

# LES PHOENIX D'ARVEEN

Un scénario Guildes : Eldorado de Jean-Rémy Gallapont

☛ Attention, contient des secrets majeurs du jeu



Ce scénario est destiné à dévoiler aux Aventuriers une possibilité de franchir la barrière des Enfants Cyclone. Lors de démarches pour l'ouverture d'un comptoir à Arveen, dans la Couronne Stellaire, ils s'aperçoivent qu'un groupe dissident effectue des cérémonies visant à camoufler un locus recherché par les autorités religieuses. Ce groupe de mages est composé d'autochtones mais aussi de Guildiens et il semble y avoir des agents doubles. Après moult péripéties « Satyriques » en Nocte et une capture de Tanuki, ils pourront mettre à jour le fabuleux Locus de la Salle de Transposition. Ce scénario peut facilement s'adapter à Guildes I vu qu'il se passe encore dans les contrées explorées. Je trouve que le passage de la barrière des Enfants Cyclones doit être le fruit de recherches mystiques et non pas un banal affrontement physique d'éléments déchaînés.

Les PNJ rencontrés sont décrits au fur et à mesure mais vous ne trouverez pas leurs caractéristiques techniques. Leur description vous donnera une bonne idée de leur domaine de compétences mais à vous de préparer le reste selon votre façon de mener les parties. Ce scénario n'est pas linéaire et demandera au meneur de bonnes capacités d'improvisations, notamment pour arriver à remettre les joueurs sur les bonnes pistes. Enfin, tous les secrets majeurs du jeu qui sont entre aperçus dans ce scénario peuvent être facilement occultés ou amplifiés selon les connaissances actuelles de vos joueurs. Enfin, la date de référence est 218, lorsque les Aventuriers arrivent à Arveen.

## Préambule

### L'ECRIN AN ARVEEN

#### 1. Un peu d'histoire

Tout d'abord, je vous conseille de lire la partie de l'Atlas Volume 1 consacré à la contrée An Arveen de la Couronne Stellaire. Il y aura peut-être quelques petites différences d'un point de vue culturel dans ce scénario mais je vous fait confiance pour vous adapter.

En 4700 avant le Continent (AC), sur les plateaux montagneux non loin d'Arveen, vivaient, au milieu des autochtones, un peuple humanoïde rallié à la cause de la Puissance du Loom Bleu. Nommés Erithiens, Bleu avait choisi de les informer de l'existence des Puissances afin de

préparer sa grande triche. Ils avaient rejoint sa cause sans problèmes car ils pensaient que tous – comme eux – devaient savoir, afin que le jeu s'assainisse. Il est important de noter qu'à l'époque, avant le départ des Puissances de Cosme, aucun autochtone ni Natif n'était dans le Secret. Les Transients, êtres neutres et arbitres du Jeu – de surcroît extra Cosmiens - ne sont apparus que lors des voyages interstellaires des Puissances, après le cataclysme et leur départ de Cosme. Les Erithiens sont donc des autochtones humanoïdes, même si quelques particularités physiques les différencient des humains.

Leur tâche, longtemps anodine, s'est trouvée grandie lorsque Bleu a mis en place sa grande tricherie, celle qui consistait à révéler aux pions de Jaune (les futurs Venn'Dys) l'existence des Puissances. Les Erithiens avaient dès lors pour tâche de construire un Locus nommé la Salle de Transposition. Cela leur pris près de 500 ans. Ce Locus permet à une personne de se rendre quasi instantanément en un lieu de Cosme quelle a déjà visité des personnes peuvent l'accompagner dans ce voyage. Lorsque ce Locus fut terminé, Bleu révéla aux pions de Jaune l'existence des Puissances. Dès lors, il comptait envoyer l'un de ses pions de Phovea sur les Rivages afin qu'il lui ramène les principaux chefs des Natifs via la Salle de Transposition en passant par le Continent alors inconnu. Bleu avait déjà conscience de ce 7<sup>ième</sup> joueur en puissance que seraient les descendants des Natifs une fois qu'ils auraient eu la révélation du Jeu et de ses règles. Un 7<sup>ième</sup> joueur qui ne serait en fait qu'un très puissant allié, le plus puissant de ses pions. Une table ronde à Phovea s'imposait donc. Heureusement pour les autres joueurs, Jaune se rendit compte de la tricherie et Bleu fut banni du jeu. Passons sur le cataclysme qui survint en 4200 AC, vous connaissez la suite...

Ce que ne savent pas les autres Puissances, c'est que Jaune a découvert la Salle de Transposition. Bleu ayant été écarté du jeu, il aurait été idiot de la détruire sans en profiter. Les temps étant encore trop troublés, Jaune pris la décision de la condamner. Il tricha et envoya 6 Phœnix (de puissants mages « Venn'Dys » non corrompus par Bleu) sur le Continent pour sceller le Locus. Les 6 Phœnix entamèrent un long rituel, chaque nuit pendant 6 jours, à l'insu des Erithiens. Le dernier jour, on vit les éléments se déchaîner : il y eut non seulement des manifestations d'eau, de feu, d'air et de terre mais certains notèrent aussi de fins sillons parcourant les cieux et émis par les lunes. Ce que fit le 6<sup>ième</sup> ne se vit pas. La Salle de Transposition se situe dans une grande tour, au centre de la cité autochtone (ce n'est pas Arveen), appelée Cité de Cristal de par son architecture de verre et de pierre. Une sorte de stase mortelle pris cette ville où vivaient et dormaient les Erithiens, les tuant tous en même temps. C'est alors que le 6<sup>ième</sup> Phœnix acheva son

rituel et le tout disparu de la vue des profanes, pour des millénaires...

### Les Phœnix

Les Phœnix sont de puissants mages du Loom Jaune, appartenant au peuple ancêtre des Venn'Dys. Ils ont vécu sur les Rivages avant le Cataclysme. A l'époque, même si les Puissances avaient placé leurs pions à la fois sur les Rivages et sur le Continent, les premiers restaient les plus utiles et les plus efficaces. Aussi, lorsque Jaune eu besoin de contrer Bleu dans l'utilisation de la Salle de Transposition, il fut contraint de tricher lui aussi. Mais une petite triche, passée inaperçue, consistant à déplacer 6 de ses pions des Rivages sur le Continent. Ainsi, Orion n'est pas le premier Natif à avoir posé le pied sur le Continent.

Vous noterez également que les Phœnix ne maîtrisaient pas seulement les 4 éléments (eau, air, terre, feu) mais également 2 autres voies qui sont la Ténèbre et la Lune (c'est une vision personnelle de la magie Venn'Dys). Ces voies aujourd'hui perdues (quoique) sont celles qui ont tout d'abord donné l'avantage aux Venn'Dys dans les guerres contre les Gehemdals mais aussi celles qui se sont retournées contre eux, leur infligeant un cuisant échec. Depuis, les Venn'Dys commun rejettent la magie et les mages Venn'Dys n'ont gardé que les 4 voies « saines ».

Pourtant Arsoum, un Erithien, échappa à ce massacre et fut pourchassé par les Phœnix. Dans sa fuite il arriva jusqu'à l'emplacement actuel de la cité d'Arveen mais fut malheureusement achevé, sous les yeux des futurs An Arveen. L'un de ces autochtones, Hixane, découvrit non loin du corps une dalle étrangement vierge et lisse. Lorsqu'il s'en saisit, des éclairs de feu partirent vers le ciel, telles les réminiscences d'un mystique passé et les textes actuels se gravèrent sur la pierre (c'est un ultime message dicté par Arsoum pour qu'un jour, la cité soit redécouverte). Hixane enterra le corps d'Arsoum sous les actuelles Terrasses de Verdure et se mis à étudier cette étrange dalle. Assez naturellement apparurent les prémices du royaume An Arveen : Hixane, très charismatique, se servit de la dalle pour en faire le symbole d'une nouvelle religion tournée vers les Feux du Ciel et vouée à la vénération du dieu de la lumière, Arsoum (vous noterez le quiproquo qui fait vénérer leurs ennemis aux Arveen). Il devint le premier Hiérophante An Arveen, en 3500 avant le Continent. Arveen fut fondée, et ils y construisirent un temple dont le bassin central est serti de cette fameuse dalle.

#### Texte gravé sur la dalle, dans le bassin de la cité interdite

En des temps reculés vivaient les Erithiens  
Immense était leur savoir  
Et plus grande encore était leur sagesse  
Empreintes du Maître des Augures

Les éclats du Cristal de leurs demeures  
Éthérées et inviolables  
Abritent l'impie secret des Seigneurs Phœnix  
Maîtres des 6 éléments

Sous la clarté de l'Être Lune  
De leurs ténèbres naîtra l'azur

Arsoum

Les années s'écoulèrent, prospères et tranquilles. L'arrivée des Guildes vers 50 AA mirent le pays en grands troubles : à cette époque, les An Arveen fortifièrent le cœur d'Arveen qui devint la cité interdite laissant les Natifs s'installer autour. Ces troubles mirent en branle la foi des Arveen et ils se lancèrent dans des quêtes mystiques pour chasser un jour l'opresseur et s'élever vers leur dieu : Arsoum. Aujourd'hui, Styreen VI est un grand Hiérophante et avec ses prêtres, ils sont proche de découvrir la Salle de Transposition.

## 2. Les Erithiens : culture et mode de vie



La culture Erithienne est décrite ici car elle est le modèle du mode de vie Arveen même si d'un point de vue religieux (les Erithiens n'avaient pas de religion), on sent l'influence de Jaune et des Phœnix. Il faut avant tout assimiler les Erithiens à une civilisation Wish et les Arveen à une civilisation Arkhès aux « relents » de Wish.

Physiquement, les Erithiens sont des humanoïdes filiformes très proches des Natifs et autochtones de l'époque. Leur peau très mate résulte de l'adaptation au climat aride des plateaux An Arveen, soumis à un automne chaud et sec, balayé par des vents violents. Quelques particularités physiques les distinguent pourtant des autres humanoïdes. Leur tête ovoïde présente des caractéristiques félines : le visage est aplati, les traits assez creusés et les cheveux font place à une légère fourrure laissant apparaître des oreilles triangulaires. De leurs grands yeux dorés transparaît une étrange sérénité, emprunte de paix et de sagesse. On peut noter également un crâne d'un volume très important, propre aux civilisations Wish. D'un point de vue médical et biologique, ils sont semblables aux autres êtres humains.

Les Erithiens sont des semi-nomades, leurs voyages à travers le Continent n'ayant pour seul but que de trouver une terre propice à l'aboutissement de leurs recherches. Vers 4700 AC, ils se sont donc arrêtés sur la future terre An Arveen afin de construire le grand projet de leur nouveau maître. D'un point de vue vestimentaire, ils se restreignent au strict minimum, souvent un pagne accompagné de quelques rares colifichets et de sandales sommaires. Ce style épuré se retrouve dans la décoration de leurs habitations où seuls quelques éléments naturels ont leur place. Peu de produits manufacturés viennent troubler leur vie de tous les jours. Leurs habitations sont faites

d'argile et de paille, puis blanchies à la chaux. Ils connaissent et maîtrisent la fabrication du verre et sont passés maîtres dans la réalisation de vitraux. Des vitraux peu communs puisqu'ils peuvent capter les émanations de Loom issues des sortilèges lancés par les Puissances dans leurs conflits.

