèbres, pourrait bien fondre du ciel, où des nuages absolument ténébreux prennent des formes prodigieuses et terrifiantes. Il souffle la mort autant qu'il englouti la lumière, la vie et la quintessence.

- ⇒ Le Conteur est invité, s'il suit cette proposition, à reprendre le profil d'un dragon élémentaire mineur, tandis que ses attaques sont considérées comme étant causées par de l'acier de l'âme (perte de points de quintessence).

## **PARTIE IV**

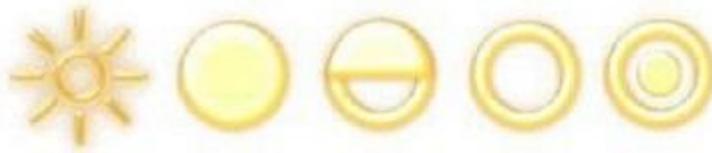
### **SCENE I**

L'*Empire Ecarlate* lance sa légion, la 47<sup>ème</sup> (à dominance **Cathak**), pour régler le problème, avec la Chasse Sauvage et une armée d'Avant-Port pour dominer une nation si faible et incapable de régler une présence anathème.

10 000 légionnaires impériaux, menés par 10 sang-dragons de la légion, accompagnés d'1 immaculé exalté terrestre et d'1 œuf perdu mercenaire. Le général **Cathak Lazera** mène cette troupe.

500 moines immaculés partent accompagner cette « croisade », menés par une immaculée exaltée terrestre, **Sesus Meiniang**.

Les forces d'*Avant-Port* sont composées de :



50 000 guerriers, façon hoplites, menés par le chef de guerre **Tychille**.

1000 Epouses d'**Ahlat** avec la chef **Enyo** en première ligne.

6 000 mercenaires, dont un œuf perdu, **Jade**.

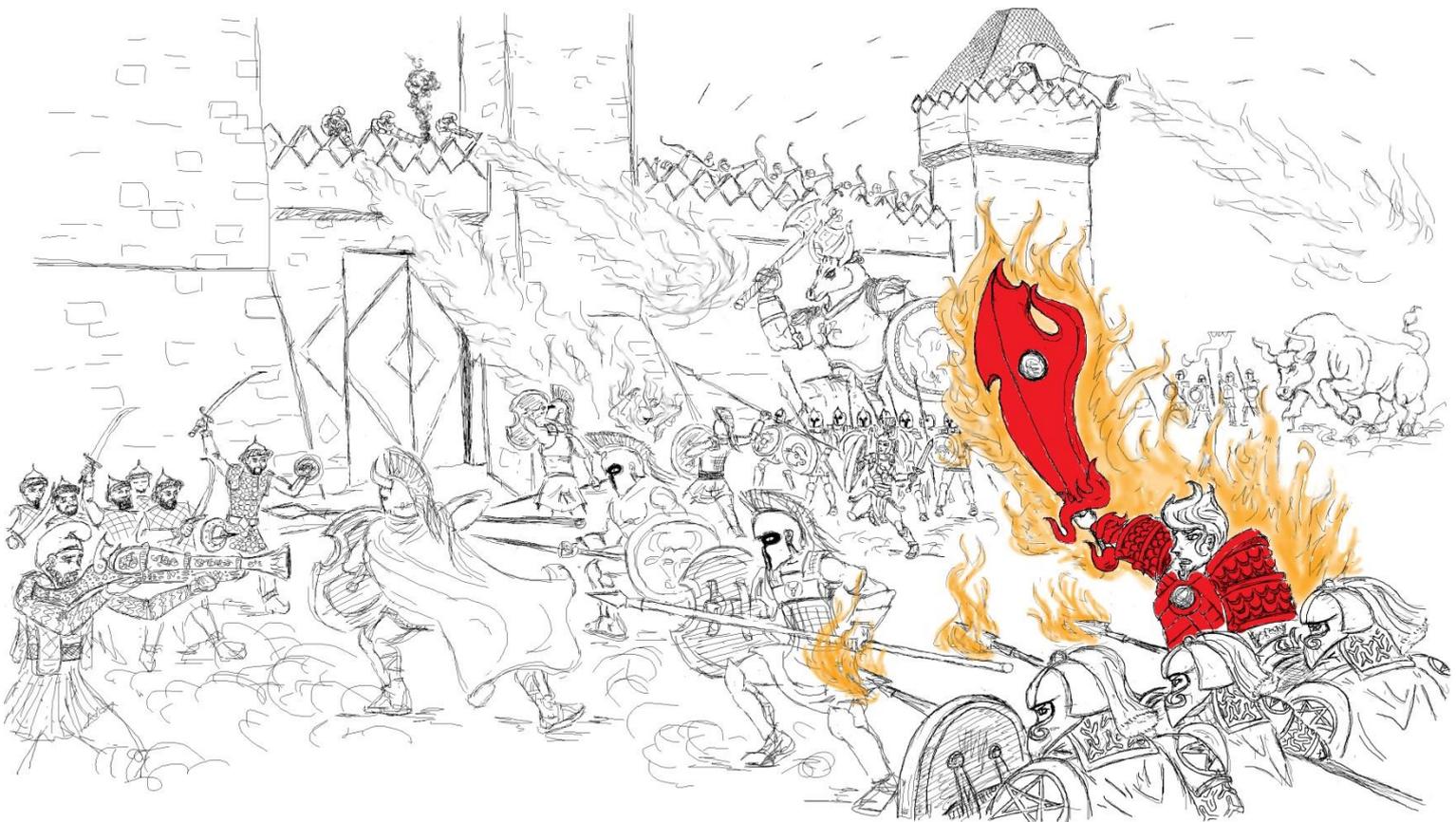
⇒ La Chasse Sauvage reste en retrait des affrontements principaux, attendant que les anathèmes se dévoilent pour agir sus à l'ennemi.

