

PROPHEZINE



LES ENFANTS DE MORYAGORN

justice personnelle

« C'est uniquement dans les flammes de la bataille que les lâches ne peuvent plus se cacher. »
Kroryn

- **Niveau du scénario** : Débutant
- **Tendance du scénario** : Dragon
- **Statut moyen des PJ** : 1
- **Elu** : A éviter
- **Etoile** : A éviter
- **Spécial** : Prévoir des modifications du scénario dans le cas d'un groupe déjà inspiré.

Crédits

Auteurs
Ben
Dragrubis

Mise en page
Bubu

Illustration
Flip (le camp)

Relecture
Bubu
Feuille2Chene
Flip

Pour toutes informations : prophezone@prophezone.fr



HAPITRES

| | |
|---|----|
| SITUATION..... | 3 |
| Khorom..... | 3 |
| DE NOS JOURS | 3 |
| A L'HEURE DU DEPART..... | 3 |
| La Cuirasse Légère | 3 |
| RENCONTRE AVEC HAKRAN | 3 |
| PREPARATION | 5 |
| UN DEPART SUR LE FEU | 5 |
| LA VERITE SUR BRANA..... | 5 |
| PREMICES D'UN VOYAGE | 5 |
| Le Vortex..... | 6 |
| UN VERITABLE DEPART | 6 |
| TOUR DE GARDE | 7 |
| Le combat des Tarks | 7 |
| Annexe au combat des Tarks | 8 |
| LE MYSTERE RESTE ENTIER..... | 8 |
| LA NATURE N'EST PAS FAITE POUR LES HOMMES | 9 |
| FIN D'UNE ETAPE | 9 |
| UN LOGIS MERVEILLEUX | 10 |
| Le Village de Rakpin | 10 |
| Pour la petite histoire | 10 |
| UNE TERRIBLE TEMPETE | 11 |
| UN NOUVEAU VOYAGE | 11 |
| UN ABRI TROP CALME | 11 |
| Le fort relais de Kursk | 12 |
| DES VISITEURS INATTENDUS | 12 |
| La petite info qui change tout | 13 |
| UN FROID DÉPART..... | 13 |
| Un manque de sommeil dévastateur..... | 13 |
| LE POUVOIR DES LOUPS | 13 |
| Se débarrasser des loups..... | 14 |
| LE SORT S'ACHARNE..... | 14 |
| LA CAPITULATION DE LA MEUTE | 15 |
| Pour la petite histoire | 15 |
| Un troupeau bienvenu..... | 15 |
| Les humanistes et le dragon | 16 |
| Ce qui s'est tramé dans l'ombre | 16 |
| Un procès réglé d'avance | 16 |
| Une nouvelle compagnie | 17 |
| CHRONOLOGIE..... | 18 |
| PNJ et Informations diverses | 19 |

ITUATION

Khorom

La cité de Khorom est connue pour être le centre névralgique du système défensif de Pomyrie. Elle est située aux abords du jeune mais fougueux peuple Zûl et à la frontière de Kali, les troupes stationnées y sont autant des protecteurs, combattants, mages, que des forgerons et intendants de la caste des commerçants.

Construite à même la montagne, Khorom a hérité son nom de l'ancienne éminence rocheuse dont elle a pris la place. Entièrement faits par magie, ses flancs et ses tours de garde sont autant d'anciennes collines et parois rocheuses. Son architecture est typique de la Sphère de la Pierre, très angulaire, les bâtiments sont avant tout là pour être utiles, les angles des rues sont droits et la cité semble quadrillée de boulevards facilement praticables par des troupes armées. De nombreuses rumeurs courent sur les cavernes de Khorom : des créatures de pierre, aussi anciennes que le monde, semblent cohabiter dans la noirceur de ses entrailles et combattent les séides de l'ombre. Elles sont les protectrices de la cité et grand mal sera fait aux personnes qui attenteraient la moindre chose aux gardiens de la cité de la pierre : leur nom est « Garguille ».

La présence de nombreux Flux (oiseau à l'aspect bleuté et à la queue de paon) peut sembler étrange dans cette cité militaire.

E NOS JOURS

Dans cet univers martial, un protecteur vieillissant du nom de **Hakran**, usé par une vie de guérilla et de mort, décide de rejoindre son fils dans la cité d'Omya pour finir ses vieux jours.

Pour cela, il va entreprendre son dernier grand voyage en accompagnant un convoi de marchands guidé par un ancien ami d'aventure : **Yrgo**, commerçant reconnu pour son aide à la caste des protecteurs. Un ancien compagnon d'armes des plus fidèles décide spontanément de suivre son ami et frère d'armes, il se prénomme **Hultor**, c'est un sans-caste mais dont le cœur est aussi pur que le plus preux des chevaliers. Toutes ces personnes ont vu leur vie sauvée par **Hakran** et décident aujourd'hui de l'aider dans sa dernière aventure. Tous sont réunis dans une compagnie d'inspirés dont l'étoile protectrice est **Y'Tan**. Désirant un voyage des plus tranquilles, **Hakran** décide d'engager des hommes de mains pour les escorter.

L'HEURE DU DEPART

Connaissant Khorom comme son bouclier de protecteur, **Hakran** ira le soir même à l'auberge de la « **Cuirasse Légère** », endroit reconnu comme étant un lieu de recrutement de mercenaires mais aussi le point de départ de nombreux jeunes aventuriers.

La Cuirasse Légère

L'auberge ne fait pas plus de 80 M², une quarantaine d'hommes et de femmes, aux visages peu creusés par les voyages, parlent fort pour couvrir les voix des tables voisines. Assez bien tenue par les tenanciers, la réputation est fidèle à la véritable image de cette auberge : personne ne gît au sol pour avoir trop consommé d'alcool, aucune animosité ne semble déranger les autochtones. Entièrement faite de bois et charpentée d'imposantes poutres, une odeur agréable se dégage de ses cuisines, la bonne bière y coule à flots et pas moins de dix spécialités égayent les visiteurs de la « **Cuirasse Légère** ».

Toutes les tables sont rectangulaires et assez grandes pour accepter une dizaine de convives, forçant les gens à se mélanger et à discuter. Une famille d'une demi-douzaine de personnes tient cet établissement reconnu dans toute la cité (2 serveuses, 2 cuisiniers, 1 aubergiste qui est aussi le père de tous les employés et 1 videur). Elle a le bras long et est capable d'avertir rapidement la milice locale grâce à un enchantement de la Sphère des Cités. Il suffit qu'un membre de la famille crie « Milice » et en moins de 4 minutes, un détachement de protecteurs arrivera dans l'auberge.

Les PJ, nouvellement armés et sortis de leurs castes respectives, ont entamé un premier voyage vers Khorom, qu'ils savent être au cœur de toutes les intrigues militaires de leur pays.

Amis d'enfance ou illustres inconnus, ils ont entrepris ce voyage vers la cité dont ils rêvaient étant jeunes. Après quelques renseignements glanés au sein de la cité (possible jet de Vie en Cité Difficulté 15), une auberge semble toute indiquée, celle de la « **Cuirasse Légère** ». Nos PJ ayant eu tout juste le temps de s'installer, une personne prend la parole, la foule se taisant pour écouter l'offre de cet homme.

ENCONTRE AVEC HAKRAN

Voici une description de la scène où **Hakran** va rechercher des hommes pour son ultime voyage vers son passé, vers son fils. Ceci n'est qu'approximatif et

le MJ est libre de changer la rencontre, cependant les mercenaires rejetés sont importants pour la suite de l'aventure.

L'auberge était sombre, le silence pesant, un homme avançait sur l'estrade, le bois craquait à chacun de ses pas.

D'une stature assez forte, il possédait un visage marqué par de nombreuses guerres, une lame d'ambre blanche à la garde, ornant son flanc.

Une barbe bien taillée contrastait avec son regard emplí de fatigue mais aussi de cynisme. Respirant lentement, il se plaça au centre et toisa la foule du regard. La foule était suspendue à ses lèvres :

« Je suis Hakran Nekrim, Protecteur et Défenseur de Khorom depuis plus de 30 ans, Je pars dans moins d'une semaine pour ne jamais revenir à la Cité de la Pierre. Ma destination ne vous sera connue qu'après vous être engagé. Je recherche des gens capables de reconnaître le terrain ou combattre en cas de danger. Mais surtout je recherche des héros, comme les légendes en foisonnent. Des gens ayant la possibilité d'offrir leur cœur tout comme leur épée »

La foule explose en applaudissant l'homme qui reste debout et impassible, levant la main, il demande le silence :

« Je paierai en argent frappé de Solyr, la solde sera à débattre entre vous et moi, selon les traditions des Marchands du Nord, un tiers par avance, le reste à l'arrivée »

L'homme descend de l'estrade et va s'installer à une table où réside un autre homme plus grand et plus robuste que le plus fort des galyrs (**Hultor**) et un autre homme au visage enjôleur (**Yrgo**), attendant les prétendants.

Prenant les devants, un groupe de 5 mercenaires se lève et va directement à la rencontre de **Hakran**, leur aspect belliqueux désigne vite de quel bois sont faits ces hommes. Plantant son poignard dans la table pour impressionner le protecteur qui reste de marbre :

« Je suis Agnesh, moi et mes hommes nous venons directement de la Principauté de Marne, nous avons combattu et défait bon nombre de créatures et d'humains, tous autant que nous sommes, nous ne demandons aucune explication, nous ne demandons que des dracs »

Se retournant face à la foule, **Agnesh** montrait fièrement sa cicatrice à l'arcade qui rendait son œil aussi blanc que le plus pur des marbres.

Aucun groupe ne semble relever le défi, c'est le moment idéal pour agir, **Agnesh** n'a pas marqué beaucoup de points, en effet il ne

cherche que l'or. Bien qu'efficaces, ils se vantent beaucoup trop au goût d'**Hakran** qui attend qu'un autre groupe vienne se présenter.