De plus, on est loin de pouvoir assimiler les Erithiens à des tribus Draks brutales et grégaires. Ils connaissent l'écriture qui reste leur principal moyen de communication. Tournés vers la contemplation et la réflexion, ils cherchent leurs réponses dans la nature et dans le Loom. Leur esprit d'analyse leur a permis de percevoir certains secrets de Cosme, notamment en ce qui concerne le fonctionnement des Saisons, leur liaison au Loom et aux conflits de 6 forces de la nature. C'est ce qui a amené Bleu à leur révéler les secrets, plutôt que d'attendre qu'ils les découvrent seuls.

### 3. Arveen, capitale de l'Ecrin An Arveen

Théoriquement, l'implantation d'une Guilde à Arveen ne pose aucun problème au Hiérophante Styreen VI, celui-ci n'étant pas opposé au commerce avec les Natifs. Néanmoins, les Guildes déjà en place ne le voient pas du même œil et ne comptent pas laisser un intrus s'installer sur leur fond de commerce. De plus, face aux événements étranges dans la cité interdite qui vont se produire, les Aventuriers risquent sûrement de se mettre dans un sale pétrin, comme d'habitude...

#### Les Guildes implantées :

- La Guilde des Linceuls Clandestins, exclusivement Ashragore, a le monopole des soins, services et processions funéraires de tout le royaume An Arveen. Elle est à Arveen depuis 50 ans
- La Guilde du Fer de Shaal est fortement implantée dans l'écrin et exploite les mines d'Ecume de la région. Elle est la plus influente de la Couronne Stellaire et fut l'une des premières à s'installer durablement ici il y a 80 ans.
- La Guilde du Franc d'Espéra vit du commerce entre les cités Arkhè d'An Arveen (principalement Arveen et Eselmande) et Lores de Landocie. Elle entretient également les dissensions entre ces 2 peuples pour favoriser ses intérêts. Plus jeune, elle n'est là que depuis 20 ans et a failli être expulsée il y a 6 ans.
- La Guilde de la Nef Intangible, à majorité Ulmèque compte une centaine de membres et vit de l'exploration Loomique et de l'exportation sur les Rivages d'œuvres Arkhès. Installée depuis 15 ans, sa présence est récente mais pourtant très influente auprès de Styreen VI qui apprécie beaucoup son maître, Cuhatemoc.
- La Guilde de la Flore des Vents ne compte que 3 membres et est retirée dans les Cimes Invisibles. Elle vit du commerce de fabuleuses cartes des différentes régions du Continent. Ses membres sont Oëmerin, Venn'Dys et maître de la Guilde, Esope, Kheyza

cartographe visionnaire, et Sélima, Felsin Explorateur. Elle est arrivée il y a maintenant 10 ans à Arveen, peu après le triomphe Oëmerin dans les Arènes.

#### Les Personnalités importantes :

- Styreen VI (Arkhè) : Hiérophante d'Arveen et grand Prêtre d'Arsum, dieu de la lumière. Il est le dirigeant aimé et incontestable de la cité.
- Orok (Arkhè) : maître des gladiateurs d'Arveen. C'est un proche d'Oëmerin en qui il a une énorme estime, ce dernier ayant été le plus victorieux gladiateur de tous les temps à Arveen.
- Lutus Waakan (Arkhè) : noble épargné par Oëmerin en ayant voulu l'affronter dans l'arène. C'est un fidèle ami qui de plus a une forte influence politique.
- Anun Revnan (Arkhè) : dirigeant de la Confrérie des Six Sceaux. Veille à ce que la Salle de Transposition ne soit pas découverte.

Ces personnalités ainsi que celles des Guildes sont présentées plus loin, dans la partie enquête du scénario.

#### Les Villes et lieux importants An Arveen :

- |           |                      |
|-----------|----------------------|
| • Arveen  | • Eselmande          |
| • La mine | • Al Semir           |
| • Argor   | • La Flore des Vents |

### LES FORCES EN PRESENCE

#### 1. Les habitants d'Arveen

Les Arveen - les habitants de la cité et tous les An Arveen en général - sont actuellement des pions de Jaune, et cela depuis l'action des Phœnix il y a environ 4400 ans. Ils manipulent avec talent le Loom Jaune. Mais en fin de compte, ce sont potentiellement des pions de Bleu : ils sont toujours très influencés par les traditions Erithiennes et dès que Jaune relâchera son attention (la famille Revnan est quasi décimée), la triche de Bleu risque de recommencer malgré lui. Bleu lui-même n'est plus dans le jeu et n'a plus d'influence sur Cosme mais toutes les légendes perdurent et ont un impact sur les générations futures. Les Prêtres d'Arveen, après le Hiérophante, sont les principaux dirigeants, veillant au suivi du culte de la lumière et d'Arsum (Jaune) mais adoptant aussi la culture Erithienne (Bleu).

Les Prêtres et le Hiérophante œuvrent depuis des millénaires pour découvrir la fabuleuse Cité de Cristal, ville mythique entre mortels et dieux, abritant la « Salle de l'Eveil » (la Salle de Transposition), lieu initial de leur religion. Une fois trouvée, les textes sacrés indiquent qu'elle leur permettra d'atteindre l'éveil suffisant pour être plus proches de leurs dieux. Mais cette recherche reste purement spirituelle car c'est dans la foi que l'on trouve. Cette mission sacrée de recherche de la Cité est le moyen mis en place par le dernier des Erithiens afin que les habitants de Cosme redécouvrent le moyen d'accéder à Phovea et redistribuent

les cartes du jeu. Malheureusement pour lui, des falsifications des textes sacrés ont rendu cette quête plus spirituelle que réelle.

Le peuple An Arveen ne connaît que l'aspect « cité mythique à rechercher » dans cette imbroglie. Ils connaissent le nom de « Salle de l'Eveil » ainsi que le fait qu'elle est sensée les rapprocher de leurs dieux. En revanche, les Prêtres et le Hiérophante sont beaucoup plus troublés car ils ont découvert il y a quelques années que le vrai nom de la Salle était « Salle de Transposition ». En cherchant dans les ouvrages sacrés, ils ont réalisé que certaines parties étaient manquantes ou falsifiées (c'est l'œuvre de la famille Revnan). Donc, depuis 10 ans, les An Arveen sont entrés dans une phase active de recherche de la Cité physique alors que jusqu'à cette époque, il n'était pas question de profaner ce lieu divin. Les Prêtres ont alors utilisé de nombreux subterfuges de galvanisation pour manipuler leur peuple : ainsi la plupart des bon fidèles a « oublié » que dans le passé, leurs ancêtres ne devaient pas rechercher cette cité mystique, que c'était un aboutissement purement spirituel. Les An Arveen sont donc (sauf exceptions) des personnes extrêmement dévouées à leurs prêtres et c'est ce qui fait la force de cette peuplade.

## 2. Les Revnan et la Confrérie des Six Sceaux

La famille Revnan a des origines remontant aux ancêtres des Venn'Dys, bien qu'au fil des siècles et des mélanges avec les Arveen, elle soit désormais plus autochtone que native. Lorsque les Puissances ont quitté Cosme, en 4200 AC, le Continent est parti avec elles, coupant les Phœnix de leur nation originelle. Malgré les quantités de Loom abondantes sur le Continent, le Concile des Phœnix a disparu. Néanmoins, leurs descendants sont restés des pions de Jaune : ces descendants sont la famille Revnan. Dès les origines Arveen, ils ont été l'unique famille conseillère des Hiérophantes, mais avec le temps, la famille s'est scindée en diverses factions, créant la noblesse d'aujourd'hui. La plus importante de ces factions dissidentes est la famille Waakan, dominante en An Arveen et favorite de Styreen VI depuis l'arrivée des Guildes.

Au fil des siècles, les Revnan ont œuvré dans le plus grand secret afin de continuer à cacher la Salle de la Transposition. Chaque année ils renouvellent un rituel qui maintient le sceau magique gardant ce Locus invisible. De plus, au fil des siècles, ils ont modifié et falsifié les livres saints du culte d'Arsoum afin que les Arveen considèrent la Cité de Cristal comme un lieu qu'il ne faut pas chercher, comme une quête spirituelle. Mais la supercherie a été découverte par les Prêtres il y a 10 ans. Enfin, l'arrivée des Guildes aux méthodes expansionnistes (il y a maintenant 168 ans, en 50 AA) a décimé cette famille qui luttait contre un envahisseur avide de pouvoir, de Loom et surtout trop curieux quand aux légendes locales. Ses actions belliqueuses suivies de doutes sur une alliance avec ces Guildes (la Confrérie des Six Sceaux il y a 10 ans) lui ont valu la « disgrâce » du Hiérophante et son passage au second plan de la politique, au profit des Waakan.

Anun Revnan est l'unique survivant de la famille Revnan et perpétue la tradition : empêcher que la Salle de Transposition ne soit découverte. Sans savoir ce que c'est

vraiment, il sait que c'est un Locus très puissant qui pourrait révéler des secrets que les hommes ne sont pas prêts à entendre. Il manipule les Guildes depuis fort longtemps (tout comme son père et son grand père) pour qu'elles contrent sans le savoir les tentatives de recherches faites par les Arveen : lorsque la famille était nombreuse, elle pouvait faire seule le rituel de dissimulation du Locus mais désormais Anun a besoin de main d'œuvre : les Guildes. Si celles-ci découvraient l'importance de ce Locus, se serait une véritable ruée vers le pouvoir qui s'engagerait, mettant le pays à feu et à sang.

Pour arriver à manipuler les Guildes, Anun s'est montré très malin : il a créé une confrérie nommée la Confrérie des Six Sceaux et y a fait venir les représentants du chapitre du Loom des 5 Guildes d'Arveen. Avec lui, ils reforment ainsi (sans le savoir) le concile des 6 Phœnix d'antan. Les maîtres de comptoir ne sont bien sûr pas au courant de l'existence de cette société secrète. Mais avec les Guildes on n'a rien sans rien, il fallait donc un appât infaillible pour les motiver à dépenser leur Loom dans de coûteux rituels depuis plus près de 10 ans.

## 3. Les Guildes d'Arveen

Les Guildes sont arrivées à Arveen il y a 168 ans et leurs désirs d'annexions ont vite été confrontés à la détermination et à la cohésion de la famille Revnan. Aussi, pendant près de 100 ans, les relations entre les Guildes et les An Arveen se sont résumées à des conflits militaires, des accords commerciaux trahis et des incidents diplomatiques. Le calme est revenu après le massacre de la famille An Arveen la plus influente : la famille Revnan. Ayant décelé des conflits d'intérêts entre cette famille et le Hiérophante, les Guildes ont attisé le feu et ont même été assistées des armées d'Arveen pour gagner le conflit. S'en sont suivi près de 70 années de paix, prospères d'un point de vue commercial. Depuis les An Arveen ont presque occulté ces périodes de troubles et quelques membres Revnan ont pu ressortir de leur cachettes même s'ils ont toujours gardé une certaine influence sur le pouvoir Arveen.