Face à l'armée d'invasion, les forces varangiennes comptent :

100 000 hommes, dont 10 000 avec craches-feu, rejoints par **Mnemon Shun**.

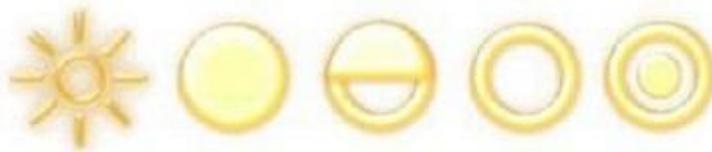
2 000 mercenaires, dont l'œuf perdu **Archidamos** et **Ragara Wukong**.

A elle seule, la garnison de *Khrosal* est composée de 3 500 hommes, auxquels s'ajoutent les 1 000 légionnaires impériaux, commandés par 4 sang-dragons, sous les ordres de **Mnemon Kyoko**.



Aux PJs de faire pencher la balance des combats en leur faveur. Sachant qu'ils sont au courant des forces en présence, ils sont libres d'utiliser toutes les ruses et même l'artefact de Portail, afin de préparer le champ de bataille à leur avantage.

Toutefois, si leur présence est effectivement significative, **Ahlat** donnera la permission à un ou plusieurs de ses fils, les **Aurochs Guerriers**, de rejoindre les affrontements.



Si la situation est trop dramatique pour les PJ, **Tanzerhouft** pourrait intervenir pour les guider, afin de se tirer de ce mauvais pas, mais les PJ devraient sentir qu'ils ont échoué (au moins au regard impitoyable du sidéral des batailles).

⇒ Le jeu artefact de Portail, en termes de règles, est un artefact de niveau 4. Il demande 5 atomes pour s'y harmoniser. Utilisé comme jeu de stratégie normal, il impose un silence religieux de la part de n'importe quel spectateur et empêche d'attaquer physiquement ou verbalement les joueurs.

Utilisé afin de faire pencher le cours de la bataille selon les plans établis, il accorde un bonus de 4 dés pour tous les jets de stratégie, art de la guerre et commandement de l'état-major lié à l'utilisateur (lui-même se voit accordé un bonus de 4 succès). Par ailleurs, la difficulté pour les jets similaires des adversaires est augmentée de 2.

De façon générale et descriptive, il tend à permettre de participer à des batailles gagnées ou jouées d'avance. Hormis une puissance énorme en face, capable de renverser autant la balance des combats, devrait changer le cours d'une bataille ainsi planifiée.

## SCENE II

Suivant son état, **Echarde de Douleureuse Lacération** peut se retrouver présent, attendant son heure et le meilleur moment pour dérober le jeu de Portail. Toutefois, **Tanzerhouft** pourrait veiller et chasser ou éliminer le chevalier mort.

⇒ Pendant ce temps, le cercle d'abyssaux d'**Œil des 7 Désespoirs** attaque **Kirighast** en menant une armée de morts, mais ne réussissent *a priori* pas à prendre la ville (à moins qu'ils n'aient obtenus le jeu de Portail, et encore, cela provoquerait l'intervention personnelle d'**Ahlat**).

Une fois les affrontements décisifs effectués, les PJ devraient pouvoir quitter le champ de bataille, voire emmener une partie des forces à leur trousses. A eux de s'en sortir face à la Chasse Sauvage, autant qu'aux forces impériales.

## SCENE III

Une fois en sécurité et le guerroyeur dissimulé, une apparition extraordinaire se manifeste : un navire, à la forme d'un formidable drakkar, fend la terre, la savane ou les dunes, contournant les masses rocheuses comme des récifs. Les





courbes du navire rappellent à la fois celles d'un poisson et d'un dragon ventru, la figure de proue est d'ailleurs celle d'un dragon de jade blanc et noir.

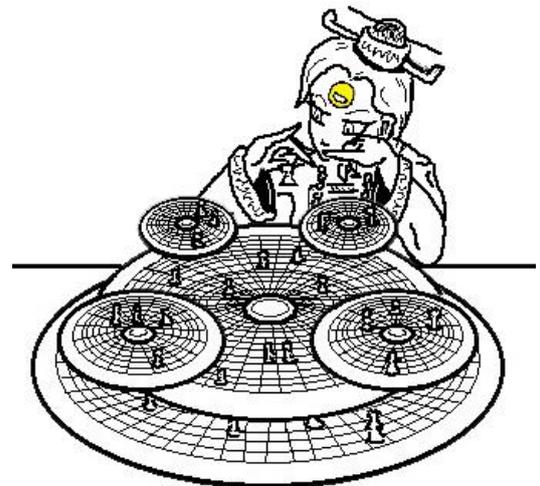
A son bord, une seule personne, qui sert de capitaine et d'équipage à elle toute seule. Elle se présente sous le nom d'**Ayesah Ura** et propose de transporter le guerroyeur et les PJs dans des contrées plus hospitalières, où ils attireront moins l'attention.

