

PROPHEZINE



LES ENFANTS DE MORYAGORN

Les flammes du voyage

« La plus petite des étincelles peut allumer le plus grand des brasiers. »

Kalimsshar parlant à Kroryn



Crédits

Auteurs

Ben
Dragrubis
Ivorhh

Illustrateurs

Aleksi BRICLOT (Couché de soleil - page 1)
Thierry MASSON (AEPR croissant lame et texte)

Mise en page

Bubu
Feuille2Chene

Relecture

Bubu
Feuille2Chene
Flip
Panda

Pour toutes informations : prophezine@prophezine.fr

Ce scénario n'est que le début d'une campagne qui commence à Elya, la capitale des Marches Alyzées et qui finira dans les lointaines Collines de Fer, en passant par Yris la capitale des hommes et de nombreuses autres aventures. Il est important au Maître de Jeu de posséder le livre « Yris les Flambeaux de l'Humanité » car de nombreuses allusions y sont faites durant le scénario.

Synopsis

Nous n'allons pas dévoiler tout de suite la fin de la campagne, mais sachez que les PJs seront recrutés par un personnage assez sympathique dans Elya, et que comme de nombreux aventuriers, ils l'escorteront jusqu'à Yris. De nombreuses aventures et mésaventures les guideront sur leur chemin : dryade, noble corrompu, étrange brume, animaux de légende, orage, magie... Tout sera prétexte à arrêter les personnages. A la fin de ce scénario, la véritable poursuite s'engagera entre les forces de Nésora et celles de l'Inquisition contre nos malheureux PJs.

[SITUATION : Elya est la capitale du jeune pays des Marches Alyzées. C'est ici que Jard, le Prince-Guerrier, décida d'établir son chef-lieu pour gouverner son royaume. La cité en elle-même est très représentative des Marches. Les bâtiments y sont de styles très divers, on peut y rencontrer des toitures plates comme en pente, certaines maisons aux pierres rouges y côtoient des maisons faites de terre ou de bois. Seul le centre de la cité semble éviter cette mosaïque architecturale. Depuis son avènement, Jard a mis en place d'importants travaux pour faire passer Elya au titre des principales cités de Kor. Le port en est un des principaux bénéficiaires, tout comme les bâtiments civils. La cité semble souvent aux premiers abords un immense chantier, mais bon nombre des premiers travaux ont été finis et il ne reste plus longtemps avant que la cité ne soit entièrement prête à assumer son rôle dans la vie politique de Kor. La population y est fort joviale et la diversité ethnique a permis de développer une véritable rapidité d'esprit. Un habitant des Marches aura souvent eu affaire à bon nombre de cas, bien différents qu'en Solyr ou en Pomyrie.]

De nos jours

Les personnages arrivent en plein crack politique. En effet une fronde a été organisée contre Jard, lors d'une tentative d'assassinat. Le Prince-Guerrier a survécu et a entrepris de découvrir les véritables personnes tirant les fils dans l'ombre. La garde de la cité, pourtant si paisible et tranquille, a été doublée et de nombreuses personnes sont arrêtées en pleine rue pour être interrogées. Une rumeur court sur le fait que les geôles d'Elya seraient d'ores et déjà remplies de vilains et de frondeurs.

Qu'importent les raisons qui poussent les PJs à venir dans les Marches et à sa capitale, le plus important reste leur présence dans la cité. Les personnages, sur un jet réussi de Vie en Cité, pourront apprendre toutes les informations sus-citées. A leur arrivée devant les portes de la « Merveille des Marches », de nombreux gardes viendront les fouiller, leur poser de multiples questions... Les personnages doivent bien comprendre que la situation n'est plus au calme dans cette cité.

Leurs premiers pas dans Elya seront fracassants, des regards acérés leur seront adressés (et pour cause on les prendra soit pour des mercenaires de passage venus renforcer la garde, des inquisiteurs ou même ces fameux frondeurs venus finir leurs basses

œuvres). Laissez les vivre dans de telles conditions durant plusieurs jours. Personne ne voudra les recruter, ni même les embaucher en tant qu'apprenti forgeron ou même scribe. Pendant ce temps, la milice continue ses fouilles (pourquoi ne pas coller aux personnages un garde véreux ou même un garde auquel un PJ aurait mal répondu). L'argent des personnages n'étant pas infini, ils devront petit à petit descendre dans l'échelle sociale des auberges et tavernes. C'est au bout de plusieurs jours qu'un jeune garçon viendra leur porter une lettre. Celui-ci se nomme **Yamaël** (voir description). Son maître semble l'envoyer pour recruter des hommes. Il expliquera qu'il attend les personnages le lendemain matin. L'enfant leur donnera une petite enveloppe avec assez de dracs pour passer une bonne soirée (pour lesquels Caladrin se sera saigné) et l'adresse de leur bienfaiteur. Aux joueurs de choisir comment dépenser leur argent. Une question peut leur traverser l'esprit : pourquoi les recruter par ce biais et pas directement aller dans les auberges ou des annonces sont faites pour recruter des mercenaires ?

Pourquoi les personnages ? La raison en est on ne peut plus simple. Venant d'arriver en ville, ils ne sont pas mêlés au milieu d'Elya, ne connaissent pas **Caladrin** et sont surtout à la recherche de travail. Après une rapide entrevue avec ses contacts, **Caladrin** s'est assuré que les PJs ne faisaient parti d'aucun ordre de draconistes ou d'humanistes. Il

envoie **Yamaël** les chercher pour se faire son propre avis sur eux.

Une rapide entrevue

Les personnages viendront (enfin espérons le) le lendemain dans le quartier où habite **Caladrin**. Ils n'auront pu récolter aucune information sur lui, la veille, mis à part qu'il est un marchand d'objets rares et exotiques, et qu'actuellement il aurait des problèmes financiers. La rue n'a rien de celle des riches princes-marchands. C'est une rue aussi banale que les autres. L'enfant semble les attendre dehors et leur fait signe de rentrer. La maison bien que loin d'être richement décorée reste dans des normes tout à fait acceptables. Dans le hall d'entrée, des armes et des vêtements sont déjà entreposés et, chose intéressante, il y en a trop pour un seul homme.

Dans un salon d'un style quelque peu antique, 4 hommes à l'allure martiale se lèvent à leur arrivée et les saluent. Un 5ème homme se lève ensuite, mais ce dernier n'a rien d'un combattant. Il se présente en tant que **Caladrin**, puis explique qu'il recherche des hommes d'arme pour un convoi d'objets exotiques des Marches afin de les revendre sur le marché d'Yris. Il faudra compter 60 jours soit plus de 6 semaines de voyage. Deux de ces mercenaires conduiront les deux chariots, les deux autres seront sur leurs propres montures. La paye sera de 10 dracs de fer par jour et 15 pour les combattants, protecteurs et voyageurs (les PJs pourront « essayer » de négocier pour monter leur solde de 5 dracs de fer maximum). Les chevaux ne seront pas fournis.

S'ils acceptent, **Caladrin** laissera se présenter les 4 mercenaires, qu'il a recrutés le jour même. Puis il apprendra aux personnages qu'ils partent l'après-midi car assez de monde a été recruté. **Caladrin** sait pertinemment que **Kayna** va tenter par tous les moyens de récupérer son arme. Une fois le groupe constitué, il désire donc partir le plus rapidement possible. Sachant qu'il possède un laissez-passer pour traverser la frontière de Solyr, le voyage ne devrait rencontrer aucun problème majeur.

