

PROPHEZINE



LES ENFANTS DE MORYAGORN

Le foyer de la cité

“ Un brasier s’entretient ou alors il meurt ”

Kroryn répondant à Kalimsshar

Niveau du scénario : Confirmé
Tendance du scénario : Humaniste
Statut moyen des PJ : 2
Elu : Possible
Étoile : Oui
Obligation : Avoir joué les Flammes du Voyage

Crédits

Auteurs

Ben
Dragrubis

Mise en page

Bubu

Illustrateur(s)

Chimères (L'arène)
Karyla (la courtisane)
Thierry MASSON (Carte d'yris et croissant lame)
Wizard of the coast (Plan)

Relecture

Bubu
Kay'le
Marc
Panda

Synopsis : *Les personnages devront réussir à débusquer Caladrin tout en semant les hommes de l’Inquisition et des chevaliers humanistes. Partant à la recherche d’indices, ils seront confrontés aux auberges les plus miteuses de la capitale, à une secte d’adorateurs maudits, à une légende humaniste devenue réalité, et beaucoup d’autres. La descente dans l’Yris d’en bas et les méandres des complots humanistes seront le lot de nos amis inspirés. Fuyant alors la capitale ils comprendront que “ La Destinée de Kayna ” ne fait que commencer.*

Le scénario va débiter par différents modules, c’est à dire que les personnages seront libres de tous mouvements et que ces scènes pourront être jouées dans le sens qu’ils désirent. A partir de "La Lame des Faiseurs d’Or" en revanche, les scènes suivront un ordre obligatoire. Il serait utile que l’un des personnages dispose de la compétence “ Vie en Cité ” à un haut niveau ou qu’il y ait un marchand dans le groupe pour pouvoir se diriger au sein du dédale que constitue Yris. De plus, il serait bon que le groupe de personnages ne soit pas typé 100% draconiste et ait une certaine liberté d’esprit. Pour ce scénario, le supplément “ Yris, les Flambeaux de l’Humanité ” est quasiment indispensable, et il est aussi conseillé d’avoir la carte de Yris à portée de main.

Une fin dans la brume

Un coup retentit contre la porte ; puis un autre, suivi d’un troisième, plus fort. Ce dernier fit ouvrir les yeux à Kull. Mais où était-il ? Regardant autour de lui, il vit ses compagnons en train de se réveiller lentement. Un soudain mal de crâne vint le frapper de plein fouet, une terrible migraine que même l’alcool de la veille ne pouvait pas expliquer. Les coups continuaient et semblaient même pleuvoir contre la porte. Les sens aiguisés du combattant reconnurent le bruit d’armes que l’on enlève de leur fourreau. Une voix s’éleva : “ Je sais que vous êtes là, ouvrez-nous, c’est une question de vie ou de mort ”. Les amis de Kull semblaient aussi indisposés que lui à ouvrir la porte. Puisant dans ses dernières forces, il se leva et s’y rendit, les jambes branlantes et le cerveau embrumé. La porte reçut un dernier coup puissant, puis ce fut le silence. Que diable les attendait derrière cette porte ? Où était-il ? D’où venait ce terrible mal de tête ? Le fautif revint vite à sa mémoire : CALADRIN...

L’ambiance d’Yris capitale de Kor

Pendant l’ensemble de ce scénario n’hésitez pas à faire remarquer à quel point Yris est animée. De jour les enfants jouent dans les rues ou sont instruits des lois draconiques et des merveilles de ce monde par les protecteurs, les érudits et les Prodiges. Les commerçants vont vers les gens pour vendre leurs produits, les voleurs à la tire sont violemment attrapés et jetés au sol quand ils sont pris, des hommes louches proposent des affaires louches dans des ruelles sombres, et la foule immense est très présente comme une place de marché permanente. Si les personnages sont agoraphobes, c’est le moment de jouer de cette phobie, ils ne pourront se déplacer que dans des contre-allées, un horrible mal de tête les rappelant à la dure loi de la cité... Le brouhaha est incessant, et des gardes patrouillent devant les échoppes dont le nom est non seulement indiqué par un symbole mais aussi écrit en toutes lettres...

Même de nuit l’ambiance est présente : les patrouilles sont nombreuses (surtout depuis l’attaque de Jard des Marches Alysées ; cf. les flammes du voyage) et bien armées. Les vases volent, les enfants pleurent pour qu’on leur compte l’histoire du monde. Certaines rues bénéficient d’un éclairage public magique. Les apothicaires accourent pour des urgences...

Telle pourrait être la situation dans laquelle s'est fini le précédent scénario " Les Flammes du Voyage ", premier volet de la campagne " La Destinée de Kayna " : Nos personnages se réveillent avec un affreux mal de tête et doivent expliquer où réside le vil Caladrin à des soldats loin d'être appréciables. Ils ont en effet été drogués et ces dernières 48 heures semblent avoir été effacées de leurs mémoires.

SITUATION

L'Auberge du Mineur Affranchi

L'auberge possède deux étages constitués de 4 chambres chacun. Le terme chambre est peut-être mal choisi, car elles servent plus de dortoir avec des paillasses posées de-ci de-là sur le sol et une armoire sans porte. C'est dans une de ses chambres que se réveilleront les personnages, encore drogués. Le rez-de-chaussée est constitué d'une pièce centrale dont la cheminée, munie d'une imposante marmite, sert à faire la soupe QUOTIDIENNE. Une autre salle sert de chambre à Quarnne et une arrière chambre lui sert de latrines. La chambre est munie du plus simple appareil, quasiment semblable à celle des personnages ; seuls diffèrent les provisions de l'auberge et un grand bac posé nonchalamment sur le sol, indiquant comment l'aubergiste se lave en utilisant l'eau d'une proche fontaine.

En y regardant d'un peu plus près, on constate que le bac cache une trappe menant vers un sous-sol où sont entreposées pour un temps des denrées illégales.

commencer dans le néant

Les personnages viennent de finir leur entretien avec les hommes armés. Celui qui semble être leur chef se présente sous le nom d'**Alkor**. Étrangement, ils logent à l'auberge dénommée le " Joyau du Nord ", ancien lieu de beuverie et dernier lieu dont se souviennent les personnages de leur séjour à Yris.

Sur un jet de Mental + Perception difficulté 15, les personnages se rendront compte à l'odeur de nourriture qui colle à leurs vêtements qu'ils ont résidé dans cette pseudo auberge depuis plus d'une journée. Il va leur falloir beaucoup de perspicacité pour comprendre ce qui leur est arrivé et retrouver l'origine de tous leurs problèmes : **Caladrin**.

Les seuls éléments dont disposent les personnages pour leur enquête sont :

- L'auberge actuelle, où ils ont dormi ;
- L'auberge du Joyau du Nord où ils ont été drogués et où logent les

hommes en armes (les humanistes) ;

- Le couteau laissé lors de la brève escapade de Yamaël quand il a été blessé ;
- L'origine de la drogue qu'ils ont ingéré,
- Le souvenir que les mercenaires qui les accompagnaient logeaient dans le quartier Flamboyant.

Ces informations sont bien maigres mais l'opération reste réalisable.

NB : Les personnages auront un malus de 5 à TOUS leurs jets durant les 5 prochaines heures, puis un malus de 3 durant la journée qui s'écoulera. Ce malus passera à 1 pour la journée suivante. L'utilisation des compétences herboristerie et alchimie permet de soigner ce mal. S'ils le demandent expressément à **Raos**, celui-ci peut les conduire à un alchimiste qui pourrait s'en occuper.

NB : Tout au long du scénario, faites un jet de Mental + Perception difficulté 25 (moins 5 par jour passé entre eux) pour les

personnages. S'ils réussissent, précisez alors qu'une fine cicatrice sera visible derrière leur oreille droite. **Raos** a déjà remarqué ces cicatrices mais il pense pour l'instant que c'est une marque d'appartenance à une fratrie quelconque.

NB : Il ne faut pas oublier que des bourses importantes contenant l'argent qui leur était dû étaient posées dans leur chambre. C'est à dire approximativement 120 à 150 Dracs de Bronze dépendant de leur contrat d'origine. Caladrin les a finalement bien mieux payés qu'il ne le devait...

L'Auberge du mineur Affranchi

L'auberge du Mineur Affranchi porte bien son nom : son tenancier, **Quarne**, est issu des mines de Dungard. Travaillant d'arrache pied jusqu'à l'âge de 34 ans, il réussit à mettre un peu d'argent de côté pour pouvoir s'offrir une maison digne de soi. Cependant un écroulement de mine mit fin à sa carrière dans le métier. Il ouvrit alors une taverne avec l'argent qu'il lui restait. Étant plus sociable que manuel, **Quarne** fit vite envie à ses détracteurs et se retrouva menacé de mort. C'est ainsi qu'il partit loin de Dungard avec plus un sous en poche, quittant femme et enfants sans rien dire.

Il prit la suite de Tranis, l'ancien aubergiste, et changea le nom de son établissement. Cependant avoir un tel lieu dans le Quartier des manufactures obligea **Quarne** à être sous tutelle d'une organisation mafieuse nommée " l'Assemblée " pour ne pas craindre ses concurrents. Il fut alors contraint de signer un pacte vénal avec ces hommes de l'ombre. Depuis, l'ex-mineur survit difficilement avec son auberge et est obligé de tremper dans différentes affaires, telles que celle qui nous préoccupe actuellement.

Vu leur position géographique, les

personnages commenceront normalement à enquêter par cette auberge. ils ne pourront rien retirer s'ils se montrent conciliants avec **Quarne**. Celui-ci ne craint que la force. Si on lui pose des questions, seule l'intimidation le fera reculer. Attention, intimidation ne veut pas dire dommages corporels. Comme toujours privilégiez le roleplay à un simple jet de dés, quitte à donner un bonus sur le jet de dés en cas de bon roleplay ou alors d'assurer une réussite automatique sans NR en cas de bon speech. Ils pourront alors apprendre qu'un homme boitant et au visage creusé par les cernes les a déposés la veille. L'aubergiste a juste accepté de loger ces compagnons de beuverie pour menue monnaie. Sur un jet de social + psychologie, ils pourront se rendre compte que l'homme ne raconte pas tout, et pour cause : le boiteux n'est autre que **Jesvor** et il est aussi connu dans le milieu de la pègre pour avoir des liens avec l'Assemblée. Par contre **Quarne** n'a jamais entendu parler de **Caladrin** ni de **Yamaël**. De plus, il paraît très surpris de la venue de **Alkor** et de ses acolytes dont il ignore tout. Il y a également dans l'auberge quelques clients, dont les personnages ne pourront rien tirer. Toutefois, bien qu'il ne sache pas exactement de quoi il retourne, **Raos**, un dragon des cités, s'intéresse pour l'instant de loin aux personnages. Il les jauge et perçoit un trouble chez eux dû à la drogue qu'ils ont ingéré, bien qu'il ne sache pas l'identifier.

Leur première soirée dans la cité date du jour des Vents ; selon **Quarne**, les personnages se réveillent le jour du Roc, ce que tout le monde pourra leur confirmer. Il manque un jour dans ce décompte, celui du Serpent. Qu'ont-ils fait et que leur est-il arrivé durant tout ce temps ?

première sortie

Les premiers pas des personnages à l'extérieur de la cité les étourdissent de

bruit et d'odeur. Le soleil est déjà haut dans le ciel et l'activité à l'extérieur semble être à son paroxysme. De-ci de-là, des hommes déchargent des chariots, transportent des caisses, amènent leurs bêtes dans les rues, tissent, forgent... La ville ne semble pas se préoccuper le moins du monde de leur réveil.

NB : *Pour décrire toutes les activités annexes des rues, des quartiers, de ces habitants, de ces métiers, de chaque particularité de la ville, référez-vous au supplément sur Yris qui vous permettra de donner vie à la plus grande ville du monde.*

NB : *Après quelques dizaines de mètres dehors, les PJ pourront s'apercevoir que Raos les suit de loin (mental + perception diff. 25) mais ne parviendront jamais à le retrouver s'ils cherchent à le poursuivre. Il ne leur veut aucun mal mais ne tient pas à être repéré tout de suite. Toutefois, s'il l'était, il userait d'illusions pour les suivre plus discrètement.*

Et si ... les personnages connaissent du monde dans les environs, ils pourraient apprendre l'histoire de Quarnne et décider de le libérer du joug de cette mafia " locale ". Malheur à eux s'ils essaient.