En 208, Anun est allé voir en secret, un à un, le mage le plus important de chacune des Guildes d'Arveen afin de leur proposer une alliance. Il leur a demandé de le rejoindre, son père et lui, au sein de sa confrérie, afin d'accomplir un rituel, chaque année, à la gloire d'un dieu opposé à Arsoum, un dieu de l'ombre, de contre pouvoir : Naujē. C'est une divinité mineure, rejetée par le clergé Arveen, dont la vénération est interdite. En échange, Anun s'engage à fournir aux mages, des informations concernant l'implantation de nouvelles Guildes en An Arveen afin de les en dissuader. Il joue également un rôle d'espion pour que les Guildes puissent anticiper les décisions officielles du Hiérophante en politique ou en commerce. Ainsi, les Mages pourront rapidement prendre des places importantes au sein de leurs Guildes.

Mais ce n'est pas tout, il faut aussi contenter les désirs de puissance personnelle de ces mages. La famille Revnan détient un grand secret, qu'elle est pourtant prête à révéler en partie. Non loin d'Arveen se trouve un réseau de cavernes. L'une d'entre elle est recouverte de fresques aux étranges symboles et pictogrammes. C'est ici que les

derniers Phœnix ont consigné les grands principes des 6 voies de leur magie, dont la Lune et la Ténèbre. Revnan commence à maîtriser ces 2 dernières voies et les apprend aux mages, petit à petit pour les garder encore de nombreuses années.

Enfin, il y a 10 ans, Oëmerin, Esope et Sélima fondaient la Guilde de la Flore des Vents à Arveen. Oëmerin ayant une certaine influence sur la famille Noble Waakan (cf. ses exploits en tant que gladiateur), leur affaire fut prospère et ils s'installèrent dans leur actuelle forteresse des montagnes. Leur arrivée a coïncidé également avec la mort du père d'Anun Revnan, abattu par Oëmerin dans une embuscade nocturne. Anun se retrouva seul membre de la famille Revnan, ce qui nécessitait de trouver un nouveau mage : Oëmerin. Ce dernier avait eu vent de cette confrérie en fouinant dans la ville (comme vont le faire les joueurs), et l'assassinat du père fut la seule solution rapide qu'il trouva pour intégrer ce cercle d'initiés. Depuis quelques années, Oëmerin pense qu'Anun leur cache des choses d'importance et ne compte plus se contenter de ces maigres récompenses. Il essaie donc de tirer son épingle du jeu pour découvrir le secret de cette si vieille famille. C'est un dissident dangereux mais qui peut s'avérer être une bonne source d'informations pour les Aventuriers, il connaît très bien la ville et la politique, pouvant demander quasiment n'importe quoi à son ami Lutus Waakan. Mais on n'a rien sans rien et Oëmerin ne donne que lorsque cela sert ses intérêts.

## RITUEL, QUAND TU NOUS TIENS...

### 1. A chacun son rituel

#### *Rituel des An Arveen :*

Chaque année les Arveen (inspirés par les traditions issues des Erithiens) font un rituel pour essayer de localiser l'invisible Cité de Cristal qui cache la Salle de l'Eveil. Vêtus de pagnes, ils parcourent le grand plateau qui surplombe la plaine d'Arveen, murmurant d'étranges litanies. Les Prêtres sèment des petits cailloux jaunes (des cristaux de Loom qui ne sont exploitables qu'en grandes quantités) selon un schéma bien établi. Si on regarde du ciel les cristaux jaunes, on remarque qu'ils brillent étrangement et forment une carte indiquant la position de la Salle de Transposition. Mais il y a d'autres moyens de localiser la cité pour la faire apparaître : en se faisant guider par le Tanuki (si vous êtes gentil avec vos joueurs) ou alors grâce à la carte du Territoire dessinée par Esope qu'ils devront se procurer (pour augmenter la difficulté du scénario). Ces cristaux disparaissent à l'aube, consommés par le rituel mais repoussent dans la matinée. Une partie des Arveen se consacre à la récolte de ces cristaux pour la cérémonie du soir. Ces cristaux ne poussent que lors des jours saints et les Guildes font également leur plein de Loom ces jours là mais plus discrètement.

Avant ces dix dernières années, le rituel n'était qu'une célébration à la gloire d'Arsoum. Mais depuis que les Prêtres ont découvert la supercherie concernant les livres saints, les Arveen cherchent la Salle de l'Eveil à grands coups de Loom Jaune. Le sortilège issu de leur cérémonie

est destiné à faire apparaître la cité invisible, où quelle soit en An Arveen. La trouver ne sera alors pas un problème, vu la cohésion de ce peuple et sa grande connaissance de l'écrin. Mais la cérémonie de la Confrérie des Six Sceaux contre à chaque fois cet effet Loomique. Si le contre rituel est fait chaque année depuis 10 ans, il faut savoir que ce ne fut pas toujours le cas. Il y a quelques millénaires, cette cérémonie était faite tous les siècles mais depuis que les Arveen ont augmenté l'activité de leurs recherches, ils faut la cacher plus souvent.

#### *Rituel de la Confrérie des Six Sceaux :*

Profitant de l'absence de tous, les six membres pénètrent dans la cité interdite, jusque dans le temple d'Arsoum. Cette immense salle pyramidale est située au centre de 4 pyramides inversées et creuses servant de réflecteur Loomique. Des dizaines de piliers dorés peu décorés décomposent cette salles en de nombreux petits espaces relativement cachés les uns des autres. En son centre, elle abrite un grand bassin d'eau claire au fond duquel est scellée la dalle sur laquelle est gravé le texte d'Arsoum. Au dessus du bassin, le toit est percé d'un trou béant, permettant de voir les Feux du Ciel et les Lunes. Les mages se positionnent autour du point d'eau, vêtus de toges rouge et or, ornées de flammes peintes. Après plus d'une heure de litanies, l'un après l'autre, ils jettent une poudre colorée dans le bassin qui semble cristalliser l'eau. Alors que d'immenses ailes spectrales de Phœnix apparaissent dans leur dos, ils prononcent une phrase rituelle :

*Poudre noire* : « Pour que le Phœnix reste dans l'ombre »

*Poudre verte* : « Pour que le Phœnix entretienne les rêves »

*Poudre blanche* : « Pour que le Phœnix chasse l'azur »

*Poudre violette* : « Pour que le Phœnix repousse les limites du temps »

*Poudre rouge* : « Pour que la puissance du Phœnix soit sans failles »

*Poudre jaune* : « Pour que le Phœnix dissimule ce qui ne doit être vu »

Puis les mages entament des litanies pendant quelques minutes et rentrent au camp des Guildes. Seul Anun se dirige dans une autre direction pour rejoindre les autres Arveen sur le plateau. En sortant de la cité, il referme les portes puis incante un sort de Loom Jaune pour reformer le sceau qui garantit que la cité n'a pas été violée. Il y a de grandes chances que les personnages soient restés à l'intérieur, attendant que ces mages partent.

### 2. Faire réapparaître la Salle de Transposition

Les Aventuriers vont devoir trouver l'emplacement de la Cité de Cristal afin de faire le rituel d'apparition. Pour cela il y a trois possibilités. La première est de trouver un moyen de voler afin de voir la carte dessinée par les cristaux de Loom jaune déposés par les Arveen lors de leurs processions. La seconde possibilité consiste à acquérir la carte du Territoire dessinée par Esope et de trouver un cartographe capable de la lire et de l'interpréter. Je conseille cette seconde solution car il serait dommage de ne pas faire découvrir la Flore des Vents à vos joueurs. Et enfin, si vos joueurs piétinent trop ou sont à



cours de temps (c'est ce qui c'est passé pour les miens) le Tanuki peut les guider sur les lieux. Pour la solution avec la carte du Territoire, vous pouvez intégrer l'idée de scénario présentée dans la Flore des Vents de l'Atlas volume 1.

La Cité de Cristal se situe sur un plateau semi-désertique non loin d'Arveen. Elle est camouflée par le rituel des Phœnix, renouvelé chaque année par Anun Revnan. Pour pouvoir la faire apparaître, il faut attendre la dernière nuit des 6 jours saints, lorsque les rayons des 3 lunes illuminent l'Ecrin tout entier. A l'endroit précis indiqué par la carte du Territoire, par les cristaux de Loom jaune ou par le Tanuki, il faut placer une petite créature nommée Tanuki. Après l'avoir entourée de cristaux de Loom Jaune (ce n'est pas ce qui manque sur le plateau), il faut attirer un Phœnix avec un appeau (c'est plus un artefact permettant de générer des Phœnix qu'un réel appeau). L'oiseau fabuleux fondra alors sur le Tanuki pour le happer. Cela aura pour effet de tuer le Phœnix définitivement. Après avoir disséminé les cendres du Phœnix sur le lieu de la cité, celle-ci pourra apparaître.

## ACTE I : Légendes Erithiennes

### L'OUVERTURE D'UN NOUVEAU COMPTOIR

#### 1. Une mission d'importance

18 de Seconde Ardenne 218, Contrée de Gillian

Théofalcone de Varmise, Venn'Dys, est un membre influent de la Guilde des joueurs. A tel point que ses responsabilités commencent à occulter celles du Chef du Chapitre de la Route. Il va proposer aux Aventuriers de l'accompagner et de prendre la responsabilité de l'ouverture d'un comptoir dans la Couronne Stellaire, à Arveen plus précisément. En réalité, Théofalcone est un agent du Cercle de Saphir (mais réellement membre de la Guilde des Aventuriers) qui travaille dans le but d'aller explorer le Continent au delà de la barrière pour se rapprocher des secrets de Cosme. Le Cercle de Saphir représente l'une des dernières influences de Bleu (indirecte car il ne joue plus) sur Cosme qui voulait guider les Natifs vers les Puissances.

Après avoir monté le comptoir, Théofalcone est sensé regagner le siège de leur Guilde et laisser nos Aventuriers livrés à eux même pour qu'ils fassent leurs preuves. En fait il restera dans la région sous différentes couvertures (il excelle dans l'art du déguisement) afin de récupérer la carte du « Territoire » dessinée par le vieil Esope de la Flore des Vents (cf. Atlas 1). Celle-ci lui servira à localiser l'un des Locus de la Couronne Stellaire : Le Puit de la Connaissance. Il pense que c'est un lieu majeur pour l'avancée vers le centre du Continent. Ce qu'il ne sait pas, c'est que cette carte contient l'emplacement d'un autre Locus : la Salle de Transposition. Cette intrigue avec Théofalcone peut-être jouée indépendamment de ce scénario.

