

# PROPHÉZINE



## LES ENFANTS DE MORYAGORN

# Les cendres de la vengeance

*« Mais aussi puissant qu'il soit, le brasier s'éteindra »*

**Kalimsshar répondant à Kroryn**

**Niveau du scénario :** Confirmé

**Tendance du scénario :** Fataliste

**Statut moyen des PJ :** 2-3

**Elu :** Possible

**Etoile :** Oui

**Obligation :** Avoir joué les Flammes du Voyage et Le Foyer de la Cité.

### Crédits

#### Auteurs

Ben  
Dragrubis

#### Illustrateurs

Angus Mc Callum  
Thierry MASSON (Éléments de mise en page)  
Tilt (Carte)  
Zombie

#### Mise en page

Bubu  
Sombre Fils

#### Relecture

Bubu  
Flip  
Panda  
Sylas

Pour toutes informations : [prophezie@prophezie.fr](mailto:prophezie@prophezie.fr)



## Synopsis :

Après avoir débusqué **Caladrin** et survécu à la bataille des Thermes de Naves contre les forces d'**Othar**, les personnages réussissent à échapper aux hommes de l'inquisition par la voie fluviale. Lors du trajet sur le fleuve, divers problèmes inhérents à ce type de transport freinent les personnages. Un autre navire sur lequel des actes très peu draconistes ont lieu est croisé... La suite de la poursuite se fait sur la terre ferme. Les personnages seront poursuivis par des Molosses de rouille, étrangement loin de chez eux. Maudits par **Corassius**, les personnages devront également lutter contre la brume obsédante que celui-ci a invoqué à leur rencontre... Arrivant alors dans la cité de Kamérie, ils devront essayer de se débattre contre les forces politiques locales en tentant de regrouper les dernières forces présentes. En effet dans l'ombre, les ennemis de **Corassius**, alliés à une abomination, préparent l'assaut final. Au cours d'une bataille titanesque digne des temps anciens, ils devront entrer dans l'Ether pour achever leur quête. Nos personnages vont comprendre que « La Destinée de **Kayna** » va les emmener bien plus loin qu'ils ne le pensaient.

Il faut tout de suite vous avouer à vous, maître du jeu, que la fin de ce scénario est quasiment suicidaire. La bataille, le conflit entre les deux étoiles et le combat contre **Corassius** seront tous des tours de force de la part de vos personnages. N'oubliez toutefois pas qu'**Aévin** et **Caladrin** les accompagnent en permanence et que nombre de soldats suivront les PJ s'ils savent être éloquents ou braves. Vous pourrez zapper nombre de passages de ce scénario ou les changer, celui-ci vous appartient désormais. Les actions d'**Othar** et **Sael** seront pour la plupart du temps laissées au bon vouloir du maître de jeu. La fin même de ces personnages peut très bien être changée et ils pourraient survivre jusqu'au jugement des PJ.

Le scénario sera comme celui du deuxième épisode de la campagne, c'est à dire qu'il sera constitué de modules à jouer dans un ordre laissé au choix du MJ ou des joueurs. La seule obligation vient du fait que les modules sont classés par jour et qu'il serait déséquilibrant pour le scénario d'interchanger des événements. Le MJ est libre de rajouter autant d'actions et de modules qu'il désire. Ce scénario est basé sur la diplomatie pour la première partie et sur l'action dans la deuxième. La possession de Oracle III pour les règles de bataille, de la Colère des Dragons pour les règles sur les rêves, de Oracle I et des Secrets de Kalimsshar pour leurs créatures seront utiles au maître de jeu pour faire jouer ce scénario de bout en bout.

## Chapitre I

### Un départ dans la tourmente

Suite à leurs précédentes aventures dans la cité d'Yris, les PJ partent précipitamment de la capitale par péniche. Certains d'entre eux n'auront peut être jamais mis le pied sur une telle embarcation et ne sauront comment la manier. Alors que la fuite se fait dans la plus grande confusion, **Raos** propose de rester pour retarder d'éventuels poursuivants, prétendant qu'il ne veut pas quitter comme sa femme et ses enfants... (Quel mensonge éhonté...). Si un personnage est élu de Khy, il ressentira, un pincement au cœur à l'annonce de **Raos**, mais ne pourra pas le retenir dans son choix ... Le départ suit cette scène. Alors que **Raos** semble avoir disparu, les poursuivants, pour leur part, ne semblent plus s'inquiéter des personnages dans l'immédiat et arrivant à vue change rapidement de cible. Cette bonne nouvelle n'est toutefois que de courte durée car la seconde partie des poursuivants va immédiatement se préparer à réquisitionner des navires. Si un personnage possède la compétence navigation, sur un jet de diff. 10, il pourra se rendre compte que ces hommes ne possèdent aucune compétence et qu'ils devront donc s'adjoindre les services de personnel compétent.

Disposant de nourriture et de biens matériels pour un bon moment, les personnages n'auront pas à se soucier de s'arrêter trop souvent. Il leur faudra aller vite, très vite. N'oublions pas que la seule preuve de leur innocence est en train de s'enfuir vers une cité nommée Kamérie, plus au sud de l'empire de Solyr. La cité est proche de Kali, aussi ils ne pourront pas rester dans le giron draconique. Mais oublions cela, il faudra d'abord à nos héros comprendre le code fluvial, le maniement pour passer les effluves, tout comme l'art de faire avancer les bêtes. Faites commencer le scénario tranquillement car à la fin ils vont vraiment connaître l'enfer. Utilisez en tant que MJ de tous les artifices possibles et imaginables, le soleil, les oiseaux, une forte gaieté, tout doit être mis en œuvre pour que vos personnages commencent avec le sourire.

N.B. : **Aévin** possède quelques notions de navigation dues au fait qu'il rêvait d'être voyageur et **Caladrin** possède-lui aussi une certaine connaissance maritime. Précisons encore que ce ne sont que des connaissances et pas une expérience forgée depuis 20 ans. Le fleuve bien que calme n'est pas agréable car une brume permanente, assez lourde sans être trop gênante pour la vue et combinée avec le roulis et le tangage, donne la nausée aux personnages... (difficulté +1 cumulatifs à tout autre malus à l'ensemble des personnages et PNJ pour la durée du chapitre I).

Leur navire se nomme Ombre Fuyante. Ce « bateau » mesure 27 mètres de long sur 5 de large. Tout comme une péniche moderne, l'Ombre Fuyante ne possède pas de voiles et n'a donc que deux moyens de propulsion. Le premier est une pièce de métal enchantée et immergée permettant de faire avancer la péniche durant 6 heures par jour, la deuxième consiste en des sauriens (sortent de croisement entre un buffle et un dragon de Lôm) dressés, avançant lentement mais sûrement. De nombreuses marchandises sont sur le bateau. Pour la plupart, les caisses sont constituées de vêtements de toutes sortes allant de la mode de Pomyrie à celle de Jaspor (pour plus de détails voir l'aide de jeu sur les coutumes vestimentaires). La péniche comporte 2 chambres de tailles restreintes et ne possède qu'un équipement assez limité en comparaison des normes de voyage habituelles. Cette péniche semble donc être uniquement utilisée pour le transport de marchandises et pas de personnes. Des relais offrent la location de sauriens tout au long du fleuve, permettant de les débarquer et de les utiliser pour tracter la péniche lorsque la pièce de métal est vidée pour la journée. Un grand commerce de ces bêtes est fait tout le long du fleuve car elles sont bien moins chères à l'achat qu'une de ces pièces de métal enchantées. Pour la location des sauriens, comptez 15 DF par couple et par jour. Il suffira alors de remettre le couple au relais suivant et d'en reprendre un autre. Les tarifs peuvent différer de relais en relais et n'oublions pas que toutes négociations et bonne à prendre.