La situation suivante se fera quasiment en une scène de roleplay, bien qu'il soit possible de faire des jets de Social + Eloquence, il est préférable de d'abord gérer la discussion puis ensuite de faire un jet de dés avec un bonus allant de +2 à +5 dépendant de la prestation du PJ qui ira parler au nom de son groupe.

Les facteurs déterminant selon **Hakran** seront l'attrait de l'aventure, l'efficacité et surtout la cohésion dans le groupe (donc éviter les formules MOI et mon groupe et plus MON groupe et moi).

Il serait préférable pour la suite du scénario que les PJ aient le dessus lors de cet affrontement verbal.

Hakran se lève lentement et regarde les deux groupes s'étant présentés à lui, récupérant le couteau, il le lance dans les mains d'**Agnesh**, qui le récupère, désormais certain de sa victoire.

« Mon voyage est bien trop humble pour toutes vos qualités sire Agnesh, je préfère engager ces hommes qui ont encore toutes leurs preuves à faire »

Faisant signe de les accompagner, **Hakran** et les deux autres hommes prennent leurs affaires et quittent l'auberge devant les yeux étonnés d'**Agnesh**. Une fois dehors, les PJ suivent les trois hommes dans la rue et arrivent jusqu'à une place où une superbe fontaine en forme de Gargouille se dresse.

Hakran et ses compagnons s'installent :

« Messieurs, je vous présente Hultor et Yrgo mes deux meilleurs amis, nous allons ensemble nous retirer dans la cité d'Omya. Pour cela nous emprunterons un chemin simple, d'abord nous prendrons par Sylph puis nous continuerons jusqu'à Cyse, les routes impériales nous montreront le chemin par la suite, comptez à peu près trois à quatre semaines de voyage. Votre solde sera de 15 Dracs de fer par jour, nourriture et logement seront à notre compte. Nous partons dans 4 jours à l'aube ; rendez-vous ici même. Cela vous va t-il ?! »

PS : il sera possible de négocier la solde jusqu'à un maximum de 20 Dracs de Fer

Hakran s'est tout de suite accroché à ces petits jeunes, la raison en est l'inspiration de son étoile, en effet Y'Tan recherche de nouveaux inspirés pour reprendre le flambeau et ces hommes semblent tout indiqués. **Hakran** bien qu'inspiré ignore tout des étoiles et se sent simplement guidé.



REPARATION

Les PJ sont désormais prêts avec 1/3 de leur paie (soit 135 Dracs de fer voir 180), ils pourront effectuer divers achats (corde, grappin, dague, sac, bourse, animaux, ...) avant leur départ dans quatre jours. Des jets de marchandage seront utiles pour faire baisser les prix dans cette cité fortifiée.

Pour toute question de logement, un prix de 8 dracs de fer par nuit et repas compris semble être raisonnable. De plus, il est possible d'effectuer de nombreux petits travaux comme apprenti forgerons, porteurs de sacs, travailleurs dans une carrière, maçons ou mineurs ainsi que scribouillard dans une cité constamment en manque de bras. Tous ces petits travaux doivent avoir une paie plus basse que celle offerte par Hakran, les PJ doivent se rendre compte qu'il est plus profitable de partir avec ce vieux protecteur que de rester ici à ne rien faire.

Profitez-en pour leur faire découvrir la cité de Khorom et ses légendes : Gargouilles, Zûls, Kali, magie de la Pierre, cavernes sous la cité, voire une légende sur la rumeur du nom Khorom qui serait à lui seul emplie de magie.

Faites tout votre possible pour que les PJ se sentent émerveillés par la cité et ses habitants, qu'ils désirent revenir et percer ses secrets.



LE DEPART SUR LE FEU

Le jour des Océans est là, il est très tôt dans la matinée et le soleil semble inexistant, de nombreux nuages noirs ont pris la place de l'astre solaire. Une fine pluie mouille les vêtements et des gouttes tombent le long des joues de nos héros, faites ressentir une baisse de moral dans les rangs des PJ et le changement avec les autres jours où ils avaient tout ce qu'ils désiraient.

Hakran et ses deux compères avaient l'air d'attendre depuis plusieurs minutes, une chariote bâchée avec une forme humaine à l'intérieur tirée par deux puissants destriers attendait à leur côté.

«Messieurs, je vous présente Brana, c'est une ancienne amie à moi et elle a décidé de nous accompagner »

C'est alors que de la chariote sort une femme trentenaire à l'aspect jovial et avec un sourire à rendre les hommes les plus humbles complètement dépendants à ce petit bout de femme.

«Hultor et moi-même nous avons un destrier en trop, est-ce que l'un d'entre vous est capable de monter sur une monture sans l'abîmer ? » suivi d'un éclat de rire.

L'histoire du cheval est un test pour les PJ, s'ils se battent tous pour l'avoir alors, ils seront bien mal partis, tandis que si le groupe décide d'un seul et même homme de désigner ou voter pour un de leurs membres alors, **Hakran** leur concédera la monture avec un large sourire.

Suite à cet épisode, trois cavaliers et une roulotte partent de la Cité de la Pierre en direction du Sud-Est.



A VERITE SUR BRANA

Brana est une artisane joaillière, sa bonne allure et ses charmes lui ont valu une bonne place dans la caste des artisans. Mais, car il y a un mais, **Brana** est une cleptomane, elle a connu un homme étrange pour une nuit et lui a dérobé une gemme magnifique, gemme qu'elle emmènera avec elle lors du voyage.

Cette pierre magnifique a été volée à un Erudit Noir (voir les Secrets de Kalimsshar) dont le nom restera inconnu. **Brana** se réfugia dans le convoi de **Hakran** dont elle s'était éprise lors de sa jeunesse et désire partir au plus vite de la cité. Elle n'est pas inspirée par **Y'Tan** mais connaît les 3 hommes. **Hultor** la trouve trop lâche à son goût au contraire d'**Yrgo**, qui lui, l'a toujours trouvée à son goût. **Hakran** lui ne comprend pas pourquoi l'artisane a voulu l'accompagner, se décidant la veille, mais les voies des Dragons sont impénétrables alors pourquoi pas !!!



REMICES D'UN VOYAGE

Rapidement le convoi englouti pas moins de 100 Km en deux jours, la fine pluie a l'air de s'être arrêtée, la confiance regagnant le cœur de nos héros. La route impériale étant facilement praticable le voyage ne semble pas poser de problème.

De plus de nombreuses patrouilles de guerrier-mages sillonnent ces lieux pour les préserver de tout banditisme. Les premières nuits se passent à la belle étoile, Yrgo préférant s'installer dans des clairières avoisinant la route pour ne pas avoir de frais supplémentaires.

Description des personnages pendant le voyage :

- **Hakran** : Draconiste assidu, il questionnera les PJ sur leurs croyances envers les Grands Dragons, mais toujours de manière détournée. Si un PJ arrive à bien sympathiser avec lui, il apprendra qu'il va principalement à Omya pour voir son fils et sa descendance.

- **Hultor** : Discret, cet homme de fière allure ne parlera qu'avec Hakran et toujours seul à seul. La

plupart du temps, il sera en tête du convoi pour en surveiller l'avancée. Un jeu semble s'être installé entre Yrgo et lui, celui de piquer l'autre au vif avec énormément de remarques désobligeantes.

- **Yrgo** : Toujours souriant, Yrgo écoutera les PJ avec grande attention, se servant de toutes ses capacités de commerçant, il recherchera celui qui possède la valeur humaniste la plus haute (sans que le PJ le sache), puis après maintes explications, il conseillera petit à petit les PJ, leur promettant de futurs contrats. Au contraire d'Harkan vers qui les PJ doivent aller, c'est Yrgo qui ira voir les PJ

- **Brana** : La belle artisane restera dans la caravane, ne désirant parler à personne. Si un PJ tente de l'approcher, il devra faire preuve de beaucoup de tact pour ne pas la froisser et la renfermer encore plus sur elle-même. Un Prodiges aura par contre beaucoup plus de chance d'aborder la conversion, mais dans tous les cas il sera impossible de connaître son acte.

Le Vortex

Il existe sur le chemin de nombreuses stèles gravées de puissants enchantements. Hautes de 2 mètres et pesant plusieurs tonnes, ces marques de pierre sont des pièces d'un puissant et immense puzzle magique. Il en existe de toutes les sortes et leurs enchantements varient légèrement de l'une à l'autre. La rune de Nanya est celle qui est la plus représentée.

Un jet de Mental + Connaissance de Magie difficulté 15 permettra d'apprendre :

- **Sans NR** : Cette stèle est gorgée de magie
- **+ 1 NR** : Cette stèle est un relais magique
- **+ 2 NR** : Le relais magique de cette stèle possède deux sens, un en direction de Khorom, l'autre partant vers le Sud.

Un jet de Mental + Histoire difficulté 15 permettra d'apprendre :

- **Sans NR** : Cette stèle a été créée il y a de cela plusieurs centaines d'années
- **+ 1 NR** : Toutes les stèles regroupent la magie pour contrer une puissante magie de l'Ombre
- **+ 2 NR** : Le vortex ainsi créé permet de maintenir la corruption se dégageant de la Forêt de Solor

La 3ème journée semble bien plus moribonde, se rapprochant de la cité de Sylph connue pour son étalage de marchés et de tentes, le groupe devrait se réjouir d'arriver dans une cité. Au contraire, les visages de Hakran et Hultor ainsi que celui de Brana semblent être bien mystérieux. Seul Yrgo garde son légendaire sourire.

Le temps vire au gris et de la pluie s'annoncera pour le lendemain. Devant les flammes du campement,

Hakran annoncera aux PJ que l'itinéraire a été changé. A partir de demain, ils quitteront la route impériale pour passer par des chemins qui permettront un accès plus rapide vers Omya.



Un jet de Social + Psychologie difficulté 15 permettra de ressentir le grand malaise qui règne parmi le groupe, un NR permettra de savoir que Hakran ne leur a pas menti mais qu'il ne leur a pas dit toute la vérité.