#### 2. Visite guidée de Port Concorde

6 de Tierce Ardenne 218, Couronne Stellaire

Pour aller à Arveen, le bateau déposera les Aventuriers à Port Concorde d'où ils continueront à pied. Ils doivent également y récupérer un certain Marty Lantto, membre de leur Guilde mais du comptoir de Port Flamme ayant longtemps travaillé avec la Guilde de l'Elixir d'Or, Guilde majeure de la cité depuis 215. C'est une demande émanant du Maître de comptoir de Port Flamme : Marty est sensé faire affaire dans le An Arveen. C'est en réalité un agent de l'Isthme Sauvage, puissante Guilde de la Couronne Stellaire qui va être à l'origine de la Guerre des Vents (décalée à cette époque pour s'adapter à Guildes II) entre elle-même, le Fer de Shaal et le Franc d'Espéra pour le contrôle de la contrée. Sous le prétexte d'aller faire analyser et peut-être vendre une carte à la Flore des Vents, il va tenter de voler le « Territoire » en se servant des Aventuriers. De même que pour Théofalcone, cette intrigue reste assez indépendante du scénario et peut constituer une suite à celui-ci (c'est comme cela que je l'ai fait jouer).



Lorsque les Aventuriers récupèrent Marty Lantto à Port Concorde, ils se retrouvent face à un drôle d'individu : Marty se comporte (il le fait exprès) en cartographe loufoque et passionné, ce qui devrait éloigner tout soupçon de lui. Faites en sorte que les Aventuriers le considèrent comme un original qu'il va falloir se coltiner jusqu'à Arveen. Vous trouverez une présentation complète de Port Concorde dans le second volet de la campagne : l'Aube des Prophètes Bleu (Guildes I).

Si vos joueurs ne connaissent pas Port Concorde, c'est le moment de leur faire visiter avec Marty comme guide. Emmenez les dans les quartiers louches, Marty veut tester leur sang froid et aptitudes physiques. Vous pouvez également, toujours via Marty, leur parler des événements de Port Concorde à l'assemblée de 211 avec le massacre de l'étoile des découvreurs. Les Aventuriers ne doivent pas oublier non plus qu'ils ont un voyage d'une vingtaine de jours et qu'il faut s'équiper. Marty les laissera s'en occuper et passera la journée à une conférence de cartographes au mémorial de la constellations. Pendant l'épisode de Port Concorde, Théofalcone disparaîtra, il a des affaires importantes avec des confrères du Cercle de Saphir.

#### 3. Le voyage à travers la Couronne Stellaire

Le voyage de Port Concorde à Arveen devrait bien se dérouler. La région est très balisée et peu de lieux

sont encore inexplorés. Les routes sont sûres et seuls quelques effets Loomiques peuvent venir perturber le voyage. C'est ce qu'il va se produire lorsqu'ils rentreront dans le pays An Arveen. A la tombée de la nuit, nos héros entrent dans une épaisse forêt de bambous dont on voit à peine le sommet. D'ailleurs les Feux du Ciel sont camouflés par leur épais feuillage. Contourner cet obstacle demanderait 2 jours de plus et Théofalcone souhaite arriver à Arveen au plus vite. Le sol est assez humide et mis à part quelques mottes de terres, il va falloir supporter les 40 cm d'eau vaseuse pendant toute la traversée. Les bambous sont d'un gros diamètre et extrêmement hauts mais il semble possible d'en couper quelques uns pour faire un bon feu.

C'est là que tout va aller de travers... Alors qu'un Aventurier tente de couper un bambou ou que le groupe crie un peu fort, un cri strident va se faire entendre venant du haut des feuillages. Quasi immédiatement suivra un immense bec fondant de nul part sur la caravane de nos héros. Faites leur peur, picorez l'âne qui tire leur roulotte. Si ils s'agitent encore plus et crient, pris de panique, d'autres becs viendront s'abattre sur eux. Cette forêt est en réalité constituée de centaines d'oiseaux bambous, aux pattes et au corps immenses qui s'étaient posés là pour la nuit.

Une fuite paniquée des aventuriers dans cette forêt, tirant cette roulotte qui n'a plus d'âne pourrait remettre les idées en place aux vieux routards qui pensent tout connaître des dangers du Continent. Pour les jeunes fraîchement sortis de l'Académie, cela leur donnera un aperçu de ce qui les attends dans des contrées plus inhospitalières. Au petit matin, sains et saufs, ils pourront assister au passage, loin au dessus de leurs têtes, de ces oiseaux migrateurs qui s'en vont vers d'autres écrins.

## UNE ARRIVÉE BIEN INAPERÇUE

### 1. L'arrivée

26 de Tierce Ardence 218, Couronne Stellaire

Nos Aventuriers arrivent à Arveen en fin de nuit. La ville est étrangement déserte, il n'y a personne dans les rues ni dans les maisons. C'est la première nuit de culte de « l'Impie Procession des Phœnix ». Tous les habitants An Arveen sont dans les montagnes la nuit afin de préparer le rituel du 6<sup>ème</sup> jour. En journée, ils reviennent à Arveen pour célébrer cette période sainte dans les rues, sous des déguisements de bêtes et de Phœnix. Si on regarde bien les défilés, on remarquera que les bêtes sont toutes affublées d'une couronne d'or et que les Phœnix sont « chassés et traqués ». De même, les Guildes sont absentes de la ville et sont consignés à 5 Km de là dans un camps de fortune. Elles n'ont droit de revenir en ville que le jour. En revanche, les 5 membres de la Confrérie des Six Sceaux ne se gênent pas pour pénétrer dans la cité interdite et faire chaque soir le rituel de camouflage du Locus.

Chose fort étrange, les journées sont baignées dans une étrange éclipse des Feux du Ciel : c'est l'effet des rituels de la Confrérie des Six Sceaux. D'ailleurs, si un rituel n'est pas fait (les Aventuriers ont tendance à se mêler de tout), le lendemain l'éclipse n'aura pas lieu. Pensez y bien, les

Aventuriers vont se retrouver pendant 6 jours dans une ambiance glauque, ou il se frame des choses bizarres la nuit et où les journées semblent malsaines et obscures.

### 2. Le temple de la cité interdite

Ne voyant personne, les Aventuriers vont sûrement fouiner un peu de partout en ville et vu que la cité interdite cernée de hautes murailles semble être un endroit qu'il ne faut pas violer, ils vont bien finir par y aller. Dès qu'ils entrent, ils entendent des voix humaines incanter. Les plus curieux pourront assister au rituel de la Confrérie. Même si on ne voit pas leur visage, les 6 personnes semblent tous être des mages confirmés. Lorsque la cérémonie se termine, débrouillez vous pour que les Aventuriers sortent après les Six : par exemple, en arrivant vers la sortie de la cité, un Guetteur (cf. plus loin) est en position devant la porte. Nos héros vont devoir attendre. S'ils voient les 6 sortir, ils remarqueront que le dernier parle au Guetteur qui « s'envole » reprendre son poste sur les tours de la cité.

Anun ferme alors les portes et applique le Sceau magique. Les 5 Guildiens repartent rejoindre les leurs et Anun retourne avec les Arveen dans les montagnes. Il doit se montrer pendant les cérémonies, c'est tout de même un noble connu d'Arveen. Que les joueurs sortent par la porte ou par un autre moyen, le Sceau magique sera de toute façon brisé : Anun n'avait pas prévu qu'ils seraient si nombreux dans la cité interdite.

Si les Aventuriers ne sont pas très discrets, ou se montre au grand jour, la confrérie (ou Anun seul) invoque un Phœnix qui va les traquer sans relâche dans toute la ville. S'ils le détruisent (le Phœnix n'est pas très puissant), il renaît de ses cendres quelques minutes plus tard et se remet en chasse. C'est un petit jeu qui risque de ne pas trop amuser les joueurs, d'autant plus que l'on ne passe pas inaperçu avec ce genre de créatures au-dessus de la tête. Il se dissipera définitivement aux premières lueurs de l'aube.

Si nos aventuriers décident de suivre Anun, reportez vous au paragraphe « Les Fresques Loomiques » dans la partie « Indices à trouver » du scénario. S'ils suivent le groupe des 5 autres mages, ils les verront déposer leurs costumes de cérémonie à proximité du camp Guildien puis rejoindre le feu de camp et leurs tentes très naturellement.

### 3. Les Guetteurs et les Esprits de Feu

Les Guetteurs sont des créatures que l'on pourrait assimiler à des gargouilles même si ils ont une apparence humaine à la peau argentée. Vêtues d'une grande cape Rouge et Or flottant au vent, ils semblent tel des statues postées en haut des remparts, immobiles. Ce sont les gardiens de la ville lorsque personne n'est là, au service du Hiérophante et des Prêtres, on en dénombre une dizaine. Ils ont une tâche d'observation envers les personnes qui errent dans Arveen et de répression (ils n'hésitent pas à tuer) envers les intrus dans la cité interdite. Anun connaît les Sorts qui les contrôlent et c'est pour cela que ce soir ils ne tiennent pas compte des intrus dans la cité interdite. Par contre, ils ont bien noté que des étrangers étaient arrivés

dans la nuit et le Hiérophante ne manquera pas de faire l'association avec le Sceau brisé.

Ne signalez aux Aventuriers la présence des Guetteurs qu'après leur intrusion dans la cité interdite. Dès lors, ils se sentent épiés, et vont se retrouver plusieurs fois, au détour d'une ruelle, face à face avec un Guetteur. Celui-ci ne peut pas parler et se défendra si on l'agresse (ce sont de terribles combattants).

Les Esprits de Feu – ou Spirites – sont des espèces de petits Feu Follets, vivant dans les flammes des lanternes ou les feux (cf. romans La Légende de Shamir). Ils peuvent tout de même se déplacer quelques dizaines de secondes pour aller d'une lanterne à une autre. Arveen reste une ville très éclairée, et si peu de personnes connaissent l'existence des Spirites, ceux-ci sont plus d'une centaine. Et ce sont des fidèles serviteurs d'Anun : celui-ci est en possession d'un ancien sortilège des Phœnix, transmis de génération en génération, lui permettant de discuter avec les Spirites et de les lier à lui pour de simples quêtes. Les Spirites sont très intrigués par l'arrivée de Guildiens, surtout pendant la période sainte. D'abord craintifs, ils vont les suivre et, qui sait, peut-être discuter avec eux s'ils ne semblent pas dangereux. Les Spirites ont une mémoire collective.

Quasiment à l'aube, les Aventuriers vont pouvoir assister à une course poursuite entre Guetteurs et Esprits de Feu. Ces derniers ont été surpris dans la cité interdite (ce qui est fréquent) et les Guetteurs les chassent. Non pas pour la répression habituelle mais surtout parce que le Hiérophante a appris leur existence et en a compris le danger (c'est avec les Spirites que Anun obtient le plus de renseignements sur les décisions politiques du royaume). Il aimerait en capturer pour savoir qui les dirige. C'est quelque chose que les Spirites peuvent révéler aux joueurs, s'ils les aident. Mais attention, en aucun cas les Spirites ne révéleront l'identité de leur maître ni leurs missions en cours. Par contre ils expliqueront sans problèmes ce qu'ils sont et leurs « pouvoirs ».