L'Auberge du Joyau du Nord

Cette auberge se situe dans le quartier que l'on nomme " le Flamboyant ". Pour y accéder, les personnages devront arpenter un des fameux ponts qui ont fait la réputation d'Yris. La traversée même d'un de ces ponts devrait prendre plus d'une heure aux personnages et constituer un souvenir inoubliable. N'oubliez pas que les voleurs à la sauvette, les hommes d'armes, les ivrognes, les mendiants, les duellistes, les marchands de rue, les diseuses de bonne aventure ou même les filles de joie foisonnent dans le quartier des combattants

Et si... les personnages doivent passer près de la Brasserie Hoppe (N°25 dans les Marches des Vents), des hommes les arrêteront en riant. Ils leur demanderont s'ils se sont bien remis de leur cuite de la veille. L'un d'entre eux les a aperçus ivres morts dans l'auberge du Joyau du Nord avant hier, mais aussi hier avec une terrible gueule de bois, ne décrochant pas un mot et accompagnant un gars encapuchonné bien étrange (Jesvor).

Le Joyau du Nord se situe proche des Thermes d'Eraste (N°47) dans une des ruelles sans problème du quartier. Deux colosses attendent à l'entrée. Tous deux sont membres de la caste des combattants et un simple jet de social + caste difficulté 10 permettra de reconnaître des lutteurs de Rang 2. L'intérieur est entièrement fait d'un bois blanc que l'on ne trouve que dans le Royaume des Fleurs ; avec cinq serveuses, quatre vigiles, deux aubergistes, des alcools et préparations venant de tout Kor, le Joyau du Nord n'a rien à voir avec le Mineur Affranchi. Les prix sont 1,5 fois plus élevés que la moyenne. Ici, l'apparence prédomine et les personnages seront refoulés en raison de leur mauvaise cuite de l'avant-veille. Si les personnages insistent, **Gueut**, le chef de la sécurité (Rang 2 lui aussi) et un autre de ses compères arriveront et emmèneront nos personnages dans la rue pour une explication en bonne et due forme. Inutile de rappeler que sortir les armes en plein Yris serait stupide, la mort d'un homme étant punie de mort ou de prison à vie.

Si les personnages parlent au contraire de leur ami, Sire **Alkor**, ils auront une petite chance de pouvoir intégrer l'auberge. En effet, cet homme s'est vite fait une belle réputation grâce à ses dracs. Dans ce cas précis, les personnages pourront entrer. **Alkor** n'est pas présent mais **Sael** est resté à siroter quelques alcools dans la salle principale avec une femme (jet de social +

caste diff. 15 pour découvrir qu'elle est une courtisane). Autant dire qu'ils ne sont pas tombés sur le plus gentil des quatre chevaliers de l'Unique ; la courtisane par contre est des plus agréable tant en apparence que par ses connaissances ou sa gentillesse. Pour rester au sein de la taverne, consommer est obligatoire. **Sael** les saluera d'un ton arrogant alors que **Yohémie**, la courtisane, sera ravie de voir d'autres citoyens s'asseoir à sa table. **Sael** n'est pas aussi stupide que **Quarnne**. L'intimider ne servira à rien sauf à se faire renvoyer (relisez sa description et vous comprendrez ce qui l'intéresse le plus). **Sael** pourra leur apprendre que ses trois amis sont partis enquêter de leur côté, mais qu'ils ne ramèneront sûrement pas la tête de **Caladrin**.

“ Voyez-vous messieurs, pour attraper un monstre tel que cette engeance de l'ombre, il faut devenir encore plus vil qu'elle ! ”, dira-t-il avec un sourire en disant long sur son passé.

Il leur parlera de ce traître qui a subtilisé le trésor de leur maîtresse (qu'il respecte uniquement pour son pouvoir politique). Il restera évasif sur la nature du trésor et ne prononcera pas le nom de **Kayna**. **Yohémie** est ici pour obtenir des informations pour la caste des marchands sur ces nouveaux arrivants qui semblent liés plus ou moins à une agression ayant été tentée, il y a quelques semaines, sur le prince des Marches Alysées, **Jard**. En effet, les **chevaliers de l'unique** sont le deuxième groupe d'individus à venir de là bas, même si ceux là ne semblent pas avoir de motifs commerciaux et encore moins touristiques. L'histoire de **Sael** semble lui convenir et **Yohémie** lui assure un soutien de la part de la caste pour retrouver son bien, **Caladrin** n'étant pas dans les petits papiers de la caste ces derniers temps...

Une des serveuses nommée **Aline** reconnaîtra les personnages et leur

demandera en souriant s'ils vont mieux. En effet, elle les a vu, deux jours auparavant, dans un état assez triste et elle pense que l'alcool seul n'a pas pu les mettre dans cet état déplorable. Si on l'interroge plus en profondeur, elle dira qu'elle connaissait un des hommes qui les accompagnait. Il se nomme **Rimoa** et était une des étoiles montantes des arènes d'Yris. Si un des personnages possède encore le couteau sur lui et qu'il désire lui montrer, elle lui apprendra que ce couteau est un signe d'honneur parmi les gladiateurs qui ont su combattre vingt fois d'affilée sans défaite. La courtisane au nom inconnu restera silencieuse et partira si l'on évoque le moindre signe draconique ou la moindre discussion sur l'Inquisition. **Aline** leur apprendra, une fois que cette femme sera partie, qu'elle était mariée à un inquisiteur connu du nom de **Othar** mais que leur point de vue divergeant les a séparés sans tuer leur amour.

Et si ... les personnages désirent connaître l'origine de la drogue dont ils ont été les victimes, il leur faudra plusieurs heures pour arriver à contacter (si le MJ leur permet) des hommes de sombre réputation. Mais rien n'y fera, le secret est de mise : le marché est tellement énorme qu'il est impossible que l'un d'entre eux arrive à se souvenir. De plus, de nombreux hommes fabriquent eux-mêmes leur drogue et donc il est possible que le commanditaire ne soit même pas passé par chez eux. Le nom de Caladrin laisse de marbre chaque personne car son nom est encore inconnu, Rimoa fut connu par le passé mais aujourd'hui son nom semble éteint, Jesvor par contre lui est bel et bien connu. A son nom, les PJ seront jetés hors des magasins : en effet on ne rigole pas avec les membres de l'Assemblée.

NB : Les personnages pourront remarquer que Raos est également présent dans la

salle (Diff.15 si les personnages lui ont déjà parlé, 20 ou 25 sinon). Il restera évasif quant à la raison de sa présence et dira simplement que l'établissement lui plaît...

La lame des " faiseurs d'or "

Le chemin vers les arènes sera éprouvant au possible. Le monde, les animaux, les odeurs, les malandrins, les contrôles de la milice, plus l'on se rapproche de ce lieu de dépravation plus les hommes paraissent ivres, fous, dangereux ou tout simplement " illuminés " par la voix des armes. Se montrer un peu trop présomptueux en portant une arme à son flanc, s'est se voir défié quasiment immédiatement. La fièvre d'Ankar coule dans les veines des hommes de ce quartier. Les bâtiments et les maisons commencent à retrouver le style du pays de Kroryn, maisons carrées avec jardins privés, établissements de masseurs, tout ici rappelle la frontière sud. Les arènes se dessinent face à eux et des commerçants-parieurs les harangent de tous côtés pour parier sur les prochains combats qui auront lieu ce soir. Un combat au sommet opposera pas moins d'une dizaine des plus célèbres hommes de la capitale. Des affiches sont placardées, annonçant toutes que dès la tombée de la nuit (et donc à l'approche du jour des Volcans) se déroulera une importante compétition entre les huit meilleurs combattants des ces dernières années. Leurs noms sont :

- **Hiran** dit " *le Fougueux* "
- **Narn** dit " *le Brutal* "
- **Leath Neck** dit " *le Sans Pitié* "
- **Cronne** dit " *la Montagne* "
- **Urdenne** dit " *l'Aigle de Kern* "
- **Vihenne** dit " *la Meneuse* "
- **Fader Iben Mut** dit " *les Quatre Vents du Désert* "
- **Kroche** dit " *le Triomphal* "

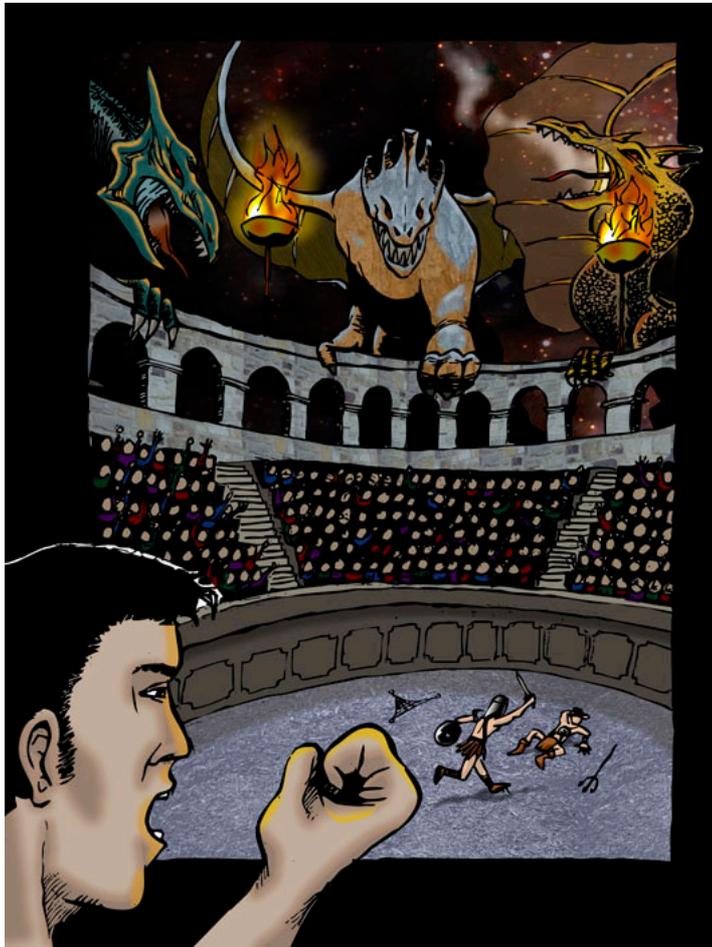
Si des personnages font des jets de Mental

+ Vie en Cité diff. 15, ils se rendront compte que ce sont la crème des gladiateurs et que les cinq derniers sortent des arènes de Maurore. Certains murmurent que le grand Esteev Karlino (cf. De chair et d'écaillés, p.15) sera là pour recruter les meilleurs pour de futures festivités martiales en l'honneur de Kroryn dans la grande arène d'Ankar. L'Archiviste pourra alors se souvenir d'une discussion entre **Rimoo** et **Akouti** (cf. les Flammes du Voyage) qui espéraient arriver à Yris avant ce tournoi. Les personnages sauront alors qu'ils pourront trouver des traces des mercenaires en ces lieux.

Une première enquête sur le couteau leur apprendra qu'il se nomme " Le Kryss de Sable " en comparaison au sable des arènes. Mais ici les gens préfèrent l'appeler La Lame des Faiseurs d'Or, car celle-ci permet de gagner beaucoup d'argent aux parieurs. Le nom de **Rimoo** fut connu ici il y a un peu moins de 10 ans mais depuis plus rien. Si les personnages enquêtent un peu plus, ils apprendront que celui-ci avait transgressé une loi en mettant à mort son adversaire. Il fut exclu des tournois mais un groupe de combattants nommé les Braves le recruta. Personne n'eut de nouvelles de lui depuis. Il revient de temps à autres dans ces lieux, essentiellement pour le tournoi des huit, celui de ce soir.