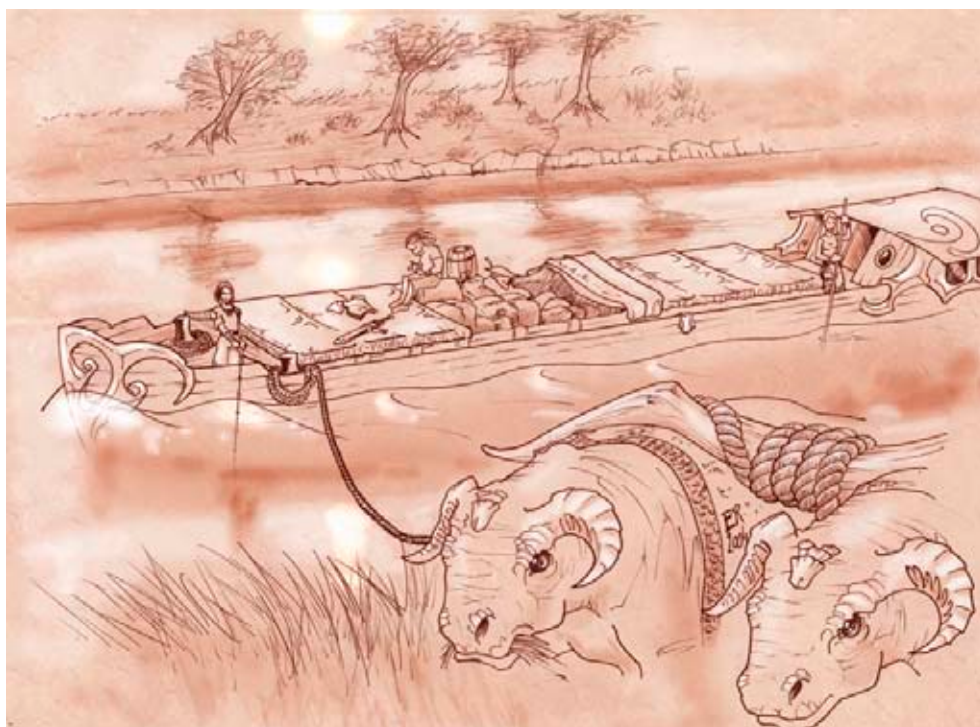
### **Un long fleuve tranquille**

Nos personnages suivent donc un lent et long chemin menant vers le sud. Rien ne semble troubler leur tranquillité. Les seuls arrêts se font dans les relais où ils peuvent acheter du matériel et diverses boissons. Considérez tous ces relais comme des Villages pour déterminer leur prix et leur rareté. Une bonne semaine va s'écouler sans qu'aucun problème ne vienne les troubler, faites leur regagner les blessures datant d'Yris. De nombreux prodiges sont dans ces relais pour embarquer sur ces péniches en direction de Dungard ou Yris. Il y a rarement plus de 3 péniches à chaque relais durant la nuit ou la journée. Les relais possèdent des chambres et dortoirs pour recevoir les clients terrestres et même certains clients fluviaux lassés du peu de confort de certaines péniches (qui a dit les PJ ?).

Profitez de la foule occupant ces relais fluviaux pour leur faire parvenir les rumeurs les plus folles et les plus aberrantes qui soient :

- « Une armée de l'ombre semblerait en mouvement, Kar se prépare à recevoir un terrible assaut. La Légion Flamboyante a passé la frontière pour aider les pays de Kroryn » (Faux)

- « Un terrible combat urbain a eu lieu dans les ruelles d'Yris, il semblerait qu'il soit lié à un conflit interne entre guilde commerçante » (à moitié vrai, la bataille ce sont nos PJ qui l'ont faite)



- « *Un terrible assassin nommé Masque d'Ebène parcourt la nature actuellement* » (Vrai)
- « *Un des plus grands barons des collines de fer est décédé, on parle de complot car son fils a disparu* » (Faux)

- Inventez autant de rumeurs qu'il vous plaira et faites-en ce que vous voulez ...

### **Une péniche bien mal échouée**

Nos héros, après leur première semaine bien tranquille, vont pouvoir se mettre petit à petit dans le feu de l'action. **Caladrin**, qui possède toujours un lien avec **Corassius**, semble pouvoir indiquer que celui-ci est très mécontent. Deux jours après cette révélation, ils croisent une péniche échouée, celle-ci n'est autre que celle de **Caladrin** lui-même. Le rivage est sauvage et une légère brume survole l'eau en cette matinée. Une fine pluie tombe et l'eau stagnante est bien sombre à certains endroits. Sur un jet de navigation diff. 15, les personnages pourront savoir que cette péniche a été forcée de s'échouer. Les PJ vont alors devoir investir le navire (vont-ils se rapprocher de la péniche pour débarquer dessus sur un jet diff. 20, s'échouer eux-mêmes pour rejoindre la péniche par voie terrestre ou alors sauter et nager jusque-là ?).

La péniche semble avoir essuyé des attaques de créatures assez importantes, du sang gît sur le sol de celle-ci et des nombreuses traces de griffures ont marqué le bois. L'intérieur n'est pas mieux, les lits sont complètement détruits. Dans une salle un peu plus loin dans le couloir, des membres humains (bras et jambes) de deux personnes sont séparés de leurs corps. Sur un jet de caste diff. 20, nos héros pourront reconnaître des pirates fluviaux. Mal leur en a pris de s'en prendre à la péniche d'un élu de l'ombre. Dans la chambre la plus au fond, des bruits de coups répétitifs se font entendre. Chaque corps possède une bourse de pas moins de 50 DB. En tant que MJ mettez une ambiance angoissante et stressante pour vos personnages. Que peut donc se trouver derrière cette porte ? **Yamaël** transformé ? Un corrompu ? Une créature de Kali ? Nos héros ont encore la possibilité de ne pas ouvrir cette porte, ou tout du moins de la défoncer. Elle semble bloquée de l'intérieur et seul un puissant jet de Physique + Force d'une difficulté de 25 (20 s'ils sont deux à tenter de la forcer) pourra la défoncer (il y a aussi la méthode basée sur la hache à deux mains qui, loin d'être subtile, n'en demeure pas moins efficace). Si la porte est ouverte, les héros sûrement armés jusqu'aux dents et dont les armes furent enchantées, vont se retrouver devant un homme, dont l'oreille aura été arrachée, en train de gratter le sol avec ses mains et de pleurer. Son accoutrement indique que c'est un pirate fluvial. Il semble avoir lui-même barricadé la salle de l'intérieur pour on ne sait quelle raison.

L'homme semble âgé d'une vingtaine d'années et possède sur lui toutes les marques que son métier aurait pu lui offrir. Visage buriné par le vent et le soleil, mains pleines de corne, cicatrices un peu partout sur son corps. Son oreille ne semble avoir été arrachée que très récemment. Il ne parlera que sur un jet de psychologie de difficulté 20. Il aurait été attaqué par un démon se dissimulant dans le corps d'un enfant d'une dizaine d'années. Si nos héros creusent un peu la discussion, ils apprendront que les pirates ont attaqué la péniche, mais l'enfant a alors appelé à lui de terribles créatures du fleuve et s'est transformé en un être terrible fait d'ombre et d'os. Faites ressentir aux PJ toute la folie de cet homme. Nul ne peut lui en vouloir, il a déjà subi le pire des sévices. Il faudra laisser ce pauvre malheureux au relais le plus proche (dans les deux jours sur un jet de géographie difficulté 15) et s'occuper de lui durant ce laps de temps. Yamaël se déplace donc actuellement par voie terrestre. Garder la péniche permettra d'aller plus vite. Il ne faut pas oublier que la voie terrestre est remplie d'embûches alors que celle du fleuve est droite et sans risques.

Il incombe aux personnages de décider quel chemin suivre ...

Et si... quelques vils serpents et autres créatures marines résidaient encore près de la péniche ? Nos héros devraient alors regagner leur péniche en se battant soit dans l'eau, soit sur les rivages tout en essayant de protéger le pauvre pirate à moitié fou. De quoi faire rêver un MJ sadique ...

Le relais où les personnages laisseront le pirate est bondé, et de nombreux hommes les regarderont bizarrement, les scrutant des pieds à la tête. Le grand silence s'apaisera vite et les hommes reprendront leurs discussions comme si de rien n'était. Nos héros pourront espérer passer la nuit tranquillement.

PS : Toute partie du scénario qui est inscrite optionnelle indique que son non-déroulement ne nuira pas à la suite des événements. Ces scènes sont surtout ici pour donner un peu plus d'ampleur au voyage jusqu'à Kamérie.

### **Pirates? Vous avez dit pirates? : Obligatoire**

Au quatrième soir, frais pour la saison, Aévin demande à ses nouveaux compagnons d'échouer l'embarcation et de se reposer sur la terre ferme afin de pouvoir se réchauffer auprès d'un bon feu. Pendant cet épisode reposant, des pirates vont se glisser dans l'embarcation de nos personnages afin de la piller. Si l'alarme est donnée, considérez que le capitaine des pirates, un homme massif et roux avec les cheveux nattés, est un combattant de rang 2. Il combat avec une arme exotique qui ressemble à un cimeterre. Son second, un voyageur archer de rang 2, aux cheveux noir, de stature moyenne et avec une balafre lui traversant le visage, combat naturellement à l'arc ou à la dague. Le reste de l'équipage se compose d'une vigie très musclée à la peau mate et burinée se défendant au corps à corps et de un à trois matelots en fonction du nombre et de la valeur martiale des joueurs... Les pirates ne prendront pas de risques et se débrouilleront pour fuir dès que possible dans la direction que suivent les PJ. Le temps de remettre le navire à flot, les pirates auront disparu. La nuit un peu écourtée ne permettra aux mages de récupérer que la moitié de leurs réserves... La poursuite des pillards n'est pas impossible, cela dit, elle est hasardeuse. Les pirates ayant pu s'enfuir, rien n'indique qu'ils auront pris les mêmes embranchements ou affluents que nos vaillants Héros...