La nouvelle venue passe un certain temps à « momifier » le guerroyeur de bandelettes couvertes d'inscriptions cabalistiques, avant de le faire embarquer (il tient tout juste dans le bateau). Puis, les PJs peuvent embarquer à bord de ce navire qui vogue sur la terre au lieu des flots (**Ayesha Ura** a un clin d'œil amusé à l'intention des exaltés qui ne cachent pas leur étonnement).

Le voyage s'effectue en secret, évitant les zones peuplées, jusqu'à arriver à la mer. Nul ne sais comment une seule personne peut diriger un navire à elle toute seule, elle donne l'impression qu'elle laisse le navire aller où bon lui semble...

## ÉPILOGUE

« Athela » **Meili Taishang**, capturée et soumise au pouvoir du Seigneur Mort **Œil des Sept Désespoirs**, a tôt fait de devenir elle-même une chevalière de la mort. Elle devient ainsi **Déterminatrice de Défaite Infâmante**.



## PNJs

### SANG-DRAGONS



### CHASSE SAUVAGE

**Sesus Tadaomi**, sang-dragon du feu, sorcier : un homme marquant, fumant une pipe de jade rouge, monté sur un nuage magique (sortilège), rasé, et tenant un bâton de cendres. Il est recouvert d'une robe enflammée avec des plaques de jade rouge. Adeptes de l'hypnose, du sommeil et des énigmes magiques.

2 élémentaires **Papillons de feu** (**Tlachina**, la douce aimant la chaleur, et **Xipili**, l'épicée et excitée) l'accompagnent.



**Leedal Tengoron**, sang-dragon de la terre : un svelte *mastermind* jouant avec une pièce de Portail, vêtu d'un *kimono* comme de marbre souple. Il est équipé de 2 épées crochet et de bracelets de jade blanc, avec 4 noyaux-gemmes en tout.

**Leedal Taiji**, sang-dragon de l'eau, jumeau : un mince et beau jeune homme en simple *keikogi*, avec plusieurs jarres de terre cuite dans le dos (remplies d'eau pure). Il porte de fantastiques *moon boots* d'écailles de jade bleu et noir, qui doivent dater des temps anciens. Il crée de grandes flaques d'eau en combat au corps à corps (en combo avec sa sœur).

**Leedal Taya**, sang-dragon de l'air, jumelle : une mince et belle jeune fille en simple *keikogi*. Elle porte de fantastiques gantelets d'écailles de jade bleu et noir qui doivent dater des temps anciens. Elle utilise l'électricité pour foudroyer ses adversaires (en combo avec son frère).

**Pétale du Lotus**, sang-dragon du bois, archère : femme sumotori aux traits pourtant harmonieux, couverte de végétation de l'environnement où elle se trouve et d'une cape qui semble être la peau d'un caméléon. Elle est armée d'un arc long de jade vert, avec 1 noyau-gemme enchâssé.

## LEGION CATHAK

**Cathak Lazera**, sang-dragon du feu, général et pilote de guerroyeur : vétéran avec œil en moins et une cape toujours flottante ; en guerroyeur (lui aussi revêtu d'une cape), il se trouve au centre de son armée et est armé d'un daiklave pour guerroyeur.

**Cathack Merika**, sang-dragon de l'air, commandante et maîtresse en balistique : élancée, avec les cheveux très courts hormis de longues mèches sur le devant, elle est armée d'une javeline de jade bleu et d'une simple plastron de jade bleu.

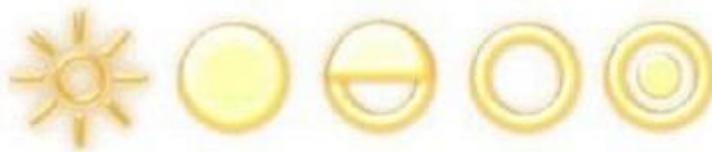
**Cathak Yuila**, sang-dragon du feu, pilote de guerroyeur : musclée comme une athlète et frémissante d'impatience, elle est toujours en première ligne et armée d'un *naginata* de jade rouge pour guerroyeur. Elle vit pour le frisson du combat.

**Cathak Oda**, sang-dragon de l'air, sorcier : individu avec du coffre et une voix forte, en plastron renforcé de jade bleu et armé d'un bâton de jade bleu, il est un spécialiste dans le sort « Nuée des papillons d'obsidienne ».

**Cynis Kazura**, sang-dragon du bois, archère : sombre et toujours d'une humeur maussade, elle porte la tenue régulière de la légion, renforcée d'une targe de jade vert. De son arc court de jade vert, elle tire des flèches empoisonnées.

**Peleps Jimon**, sang-dragon de l'eau, éclaireur et chef des forces spéciales : vêtu pour le camouflage, il possède 2 cestes aux clous de jade et un *kunai* de jade noir entre les dents. Il utilise ses charmes autant pour se cacher que pour dissimuler ses hommes, envers qui il est assez paternaliste.

**Sesus Banji**, sang-dragon de la terre, guerrier défensif : massif personnage au bouclier dentelé de jade blanc, avec une armure lourde de jade et une masse ronde de jade. Il a la tête froide et relaie efficacement les ordres du général au cœur de la mêlée.