Si les personnages enquêtent un peu plus sur lui, ils s'attireront les foudres de plusieurs commerçants, taverniers ou commerçants qui refuseront purement et simplement de leur répondre. Les quelques rares phrases qu'ils pourront leur arracher (faites autant jouer les dés que le roleplay) portent sur le fait qu'il se serait aussi entouré d'hommes de mains de... l'Assemblée. Et ici, personne ne veut avoir affaire à eux. Le nom de **Jesvor** ressortira alors mais il sera chuchoté.

L'arène des anges



Les personnages doivent alors aller voir le tournoi et ils en auront pour leur compte. Celui-ci coûtera un Drac de Bronze l'entrée pour tous les porteurs d'armes et deux pour les non-porteurs (vous pourrez agrémenter cette scène de d'inspirations tirée de Gladiator ou des meilleurs péplums). Le tournoi se fera ainsi :

NB : *Il vous sera indiqué entre parenthèse le gain possible pour les paris, les limites de mise sont de 200 dracs de fer par statut, telle est la loi. On dit que les princes marchands peuvent parier des milliers de dracs de fer au contraire des non-citoyens limités à 200 dracs de fer.*

Premier Tour :

- **Hiran** armé de sa terrible masse et de son bras-armure arrivera à s'imposer contre **Narn** qui ne réussira pas à le prendre dans son filet et ses bras d'acier (*gain de 1,5 fois la somme versée en cas de pari*) ;

- **Leath Neck** sera défait par **Cronne** : tous les deux sont adeptes de la hache

mais celle de **Leath** explosera carrément après quelques échanges de coups avec **Cronne** dont la force et la stature sont dignes des mérogs (*gain de 2 fois la somme versée en cas de pari*) ;

- **Urdenne** armé d'une lame fera un combat splendide contre **Vihenne**, les coups se portant à une vitesse ahurissante, causant de nombreuses estafilades ; le sang coulera sur leurs jambes, mais ce sera l'homme de **Kern** qui réussira à enlever la victoire sur l'unique femme du tournoi (*gain de 3 fois la somme versée en cas de pari*) ;

- **Fader Iben Mut**, zûl des plus typés, se bat à l'aide de deux lames courtes qu'il utilisera pour défaire aisément (trop aux goûts de certains) **Kroche** qui, maniant un lourd marteau et un bouclier, sera vite dépassé par la vitesse d'exécution de **Fader** et tombera au sol lorsque sa cuisse gauche sera sévèrement atteinte (*gain de 1,5 fois la somme versée en cas de pari*) ;

NB : *ne soyez pas avare en détail. Un stade de football connaît énormément d'amusement et ici, les arènes sont un des seuls jeux de l'époque ; des voisins de quartier hurlent, crient, insultent, se battent entre eux pour des histoires sans intérêt, des commerçants parient sous le manteau, des nobles accompagnés de leur suite poussent tous les mécréants pour avoir les meilleures places. L'arène sera pleine et des gens en seront refoulés pour ne pas avoir des risque d'émeute. Les entractes sont enrichis de parades d'animaux, de conteurs de batailles et de légendes à la gloire des Grands Dragons et des hommes de légendes, de distributions de nourriture par le culte de la flamme et encore beaucoup de choses... N'oubliez pas de jouer sur l'éclairage : les combats se déroulent la nuit et seuls des flambeaux et des immenses brasiers installés sur des tours éclairent la scène.*

Deuxième Tour :

Après un plus long entracte accompagné de cracheurs de feu, de manieurs de sabres

enflammés, de jongleurs aux quilles de feu ou de manieurs de bâton du diable, les combats peuvent enfin reprendre. Si les PJ s'en informent, il semble que ce soit **Hiran** qui arrive en tête des paris, suivi de près par **Fader**, **Urdenne** et **Cronne**. Quand l'annonce des duels suivant se déroulera, d'immenses bruits d'ailes retentiront et pas moins de quatre dragons (trois de feu et un de métal) viendront se poser sur le haut des tribunes leur étant réservées. Un bruit de liesse sans comparaison retentit à travers toute l'arène et les gladiateurs les saluent. Si les PJ font attention, ils entendront quelques petites remarques sur l'égoïsme des dragons et leur manière de rallier la foule en arrivant en retard. Les combats se poursuivront quand la clameur de la foule aura baissé. **Hiran** combattra **Cronne** et **Urdenne** sera l'adversaire de **Fader** :

- Le premier combat sera disputé âprement entre la masse et l'épée, **Hiran** semblant prendre le dessus ; mais la constitution et la force colossale de **Cronne** lui permettront de revenir à la charge. Finalement, c'est **Hiran** qui gagnera le combat après une superbe esquive (*gain de 1,5 fois la somme versée en cas de pari*) ;

- La surprise sera de mise pour la deuxième demi-finale : **Fader** aussi rapide que le vent projettera des dizaines d'attaques croisées et tournoyantes contre **Urdenne**, celui-ci toujours sur la défensive reculant et voyant petit à petit ses chances de vaincre s'affaiblir. Pour faire le spectacle, **Fader** commencera à effectuer des attaques spectaculaires qui le fatigueront, rendant ses attaques moins précises. **Urdenne** sortira alors de sa défense et lancera une série d'attaques désarmant la main droite de **Fader** et le blessant sévèrement à l'épaule. Celui-ci s'écroulera, quasi mort, et la foule retiendra son souffle. **Urdenne** aura un côté écarlate et une large plaie fera couler du sang le long de son corps (*gain de 4 fois la somme versée en cas de pari*).

Troisième Tour :

Les médecins annonceront que **Fader** s'en sortira et que **Urdenne** pourra continuer de se battre. La foule éclatera alors de joie. Le combat de fin sera exceptionnel : **Urdenne**, malgré sa blessure, attaquera comme un sauvage, prenant plusieurs fois **Hiran** par surprise. Celui-ci encore fatigué et les bras tremblants suite à son combat contre **Cronne**, se verra reculer d'une dizaine de mètres. Il s'ensuit alors plusieurs minutes de parades, d'esquives, de contre-attaques prouvant aux plus belliqueux que le combat est autre chose qu'une affaire de force. Finalement c'est **Hiran** qui, se servant de son bras-armure, déviera dangereusement la lame d'**Urdenne** et le mettra au sol après une feinte suivie d'une terrible botte secrète. Le bruit est alors indescriptible, les dragons poussant de puissants cris avant de s'envoler (*gain de 1,5 fois la somme versée en cas de pari*).

Et si ... les personnages recherchent leur ami Aévin, apprenti inquisiteur, ils apprendront par la femme de logis que celui-ci a quitté l'ordre des inquisiteurs et qu'il a été banni à tout jamais des montagnes de Kern. En effet, on ne quitte pas l'une des plus puissantes organisations de Kor aussi facilement que cela. Othar en a été très énervé et pense que la faute incombe essentiellement aux personnages.

un combat surprenant

Mais trêve de description, les personnages sont ici pour rechercher les mercenaires. Il sera impossible de distinguer quiconque dans la foule avant la fin du deuxième tour. Quelle sera la surprise des personnages lorsqu'ils apercevront **Kiden** et **Akonti** en train de regarder tranquillement les passes d'armes. L'accès aux différents endroits de l'arène est impossible à cause des gardes qui empêchent quiconque de passer avant la fin du tournoi. Il faudra alors attendre la

fin de la finale pour les rejoindre. Quand les deux mercenaires verront les personnages s'approcher, ils s'enfuiront, déclenchant une course poursuite en pleine nuit à travers la foule en liesse.

Lorsque les jets d'athlétisme ne suivront pas, faites disparaître les mercenaires. Les PJ devront alors demander leur direction aux gens alentours (gens toujours aussi enclins à défier si jamais on les brusque trop). Faites en sorte que les PJ dépensent toute leur maîtrise pour leurs jets d'athlétisme.

Finalement, les deux mercenaires se retrouveront coincés dans une impasse et se retourneront en dégainant leurs armes. A deux, face aux PJ, le combat sera inégal, mais n'oubliez pas que ces deux personnes sont les seuls que les PJ ont sous la main et qui disposent d'informations. Laissez le temps pour quelques pourparlers et puis accélérez les choses (miaulement d'un chat, bruit d'armes sorties de leurs fourreaux...). En effet, les personnages seront à leur tour pris au piège dans la ruelle par huit hommes (ajustez le nombre en fonction de la puissance de vos PJ et du fait qu'ils auront alors besoin de l'aide des deux autres mercenaires) armés, au visage recouvert par une capuche et ne laissant que transparaître un sourire carnassier.

Ils sont là pour récupérer **Akounti** et **Kiden**. Si les PJ leurs barrent la route, cela ne les fera entamer le combat que plus vite. Les deux mercenaires les aideront mais essaieront de s'enfuir dès que possible. Ces hommes semblent savoir manier l'épée et tout indique que ce sont de puissants mercenaires non-citoyens, hommes privilégiés pour les attaques et les réglages de problèmes en bonne et due forme. Il sera impossible d'en faire des prisonniers car en cas de capture ceux-ci avaleront leur langue pour se suicider. Ces hommes ont été payés par **Yamaël** pour tuer ou tout du moins faire taire **Akounti** et **Kiden** (Les personnages ne devraient pas pouvoir l'apprendre à ce moment de l'histoire).

Interrogés après le combat, **Akounti** et **Kiden** avoueront aux PJ qu'ils ignorent où se trouvent **Caladrin** et **Yamael**. **Rimoa** s'est occupé de leur faire changer d'adresse et donc lui seul sait où ils peuvent être. **Rimoa** est parti à l'aube pour rencontrer **Jesvor** avec qui il a connu quelques problèmes lors de leur arrivée (En fait, **Jesvor** apprend à **Rimoa** qu'il sera difficile de les cacher plus longtemps, l'Assemblée ne désirant pas s'attirer les foudres de l'Inquisition, qui est aux troussees du marchand) et il sera chez lui demain en fin de matinée. Les deux hommes leur donneront toutes les informations possibles pour trouver le repère de **Rimoa**. Il incombe alors aux PJ de savoir quoi faire de ces deux énergumènes.

NB : *Les PJ seront suivis à partir de ce moment par un homme habillé en simple journalier des docks mais qui est en réalité un serviteur de l'Inquisition. Othar n'ayant pas trouvé de trace de Caladrin, il demandera à ses hommes de surveiller et de suivre les personnages.*

Se déplacer dans la capitale prend énormément de temps et il est sûr que les personnages ne pourront pas faire toutes les étapes en une seule fois. Il leur faudra dormir, se restaurer et probablement se reposer un peu. Souvenez-vous que suite à une longue traversée des Marches Alysées et de Solyr, ils n'ont pas eu réellement le temps de se reposer avant d'être drogués. La nuit est déjà fort avancée et la fatigue commence à se faire sentir. Les dernières traces de la drogue n'ont pas encore quitté les veines des PJ et leurs yeux commencent lentement à se fermer. Il est temps pour eux de trouver un logis. La chance les suit car ils sont dans le seul quartier de la capitale où tout est ouvert 24h/24. Ils n'auront que le choix d'auberges remplies de prostitués,

tricheurs, joueurs, combattants et autres malandrins.

Durant leur nuit, les PJ rêveront tous d'un homme à la barbe hirsute et d'une femme au regard de feu à ses côtés. Ils se déplacent dans une sorte de char tiré par deux immenses lézards dont la race est inconnue et se dirigent vers une ville en flamme dont le centre est un bâtiment constitué d'une coupole entourée de quatre immenses tours. Puis la vue des PJ fond sur la coupole et la traverse. Stagnant dans ses souterrains où un objet irradiant une énorme lumière les hypnotise, cinq êtres jaillissent alors de nulle part et chassent les personnages. Une voix résonnera dans leurs esprits :

“ Fuis Azarngûl, tu n'as pas ta place ici ! ”.

Après ce rêve, les personnages n'auront récupéré que la moitié de leur Réserve de Magie mais la totalité de leurs Sphères.