#### 4. Une arrestation inattendue...

Le lendemain matin, les Feux du Ciel se lèvent mais deux des Lunes les voilent, formant ainsi une éclipse de soleils. Cette éclipse va durer les 6 jours, sauf si un rituel de la Confrérie des Six Sceaux est empêché (il n'y aura pas d'éclipse seulement le lendemain).



Si les Aventuriers sont encore en ville, ils vont assister à une immense procession de milliers de personnes, venant des plateaux avoisinants et pénétrant dans la ville d'Arveen. Chaque jour, les Arveen viennent célébrer leur Dieu en ville, sous formes de gestes théâtraux et de carnivals diurnes. Tous sont vêtus de costumes représentant

des animaux communs mais certains d'entre eux sont habillés en Phœnix. Les autres simulent alors sur eux violences et lapidations, comme s'ils leur vouaient une haine farouche. Mais après ces scènes, on semble « soigner » et se préoccuper de la santé des Phœnix. En milieu de journée, les Arveen se rendent aux célébrations des dieux dans les Temples. Il faut savoir que si seul Arsoum est vénéré, d'autres dieux sont priés, mais ils ne représentent que des aspects d'Arsoum comme la prospérité, la fertilité...

Côté symbolique, les Phœnix chassés par la foule sont à l'origine de 2 visions assez paradoxales. D'un côté on les chasse et lapide pour punir les impies seigneurs Phœnix d'avoir effacé un pan de l'histoire des Arveen (en tuant les Erithiens). Et d'un autre côté, leur mise à mort factice et burlesque associée à la symbolique du Phœnix, représentent la renaissance de la civilisation apportée par les seigneurs avec la construction d'Arveen par Hixane. L'histoire du Satyre (voir plus loin) intervient également dans ces scènes : après avoir rejeté les Phœnix et les avoir battus, on se rend compte que c'était une erreur et on les aide de nouveau pour se racheter.

Mais une dizaine de personnes, menant la procession, ne semble pas au goût de la fête : ces hommes fort armés sont la garde de la cité interdite et ils vont fondre sur les personnages pour les arrêter. En moins de temps qu'il ne faut pour le dire, ils vont se retrouver sans armes, enchaînés et conduits dans les geôles des arènes de la ville. On les arrête car ils ont pénétré dans la cité interdite. Si les Aventuriers n'étaient pas là au petit matin, on leur réserve le même sort lorsqu'ils pénétreront dans la ville.

#### 5. Et un combat de gladiateurs !

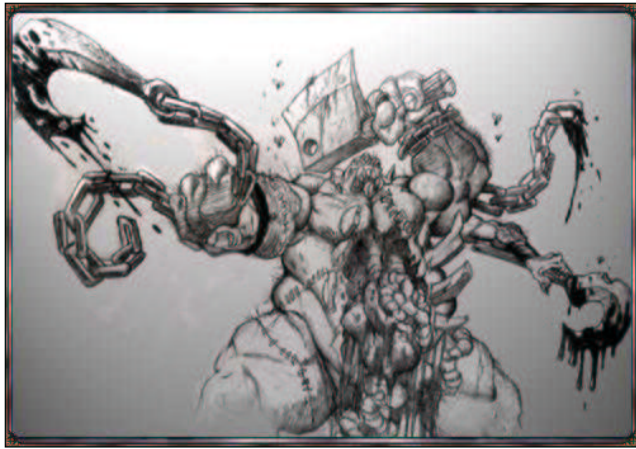
Les voilà rossés, enchaînés sur une paille humide au milieu d'autres prisonniers plus que lugubres. La seule différence c'est que eux ne sont pas attachés. Impressionnez-les, menacez-les car ces gladiateurs ne sont pas des enfants de cœur. Pour la plupart ce sont des prisonniers des royaumes Lores de Landocie aigris d'être voués à une si humiliante fin. Lorsqu'ils auront bien mariné, Orok, le maître des Arènes, leur apprendra qu'ils sont accusés d'avoir profané la cité interdite (les Guetteurs ont remarqué le sceau brisé et ont fait leur rapport) et en plus pendant la période sainte. Lutus Waakan, chef de la famille noble la plus influente, les a jugé et a décidé qu'ils finiraient tués en combattant les champions gladiateurs. Le combat est prévu pour le début d'après midi et Arsoum jugera de leur culpabilité. S'ils survivent, c'est qu'ils sont innocents. Une maigre pitance sera tout ce qu'il auront avant le combat. Si les personnages arrivent à s'échapper des prisons, il vaut mieux pour eux ne pas remettre les pieds en ville. Une traque sera lancée pour les ramener morts.

Deux personnages peuvent se retrouver dans l'Arène avec eux : Nimbus, un petit homme sadique et vicieux qui harcèlera les joueurs. C'est en fait une personne influente de la Guilde d'assassins d'Arveen. Il tient également une boutique dans la zone marchande de la cité et c'est divers trafics illégaux qui l'ont amenés ici. Avec lui, un colosse nommé Galwen, pas très intelligent mais foncièrement gentil et loyal à Nimbus. Si les joueurs savent



y faire, ces deux personnes pourraient devenir des alliés intéressants à leur sortie de prison.

Une foule en délire, présidée par Lutus Waakan, accueille les Aventuriers littéralement jetés dans l'Arène. S'ils essaient de s'expliquer, de se justifier, Lutus leur dit qu'ils auront droit à 3 minutes pour parler après chaque combat. A eux d'être suffisamment éloquents pour le convaincre du quiproquo. Styreen VI n'est pas au courant de ce qui se passe, il laisse Lutus gérer la crise. Lancez les combats, avec un groupe de gladiateurs pour commencer (doser en fonction des joueurs, le but n'est pas de les tuer). Puis les affrontements deviendront plus durs, avec des créatures plus exotiques : une bête mi chien mi ours avec une épine dorsale affublée de pointes acérées, une limace géante projetant un liquide paralysant (les armes contondantes n'ont aucun effet sur elle)...



Si les joueurs semblent arriver trop vite à leurs fins, placez Oëmerin à côté de Lutus pour qu'il lui donne de mauvais conseils (ils sont très amis et je rappelle qu'Oëmerin faisant partie de la Confrérie des Six Sceaux, ça l'arrange pour l'instant que l'on trouve des coupables). En tout cas, quelque soit la façon dont s'en sortent les joueurs, Lutus leur signalera qu'une enquête aura lieu, en bon et due forme, et qu'ils sont priés de rester en An Arveen jusqu'à nouvel ordre.

## ACTE II : Enquête à Arveen

### EVENEMENTS PENDANT LES JOURS SAINTS

#### 1. Présentation au Hiérophante Styreen VI

Lorsque tout est revenu dans l'ordre, les Aventuriers présentent leur Guilde et leur désir d'ouvrir un comptoir à Arveen. Le Hiérophante va se montrer très embêté car il ne souhaite pas de nouvelle Guilde ici. On sent dans ses propos que c'est quelqu'un de très ouvert, favorable aux échanges avec les Guildes mais qu'il y a sûrement des pressions autres qui le poussent à faire ce choix. Il les autorise tout de même à louer des locaux pour 6 mois, le temps de se retourner et de faire commerce avant de repartir chez eux. Face à cette réaction presque hostile, l'offre d'Oëmerin qui leur garantie un comptoir tombera à pic (voir paragraphe 3).

#### 2. Menaces des Guildes

Chacune des Guildes va envoyer tour à tour des malfrats pour « convaincre » les Aventuriers de ne pas s'installer ici. Organisez des embuscades avec des brigands un peu bêtes tout d'abord puis au fur et à mesure menez des actions beaucoup plus efficaces avec des arbalétriers embusqués, des assassins, des tentatives d'enlèvements. Attaquez vous aux plus faibles du groupe. Les joueurs doivent se rendre compte du danger croissant, malgré l'aide fréquente du héros masqué (cf. paragraphe suivant). Seule la Flore des Vents ne participe pas à ces agressions.

Lorsque les personnages seront sur des pistes sérieuses concernant la cité de cristal et commenceront à trouver des choses étranges dans Arveen (le Tanuki, le tombeau...), les maîtres de Guildes vont venir les rencontrer personnellement afin de discuter affaires. En échange de soutien dans leurs recherches, de garanties de ne pas travailler dans le même domaine, les Guildes vont petit à petit s'immiscer dans l'intrigue et tenter de parvenir à des accords commerciaux avec les joueurs au cas où leur Guilde s'installera définitivement à Arveen. Les personnages doivent voir désormais ces Guildes comme des alliés intéressants et utiles avec qui ils pourront collaborer sur un même plan d'égalité. Les maîtres, déçus de la trahison de leur chef du Loom, semblent très soudés entre eux, préférant un succès certain des Guildes plutôt qu'improbable d'une seule Guilde.

#### 3. Oëmerin passe à l'action

Oëmerin cherche à savoir ce que cache cette Confrérie des Six Sceaux et en particulier son chef, Anun. Le problème est qu'il ne peut pas se mouiller et enquêter trop loin car cela se remarquerait. Vous imaginez donc l'aubaine que représentent ces nouveaux arrivants, déjà accusés puis libérés. Sous le couvert d'un « héros » masqué, il va les rencontrer plusieurs fois, les aider en cas de problèmes (combat), gagner leur confiance. Servez vous des embuscades organisées par les Guildes pour le faire intervenir et les sauver in extremis, Oëmerin est un bretteur hors pair et n'a pas son égal à Arveen. Organisez aussi des protections plus discrètes où il restera dissimulé. Bref il doit passer pour un protecteur mystérieux et non pas pour l'instigateur de fausses agressions.

Lorsqu'il les sentira chauds, il leur proposera de les payer pour un service à lui rendre. Oëmerin sait qu'Anun a consulté plusieurs fois la Guilde du Linceul Sanglant pour localiser un cadavre « spécial », rayonnant de Loom ou quelque chose comme cela. Il ne parlera pas d'Anun bien sûr mais demandera aux personnages de se renseigner sur ce cadavre si particulier afin de le trouver. Il est peut-être dans une fosse commune mais peut-être aussi dans une tombe bien cachée. A eux de jouer, de trouver le corps et de lui ramener ses possessions : objets, magie et informations. Tout l'argent et les pierres précieuses sont à eux s'il y en a. En échange de ce service, il leur offre 500 Guilders mais surtout l'assurance que leur Guilde aura l'autorisation définitive de s'implanter à Arveen. C'est une offre alléchante qu'on peut difficilement refuser, même face à un homme qui ne vous inspire pas spécialement confiance.

#### 4. Les espions Spirités

Anun veut savoir ce que font ces étrangers ici et s'ils sont néfastes pour son plan. Il va donc envoyer ses sbires enquêter chez les joueurs. Alors que les joueurs farfouillent dans Arveen, en pleine nuit (ils ne sont pas sensés y être mais la curiosité...), les personnages vont être alertés par des crépitements de feu et des lueurs étranges venant de leur demeure. Lorsqu'ils pénètrent dans la pièce principale, près d'une dizaine de spirités d'une quinzaine de centimètres s'agitent dans tous les sens, fouillant dans les affaires des personnages. Certains semblent faire des rituels alors que deux d'entre eux coordonnent leurs confrères pour éviter de mettre le feu aux lieux. C'est une véritable inquisition qui semble tout analyser dans les moindres détails. A grand renfort de Loom Jaune, ils essaient de savoir ce qui s'est dit dans ces lieux.