Le départ

Le départ ayant déjà été convenu, les personnages auront moins de deux heures pour se préparer (se faire rembourser ou alors rembourser une dette, dire au revoir à sa mie, acheter quelque matériel...). Quelques questions peuvent trotter dans la tête des

personnages :

- Le nombre de mercenaires engagés est bien trop important pour seulement deux chariots !
- Pourquoi partir aussi vite ?
- **Caladrin** serait-il mêlé à cette histoire d'assassinat contre Jard ?

[Note au MJ : Au moment du départ des personnages, les Chevaliers de l'Unique sont partis depuis plus de deux semaines à la recherche de l'arme de Kayna. Etant à cheval, ils seront bien plus rapides que les personnages, handicapés par les deux chariots.]

L'après midi avance et le convoi est déjà prêt depuis longtemps. Les personnages, **Caladrin** et **Yamaël** attendent **Rimoo** et ses hommes. Ceux-ci arriveront avec une heure de retard, le regard un peu vacillant et surtout l'haleine gavée d'alcool. Une altercation éclate entre **Rimoo** et le commerçant, et à ce jeu c'est le second qui l'emportera. Le mercenaire présente ses plus plates excuses et engage ses hommes à faire de même. Le convoi peut enfin partir. Après deux heures de voyage, **Elya** paraît assez lointaine, **Yris** encore plus !!!

Je ne saurais que trop rappeler que durant leur voyage les personnages devront apercevoir un nombre conséquent de Fluix. Ces créatures sont nos pigeons urbains actuels, et bien plus encore ... Il est donc très intéressant d'un point de vue scénaristique, tout comme descriptif, de ne pas oublier nos amis à plumes.

Le voyage

Tous les événements mineurs du voyage ne seront pas décrits pour laisser au MJ la place d'insérer des scénarios ou des événements de son propre cru.

Si les personnages tentent de discuter avec les 4 mercenaires, ils apprendront qu'eux aussi étaient nouveaux en ville, que tous habitent Yris dans le quartier flamboyant (note importante pour le scénario suivant de la campagne) et qu'ils retournent de bon cœur dans leur pays natal : Solyr.

[Rallonger l'étape : Si des personnages connaissent l'utilisation de l'astronomie, ils pourront constater que leur étoile tutélaire, contrairement à de nombreuses fois, se dirige dans un endroit du ciel où les étoiles sont en sous-nombre (diff. 20), une autre étoile semble suivre la même direction (diff. 20), cette étoile est

Première rencontre

Après plusieurs journées de chevauchée, les personnages ont bien sympathisé avec tout le reste du groupe. **Caladrin** semble un puits intarissable de paroles, au contraire de **Yamaël** qui reste enfermé dans une sorte de mutisme. Les 4 mercenaires eux aussi semblent avoir sympathisé avec tout le monde et le soir venu de nombreuses histoires et jeux foisonnent. Durant l'un des jours suivants, la caravane croise un chasseur portant un de ses confrères blessé. Il leur apprend qu'une créature très puissante traque et tue tous les humains passant dans la forêt (vrai, cependant l'itinéraire des personnages ne passe pas vers cette forêt). Elle serait apparentée à un ours gigantesque. Les personnages peuvent, s'ils le désirent, proposer de déposer le chasseur dans le prochain village croisé, **Caladrin** n'y verra rien d'offensant. Après une quinzaine de minutes de trajet, ce n'est plus un, mais une demi-douzaine de chasseurs qui sortent en hurlant de la forêt, la plupart sont couverts de sang des pieds à la tête. A leurs trousses, un énorme ours, mesurant environ 4 mètres de haut, à 4 pattes. Celui-ci pousse un terrible rugissement qui paralysera tout personnage ne réussissant pas un jet de Mental + Volonté diff. 15 (voire 20). **Caladrin** et **Rimoo** resteront sidérés par cette vue. L'ours d'un puissant coup de patte coupe littéralement un chasseur en deux et continue sa course à la vue de ses proies se rapprochant de la caravane. Des jets de dressage seront nécessaires pour maîtriser les montures de la caravane et des personnages.

Les personnages n'auront pas beaucoup de solutions : soit ils combattent, soit ils essaient de calmer la bête. Combattre l'ours ne serait que pure folie mais les PJ's ont tout de même des chances de vaincre la créature. S'ils réussissent, emmenez les personnages directement au village des chasseurs. N'oubliez pas dans ce cas-là que les personnes ayant blessé l'ours seront marquées par une terrible malédiction.

Si au contraire les personnages décident d'essayer de calmer la créature, ils se rendront vite compte qu'elle est intelligente. Sur un jet de Conn. Animaux diff. 25 (20 pour les Prodiges), ils reconnaîtront **Born**, l'un des fils des premiers ours créés par Heyra au commencement du monde. Vous avez bien compris, cet ours est âgé de plusieurs milliers d'années et réussit même à manier la sphère de la nature. Au prix d'un gros effort de roleplay, les personnages pourront parler télépathiquement à la créature qui est douée de

nombreux pouvoirs. Ils apprendront alors que les chasseurs ont tué, il y a de cela une lune, un de ses enfants sur ces terres. Si les PJ's arrivent à avoir des excuses de la part des chasseurs et la promesse de ne plus chasser l'ours sur les terres de Born, l'ours millénaire repartira tranquillement. Les personnages se seront fait un allié de taille.

[Rallonger l'étape : Pour prouver leur bonne foi, les chasseurs et leurs garants, les joueurs, pourraient être soumis à une épreuve ou un test de la part de Born. Libre à vous d'inventer les péripéties de votre choix.]

Après cet épisode, les personnages auront dans tous les cas réussi à sauver les chasseurs. La caravane sera accueillie pour la nuit dans leur village. Autant dire qu'ils seront accueillis comme des sauveurs : ceux qui auront su calmer **Born**.

Le reste du voyage sera soumis aux mêmes contraintes imposées par le MJ pour toute scène ou événement qu'il désire jouer.

Un être de pure magie

Le village précédent leur avait laissé une bonne impression, la sympathie de nombreuses baronnies n'était plus à faire. Les caisses encore pleines de nourriture, le voyage s'annonçait décidément très bien. Après un peu plus de 4 heures de trot, le groupe arrive en vue d'une forêt. Tout personnage pourra effectuer un jet de Géographie diff. 15 pour savoir qu'ils arrivent dans le Royaume Arboricole, territoire sans maîtres et sans gouvernement. Quelques hommes d'un ancien cercle de prodiges vivent encore dans ces terres. Mais pas de panique, cette forêt n'est pas connue pour abriter des monstres assoiffés de sang. Le soleil pénètre allègrement les feuillages, des rayons éclairent quelques endroits et toute la forêt semble irradier de bonheur.

Les personnages seront libres de leurs actions durant leur escorte de la caravane. Le marchand et son disciple sont occupés à bien d'autres choses, les quelques mercenaires les accompagnant eux aussi semblent plus profiter de l'ombrage actuel de la forêt que de vraiment tenir leurs rôles de gardes. Les chariots avancent doucement, débouchant sur une sorte de pré, lieu idéal pour installer un campement.