UN TRISTE LOGIS

A leurs réveil, les personnages se préparent pour leur attaque sur le logis de **Rimoa**. Il est le seul qui peut leur permettre de retrouver **Caladrin**. Partant du Flamboyant, les personnages devront remonter une bonne partie d'Yris et il leur faudra plus d'une heure pour parvenir jusqu'à la maison de **Rimoa**. Étrangement le quartier est une suite de résidences. Les personnages pourront être surpris de découvrir que **Rimoa** vit dans une maison aussi luxueuse. Elle possède un jardin bien entretenu (bien que des traces de pas soient présentes et que certaines fleurs soient écrasées) et des peintures dignes d'un artiste sont exposées et en train de sécher (l'une d'entre elles gît par terre). La porte est entrouverte et les personnages remarqueront en entrant les traces de pas sales sur le plancher, les meubles jetés au

le sol et des cris provenant du fond de la maison. Les PJ devront alors tous courir comme un seul homme pour empêcher trois hommes en armes de tuer une femme hurlant à la mort et son fils de 14 ans. Ces derniers ont sûrement été pris au dépourvu, car l'enfant a encore les mains pleines de peinture. Le combat devra être rapide car les trois assaillants chercheront immédiatement la fuite.

Si les personnages arrivent à les défaire et à faire au moins un prisonnier, celui-ci leur avouera, après quelque résistance, qu'il appartient à l'Assemblée. Interrogé avec un peu de tact, il leur dira que **Rimoa** a été pris par des hommes extérieurs à leur groupe. Une sorte de nouvelle secte semble s'installer lentement dans la ville. Avec ses compagnons, ils étaient venus uniquement pour obtenir des réponses de la famille de **Rimoa** sur les agissements de ce dernier. En effet, ils pensent que celui-ci les a trahi et est passé de l'autre côté. Durant tout le combat, un chat noir posé sur la fenêtre les regardera puis s'en ira (Interrogée, la famille dira qu'elle ne possède pas de chat). La femme de **Rimoa** se nomme **Alicia** et son fils **Jérôme**. Ils ont l'air (et sont réellement) honnêtes. Attendant le retour de son père, **Jérôme** voulait lui présenter ses progrès en tant que peintre. Autant dire que tous deux sont terrorisés et auront besoin de temps pour reprendre leur souffle. Une des seules choses qu'ils pourront dire est que **Rimoa** n'est pas un homme mauvais et que jamais il ne trahirait les siens. Faites bien ressentir que les mercenaires qui accompagnaient les PJ sont des gens comme les autres avec une vie et une famille. Ils devront comprendre et peut-être promettre de ramener **Rimoa** vivant à sa famille.

Et si ... les personnages se demandent alors pourquoi Rimoa a été enlevé. Ils l'apprendront bien assez tôt. Sachez, maître de jeu, que Rimoa connaît personnellement un homme nommé Achille Montremort et qu'une secte

dédiée à la créature Cabarsharis le recherche. Cette histoire n'a aucun rapport avec celle des armes de Kayna, mais elle vient compliquer le tout. En effet Cabarsharis, créature sans corps mais à l'esprit encore forgé par les 7 Veines de Froid va s'intéresser à la quête de nos personnages et y mettre son grain de sel. Les sectaires recherchent la statuette détenue par Akhille Montremort, et Rimoa, son ami, semblait être le seul à savoir où il se trouvait. Plus surprenant c'est Yamaël qui leur livrera Rimoa. Manque de chance Rimoa n'en a aucune idée car il n'a pas revu son ami depuis très longtemps. Actuellement sous la torture de ses geôliers, Rimoa risque de mourir ; les personnages doivent donc aller secourir leur ennemi pour obtenir des informations. La destinée de Kayna ne s'arrêtant pas ici !

Des informations enivrées

Les PJ seront aiguillés par plusieurs témoignages pouvant dater de la veille ou même de plus tôt si les personnages ont traîné. Libre à vous de faire durer les recherches dans toutes les tavernes, les rads et autres coupe-gorge. Après une durée laissée à votre convenance, les personnages arriveront à l'auberge du " Jour Tombé ". Cette auberge miteuse est taillée à même le premier pilier du pont du Quai des Manufactures, qui mène au Flamboyant. La façade est faite de bois pourri. Par endroit on peut voir l'intérieur sans avoir à regarder par l'entrée, qui n'est fermée par aucune porte, ni par l'une des ouvertures qui servent de fenêtre, qui ne sont ni vitrées ni couvertes d'aucune façon. Bien que ce bouge ne soit pas à sa place, les habitants du quartier ne semblent pas s'en offusquer. L'intérieur, l'aération et les fenêtres mises à part, semble toutefois un peu mieux entretenu que l'extérieur : il y a au moins quelques parcelles de bois sans moisissure... Les tarifs sont prohibitifs

pour l'endroit et la nourriture très largement en dessous de ce qu'on oserait imaginer. Si les personnages sont toutefois courageux et cherchent à obtenir le même teint maladif que les autres clients, donnez leur un malus de -5 en cas d'échec à un jet de Physique + Résistance diff.10, jusqu'à ce qu'ils vomissent dans plus ou moins Résistance x 10 min. (ex : 40 min. pour une Résistance de 4).

Entendant le nom de **Rimoa**, un homme se lève dans le fond de la pièce et essaie de sortir maladroitement. Il se fait repérer quand, pris d'un violent spasme, il se "lâche", affichant des restes de poisson non digérés et un bon ton verdâtre... Essayant de fuir les personnages tant bien que mal, il se fait attraper quelques mètres après sa sortie.

Et si ... les personnages ne rattrapent pas le soûlard ? Et bien c'est Raos (déjà présent pour certains joueurs) qui ramène l'ivrogne pour qu'il soit interrogé par les personnages.

Et si ... les personnages rattrapent le soûlard ? Raos arrive tout de même, s'approche des PJ et leur dit que d'après ses informations, cet homme pourrait les mener à Rimoa (qu'il semble rechercher pour une raison inconnue).

Durant l'interrogatoire, les personnages pourront profiter des relents de l'ivrogne et de réponses passablement inaudibles. Inspirez vous du mec bourré de Bigard pour l'ambiance. Pour chaque réponse que les PJ espèrent obtenir (le lieu, le moyen d'y aller, les gardes, etc.), ils doivent payer. Les PJ pourraient s'en tirer pour une forte somme en dracs, bière ou services auprès de cet individu immoral. Après une durée variable (fonction de comment l'interrogatoire se passe), certains des personnages courageux ont peut-être rendu leur immonde repas puis sont accompagnés par **Raos** vers le lieu où est

détenu Rimoa.

un sauvetage de fortune

Rimoa se trouve enfermé dans une cage fermée par une serrure (de technologie humaniste), caché dans des souterrains de l'autre côté d'Yris. Ils sont accessibles sous un autre des Ponts d'Yris, le pont qui mène de l'ambassade de Nésora à la grande arène. L'accès est dissimulé dans une ancienne bâtisse qui pourrait étrangement rappeler l'auberge du " Jour Tombé " si la façade était encore debout. Là, cinq (à vous d'ajuster en fonction du nombre de joueurs) hommes de main attendent nos héros. A eux de décider quelle méthode employer pour les passer. Si l'un de vos personnages a les moyens de lire leurs pensées, il pourra apprendre qu'ils attendent la relève ; ils peuvent aussi les combattre. Si cette option est celle qui est choisie, **Raos** se bat à poing nu et à la dague. Il ne semble pas porter d'armure mais ses mouvements amples semblent également anticiper efficacement les attaques. Un jet de mental + castes diff. 20 permettrait de déterminer qu'il utilise des techniques d'assassin et de lutteur. Toutefois, il ne tue jamais un adversaire.

Arrivés à la cave, les PJ pourront trouver, sur un jet de mental + perception (diff.20), une trappe dissimulée par les restes encombrés d'une vieille étagère craquelée et poussiéreuse. Elle permet d'accéder à des sortes de catacombes dans lesquelles de nombreux corps sont entassés dans des alcôves poussiéreuses et grasses. Dans cette caverne, un mage pourra remarquer une grande perturbation de la magie ambiante :

- Cités et Vents pas de modification
- Océans +5
- Ombre +3
- tous les autres éléments sont à -5

Entre les cris de rats et les gouttes qui

tombent au sol, les personnages entendent distinctement des bruits de coups sur du métal. En suivant les cliquetis et les coups, les personnages finissent par tomber sur la cage dans laquelle Rimoa est enfermé. Les barreaux sont en métal et la cage est fermée par une serrure mécanique. Bizarrement, au contraire du reste de l'endroit, la cage semble très bien entretenue. Si personne ne sait quoi faire après dix minutes, **Raos** sort de ses poches des outils hérétiques humanistes et se met à travailler la serrure. Après seulement deux minutes, la porte s'ouvrira dans un silence presque surnaturel. Si on lui demande comment il a fait, il répondra qu'un mage des cités a trouvé le moyen, en utilisant des outils humanistes comme clef, d'ouvrir une porte fermée par une serrure normale ou humaniste (il a en fait lui-même développé ce sort). Il veut bien enseigner ce sort à un mage qui le lui demanderait...

Mal en point et diminué par la torture, **Rimoa** semble encore avoir la force de se tenir debout et de tenir une arme (considérez que toutes ses blessures jusqu'à moyenne incluses ont été cochées). **Raos** sort de sa cape une lame de bonne facture qu'il tend à Rimoa. A son contact **Rimoa** semble se sentir un peu mieux (il récupère une blessure de chaque ligne...) mais pas encore au top. Tout personnage blessé pourra obtenir les mêmes soins dans la limite de deux personnages supplémentaires, **Raos** disant qu'il n'est pas mage et que sa réserve est limitée et qu'il pourrait en avoir besoin dans peu de temps. A ces mots tous les personnages peuvent entendre des bruits de course qui se rapprochent d'eux à vive allure. Là, les personnages n'ont pas le choix : **Rimoa** diminué, la course lui est impossible. Ils devront combattre à deux de front de chaque côté (avant et arrière) des ennemis deux fois plus nombreux qu'eux. A l'arrière garde et là d'où ils viennent, les personnages peuvent apercevoir une femme

habillée typiquement comme un mage et arborant les symboles de deuxième rang de la caste, qui indiquent que ses sphères de prédilections sont le Vent et les Océans... Cette mage, **Anyata Kaolini**, est une mage noire qui, n'ayant pas de lien avec un dragon de l'ombre, a appris ses pouvoirs auprès d'un instructeur. Elle n'a donc pas de marque pour l'usage de cette sphère. Il sera impossible de la prendre pour cible car trop de gardes seront devant elle dans les PREMIERS tours.

Le combat de front au devant pourra bien se passer pour les personnages, mais celui de derrière ne sera pas pareil. La mage, protégée par une armure de glace, lance des sortes de vents de flocons blessant les personnages sans même passer par leur armure (2D10 sans armure sur TOUS les personnages au combat, inévitables et imparables). Pire que tout, elle saisit un médaillon et le brise en le jetant au sol. Une créature ressemblant à un Tark mais dont le corps est fait entièrement de glace bondit au milieu des personnages et se jette sur les membres au milieu du groupe. Le Tark, une fois mort, explosera sans dommage.

Les attaquants opèrent une retraite disciplinée dès qu'ils deviennent inférieurs en nombre. Après un combat pendant lequel les personnages auront été supportés par de nombreux pouvoirs de soin de **Raos** (juste de quoi empêcher la mort de vos personnages pendant ce combat mais n'hésitez pas à les brutaliser), les personnages peuvent s'apercevoir que celui-ci a disparu. L'un des personnages (celui dont vous souhaiteriez qu'il bénéficie d'un lien) entend : "Je reviendrai quand le temps sera venu". Toutefois il lui sera impossible de donner cette information telle quelle. **Raos** était intrigué par la magie ambiante des lieux et a décidé de mener son enquête...

Sur chacun des corps des opposants, les

personnages pourront apercevoir un tatouage représentant une statuette. La statuette de Cabarsharis... Après cette perte d'un solide allié, **Rimoa** propose de ne pas traîner sur les lieux et invite les personnages à se reposer chez lui. Sur le chemin de la sortie, il leur dit qu'il connaît **Akhille Montremort** mais qu'il y a bien longtemps qu'il n'a vu celui-ci. Il pourrait accompagner les personnages chez lui mais c'est sans espoir, **Montremort** ne passant que rarement une longue période au même endroit.