**Cathak Toji**, sang-dragon du feu, guerrier offensif : massif et pourtant vif, il est armé d'un dangereux daiklave à 2 mains avec 3 noyaux-gemmes encastrés dans la lame. Il est redoutable pour briser les rangs ennemis de par sa lame autant que par l'intimidation.

**V'neef Heisuké**, sang-dragon du bois, commandant de l'unité de cavalerie : individu moustachu, tenant une lance de cavalerie de jade vert et protégé d'une armure légère de jade vert ; il monte un pur-sang delzahn qu'il vient d'acquérir.

**Cathak Lioun**, sang-dragon du feu, jeune recrue : cheveux et bouc ondulés, en plastron renforcé et daiklave de jade rouge. Il espère accomplir des exploits dignes de sa famille.

**Sesus Meiniang**, sang-dragon du feu, immaculée : femme charismatique mais d'une beauté assez commune, armée de 2 roues de feu de jade rouge. Ses sermons sont toujours très vivants et enflammés.

**Jade**, sang-dragon de la terre, œuf perdu mercenaire : individu aux traits banals, torse nu excepté un boléro de cuir, avec des cuissardes et jambières de bronze. Il est armé d'une lance enchantée à la terre. Il vit pour la richesse et la gloire, mais compte vivre une très longue vie et reste plutôt prudent.

## AUTRES

**V'neef Saïshi**, sang dragon du bois : femme brune d'un certain âge aux veines comme des plantes grimpantes et aux yeux injectés de sève, elle est habillée de façon confortable, et passerait presque pour une princesse campagnarde, si ce n'était son aura qui fait se tourner toute plante vers elle, tandis que les mortels sont poussés à prendre soin des plantes.

Représentante des intérêts de la famille **V'neef**, elle est également en charge de la supervision de toute l'agriculture et des récoltes dans *Varang* et son avis est toujours écouté et suivi avec soin et application.

**Mnemon Shun**, sang-dragon de la terre : robuste et vigoureux jeune homme, toujours couvert de poussière, il passerait presque pour une statue. Visiblement passionné, un ample manteau en peau de lion albinos et de zèbre couvre son plastron de jade blanc, tandis que sa lance de jade blanc est couverte de crocs, griffes et défenses sculptés. Sa présence est nette et claire et la poussière se répand près de lui.

Plutôt dilettante, il est ravi de se retrouver dans le *Seuil* à chasser à sa guise le gibier de son choix. Pourtant, il est assez sage et attentif pour connaître de nombreux détails et légendes concernant les anathèmes, rêvant d'en chasser un (même s'il hésiterait à plutôt rejoindre la Chasse Sauvage pour l'occasion). Il connaît très bien la région et sert de superviseur à toutes les affaires de frontières, particulièrement envers le désert plus au sud.

**Mnemon Kyoزابuro**, sang-dragon du feu : flamboyant autant que soigné, il n'en reste pas moins arrogant et d'une assurance insolente. Toujours vêtu avec recherche, le jade rouge se mêle à l'or, l'acier, au bronze poli et aux pierres précieuses, avec une préférence pour l'opale de feu et les diamants jaunes. L'air est chaud et le sang s'échauffe quand il apparaît.



Le diplomate de la famille **Mnemon**, il fait en sorte que *Varang* reste un état tributaire de l'*Empire Ecarlate*, mais complète pour qu'une majeure partie entre plutôt dans les coffres de sa famille, voire de son trésor personnel. Il espère très bientôt pouvoir rejoindre l'*Ile Bénie* et est lassé, après des décennies passées dans le *Seuil*, de cet endroit rugueux, se languissant des finesses et raffinement impérial.

**Kubaba d'Akkad**, sang-dragon de l'air : un individu très bronzé, sans aucun trait impérial (asiatique), aux cheveux et à la barbe déjà grisonnants. Vêtu des grandes robes des astrologues, il porte d'innombrables décorations et est toujours suivi par une kyrielle d'apprentis. Il semble très humble pour un exalté. L'air est clame, autour de lui, mais un imperceptible souffle d'air vient chatouiller la peau et les cheveux des gens aux alentours.

Responsable du collège astrologique, des prédictions et de l'étude des astres, il est l'astrologue le plus sage de *Varang*. Pourtant, il visite très régulièrement **Pondichérie**, toujours à l'écoute de ses conseils et encouragements. Il est sage et réfléchi, d'une grande patience.

**Mnemon Kyoko**, sang-dragon de la terre, commandante de la forteresse de *Khrosal* et superviseur des affaires militaires de *Varang* : femme de fer, en plastron renforcé de jade blanc, préférant avoir une cravache à la main plutôt que son daiklave. Sa grande cape rouge lestée aborde fièrement à la fois le *mon* de la famille **Mnemon** et le pentacle impérial. Elle a toujours les lèvres pincées, le regard implacable et les cheveux au carré.

Militaire de carrière, elle est la responsable des défenses de *Varang*. Elle veille à ce que les troupes qu'elle commande suivent une discipline de fer et soit prêtes à tout. Présentement, elle considère avec gravité la menace d'*Avant-Port*, mais se réjouirait intérieurement d'affronter les forces *Cathak*, qu'elle respecte autant que jalouse tout aussi secrètement.