La nuit semble parfaitement se dérouler, la caravane est installée, les tours de garde sont préparés, la nourriture a déjà été servie. Les flammes du foyer sont assez importantes et les conducteurs des

chariots commencent à sortir des instruments pour jouer gaiement. Cette scène dure plus d'une demi-heure, les mercenaires commencent à sortir un peu d'alcool et l'atmosphère semble se détendre. La musique monte en volume et le feu semble faire de même, ravivé par les multiples branches mortes, récupérées lorsque les personnages préparaient le campement. Puis les flammes semblent prendre encore plus d'ampleur, au fur et à mesure que la musique monte en volume. Des formes semblent lentement prendre vie. Les personnages pourront effectuer un jet de Conn. Magie diff. 15 ou jet de Conn. Animaux diff. 20 pour reconnaître une Dryade des Flammes (pour plus d'information consulter le supplément Oracles "De Chairs et d'Ecaïles").

Les mercenaires se jetteront alors sur leurs armes, les musiciens s'arrêteront vite de jouer. Les personnages devront détendre l'atmosphère entre la créature et les mercenaires. Avoir une dryade comme alliée est fort utile. Elle peut de plus monter la garde toute la nuit si musique et flammes lui sont offertes. Autant de diplomatie qui pourront aider les personnages dans le futur. Espérons pour eux que tout se passe bien, car bien que non combattante, la dryade est une adepte de la sphère des flammes. De plus, la tuer risque de leur attirer le courroux des prodiges, de la nature ou de bien pire : un dragon. Et tout cela pour une créature draconique qui désirait danser. La nuit approchant, les personnages rêveront tous d'un adolescent se présentant pour les sauver d'un grave danger. Son visage restera dans la lumière et ne sera pas distinguable. Cette scène doit rester la plus floue possible et ne pas marquer la mémoire des personnages, pour cela s'il le faut ne faites vivre le rêve qu'à un seul PJ.

Une hostile baronnie

Le lendemain, ils repartiront vers la frontière des Marches Alyzées qui se situe à plus d'une semaine de là. Le jour suivant se déroule sans embrouille. Quittant la forêt, seul un champ mal entretenu sera à signaler. La nuit sera toute aussi tranquille. S'ils ont réussi à sympathiser avec la Dryade et que l'ambiance est à la fête, il est possible qu'elle revienne pour aider de nouveau ses amis. Les rayons du soleil percent à nouveau les nuages, la caravane continue son trajet. Après 3 heures de route, tout le convoi se retrouve en plein milieu d'une rizière. L'atmosphère y est totalement différente du premier village rencontré. Les hommes et les femmes semblent se tuer à la tâche, travaillant sous de grands chapeaux, ils attendent vainement la fin de cette journée emplie de blessures et de fatigue. Aux

personnages de savoir s'ils désirent en savoir plus sur ces pauvres hommes. Un homme en armure de maille semble regarder les paysans, il lancera un regard acéré à n'importe qui essayant de parler aux paysans. Il sera inutile d'essayer de lui parler.

[Une étrange baronnie : Les paysans de cette baronnie sont sous le joug d'un pouvoir dictatorial. Les hommes de Garak Hirn prélèvent un impôt important aux paysans et pire, ils demandent une taxe sur tous les visiteurs de passage. Mais cela les personnages ne le sauront que bien plus tard. Harassés et exténués, beaucoup de paysans se sont mis à servir dans les champs de la famille des Hirn, qui dans ce cas les soumet à un impôt plus faible.]

Un village un peu plus au sud semble pouvoir les accueillir. S'ils essaient de s'en approcher, ils seront reçus par des jets de pierre et des insultes. La caravane devra vite quitter ce lieu pour ne pas subir une colère populaire. Les villageois semblent les prendre pour d'autres. La nuit se passera bien plus mal que les précédentes. Une sorte de brume semble se lever sur les champs, cette ambiance rendra toutes les personnes un peu plus maussades que pendant les derniers jours.

Puis vers midi, la brume semble se lever et le soleil reprendre ses droits. La route continue vers la frontière de l'Empire de Solyr. Un grand pont semble passer au-dessus du lit d'une rivière asséchée. Au loin, plusieurs tours de guet indiquent la frontière avec les Marches Alyzées. Une dizaine d'hommes en cottes de maille, les armes levées, bloquent la route. L'un d'eux, un peu plus avant, sera facilement reconnaissable. C'est en effet l'homme que les PJs avaient vu près des champs. Il s'agit de Gvark le Chambellan des Hirn. L'unique homme monté en armure de plates est Turrine, l'unique fils de Garak. Les autres ne sont que des hommes de main, des sans-caste prêts à tout pour gagner un peu d'argent. Ces hommes sont là pour faire payer le tribut à la caravane. Tribut d'un drac d'or par tête plus un d'argent par cheval, ce prix sera sans doute inacceptable autant pour les PJs que pour notre cher marchand. Le combat semble obligatoire. En effet leur loi est simple : payer ou combattre.

Jouez cette scène comme cela vous arrange, augmentez ou diminuez le nombre d'hommes ou faites de même avec leurs caractéristiques. N'oubliez pas que le pont ne permet pas à plus d'un chariot à la fois de passer, et seuls trois hommes côte à côte peuvent combattre allégrement. Les opposants ne disposent d'aucune magie, il est peut-être temps de comprendre que les employeurs ne sont pas si honnêtes que cela en lançant quelques sorts de

l'ombre. Prophecy n'est pas un jeu où les combats sont aisés donc n'envoyez pas vos PJs à la mort inutilement, surtout au début de la campagne. Si les personnages effectuent une magnifique scène de Roleplay, ils peuvent influencer les nobles pour qu'ils les laissent passer. Mais attention tout de même, les Hirn sont connus pour détrousser des voyageurs depuis des dizaines d'années. Suite à leur rencontre avec le noble, ils se retrouvent désormais à la frontière avec l'Empire de Solyr.

En face d'eux la célèbre Chaîne des Remparts (voir le sigle F sur la carte de Solyr fournie dans *Yris le Flambeau de l'Humanité*) constituée de dizaines de fortins et de centaines de tours de guet. Les personnages, grâce au laissez-passer de leur employeur devront facilement traverser cette zone sans risque. Après que leur laisser passer eut été accepté, ils sont libres de traverser la frontière.

[Rallonger l'étape : Nul n'étant à l'abri des soldats véreux, ou au contraire de soldats exemplaires qui feront leur travail à merveille, il est possible de rallonger considérablement cette section compte-tenu des tendances des commerçants ou bien des nécessités d'un PNJ de votre cru.]

L'enterrement d'une Reine

La route est encore longue pour aller à Yris et les rations de la caravane se doivent d'être remplacées. Les premières nuits passées dans l'Empire de Solyr sont douces et agréables, cependant l'une d'entre elles le sera encore plus. Nos personnages assisteront à un miracle auquel peu de mortels ont pu assister. Dans les environs de 3 heures du matin, près de la cité de Kiristianne, de nombreuses flammes semblent illuminer la nuit, des chants se lèvent, des chants d'une beauté incroyable. Tous les personnages se devront d'aller inspecter ces lumières. Arrivant près d'une clairière, ils verront des centaines de Dryades de Flamme en train de danser autour d'un prodige dont le corps est recouvert de tatouages tribaux (jet de Conn. Dragons diff. 15 pour reconnaître un élu de Kroryn). Il semble qu'ils soient tous en train de communier. La raison en est inconnue des personnages et pour cause, l'une des plus anciennes dryades de la région est morte. Cette immense danse est un rituel pour honorer sa mémoire. Aux personnages de voir s'ils désirent les déranger, participer à leur cérémonie, et pourquoi pas l'interrompre. Les dryades se montreront clémentes envers tout mage des flammes, toute personne ayant 6 ou + en danse (et le montrant), toute personne ayant 6 ou + en Présence ainsi que toute personne s'étant montrée non-agressive envers la dryade

rencontrée plus au nord.