Le mal vient d'ailleurs

A peine remis de cet épisode, **Rimoa** remerciera les personnages de leur aide. Il leur vouera une amitié éternelle et mettra son arme à leur service. Ce n'est pas tous les jours que l'on sauve sa famille. Il leur avouera que **Caladrin** avait manigancé ce coup depuis déjà fort longtemps ; il amenait avec lui un objet venu du nord, de Nésora pour être plus précis. Le dernier endroit où il les (**Caladrin** et **Yamaël**) a caché est situé sur les bords de la séparation du Mélodieux (en Mélod et Odieux) face à la Grande Écaille de Moryagorn. Ils doutent de plus qu'ils soient encore là, **Yamaël** (à cause des rêves de **Corassius**) devenait suspicieux envers son maître et **Caladrin** commençait à devenir anxieux sans raison (à cause de la perte de son lien).

Avec **Rimoa** à leur tête, les personnages arriveront vite en vue du rivage du Mélodieux, l'immense écaille les dominant. Rentrant dans une vieille cabane, **Rimoa** pousse un cri de stupeur. **Caladrin** est bien là, mais il est attaché et drogué. Détacher le marchand ne le fera pas plus parler car il est sous l'effet d'une forte et puissante drogue. A voir son état (Premiers soins ou Médecine), la dose a été trop forte et il risque l'overdose à tout instant. Les personnages sont donc pressés et devront l'amener au plus vite chez un apothicaire.

Mais c'est sans compter **Yamaël** qui a tout prévu.

Un autre cri retentit. En se retournant, les personnages peuvent voir **Alkor**, **Sael**, **Cerk**, **Haini** et cinq autres hommes en armes et armures les suivant, attendant à une dizaine de mètres de la cabane. **Alkor** réclame purement et simplement **Caladrin**. Certes les personnages peuvent espérer vaincre les humanistes dans un affrontement direct, dans ce cas soyez aussi violent que possible dans le combat. Si un personnage devait mourir, tuez le sans hésiter, si on ne réfléchit que par les armes, alors on meurt par elle. **Alkor** de son côté n'a pas le choix, il doit le ramener ; si on le questionne sur le fait de sa présence ici, il leur dira juste qu'il a été averti par un de ses hommes que **Caladrin** était retenu ici. Un personnage pourra remarquer sur un jet Mental + Perception diff. 20 que le chat noir est de nouveau là. Le chevalier humaniste fera vite remarquer que plus la discussion sera longue et plus ils auront de chance de se faire arrêter par les autorités de la ville. En effet, celles-ci recherchent aussi le marchand. **Alkor** leur propose sous le regard surpris et haineux de **Sael** de les suivre, ils ne leur feront rien. Une fois qu'ils disposeront des informations nécessaires, ils pourront leur laisser **Caladrin**. (**Alkor** est un homme de parole, bien au contraire de **Sael**).

NB : A ce moment précis, l'espion de l'Inquisition enverra un de ses hommes quérir l'aide de tous les hommes d'armes de **Othar** disponible. La situation risque alors vite de dégénérer. Par l'intermédiaire de son familier chat noir, avec lequel **Yamaël** a pu tisser des moyens de communication mentaux, le jeune commerçant connaît l'évolution des PJ.

RETOUR AUX SOURCES

Les personnages, accompagnés de **Rimoo** et des hommes de **Kayna**, partiront en

direction du Joyaux du Nord. Les hommes de l'Inquisition aussi. **Haini**, parti en avant, revient en courant annoncer que les hommes de Bronne sont en train de perquisitionner l'auberge. Ils recherchent les chevaliers mais aussi les personnages. Voici nos chers PJ mêlés à une nouvelle intrigue, celle d'être confondus pour humanisme. " Il n'y a pas le choix ", dit **Alkor**, " il faut les emmener au repère ". Une dispute éclate alors entre **Sael** et lui ; en effet, **Sael** refuse d'emmener les personnages. C'est **Alkor** qui emportera la discussion uniquement grâce à son grade, mais **Sael** lui promet que la " **Dame de Fer** " en sera prévenue.

Et si ... quelqu'un reconnaissait **Caladrin** à moitié drogué, que se passerait-il ? Une fuite sans fin, un combat, un appel pour les inquisiteurs, une simple altercation verbale, il est possible que ce soit un ami ou un ennemi du marchand...

Il leur faut aller vite car les hommes d'**Othar** sont sur les traces des PJ. Faites vivre une véritable course poursuite au sein de la ville, faites leur voir des espions partout, faites les courir, marcher, se dissimuler, **Othar** n'est pas encore là mais nul ne sait si les miliciens qui rôdent dans les rues ne sont pas à leur recherche. Les personnages seront toujours dans le quartier des Thermes d'Eraste (N°47), quartier qu'ils ont déjà eu le temps d'arpenter. Suivant les hommes de Nésora, ils se retrouvent en face d'un immense therme en ruine. Le soleil commence tout doucement à se coucher à l'horizon.

Et si ... un des PJ essaie de s'enfuir. Faites alors surgir un signe de leur Étoile, un rayon de soleil sur l'écriteau d'une ruelle nommée " Rue de la Confiance ", un jeune marié disant qu'il a toute confiance en sa bien aimée, des commerçants parlant de confiance commerciale... il faut que le PJ comprennent qu'une action stellaire est en train de se passer.

La dernière chose qu'ils pourront apercevoir avant de rentrer dans le bâtiment est un chat noir avec des yeux brillants et malicieux. Nos personnages passeront alors par une première pièce. Puis après une deuxième salle, ils apercevront une quinzaine d'hommes en arme, **Yohémie** la courtisane leur lançant un sourire dont elle a le secret et deux érudits. Un objet massif et drapé est entreposé près d'une des portes, posé sur une planche qui ploie sous la masse qu'elle porte.

Caladrin est alors posé sur un des lits, un remède lui est donné et il semble lentement émerger. Ses yeux reprennent vie ; **Sael** désire le torturer mais **Alkor** espère qu'il parlera avant d'en arriver là. Heureusement pour lui, le marchand leur dira tout, du vol aux échanges, à la fuite de Elya, en passant par la rencontre avec **Othar**. Il ne précisera jamais son lien avec Corrassius mais dira qu'il avait rendez-vous dans le sud avec un marchand pour lui vendre les plans de " l'arme ". Son jeune apprenti **Yamaël** semble l'avoir doublé ; il l'a drogué et s'est enfui avec les plans et l'arme cassée (à cause de l'accident de l'apprenti). Il précisera aussi en regardant les personnages, qu'il leur a prélevé, à tous, un peu de sang, sans en connaître la raison. Tous les humanistes entrent dans une fureur noire. Un des érudits hautains et sans pitié leur précise qu'une missive est arrivée ce matin : la " Dame de Fer " elle-même va arriver d'ici quelques jours pour récupérer son dû. A leur mine (et surtout celle d'**Alkor**), les chevaliers deviennent alors tous très anxieux.

La situation en reste là, aucun des personnages, ni même **Caladrin**, n'a le droit de sortir des Thermes. L'endroit n'est pas très spacieux pour des hommes en arme, la tension commence à monter à la lueur des premières torches allumées pour combler l'obscurité naissante de la nuit. Les personnages auront alors peut-être eux

aussi l'envie de discuter un peu plus sérieusement avec **Caladrin**. De cette discussion dépendra le comportement du marchand par rapport aux personnages.

Après une heure d'attente, **Alkor** vient voir les personnages et les entraîna dans l'armurerie. Il leur parlera de Nésora, de son culte, de sa foi, de ses hommes, mais aussi des miracles, de leurs pouvoirs ; il sera alors temps d'expliquer aux PJ l'origine de cette chose drapée près de l'entrée. Il ne tient pas à recruter des hommes mais à expliquer les lois de son pays et surtout leur liberté de pensée. Il parlera finalement de la " **Dame de Fer** ", femme magnifique et agréable qui a su réunir à ses côtés assez d'hommes braves pour sauver leurs frères dans les contrées que les dragons gouvernent. Glissez dans ces mots des insultes tournées en métaphore à l'encontre de **Sael** qu'il sait perfide et bien loin d'être croyant. Les PJ se rendront alors compte que cet homme n'est pas un fou fanatique, c'est un simple soldat qui sert une cause lui paraissant juste.

Et si ... un personnage écoute un peu trop attentivement **Alkor** ? Faites lui gagner des croix en Tendance Homme sans qu'il le sache. Puis dans les prochains scénarios, faites lui se rappeler des dictons, métaphores, phrases et autres explications du chevalier de l'Unique. Le personnage pourra alors très bien décider de suivre peu à peu la voie des hommes du nord.

Faites comprendre aux personnages que le fait d'être et de parler avec ces hommes les rend désormais coupable d'hérésie par n'importe quelle autorité draconique. Le seul moyen de les disculper serait alors de retrouver **Yamaël** et les plans de l'arme.

Le dernier combat

Un homme arrivera en courant, se tenant les côtes en raison d'une course trop

longue : “ Les miliciens nous ont pris au piège, on nous a dénoncé, ils sont au moins une centaine. Toutes les rues sont bouclées, et on dit qu’un inquisiteur est à leur tête. ”. La situation devra alors se dérouler très rapidement. Tous les hommes viendront aux fenêtres et verront que les rues semblent bien désertes et silencieuses. Prenant ce qu’ils peuvent, ils essaieront de barricader les portes et fenêtres. Tous prendront des arcs, ce qui pourra étonner les combattants du groupe. Les personnages pourront participer au siège qui va arriver, nul ne pourra plus les aider dans cette situation ; autant qu’ils s’aident eux-mêmes. Prenez en compte toutes les idées des personnages pour améliorer rapidement les barricades des thermes.

Un homme approchera, une torche à la main droite et une épée de milicien de l’autre, et leur lancera un ultimatum. Ils ont cinq minutes pour sortir et leur livrer **Caladrin** et ses hommes (les PJ). **Sael** les insultera et provoquera **Alkor**. Selon lui, les PJ les ont dénoncés ; il faut les tuer. **Alkor** annoncera que tout homme qui s’en prendra aux personnages s’en prendra à lui-même. Si jamais les personnages parlent du chat noir, **Caladrin** leur dira que **Yamaël** s’était attaché à un chat identique lors de son arrivée dans la capitale. Pris de stupeur, les PJ comprendront que tout ce qui se passe est uniquement de la faute de ce jeune garçon. Cependant, il est trop tard pour les excuses, les personnages ne pourront pas se disculper aujourd’hui aux yeux de **Othar**. Il leur faut retrouver l’enfant. **Yohémie** est apeurée, elle ne sait que faire. La tension est à son comble.

· Après le premier ultimatum, l’homme revient pour connaître leur décision ; il repartira en les avertissant qu’il ne faudra attendre aucune pitié de leur part (sur un jet de caste diff. 15 un personnage pourra reconnaître un homme faisant partie d’un groupe de combattants nommé les

“ Braves ” (cf. livre de base première édition), renommé pour leur courage et leur ingéniosité). Dix longues minutes passent, durant lesquelles **Sael** n’aura de cesse de hurler et de maudire leur soi-disant chef. Durant ce temps, douze hommes en armure de cuir essaieront de se faufiler ; leur jet de discrétion est de 23, il faudra donc dépasser ce score avec un jet de Mental + Perception (Sens Accru accorde un bonus de 3, tout comme le premier niveau du lien de Kroryn) pour les apercevoir. Sinon ils investiront le premier étage en escaladant et causeront des misères aux personnages lors des assauts suivants. S’ils sont repérés, ils constitueront alors des cibles faciles pour les archers, quatre seulement arriveront alors à repartir en vie près des barricades.