### **Un messenger étrange : Obligatoire**

Pendant la journée qui suit l'attaque des pirates, tous les personnages doivent faire un jet de volonté de difficulté 25. Tous ceux qui le ratent, ainsi que Aévin, sombrent dans un profond sommeil qui durera une dizaine de minutes. Une étrange sensation les assaille à leur réveil et une voix de femme résonne encore dans leurs mémoires. A qui essaierait de réveiller les dormeurs, il faudrait réussir un jet de Force d'une difficulté de 20 + 1 pour / 5 points manquant au jet de volonté du dormeur... ce qui peut occasionner une contusion.

### **Nième avarie : Optionnel**

Alors que le fleuve semble s'élargir, sa profondeur a dangereusement diminué. Ce qui devait arriver se produit alors. Un rocher heurte la coque externe et crée une voie d'eau. A votre choix, l'avarie peut être visible ou non. Dans cette deuxième hypothèse, elle laissera monter l'eau pendant deux ou trois heures avant que cela ne soit suffisamment voyant pour donner l'alerte à nos personnages (perception Diff. 30 - 1 par /10 minutes depuis l'avarie, par exemple). L'avarie peut aussi noyer la cale en quelques instants. Le manque de fond aidant, le bateau ne coulera pas, mais les réparations devront être sous-marines ou la péniche devra être échouée. Quoi qu'il en soit, vous êtes libre de déterminer les difficultés en charpenterie (de 15 à 25) et/ou de force pour échouer la péniche, si tel est le choix des PJ...

### **"Rapides" ? Un fleuve? : Optionnel**

Alors que la navigation se fait paisiblement, le fleuve se met à accélérer de plus en plus, et des frottements inquiétants se font entendre. Nos héros pourraient être confrontés à une avarie si les manœuvres s'avéraient trop hasardeuses. Le passage de navigation difficile pourrait durer 4h, plus 1 heure par échec sur un jet de navigation de difficulté 17, sans compter les échecs critiques (considérer que **Aévin** a un score de 11 et **Caladrin** de 8 dans les compétences requises ...).

### **La morte Pêche : Optionnel**

A moins que les personnages n'y aient pensé lors d'un arrêt à un relais fluvial, ils n'auront aucune vivre et devront se nourrir de poisson pêché et pas forcément cuit... Ainsi deux événements peuvent se produire: soit la pêche du jour est insuffisante à nourrir tout le monde, soit les poissons sont immangeables (connaissance des animaux diff. 18 pour les reconnaître). Si des poissons immangeables sont consommés, des effets variables peuvent se produire, nausées, hallucinations, voir empoisonnement en fonction de votre humeur et de votre groupe...

### **Le Ravitaillement : Optionnel**

Si les personnages ont la présence d'esprit de faire un ravitaillement pour éviter les ennuis de nourriture, rien n'empêche de tomber sur un commerçant peu scrupuleux qui leur fournira des vivres avariés ... N'importe quel petit regroupement d'habitation de votre imagination peut faire l'affaire. Si vous êtes en panne d'inspiration utilisez une douzaine de petites maisons autour du fleuve, une "navette" faisant l'aller retour entre les deux rives pour un échange de bons procédés. Les uns ont une terre fertile, les autres une bonne connaissance de la pêche. Chez les premiers, on trouve un bon savoir-faire dans divers artisanats chez les seconds une fantastique habileté à la chasse... Toutefois il n'y a pas d'autre commerce que le troc et chaque individu a ce qu'il désire, grâce en soit faite aux dragons. Faites leur négocier la valeur de leurs rations pendant un long moment. Par ailleurs un commerçant pourrait ne pas être présent et ils pourraient avoir à négocier avec des sans castes qui chassent, pêchent et cueillent pour leur propre survie. Qu'est ce qui pourrait satisfaire des gens pour

lesquels l'argent n'a aucune utilité ?

### **Un barrage naturel : Optionnel**

Et oui la nature peu parfois produire des événements étranges, comme des branches qui tombent dans un fleuve et selon certaines situations, se regroupent et forment un véritable barrage naturel... Bien sûr le navire peut passer outre et risquer de percer sa coque... Mais les personnages peuvent aussi se "jeter à l'eau" et goûter aux joies de la natation à contre courant pour démonter cet édifice naturel...

### **Les relais ne sont plus ce qu'ils étaient**

Les personnages se réveilleront dans une brume encore plus importante que la veille. Tout personnage mage ou disposant d'une sphère de magie pourra effectuer un jet de connaissance de la magie pour savoir si cette brume est naturelle ou pas. Sur un jet de Mental + Intelligence diff. 15 les personnages pourront se rappeler avoir vu exactement la même brume dans leurs précédentes aventures (regardez et vous trouverez è). Grâce à cette brume, tout personnage mage de Rg II minimum et possédant 6 en connaissance de la magie pourra comprendre que quelqu'un les épie. Cette présence ne s'estompe pas et nos héros seront les nerfs à vif pendant toute la journée. Il serait peut être de bon ton qu'ils soient en perpétuelle bagarre ou opposition. Le lendemain, la brume semble partie mais nos héros savent qu'ils leur reste peu de chance de retrouver un enfant aidé par une si grande force magique.

Après encore plus d'une semaine, ils se retrouveront en vue des monts de fer. Encore quelques semaines et ils auront rejoint la cité de Kamérie. Mais l'un des derniers relais leur causera une grosse surprise. En effet, celui-ci porte en drapeau, la bannière de l'inquisition ! Une dizaine de chevaux armés aux couleurs de Brone sont à l'extérieur du relais. Des hommes en armes fouillent les lieux et une dizaine d'autres sont à l'extérieur. Dès qu'ils voient la péniche, ils leurs demandent de venir se mettre sur les berges pour inspection. A vous de voir si les PJ ont profité des habits présents sur la péniche pour se déguiser (et se faire aider en cela par **Caladrin**, qui est un maître du déguisement. Il leur donnera un bonus de +3 aux jets de déguisement). Dans le cas contraire, qu'ils se préparent à une grosse bataille (abordage de la péniche par les forces draconiques, saut à cheval et autre...). Il se peut que la scène soit différente, les plus doués en déguisement mettraient les costumes et les autres se cacheraient dans des caisses ou sous une planque aménagée. Imaginez alors une scène à la willow où des hommes en armures marchent sur le bois mouillé, celui-ci craquant à chaque pas. Nos héros voyant, par un trou dans le bois, l'homme arriver près d'eux. Les hommes en armes recherchent les personnages et n'en ont qu'une faible description (il serait alors possible de les tromper en utilisant le baratin). Ce ne sont par contre pas des agents très doués, mais des soldats engagés par **Othar** pour leur discrétion vis à vis de méthodes peu recommandables.

La résolution de cette situation dépendra donc uniquement des personnages ...

## **Chapitre II**

### **La terre n'est pas si mal**

Les personnages auront compris, suite aux événements fâcheux qu'ils viennent de vivre, qu'ils sont recherchés par plusieurs groupes d'une dizaine de personnes. Dans ces cas-là, faites-leur comprendre qu'il vaut mieux passer directement par voie terrestre. Elle sera moins surveillée, les terres de Kor sont si grandes qu'il serait facile de passer au travers des mailles du filet d'**Othar**. Posant pied à terre dans un autre relais fluvial (ou même avant s'ils le désirent) nos personnages seront sans montures et surtout ne pourront prendre aucune cargaison provenant de la péniche. Il faut espérer qu'ils aient pu vendre un maximum de la cargaison auparavant avant de s'acheter des montures. Les, les monts de fer sont connus pour être très peu attractifs, à cause de la présence de Kali, Kar, Dungard et des sauvages mérogs. Autant de bons points qui vont sûrement donner un grand sourire aux lèvres à nos PJ préférés.

Arrivant sur le quai, nos compagnons de route trouvent un navire qu'ils ont déjà croisé, il y a quelques jours, le navire des pirates. Les personnages ont alors le choix de les rechercher ou non ... s'ils les recherchent, nos fiers aventuriers les débusqueront sans problèmes en train de cuver une ration d'un alcool douteux... Si les hostilités ne commencent pas de suite les pirates pourront raconter leur histoire Ils ont aidé un jeune garçon de 11 ans à fuir Yris. Ce dernier a fait preuve d'un étonnant savoir et d'une impressionnante lucidité pour son âge, aussi lui ont ils fait confiance lorsqu'il leur à

demandé de ralentir un groupe d'individus dont il donna sans mal une description : celle des personnages. En échange de ce service **Yamaël**, car c'est le nom qu'il donna par la suite, devait les rejoindre hier soir pour les payer quinze Dracs d'argent chacun, somme qu'il leur a montré pour prouver sa bonne foi... Si la rencontre tourne mal, reprenez vos pirates dans l'état ou vous les avez laissés et supprimez leurs une ou deux blessures.