UN VÉRITABLE DEPART

Le lendemain les PJ seront réveillés par le hennissement d'un cheval, (faites leur un jet de réaction diff. 15 pour l'angoisse). Sortant de la tente, armes aux poings et sans armure ils verront Hultor partir au galop sur la route pavée.

Hakran est là, regardant son meilleur ami partir. La pluie tombe de nouveau et les PJ seront trempés vu qu'ils sont sous la pluie sans rien pour se protéger.

Faites bien ressentir l'atmosphère de cette scène, les PJ ne savent pas ce qui se passe et partent dans un endroit qui leur est inconnu. La pluie est un élément majeur du décor, accentuez les détails :

- **Gouttes ruisselantes sur les joues,**
- **Pieds trempés,**
- **Rhume du au froid,**
- **Vêtements moisis par l'humidité,**
- **Armes et armures aux bords de la rouille**
- **Bruit des gouttes tombant sur le sol,**
- **Pieds s'enfonçant dans le sol devenu boueux,**
- **Légère brume cachant la vision des personnages,**
- **Le bruit de l'eau empêche un bon tour de garde.**

Le groupe repart vers la basse campagne, la pluie tombe maintenant à verse. **Hakran** reste muet et seul **Yrgo** indiquera le chemin à suivre. A la fin de la

journée, un jet de Mental + Géographie diff. 15 permettra de se rendre compte de la lenteur de progression du convoi, ils n'ont parcouru que 30 Km au lieu des 50 habituels.



TOUR DE GARDE

Le soir venu, les tours de garde vont être tirés au sort, **Hultor** étant parti, les tours vont devoir s'allonger. Il serait bon de séparer la nuit en 4 tours, le premier sera pris par **Hakran** et **Brana**, **Yrgo** prendra n'importe lequel avec n'importe qui.

Le repas est uniquement constitué de rations de voyage, certaines ayant été mal enrobées, sont devenues humides. Elles serviront de repas pour ne pas les gâcher.

Le feu ne semble pas prendre à cause de l'humidité ambiante et de la pluie battante. Seule la lueur de la lune éclairera cette nuit. Frigorifiés et transis par le froid, les PJ faisant le tour de garde devront faire un jet Physique + Résistance diff. 15 afin de ne pas s'endormir durant leur tour.

En tant que MJ, faites rouler les dés à chaque tour de garde et simulez d'écrire sur une feuille, puis regardez le ou les PJ faisant le tour de garde et dites-lui, « non rien ne se passe ». Puis pour le dernier tour de garde. Demandez au(x) PJ de faire un jet Perception + Empathie diff.15, s'ils réussissent, ils verront une ombre approcher.

Demandez-leur : « Que faites-vous ? », patientez environ 5 secondes et si personne n'a réagit alors l'ombre sera sur eux avant qu'ils n'aient pu souffler.

L'ombre n'est autre qu'un paysan, la moitié gauche de son bras semble avoir été dévorée par un animal et un simple garrot le protège de l'hémorragie. De plus, le corps du malheureux a été roué de coups, de nombreux hématomes ornent son corps et il arrive tant bien que mal vers le campement de nos PJ.

Il faut que l'action s'accélère autant par des jets de dés, des réactions des PJ, que par la narration du MJ.

Le blessé mourra si jamais personne ne vient le secourir, il existe plusieurs solutions :

- Premiers Soins diff.20,
- Médecine diff.15,
- Chirurgie diff. 15 (cette compétence est considérée comme Humaniste et donc interdite, même en cas de danger de mort),
- Don de Heyra des Prodiges.

Yrgo, Hakran et le reste des personnages sortent de leur tente pour voir ce qui se passe, Yrgo possède quelques dons en Premiers Soins bien que mineurs.

Brana n'a pas l'air de sortir de sa tente pour l'instant. Hakran regarde aux alentours et demande à un PJ (celui qui lui « plait » le plus) de l'accompagner.

Seuls les PJ faisant leur tour de garde ont le droit d'avoir une armure. Les autres, dormant, n'auront pas eu le temps de la revêtir.

Pendant qu'un des personnages soigne l'inconnu, des hurlements retentissent,

Jet de Mental + Connaissance Animaux diff.15 :

- **sans N.R.**, des animaux semblent être attirés par les traces de sang
- **+ 1 N.R.** ce sont des Tarks Sauvages (voir page 275 du livre de base 2° édition)
- **+ 2 N.R.**, le nombre d'individus d'une de ces meutes varie entre 5 et 10 membres.

Suite aux soins (d'une durée maximum de 2 minutes) le paysan s'évanouira. A ce moment précis les yeux des Tarks se reflètent à la lueur de la lune, poussant des cris capables d'angoisser le plus valeureux des combattants. Hakran et le PJ n'ayant pas eu le temps de faire leur ronde, le combat peut commencer.

Le combat des Tarks

Les Tarks sont affamés et ils ne laisseront pas leur prise à des hommes même s'ils sont puissamment armés comme le sont nos PJ. Ils sont au nombre de 7, 4 arrivants devant, 2 autres derrières, le dernier est le chef attendant de voir comment la situation évolue et se préparant à attaquer tout ennemi blessé ou en mauvaise posture.

Pour l'initiative, vous pouvez décider d'en laisser seulement 4 et avoir une initiative commune pour chacune des bêtes ou alors de préparer à l'avance sur une feuille les initiatives des Tarks (en effet 7*4, cela fait 28 jets par tour). Les Tarks attaqueront au minimum à 2 contre un et si possible, un de face et l'autre de dos.

Hakran connaissant cette technique, il se mettra dos à dos avec le PJ avec lequel il devait partir faire une ronde. Si le PJ fait attention à ce qu'**Hakran** dit, il pourra l'entendre grommeler « Et dire que Hultor n'est pas là ».

Il sait aussi que les Tarks détestent le froid, mais fabriquer du froid n'est pas donné à tout le monde et seul un mage de la sphère des vents ou des océans pourra invoquer une parcelle de blizzard ou de glace grâce à sa technique du premier niveau.

PS : les Tarks sont là pour récupérer le corps de l'inconnu, il est donc essentiel de l'éloigner du combat ou tout du moins de le protéger.

Annexe au combat des Tarks

Voici des exemples de scènes à intégrer dans le combat, simulant la rage des Tarks pour vaincre leurs adversaires :

- Attaqué de dos, le PJ a un malus de 5 s'il veut esquiver un coup, cependant il ne peut esquiver s'il ignore la présence du Tark.
- Ayant mordu, un Tark peut continuer à maintenir sa prise sur son adversaire pour les actions suivantes. Il fera des dommages à chaque action, mais le PJ pourra effectuer un jet d'opposition de Physique + Force pour tenter de se libérer. Si ce jet est loupé, il perd une action mais ne prend pas les dommages. Plusieurs Tarks peuvent maintenir en même temps un adversaire, ce qui cumule les blessures à chaque action. Il faut alors plusieurs jets, donc plusieurs actions, pour se libérer. Une fois blessé, un Tark lâche sa prise.
- Avec de l'élan, et profitant de sa puissante queue, le Tark peut tenter de déséquilibrer son adversaire pour le mettre à terre (jet de Courir + Physique diff. 15 pour le Tark, opposé à Phys. + Acrobatie difficulté 15 pour que le PJ reste debout). Une fois au sol, n'oubliez pas les malus de 10 pour l'attaque et de 5 à la défense à appliquer au PJ. Le Tark cherchera alors à attaquer son adversaire à la gorge...

Les Tarks (dont le chef) essaieront par tous les moyens de mettre leur adversaire au sol. Une fois dans cette mauvaise position, il leur sera plus facile de l'achever à 2 voire 3 contre 1.

- A la fin du deuxième tour de combat, les chevaux vont commencer à s'affoler et deux d'entre eux vont s'enfuir dans la forêt. **Yrgo** armé de sa lame, courra dans les bois pour les rattraper, laissant la tente de **Brana** sans défense.

- Au début du quatrième tour un Tark va rentrer dans la tente de **Brana** et au niveau d'initiative 6, un éclair va sortir de la tente terrassant la bête et faisant fuir les derniers survivants.

Hakran se jettera en direction de la tente avec (normalement) l'aide des PJ encore valides. **Brana** sera là, l'air hagard et tenant dans ses mains un diamant magnifique de la taille d'un poing. Il n'y aura aucune nouvelle de **Yrgo**.



LE MYSTERE RESTE ENTIER

Le groupe pansera ses plaies jusqu'au petit matin, le villageois sera pour sa part toujours dans le coma.

Hakran demandera aux PJ d'emmener **Brana** jusqu'au village le plus proche nommé Rakpin (un

joueur sans scrupules pourra profiter du désarroi d'**Hakran** pour renégocier le montant de la solde à 30 dracs de fer par jour). Une explication sommaire de la route à prendre leur permettra de ne pas se perdre.

Le groupe commence à s'équiper pour partir avec **Brana**. Ils auront alors peut-être l'opportunité de discuter avec elle. **Hakran** restera ici en attendant le retour d'**Yrgo**.

Si jamais il n'arrive pas avant une semaine (compter 9 jours par semaine dans le monde de Kor), il faudra continuer le chemin jusqu'à Omya sans lui. Dans tous les cas, le seul conseil qu'il leur donnera est d'éviter la route impériale.

Le blessé restera avec lui, son état va en s'améliorant et il sera sur pieds d'ici quelques jours.

Partant aux environs de 9H du matin, le chemin se fera par champs et forêts. Le trajet commence mal, **Brana** n'est pas une habituée des voyages et le fait de passer du confort (certes moyen) de la roulotte à la marche à pieds ne lui plaît guère.

Si un PJ fait un jet de Vie en Cité diff. 15, il pourra alors s'apercevoir qu'elle ne possède pas des vêtements de voyage mais plutôt des habits de citadins. Il est inutile d'essayer de faire parler **Brana** aujourd'hui, car elle est encore abasourdie par le combat de la veille.

Les arbres se succèdent et la forêt à travers laquelle ils voyagent semble bien pacifique par rapport aux animaux sauvages de la veille.