· Il faut savoir que **Othar** n’est pas encore arrivé sur les lieux et que c’est un milicien des Braves qui entame ce que l’on peut appeler “ le siège des Thermes de Naves ”. Une soixantaine d’hommes est avec lui. Il en regroupera une trentaine pour lancer un assaut massif près de l’entrée B. L’assaut se fera 10 minutes après la tentative d’investiture du premier étage. Le chef de l’attaque, un mage de Brorne, lancera un sortilège de brume, puis les Braves chargeront, hurlant si leurs furtifs ont pu prendre le premier étage ce qui leur permettra d’attaquer à la vitesse de l’éclair à la sortie en même temps. Plusieurs tomberont foudroyés par les flèches et les carreaux utilisés par les humanistes, mais l’un d’entre eux poussera un puissant cri (compétence spécialisée des mages de la pierre) qui fera voler la porte en éclat. Toute personne derrière la porte sera projetée et sonnée. Le combat se fera alors à l’intérieur même de la salle 4, où pas moins d’une vingtaine d’hommes passera la porte. La bataille devra être titanesque, combat dos à dos pour se protéger mutuellement, utilisation massive des arbalètes, sortilège d’épée ardente, sauvetage de **Yohémie**, PJ sauvé de

justesse par **Alkor** qui démontrera ici toute sa puissance martiale. Faites croire à vos PJ que leur dernier moment est arrivé, puis peu à peu, repoussez les hommes de la milice et faites les fuir. La deuxième vague aura été défaite mais pour combien de temps.

· Plus d'une heure s'est passée depuis l'ultimatum. De nouvelles barricades visibles par les thermes sont érigées. C'est **Othar** lui-même, à peine arrivé, qui se présente. Il leur donnera un nouvel ultimatum et promettra que la femme ne sera pas blessée. Il veut **Caladrin** et ses traîtres, les autres seront jugés par le tribunal de la cité et non celui de l'Inquisition (il ignore encore que les hommes d'**Alkor** sont des fervents humanistes). Utilisez un de ses privilèges d'orateurs, imaginez un sortilège ou un don de **Yrryssaëne**, le dragon de Brorne auquel il est lié, pour faire de sa voix un puissant instrument de domination. Toutes les personnes l'entendant devront effectuer des jets de Mental + Volonté d'une difficulté variable (minimum 15) pour lui résister. Toute personne échouant à son jet se posera des questions comme " pourquoi perdrais-je ma vie pour sauver ces hommes (les PJ) ? ". Les hommes d'**Alkor** résisteront tous grâce à leurs pouvoirs. La clé de cette scène sera donnée aux PJ : ce sera leur capacité d'orateur qui prédominera, ils risquent de se retrouver mis dehors des thermes par les soldats eux-mêmes avant que les guerriers sacrés aient pu les aider. **Othar** repartira leur disant qu'ils ont alors fait leur choix.

· L'inquisiteur est arrivé avec pas moins de vingt protecteurs et deux mages (l'un des Vents et l'autre du Métal). Les Braves se rangeront sous l'autorité d'**Othar** ; à ce moment précis une dizaine de miliciens en armes arrivent et se rangent aussi sous les ordres de l'Élu de la pierre. Tout cela sous les yeux des PJ, pour qui la situation paraît bien mal en point. **Yohémie**, désespérée,

n'arrête pas de parler des égouts qui traversent la ville pour faire écouler les eaux. Les entrées sont cependant bien trop petites pour laisser passer une personne de taille humaine et il faudrait une journée entière pour tailler un chemin à travers la roche pour espérer atteindre les canalisations. Personne ne dit rien, les PJ pourraient apercevoir **Sael** songeur en regardant la salle des armes. Il explique alors sa théorie de mettre les tonneaux un à un dans les conduits et de les faire exploser à différents niveaux, la déflagration anéantira les Thermes mais un passage pourra sûrement être ouvert. Ce plan à moitié fou ne semble plaire à personne. De plus, la cloche sera définitivement perdue, mais comment sauver un objet de métal de plus d'une tonne ? **Rimoa**, réfléchissant, ne cesse de se répéter des mots, les alignant les uns après les autres, mais n'ayant aucun sens une fois formés (égouts, cloche, inquisiteur, magie, Caladrin, traître, soldat...).

· Puis après quelques minutes, un enfant arrive à l'entrée A, et se rapproche des thermes même si on lui hurle de se retirer. Puis il frappera à la porte et délivrera une lettre écrite de la main d'**Othar**. Il y est écrit que les hommes de la Garde Flamboyante seront là dans moins d'une heure, ces inquisiteurs fanatiques seront bien moins aimables que lui. Pendant que les PJ discutent de cela avec **Alkor** et **Yohémie** en salle 1, la première porte se ferme soudainement et on peut entendre une barre de bois se poser derrière elle. " **Sael** les a enfermés ", crie alors le guerrier sacré. Des coups de pioche lointains résonnent alors, indiquant qu'on essaie d'agrandir le passage pour faire passer les tonneaux. Tous ses hommes s'étant mis du côté de ce serpent, Alkor regarde alors les PJ et leur demande s'ils sont avec lui. L'enfant, un peu apeuré, repart en leur disant que **Othar** finira le travail lui-même s'il le faut. Les deux

hommes de la salle 3 les mettent en garde d'essayer d'enfoncer la porte sans quoi ils les tueraient d'un trait de leur arbalète.

· Deux minutes se passent et une nouvelle brume se lève ; le dernier assaut est proche. Les bruits de pioche s'arrêtent. Des traits de carreaux et des flèches sifflent, les entrées B et C sont attaquées. Puis regardant par la fenêtre, les PJ voient des formes avancer en courant ; une lance de métal semble alors se précipiter sur le bâtiment et perfore tous les murs du bâtiment de part en part laissant un passage à l'intérieur pour les personnages mais aussi pour les hommes d'**Othar**. Le combat est terrible, tous les hommes sont lancés dans l'assaut. Après quelques échanges de flèches, les premiers combattants sont déjà sur les PJ. Il leur faudra au moins deux tours pour atteindre la Salle 3 où les deux portes ont déjà été brisées par l'impact de la lance de métal qui a laissé un trou béant dans le mur. Le combat semble sans fin : lorsqu'un Brave tombe, ce sont deux miliciens qui surgissent. Si les personnages regardent, les tonneaux ont déjà été placés et la mèche mise en place (si les personnages savent comment marche ce genre de système). **Othar** arrive alors en plein champ de bataille, son rang de protecteur, son lien de Brone (4 écrans) et sa Sphère de la pierre lui permettant de tuer **Cerk** d'un seul coup de hache. Deux autres protecteurs à ses côtés se lancent sur eux. Un éclair de flamme fonce sur les personnages (leur faisant 20 + 2D10 de Dommages s'ils ratent leur jet d'esquive diff. 15) : le mage du métal semble aussi adepte de la Sphère du feu. Le mage des vents invoque un tourbillon qui propulse un personnage pendant (2D10 - Résistance) tours et lui occasionne deux blessures légères. Les corps jonchent le sol, des flammes brûlent de-ci de-là les tables. **Sael** dos à dos avec **Haini** semble tenir bon, le combat ne se situe plus qu'uniquement en salle 4, toutes les autres

salles sont désuètes. La première plaie sera les deux mages mais aussi **Othar** (qui ne devra pas mourir). Puis **Alkor** et **Othar** se retrouvent face à face, le combat des titans commence alors. Seulement **Sael** vient frapper **Alkor** dans le dos sous les yeux interrogateurs de l'inquisiteur. **Haini** court et met soudain le feu à la mèche. Tout semble perdu, un homme d'arme humaniste frappe la cloche de sa masse (voir annexe sur les effets de Graelle, l'une des 6 Cloches de Pyr) qui émet un bruit terrible et sourd, si fort qu'il assourdit tous les personnages qui n'entendent alors pas l'explosion des tonneaux, voyant les flammes et la roche surgir dans un silence terrible. Les Thermes explosent, seul une Etoile pourra sauver les personnages de cet affreux conflit. Étonnamment c'est l'Etoile des guerriers sacrés d'**Alkor** qui se sacrifiera pour sauver les PJ et ses inspirés. Les PJ incorporeront alors une étoile d'envergure 2 et d'éclat 4. Elle a décidé de les sauver car ses propres inspirés ont trahi **Alkor**, son Guide, et donc elle-même par la même occasion. Cette Etoile dont nous n'avons jamais parlé se nomme O'Kin, ses traits sont à tirer aux dés, seul son penchant étant obligatoire : "Discorde". Fait rare cependant, l'Etoile est morte mais un de ses anciens inspirés est encore en vie : il s'agit de **Sael** qui se trouvait proche de **Othar** et qui bénéficia de la protection de ses "écrans".

NB : Cf. l'annexe sur les Thermes de Naves pour plus de détails de l'endroit. Les PJ pourront alors établir une défense adéquate avec les dix-huit hommes armés, les quatre soldats sacrés, les deux érudits et **Yohémie**. Cette trame n'est pas du tout obligatoire et les actions des PJ doivent toujours rester prédominantes.

Le départ

Se relevant des cendres, les personnages se retrouvent dans des débris de roche en plein milieu des égouts, le trou au-dessus

de leur tête devant être la salle des thermes. **Yohémie**, à leurs côtés, est très salement blessée mais semble encore en vie. **Caladrin** se réveille, étrangement indemne. Le pauvre **Rimoo** en revanche, a disparu. Les personnages fuiront dans les dédales souterrains de Yris, entendant la voie hurlante de **Othar**, toujours en vie. Le chemin est un véritable labyrinthe mais **Raos** les guidera à travers le dédale jusqu'au port fluvial de la cité. Là, épuisés, blessés, sales, les PJ voient alors une étrange lueur. **Aévin** leur sourit, le visage illuminé par la lueur de la torche qu'il tient. Leur rêve du premier scénario devient alors réalité. **Aévin** est bel et bien un de leurs frères inspirés. Il les emmène de suite vers une péniche où il habite. Le temps est une rare valeur dans une situation comme celle-ci. Ils devront vite tout lui expliquer et larguer les amarres, s'occuper de **Yohémie** qui n'a jamais su de quoi il en retournait avec ces deux érudits (les PJ peuvent alors soit la laisser là, soit la prendre avec eux, soit encore la donner à une personne de confiance). Un autre problème se posera : celui de **Caladrin**. Il sait où va son disciple mais refusera de le dire. Il veut accompagner les PJ et retrouver son apprenti (il le dit avec une terrible flamme de vengeance dans les

yeux). Il est alors quasiment obligatoire qu'il les accompagne. C'est ainsi que la péniche, ressemblant trait pour trait à celle qu'ils avaient rencontré lors du premier scénario, part à travers vers le sud une brume naissante. Sans même le savoir, les personnages partiront en direction des terres de l'ombre et de **Corassius**.

*Les PJ partent rechercher **Yamaël** qui, ivre de puissance, les a liés à la " Destinée de Kayna ".*

Les personnages perdent à l'issu ce scénario un minimum de cinq croix, voire un rang complet en Tendance Dragon. Car comme le dicton le dit :

" On ne traite pas avec des hérétiques sans que la contamination ne vous gagne ! "

Ozyr

fin

Il est important que **Sael** et **Othar** ne meurent pas à la fin de ce scénario. **Caladrin** pourra très bien mourir mais il sera plus intéressant pour les personnages qu'il reste en vie pour la suite.

Aspects techniques

Hommes de l'Assemblée et Assassins Sans-Castes

Force	5	Résistance	5
Intelligence	4	Volonté	6
Perception	4	Coordination	4
Présence	3	Empathie	5
Physique	5	Armure	6
Mental	3	Pts Maîtrise	4
Manuel	4	Pts Chance	2
Social	3	Action	3

Compétences : Armes de Mêlée 5, Esquive 6, Athlétisme 5, Intimidation 6, Baratin 5, Vie en cité 6, Discrétion 6.

Blessé (01-30) 0 0 0
 Mort (31 et +) 0

Tark de Glace

Force	9	Résistance	12
Intelligence	3	Volonté	8
Perception	5	Coordination	8
Présence	2	Empathie	5
Physique	8	Armure	18 (+10 contre les armes tranchantes)
Mental	4	Action	5
Manuel	5		
Social	6		

Domage 15+1D10, tout dommage occasionne un jet de Physique + Résistance diff. 15. En cas d'échec, le personnage subit un malus de 3 en raison du froid qui engourdit ses membres.

Compétences : Griffes 8, Esquive 7, Athlétisme 8.