La première auberge terrestre que nos personnages traverseront sera aussi bondée de monde que les relais fluviaux habituels. Par contre, les commerçants, prodiges et autres artisans du fleuve sont remplacés par des voyageurs ou des combattants. L'ambiance y est chaude et humide, les gens ici sont soit en partance pour le royaume des flammes, soit en retour d'une des nombreuses escarmouches qui sont légions dans ce royaume. Autant dire que nul n'est heureux et n'a le sourire aux lèvres. Les hommes sont fatigués, blessés ou ivres. Cependant c'est un lieu parfait pour colporter des rumeurs et des on-dit. Avec un peu de role-play et des jets de vie en cité voici une liste de rumeurs que les personnages pourront entendre :

- « *La légion flamboyante est bloquée aux frontières de Kar* » (Faux)
- « *L'inquisition, des protecteurs et même 5 questeurs gris ont été mandés pour des recherches dans le sud de l'empire de Solyr* » (Vrai)
- « *L'enfant du baron ne serait pas disparu, il sera couronné par sa propre mère* » (Faux)
- « *Une étrange brume semble dévisager les voyageurs* » (Vrai)
- « *Un combat draconique aurait eu lieu à deux jours de voyage de là, entre 4 dragons de l'ombre et un autre de leurs pairs, il y a plus de 20 jours de cela* » (Vrai)
- « *Les pierres chantent doucement la nuit, on dit qu'elle prévoient un grand malheur* » (Pourquoi pas)
- « *Les dragons de Brorne ont caché quelque chose dans les montagnes, il y a de cela des siècles. Nul ne sait ce que cela pourrait être* » (Faux)
- Inventez autant de rumeurs comme dans le relais précédent, faites évoluer Kor dans le sens qu'il vous plaira.

### **Une atroce chaleur**

Le lendemain, nos personnages devront soit acheter des chevaux, soit les troquer ou carrément les voler. Caladrin leur fera prendre conscience qu'à pied ils arriveront trop tard. La chaleur à l'extérieur de l'auberge monte très vite. Il ne faudra pas plus d'une heure pour que les personnages soient dégoulinants de sueur. Aucun nuage ne cache le soleil et ses rayons frappent violemment la tête de tous les voyageurs (penser à se couvrir permettra de ne pas effectuer de jets de Résistance + Physique diff.10 + 5/2 heures (cumulatif) pour en pas être victime d'une insolation).

P.S : N'oubliez pas l'aide de jeu sur les voyages et les montures qui vous permettra de rendre ce voyage bien plus réaliste et plus captivant.

La rocaïlle s'étend déjà à perte de vue, nulle trace de vie ne semble émaner de ces steppes. L'air est lourd et semble peser sur les épaules des personnages. Après plusieurs heures, les premiers canyons sont visibles et les premières roches craquent sous les sabots des montures. L'air semble vibrer du fait de la chaleur ambiante. Les héros et leurs montures devront alors chercher le maximum d'ombre dans les canyons s'ils ne veulent pas souffrir de la chaleur. Le chemin est très difficile, toutes les montures ont des risques de se blesser les pattes. Des éboulements de roches sont possibles. Leurs niveaux de dommage dépendent des précautions que prennent les PJ. Si les personnages ne font aucun jets de survie ou ne possèdent pas la survie en montagne, le pire les attend.

### **Tableau pour les éboulements**

|                      |          |          |          |
|----------------------|----------|----------|----------|
| Jet de Survie Canyon | diff. 15 | diff. 20 | diff. 25 |
| Jet d'esquive        | diff. 15 | diff. 20 | diff. 25 |
| Jet d'équitation     | diff. 20 | diff. 25 | diff. 30 |
| Jet de dommages      | 10+1D10  | 10+2D10  | 20+2D10  |

### **Le Jet de Survie Canyon**

La difficulté de ce jet est imposée par le maître de jeu. De lui découlent tous les autres jets annexes allant de l'esquive (à pied ou à cheval) aux jets de dommages. Il est possible qu'un seul joueur (comme la Main du Destin) tente le jet de dés pour couvrir la sécurité de tout le groupe. Dans ce cas précis, la difficulté est augmentée de 5 points. En cas de jet loupé par les joueurs, un voyageur aura

la possibilité de prévenir ses amis par un jet d'initiative diff. 10. Si le jet est réussi les personnages bénéficieront d'un bonus de 1+1/NR à leur jet d'esquive OU d'équitation.

### **Le Jet d'esquive**

Il sert à éviter les éboulis et les rochers. Ce jet est le plus simple de tous. Il est possible de diminuer le résultat du jet de dommages de 1D, si le personnage dépense 2 points de chance.

### **Le Jet d'équitation**

Il sert à diriger sa monture parmi les chutes de pierres et surtout de la calmer. En effet tout animal s'excitera et partira dans tous les sens, jetant au sol son cavalier en cas de danger. Si le jet est réussi, le personnage est considéré comme ayant esquivé. En effet, il est plus difficile d'esquiver une pierre à cheval qu'à pied.

### **Le Jet de dommages**

Les rocaillies peuvent être de toutes les tailles et de toutes les sortes, aussi légères qu'un gravier (1 point de dégât) ou aussi lourde qu'un éléphant (Mort immédiate). Certaines roches sont veinées de métal, elles sont aussi coupantes que le verre. Ajoutez dans ce cas entre 1 et 3D10 de dommages au jet final.

Nos héros vivront donc trois jours de pure paranoïa parmi tous ces rochers, avec pour seuls compagnons les autres inspirés de leur étoile, **Aévin** et **Caladrin**. Le désert est toujours aussi dangereux pour les personnes n'étant pas habituées à de telles conditions. L'eau sera aussi un problème important. Il est possible qu'après une attaque de pillards ou d'animaux sauvages, les personnages perdent une grande partie de leurs réserves d'eau (n'hésitez pas alors de leur rappeler leur passage sur la péniche avec toute cette eau à foison). Ils devront essayer de trouver des sources tout au long de leur périple (jet de survie canyon diff. 15 à 20). D'un autre côté, il est aussi possible de trouver des plantes contenant des grosses quantités d'eau ou de suc, permettant de se désaltérer (jet de survie diff. 15 à 20). Si des personnes n'arrivent pas à s'hydrater convenablement dans ce le désert de roc, ils perdront 1 point de résistance par jour. Si le personnage ne s'hydrate pas du tout, il perdra 2 points de résistance par jour ; Par deux points perdus, le personnage se verra majorer d'un malus de 1 sur la totalité de ses jets de dés. En cas de score nul de la caractéristique de résistance, le personnage mourra de soif. Une fois sorti du canyon, il est possible de regagner des points de résistance, un par jour en cas d'activité du personnage et 2 en cas de repos complet, à condition de pouvoir à nouveau s'hydrater correctement.

### **D'horribles petites bêtes**

Les personnages se rapprochent lentement de la cité de Kamérie. Chaque heure passée leur donne un peu plus d'espoir et d'entrain. A peine habitués à la chaleur, vont ils connaître un autre enfer, celui des habitants de ces montagnes. Les canyons semblent vides de toute population animale et humaine. Il n'en est rien la population humaine est d'ailleurs une des plus dangereuses du sud de l'empire de Solyr. Durant la nuit, nos personnages effectueront de nombreux tours de garde s'attendant à rencontrer des ennemis les plus monstrueux et les plus viles. Mais ils ne s'attendent certainement pas à des jolies petites bêtes du style scorpions. Les spécimens du canyon sont un peu plus gros que la normale (comptez 40% plus gros) et sont d'un noir d'albâtre. Ils aiment la chaleur et plus spécialement les feux de camp ou les tentes. Alors en plein nuit, un tel feu pourrait voir arriver un maximum d'une dizaine de ces créatures. Les scorpions fuiront toutes personnes mouvantes, ils iront donc rendre visite aux personnages en train de dormir. Celui ou ceux qui montent la garde devront effectuer un jet de mental + Perception contre une difficulté de 30 pour les apercevoir en pleine nuit. Si le résultat du jet est au-dessus des 20, ils n'apercevront un immense scorpion qu'au moment où il sera bien gentiment posé sur un des personnages en train de dormir. Pour choisir la cible de l'animal, prenez celui qui possède le moins en empathie ou alors utilisez une autre règle de votre choix. Pour attraper un scorpion avant qu'il ne pique sa proie par peur des mouvements autour de lui, il faudra réussir un jet d'initiative contre une difficulté de 10.

Dans le cas où un personnage se ferait piquer, les effets du poison seront délicats pour la suite du voyage. Le jet nécessaire pour lutter contre le venin sera un jet de Physique + Résistance difficulté 25. Il est en effet très rare de résister à une piqûre pareille. A l'endroit de la piqûre, il y aura une boursofflure qui provoquera l'incapacité du membre touché (jambe droite 1-2-3, jambe gauche 4-5-6, bras droit 7-8, bras gauche 9-10). Au fil des heures, la peau deviendra d'un jaune maladif, puis passera au bleu foncé faisant penser à un hématome pour arriver à une couleur aussi noir que le scorpion. La peau du membre commencera lentement à se nécroser. La tache semblera lentement se répandre sur tout le corps et le personnage sera plongé dans un coma « éveillé » au bout d'une

semaine. Délires et hallucinations seront le lot quotidien du blessé. Il faudra alors le porter ce qui ralentira considérablement le voyage. Il n'existe que deux remèdes pour lutter contre cette toxine. Le premier est une herbe locale assez rare qui doit avoir été macérée pendant une semaine dans du vinaigre, séchée et ensuite transformée en poudre. La deuxième manière est l'amputation directe et sans remord dans les 2 minutes qui suivent la piqûre. Il peut aussi arriver qu'un personnage très résistant (au moins 6 en résistance et 5 en physique) possédant des avantages comme corps de fer ou corps aguerris puisse espérer survivre et s'auto-immuniser à ce poison.