Un jet d'Orientation diff. 10 en fin de journée permettra de ne pas se perdre. Il faut maintenant monter le campement. **Brana** montera sa tente et s'enfermera sans attendre, ne désirant ni manger ni boire. Pendant la nuit, une pluie torrentielle s'abattra sur les PJ durant leurs tours de garde.

Faites des jets « virtuels » et demandez-leur des jets de Perception + Empathie Diff. 15 avec un malus de 5 à cause de la pluie pour les angoisser.

Vers la fin de la nuit faites leur un jet de diff. 20 (toujours avec le malus) et pour finir dites leur qu'ils sont saisis d'une angoisse profonde et terrifiante.

Le lendemain, le temps s'est un peu calmé et le groupe repart, **Brana** n'a pas l'air d'avoir dormi de la nuit et le fait qu'elle ne mange pas n'arrange en rien les choses. Ce sera le moment pour un PJ de se rapprocher d'elle.

Si c'est un charmeur il aura toutes les peines du monde à obtenir gain de cause. Si c'est une femme, **Brana** se montrera plus compréhensive. Elle racontera alors sa vie, mais aussi comment elle a rencontré **Hakran** et les autres.

Elle restera sans réponse et se refermera sur elle-même si on lui parle de la gemme ou de ses vêtements.

Le chemin continuera encore pendant deux jours, **Brana** sera exécrable à des moments et compréhensive à d'autres. N'oubliez pas qu'elle est cleptomane et que certaines fois des objets viendront à manquer dans les sacs des PJ (joaillerie, argent, mais aussi miroir, clef, habit, dague ou objet pouvant sembler de moindre importance).

Kinéa, la gemme, lui permettra de voler tous les objets de son choix sans forcer. **Brana** n'acceptera cependant pas de voler des « ami(e)s », et des objets pourront revenir à leur place aussi mystérieusement qu'ils avaient disparus, laissant les joueurs dans la plus totale incompréhension.



LA NATURE N'EST PAS FAITE POUR LES HOMMES

Demandez un jet de Perception + Mental diff. 15 : si les PJ réussissent, ils entendront le bruit d'une rivière.

Arrivés quelques centaines de mètres plus loin, une rivière est sortie de son lit et défie toute personne de la traverser. Quelques choix s'offrent aux PJ :

1. Retourner en arrière voir **Hakran**,
2. Traverser la rivière à pied,
3. Remonter la rivière pour chercher un guet,
4. Chercher un autre moyen de traverser la rivière.

Pour répondre aux différentes solutions :

1. **Hakran** sera parti, il n'y aura plus de roulotte, de destriers et autres, de plus les PJ auront perdu une journée et demi de voyage,
2. Ceci n'est que pure folie, faites leur faire des jets d'athlétisme, de natation, de force, d'acrobatie pour leur démontrer que la nature est plus forte qu'eux,
3. Le seul guet disponible est à 4 heures de là (jet de géographie diff. 20), il est de plus payant et trop proche de la route impériale,
4. Cette solution reste la plus mystérieuse, car autant chercher une aiguille dans une botte de foin. Et c'est pourtant la seule valable.

Repartant vers le sud en longeant la rivière en colère, les PJ remarqueront que la pluie s'intensifie encore et que la terre devient réellement de la boue. Après 3 heures de marche, **Brana** désire s'arrêter pour faire une pose.

Après quelques minutes passées à se prélasser, faites faire un jet de Connaissance des Animaux diff.

15 aux PJ. S'ils le réussissent précisez-leur qu'ils n'ont pas croisé d'animaux depuis plus d'une heure.

La solution viendra d'elle-même, lors d'une ronde d'un des PJ, le garde trouvera une cabane camouflée par des branches. Déblayant celle-ci, il découvrira un radeau de passage.

Il manque simplement la corde à laquelle le radeau doit s'accrocher. Il faudra attacher une nouvelle corde de l'autre côté de la rive pour pouvoir traverser en se hissant le long de celle-ci. La providence semble avoir mis cette cabane sur la route de nos aventuriers.

Je laisse exprès cette scène libre d'interprétation au MJ pour faire jouer l'imagination de leur personnage, voici tout de même quelques exemples :

- Envoyer un PJ accroché par la corde à la nage pour amener la corde sur l'autre rive,
- Lancer un grappin sur un arbre en face (pour les plus fort d'entre eux seulement), et envoyer quelqu'un remonter la corde en tyrolienne,
- Même idée sauf que la corde pourra être envoyée par une flèche.

La traversée elle-même ne sera pas de tout repos, réclamez-leur des jets d'acrobatie, d'athlétisme, de force, de navigation (pour certains), de natation si quelqu'un tombe à l'eau. N'oubliez pas que **Brana** n'est pas une aventurière et qu'il faudra la secourir si elle glisse du radeau.



EN D'UNE ETAPE

Faites leur faire un jet de Résistance + Physique diff. 15, tous ceux qui auront raté leur jet auront les prémices d'une maladie que nous appellerons plus communément la fièvre.

Les personnes touchées par cette maladie verront leur résistance baisser (virtuellement) d'un point toutes les deux heures (trois si le personnage fait attention à sa santé).

En cas d'une résistance de zéro, le malade sera incapable de bouger seul. Il faudra alors construire des brancards de fortune pour le transporter.

Faites ressentir pendant le voyage, la sensation de bonheur que peuvent éprouver les PJ lorsqu'ils sont ensemble et cela depuis l'arrivée de Brana.

Alors faites leur sentir le malaise qu'ils ressentent lorsque leurs compagnons sont blessés ou malades.

Malgré sa faible constitution, **Brana** ne tombera pas malade (Kinéa la protège de toutes maladies) et elle se mettra à aider les personnages (campement,

recherche du bois, tour de garde, porter les blessés, faire la cuisine, ...).

Il semble que cette jeune femme apprécie ses nouveaux compagnons.

Après un jet de Géographie diff. 15 pour continuer leur chemin les PJ s'installeront dans une clairière normalement sans problèmes. La nuit arrivera vite et se passera difficilement, de nombreux craquements résonneront et les PJ verront de nombreuses ombres bouger autour de leur feu de camp.

Ce feu de camp sera d'ailleurs leur plus belle récompense de la journée, sa chaleur ravivera quelque peu la flamme que Kroryn insuffla dans le cœur des hommes.

Brana fera quelques démonstrations de ses compétences d'illusionniste et de prestidigitateur pour égayer la soirée.

Ereintés et trempés, les PJ vont devoir continuer pendant encore une journée leur voyage vers le village.

Leur nourriture est devenue immangeable et il leur faudra chasser pour se nourrir, en tant que MJ faites leur comprendre que le chasseur peut facilement devenir le chassé.

La nuit passée sera la même que celle de la veille, difficile et angoissante, on ne dérange pas la nature sans prendre des risques.

N LOGIS MERVEILLEUX

Digne des meilleurs moments d'une vie, les personnages arriveront en vue d'un village qui leur paraîtra magnifique au vu des problèmes qu'ils viennent de rencontrer.

Et cela tombe bien c'est le village de Rakpin, celui recherché.

A leur approche de nombreux enfants vont courir à leur rencontre, de nombreuses voix s'élèvent dans la communauté en entendant les enfants hurler. Les gamins prenant les héros par les mains et les tirant, nos PJ sont en train de vivre une idylle digne de la « Petite Maison dans la Prairie »TM, **Brana** rigole à gorge déployée et semble plus belle que jamais.

Rentrant dans ce village, tous les PJ peuvent apercevoir la chariote avec les deux destriers, puis sortant d'une cabane : **Hakran**, **Yrgo** et le malade, qu'ils avaient sauvé il y a de cela plusieurs jours, ceux-ci les regardent et se lancent à leur rencontre.

La situation doit sembler irréel aux personnages qui ont déjà traversé des aventures épuisantes.

Le Village de Rakpin

Ce village contient un peu moins de 80 âmes pour un total de 18 familles. Entièrement constitué de maisons de bois et de paille, Rakpin ne dispose d'aucun dispositif défensif et cela est bien normal. Ces habitants sont tous des pacifistes endurcis, ils tiennent à leur mode de vie simple et rural. Ouverts aux étrangers, les villageois accueillent tous les visiteurs avec plaisir et préparent de grands banquets en leur honneur. De nombreux hommes sont partis pour chasser et rentreront dans un peu plus d'une semaine.

Le chef du village se prénomme **Jilkan**, c'est un homme robuste d'une trentaine d'années, marié avec **Elvine** et n'ayant pas moins de 5 enfants (3 garçons et 2 filles). Il était parti à la recherche d'enfants de son village qui avaient disparus depuis plus de deux jours, mais il fut blessé par un piège posé par un voyageur itinérant, la suite les personnages la connaissent. Les revenus du village sont tout à fait commun, agriculture, élevage porcin, etc... et ce village est ignoré de tout le monde pour cause de faible rentabilité. Les villageois ont déjà des difficultés à se nourrir et ont donc de grands soucis pour payer les impôts aux Prince-Sorciers. Tous ces soucis ont forgé une mentalité communautaire dans le village et les uns pourront mourir pour les autres. Il n'y a aucun citoyen dans ce village. Les personnages seront logés ensemble (hormis **Brana**) dans une maison dont le propriétaire est mort il y a quelque temps dans un de ces pièges désormais connus par les villageois. Le logis est spartiate mais agréable, de plus une paillasse est bien plus agréable que le sol.

Les retrouvailles font chaud au cœur, les personnages désireront peut être savoir ce qui s'est passé.

Pour la petite histoire ...

Yrgo réussit à retrouver les chevaux et rejoint **Hakran** qui continuait à soigner **Jilkan**. Une fois arrivé, ils reprirent la route impériale et arrivèrent au village le soir même. Ramenant le chef à son village, ils apprirent qu'une bande de pillards humanistes étaient en train de ratisser la région, posant des pièges pervers à chaque endroit de rencontres connus. Cependant, aucun de ces pièges ne se rapproche de la route impériale.