Le problème est que les spirités, même surpris, ne vont pas se démonter, ni fuir dans tous les sens. Rassemblés au centre de la pièce, ils vont continuer leurs rituels, tranquillement. Toute tentative des personnages pour les agresser ou les faire fuir risque de se solder par d'importantes brûlures voir la fonte de leurs armes. Nos joueurs devraient se retrouver complètement désarmés face à ces êtres redoutables et pourtant absolument pas agressifs. Des ricanements et piailllements viendront ponctuer les litanies et les enflammements accidentels d'objets. A moins d'attendre une bonne heure que les spirités aient fini d'apprendre ce qu'ils souhaitent, la seule solution sera de recourir aux gargouilles en les attirant jusqu'à la maison. Celles-ci n'agresseront pas les personnages puisque la répression ne concerne que la cité interdite. Les spirités vont alors fuir dans tous les sens, paniqués à l'idée de se faire capturer.

#### QUI PEUT LEUR APPRENDRE QUOI ?

Discuter avec les locaux et les Guildes peut s'avérer fructueux pour l'avancement de l'enquête.

##### 1. Du côté des An Arveen

###### a. Styreen VI, Hiérophante d'Arveen

Il pourra exposer en détails l'histoire de son peuple et de la noblesse, les luttes d'influence, la destitution de la famille Revnan, les conflits avec les Guildes puis la réconciliation... Il est assez ouvert et il est peu difficile de le rencontrer. Il accueillera les personnages dans le temple de la cité interdite, près du bassin où est ancrée la dalle.

Il parle du sanctuaire où se trouve le tombeau de la momie du dernier Erithien sans en mentionner le lieu (il sait que c'est sous les Terrasses de Verduze mais le clergé ne les a jamais cherché).

Il peut parler du Tanuki (cf. Manjusurya) et de l'adoration que lui voue le peuple. Il est persuadé que ces créatures sont envoyées par Arsoum pour montrer la grandeur d'âme de quelqu'un.

##### b. Orok, maître des gladiateurs d'Arveen

Il est au courant de vieilles légendes qui parlent d'une époque de luxure et de débauche il y a des millénaires. On dit que ce sont des textes tirés des livres saints, qui stipulent qu'un Satyre oeuvrait au premiers temps, lorsque les Erithiens étaient encore là. Ce Satyre aurait été enfermé par Arsoum entre le monde de Cosme et le monde des dieux car il pervertissait les hommes et salissait l'image d'Arsoum.

##### c. Anun Revnan, chef de la Confrérie des Six Sceaux

C'est la seule personne vivante sachant où se trouve le tombeau du dernier Erithien. Il a une idée du lieu approximatif de la Cité de Cristal mais pas suffisamment pour la trouver. Très occupé par la préparation de ses rituels il est assez difficile de le rencontrer. De plus, les personnages vont très vite devenir ses ennemis ce qui ne va pas faciliter les discussions. Il pourra parler du Tanuki (cf. Manjusurya), ça lui permettra de discuter officiellement avec les Aventuriers et ainsi de tenir son rôle de Noble.

Si les joueurs agissent contre lui en l'attaquant, ils vont se heurter à un mage extrêmement puissant maîtrisant de nombreux Phylums avec des sortilèges comme « Je transforme la terre en lave », « Je deviens le feu », « Je transforme l'air en feu »... L'attaquer se soldera par un échec, même si les joueurs risquent de le blesser grièvement. Le plus probable est que ce combat se passe dans la grotte aux fresques où il dépose tous les soirs son costume de cérémonie. Après un tel conflit, il fera tout pour mettre les autorités de la ville sur leur dos afin de les arrêter au moindre faux pas.

##### d. Lutus Waakan, noble épargné par Oëmerin

Il peut parler du Tanuki (cf. Manjusurya). C'est le plus influent noble d'Arveen, il contrôle la politique et tire les rennes du pouvoir depuis que sa famille a réussi à écarter les Revnan du jeu. Mais en fait, il est manipulé par Oëmerin depuis qu'il a perdu dans l'Arène contre celui-ci, en voulant trop faire le beau. Reste que ce sont deux très bons amis, soudés. Il est assez soucieux de la bonne marche de « sa » ville et de la réalisation de la découverte de la cité de l'éveil.

#### 2. La Guilde du Fer de Shaal

##### a. Hermod Tête d'Ecume (Gehemdal), Maître

Hermod est l'instigateur de cette guérilla contre la Guilde des joueurs. Il a su convaincre les autres Guildes, depuis des années, qu'il était indispensable pour leurs profits de toute faire pour empêcher l'implantation d'une autre Guilde. Il a pourtant fait une exception avec la Flore des Vents, vu l'engouement populaire pour Oëmerin. Il se montrera tout mielleux avec les personnages et juste après, organisera les rixes et attentats contre leur Guilde, conseillant ses autres confrères sur la façon de procéder.

##### b. Kalipoc (Ulmèque), chef du Loom

Il peut faire monter les personnages dans Nocte, mais attention à ce qu'ils disent. Tout se paie. Il est aussi capable

de détecter la présence d'une créature étrange présente dans Nocte (le Satyre). A part ça, on ne peut pas tirer grand chose de lui : il est complètement sous l'influence d'Anun et c'est jeté à corps perdu dans l'étude des voies magiques du Loom Jaune. Il ne se pose aucune question, contrairement aux autres chef du Loom, quant aux cérémonies qu'ils font. Son avidité pour le Loom et la connaissance en font l'esclave de la machination des Phœnix.

### 3. La Guilde des Linceuls Clandestins

#### a. Loth As Herim (Ashragor), Maître

Rien de spécial, il restera assez neutre dans tous les conflits sauf s'il décèle l'importance du Locus. Il ne pense pas sont monopole sur les embaumements et transports funéraires en danger.

#### b. Balash (Ashragor), chef du Loom

Il pratique la magie et a ressenti depuis son arrivée qu'il restait à Arveen un lieux impie, où un mort ne reposerait pas en paix. Pour lui ce n'est pas dans le Tumulus mais vers les terrasses de verdure.

### 4. La Guilde du Franc d'Espéra

#### a. Manjusurya (Felsine), Maîtresse

Elle pourra apprendre aux joueurs qu'un membre de la Guilde a disparu littéralement fin 212. Il s'appelait Ashim al Bekim et c'était en quelque sorte son âme sœur. Ne parlez de cela que si les personnages entretiennent de bonnes relations avec elle, et éviter d'aborder ce sujet juste après le Tanuki histoire que les joueurs cherchent un peu. Ses compagnons ont été également très affectés par sa disparition et une guerre politique c'est engagée avec les autres Guildes, mettant le Franc d'Espéra dans une situation très délicate, à la limite de se faire expulser d'Arveen. C'est l'apparition de ce Tanuki qui leur a évité le bannissement de l'écrin et les a réintégrés auprès du Hiérophante.

L'Être Lune, que les Arveen appellent Tanuki est considéré comme une mascotte, un animal fétiche. Il y en a quelques uns (pas plus d'une dizaine) en An Arveen, et on les laisse en liberté. On dit que ceux qui les aperçoivent et attirent leur regard sont touchés par Arsoum. Elle a vu celui d'Arveen une fois, en 213, dans la pyramide marchande alors que sa Guilde était en mauvaise posture diplomatique. Cela lui a permis de regagner la confiance de Styreen VI et de s'installer durablement dans l'écrin (ils sont là depuis 203 tout de même). Mais cette entrevue n'en est pas restée là : elle est persuadée que le Tanuki lui a parlé, lui disant qu'il restera toujours près d'elle, pour la protéger, comme un frère le ferait. Depuis elle la revu quelques fois.

#### b. Robbio (Venn'Dys), chef du Loom

Il a découvert les cavernes contenant les fresques et a compris que la plus grande expliquait les fondements de l'Art Sorcier ainsi que les deux voies secrètes. Il est très craintif là dessus et aimera bien parler de tout ça avec quelqu'un de confiance. Le problème c'est qu'il sait très

bien que les autres mages sont encore plus cupides que lui et l'annonce de la découverte de ces fresques tournerait au pugilat. Ce qui lui fait peur c'est de penser que l'on puisse réapprendre ces voies qui ont mené les Mères Venn'Dys à leur pertes.

### 5. La Guilde de la Nef Intangible

#### a. Cuhatemoc (Ulmèque), Maître

Il peut faire monter les personnages dans Nocte. C'est quelque chose qu'il leur proposera s'ils lui parlent du Satyre (cf. plus loin) et qu'ils acceptent de s'allier à sa Guilde. Il sait également qu'Anun est celui qui contrôle les spiritiques dans Arveen, comme contre pouvoir et réseau d'espionnage afin de garantir à sa famille une place encore active au sein de la noblesse.

De plus, Cuhatemoc va trouver Mohegas très étrange après son intervention (il ne le sait pas) sur l'un des personnages (cf. ci dessous). Elle est de plus en plus cachottière et il pense qu'elle espionne les joueurs. Cette attitude troublante d'une personne qu'il pensait connaître va le pousser à lancer les négociations et une mise à plat des problèmes avec les Aventuriers (cf. chapitre « Menaces des Guildes »). Cela d'une part pour calmer le jeu des menaces et retrouver une certaine tranquillité à Arveen mais aussi afin de ne pas se faire doubler par cette jeune Guilde dans la découverte de ces secrets si mystérieux.

#### b. Mohegas (Kheyza), chef du Loom

Elle ne croit pas au rituel du dieu de l'ombre, de contre pouvoir : Naujê. Les incantations n'ont rien à voir et ces invocations de Phœnix sont aberrantes. Chacun fait comme si car les compensations sont au rendez-vous et cela ne lui plaît pas. C'est elle qui, seule, va mener la répression contre les personnages pour leur signaler que leur présence n'est pas la bienvenue à Arveen. Grâce à ses sorts de Loom Violet, elle va isoler un des Aventuriers et le neutraliser afin, en lisant dans son esprit, de découvrir ce qu'il connaît de la situation d'Arveen. Mohegas est une voleuse de noms, une secte Kheyza qui utilise les vrais noms pour arriver à leurs fins personnelles. Elle laissera le personnage en vie, couvert de scarifications et d'un fin trou derrière la nuque. Troublée, elle va suivre le groupe et les espionner.

### 6. La Guilde de la Flore des Vents

#### a. Oëmerin (Venn'Dys) maître du comptoir et représentant du Loom

Il est un traître au sein de la Confrérie des Six Sceaux. Voici ce qu'il a compris de ce qui se tramait à Arveen : Anun manipule les Guildes afin d'effectuer chaque année un rituel qui dissimule un lieu particulier, sûrement Loomique (interprétation des phrases de leur rituel). Il est conscient qu'ils empêchent de faire apparaître un lieu, en opposition avec ce que font les An Arveen, donc la Salle de l'Eveil. Mais il n'arrive pas à comprendre ce qu'est réellement cette salle. Aussi, il a décidé de tenter d'en trouver l'emplacement exact et pour lui, Esope, son cartographe visionnaire finira bien par rêver et dessiner une

carte qui l'y conduira. Aussi, pendant son absence de la Flore des Vents pour les festivités, il a demandé au pauvre vieillard de redoubler de travail.