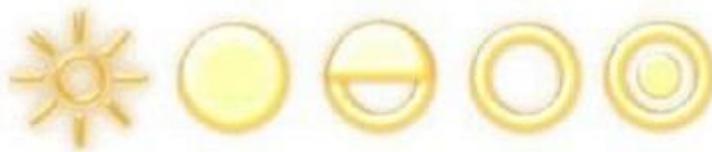
**Mnemon Sanzang**, sang-dragon du feu et intendant de **Mnemon Kyoko** : noble individu à la longue mèche qu'il recoiffe toujours en arrière, en manteau renforcé aux *mons* de jade rouge, il possède un daiklave de jade rouge et surtout un crache-feu enchanté par ses soins.

Il est un maître du crache-feu et utilise l'arme de tir en combinaison avec ses propres pouvoirs élémentaires, faisant de lui un redoutable tireur (ou lance-flammes). Il est par contre extrêmement dévoué à **Mnemon Kyoko** et fait tout pour le prestige de sa chef.

**Mnemon Lin Lin**, sang-dragon du feu, sorcière : petite bonne-femme qui ne semble guère impressionnante, elle possède des gantelets de jade rouge gravé de pentagrammes et glyphes en Ancien Royaume. Sinon, elle est revêtue d'une armure d'écailles de bronze à même la peau.

Sorcière méthodique et ambitieuse, elle cherche des réponses dans l'astrologie pour tenter de percer les secrets du mystérieux et légendaire cercle céleste. Elle maîtrise un grand nombre de sortilèges variés et n'hésite pas à invoquer élémentaires et démons à ses ordres.

**Archidamos**, sang-dragon du feu, œuf perdu, noble mercenaire : un individu qui, s'il était né femme, serait probablement devenu une Epouse d'**Ahlat**. Mais il est né homme et son sang lui a octroyé la



puissance de l'exaltation. Il est musclé, attirant, revêtu d'une armure complète de bronze, d'un bouclier et d'un daiklave de jade rouge.

Il est un guerrier itinérant et recherche à attirer l'attention et les faveurs d'**Ahlat**, en même temps que celles du **Dragon Élémentaire du Feu**. Il privilégie les hauts faits et la perfection martiale, mais désire aussi de l'or et du jade.

**Ragara Wukong**, sang-dragon de la terre, maître d'arts martiaux itinérant : captivant, grand et bien développé, aux longs cheveux cassants et secs comme du silex, il ne porte aucune arme et va avec une tenue magnifique et des babouches de métal ciselées.

Artiste martial qui ne s'est jamais établi longtemps au même endroit, il connaît bien **Archidamos** et les deux exaltés terrestres sont en bons termes. Lui recherche la perfection intérieure, plutôt que la reconnaissance divine. Soucieux de son héritage et patrimoine, il a déjà bon nombre d'enfants de compagnes mortelles qu'il choisit avec soin. Sa progéniture est autant protégée que formée par ses soins dans les *dojos* qu'il a fondés en différents lieux, tandis que ceux qui s'exaltent sont envoyés vers l'*Ile Bénie*.



## ABYSSAUX

**Pluie Funeste d'Encre Insondable**, abyssale de la minuit du **Premier Lion Abandonné** : sculpturale métisse à la peau gorgée de tâches d'encre allant en se diluant, les cheveux d'un noir d'encre en queue de cheval-chignon-terre. Elle porte une tenue de cuir ultra-moulante, un pectoral d'acier de l'âme avec 2 noyau-gemmes devenant une auréole ou totem de tête de chacal suintant des miasmes d'ombre. Un mélange de talons-aiguilles et de patins à glace de lames d'acier de l'âme forment ses armes.

Magnifique, attirante autant qu'inquiétante (voire terrifiante courroucée ou en combat), elle semble croquer la vie à pleine dents et la vampiriser pour son plus grand plaisir. Malgré son attitude fière et indépendante, elle est entièrement dévouée à son maître, le **Premier Lion Abandonné**, et suit avec attention les directives de son Seigneur Mort. Les solaires sont pour elle le meilleur des challenges.

⇒ Ses attributs et compétences sont déjà nombreux et montent sans problème à 5, tandis que sa quintessence est de 3. En combat, elle est au moins aussi redoutable (si ce n'est plus) que le plus guerrier des PJs. Elle est très rapide, athlétique, charismatique et d'une puissante persuasion, mais peu aussi faire preuve de furtivité.

**Echarde de Douleureuse Lacération**, abyssal du jour d'**Œil des Sept Désespoirs** : rusé et souple, il ne parle jamais (d'aucun dissent que sa voix a été annihilée dans l'**Oblivion**). C'est un maître mime et son langage corporel est à couper le souffle. Son agilité de contorsionniste est extraordinaire, comme si un certain nombre de ses os manquaient. Son arme est un immense pieu ou clou, finissant par un noyau-gemme et il s'en sert comme barre de pole dance. Le plus dérangentant est qu'il soit couvert de ronces et donne l'impression de jouir de la douleur provoquée par les épines. Toutefois, il est aussi sadique que sado-masochiste.



Individu tortueux et mimétique, tueur sans scrupule, il est très observateur, malgré son attitude égoïste. Il semble agir à l'instinct, même si les murmures des Jamais Nés résonnent autant dans son esprits que les quelques paroles de son Seigneur Mort. Si on lui fait face, il n'hésite pas à se replier et rumine une terrible vengeance.

- ⇒ Aussi redoutable qu'un PJ, il n'est clairement pas à même de tenir face à un cercle. Ses attributs peuvent monter à 5 (en tout cas sa Dextérité), mais ses compétences vont jusqu'à 4, tandis que sa quintessence est de 3.