Si les personnages ont occis Born, la cérémonie s'arrêtera de suite, la malédiction faisant son effet. Il faudra alors convaincre **Hyrkaenne**, le prodige, sous peine de finir grillé par des centaines de dryades en colère. Il est utile de préciser que Heyra elle-même ne respecte que la loi du plus fort dans la nature. Même s'ils survivent, les PJs seront priés de laisser les environs libres de leur présence.

[Rallonger l'étape : Hyrkaenne peut avoir besoin d'assistance, de ressources, ou les dragons savent quoi encore pour accomplir un rituel de retour aux grands dragons digne de la dryade.]

Dans le cas inverse, les personnages devront tout de même expliquer leur présence ici. S'ils arrivent à convaincre **Hyrkaenne**, ils pourront participer à la danse ou uniquement regarder. Dans l'immense brasier au centre de la plaine, le dragon de **Hyrkaenne** regarde étonné les personnages.

La disparition de Yamaël

Les journées qui passent par la suite sont marquées par un temps morne mais sans pluie. Toutefois, celui-ci ne contraint pas la caravane à franchement ralentir, mais le moral des mercenaires, de **Yamaël** et de la dryade (si elle est encore là, elle ne fait plus d'apparition pendant les veillées) n'est pas à la fête. Les tours de garde se font plus pesants, bien plus longs et surtout bien plus frais. Après trois jours de fraîcheur le temps se fait plus clément et devient plus chaud sans toutefois devenir lourd. Pendant la soirée, la dryade revient, l'ambiance est plus chaleureuse et les mercenaires se prêtent à des séances d'entraînements divers y compris la danse, la joute orale et l'art des armes parfois mêlés, parfois individuellement avec **Yamaël** comme partenaire.

Celui-ci cachait jusqu'à présent une maîtrise quasi instinctive de l'usage du verbe et de la dague qui pourrait étonner jusqu'à un combattant d'un bon rang. Ils peuvent s'apercevoir qu'il est gaucher. A la nuit tombée les tours de garde sont préparés comme à l'accoutumée à l'exception de **Yamaël** qui se joindra au dernier tour effectué par des mercenaires. A l'heure du tour où **Yamaël** participe, un violent coup de tonnerre éveille l'ensemble du campement. Le feu est bien nourri mais la dryade n'est plus présente, la pluie ne tombe pas et rien ne pourrait faire penser à un orage. Lorsque que les personnages sont prêts à intervenir, ils s'aperçoivent que **Yamaël** est gravement brûlé du côté gauche. **Rimoa** et ses

hommes ont vidé au maximum l'un des chariots et ont alité **Yamaël**. Dans l'urgence, ceux-ci s'en vont d'un galop assuré. Un personnage sachant lire trouvera un mot dagué sur l'autre chariot indiquant la phrase suivante :

« **Partis chercher prodige ou érudit** »

[Note au MJ : Yamaël voulait vérifier le fonctionnement de l'arme humaniste mais a fait une fausse manipulation lors de son chargement, provoquant une explosion. L'arme n'est pas abîmée mais le bras gauche de Yamaël ne lui servira pas avant un long moment. Avant que les personnages ne s'en aperçoivent, Caladrin a dissimulé l'arme dans le chariot qui restera sous la garde des personnages. Les plans de l'arme sont quant à eux dans l'autre chariot.]

Après ce départ précipité, **Caladrin** prend un air désespéré comme s'il perdait quelque chose d'essentiel (et pour cause). Il restera morne durant toute la journée. A la nuit tombée, si les personnages arrivent à mettre de l'ambiance et que la dryade est des leurs, les danses d'**Emolyn** (la dryade) remonteront le moral de **Caladrin**. Par ailleurs celui-ci informera les personnages que d'après ses estimations, la prochaine escale se fera dans un village qui est à deux jours de voyage. Il espère retrouver **Yamaël** là-bas, suffisamment remis pour continuer le trajet.

[Note au MJ : La détonation blessant Yamaël a aussi blessé Moryagorn. En effet comme on peut le lire dans Yris, les armes à feu créent une sorte de trouble dans la magie. C'est cette raison qui permet de blesser aussi aisément un dragon. L'explosion qui s'en suivit alerta le dragon de Brorne auquel Othar est lié qu'il envoya enquêter dans les environs. L'inquisiteur sait juste qu'une sorte d'arme a blessé Kor, une des plus grandes hérésies connues.]

En tant que MJ faites bien ressentir que les personnages tiennent le coup grâce à la puissance et la fraternité que leur inspire leur étoile.

Un village serein

Le voyage continuant, les personnages arrivent dans une petite bourgade de moins de 200 habitants, dont la situation géographique, entre Bazaq-Tuvir (ville N°24) et Wallagh (Fort N°25), ne laisse que peu de place aux visiteurs. Il est temps de laisser à nos héros un peu le loisir de se détendre, de manger à leur faim et de profiter de confortables paillasses plutôt que du sol rude de leurs précédentes nuits.

[Rallonger l'étape : Comme dans tout village il y a les rumeurs, les quolibets, dans la taverne les ivrognes et les cherche-bagarras. Un animal sauvage peut également persécuter les paysans et des citoyens se doivent d'apporter leur secours au bas peuple...]

Caladrin restera ici deux jours le temps de comprendre qu'il n'y a pas de médecin dans les parages et qu'une caravane est passée la veille et a à peine pris le temps de changer les chevaux pour aller à deux jours de marche trouver un ermite un peu fou mais dont la médecine étrange a sauvé les paysans de bien des maladies et blessures...

Un groupe inattendu

Le village n'est plus qu'un lointain souvenir et les personnages accompagnés de **Caladrin**, de leur chariot (avec toujours l'arme cachée en son sein) et d'**Emolyn** suivent un sentier éloigné des routes pavées impériales. Plusieurs jours se suivent et se ressemblent sans laisser aux personnages la possibilité de goûter à la tranquillité. Après une dizaine de jours de cet acabit, les personnages se restaureront dans un des rares relais de la route.

Mettant leurs chevaux et la caravane dans les écuries, **Caladrin** donnera une bonne bourse à un enfant pour garder leurs biens. Sur un jet d'estimation, les personnages pourront rapidement constater que la quantité d'argent donnée est énorme, la fatigue et l'insomnie chronique du marchand pourrait en être la raison. Un éclair tonne et les premières gouttes de pluie commencent à tomber, annonçant un futur déluge dans la nuit. Les premiers regards dans le relais seront plutôt méfiants. Au centre de la pièce l'ambiance semble assez stricte, chose bizarre pour un relais de voyageur. Au milieu de la salle, un homme à l'allure très martiale engoncé dans une impressionnante armure de plaques à l'allure d'écailles semble trôner. Une hache immense sera aisément reconnaissable par un jet de caste, c'est une hache de justice, l'homme en face d'eux est donc un inquisiteur. **Caladrin** le saluera et celui-ci les invitera à sa table. Cette première rencontre avec l'inquisiteur devra se faire dans de bons termes, il est inutile de faire passer les hommes de loi pour des combattants sans cervelle. Au contraire il est plus intéressant de changer les normes et montrer que c'est un homme instruit et fier de ses enseignements.