De plus, il a appris que l'an passé, lors de la période sainte, le sol s'est affaissé dans les Terrasses de Verdure. Se renseignant, il se rendit compte qu'il existait tout un réseau de catacombes sous la ville et qu'Anun l'avait fait immédiatement boucher et surveiller. Néanmoins, c'est devenu le repaire nocturne des cultes impies. Ne pouvant pas prendre le risque d'être surpris en ces lieux, il va profiter du calme des nuits saintes pour envoyer nos Aventuriers fouiller ces immenses galeries.

laissant apparaître Il a entendu parler du tombeau du dernier Erithien et le recherche car il espère y trouver un moyen de localiser et faire apparaître le Locus.

- Esope Ragouline (Kheyza) : cartographe de la Guilde de la Flore des Vents. Ses rêves sont sa source dans le traçage de cartes.
- Sélina Bel Zémila (Felsin) : explorateur de la Guilde de la Flore des Vents, il s'occupe de parcourir les contrées à la recherche d'ingrédients pour Esope et pour démarcher des acheteurs.

Oëmerin (Venn'Dys) : maître de la Guilde de la Flore des Vents, il est aussi un traître en puissance au sein de la Confrérie des Six Sceaux.

## 7. Nimbus et la Guilde des Marchands

Servez vous de Nimbus pour donner des informations aux Aventuriers, notamment concernant la politique générale de la ville, les familles dirigeantes et leur histoire, la religion et les cultes païens. Une façon d'orienter les joueurs vers le tombeau ( cf. Indices à trouver) dans les Terrasses de Verdure est de leur parler des réunions secrètes des religions bannies dans des catacombes.

En discutant avec Nimbus ou d'autres marchands, les personnages pourront apprendre qu'un dénommé Esope vit dans les montagnes entre Arveen et les royaumes Lores. Celui-ci a un don étrange : il rêve des contrées inexplorées et les dessine pour en faire les meilleures cartes jamais vues sur Cosme. Les détails sont très précis et il n'y a que rarement des retouches à refaire. On dit que c'est ce qui a fait la réputation et la richesse de la Guilde de la Flore des Vents.

### LES INDICES A TROUVER

#### 1. Le tombeau du dernier Erithien

Ce tombeau est très vieux, il a été construit par les autochtones ayant survécu à l'emprise des Phœnix. Revenant sur les lieux, ils découvrirent le cadavre du dernier Erithien et, à l'insu des nouveaux maîtres de la région, lui firent un tombeau qu'ils dissimulèrent sous les actuelles Terrasses de Verdure d'Arveen. Un effondrement du sol il y a quelques années a dévoilé l'entrée d'un réseau souterrain. Quelques personnes, comme Anun, ont

commencé à l'explorer, en vain. Ne voulant pas attirer l'attention, il a fait boucher l'entrée et personne ne s'y rend officiellement. En réalité, ces conduits sordides sont devenus les lieux de rendez-vous des profanes vénérateurs de mauvais dieux, la rébellion Arveen. Entrer dans ces souterrains ne sera pas très compliqué, mais n'hésitez pas à leur faire rencontrer un faune assez bigarrée.

Les Aventuriers semblent attirés par la tombe, comme si quelque chose y vivait encore et les guidait. Ils la trouveront assez rapidement, après environs 15 minutes de marche. Le plus dur sera de retrouver la sortie dans ce dédale de couloirs. La tombe est faite de bois, et les nom Arsum y est gravé en lettres d'Or. A l'intérieur s'y trouve une momie fort étrange : elle est complètement sèche mais aucune bandelette ne vient la protéger du temps et des parasites. La tombe est assez large par rapport au cadavre mais le plus intrigant reste ces signes et lettres gravés à coups d'ongles dans le bois du cercueil. La momie semble pourtant sereine, tenant entre ses mains un petit coffret de bois précieux. Lorsqu'on l'ouvre, des volutes de fumée bleutée s'en échappent, laissant un coffret bien vide. Il contenait en fait une drogue de prescience laissée par les autochtones, héritage des temps passés pour se souvenir. Déçus, les Aventuriers devraient rentrer bredouille.

Ce qu'ils ne savent pas, c'est que sur le chemin du retour, ils vont être pris d'hallucinations. Ils croient déboucher sur un immense plateau désertique au milieu duquel, autant de personnes qu'eux, mais à l'allure fantomatique, effectuent un rituel compliqué. Soyez sympa, faites comprendre à vos joueurs qu'ils ont intérêt à prendre des notes.

« La nuit est tombée depuis quelques heures, les rayons des 3 lunes illuminent le plateau. L'une des créatures place alors une petite créature qu'elle nomme Tanuki. Après l'avoir entourée de cristaux de Loom Jaune, un autre participant sort une sorte de petit appeau et en joue. Un Phœnix apparaît alors et happe le Tanuki. Il meurt et les autres participants disséminent ses cendres. Alors se dessine les traits d'une cité jusqu'alors invisible ».

Les Aventuriers sont alors aveuglés par une immense clarté, elle lorsque la lumière redevient supportable, ils se retrouvent à l'entrée des souterrains, sur les Terrasses de Verdure.

#### 2. Le Tanuki ou Être lune



Le Tanuki est l'un des plus vieux animaux de Cosme, il était un animal de compagnie particulièrement apprécié des Danjins. Lorsque Bleu a été chassé du jeu, il a



transformé les animaux, dont les Tanuki, en Felsins. Cette petite créature d'une trentaine de cm de haut a la particularité d'être Loomique et affiliée au Loom Bleu. Elle est tout particulièrement sensible aux Lunes. Depuis la réapparition des Danjins sur Cosme (cf. 2<sup>nd</sup> volet de la campagne Guildes I), de nombreux Felsins sont morts dans leur retransformation en animaux, d'autres ont maîtrisé cette transformation et enfin, les derniers sont redevenus définitivement des animaux. Mais tous les Tanuki n'étaient pas des Felsins, aussi, on les retrouve dans les légendes de nombre de peuples autochtones, comme les Arveen. En 212, Ashim al Bekim, Felsin membre de la Guilde du Franc d'Espera d'Arveen s'est transformé en Tanuki. Notez d'ailleurs que tous les Felsins affiliés à cet animal on repris cette forme.

D'un point de vue magique, si on l'analyse, on ne peut l'affilier à aucun Loom connu. Sous cette forme, il est insensible à toute magie, excepté la voie de Lune du Loom Jaune. Il se nourrit des rayons des Lunes qu'il arrive à capter de sa cachette. Vivant au sommet de la pyramide des marchands d'Arveen, il a creusé un petit trou qui lui permet de sortir se rassasier chaque soir. En cette période d'éclipse, il en dans une forme extraordinaire. Ashim a très mal vécu sa transformation fin 212 (ça se comprends). Il est resté caché dans Arveen, essayant de comprendre ce qui lui arrivait. Puis il s'est montré à Manjusurya pour essayer de lui expliquer qu'il était toujours à ses côtés et veille sur elle la plupart du temps. Il a d'ailleurs déjoué un assassinat en la réveillant.

La pyramide des marchands est une structure très imposante de 3 étages de commerces. D'immenses escaliers de pierre permettent de se rendre d'un palier à l'autre. Les échoppes y sont très nombreuses et même si la diversité des produits n'égale jamais Eselmande, on peut y trouver de tout. Dans un premier temps, les joueurs ne devraient pas trop comprendre comment le Tanuki peut se cacher dans ces vastes salles dans recoins. Laissez-les tourner un peu, entrer en contact avec la faune marchande et les escrocs. Ils verront sûrement Nimbus qui s'est remis au « travail ». Lorsqu'ils commencent à s'ennuyer, faites leur apercevoir une porte dépassant derrière des tentures. Les plus observateurs noteront qu'elle n'était pas là tout à l'heure mais aussi que l'homme masqué (Oëmerin) les observe discrètement. Ashim s'est intéressé depuis quelques jours à ces nouveaux Guildiens, et pense qu'ils peuvent lui être utile. Il a donc mis en place un sortilège qui les fera rapetisser lorsqu'ils passeront cette porte.

Après avoir franchi la porte, les personnages se sentent mal et distinguent difficilement les contours des murs autour d'eux. Ils viennent de perdre quelques cm et sont maintenant de la taille du Tanuki. Il vont déambuler quelques temps dans un vaste réseau labyrinthique de galeries ressemblant à des conduits d'aération géants, s'étendant sur plusieurs niveaux. Puis, faites leur remarquer que les couloirs sont trop longs par rapport à la taille de la pyramide. Enfin, ils rencontrent le Tanuki qui leur parlera, à leur grande surprise. Ashim jouera avec la crédulité des joueurs et ne parlera pas de sa vraie personnalité ni des transformations Felsines. Il va se la jouer jolie petite mascotte mignonne et curieuse. En échange d'histoires et surtout de la raison de leur présence et de leur recherches à

Arveen, il leur attirera la sympathie du Hiérophante et des habitants. Il est attiré par les rayons lunaires et pourra éventuellement conduire les joueurs jusqu'au lieu approximatif de la Cité de Cristal. Mais il faudra quand même la carte pour positionner le Tanuki pour le rituel.

### 3. Les Fresques Loomiques

Si les personnages suivent Anun après une cérémonie, celui-ci part en direction du plateau où se trouvent ses compatriotes. Mais ils passe par des chemins détournés pour arriver dans des grottes à flanc de falaise. Après avoir posé son costume, il repart rejoindre les Arveen. La grotte dans laquelle il a fait halte est imprégnée d'une forte odeur de suie, comme si des feux ou des torches y avaient brûlés régulièrement pendant des heures. Cette grotte est recouverte de fresques aux étranges symboles et pictogrammes. C'est ici que les derniers Phœnix ont consigné les grands principes des 6 voies de leur magie, dont la Lune et la Ténèbre. La famille Revnan y a consigné également l'histoire du Satyre plongeant dans la luxure les Arveen. Anun commence à bien maîtriser les 6 voies et les enseigne aux 5 autres mages ritualistes afin de les garder sous sa coupe. Seul Robio a découvert l'existence de cette grotte et de ces fresques et cela lui fait très peur de penser que l'on puisse à nouveau déchaîner les puissances qui ont déchu les mages Venn'Dys.

#### La fresque de l'Art Sorcier :

Cette fresque représente six scènes symbolisant les voies de l'Art Sorcier. Bien sur au delà de ces simples représentations graphiques, les mages Loomiques pourront en tirer un enseignement : soit 30 points de Loom Jaune, soit l'apprentissage d'un sortilège d'une des six voies (à la discrétion du meneur). Etudier ces fresques permettra également d'obtenir 30 points de Loom raffiné (cela exclu la récolte du Loom brut ou du sortilège) qui permettront d'augmenter l'Art Sorcier. Ces points se régénèrent tous les ans mais à vous de décider si cela continuera ainsi après l'apparition de la cité de cristal.