PS : Les effets résiduels de ce poison restent à l'appréciation du MJ. Il est tout à fait possible qu'un prodige ou qu'un bon médecin soit capable de soigner le personnage. Un sortilège de la sphère de la nature pourrait lui aussi suffire tout comme une bonne saignée. Et puis le scorpion peut également vouloir s'en prendre à un cheval ou toute autre monture. Les joueurs seront alors contraints d'abattre la bête devenue incapable de se déplacer, entraînant l'abandon d'une partie du matériel lourd pour la suite du trajet. De jour, si jamais un PJ s'amuse à retourner des pierres ou tombe parmi elles, il est possible qu'il se trouve face à face avec un scorpion. Celui-ci restera cependant inoffensif et cherchera hâtivement un coin d'ombre pour finir son sommeil...

### **Un pont trop loin**

Qu'importe comment l'histoire des scorpions s'est passée, nos héros devront toujours et encore aller de l'avant. Les canyons se finissant tous par des culs de sac, il faudra aux personnages plusieurs heures pour découvrir un chemin qui les mènera vers les hauteurs. Plus aucune ombre ne pourra cacher les personnages et c'est en plein cagnard qu'ils devront poursuivre. Les mirages apparaissant aussi vite qu'ils disparaissent et l'atroce sensation de soif se faisant ressentir, les heures s'écouleront lentement et le paysage ne semblera plus du tout bouger. Les héros seront en effet sur un plateau rocheux, là où rien ne peut survivre. Faites leur comprendre qu'ils vivent les heures les plus chaudes de tout leur voyage. La nuit sera la bienvenue et nos personnages essaieront de se remettre de leurs émotions. Le lendemain, ils continueront sur leur lancée et verront bientôt la fin de leur cauchemar. Le plateau semble descendre progressivement et un grand pont fait de cordes et de bois les sépare d'un autre bloc rocheux. Seul problème, le pont a l'air en bien mauvais état et les parois abruptes et friables bordant le plateau ne permettent pas de descendre directement, autrement qu'en utilisant la magie. Les personnages devront faire plusieurs allers et retours pour amener tout leur matériel et ne pas surcharger le pont.

PS : Lancez des dés cachés derrière votre écran à chaque fois qu'un personnage passe sur le pont, demandez-lui quel type d'armure il porte, son poids, celui de sa monture, de son matériel... En bref faites lui comprendre que plus l'équipage est lourd et plus il sera difficile de passer sur le pont. Le jet de dés ne servira à rien, mais le joueur pourra tout de même avoir peur pour son personnage.

Juste en dessous du pont, les personnages pourront voir sur un jet de Perception + Mental diff. 15 une sorte d'immense cimetière d'animaux. Les débris des cadavres sont de toutes sortes. Les os se mêlent entre eux et il n'y a aucune explication rationnelle à un tel phénomène. Si un NR a été fait sur le jet de perception, les personnages verront des formes se mouvoir au milieu des ossements. Et non pas une forme mais une vingtaine au bas mot. Le personnage voyant cela peut faire un jet de Mental + Connaissance Animaux contre une difficulté de 15 pour reconnaître des Tarks, ces créatures reptiliennes de la taille d'un chien (voir le bestiaire du livre de base). Autant dire qu'il vaut mieux ne pas traîner dans les parages et poursuivre le voyage aussi vite que possible. La route se fait difficile car elle est pentue et des gravats encombrant une grande partie du chemin praticable. Les bêtes risquent de se blesser contre ces roches voir de tomber. Une avalanche de roche est très vite arrivée dans un moment comme celui-ci.

### **Il n'y a pas que le métal qui rouille**

Les personnages arrivent enfin à des canyons comme ils en avaient au début des collines. La partie la plus difficile du chemin semble être enfin derrière eux. L'ombre est profitable et aidera les personnages. Mais il arrive aussi que les canyons ne soient pas tous là pour accepter les humains. Dans les hauteurs, trois molosses de rouilles remplis d'animosité envers les êtres humains scrutent nos personnages avec de la salive aux « babines » (voir de Chair et d'Ecaillés pour de plus amples précisions de ces monstres). Ne se doutant de rien, les PJ continuent d'avancer dans le traquenard que ceux-ci leurs ont préparé.

La nuit venue ce sera une dizaine de Tarks qui vont charger sur le campement des personnages. Ceux-ci ne seront pas venus les agresser mais auront fuit les chiens de rouille, se projetant contre les



torses des personnages se dressant sur leurs passages. Tous les personnages étant la cible d'une de ces bêtes devraient effectuer un jet de Force + Physique diff. 20 ou tomber au sol. Un personnage voulant se battre pourra le faire pendant 1 tour, la créature s'enfuira ensuite. Cette diversion va servir aux molosses de rouilles pour attaquer les montures des personnages et les tuer (ou tout du moins les

contaminer, pour plus de précision voir le supplément de Chair de d'Ecailles). Ils prendront la fuite avant que les personnages ne s'aperçoivent de leur présence. Abattus à la vue de leurs montures, dépecées ou mourantes, nos personnages reconnaîtront que les Tarks ont agi bizarrement. De plus il est logiquement impossible qu'un tark puisse faire de tels dégâts à un animal de cette corpulence. Si un personnage connaît nombre de légendes de Dungard autorisez-le à faire un jet de mental + conte diff. 20 (25 s'il ne connaît pas beaucoup le coin) pour se remémorer les légendes concernant les molosses de rouille. Si nos PJ ne savent rien, ils seront dans un beau pétrin car les créatures attaqueront un ou deux des personnages la nuit suivante. Si les PJ sont au courant, ils reconnaîtront alors l'esprit diabolique de ces créatures, et se prépareront à les recevoir.

Le lendemain, ils continueront leur périple. Ils ne sont plus qu'à 3 jours de Kamérie et **Caladrin** ressent de plus en plus la présence de **Corrassius**. **Yamaël** est arrivé à la cité, il en est sûr, mais quelque chose semble troubler le dragon de l'ombre et il ne sait pas encore quoi. La nuit approche bientôt et les molosses de rouille attendent impatiemment que les personnages d'arrêtent et montent leur campement. Si les personnages savent déjà que les chiens de rouille les suivent, ils pourront établir une stratégie de défense pour la nuit. Il est inutile de penser marcher ou chevaucher pendant la nuit avec leurs dernières montures (s'il en reste) car la fatigue est pire que le sommeil dans ces canyons. Je vous laisse décider de l'approche de ces molosses. Le combat devra être titanesque.

Si les personnages veulent s'enfuir, la seule retraite possible sera un petit chemin dans les rochers. Le combat terminé, ce chemin est aussi le seul moyen de continuer. Au bout d'une cinquantaine de mètres le chemin semble disparaître derrière des gravas. Les PJ seront obligés de chercher, en arpentant les rochers parfois suspendus à la falaise au-dessus du vide, pour repérer la suite du chemin (des jets d'escalade seront alors nécessaires). Le chemin fait la largeur d'un cheval et il sera difficile pour le groupe de faire demi-tour ... Le seul moyen pratique et rapide de voyager sera alors de laisser tout le matériel sur le dos des chevaux (comme d'habitude, s'il en reste) et de marcher devant ou derrière. Si ce n'est pas le cas, les PJ qui monteront à cheval auront un malus de 5 à toutes leurs actions. En descendant ce chemin, des peintures rupestres se présenteront au groupe. Une fois arrivés en bas, les molosses de rouille semblent les avoir oubliés. D'autres peintures un peu plus grandes recouvrent les murs du canyon. Elles représentent des hommes et des créatures étranges. Des bruits de glissement de rocaillies se font entendre de temps en temps, et de petits morceaux de falaise tomberont en s'effritant sur la paroi, finissant en poussière une fois en bas. La marche continue et le sol semble devenir plus humide sur le mur de gauche. Une sorte de lac se profile alors devant les yeux ébahis des personnages. Aucune rivière ne l'alimente, les sources ne pouvant en être que souterraines. Des silhouettes furtives surgissent d'entre les rochers. Un homme se présente alors à eux. Il se nomme **Agus** et se présente comme le chef des « Hommes-Roches ». Son peuple vit proche de la cité car celle-ci repousse de son aura les créatures mauvaises des environs. Ce peuple n'est pas belliqueux et pourrait être estimé à une centaine de personnes. La

plupart d'entre eux sont des prodiges qui ont décidé de vivre de façon recluse. Nos personnages apprendront de leur bouche qu'une tribu belliqueuse de mérogs a disparu et que les ombres semblent être plus longues pendant la journée. Nos personnages seront au calme pour la journée et seront soignés. Le peuple des roches leur donnera à manger et les conduira jusqu'à la précieuse et magnifique cite de Kamérie.