Othar car tel est son nom parle à vive voix et semble avoir bien vécu par le passé, son second au contraire restera dans l'ombre. Les seuls signes compréhensibles seront basés sur l'attachement et

l'admiration qu'il voue à son supérieur, qu'il considère comme un père indéniablement. Après quelques dizaines de minutes de conversation cordiale, il leur apprendra que de nombreuses personnes semblent avoir entendu parler d'humanistes dans la région. Devant cet homme et sa grande force morale, les personnages se sentiront très proches les uns des autres par l'intermédiaire de leur bienfaitrice étoile, et étonnamment du second de l'inquisiteur.

L'espoir du partage

Durant la discussion, **Othar**, malgré son air débonnaire, sondera les tendances des personnages par des questions allant de la simple agriculture à des théories plus poussées sur la philosophie en Kali ou autre sujet passionnant pour tout non draconiste. La nuit à l'auberge se déroule sans anicroche. Le personnage avec la Présence la plus haute (ou alors celle qui aura montré la plus grande bienveillance à l'égard de l'inquisiteur ou de son second) se verra dérangé en pleine nuit par des coups assez rapides portés à sa porte. Personne ne sera derrière, seul un mot planté au couteau sera présent. Celui-ci indiquera aux personnages qu'ils doivent partir au plus vite, car des brigands s'en sont pris à un relais marchand plus au sud. Le mot est signe **Caladrin**. Il est de plus bien précisé de ne pas en parler sous quelque raison que ce soit.

[Rallonger l'étape : Il est tout à fait possible que le relais comporte de nombreux autres PNJs, qu'un meurtre ait lieu dans une chambre et que les PJs enfermés par un soudain orage se doivent d'aider Othar dans son enquête. Il est juste important de préciser que Caladrin ne se sent pas à l'aise à la rencontre de l'inquisiteur et qu'il fera tout pour partir au plus vite.]

Le lendemain, la pluie s'est arrêtée et la route est largement praticable. Le convoi reprend son chemin, plusieurs heures de marche suivent jusqu'à une pause tardive dans l'après-midi (pause bien plus tardive qu'à la normale). Après un rapide feu pour cuisiner, Emolyn apparaît plus radieuse et flamboyante que jamais. Sa bonne humeur semblera décontracter **Caladrin** et lui rendre le sourire. A ce niveau du scénario, il serait utile au MJ de noter que des PJs semble le plus proche de la Dryade de Feu (Voir fin du Scénario).

Au cours du même instant **Othar** et son disciple (toujours sans nom), arrivent. En effet le départ trop précipité et la nouvelle de l'attaque du relais leur ont mis la puce à l'oreille. Descendant de son cheval, l'inquisiteur s'arrête dès qu'il aperçoit leur amie de feu

et la salue bien bas. Autant dire qu'il s'en est fallu de peu pour que les personnages soit passés au Feu de Brorne. La présence de la dryade rassure alors **Othar**.

Caladrin remerciera alors l'inquisiteur de bien vouloir les escorter jusque là, essayant de jouer une autre carte de sa manche. Il convient au MJ de connaître les pensées de **Othar** envers les différents membres du groupe. La partie du voyage suivante peut sembler la plus difficile car tous les PNJs réagiront de façon différente à proximité de l'inquisiteur. Le jeune se présentera alors sous le nom de **Aévin**, jeune mage des vents et apprenti inquisiteur. La scène est exactement la même que celle dont les personnages ont rêvé. L'adolescent est présent et les personnages devraient s'en rappeler et y voir un signe de leur étoile. Les 4 jours suivants seront d'une franche camaraderie avec **Aévin**. Il est clair que la sensation se dégageant de lui est facilement identifiable, c'est un inspiré de leur étoile et ce, malgré ses penchants pour son pseudo père.

[Rallonger l'étape : Les personnages peuvent voir une bonne dizaine d'événements arriver durant leur périple avec Othar et Aévin :

- **Débat sur les dragons,**
- **Migration extraordinaire de Flux dessinant un large nuage argenté derrière eux,**
- **Rencontre avec un jeune paysan éméché qui à leur vue crie « Les brigands » et s'enfuit vers son village,**

Le plus important est de montrer aux personnages qu'un duel intérieur est en train de se dérouler dans le cœur d'Aévin.]

Un retour opportun

Au final plus d'une semaine s'est déroulée depuis que sire **Othar** suit/aide les personnages. Une fois son avis fait sur les personnages, il filera vers Yris pour rendre compte à ses supérieurs des informations qu'il aura récoltées. Cependant un événement inopportun va se dérouler : le retour de **Yamaël**.

L'inquisiteur prendra vite connaissance des nouveaux venus et deviendra pressant sur l'origine de cette blessure. Le jeune pris par la fougue de son âge lèvera le ton et défiera **Othar** de le traiter de déviant humaniste. La discussion vire de plus en plus mal lorsqu'**Aévin** se mettra à défier **Yamaël** à son tour. Il revient aux personnages de calmer la situation, car

Aévin ne fera clairement pas le poids en cas de duel armé contre **Yamaël**. Le disciple des dragons décide tout bonnement de quitter le groupe immédiatement, mais jure d'un très mauvais ton de les revoir pour avoir une explication. Montant sur son cheval, il se prépare à partir au galop avec son disciple, lorsqu'une bonne vingtaine d'hommes en armes, habillés d'armures de cuir, sortent des arbres. Les fameux brigands sont enfin débusqués.

Evitez toute comparaison avec des brigands surarmés ou la bande à Robin Wood. Ici on parle de véritables bandits, détroussant pour manger et nourrir leur famille. La plupart d'entre eux n'ont jamais tué un homme et personne n'a signalé que leur attaque du relais se soit soldée par des morts. Dans tous les cas, le combat s'engagera immédiatement, car **Othar** charge la hache levée et décapite le premier membre de leur escouade. Pour ce combat, jouez énormément sur la présence du bois, avec son lot de flèches venant de nulle part, embuscade dans les arbres, jets de discrétion, combats dans un milieu restreint handicapant pour les porteurs d'armes à deux mains...

Le massacre devrait tourner court grâce à l'aide de l'inquisiteur, de son disciple mais aussi des mercenaires. Lors de ce combat un membre des PJs (celui protégé par **Emolyn**) se verra nimbé d'une aura de flammes et disposera d'une armure supplémentaire égale à sa Tendance Dragon pour tout le reste du combat.