Les six scènes sont les suivantes :

- une silhouette nage dans des eaux limpides au milieu d'un décor presque effacé. Plus elle nage et plus le décor semble mêlé à l'eau.
- une silhouette semble sculpter un immense brasier pour en détacher des êtres de feu élémentaires.
- une silhouette modèle de la terre ou de l'argile
- une silhouette vole et est quasi éthérée. Elle se plait à déclencher des tornades pour remodeler le paysage.
- une silhouette errer dans la pénombre, à la recherche non pas de la lumière mais d'une obscurité plus grande.
- une silhouette allongée est coupé en deux dans la longueur par une ligne d'eau, la moitié inférieure étant le reflet de l'autre. La lune est présente aussi dans la scène et il est impossible de distinguer la moitié réelle du reflet.

### La fresque du Satyre :

La scène commence dans une ville ressemblant à Arveen dans des temps passés. Une créature nue et cornue, à la peau grisâtre est l'instigatrice de gigantesques orgies avec la population. Les gens semblent heureux et comblés, sous l'œil inquisiteur de Phœnix qui passent de plus en plus à l'arrière plan de la fresque, comme délaissés par leurs anciens adorateurs. Seul, le satyre joue d'une flûte en os qui a pour effet de générer de faux Phœnix aux reflets verdâtres (un mage fera le rapprochement avec l'utilisation du Loom Vert). Ces invocations, dirigées par le satyre, brûle les maisons et paniquent les foules. Peu à peu les vrais Phœnix perdent de leur chatoyante jusqu'à disparaître complètement des peintures. Au cœur d'une orgie, un grand brasier sort de nulle part, incinérant les impies adeptes de la luxure reniant la connaissance et le progrès. Un majestueux Phœnix en sort et s'envole avec le satyre dans ses griffes. La population se tourne de nouveau vers les Phœnix alors qu'en haut, dans un univers éthéré rosâtre, sur un îlot de verdure malsaine, le satyre accompagné d'un corbeau noir et une vieille chouette. Il est enfermé dans une bulle de Loom Jaune, oscillant entre Nocte et Cosme.

### 4. L'appeau à Phœnix

Lorsque les Phœnix sont venus en Arveen pour déjouer les plans de Bleu, ils se sont retrouvés face à une créature bien étrange : un Satyre. En effet, même si le jeu se



déroulait entre Jaune et Bleu dans cet écrin, il faut savoir que Vert avait un œil tourné vers les Erithiens qui se montraient très créatifs d'un point de vue Loomique. Mais c'était un coup joué pour rien, les Erithiens étant dévoués corps et âmes à leur maître des Augures. Lorsque les Phœnix arrivèrent et troublèrent l'hégémonie de Bleu, prenant le contrôle de la contrée, Vert tenta de retourner la ferveur populaire vers lui. Il envoya de Nocte un Satyre qui vint débaucher la population, manipulant peu à peu les opinions jusqu'à ce que les Phœnix deviennent ces créatures haïes et chassées par les Arveen. Afin de renforcer son action, le Satyre trouva dans Nocte une flûte Loomique, dont il se servit pour générer des Phœnix. Il envoya ceux-ci troubler la population et brûler les maisons. Malgré cela, les pions de Jaune étaient puissants, et l'emportèrent sur Vert, consignnant le Satyre et son appeau dans Nocte, impuissant.

Lorsque les personnages montent dans Nocte, ils se retrouvent désorientés dans un paysage lugubre, où l'on distingue à peine le sol. Une brume rosâtre s'étend à perte de vue, mêlant ciel et terre. Rien à perte de vue sauf quelques corbeaux qui vont venir se poser sur les épaules des Aventuriers, comme des signes annonciateurs de mauvais Augures. Puis après avoir picoré les héros, les corbeaux s'envolent au loin, tous dans la même direction. Les suivre est le seul moyen de trouver le Satyre et d'éviter les étranges créatures peuplant Nocte. Enfin, ils arrivent à une centaine de mètres d'un îlot de lichen, d'où s'extirpent des branches sèches et rabougries. Cette île au milieu de nulle par semble flotter entre Nocte et Cosme, le sol n'est plus, ni le ciel. Assis tranquillement, le Satyre les observe arriver, jouant un air mélodieux sur une flûte en os : l'appeau. Si les joueurs ont déjà découvert le tombeau et eu la vision, l'air ne leur sera pas étranger et il sera facile, pour un musicien, de le retenir.

Autour de l'île semblent pourtant « marcher » de toutes petites créatures verdâtres, au pattes boursouflées et au regard vide. Ce sont des Mange-Mémoire qui se repaissent des compétences de ceux qu'elles touchent. Et bien sûr, pour arriver jusqu'au Satyre, il va falloir passer et affronter cette dizaine de parasites. Ils sont très agiles, faites les toucher les joueurs une fois ou deux et supprimez leur temporairement (jusqu'à la fin de la période sainte, une compétence tirée au hasard. L'enjeu du combat devrait devenir plus stressant pour les joueurs. Face au Satyre, celui-ci se montre vicieux, tourne autour du pot, fait mine de ne pas comprendre, tout ça pour les pousser à accepter n'importe quelle offre. Au bout du compte, il éclairera leur lanterne sur sa position lors de la lutte Bleu - Jaune - Vert sans mentionner les Puissances bien sûr ni le fond de ces conflits. Concernant l'appeau, il est prêt à s'en séparer en échange de sa libération de Nocte (Cuhatemoc en est capable). Si les joueurs n'acceptent pas, il demandera simplement de pouvoir venir une fois, dans un rêve de chacun.

## ACTE III : Final et conclusions

### LIBERER LA SALLE DE LA TRANSPOSITION

#### 1. Le rituel et la cité

Après avoir localisé le lieu de rituel de la salle de transposition, les personnages vont pouvoir faire apparaître la cité. La compétence Astronomie permet de restreindre la zone de recherche de l'emplacement de la cité de cristal. En calculant la trajectoire des lunes lors de la nuit et le moment où elles seront le plus proches les unes des autres, on pourra avoir une estimation de l'endroit du rituel.

Après que les Aventuriers aient fait le rituel et que le Phœnix ne soit plus qu'un tas de cendres, le Tanuki réapparaît, blessé et craintif. Les joueurs dispersent les cendres du Phœnix et la Cité de Cristal commence à se dessiner lentement autour de la Salle de Transposition encore trouble. C'est alors que le Tanuki se transforme sous l'effet de la magie résiduelle du 5<sup>ème</sup> Phœnix, la Lune. Il redevient rapidement le Felsin qu'il était, mais aussi très apeuré et agressif. Selon le moment qu'ils auront choisi pour faire ce rituel, les joueurs vont devoir jouer serré car les Arveen risquent de venir faire leur cérémonie nocturne. Faites en sortes qu'ils aient peu de temps pour fouiller la cité et se partager les découvertes avec les autres Guildes éventuellement présentes. Lorsque le combat se termine, les Aventuriers se retrouvent au cœur d'une magnifique cité aux couleurs chamarrées. Selon le moment de la nuit, les lieux vont être illuminés par le lever des Feux du Ciel ou la clarté des Lunes qui redoublera d'intensité.

#### 2. La horde fantôme Erithienne

Les battisses du village sont nombreuses et surtout luxueuses, alliant les matériaux classiques (comme le bois et la pierre) aux cristaux et multiples verreries. Cet aspect très coloré des lieux est en fait rendu par le reflet des astres sur les nombreux vitraux des maisons. Ceux-ci représentent des scènes de vie des Erithiens, cherchant et donnant la connaissance à tous (inspirez vous du chapitre « Les Erithiens : culture et mode de vie »). Les scènes qui reviennent représente des instruits qui s'élèvent et des ignorants qui sont emmenés par des spectres, le visage tordu de douleur. Les instruits portent tous sur eux au moins un livre ou des objets s'apparentant à la culture.

Face à cette tour renfermant le Locus, cette ville semble peut-être inintéressante. Et pourtant les Aventuriers feraient bien de se pencher sur les interprétations de ces vitraux et comprendre que l'on accède pas impunément à ce Locus. Lorsque les portes de la tour vont être ouvertes, par les personnages ou par les membres des autres Guildes d'Arveen, une horde fantôme des anciens Erithiens massacrés par les Phœnix va surgir et balayer tout sur son passage. Les malheureux qui n'auront aucun symbole sur eux représentant l'instruction et la culture pour voir leur âme arrachée douloureusement de leur corps par les spectres, jusqu'à en mourir à petit feu. La dépense d'un

point de destin évitera cela mais les laissera inconscients quelques minutes.

#### 3. Entrer dans la salle

Au centre de l'immense tour qui constitue la salle de transposition trône un énorme disque ressemblant étrangement à un Guilder Constellé mais de près de 3 mètres de diamètres. Six emplacements sphériques vides semblent servir de réceptacles pouvant accueillir des boules jouant le rôle d'activateurs de la salle. Le reste de la tour est constitué d'un enchevêtrement d'engrenages, de rouages et de pièces de bois et métal ordonnés ou en vrac, formant une ingénieuse machinerie qui ferait pâlir plus d'un horloger Venn'Dys.

C'est le cœur du mécanisme de la Salle de Transposition, machinerie alliant Loom et mécanique et permettant de se déplacer quasi instantanément sur des pièces du plateau de jeu déjà connues des voyageurs. Contrairement à la méthode des Puissances consistant à déplacer les écrans - pièces du plateau de jeu - la Salle se déplace entre les écrans à une vitesse vertigineuse, laissant croire à une sorte de téléportation. Dans le bric à brac, les plus rapides pourront découvrir les Six sphères de la Salle : Jaune, Rouge, Verte, Violette, Noire et Bleue.

#### 4. L'Eternel Vagabond

Après la surprise de trouver cette dernière couleur et les interrogations qui en résultent, l'Eternel Vagabond va apparaître dans la Salle. Très énigmatique, il sait tout sur tout mais ne révèle qu'à doses réduites son savoir. Il répondra aux questions des Aventuriers sans pour autant mentionner Phovea, Bleu ou encore le véritable but de ce Locus. En revanche il leur expliquera son fonctionnement et l'étendue de sa puissance, notamment pour passer la Barrière des Enfants cyclones. C'est le moment pour discuter avec lui et comprendre des concepts de Cosme (glissez là des explications à des phénomènes rencontrés lors d'aventures précédentes) mais aussi d'expliquer les parties du scénario que les joueurs n'auraient pas compris.

Si les Aventuriers activent la Salle, le dernier à avoir placé une sphère pourra choisir le lieu de destination. La Salle se déplacera avec eux. Par contre, si le Vagabond est là, celui qui activera la Salle semblera pris de visions lui montrant des lieux plus étranges les uns que les autres, tous inconnus. A la discrétion alors du meneur de projeter ses joueurs de l'autre côté de la Barrière, dans l'écrin de son choix et de leur faire commencer la grande quête de Guildes II : El Dorado.

Fin

Bonnes Aventures dans le Monde de Cosme