**Eternel Mouvement d'Agonie**, abyssal du point du jour d'**Œil des Sept Désespoirs** : une chose brisée et bossue, avec des clous et menottes aux articulations. Il est crucifié/attaché à une roue d'acier de l'âme (avec 5 noyaux-gemmes). Les cicatrices qui couturent son corps créent des glyphes interdits.

Ingénieur fou, fasciné par la maladie et la Grande Contagion, il est un véritable savant-fou, indifférent au malheur des autres (voire plutôt amusé et intrigué par celui-ci) et jette sans remords ses échecs aux quatre vents. Il espionne et couve son Seigneur Mort de son attention, à la recherche de la compréhension ultime, même s'il est un adepte de l'expérimentation.

- ⇒ Si son intelligence est de 4 ou 5, ainsi que ses capacités d'Artisanat, et de médecine, il n'est certainement pas à même de faire face en personne à un cercle. Toutefois, il maîtrise plusieurs sorts de nécromancie et peut se révéler un dangereux appui de son camarade de cercle.



## SOLAIRE

« Athela » **Meili Taishang** : une fille magnifique de type asiatique, mais d'une extrême délicatesse, fragile même, au teint de poupée. Elle ressemble à une courtisane ou un mandarin. Ses cheveux noirs sont élégamment coiffés et son regard soucieux semble briller de compréhension. La belle a le tic de croiser et recroiser les doigts. Elle semble plutôt mal à l'aise, sinon prudente, à défaut d'être craintive.

Il est commun de sous-estimer cette apparemment délicate créature, mais ses capacités stratégiques sont hors-normes. Elle est une joueuse experte, notamment en Portail et a obtenu l'exaltation en faisant face à un sang-dragon. Elle a fui Port Calin, pourchassée en tant qu'anathème, mais n'a jamais oublié ses facultés intellectuelles. Sa quête est à la fois de conserver la vie sauve et de forger sa légende de maîtresse stratège.



## SIDÉRAUX

**Pondichérie, Petite Princesse sous les Cieux**, sidérale de la Sérénité de la Faction Or : femme d'âge mûr, une vraie « mama afrincaine » toute en rondeurs avec un sourire à la fois charmant et gourmand (voire carnassier) et parfois une lueur calculatrice ou rusée au fond d'un regard pétillant. Elle porte une robe fort compliquée avec de nombreux nœuds, boutons et broderies varangiennes. Elle fume très souvent un tabac hors de prix dans un narguilé d'argent et d'airain ciselé

Gourmande, elle mate sans vergogne les hommes et observe attentivement les filles du groupe. Subtile, redoutable politicienne (même si elle fait tout pour être sous-estimée), elle est une sidérale



âgée de plusieurs siècles, et veille avec attention sur tous les territoires varangiens, en même temps que sur les relations géopolitiques du Sud. Elle est une sorcière du premier cercle, même si elle considère avec peu d'intérêt la sorcellerie, et ne semble maîtriser aucune faculté combative. Pourtant, nul n'est apparemment capable de lever la main sur elle, car qui oserait même menacer pareille femme et hôtesse ? Elle serait celle qui aurait fondé le *Culte des Illuminés*.

Pour elle, les solaires sont tels de jeunes enfants prodiges, que l'on doit accompagner, éduquer et protéger. Elle déteste les conflits ravageurs, mais n'est pas une oie blanche pour autant. *Varang* est son sanctuaire et peu de chose s'y passe sans qu'elle soit au courant. Actuellement, son attention est fixée sur l'exaltation solaire d'une toute jeune princesse delzahnne, et elle a de grands plans pour elle.

**Tanzerhouft**, le **Dragon Céleste**, sidéral des Batailles de la Faction Or : très grand, les traits aussi durs et secs qu'une tribu du désert, les yeux perçants comme des traits de lances. Une terrible cicatrice verticale lui barre le visage (du front à la mâchoire en passant par le menton et descend jusqu'à la cuisse en passant par le torse). Il est vêtu de bleu sombre en des vêtements amples et flottants, tandis qu'un immense chapeau (de la taille d'un sombrero) jette toujours une ombre sur son visage. Il est ganté de métal (de métal stellaire, qui sont tressés mais créent de terribles fils en combat).

**Tanzerhouft** ne cache pas grand-chose, hormis sa nature. Il est tel qu'il apparaît : un guerrier dévoué aux arts martiaux et au contrôle de la guerre. Il est un sorcier du premier cercle, maîtrise les styles du dragon, du tigre, du serpent, et s'entraîne à maîtriser la très complexe voie immaculée du feu. Pour lui, les arts martiaux sidéraux sont de fusionner les formes d'arts martiaux, et il est pratiquement capable de mêler celle du dragon avec les autres. Il a la responsabilité militaire du Sud et se trouve là où le Destin requiert ses services et sa supervision.

Pour lui, les solaires sont des armes encore brutes, qu'il s'agit d'affiner et d'aiguiser. Le monde est simplement trop en danger pour se passer d'eux, les chevaliers morts qui apparaissent sont une terrible menace, aussi convient-il que les solaires combattent pour Création. Ni plus, ni moins.

**Aysha Ura**, **Vaisseau du Verdict**, sidérale des Voyages, chef de la Faction Or : une femme qui semble avoir arrêté de vieillir dans son début d'âge adulte. Brune, les cheveux sombres bouclés et courts, un diadème simple de princesse d'or, des vêtements de tissus flottant. Elle a un côté à la fois de garçon manqué sans manquer complètement de féminité, avec un léger sourire à la *Mona Lisa* et des yeux brillants.