### **Chapitre III**

Pendant ce temps :

*Sael se met au service de Othar. Il connaît de nombreux recoins humanistes en Kor, mais aussi la direction de Yamaël, la cité de Kamérie. Othar, guide de sa compagnie. sans le savoir, verra alors venir à lui sa Main du Destin, Sael. Othar fais lui-même envoyer des messagers pour regrouper des hommes comptant investir Kamérie avec une force armée s'il le faut.*

#### **La Cité de la Larme**

*La cité était là au matin, devant ses yeux noircis de fatigue. Fièvre de tous ses siècles d'existence, elle se dressait comme une tour imprenable dans les Collines de Rouille. De là où ils étaient, Kull pouvait voir les grandes murailles d'un marbre quasi immaculé, l'université des Kéfyris avec ses tours et sa coupole, le quartier des premiers habitants, le marché et même les nouvelles habitations en pleine construction. Kamérie était là devant leurs yeux, après tout ce temps passé à de voyager depuis la cité d'Elya. Ses amis inspirés et lui savaient que Yamaël se cachait à l'intérieur et qu'il avait déjà sûrement rencontré cette immondeur de dragon de l'ombre. Mais Caladrin était formel, le dragon n'avait pas encore quitté la cité, il fallait à tout prix le retrouver pour être innocenté. Othar n'arrêterait jamais sa traque tant qu'il ne saurait pas qui sont les vrais coupables. Prenant la tête de son groupe, Kull sans le savoir fit le premier pas vers le plus grand combat de toute sa vie.*

#### **J-3**

Pour la description de la cité de Kamérie, une annexe a été écrite pour vous permettre de la rendre aussi vivante que possible. Elle n'est pas stable et figée et vous pouvez rajouter autant de PNJ, de monuments et autres touches personnelles de votre choix. Rendez bien l'ampleur de la cité, sa profusion de mages, l'université, le nouveau quartier en construction, le grand marché, ses différences d'architecture de bâtiments jusqu'à la quasi-onniprésence des protecteurs de **Terkill**. Il leur faudra tout d'abord aller très vite dans leur compréhension de la cité. C'est à dire comprendre le conflit politique majeur entre le Conseil de l'université, **Yrn** le baron de la cité, et **Terkill** le protecteur, qui s'arrachent les rênes du pouvoir. La guerre devra aussi éclater dans les rues entre **Fader** et son allié **Izam** contre les protecteurs, sans oublier les forces de **Vahn** et de la Sororité qui seront prises entre les deux feux. Après avoir pris conscience de tout cela, ils devront essayer de rassembler toutes leurs forces avant qu'il ne soit trop tard et que les armées de l'ombre ne dévastent la cité.

#### **Les informateurs**

Le meilleur moyen de savoir si un jeune adolescent est arrivé dans la cité et surtout de savoir où il habite est sûrement d'aller arpenter les quartiers où l'on peut se cacher aisément, ceux situés dans les bas fonds de la ville. Les PJ apprennent après quelques petites discussions houleuses avec les habitants des quartiers chauds de la cité de Kamérie (des scènes en role-play et des jets de *Vie en Cité* peuvent être utiles tout comme un commerçant ou un élu de Khy) que deux « gangs » semblent se partager le pouvoir actuellement. Le premier est celui d'un dénommé **Fader Hetken** et de son terrible lieutenant **Izam** appelé aussi **Requin du Désert**. Le deuxième est la famille **Andreik** et son nouveau lieutenant **Vahn** qui vient de trahir **Fader** il y a peu annonçant une terrible guerre des rues. Les protecteurs apprenant cela ont décidé d'appeler des renforts de Dungard. On dit que plus de 200 protecteurs devraient arriver dans les 5 jours. Nos personnages se retrouvent alors devant un choix, soit aller contacter le premier gang, soit aller contacter le deuxième ou alors jouer le double-jeu et contacter les deux (en même temps avec des PJ différents ou les uns à la suite des autres).

#### **Fader et les hommes du sable**

La ruelle, que des hommes ont indiqué à nos personnages, dans laquelle on peut trouver où trouver Fader, est crasseuse et sans réelle force de sécurité. Cela fait plus de 20 minutes qu'aucun protecteur

n'a été aperçu. Le quartier en lui-même est un entrelacement de chantier, de rues non pavées, de boue et de poutres aidant à la construction de nouveaux bâtiments. Des hommes ivres apparaissent au coin de la rue et une très forte odeur d'alcool arrive aux narines des personnages. Une musique lancinante entrecoupée de cris d'hommes se fait entendre. Une ruelle couverte d'où semble provenir tous ces sons s'étend devant nos personnages. Un homme en train de fumer la pipe attend et regarde attentivement les personnages. C'est en vérité un garde qui leur demandera ce qu'ils viennent faire ici. Il a pour ordre de ne laisser passer que les personnes les plus importantes, une simple histoire d'enfant n'étant pas la meilleure accroche pour s'introduire ici. Le garde est pourtant très facilement corruptible et les personnages devraient pouvoir passer sans trop de problème. Continuant leur route sous la ruelle, ils verront une lumière émerger d'une porte semblant bien commune. A y regarder de plus près, des flambeaux illuminent le fond d'une simple pièce et un escalier descend dans les sous-sols. Cet escalier mène directement au « Sable Ardent », le nouveau coupe gorge que viens de créer **Fader**. Celui-ci ne siège d'ailleurs pas actuellement mais **Izam**, lui, est bien présent. Relisez sa description et décrivez le bien comme un psychopathe prêt à égorger à cause d'un mauvais regard. Il est attablé une bouteille de Baie de Kroryn à la main (alcool très fort composé à partir de baies aux goûts prononcés dont la couleur rouge donne à cette liqueur son rouge vif), une femme à moitié nue devant lui, dansant la célèbre danse du scorpion de feu zûl. Les PJ pressés ont le choix d'attendre la fin de la danse (une dizaine de minutes) ou de l'interrompre. Le comportement d'**Izam** s'en ressentira alors. Si nos personnages font attention, ils pourront entendre qu'un cambriolage de l'université est en train de se préparer pour la nuit même. A leur grand damne Izam ne sait rien sur l'enfant, mais rackettera les personnages en leur imposant de payer la somme de 100 (voir 200 ou plus si vos personnages sont particulièrement riches) Dracs de fer chacun pour leur sécurité dans la cité. Bien que tout ne se soit pas passé comme il le fallait, les personnages savent désormais où est situé le quartier général de **Fader** et que celui-ci est pour la plupart fréquenté par des hommes de Kar et des zûls.

### **Vahn l'introuvable**

La recherche de la famille **Andrekk** sera déjà plus difficile. Ancienne famille issue des premiers colons de la cité, elle est installée dans les quartiers nobles qui sont bien plus contrôlés par les membres de la caste des protecteurs. Il faudra alors aux PJ jouer de ruse (suivre des hommes, payer l'information au prix fort, mais aussi ne pas trop se montrer aux protecteurs de la cité) pour apprendre que le lieu de rendez-vous habituel a été déplacé il y a peu. Ils pourront apprendre pendant leur recherche l'histoire du duel entre **Vahn** et **Terkill**. Après une recherche infructueuse d'une heure, un combattant au blason de la cité de Kamérie se présentera à eux et leur demandera de les suivre. Les amenant dans des détours et des détours de ruelles, les personnages rentreront dans une maison abandonnée où ils devront se bander les yeux. Puis après une suite de virages et de portes (les personnages se rendront compte aux bruits qu'ils sont ressortis de la maison en ruine), leurs yeux se verront libérés du bandeau. Un homme aux épaules carrées et au regard sévère est devant eux, il n'y a nul doute qu'il s'agisse de **Vahn** ancien chef de la milice de Kamérie. Les personnages pourront alors créer, au contraire de **Izam**, des liens plus proches avec cet homme. Il n'a pas lui-même rencontré le jeune garçon mais en a entendu parler il y a peu. En effet celui-ci faillit se faire arrêter par un protecteur car il errait sans but depuis plusieurs heures, les yeux hagards. Mais un homme se battant à mains nues envoya le protecteur contre le mur à plus de dix mètres de là. Nul doute pour les personnages que cet homme est **Corrassius**, mais comment le prouver ? **Vahn** n'essaiera pas d'extorquer les PJ mais leur proposera l'aide de ses hommes et leur demandera l'endroit où ils ont établi leur logis. Il appartient aux personnages de répondre mais le combattant ne s'offusquera pas si jamais ils refusent.