Blessé (01-40) 0 0 0 0
 Mort (41 et +) 0 0

Braves

Force	6	Résistance	7
Intelligence	4	Volonté	6
Perception	4	Coordination	6
Présence	5	Empathie	5
Physique	6	Armure	8 (cuir) ou 12 (mailles)
Mental	3	Pts Maîtrise	6
Manuel	4	Pts Chance	2
Social	5	Action	3

Caste des Combattants de Rg I ou II

Compétences : Armes de Mêlée 8, Esquive 7, Athlétisme 8, Survie 6, Baratin 6, Eloquence 5, Vie en Cité 6, Discrétion 6

Blessé (01-30) 0 0 0
 Mort (31 et +) 0

Miliciens

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

Physique	5	Armure	12
Mental	4	Pts Maîtrise	4
Manuel	4	Pts Chance	2
Social	3	Action	3

Compétences : Armes de Mêlée 5, Bouclier 5, Esquive 6, Athlétisme 5, Droit 6, Castes 5, Vie en Cité 7

Blessé (01-30)	O O O
Mort (31 et +)	O

Protecteurs

Force	6	Résistance	7
Intelligence	4	Volonté	7
Perception	4	Coordination	4
Présence	5	Empathie	5
Physique	6	Armure	15
Mental	4	Pts Maîtrise	6
Manuel	3	Pts Chance	2
Social	6	Action	3

Protecteurs de Rg I ou II

Compétences : Armes de Mêlée 7, Bouclier 6, Esquive 6, Athlétisme 5, Droit 6, Castes 8, Conn Dragon 5, Premiers Soins 4, Vie en Cité 7

Blessé (01-30)	O O O
Mort (31 et +)	O

Othar

Force	8	Résistance	8
Intelligence	6	Volonté	8
Perception	6	Coordination	7
Présence	6	Empathie	7
Physique	8	Armure	22
Mental	6	Pts Maîtrise	10
Manuel	5	Pts Chance	0
Social	6	Action	4

Protecteur de Rg 3, lié au niveau 3 à un dragon de Bronze

Compétences : Armes de Mêlée 9, Bouclier 10, Esquive 8, Athlétisme 7, Droit 8, Castes 10 (spécialisation protecteur 12), Vie en Cité 9...

Sortilège

Passe Serrure

Niveau : 2

Sphères : Cités

Complexité : 40

Discipline : magie instinctive

Coût : 7

Temps incantation : 5 actions

Diff. : 19

Clés : rune des cités, outils de crochetage humaniste, chant de louange à la clémence de Khy fredonné (diff. 15)

Pré requis : Manuel à 8

Effets : Ce sort permet d'ouvrir une porte condamnée par l'hérésie humaniste. Il ouvre n'importe quelle porte fermée par une serrure utilisant un mécanisme quelle qu'elle soit. Cet effet dure 5 minutes après quoi la serrure échappe au pouvoir du mage et se ré-enclenche, que la porte soit ouverte ou fermée...



Il est évident que si Rimoa ou d'autres PNJ ont été tués durant les " Flammes du Voyage ", le MJ devra adapter le scénario pour suivre la trame de base.

Fatalistes :

Caladrin Le marchand, si habile en affaire et en magie, se fera finalement doubler par Yamaël son apprenti. Il a perdu son lien avec Corassius mais il en ignore encore les raisons. Il sait que Yamaël a pris un peu de sang aux personnages, mais il n'en a jamais saisi la raison. Il incombe aux personnages de savoir s'il sera pris et exécuté par l'Inquisition. En effet Caladrin s'est révélé un terrible ennemi, mais pourrait bien être un allié tout aussi puissant. Il accompagnera alors les PJ pour découvrir pourquoi il a perdu son Lien, si précieux à ses yeux. Jouez-le comme l'ombre de lui-même, caché comme une bête, un peu hagard ; il n'a de cesse de chercher ce qui se passe, ne pouvant admettre la vérité. Vérité si simple à élucider : Yamaël son apprenti l'a doublé, lui, Caladrin...

Phrase type : " Pourquoi m'a-t-il trahi !!! "

Yamaël

Depuis son terrible accident, Yamaël a fait des rêves, d'étranges rêves. Corassius le demande, il l'appelle à Kamérie pour lui offrir les plans de l'arme, lui promettant le Lien si jamais il y arrivait. Il a alors doublé Caladrin à Yris uniquement pour ce Lien draconique qu'il désire avant tout, celui qui lui offrira la noblesse que les nadjaris lui ont toujours refusé. Sa Sphère de l'ombre croît à grande vitesse comme si le dragon semblait vouloir accélérer son voyage (comptez qu'il la possède au niveau 6 pour le " Foyer de la Cité "). Yamaël possède les plans de l'arme qu'il a enlevé des mains droguées de Caladrin. C'est encore lui qui a lancé Rimoa dans les filets des sectateurs de Cabarcharis. Jouez-le (bien

qu'il ne soit pas censé apparaître en tant que PNJ dans ce scénario) comme un enfant ayant du mal à dormir à moitié fou et rongé par un pouvoir qu'il veut avant tout. Anxieux paranoïaque, Yamaël s'en sort uniquement grâce aux aides que lui prodigue le dragon de l'ombre sans quoi il mourrait.

Phrase type : “ C'est moi qu'il a choisit, MOI !!! ”

Corassius

Ayant découvert qu'un inquisiteur rôdait autour de Caladrin, le dragon de l'ombre n'a pas hésité à corrompre son disciple pour obtenir au plus vite les plans de l'arme de sa terrible vengeance. Il y a une chose que Corassius n'a pas calculé, c'est la faible mais réelle, emprise que Cabarcharis a sur le jeune homme. En effet, on ne traite pas avec elle sans en retirer une malédiction... Ignorant tout des plans des Sept Veines du Froid, il appelle toujours plus vite le jeune apprenti à lui. Il sait Caladrin perdu dans les filets de l'Inquisition et le laissera volontairement derrière avec les PJ pour ralentir l'enquête de Othar. Un jeune de la trempe de Yamaël passera plus facilement à travers les filets des draconistes. Corassius prouve, par ce biais, sa lâcheté ce qui risque de lui coûter cher. Actuellement, il s'est camouflé dans la cité de Kamérie où il attend Yamaël. Les ennemis de Inermis, son père, sont à sa recherche, car ils ont appris que celui-ci cherchait à se venger.

Il a appris à Yamaël un puissant sortilège dont la Clé n'est autre que le sang des personnages. Ce sortilège prendra son plein effet dans le 3ème scénario.

Phrase type : “ Qu'importe le prix tant que l'on a le résultat escompté. ”

Rimoa

C'est ici un nouveau Rimoa que les personnages doivent rencontrer. Plus profond qu'un simple mercenaire, on découvre que l'homme a une famille et travaille simplement pour la caste des combattants comme nombre de ses compères. Il s'est fait piéger par une manigance de Yamaël qui l'a envoyé dans les griffes des sectateurs de Cabarcharis. Son vieil ami Akhille Montremort ne lui aura définitivement attiré que des ennuis. Rimoa sera présenté aux personnages comme bien plus sociable et surtout ivre de vengeance envers leur ennemi commun, un jeune garçon d'une douzaine d'année.

Phrase type : “ Nul n'a le droit de porter la main sur ma femme. ” “ Je lui prouverai que la force que Kroryn a placé en nous les hommes est bien plus forte que toutes ces magies. ”

Jesvor

Le visage de Jesvor change lui aussi dans ce scénario. Le papa poule devient désormais au sein d'Yris un membre connu de la terrible Assemblée. Ivre d'aventure, il n'en reste pas moins qu'il possède deux visages, l'un flamboyant pour ses compagnons et l'autre aussi noir que les mages jasporens de l'illusion. Jesvor considère n'avoir rien à se reprocher, il a effectué une mission et la quête est close. Les PJ devraient prendre garde à ne pas trop énerver cet homme au bras si long.

Phrase type : “ Surpris ? Pourtant je ne vous avais rien caché. ”

La description d’Akounti et Kiden ne serait en rien pertinente car ces PNJ sont mineurs dans l’aventure. Référez-vous à leur description du premier scénario.

Draconistes :

Othar

Loin de nombreux archétypes, Othar n’est pas un boucher sanguinaire et sans pitié. Il exécute certes les ordres, mais essaie de concilier devoir et honneur comme le dicte la Caste des Combattants qu’il admire tant (et dont il faillit intégrer les membres lors de sa prime jeunesse). Il veut retrouver les coupables du crime qui a blessé la Terre lors du premier scénario. Il en est arrivé à la conclusion, suite à son absence, que Caladrin était dans le coup. Il va alors essayer de le trouver, mais nulle personne ne l’aura découvert ou même aperçu. Il a cependant fait suivre les personnages et espère pouvoir faire le lien entre eux et le crime. Bien que non fanatique, il n’hésitera pas à envoyer les troupes quand il découvrira que les PJ fricotent avec Alkor et ses guerriers sacrés. Il n’aura plus aucun doute alors de leur culpabilité. Mais au-dessus de cela, il a ressenti une sorte de lien entre Aévin et les personnages ; il sait que son jeune apprenti va le quitter. Bien qu’il n’en ait cure, il se demande ce qu’il en est, et essaiera d’enquêter plus avant à ce sujet. Les PJ sont à ses yeux des cobayes, des appâts et des cibles de premier ordre.

Phrase type : “ Ta lame ne pourra jamais lutter contre la loi. ”

Aévin

Le jeune apprenti mage de l’Inquisition a quitté l’ordre pour rejoindre ses nouveaux “ amis ”. Il a reçu en rêve le lieu du futur rendez-vous avec les PJ, et louera la péniche avec ses dernières économies pour attendre les personnages à la fin du scénario. Si jamais les personnages n’ont pas appris la destination de Yamaël lors du scénario, ce sera lui qui leur apprendra (il aura acquis cette information lors d’une de ses enquêtes auprès des marchands de péniche. Le visage de ce jeune garçon est dorénavant lumineux et épanoui, il a enfin trouvé sa voie. Boute en train et blagueur, Aévin va se révéler essentiel pour la suite de la campagne.

Phrase type : “ J’ai enfin trouvé ma famille, celle qui veut de moi pour homme. ”

Humanistes :

Alkor

De plus en plus lassé par toutes les luttes de ce monde, Alkor décide de finir sa mission à Yris et de rester dans ses terres natales (Nésora) avec les personnes qui lui sont chères. Il

s'est rendu compte que Haini et Cerk ne lui vouent plus aucune admiration ni même plus aucun respect. De plus en plus refermé sur lui-même, il doit affronter tous les jours les critiques les plus blessantes de Sael qui le diminue aux yeux de tous. Faites bien sentir aux personnages que ce haut guerrier sacré semble lentement rentrer dans une sorte d'autisme, qu'il a perdu la foi en son Etoile et que son poste ne lui inspire plus rien. Il est une ombre, et espère que la foi qu'il place dans les personnages lui rapportera sa gloire pour sa dernière mission dans les terres draconiques ; mal lui en a pris. Faites ressentir sa mort comme un événement marquant et une joie dans les yeux de Sael. Les PJ devront alors savoir que c'est ce serpent qui va prendre la tête des hommes du nord et les traquer.

Phrase type : " Il fut un temps où j'étais le héros des hommes bons, il est triste de voir que ces hommes ne sont plus. "

Sael

Ce vil serpent attend le moindre faux pas d'Alkor pour prendre sa place, il n'a de cesse de le harceler et de l'induire en erreur. Il a lui-même commenté plusieurs de celles-ci par le biais de quelques-uns de ses contacts d'Yris. Ayant toute autorité sur Haini et Cerk, il commence à prendre les rênes du groupe. Il va tenter par tous les moyens de faire connaître les méfaits d'Alkor à Kayna et de la faire venir elle-même pour humilier le chef des guerriers sacrés. La comparaison est aisée, mais les traits de Sael peuvent facilement être assimilés à ceux de Grimma Langue de Serpent du Seigneur des Anneaux. Rien qu'à le voir les PJ devraient avoir les poils qui se hérissent et comprendre sa malfaisance. Si jamais les forces du nord lui refusent les pleins pouvoirs, il pourrait très bien se retourner contre eux. En cela Sael est le pire ennemi que les personnages auront à abattre durant la campagne, seulement la fin du Foyer de la Cité laisse présager le pire pour nos héros.