Elle est une éternelle vagabonde qui veille à ce que les frontières de *Création* (et surtout celles de *Malféa*), restent bien closes. Elle évite de répondre aux questions pour conserver les secrets, car les secrets doivent être questionnés et analysés avant d'être divulgués. Elle agit par petites touches délicates et subtiles, malgré son âge (des siècles) et sa puissance. Elle maîtrise le second cercle de sorcellerie et connaît toutes les techniques de self-défense et de lancer des armes de jet (bien qu'il soit rare qu'elle invoque son *chakram* de métal stellaire –l'*Anneau du Destin*– ou fasse appel à son **Oiseau Garda** protecteur, **Aube Toujours Présente**). Nul ne l'a vu pratiquer les arts martiaux, encore moins les arts martiaux sidéraux. A long terme, elle espère voire les solaires rediriger le monde avec



sagesse, mais le sens des responsabilités, autant que la force et le courage, leur sont immédiatement nécessaires.

## ESPRITS

**Duluh**, esprit des avalanches ou éboulements et de la nature hostile : un grand prédateur simiesque avec de nombreux traits de bouquetin et minéraux, aux énormes sabots de pierre et à la fourrure de neiges éternelles.

**Rodial**, mère de la cité de *Khrosal* : une colosse aux pieds de terre cuite, aux bras et jambes en colonnes anguleuses. Des losanges sont peints ou incrustés sur sa peau. Elle est actuellement protégée d'une armure de bronze rutilant.

**Gautami**, mère de la cité de *Yane* : mélange féminin entre un bouddha couché et une vénus préhistorique, confiante, les yeux clos, avec un sourire entendu et mystérieux. Elle est pratiquement nue, hormis un tanga aux motifs ronds, laqué et verni, ainsi que des caches tétons de métal stellaire.

**Hourigan**, père de la cité d'*Ulsan* : une massive horloge de pierre, avec des yeux à facettes comme des pierres précieuses taillées, et des entrailles métalliques révélées par une vitrine cristalline. Ses doigts (et doigts de pieds) sont des sabliers.

**Orbitalar**, père de la cité de *Tarcha* : volumineux humanoïde d'un bleu nuit terne, aux incrustations de cristaux sans éclats, rachitique et aux traits caves. Uniquement son 3<sup>ème</sup> œil est ouvert. Il est en position d'ascète.

**Azara**, mère de la cité de *Jishal* : femme au cou aussi grand que celui d'une girafe, croulant sous les colliers (on y trouve des perles de jade magique, et quelques rarissimes perles d'argent de lune, ainsi que 5 de métal stellaire), masquée (dans un style africain d'un masque peint aux motifs de trapèzes).

**Titoson**, chef de la cour spirituelle des savanes : dieu lion aux yeux serpentins et à la couronne de cornes d'antilopes, il est massif et musculeux, jouant avec un totem (de style africain) de jade blanc et vert.

**Myrros** dieu protecteur (local) des chasseurs : humain svelte et vif à tête de lionceau, armé d'une lance à pointe de jade rouge et les pointes de ses flèches sont de jade vert, sa toge est une mosaïque de pointes cornes et de défenses d'ivoire.

## MORTELS

**Aristomède**, Roi Léopard de *Kirighast* et souverain d'*Avant-Port* : un puissant monarque grisonnant mais solidement bâti, couvert de peaux de léopard lustrées et d'une couronne d'or avec une médaille d'argent de lune en ornement frontal.

**Pallas**, reine de *Kirighast* et souverain d'*Avant-Port* : toujours une très belle femme malgré la quarantaine, droite et digne, elle est vêtue de blanc, d'argent, d'or et de jade non magique.



**Enyo**, chef des Epouses d'**Ahlat** : superbe, athlétique, ses yeux de biche ont un regard farouche. Son armure est la plus magnifique des Epouses et enchantée au feu, de même que son épée.

**Garabunta**, sang-divin : un grand individu à la peau de sable et aux cheveux comme de goudron sec, armé d'une fronde et d'un crache-feu avec une baïonnette. Il est particulièrement doué, ou en bons termes, avec les esprits des routes et de la nature.

**Gerolando**, roi de *Yane* et souverain de *Varang* : un homme solide et barbu, poivre et sel, mais prenant de l'embonpoint, sa couronne chromée est gravée des 25 constellations.

**Déjinari**, reine de *Yane* et souveraine de *Varang* : une femme voluptueuse et aux courbes particulièrement généreuses, à la magnifique toilette.

**Uriahu**, sang-divin, oligarque d'*Ulsan* : homme au teint pierreux et aux dents d'un blanc quasi métallique, aux ongles comme de limes de métal et aux cheveux parallèles en brosse.

**Pélios**, roi de *Tarcha* : un homme gras, flasque, fainéant et hédoniste.

**Tychille**, prince de *Tarcha* : un adulte de forte taille rondouillard et intrigant.

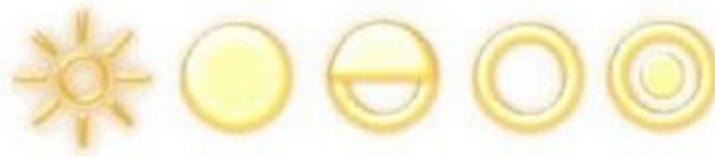
**Vibke**, princesse de *Tarcha* : une fille assez jolie, forte et de caractère, souffrant de son rôle de princesse reléguée au 2<sup>nd</sup> rang.