Après s'être installés, les PJ vont se mettre en tenue normale (comprenez sans armure) pour bourlinguer dans le village et profiter un peu de ce moment de bonheur dans la vie d'un aventurier.

NE TERRIBLE TEMPETE

Pour le soir, les villageois ont prévu un immense banquet pour remercier les personnages :

- Volailles et gibiers rôtis,
- Hypocras coulant à flot,
- Villageois imitant les bardes et chantant les louanges de ces chevaliers qui ont sauvé leur chef,
- De nombreux cadeaux de faible valeur leur sont offerts (pendentifs, nourriture, babioles et porte-bonheur d'enfants, ...)
- ...

Les PNJ réagiront de façons bien différentes :

- **Hakran** : il est fier comme jamais de ses petits protégés, et il contera nombre de ses hauts-faits à Khorom, mettant en similitude sa vie avec celle des personnages,
- **Yrgo** : son côté commerçant ressort et il effectuera de nombreuses transactions pensant faire de nombreux profits à leur arrivée à Omya ; il finira la soirée ivre et **Hakran** le ramènera dans sa chambre,
- **Brana** : souriante et heureuse, cette jeune fille dansera avec les enfants et rira à gorge déployée durant toute la soirée.

La soirée se finira tard dans la nuit et chaque PJ sera heureux de regagner sa couche ivre ou non. Avant d'arriver dans leur logis, les PJ pourront entendre des rumeurs courant sur un groupe d'humanistes laissant des pièges aussi cruels que machiavéliques pour blesser atrocement les hommes sans les tuer. Le lendemain tous les personnages seront réveillés par de nombreux éclairs et une pluie torrentielle.

Les chevaux, hennissant dans tous les sens, sont apeurés, une femme sortant en hurlant le nom de son enfant, une maison s'affaissant sur elle. Il va y avoir du travail pour les personnages et il faudra faire très vite. Ces scènes ne sont en rien obligatoires, mais provoqueront un attachement plus important aux villageois. Le MJ sera libre de rendre les actions des PJ aussi héroïques que dangereuses, on ne peut acquérir de gloire sans courir de danger.

N NOUVEAU VOYAGE

Les personnages ne pourront continuer leur route car la tempête les empêchera de continuer le chemin avec la roulotte.

Montrer aux PJ toutes les superstitions et les prières que les paysans pourront faire aux Grands Dragons pour qu'ils les épargnent. Le repas de la nuit sera bien moins enjoué que celui de la veille et le silence

sera de mise. Pour leur faire passer le temps, faites-leur faire la liste du matériel de survie qu'ils auront besoin pour la suite du voyage.

Le lendemain matin un léger soleil semble émerger derrière de bien noirs nuages, personne ne pourra espérer mieux et le convoi se devra de partir dans les plus brefs délais avant que la pluie ne reparte de plus belle.

Alors que comme tous le craignaient le temps se détériore une fois de plus, la pluie grasse et froide détrempé allègrement tous les vêtements et armures. Au matin du deuxième jour de trajet les personnages peuvent sur un jet de perception (difficulté 20) entendre les hurlements d'une meute de loups. En dehors de ça les personnages font leur étape en rationnant les vivres mais sans encombres particulières.

A la fin du deuxième jour ils peuvent décider de presser le pas pour atteindre, quelque temps après le coucher du soleil, la prochaine étape, ou bien faire leur campement sur place dans la boue et les ronces.

Le fort relais est entouré d'une végétation et d'une abondance de gibier plus importante qu'à l'habitude (sans être au même niveau que Solyr) les modificateurs de magie sont nature +3, les autres sphères étant non modifiées.

N ABRI TROP CALME

Si les personnages atteignent le fort relais de nuit, **Hakran** invitera les personnages à prendre du repos pour la suite du voyage et leur annonce qu'ils ne partiront qu'au surlendemain.

*« Quoi qu'il en soit nous avons déjà beaucoup de retard » Dit-il chaleureusement, « Nul besoin de trop nous épuiser et puis **Hultor** doit arriver ce soir ».*

Si les personnages ont choisi de faire le camp la veille, ils n'arrivent au fort que peu de temps avant le déjeuner. Et le discours de **Hakran** est du même acabit :

« Passons du temps à nous occuper les uns des autres. Nous allons sur la fin du voyage et celle-ci sera longue et éprouvante ».

Le propriétaire ainsi que ses enfants ne se présentent que lors du service. Ils reviennent les bras chargés de légumes divers et de viande de chasse fraîchement abattue. Si on leur pose la question, la femme du propriétaire est une mage de Heyra et elle est partie en direction de Témeth avec son compagnon draconique il y a environ 6 semaines. Elle reviendra d'ici à quelques jours.

Peu après le déjeuner, deux jeunes femmes entre dans le fort visiblement épuisées. La première des

deux jumelles, une voyageuse de premier rang (connaissance des castes diff. 10), demande le couvert au propriétaire. La seconde qui était restée au dehors n'entre qu'alors. C'est une prodige de premier rang (connaissance des castes diff. 10).

Toutes deux sont de belles jeunes femmes. La prodige dévisage les malades et s'approche. D'une voie rigide mais malgré tout agréable elle propose des soins aux malades et aux blessés, puis à leur tour les deux sœurs se mettent à table.

Le fort relais de Kursk

Le fort est une ancienne bâtisse qui servait à l'origine à héberger des soldats, mais a fortement évolué depuis cette époque.

"L'étable" vide n'est pas surveillée et est accessible facilement par les voyageurs qui souhaitent faire reposer leur monture, par contre le fourrage n'est pas fourni.

Il existe un petit atelier pour entretenir le matériel mais personne pour s'en servir ; ce n'est qu'un reliquat de la grande période du fort, mais il reste fonctionnel.

Le propriétaire, Kelmeron Kursk, un tenancier (commerçant cf. manuel de Khy) rang 3 (mental + castes diff. 20), est un ancien marchand itinérant ; mais à la demande de sa femme, une mage de Heyra, il se fixa et tint le fort tel une auberge.

Leur fille, **Kimilya**, maintenant une jeune femme d'une petite vingtaine d'année, est née peu après leur installation dans le fort et ils ont adopté leur fils **Deyson**, un jeune garçon de huit ans, il y a quelques années. **Kimilya** s'occupe principalement du couvert et de l'entretien des chambres.

Deyson est en fait un orphelin de Heyra (Mental + sphère de la nature diff. 30, connaissance des dragons à 6 OBLIGATOIRE). Il n'a pour l'instant que quelques dons latents, notamment les prédateurs ne l'approchent pas à moins d'une demi-journée de marche et les plantes qui donnent fruits légumes et antidotes ne subissent pas les outrages d'une météo défavorable. Ceci explique l'abondance de gibier et de différents arbres fruitiers et autres végétaux consommables à proximité du fort. Le but de l'existence de cet orphelin est de renforcer une faiblesse dans le vortex, pour l'instant son "instinct" suffit. Même s'il est plus fort qu'un enfant de son âge, il n'en a pas moins les aspirations et les caprices. Il est malgré tout bien plus intelligent et plus pondéré dans ses actions. Il ne connaît pas l'existence de son parent draconique et prend Kelmeron pour son père naturel. Toutefois disposant d'un lien naturel avec **Kenyourme**, son parent draconique, il informe instinctivement celui-ci lorsqu'il se sent en danger.

Il est possible de prendre des rations considérées comme supérieures au prix de 8 df le repas, incluant viande séchée, légumes non périssables... ce prix est dû à la facilité de se procurer de la nourriture à proximité du fort. Hakran réapprovisionne l'ensemble du groupe, prenant l'équivalent d'une centaine de rations (de quoi tenir une semaine à 8 personnes)

ES VISITEURS INATTENDUS

Passé le repas, ceux qui ont les compétences adéquates peuvent, s'ils en éprouvent le besoin, entretenir le matériel, et s'occuper des montures, qui semblent excessivement calmes malgré la proximité des loups, que l'on entend au loin mais qui ne semblent pas vouloir approcher (et pour cause...).

L'après-midi arrive et se termine bien vite. L'absence d'activité permet à tous de profiter pleinement des soins de la prodige. La voyageuse confirmera le trajet du groupe avec Hakran.

Alors que le soir et l'heure du dîner arrivent tous deux à grand pas, Hultor refait son apparition, visiblement épuisé par une course récente. Si on lui demande pourquoi il a galopé au point de se fatiguer lui-même, il répondra simplement qu'il était en retard (ne voulant pas paniquer le groupe il ne parlera des loups que le lendemain).

Toutefois il demandera au tenancier de mettre les montures à l'abri. Le tenancier ira fermer "l'étable", mais sans plus. **Hultor** ira s'attabler accompagné de **Yrgo**, **Brana** et **Hakran** qui invitera les personnages ainsi que les deux jumelles à faire de même.

Après plusieurs minutes, le fils et la fille du tenancier commencent à s'inquiéter et sortent à leur tour, talonnés de près par la voyageuse qui sort arc à la main, mais sans sa cotte de mailles, et la prodige armée de son Shaaduk't, interrompant par la même le début du repas.

Il est important que les joueurs sortent. **Hultor**, **Brana** et **Yrgo** ne se lèveront pas : **Hultor** est épuisé, **Brana** et **Yrgo** ne sont pas des combattants. **Hakran**, tendu, sort, faisant signe aux joueurs de le suivre.

Dehors, la petite assemblée s'agite autour d'un homme blessé d'une flèche très épaisse qui pourrait passer pour un carreau d'arbalète. Le poumon gauche est touché (Mental + chirurgie diff. 15) et son sang doit couler depuis longtemps. Mais pire encore, ses poumons se remplissent de sang (mental + chirurgie diff. 25) et il est en train de se noyer. Il n'y a malheureusement plus grand-chose à faire pour lui (toute tentative de soins non magique est vouée à l'échec).

La prodige est déjà impressionnée qu'il soit encore capable d'articuler quelque chose : « Huma... Huma... nis... te, vill... age **Ra... kpin** Att... att... aqu...é », fixant les personnages avant de rendre son âme aux Grand Dragons.