Phrase type : " Le temps des faibles est révolu, celui de mon emprise est arrivé. "

Yohémie (courtisane II°)

Cette jeune femme de 17 ans, a très vite grimpé les échelons de la carrière de courtisane. Belle femme aux cheveux châtain et aux yeux vert clair, elle obtient rapidement tout type de renseignement de la part de n'importe quel homme sans même avoir à se donner. Souvent habillée de tissus semi-transparents, elle laisse deviner son physique parfait d'"immortelle" sans jamais le dévoiler. Manipulatrice experte, elle est toutefois inconstante dans le sens ou souvent elle s'attache à l'une de ses victimes et en prend le parti contre sa hiérarchie. C'est d'ailleurs ce qui va lui arriver ici, s'attachant au personnage le plus riche. Son jeune esprit de rebelle l'a poussé à s'acoquiner avec des érudits tout



droit sortis des universités philosophiques de Nésora. Ces mêmes érudits l'ont alors aiguillée vers Alkor et son groupe.

Phrase type : “ Vous dites que cette porte est gardée par un “ homme ” ? Laissez moi faire ! ”

Raos

Dragon des cités adulte, son apparence humaine est celle d'un homme sombre des rues d'Yris, brun, les cheveux en bataille, yeux noirs, et physiquement assez commun avec sa barbe de deux jours. Toujours vêtu assez pauvrement tout en étant propre, il est modeste et attentif au malheur des autres. Utilisant son don d'empathie dès le réveil des personnages pour sentir leur trouble, il les suivra et leur portera une assistance d'abord discrète, puis il se proposera pour les accompagner dans leur quête. Il se présentera comme un joueur de la caste des marchands, dont il usera du bénéfice à la moindre occasion. Son apparence élémentaire quand il l'assume est celle d'un quartier de jeu, d'apparence mal famé, dans lequel pourtant aucun crime n'est perpétré. Sombre et mal éclairé, il est rare qu'il assume cette apparence à Yris mais cela lui arrive dans d'autres cités...

Phrase type : “ Je regrette que mes cousins draconiques n'aient pas plus le sens du jeu. ”

La description de Haini et Cerk ne serait en rien pertinente car ces PNJ sont mineurs dans l'aventure. Référez-vous alors à leur description du premier scénario.

Thermes de naves

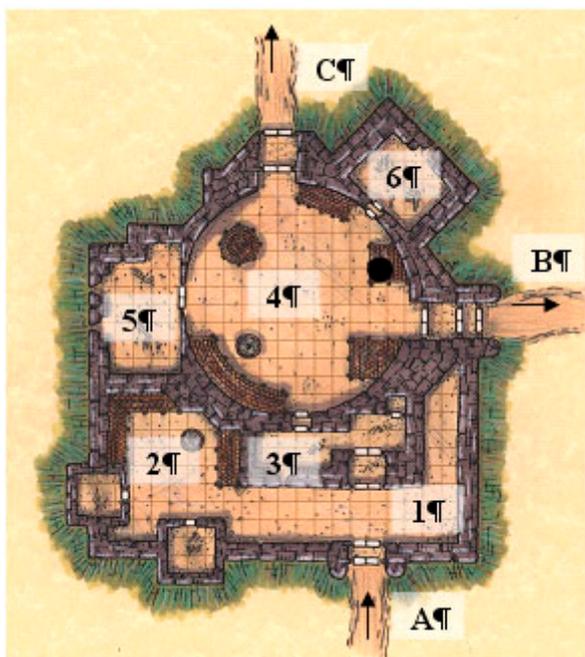
“ Un lieu de beauté réduit à néant par la folie des hommes ”

Yohémie

Ces anciens thermes étaient, il y a plus de 350 années, un lieu de culture et de vie reconnu de tout Yris. Cependant, après deux assassinats commis dans ses murs, la clientèle refusa d'y retourner. Les thermes étant légion, il ne leur fut pas difficile d'en trouver un en remplacement. Une rumeur courut longtemps disant que les Délices de Soie furent à l'origine de ces deux meurtres. Tombant en ruine, les thermes furent rachetés 40 années plus tard par une ancienne famille de noble qui oublièrent tout simplement leur acquisition. Le descendant de cette famille offrit ce lieu à Yohémie qui le désirait tant (en fait pour ses amis érudits de Nésora). La courtisane offrit les thermes à ses amis, qui en firent un lieu de transit et de contrebande humaniste de dernier recours.

Le bâtiment possède trois entrées, la première signalée par une flèche rentrante est la principale.

Elle est pavée et servait à introduire la fine clientèle de l'établissement. Les deux autres



signalées par des flèches sortantes étaient réservées aux employés et aux livraisons de produits “ cosmétiques ” de l’époque (Crèmes de Jouvence faites de poudres issues des plus beaux coraux chantant de Nivène, Vin Vigoureux de Sermande, étrange poudre de Pomyrie...). Le bâtiment est gigantesque, chaque carré représentant un mètre par un. Il est sur deux étages, mais celui-ci est encore impraticable en raison de l’encombrement de l’escalier en 3.

1 Cette immense salle est une sorte de vestibule où l’on recevait les clients. Un mendiant y habite, l’aspect y est crasseux, c’est une parfaite couverture pour cacher un repère. Il faut échanger un mot de passe avec le mendiant pour passer (“ Liber Humanus ”), sinon il sonnera à une sorte de cloche accrochée sur le mur.

2 Ce lieu fut une salle de conversation où de l’alcool pouvait être acheté. Aujourd’hui une sorte de barricade a été construite, derrière elle des ordures cachent : de la nourriture entreposée (Estimation diff. 15 : il y en a trop pour un seul mendiant), une dizaine d’armes de mêlée de type épée vulgaire, un graffiti y a été croqué représentant la nuit et ses étoiles. (Astronomie diff. 15 : l’Etoile des personnages y est représentée). Un ancien escalier recouvert d’éboulis y est impraticable.

3 Vestibule pour se changer, il est aujourd’hui barricadé et gardé par deux hommes fumant une herbe à pipe de leur pays natal (les Marches Alysées).

4 Les thermes à proprement parler, ils pouvaient contenir une vingtaine de personnes tout en leur laissant un espace suffisant pour un endroit de ce type. Yohémie et deux érudits y sont en discussion sérieuse. Une dizaine d’hommes en armes y entrent et sortent, leur stress (psychologie diff. 15) démontre qu’ils attendent avec impatience un événement proche. C’est dans cette salle que l’une des six Cloches de Pyr est entreposée sous un immense drap blanc immaculé. Des lits sont installés de-ci de-là et une table avec de la nourriture se situe en haut à gauche.

5 Ces thermes privés pour affaire sont devenus une sorte de vestiaire où des dizaines de costumes allant du pauvre au plus riche sont entreposés.

6 Ancienne réserve de cosmétique, le lieu est devenu l’arsenal de l’endroit. Une trentaine d’armes de toutes sortes y sont entreposées. Ici sont situés cinq tonneaux remplis de poudre explosive.



cloche de groelle

Nombre de personnes

18 soldats répartis comme ceci :

- 1 en 1

- 2 en 3

- 10 en 4

- 5 avec Alkor qui iront dans les zones de défense (zones limitrophes de la salle 2)

- les 4 guerriers sacrés en 4 (+ Yohémie et les deux érudits)

Des meurtrières camouflées sont pratiqués dans de nombreux murs de tout le bâtiment, des arbalètes y sont installées avec une trentaine de carreaux à leurs côtés.

NB : le fait d'arriver avec Alkor permet aux personnages de passer sans aucun problème.

NB 2 : la carte est issue du site de Wizard of the Coast

Les 6 cloches des pyr

“ Il est des forces qu'hommes et dragons ne peuvent comprendre ”

Alkor

Au début du Cycle Blanc de l'an 451, des espions draconistes découvrirent que les hommes de l'Archipel de Pyr portaient en eux une foi hérétique, une foi que les dragons allaient éradiquer par le sang et la flamme. La 2ème croisade eut lieu en 453, mais durant ces deux années de répit, un ordre d'artisans forgerons se prépara à l'assaut des dragons en créant l'œuvre d'une vie, l'œuvre de foi de tout un pays. Six immenses cloches de bronze furent fondues, avec pour coût l'âme de chaque forgeron. Cependant personne n'avait jamais pensé à la puissance des artefacts humanistes. Aux premières lueurs de guerre, les dragons vinrent frapper femmes et enfants (pour plus d'explications, cf. le supplément “ Gravées dans l'Écaille ” p.52), mais certaines cités côtières furent protégées par le son des cloches. En effet celles-ci annihilèrent une grosse partie de toute magie issue des Sphères draconiques aux alentours et empêchèrent même les dragons de s'en approcher. Seule la fureur des fils de Kroryn permit de passer cette barrière, et leur souffle anéantit tout sur leur passage. Mais les quelques jours gagnés avaient permis à nombre de prêtres de gagner des navires “ invisibles ” aux yeux d'Ozyl et de gagner les terres du Nord de l'actuel Nésora.

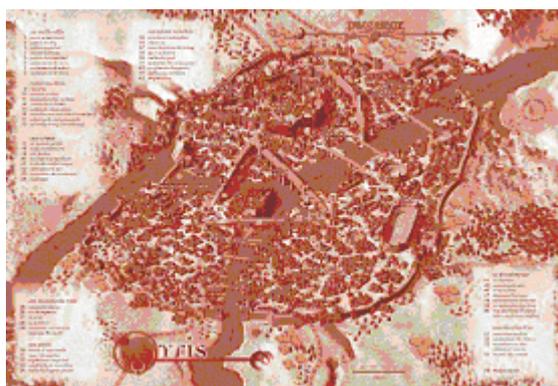
Les rumeurs des palais de Nésora prétendent que sur les six cloches, deux furent prises par les forces de l'Inquisition et que une aurait été fondue pour métal par des brigands sans honneur. Les trois autres auraient disparu. Ces armes pouvant se révéler dévastatrices dans les futurs conflits à venir, de nombreux humanistes se mirent alors en quête des cloches. Des hommes avaient donné leur vie pour pouvoir les amener sur le continent vers la fin de la Croisade. La cloche située à Yris fut découverte dans une ancienne maison de la cité de Omyah (Pomyrie), et il fallut trois années pour la ramener sans encombre jusqu'à Yris. Il en faudrait au moins encore deux autres pour la ramener en sécurité en Nésora. Mais le hasard fait parfois très mal les choses.

La cloche se nomme “ Graelle ”, du nom de son forgeron, elle fait 3 mètres de haut pour deux de large et un poids total de 1,5 tonnes. Faite de bronze, elle est parsemée de runes complexes et géométriques. Ces runes n'ont aucun rapport avec celles des sortilèges, elles ressemblent trait pour trait à celles des toges des prêtres humanistes actuelles. Son battant intérieur a disparu depuis bien longtemps.

Pouvoirs de Graelle

Un homme avec au moins 3 en Tendance Homme pourra utiliser la cloche en frappant dessus pour la faire résonner. Qu'importe qu'elle soit posée à même le sol, le son se propagera quand même. L'origine de ses pouvoirs est la même que la magie des Humanistes (cf. Yris).

Si l'on frappe cette cloche, aucun dragon ne pourra se tenir dans un périmètre de 300 mètres sous peine d'effectuer un jet de Volonté + Mental difficulté 30 (et pourquoi pas 45 si cela vous paraît trop faible pour repousser des dragons ; après tout, la magie des Humanistes est une très puissante approche de la nature de Moryagorn). Toutes les Sphères se verront affublées d'un malus de 5 + Tendances Homme du frappeur. De plus, tout coût en points de magie tiré d'une Sphère et non de la Volonté sera doublé. Tout Humaniste entendant le son de cette cloche regagnera le double de ses points de maîtrise et de chance pour ses réussites et ses échecs. Autant dire que Graelle est une arme monstrueuse contre les draconistes.



Les cartes d'Yris et de l'Empire de Solyr sont téléchargeables sur le site suivant à la rubrique Prophecy et téléchargements :

<http://www.asmodee.com>

Réjouissez-vous, elles sont officielles et gratuites. Merci qui, merci à tout le team de Prophecy.