**Janas « Main d'Or »**, vizir de *Tarcha* : il tient son nom de son bras de marionnette couvert d'or, c'est un homme servile du roi et du pouvoir en place.

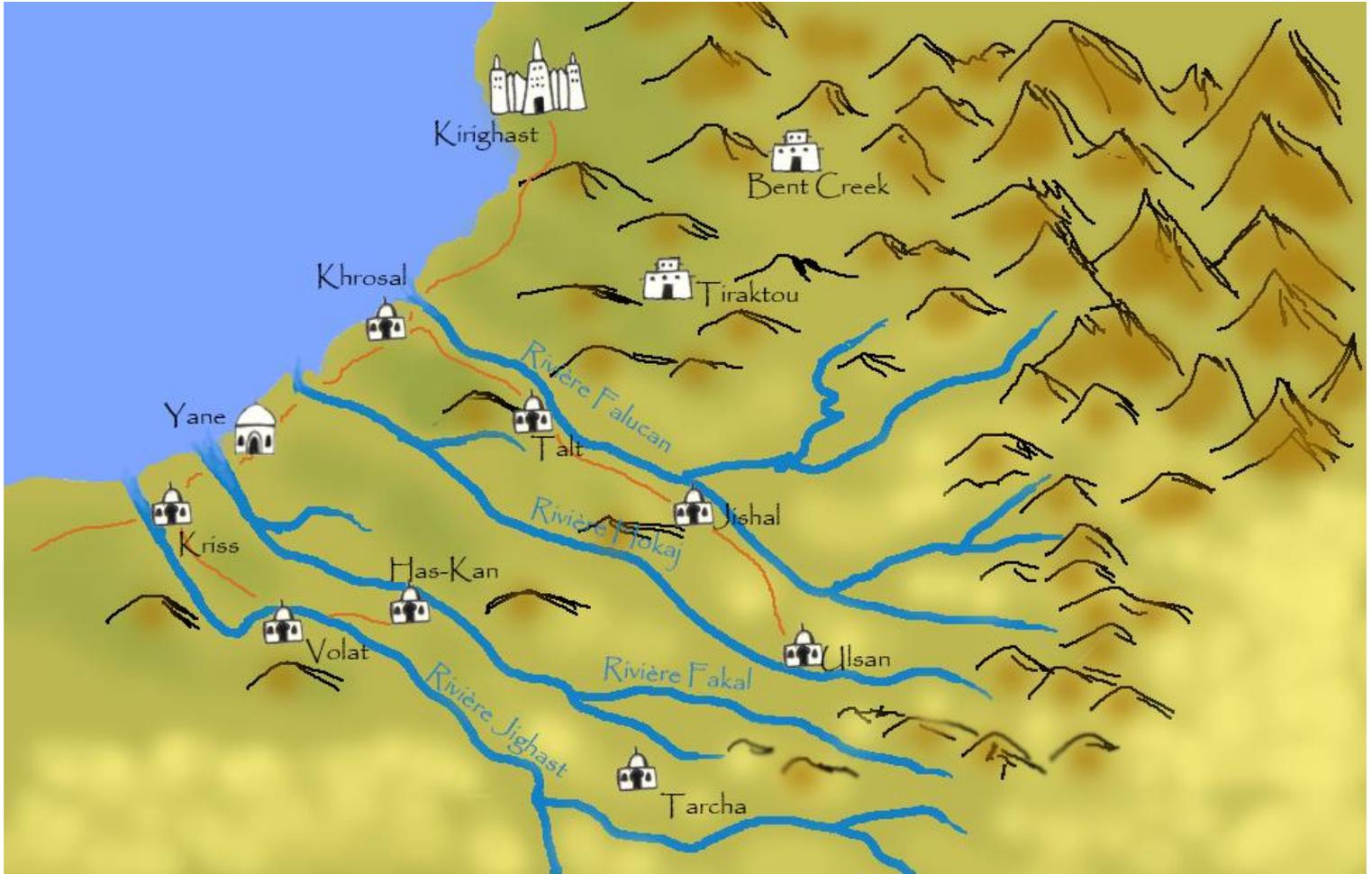
**Bilidas**, chef militaire de *Jishal* : cheveux noirs et bouclés, il se veut très honorable et rêve de chansons en son honneur. Il a une belle armure de bronze et une solide hallebarde.

**Séluna**, reine de *Jishal* : femme d'âge mûr, aux courbes rondes et aux cheveux gris, toujours calme. Elle écoute avant de parler et porte toujours le deuil de son mari (ses tenues sont de couleurs ternes).

**Tychille**, chef de guerre d'*Avant-Port* : homme au crâne rasé, solide d'épaules et aux traits épais. Il est sérieux, dévot à **Ahlat** et rompu au combat après une vie de guerrier. Il est revêtu d'une armure d'écailles aux épaulettes dorées et cornues.



En annexe, la carte de la région :



En espérant que ce scénario vous aura plu.



EN REMERCIEMENT A NAL, POUR SA POLICE D'ECRIURE DRAGONSLAPPER (DISPONIBLE SUR DAFONT.COM)