Les personnages pourront reconnaître sans mal un des habitants de **Rakpin**, parmi ceux qui ont offert des vivres de bon cœur pour les remercier.

La façon dont l'homme aura fixé les personnages était si pleine de sentiments, de craintes et d'impuissance mêlés, que toute personne assistant à la scène pourrait croire que le villageois accuse les personnages, alors qu'il implorait leur aide...

La petite info qui change tout

L'ensemble de la scène aura grandement ébranlé le petit **Deyson**, ce qui préviendra son père draconique de la présence d'humanistes supposés à proximité du fort.

Examiné de plus près, la flèche montrera que celui qui l'a tirée disposait soit d'une très grande force, soit d'une arme mécanique (mental + armes à projectiles ou bien mental + armes mécaniques diff. 15)...

Une fois ces « entremets » savourés, ce qui normalement a dû couper l'appétit de tous, la suite du repas se fait forcément plus morne qu'il n'a commencé, et les personnages sont regardés de travers par l'ensemble des occupants du fort. Si la discussion s'engage, les personnages pourront se défendre d'être des humanistes (espérons qu'aucun d'entre eux n'ait fait de « démonstration » de technique interdite). Mais quoiqu'il en soit les doutes seront toujours présents dans l'esprit de chacun. Les arguments avancés par les occupants en cas de discussions visent à faire admettre que les personnages :

- ont visité le village
- ont fait connaissance avec ses occupants
- ont essayé de « convertir » ses occupants à la religion hérétique
- que déçu par le flagrant draconisme des occupants, ils ont décidé de piéger tous les alentours du village afin de les empêcher de parler et de survivre.

Toutes ses informations sont basées sur les racontars que chacun a entendu dernièrement, notamment le tenancier connaissant quelques caravaniers qui s'arrêtent au village et qui a entendu parler d'une rumeur sur les pièges mécaniques.

N FROID DÉPART

Après cet incident et cette discussion, le tenancier fera tout son possible pour presser le départ du groupe sans pour autant se faire désagréable. Le groupe s'empresse donc de repartir sous la méfiance générale et le crachin désespérément présent. Une fois sur la route Hultor parle des loups indiquant qu'il avait été poursuivi par une meute à quelques galops de là, mais qu'ils ont subitement abandonné la poursuite à proximité du fort.

Après quelques heures de trajet, lorsque tous décident de s'arrêter, le hurlement des loups se fait entendre. Ils sont à moins d'une journée, mais

contrairement aux personnages semblent avoir largement contourné le fort (Perception diff. 20). La nuit suivante les chevaux sont très tendus.

Hennissements, ruades et autres signes de nervosité se montrent, et tant bien que mal chacun essaie de dormir comme il le peut. Allumer un feu relève de l'exploit et doit faire l'objet de toutes les attentions, le crachin ayant rendu le petit bois humide et empêchant de le faire prendre. Il faut un jet de physique + survie (bois, plaine ou forêt) diff. 20 réussi pour permettre d'allumer le feu. Un jet de manuel + survie (bois, plaine ou forêt) diff. 15 doit aussi être réussi toutes les heures pour l'entretenir.

Un manque de sommeil dévastateur

A partir de maintenant et jusqu'à ce que les personnages aient distancé les loups, les nuits passées seront très mauvaises. Au moindre son tout le monde se réveille (ou presque), les tests de résistance pour les tours de garde se fond avec une difficulté accrue de 2 points pour chaque nuit ainsi passée. Les mages ne regagneront que la moitié de leur réserve. Enfin la fatigue se faisant sentir, les premiers tours de stress (combats, oppositions physiques ou verbales) se feront avec un malus de -1 par nuit de ce type. Ce malus sera dégressif tour à tour, l'adrénaline aidant. Sur un jet de (mental + animaux diff. 15), vos personnages pourront savoir que la stratégie adoptée par les loups vise à épuiser l'ensemble de la troupe par manque de sommeil, après quoi ils testeront les aptitudes et la santé de chacun, avant de jeter leur dévolu sur la proie la plus faible.

Le deuxième jour les jappements des louveteaux qui jouent sont très vite audibles, accompagnés de hurlements qui semblent s'étendre autour du camp (Mental + Animaux diff. 20, la meute à récemment perdu son territoire, les petits ne l'accompagnant normalement pas si jeunes). **Hakran** décide de ne plus déplier que le strict nécessaire pour les nuits à venir. Dans la journée qui suit, le groupe force le pas pour essayer de distancer les loups.

C'est peine perdue car les loups ont déjà entouré le groupe dans la nuit. Seuls quelques loups hurlent de temps en temps afin d'indiquer aux autres si le groupe change de direction...



LE POUVOIR DES LOUPS

Lors de la nuit qui suit, peu après la deuxième partie des tours de garde (si personne ne s'est endormi) ceux qui montent la garde pourront sur des jets de vigilance diff. 20, voir des formes de la taille d'un gros chien à la limite de la visibilité. Les seules choses qui empêchent les trois loups qui font leur reconnaissance d'approcher sont le feu et les sentinelles. Sur un jet de mental + perception diff. 15, il sera possible de voir qu'ils tournent près des

chevaux et ainsi d'imaginer qu'ils sont en fait affamés.

Lors du dernier tour de garde, des hennissements des chevaux se font entendre les bêtes s'affolent et tirent sur leur liens. Si personnes ne va les resserrer les liens lâchent sur un jet de Physique + Force diff. 25 pour les chevaux. (Rappel : FOR 11, PHY 6 cf. Prophecy p.270). Si cela arrive et que les sentinelles ne réveillent pas le groupe pour rattraper le cheval, celui-ci sera abattu et dévoré par les loups qui cesseront de poursuivre le groupe, les sentinelles pourront largement acquérir 3 ou 4 cercles de fatalité.

Quoiqu'il arrive, un loup aura réussi à infiltrer le camp ne craignant pas le feu il a rongé l'un des montants d'une roue du chariot profitant du fait que les sentinelles s'occupent du feu ou de rattacher les chevaux.

Une fois son forfait accompli le loup se montre, à proximité du feu et jappe un grand coup, avant de s'enfuir en courant, dans une direction n'étant pas celle du chariot. Tout le monde se réveille en entendant ce jappement. **Brana** saute directement du chariot tant le cri était proche d'elle. **Hakran** et **Hultor**, sans même passer leur armure, se mettent dos à dos tirant leurs armes en se levant. **Yrgo** l'arme au poing, se met à proximité de **Brana**.

Réveillés, mais malgré tout, épuisés, tous décident de reprendre la route au plus tôt. **Hakran** ne tiendra rigueur à personne de la situation car il est tout aussi épuisé et aurait probablement agit pareil.

Se débarrasser des loups

La meute est composée de 18 loups adultes plus l'alpha et d'une demi-douzaine de petits. Se débarrasser des loups par le combat est donc la pire des solutions car le groupe sera rapidement débordé, laissant le champ libre aux loups pour abattre un ou deux chevaux, en priorité les plus lents, ceux du chariot.

La méthode la plus simple et la moins dangereuse est de laisser aux loups la viande séchée de l'équivalent de cinq à six jours de rations.

L'alpha, le mâle dominant, les petits et deux femelles (la dominante et la nourrice, mental + animaux diff. 15) ne combattront pas. S'ils ont besoin de fuir, l'alpha et la dominante resteront pour occuper le groupe le temps que les petits soient mis à l'abri par la nourrice. Les petits sont une priorité, s'ils sont menacés l'ensemble de la meute rompra tout combat pour leur porter assistance, les coups seront alors tous portés dans le but d'incapaciter leurs adversaires et, s'ils s'obstinent, à les tuer (attaque précise à 3-4).

L'alpha (A) et la dominante (D) possède le profils suivant *:

| | | | | | |
|-----|------|-----|---|----------|------|
| FOR | 7(A) | RÉS | 6 | Physique | 7 |
| INT | 3 | VOL | 6 | Mental | 6(D) |
| COO | 9 | PER | 9 | Manuel | NA |
| PRÉ | | EMP | 6 | Social | NA |

Initiative : 5d

Armure : 6 (poils rêches)

Seuils de blessures :

| | | |
|--------------------|-----|----|
| Egratignure (1-10) | OOO | NA |
| Légère (11-20) | OO | -1 |
| Grave (21-30) | OO | -3 |
| Fatale (31-40) | O | -5 |
| Mort (41+) | O | NA |

Compétences

Courir 8, Esquive 10, Morsure 9 (dommages : 15(A)), pister 7

* Toutes les valeurs non indiquées reste inchangées



LE SORT S'ACHARNE

Alors que le voyage reprend tant bien que mal, après deux petites heures, **Hakran** décide de forcer encore l'allure. Omya n'est plus très loin, et il est épuisé de ce voyage où tout se passe de travers, bien qu'il ne le montre pas. C'est alors que la roue rongée par le loup casse, elle est irréparable sans un atelier.

À l'examen les plus gros morceaux montreront que la roue a été rongée à de multiples endroits... « Ces loups doivent vraiment nous en vouloir de traverser leur territoire » dit alors **Yrgo**, avant de se prendre une violente tape dans le dos de la part de **Hultor** :

« Parce que tu crois qu'ils s'en prendraient à des hommes sur leur territoire ? Ils sont affamés, rien de plus. »

Brana sort du chariot un peu défaite, mais fait contre mauvaise fortune bon cœur et éclate d'un rire nerveux qui de plus est contagieux, un jet de mental + volonté diff. 20 doit être réussi pour ne pas succomber au fou rire (provoqué par **Kinéa**).

C'est pendant que le groupe se calme que les loups choisissent d'entourer le groupe, ils ne se cachent pas, une quinzaine de loups est présente. Ils sont calmes, autour de la petite troupe, mais le moindre mouvement pour essayer de passer outre le siège est reçu par un grondement très sonore des 4-5 loups les plus proches. Ils n'attaqueront pas, ils sont tout aussi affamés que le groupe est épuisé et préféreront être nourris que de combattre.