### **L'interrogatoire**

Cette scène n'est pas obligée de suivre la rencontre avec les hommes de l'ombre de Kamérie, mais cela justifierai pleinement cette prise de contact avec **Terkill**. Les personnages se voient sans autres forme de procès arrêtés près de la fontaine centrale de la cité (lieu où tout le monde pourra alors les apercevoir) par les protecteurs de la cité. Toute forme de résistance est vaine, ceux-ci étant accompagnés de pas moins de 3 mages de l'université. Emmenés dans les bâtiments de la caste, ils seront questionnés pendant au moins de 3 heures. Nulle violence ne sera faite sur les PJ, sauf si un d'entre eux essaie de s'enfuir ou de se battre. Il se verra alors interroger seul dans une autre salle et sera passé à tabac. **Terkill** va essayer de resserrer sa poigne de fer sur la cité et de mettre à bas les hommes de **Fader** qu'il sait être alliés à **Yrn**. Après l'interrogatoire, les personnages seront ramenés à l'extérieur du bâtiment, et apprendront que de nombreux nouveaux voyageurs se voient accorder ce traitement de faveur par les hommes de Dungard.

## Le marché

Comme le disent les protecteurs itinérants le meilleur endroit pour avoir des informations est un lieu où la foule est dense et où ses rumeurs et ragots s'entendent à profusion. Or en Kamérie, la plus grande foule présente est sans conteste celle du marché de la cité. Cet immense marché regroupe des vendeurs de très nombreuses clés, ingrédients et autres besoins pour l'université. On y trouve aussi de nombreuses marchandises banales, tel que des vêtements, de la nourriture, du tissu et autres ustensiles de la vie quotidienne. Le dragonnet spectral de Yrill vole au-dessus du marché, et ils pourront le remarquer sur un jet de Perception + Empathie difficulté 20 (15 pour un deuxième jet si les personnages restent plus de deux heures au marché). Plus inquiétant encore, le chat (familier de Yamaël) que les personnages avaient déjà aperçu lors du deuxième scénario est lui-aussi présent. Les PJ, avec un peu de role-play, pourront apprendre pas mal d'informations :

- Une tribu de mérogs vivant un peu plus loin que les Collines de Rouille a été décimée par un mal mystérieux (Vrai)
- Les armées de Kar vont bientôt attaquer la cité (Faux)
- 4 dragons de l'ombre ont étrangement affronté un de leur frère dans les airs, il y a plusieurs semaines de cela (Vrai)
- Les membres du conseil de l'université ne sont pas réapparus depuis plus d'un mois (Vrai), ils sont morts (Faux)
- Le membre du conseil, **Garvinne** a été appelé par Ozyr pour gouverner la cité (Faux)
- **Vahn** a de nouveau défié **Terkill** (Faux)
- **Oron** aurait tué l'ancien membre du conseil pour prendre sa place (Faux)
- **Terkill** a demandé des renforts (Vrai) pour prendre la cité (Faux)
- L'homme qui a sauvé l'enfant hier n'est autre que le **sauveur** de la cité qui revient parmi les siens (Faux, Faux, Faux et encore Faux)
- Il est impossible de visiter l'université sans y être invité (Vrai)

Les personnages croiseront le chemin de **Kournella**, une des professeurs de l'université, au marché. Celle-ci étant bien portante et ayant une voix forte sera immédiatement remarquable dans l'assemblée. A la moindre vue des PJ, celle-ci semblera comme étrangler un sanglot et partira du marché, les personnages pourront essayer de la rattraper, mais courir après une mage possédant la sphère des cités en plein marché restera vain. Elle disparaîtra sans laisser aucun indice.

## La rue est en sang

Dernier module de cette journée, les personnages seront bien obligés de se rendre compte que ce ne sera pas ce soir qu'ils découvriront la cachette de **Yamaël**. **Caladrin** est toujours certain que **Corrassius** est dans la cité. Il semble blessé et bien mal au point. Les PJ auront autant de choix qu'ils le désirent pour passer la nuit, de nombreuses auberges parsèment la cité et il ne leur sera pas difficile d'en trouver une. Les prix varieront de 80% pour les nouveaux quartiers à 150% pour les anciens. Laisser prendre à vos personnages un peu de détente, un peu d'alcool, des conteurs... tout devra être fait pour qu'ils apprécient leur dernière nuit tranquille avant que l'enfer ne se déchaîne sur la cité et dans leurs vies. Loin des préoccupations bénignes de nos personnages, un combat terrible se déroule dans les rues, 6 personnes (2 de Fader et 4 de Vahn) seront tuées dans une terrible bataille urbaine. Les protecteurs arriveront trop tard et Terkill enverra de nouveau un messenger à Dungard pour presser les troupes (celui-ci n'arrivera jamais car il sera intercepté avant). 4 personnes ont été arrêtées pour avoir essayé de cambrioler l'université. La dernière mauvaise nouvelle viendra d'une compagnie d'éclaireurs de la cité qui rôdait et qui a été attaquée par des hommes dont ils n'ont pas put identifier les visages, mais pour eux nul doute, Kar se prépare à attaquer la cité.

## J-2

Les personnages se réveilleront sans problème, rien ne leur a été volé et personne n'a été blessé ou

charmé. La rumeur du massacre urbain, de l'attaque de la patrouille ainsi que du cambriolage leur arriveront aux oreilles. On interdit à tous les visiteurs de partir de la cité et les portes sont fermées, seul les protecteurs de Dungard seront libres d'aller où bon leur semble. La rumeur de l'attaque se fait bien plus persistante et il ne faudra pas longtemps avant que les hommes de Kar soient défiés en pleine rue ou seront la cible de breloques. Il en sera de même si un des personnages est d'origine karienne.

### **La guerre des rues frappe encore**

Les personnages repartiront pour prendre des informations sur la cachette de **Yamaël**. Mais les choses ne se dérouleront pas aussi facilement qu'ils ne l'espéraient. En effet bien que **Corassius** ait été blessé par ses frères, il lui reste encore énormément de moyens autres que sa forme draconique. Il a engagé une demi-douzaine d'assassins du groupuscule de **Fader** pour tuer nos personnages. Peut importe le lieu, nos héros se feront prendre en embuscade. Une poutre tomber sur le groupe, celui-ci devant se jeter pour l'éviter. C'est alors à ce moment que les assassins les frapperont. Nos héros au sol devront éviter les pluies de coup, sans compter ceux qui auront reçu des dégâts suite à la chute de la poutre (par la poutre elle-même, des débris projetés par l'explosion, leurs têtes se cognant sur un mur ou le sol après avoir précipitamment évité la poutre, ...). Alors que les PJ semblent reprendre le dessus dans le combat, 6 nouveaux combattants arrivent pour les occire. La situation semble désespérée mais c'est alors que 4 femmes aux allures guerrières sautent sur les agresseurs. La mêlée devra prendre un autre tournant. Usez de tous les décors, les personnages ne devant pas passer un bon moment. Après leur victoire passagère sur ces hommes, les femmes s'il en reste en vie ne leur diront rien et préciseront juste de faire plus attention la prochaine fois. Il ne servira à rien de questionner ces femmes car cela ne leur attirera que plus de problèmes. Les personnages ont alors pris conscience que quelqu'un veut leur mort et le plus vite possible. S'y étant pris trop rapidement, il n'a pas pensé que nos héros pouvaient remonter la piste de ses assassins. Remonter celle-ci les mènera dans le quartier des nobles où **Yamaël** doit alors habiter, mais dans quelle maison ?

PS : Ces femmes sont membres de la Sororité et ont été mandatées par **Emolyn**, la dryade du premier scénario de la campagne (devenue une des dryades les plus importantes de tout Solyr) pour protéger les PJ et notamment celui à qui elle a offert le rubis.