Othar partira sans un adieu, seulement accompagné d'**Aévin**. Le Guide du groupe ressentira alors comme un grand vide, la forêt elle-même semble comme devenir silencieuse. Le groupe doit repartir, **Caladrin** fera alors tout son possible pour récupérer les plans de l'arme. Au premier feu de camp, une chose étrange semble se dérouler, **Emolyn** ne se présente plus, leur amie et alliée semble avoir disparue. Puis le personnage qui fut protégé durant le combat semble entendre une voix l'appelant lui (et seulement lui). Suivant le chant, il arrivera dans une clairière, où **Emolyn** l'attend. Il s'en suivra alors des adieux, dans un moment aussi trouble et confus qu'un rêve. Le personnage se rappellera juste que sa protectrice a été appelée et qu'elle doit les quitter. Elle lui offrira un cadeau, un rubis monté sur un pendentif d'une valeur monétaire très importante (dans les 3000 dF). Cette valeur est cependant inconnue à des yeux de dryade. Plus important encore cette pierre est un focus comprenant 6 Points de Magie destinés à la sphère

du feu et possède un enchantement d'armure utilisable comme au dernier combat (une armure supplémentaire égale à sa Tendance Dragon coûtant 6 PM). Cependant ce sortilège ne demande aucune action de la part du personnage et même inconscient il peut prendre effet. Tel est le don d'**Emolyn** la Furieuse, future prétendante au titre de Reine des Dryades dans les terres nord de Solyr. Il ne pourra rien expliquer de tout ce qui s'est passé aux autres.

Yris, capitale des Hommes

Gardant encore dans leur cœur le souvenir de leur amie **Emolyn**, les personnages continueront leur chemin. La foule commence à se multiplier sur les routes à l'approche de la cité impériale. Des échoppes ambulantes, des soldats, des gardes de la milice, des familles, des marchands venus vendre leur bois ou leur production... Et pourtant la cité impériale est encore à plusieurs jours de marche de leur position actuelle.

[Rallonger l'étape : Pourquoi ne pas soumettre les personnages à un vol commis par un jeune vaurien, pourquoi même ne pas voler leur cher « précieux » . Les personnages pourraient même faire des rencontres sur la route. Utilisez le background de vos personnages ou leurs anciennes connaissances. Après tout nous approchons ensemble de la plus grande cité du monde, pourquoi les personnages seraient-ils les seuls à vouloir s'y rendre ?]

On dénombre de nombreux larcins en dépit du fait que la milice veille au grain. Mais l'ambiance semble enfin redevenir plus calme. Se rapprochant lentement d'Yris, les personnages croiseront bon nombre de baladins, bardes et troubadours, notant le soir au coin du feu les légendes et les péripéties que les différents groupes ont pu traverser. Il est peut-être temps pour nos personnages d'acquérir un peu de gloire (Born, les Hirn, Hyrkaenne et l'enterrement d'une reine des dryades).

Après 5 jours de voyage, les personnages semblent entendre un véritable capharnaüm de bruits et de senteurs. **Yamaël** court sur une butte un peu plus loin et pousse un cri de stupéfaction. Les personnages seront alors sur un des meilleurs points de vue sur la capitale, les arènes, les quais, les écuries militaires, et plus loin la vieille ville, endroit où se côtoient les plus grands hommes de ce monde (et même Khy, le Grand Dragon des Hommes, qui s'est sacrifié pour eux et a offert sa vie à leur défense).

Descendant lentement la butte, tout le groupe se rapproche de la Porte des Arènes. Les murailles grandissent lentement tout comme la population. **Caladrin** semble être à son aise sur ces terres et avance sans problèmes, alors que les personnages

sont sans cesse bousculés à travers la foule. La porte est enfin proche et des gardes fouillent les caravanes à l'entrée et posent des questions aux visiteurs. L'interrogatoire sera rapide et ils entreront alors dans ce qui semble être le centre du monde. Leurs têtes tournent aux vues de toutes ces merveilles et **Caladrin**, un grand sourire aux lèvres, viendra féliciter les personnages.

Il faudra au groupe plus d'une heure et demi pour passer la foule et atteindre leur destination. Le groupe s'installe dans une auberge que semble bien connaître le marchand et nommée « Le Joyau du Nord ». **Caladrin** partira faire ses premiers échanges commerciaux dans l'après-midi et **Yamaël** restera avec eux (notamment pour les surveiller), les mercenaires resteront avec eux pour la nuit et partiront pour leurs appartements respectifs le lendemain (pourquoi ne vont-ils pas directement dans leur logis ?). Le soir venu, **Calandrion** reviendra plus riche que jamais et organisera une soirée comme seule Yris peut en offrir (voir le livre de Yris pour comprendre que les fêtes ici sont un sport national). L'alcool coulera à foison (peut-être même les femmes), les bardes, les jeux seront nombreux et les serveurs se feront une joie de remplir leur verre.

[Note au MJ : Si un personnage semble y faire attention, il semblerait que les ventes de notre marchand aient été bien plus rapides que prévu, et surtout bien trop rentables pour le type de denrées vendues. De plus une soirée de cet acabit doit coûter des milliers de dracs]

Disparitions et trahisons

Le lendemain, les personnages se réveillent avec un mal de tête pire que tout ce qu'ils auraient pu connaître jusqu'alors. Et pour cause, ils ont été drogués. **Caladrin** après les avoir drogués, les a fait transporter dans une autre auberge, à l'aide des mercenaires. Il aura par contre pris soin de payer chacun des personnages. Lui et **Yamaël** ont ensuite essayé de s'enfuir, mais c'était sans compter sur la présence de leur « ami » **Othar**, qui a mis tout son réseau à leur recherche. Ils sont depuis cachés dans un endroit bien au frais (mais chut ça c'est pour le deuxième scénario). Les personnages se feront réveiller (deux jours plus tard), dans une sorte de chambre commune par des coups à leur porte. L'auberge est miteuse et surtout ils ne la reconnaissent pas. Un malus de 5 sera donné à TOUS leurs jets à cause des nausées provoquées par la consommation d'alcool. Les coups sont répétés et même de plus en plus forts. Les PJ's se retrouveront face à face avec des hommes en armes et à l'aspect

purement martial (ce sont les hommes de **Kayna**). Les soldats, car c'est l'impression qu'ils donnent, les regardent et les questionnent. Ils recherchent un commerçant du nom de **Canladrim** ou **Calandrion** qui leur aurait volé un objet de grande valeur... et même de très grande valeur. Après une âpre discussion (attention à ne pas déclencher de violences inutiles dans cette fin de scénario), les soldats s'en iront tout en leur laissant leur adresse sur Yris. Etrangement cette dernière est située à l'auberge du « Joyau du Nord ».

Les personnages, encore hagards, commencent sans aucun doute à se poser des questions sur ce **Calandrion**, son disciple et cet objet de valeur.

L'Alpha de ton Omega

Le scénario s'arrête ici, il reste diverses questions en suspens :

- Que sont devenus Caladrin et son disciple ?
- Que sont devenus les mercenaires ?
- Qui sont ces mystérieux soldats ?
- Quel est cet objet de valeur ?
- Combien de temps ont-ils passé dans cette auberge ?

Les seules pistes seront l'aubergiste, l'ancien couteau planté dans la porte, les mercenaires et Aévin présent dans la cité.

Il ne faut pas oublier que dans l'ombre un dragon de l'ombre, un de la pierre et maintenant un dragon du feu veillent !!! Dragon du feu qui recherchera prochainement un élu DIGNE d'**Hyrkaenne**...