Si toutefois rien ne leur est donné et que quelqu'un tente de forcer le siège ils seront de rudes adversaires car ils n'ont plus rien à perdre.

La méthode employée consiste à éviter les attaques reçues tout en étant suffisamment menaçants pour

être pris au sérieux, et ce pendant que deux à quatre loups s'en prennent à l'attelage, l'un des chevaux ne peut d'ailleurs se défendre écrasé par le poids du chariot. L'autre ne peut tenter que de mordre vainement, la ruade étant impossible attelé...

Les autres chevaux, plus libres même s'ils sont montés, sont acculés et fatigués, combattre un prédateur n'est pas de leur goût mais la fuite est impossible, ils défendront donc leur vie du mieux possible.

Par ailleurs il est très difficile de combattre un loup à cheval ce qui peut donner lieu à des jets d'acrobatie et/ou d'équitation à votre convenance. Si un loup a rayé toutes ses cases « blessé » il prend la fuite, si plus de quatre ou cinq d'entre eux sont abattus ou se sont échappés les loups s'enfuient et changeront de méthode le lendemain. Si un cheval au moins est abattu les loups s'enfuient et viendront le chercher plus tard. Enfin si un personnage ou un PNJ meurt, les loups s'enfuient également espérant pouvoir le manger plus tard, mais il sera emmené par **Hakran** pour être enterré à Omya, ils reviendront donc à la charge le lendemain.

Yrgo et **Brana** pendant tout le combat essayent de se mettre à couvert comme ils le peuvent et ne refusent aucune aide.



LA CAPITULATION DE LA MEUTE

Après le combat, si le groupe décide de laisser les vivres en surpoids dans le chariot, les loups les laisseront tranquille. Ils mangeront à leur faim pendant quelques jours avant de s'en prendre à nouveau à des passants ou de se trouver un nouveau territoire.

Si le groupe se charge le plus possible (ce qui est stupide du point de vue de **Hultor** et **Hakran**) les loups tenteront une nouvelle attaque vers la fin de la nuit. **Hultor** emmène un jeu de javelot, pour le cas où, ce qu'ils emmènent de vivres ne soit pas suffisant, ainsi qu'une partie de l'harnachement.

Si les loups n'ont pas pu se nourrir, la nuit est toute aussi agitée que les précédentes. Le crachin maintenant devenu pluie rend impossible l'allumage d'un feu. Un peu avant le début du dernier quart, les loups relancent l'assaut après s'être reposés un peu, seuls quelques-uns ayant veillé le groupe. Les loups ont eu le temps de prendre comme repère une durée approximative des tours de garde.

Les loups les plus près ont surveillé la meute et le groupe pendant que les blessés se reposait et recevait des « soins » sommaires de la part de leurs congénères. (Considérez que tous les loups blessés ont récupéré un cercle de blessure).

La tactique employée par les loups consiste cette fois à se jeter sur UN personnage (PJ ou non à votre choix) pour l'abattre pendant que leurs blessés s'en prennent aux chevaux. N'oubliez pas que **Kinéa** protège **Brana**. Si un PJ ou PNJ ou bien un cheval meurt, les loups satisfaits reviendront le manger plus tard. S'ils n'ont rien obtenu de leur chasse ils capitulent : la proie est trop forte.

Pour la petite histoire

Les loups arrivaient à se nourrir par à coup pendant la poursuite. Un lièvre, un oiseau, une taupe mais rien de bien nourrissant pour l'ensemble d'une meute. En poursuivant le groupe, la meute a atteint le territoire d'un troupeau de cervidés qui formeront une proie moins complexe.

Un troupeau bienvenu

Alors que le groupe se remet de sa nuit, des bruits de sabots se font entendre. Si les personnages sont à cours de vivre c'est le moment de les faire chasser. **Hultor**, heureux d'avoir emmené ses javelots, demande l'assistance d'un ou plusieurs personnages pour chasser pendant que **Hakran** et les autres s'occuperont de ranger le campement. **Hultor** part à cheval (il s'agit d'un dernier test du groupe pour savoir si tous ont confiance les uns les autres).

Pendant la chasse (à pied) le groupe accompagnant **Hultor** parvient, au prix d'un jet de physique + chasse diff. 15, à prendre l'un des cervidés.

Sur un jet de perception diff. 25 ils pourront remarquer que les loups chassent également dans le troupeau avec une méthode de rabattement comme celle que les personnages ont subi. Ils seront désormais tranquilles. Les chasseurs devront trouver le moyen de mettre un animal de 400 kilos sur les restes de la chariote maintenant en petits morceaux.

Le reste du groupe range les différents paquetages et attend les chasseurs pendant une petite demie heure avant de les voir revenir avec leur prise.

L'animal pourra donner de la viande mangeable deux jours durant après quoi il faudra être arrivé ou trouver autre chose.

Le reste de la journée se passe sous un ciel noir et morne mais l'après-midi, pour la première fois depuis longtemps, est sans pluie. La nuit et le feu parviennent même à réchauffer l'ambiance, les tours de gardes se font sans problèmes particuliers (à part la profonde envie de dormir de tout le monde).

La journée qui suit est excessivement calme et reposante. Le soir **Hakran** annonce que le lendemain ils auront atteint Omya s'il n'y a pas de nouvelle catastrophe. A ces mots, tous éclatent d'un rire franc.

L'ambiance est chaleureuse et malgré la fraîcheur du soir, la soirée est bonne et la nuit est la plus reposante depuis des jours.

Les humanistes et le dragon

Ce qui s'est tramé dans l'ombre

Agnesh et ses hommes ont éradiqué le village de Rakpin sous le couvert d'humanistes. Par la suite ils ont incendié les maisons du village. L'incendie s'est étendu au bois environnant, et ce malgré la pluie, ce qui a chassé les loups de leur territoire. Ils ont ensuite profité du retard accumulé par le groupe pour les dépasser au loin et les distancer. Arrivés à Omya depuis une journée, ils partent à la rencontre du groupe sous couvert de questeurs gris, accompagnés de gens du peuple. Les fautes dont ils devront se justifier sont le massacre d'un village et l'hérésie humaniste dont ils ont fait preuve. Ils ne parleront pas de Kinéa afin de ne pas se vendre.

Au petit matin, arrivant en vue d'Omya, **Hakran** soulagé laisse échapper un soupir de satisfaction et un sourire se dessine sur son visage marqué par la fatigue.

« Les Grands Dragons soient loués, enfin nous arrivons », prononcent en cœur **Yrgo**, **Hultor** et **Hakran**. **Brana** soulagée laisse perler des larmes de joie sur son visage alors qu'elle agrippe le personnage le plus proche en disant simplement : « Merci ».

A cette vision **Hakran** lève les yeux en fixant un point. Si des personnages le font ils pourront voir l'éclat de l'une des dernières étoiles visibles dans le jour naissant, **Y'Tan**.

A l'approche d'Omya le groupe voit s'avancer vers eux une petite assemblée d'une quinzaine d'individus (**Agnesh**, accompagné de ses hommes et de quelques paysans). Dans le groupe, une demie douzaine de questeurs gris est présente.

L'un d'entre-eux lève un doigt vers **Hakran** puis le fait passer tour à tour sur tout le monde avant de lire ce qui semble être un papier administratif (décrivez **Agnesh** comme vous l'avez fait au début du scénario) :

« Vous **Hakran Nekrim**, ancien légionnaire, ancien protecteur et vos compagnons êtes en état d'arrestation pour les motifs suivants :
Le meurtre des dix familles du village de Rakpin,
Le pillage des habitations du village susnommé,
L'emploi de science humaniste sans la possession d'autorisations adéquates,
L'emploi de science humaniste dans le but de donner la mort,
Et pire que tout : une tentative de corruption d'hommes simples croyant à vos théories hérétiques.

La peine réclamée est le bûcher en place publique. »

Tout au long de l'annonce, le groupe se fait huer par les paysans, à peine contenus par les soi-disant questeurs gris. A la suite de l'annonce de la peine un grand « Ah !!! », une acclamation pour la mise en place d'une peine aussi exemplaire.

Au cours même de l'acclamation une ombre gigantesque de plus de vingt mètres d'envergure et de long passe au dessus de l'assemblée qui se tait subitement.

Atterrissant lourdement, **Kenyourme** hume l'ensemble de l'assemblée.

« Je suis **Kenyourme**, fils de Heyra. Les pleurs de mon fils m'ont fait rentrer plus vite qu'il n'était prévu. Je cherchais les humanistes responsables de sa peur et de l'incendie du bois qui jouxte le village de Rakpin. Je les poursuis depuis une journée et puis vous dire que ces hommes ne sont pas des hérétiques »

Un procès réglé d'avance

Cette scène entièrement jouée en roleplay doit aboutir à la relaxe des personnages et à l'emprisonnement à vie d'**Agnesh** et de ses hommes.

Agnesh et ses hommes apporteront les preuves de ce qu'ils avancent. Les personnages devront penser à un moyen de retourner tous les arguments que donnent **Agnesh** et ses hommes, tout en démontrant qu'ils ne pouvaient se trouver au mauvais endroit au mauvais moment.

Kenyourme pourra aider les personnages, qu'il sait innocents, son pouvoir de télépathie plus avancé que celui de ses pères lui a permis de démasquer **Agnesh**. Qui plus est, au bout d'un moment, celui-ci reviendra à l'esprit des personnages dès que l'un de vos joueurs vous demandera s'ils l'ont déjà vu.

Kenyourme ne s'impliquera pas verbalement, préférant voir les hommes gérer leurs problèmes mais assistera à l'ensemble du procès jusqu'à ce qu'arrive le fils de **Hakran**. Si la séance s'éternise sans rien donner, le fils d'**Hakran** arrive et défend son père en récitant les faits d'armes et d'hommes qu'il a accompli au nom des Grands Dragons. Une fois ces exploits récités le dragon de la Nature révèle à la foule l'ensemble de l'histoire du vol de **Kinéa** jusqu'à l'arrivée à Omya, mais du point de vue d'**Agnesh** (cf. ce qui s'est passé dans l'ombre) ; il inflige comme pénitence à **Brana** de respecter la loi de la méditation des prodiges.

Il laisse **Agnesh** et ses hommes à la vindicte populaire - ils se feront bastonnés par la population avant d'être mis aux fers, et s'envole en direction du fort de Kursk.

Une nouvelle compagnie

Après la mise aux arrêts d'**Agnesh**, **Hakran** retrouve enfin son fils ; il se retourne vers les personnages et **Brana** :

*« Pour ma dernière quête avec ma compagnie j'ai obtenu un nouveau succès. Il me fallait trouver une relève pour reprendre le flambeau, vous êtes cette relève, vous avez prouvé votre courage, et votre vaillance. J'ai une dernière requête à formuler... Je souhaiterais que vous preniez nos successions dans nos fonctions à **Khorom** »*

En montrant **Hultor** et **Yrgo**

« Voici en gage de confiance cette lame qui fut mon plus précieux allié dans ma fonction. »

Il tend son épée au meilleur épéiste du nouveau groupe. **Yrgo** reprend, tendant un petit paquet à **Brana**:

« Voici des couteaux de joaillerie ; ils sont les meilleurs outils que j'ai pu acheter »

Enfin **Hultor** tendant sa hallebarde vers le mage du groupe ou bien celui que vous estimerez être capable de porter l'arme :

« Puissiez vous déchiffrer cette rune et qu'elle vous apporte aussi bonne fortune qu'à nous »

Hakran reprend

*« Vous voila, une nouvelle compagnie suivant **Y'Tan**, vous êtes les nouveaux gardiens de **Khorom** parmi les défenseurs de Pomyrie. Puissent les Dragons et les Etoiles vous guider sagement à l'avenir »*

Quelques jours de soins et de repos plus tard, le soleil est revenu plus chaud que jamais éclairant les pas d'une nouvelle compagnie d'hommes rentrant à **Khorom** pour accomplir leur destin.



CHRONOLOGIE

Voici une chronologie de tous les événements qui se dérouleront durant ce scénario :

- J** Rencontre à l'auberge de « La Cuirasse Légère ».
- J+4** Départ à l'aube depuis la fontaine des Gargouilles.
- J+6** Les deux premiers jours de voyage se passent à merveille.
Le soleil semble même revenir.
- J+7** **Hakran**, **Yrgo** et **Hultor** semblent être à cran. Le soir même, ils annoncent que le convoi quittera la route impériale pour passer par des chemins plus directs.
- J+8** **Hultor** continue seul sur la route impériale pour aller chercher de l'aide. Un tour de garde se solde par une attaque d'animaux sauvages.
- J+9** Voyage pour accompagner **Brana** vers le village.
- J+11** Traversée de la rivière.
- J+13** Arrivée au village de **Rakpin**.
- J+14** Tempête et catastrophe au village.
- J+15** Départ de **Rakpin**.
- J+17/18** Arrivée au fort relais de **Kursk**.
- J+18a** Retour de **Hultor**.
- J+18b** Le village de **Rakpin** a été attaqué.
- J+19** Départ du fort.
- J+21** La rencontre avec les loups.
- J+22** La roue du chariot casse.
- J+23** Les loups lâchent prise (s'ils ne l'ont pas fait plus tôt).
- J+25a** Rencontre avec **Agnesh**.
- J+25b** Rencontre avec **Kenyourme**.
- J+25c** Arrivé à Omya.
- J+25+X** Départ pour Khorom ; scène de fin, seulement deux semaines de voyage sans encombre et sous un grand soleil.



NJ et Informations diverses

Membres de l'étoile de la première génération :

Hakran Protecteur Légionnaire III. Ereinté et dégoûté d'une vie de bataille, **Hakran** est un homme solide et trapu. Ses cheveux blancs, sa barbe couleur poivre et ses yeux marrons n'engagent pas la conversation, **Hakran** semble être prêt à bondir à tout bout de champ. Il n'a de cesse de tripoter sa barbe en évoquant toutes les leçons qu'il a apprises par le passé, il est d'ailleurs prêt à donner des leçons à qui le veut bien. Mais faites attention à cet homme dont la ténacité, l'expérience et l'intuition lui ont permis de survivre plus de 20 ans aux frontières de Kali. Seul le fait de retrouver son fils et de transmettre son flambeau a de l'importance pour lui.

Yrgo Marchand Itinérant III. C'est un joli cœur ayant toujours la langue bien pendue, il n'exerce aucune influence sur ses compagnons et n'en exercera aucune sur les PJ. Pouvant passer pour un faible, quiconque l'ayant vu négocier changera d'avis. Petit de taille, il est le souffre-douleur d'**Hultor**. Il manie deux dagues avec un style martial plus que correct, malgré tous ses efforts il ne pourra jamais être l'homme qu'il voulait être, un noble (comprenez grand défenseur des causes draconiques) aux yeux d'**Hakran**.

Hultor Sans Caste et Garde du Corps d'**Hakran**, **Hultor** est aussi son meilleur ami. Si les castes étaient plus justes, **Hultor** serait digne d'être un chevalier. Véritable colosse de 1M90 pour 90 Kg de muscles, cet homme était un ancien paysan qui perdit tout au jeu (ce qui lui vaut son acharnement contre les marchands et donc **Yrgo**). Prêt à être exécuté, il fut sauvé par **Hakran** qui racheta ses dettes, mais cela date de 20 ans et cette histoire est oubliée, trop de guerres ont effacé l'argent, et le seul sentiment restant entre ces deux hommes est une profonde amitié de deux frères d'armes. **Hultor** manie une imposante hallebarde qui est frappé d'une rune magique dont nul ne connaît le pouvoir (pas même **Hultor**).

Autres PNJ :

Brana Artisane Joaillier II. **Brana** est une jeune femme belle et brillante, son avenir dans la caste des artisans était tout tracé. Mais légèrement cleptomane, **Brana** se vit frappée d'une réputation de voleuse et de mandrin. Son père mourut dans un incendie il y a 4 ans de cela et **Hakran**, un ami de ses parents, la prit sous son aile. Mi-père, mi-amant, **Brana** croit voir en **Hakran** l'homme idéal, lui ne voit qu'une jeune fille dont l'âge est le même que celui de son fils. Elle sera un futur membre de l'étoile des personnages et un donc un compagnon d'aventure.

Agnesh Combattant III. Entièrement rasé, **Agnesh** est défiguré par une cicatrice mal soignée qui traverse son visage de part en part. Cet homme est imbu de lui-même et il y a de quoi. Son nom est synonyme de mort pour tout ceux se retrouvant avec leur tête mise à prix, très bon combattant au fléau, **Agnesh** attend d'amasser assez d'argent pour installer une école de gladiateurs à Kar. Il respecte ses hommes mais il est obligé de se montrer fort, car seuls les puissants détiennent les rênes du pouvoir, idée partagée par son groupe de 3 à 4 hommes. C'est son groupe qui se fait passer pour des humanistes, les pièges n'existent pas mais la réputation de ces hérétiques fait fuir tous les indésirables.

L'Erudit Noir Sa description sera inutile, mais il faut juste savoir qu'il quittera Khorom si **Agnesh** n'arrive pas à récupérer **Kinéa** (il a engagé **Agnesh** suite à son altercation avec les PJ).

Kenyourme Dragon de Heyra adulte, d'orientation masculine, il est le père de **Deyson** et était parti avec son élué à Témeth, pour rapporter la perte de puissance du vortex en certains points. Il n'assume que très rarement sa forme humaine et lui préfère sa forme élémentaire qu'il adopte d'habitude assez près du fort de Kursk. Surpris de la sensation de peur ressentie par son fils orphelin, il pistera **Agnesh** et ses hommes et arrivera peu de temps après la rencontre des personnages avec ce groupe. Il est très ouvert d'esprit (pour un dragon), il condamnera l'acte de **Brana** dans le principe mais plus encore les actes de cruauté et de vandalisme perpétrés par les soi-disant humanistes, condamnant au passage le manque de courage de ces hommes de ne pas se présenter tel qu'ils sont.

Y'Tan Cette étoile a pour but le maintien de la loi en Pomyrie ; elle inspire des hommes pour qu'ils protègent Khorom. C'est ainsi qu'après s'être liés à elle, les inspirés se doivent de rentrer à Khorom et de la défendre jusqu'à la fin de leur vie. Arrivé cet instant, ils transmettront eux aussi le flambeau à de plus jeunes aventuriers

Kinéa Offerte aux hommes par un dragon de Kezyr nommé Kinéa, cette pierre est un diamant de la taille d'un poing. Ses multiples facettes sont toutes identiques. Un jet d'Analyse diff. 15 (Compétence de mage) permettra de détecter une imperfection dans son enchantement, imperfection étant à la base de sa malédiction. En effet, l'enchantement initial permettait de matérialiser ses émotions en énergie brute (voir l'éclair que lancera Brana pour se défendre contre le Tark), mais le mage qui enchantait cette gemme possédait une faille. Aveuglé par son travail, il ne vit pas le malheur de sa famille autour de lui, il était obstiné et ne se rendait plus compte de ce qui l'entourait. Une fois qu'il se rendit compte de son erreur, il était trop tard, sa femme était partie avec ses enfants. Las de cette vie, le mage finit l'enchantement avec une amertume aussi grande que le monde. C'est ainsi que sans le vouloir il intégra une parcelle de Fatalité dans la gemme, à cause de son comportement. La magie utilisée matérialise les émotions, mais sa parcelle de magie de l'ombre n'effectue son oeuvre que si ses pensées sont "mauvaises" (Peur, Haine, Colère, ...). Si l'on avait peur, la gemme pouvait blesser voire même tuer.

Autres infos :

Lassé de cette vie de bataille et de combat, le groupe perd lentement sa ferveur dans les Grands Dragons, ils désirent alors s'installer dans une contrée plus verte.