[Note au MJ : Si le MJ désire entamer un autre scénario sans attendre la suite de la campagne, voici quelques informations supplémentaires :

- **L'aubergiste a été payé par un homme à la mine patibulaire pour les héberger (description d'un des mercenaires),**
- **Le couteau vient du quartier des combattants, c'est une marque de distinction chez certains gladiateurs,**
- **Aévin est dans la haute-ville, il sera injoignable,**

- **Yris semble être aux prises avec une sorte de guerre des gangs,**

La seule règle à respecter pour reprendre la campagne sera de rester dans la cité d'Yris, lieu de commencement du prochain scénario. Celui-ci prendra plus d'ampleur, comportera moins de voyage, et plus d'intrigue et complot à la clé. On n'entre pas dans la plus grande cité du monde sans risquer de se brûler le bout des doigts.]

Intervenants du scénario

Hyrkaenne - Prodiges Gardien de rang 3, Elu de Kroryn de rang 3.

Il est inutile de faire une liste exhaustive de ses compétences et de ses caractéristiques. Sachez juste que cet homme est lié depuis de nombreuses années à un dragon et qu'il vouait un amour fou à l'ancienne reine des Dryades. Il est tout aussi inutile de préciser le mode de vie de ces êtres de feu (elles doivent au contraire rester peu communes aux yeux des personnages). Dites juste que **Hyrkaenne** est comme une puissante flamme dont on a enlevé le bois, il ne tardera pas à perdre de sa fougue et sûrement à mourir de tristesse. Son dragon, intrigué, ne tardera pas à jeter quelques coups d'œil à l'encontre de nos personnages pour voir si l'un d'entre eux ne serait pas intéressant.

Emolyn - Dryade de feu.

Emolyn garde un cœur d'enfant quand elle rencontre des aventuriers. Cependant dès qu'il s'agit d'agir pour la cause de ses sœurs, l'enfant devient une guerrière impitoyable.

Pour ses caractéristiques, voir de Chair et d'Ecailles, le 1^{er} supplément de la gamme Oracles pour Prophecy.

BORN - Père des Ours.

Force	12	Résistance	11
Intelligence	5	Volonté	6
Perception	6	Coordination	4
Présence	3	Empathie	7

Physique	12
Mental	5
Manuel	NA.
Social	5

Compétences :

Rugir (équivalent à une Intimidation) 6, Griffes 8 (Dom F+10), Morsure 6 (Dom F+14), Conn Animaux 9 (Ursidés 13), Survie Forêt 5, Athlétisme 6, ...
Magie Instinctive 6, Sphère de la Nature 6 et dans les 150 points de complexité de sorts.

Armure : 12

Blessé (01-60)	O-O-O-O
Mort (61 et +)	O-O

Si des hommes tuent Born, ils se verront affubler du désavantage « Malédiction d'Heyra ». Ils auront alors un malus de 5 à tous leurs jets sociaux et mentaux à l'encontre d'animaux. Ce désavantage ne peut être enlevé que par un Dragon d'Heyra. Si un des personnages a été souillé par le sang de cet ours, tous les animaux s'agiteront subitement à son approche. Si vous l'estimez bon, le personnage pourra même être affublé du désavantage « Appel de la Bête » jusqu'à la prochaine lune car il sera atteint de la fameuse rage de Born.

Brigands de bas étage

Force	6	Résistance	5
Intelligence	4	Volonté	4
Perception	6	Coordination	5
Présence	3	Empathie	4

Physique	5
Mental	3
Manuel	4
Social	3

Compétences :

Armes Tranchantes 5, Armes de Distance 5, Piéges 4, Athlétisme 7, Discrétion 5, Survie milieu rural 5, ...

Armure : 6

Epée Vulgaire : For+10

Blessé (01-40)	O-O-O
Mort (41 et +)	O

Les Fatalistes

Caladrin - Négociant Noir de rang 3 - Elu de Kalimsshar de rang 3.

Caladrin est un homme bien en chair, à qui la bedaine donne un aspect sympathique. Brun (grisonnant à cause du lien), yeux noirs (naturellement déjà, mais tirant légèrement sur le rouge, par manque de sommeil), de taille moyenne et toujours habillé de tissus rares et/ou exotiques, coupés par les meilleurs artisans. Il n'est pas aussi lent que son aspect peut le laisser supposer. Son habileté dans l'art de la magie de l'ombre lui permet de se tirer de presque toutes les situations.

Ce n'est pas un mauvais bougre mais la vie n'a jamais été simple pour ce fils des campagnes. Il a voulu faire fortune dans le négoce des objets rares et lointains. Même si cela n'a pas aussi bien marché que prévu, cela lui permet de survivre. Le commerce se faisant de plus en plus rude, il s'est tourné vers les voies de la facilité, se faisant remarquer par un dragon de l'ombre adulte, Corassius. C'est ce dernier qui a récemment demandé à Caladrin d'effectuer ce voyage pour transporter un artefact humaniste jusqu'à Yris avant qu'un autre de ses agents n'effectue le voyage jusqu'à Nadjar. Le voleur qui a acquit l'arme l'a transportée avec lui jusqu'à Elya, où il l'a remise à Caladrin.

Corassius - Dragon de l'Ombre adulte.

Corassius est un fils d'Inermis (cf. Les Secrets de Kalimsshar p. 46). À la "mort" de ce dernier il s'aperçut vite de la trahison de quelques-uns des fils de l'ombre à l'encontre d'Inermis et cherche un moyen de se venger d'eux. Ayant quelque peu étudié les armes humanistes "courantes" (arbalètes, pièges et chimie), il eut vent d'une invention capable de terrasser un dragon aussi facilement qu'une construction humaine. Ravi d'avoir trouvé une telle opportunité de vengeance, il envoya son élu quérir l'arme en question, et pour être certain de l'obtenir, la fait transiter par les lieux les plus impensables et par des mains innombrables.

Yamaël - Commerçant Noir de rang 1.

Apprenti de Caladrin, qui le prit sous son aile pour lui

démontrer que tout n'était pas noir en ce monde, ce jeune homme d'une douzaine d'années a déjà des avis bien tranchés sur beaucoup de sujets. Son allure de "jeune premier" lui a valu beaucoup de remarques de la part des Nadjaris pendant son enfance. Même s'il est hautain et trop curieux, il reste un apprenti efficace tant dans le domaine du commerce que dans la protection rapprochée...

Les Mercenaires

Rimoa - Combattant mercenaire de rang 2.

Ancien membre de l'organisation nommée « les Braves », Rimoa est une brute épaisse qui n'a aucun honneur. Sans que personne de sa caste ne le sache, il a déjà transgressé tous les Interdits des combattants. D'une taille avoisinant le mètre 80, Rimoa est surtout reconnaissable par sa masse musculaire et ses nombreuses veines saillantes. Dégarni, le visage ridé par le stress de ne pas savoir où dormir et manger le soir, il est un mercenaire pur et dur. Son arme de prédilection est une immense épée à deux mains qu'il tient sur son côté.

Akounti - Combattant de rang 1.

Akounti est un homme dont la carrure peut sembler assez fluette. À son côté réside une masse trop grande pour lui, tout comme l'est sa cotte de mailles. Akounti possède un visage bien trop enfantin pour être dans un tel groupe de combattants. Au plus profond de ses yeux se lit une terrible tristesse. Sa vie ne lui plaît pas. Son rêve est de voyager, découvrir des vastes plaines et ouvrir de nouvelles routes. Seulement son père en a voulu autrement et il fut intégré à une académie de Kar. Malgré les apparences, Akounti est doué pour manier sa terrible masse, et il semble apprendre petit à petit à jouer de son air d'enfant battu.

Jesvor - Combattant de rang 1.

Jesvor est un combattant d'une trentaine d'années, dont les profondes cernes et le boitement de la jambe gauche (dû à une bataille où il sauva la vie d'Akounti) le font passer pour un ancien combattant, dont la meilleure vie est passée. Et cela est tout à fait vrai. Jesvor est alcoolique, il fut rejeté de son académie à cause de son penchant pour le vin. Il a depuis guerroyé dans tout Solyr sans jamais s'illustrer. Il s'est depuis deux ans pris d'affection pour Akounti, qu'il prend désormais pour son petit frère. Son arme

favorite est une immense Guisarme qu'il manie avec difficulté quand il n'a pas bu ses verres quotidiens.

Kiden - Protecteur de rang 1.

Kiden est un protecteur que l'on pourrait reconnaître entre tous. Son bouclier et son épée sont voués à Rimoa. Il a ordre de suivre l'homme qui a servi les intérêts des historiens il y a peu, dans une sombre histoire d'assassinat. Hormis sa caste, Kiden est un homme vide de sens et de personnalité.

Les Draconistes

Othar - Inquisiteur de rang 3 - Elu de Brorne de rang 3.

Grand homme à la carrure imposante, au visage marqué par le temps et à la barbe d'argent naissante. Othar a tout de l'ancien combattant expérimenté. Le fameux port marchand d'Erladys l'a vu naître et c'est dans ses académies qu'il apprit à manier aussi bien la parole que la hache. Aujourd'hui c'est un homme qui, à 48 ans, a atteint l'âge de l'expérience. Ce qui transparaît le plus est son étonnant calme et ses mots justes et réfléchis. Son expérience a fait de lui un homme respectable et bienveillant, il possède une foi inébranlable. Membre des inquisiteurs, il est respecté et considéré comme un homme honorable. Il a dirigé des contingents sous le même flambeau durant de longues années et dirige un poste important, celui de maître des informations en Yris. Il partage sa foi et ses aventures avec un dragon de Brorne avec lequel il est lié depuis son plus jeune âge. Au premier abord, Othar paraît être un homme d'une grande sympathie et d'une grande générosité. Il a pris sous son aile depuis quatre ans un jeune mage des vents qui se destine à rejoindre les inquisiteurs. Il le soutient et l'aide mais ne sera jamais autre chose que son supérieur, au grand regret de celui-ci. La plus grande force d'Othar est son don pour parler facilement aux gens, il est capable de très vite sympathiser pour débusquer l'hérétique. Sa langue et son esprit sont comme sa hache tranchante ...

Aévin - Mage de rang 1.

Jeune homme au visage encore enfantin, Aévin est âgé de 16 ans. Il entra dans l'école de magie de la Petite Ophoria (voir la Colère des Dragons) pour y apprendre l'art des sphères. Son père est un des plus grands instructeurs de l'école, ce qui n'en fit pas un patriarche idéal. Dur et sévère, il rendit son fils

malheureux. Aévin se chercha une image de père qu'il ne trouva qu'en la personne d'Othar. Quittant l'académie, Aévin abandonna ses anciens amis pour uniquement se concentrer sur son nouveau but : entrer dans l'inquisition, pour qu'Othar soit fier de lui. Seulement celui-ci voit plus en Aévin un ancien mage des vents qui pourra facilement l'aider dans ses enquêtes. Le jeune mage des vents voit le monde avec des yeux d'adolescent et pour lui tout est manichéen, les dragons et le mal ... Cependant en son cœur, il entend encore l'appel de la raison, celle de l'étoile des personnages qui le pousse à quitter sa quête pour entrer dans une nouvelle famille.

Les Humanistes

Kayna

Petite femme au regard pétillant, Kayna a 28 ans. Ses doigts et ses traits de visage fins démontrent son appartenance noble. Cette jeune artisane est une fêrue de technologie. Elle réussit à entrer très rapidement dans le cercle des machinistes de Nésora par relation.

Se servant d'anciens travaux d'érudits de Py, elle a mis au point une arme de poing facilement transportable et dissimulable. Actuellement, porter un unique coup est possible, mais elle pense avoir trouvé le moyen de faire passer cette limite à 3 ou 4 coups. Relativement simple d'utilisation et de construction, cette arme pourrait être un atout majeur dans les conflits armés futurs de Nésora.

Les Chevaliers de l'Unique

Cet ordre de chevalier est issu du nord de Nésora. Il prie une entité qu'il pense être la pensée unique. Leurs valeurs sont la Sagesse, la Compassion, la Justice et la Miséricorde. Ce culte prédominant au nord est le gardien de la Cathédrale de Py. Dans ce culte il n'existe aucune représentation de leur dieu. Cet ancien culte existait auparavant dans l'Archipel de Pyr. Une sorte de Pape gère les actions autant religieuses que militaires de ce groupe. Leur sigle est un Triangle constitué de brume. Dans des représentations plus anciennes datant de l'archipel de Pyr, le triangle possédait un œil en son centre.

Kayna n'est autre que la nièce de ce pape et perdre son invention l'a rendu folle de rage. Elle a demandé l'aide de son oncle qui a mis quatre soldats sacrés, et pas des moindres, à son service. Ce sont des membres des Chevaliers de l'Unique. On les dit

directement inspirés de M'Lan, la mère des étoiles.



Les 4 Guerriers Sacrés

Alkor

De taille normale pour un combattant, Alkor possède une corpulence athlétique, il est facilement reconnaissable grâce à ses longs cheveux blonds arrivant en dessous des épaules. Guerrier assez taciturne, il est aussi fade que la rosée du matin. Ayant par trop de fois vu les massacres de la guerre, Alkor mettra tout en œuvre pour arriver à une fin pacifique.

Haini

Véritable pile du groupe, cette demoiselle est tout le temps en train de parler et de mouvoir ses mains en des signes ne voulant absolument rien dire. A la voir, petite fille de 1m55 au teint et la corpulence encore frêle, on pourrait la croire trop gentille. Mais attention à ne pas s'y méprendre, elle est l'assassin parfait et a déjà plus de 8 morts, dont certains hauts dignitaires draconistes, à son actif.

Cerk

Brute épaisse au cœur tendre, Cerk reste néanmoins un combattant sacré. Il hait les dragons et tous les dirigeants qui sont à leurs bottes depuis un massacre perpétré il y a plusieurs années de cela. Bien qu'il hésitera à entreprendre tout massacre contre des innocents, il n'aura aucun remord et surtout aucun problème à tuer un prodige, qu'il considère comme les ennemis de la race humaine toute entière.

Sael

Membre des chevaliers depuis plus de 15 ans, Sael en a depuis longtemps perdu les valeurs. Il est un assassin, un bourreau, et il exécute ce qu'on lui demande sans broncher. Très bon orateur, il a déjà mis Cerk de son côté. Il se soustrait souvent à l'autorité d'Alkor et tente d'attirer l'amitié d'Haini pour pouvoir prendre la tête du groupe. Il n'en dira rien mais il considère Alkor comme un faible qui a peur du sang. Il a d'ailleurs une idée préconçue de la mission et de son rapport, en défaveur d'Alkor, une fois rentré en Nésora. Il est celui qui a le plus compris que rapporter l'arme de Kayna lui apportera les faveurs politiques qu'il désirait depuis si longtemps.