### **Une université pas comme les autres**

Les personnages sont contactés par **Jorisse** un élève de l'université (voir PNJ) qui doit les amener dans cette dernière. En effet le conseil lui-même désire les voir ! Faites découvrir ce jeune apprenti-mage aux personnages. Il leur expliquera de nombreuses choses sur la cité en chemin mais ne parlera pas de la légende du Sauveur. Arrivés devant l'université des Kéfyrès, la taille de la coupole et le nombre de mages devraient impressionner nos personnages. Attendant dans la première salle, immense et dotée de la fresque du Sauveur, **Jorisse** en profitera pour leur conter l'histoire de la cité. Puis, un à un, chaque personnage sera convoqué devant le conseil. Il est fait exprès que les PJ soient séparés pour les déstabiliser. Le conseil est situé dans une salle sombre et glauque, les visages des hommes du conseil ne sont pas visibles dans cette obscurité ambiante. Les questions fuseront sur le pourquoi de leurs présences ici, leurs buts, leurs origines, ... Aucun sortilège ne sera lancé sur les personnages pour voir s'ils mentent ou non, mais laissez les croire que quand Oron chuchote des paroles insensées une étrange sensation parcourt leurs corps. Puis tous les personnages seront rassemblés en même temps devant le conseil. De nouvelles questions seront posées et seul **Trann** restera muet. Le rubis que possède les PJ est connu du conseil et celui-ci semble particulièrement s'y intéresser. Les PJ devront comprendre qu'ils sont au milieu d'une course politique effrénée entre **Yrn**, **Terkill** et le conseil. Après cet entretien difficile, nos héros sont invités à sortir de l'université. Accompagnés par **Jorisse**, celui-ci les amène dans les couloirs de l'université et non pas à la sortie. Il restera muet tout du long. C'est alors qu'au travers d'un passage secret apparaîtra une femme de forte taille ; **Kournella**. Elle leur expliquera qu'elle a pris peur en les voyant car elle a rêvé d'eux. Nombreux sont les rêves qu'elle fait et qui ont un fond de vérité, et celui concernant les personnages était empli de sang et de bataille. Elle a compris en les voyant que ceux-ci étaient des inspirés. La chambre où ils se situent n'est autre que l'ancienne chambre de science astronomique et astrologique, fermée il y a de cela des lustres. Elle a étudié les étoiles hier soir et a découvert la leur. Celle-ci est en passe de se confronter avec une autre étoile pour la conquête d'une troisième. L'étoile des personnages a beaucoup d'avance mais celle que **Kournella** nomme **K'Rall** avance en ligne droite à la rencontre de celle des PJ. L'étoile, enjeu de cette guerre stellaire, n'est pas celle de **Kournella** (c'est en vérité celle de Kayna). **Kournella** est prête à les aider car le devenir de son étoile dépend selon elle des PJ. Puis elle leur prédira une chose qu'elle a vu lors d'un de ces rêves

avec les personnages, « Vous devrez confier l'enfant silencieux à la femme, elle saura quoi faire ». Au personnage d'accepter l'aide ou non ?

### Une deuxième nuit mouvementée

La deuxième nuit que les personnages passeront dans la cité ne sera pas du tout identique à la première. Des incendies se déclareront dans la cité, le nouveau quartier sera aux prises d'une course entre les protecteurs et les hommes de **Vahn** contre les hommes de **Fader** et de **Izam**. Les PJ considérés comme des étrangers ne seront plus acceptés dans aucune auberge. Ils devront passer leur nuit dans le nouveau quartier en construction, et donc comme vous l'aurez compris être au beau milieu de cette folie meurtrière. Les personnages verront leur auberge en flammes et devront s'enfuir devant une foule populaire prête à brûler les hérétiques étrangers. Après une fuite en bonne et due forme, ils se retrouveront au milieu d'une bataille rangée entre les protecteurs et les hommes de **Izam** et au milieu de tous, un homme à la haute stature et au visage caché. **Caladrin** reconnaîtra immédiatement **Corassius**. La bataille qui s'en suivra sera très courte. Bien que blessé et à mains nues, il mettra à terre la plupart des personnages. En même temps de ce combat titanesque **Vahn** va essayer de combattre **Terkill** qui est lui aussi au beau milieu de la mêlée (dans tous les cas il est important que **Terkill** survive à la bataille). Le dragon n'aura pas le temps de les achever avant qu'une milice composée de mages de l'université n'intervienne. C'est parmi tous ces membres qu'arrive leur sauveur, **Trann** lancera un puissant sortilège qui blessera encore un peu plus le dragon qui s'enfuira sans que quiconque n'ait l'espoir de le rattraper.

### J-1

Au petit matin les renforts mandés par **Terkill** sont là, sur les 200 hommes envoyés seule une centaine ont put parvenir à la cité. Ils ont été attaqués par une tribu de corrompus dont le nombre et la stratégie furent admirables. Kar n'avait jamais été responsable de telles attaques. La cité est déclarée en état de siège. Selon les rapports des protecteurs, il y aurait plus d'un millier de corrompus à l'extérieur qui attendrait d'attaquer la cité. Nos personnages sont pris au piège tant qu'ils n'auront pas découvert où se cache **Yamaël**. Mais plus important encore, une femme aux cheveux noircis et aux traits abîmés par un très long voyage vient d'arriver aux cotés des assaillants. Et cette femme n'est autre que Kayna, l'inventrice de l'arme humaniste, grande maîtresse des pouvoirs de l'esprit, prêtresse humaniste (de Rg 3) et ennemie jurée de Caladrin ... La destinée va enfin pouvoir s'accomplir, il est impossible de dévier de la route dictée par les étoiles.

### La guerre approche

Les protecteurs font passer la cité sous la loi martiale et demandent l'appui de tous. Seulement après le terrible combat de la veille un problème s'impose, les hommes de Kar se sont retranchés dans leurs quartiers et en sont indélogeables. **Vahn** est peut être mort lors de son affrontement, les hommes de l'université refusent de mettre leurs mages sous la tutelle de **Terkill** et un groupuscule d'une vingtaine de femmes se sont elles aussi retranchés dans une auberge, les armes au poing. Coincé par son statut de protecteur, le chef de la milice ne peut pas aller négocier avec eux. Mais les personnages eux le peuvent. Il leur faudra alors passer une longue partie de la journée à réunir toutes les forces armées de la cité.

PS : Si vous le désirez, vos personnages pourront recruter en plus des troupes chez les habitants du quartier ou même les voyageurs de passage s'ils sont de très bons orateurs ou si leurs jets de dés sont particulièrement bons (+10/NR).

### Forces de la cité :

|                               |                              |
|-------------------------------|------------------------------|
| Troupes du provins de Dungard | 300 protecteurs (rg I et II) |
| Miliciens                     | 60 combattants (rg I et II)  |

Ces troupes sont d'ores et déjà en train de préparer le siège de la ville et commencent à réunir, armes, armures, nourritures et barricades pour la future bataille.

|                            |                             |
|----------------------------|-----------------------------|
| Mercenaires de <b>Izam</b> | 30 combattants (rg I et II) |
|----------------------------|-----------------------------|

Retranchés dans l'auberge du « Sable Ardent », les hommes de **Izam** attendent nerveusement. Ce

sera la première fois que les personnages verront **Fader**. Celui-ci semble tendu et presque à bout de nerfs. Il ne faudra passer ni par l'un ni par l'autre, mais parler directement à la foule des combattants présents. **Izam** fou de rage de ne pas être consulté défiera un personnage, le combat sera rapide et décisif. S'il gagne, ses hommes resteront dans leurs murs sinon, ils se mettront sous les ordres du personnage qui paraît avoir le plus d'expérience martiale (protecteur, combattant ou prodige).

*Après le roleplay faites un jet d'éloquence, le personnage bénéficiera d'un bonus de 2 s'il est combattant et de 3 s'il est originaire des terres zûls.*

Miliciens loyaux à **Vahn**

20 combattants (rg I et II)

Les miliciens loyaux à **Vahn** seront dans une situation difficile, en effet il est possible que leur maître soit mort la veille dans la bataille contre **Terkill**. Il faudra alors aux personnages toutes leurs astuces pour regrouper ces hommes derrière une bannière commune.

*Après le roleplay faites un jet d'éloquence, si Vahn suit déjà les personnages alors ceux-ci se lieront automatiquement à eux.*

Habitants du quartier

25 combattants (rg I et II)

Les hommes de Vahn (dont le maître est peut être mort) se sont retranchés dans le nouveau quartier. Ils sont farouchement opposés à l'idée d'aider à la défense de la cité avec les protecteurs qui ont tué plusieurs de leurs membres la veille au soir. Il faudra beaucoup de diplomatie aux personnages pour essayer de les recruter.

*Après le roleplay faites un jet d'éloquence, le personnage bénéficiera d'un bonus de 3 si **Vahn** est encore en vie.*

Vierges de la Flamme

15 combattantes (rg I, II et III)

Ces femmes ne parleront pas de leurs relations avec la sororité mais elles se mettront tout de suite aux ordres des personnages. Ce la pourra paraître étrange aux hommes qui ont essayé de négocier auparavant. Il serait par contre judicieux de faire intervenir un personnage du sexe féminin dans ces négociations.

« Voyageurs » de passage

80 voyageurs et combattants (rg I et II).

Ces hommes se sont portés volontaires pour combattre avec les protecteurs. Ils agiront au départ sous les ordres de **Terkill** mais il peut se produire des changements extraordinaires en pleine bataille quand de véritables héros prennent toutes leurs ampleurs.

Mages de l'université réfractaires

150 mages (rg I, II et III)

Il sera quasiment impossible de recruter ces 150 mages de l'université. En effet, après une grosse altercation entre **Terkill** et **Garvinne**, les mages se sont barricadés dans l'université. Une dispute a alors éclaté dans le conseil. **Garvinne** et **Rikkaer** sont contre le fait de se joindre aux forces de la cité, car ça n'en serait que plus problématique par rapport à la Larme. Faites bien comprendre à vos personnages que ces mages imbus d'eux même croient pouvoir essayer cette tempête seuls.

Mages de l'université fidèle à la cité

50 mages (rg I, II et III)

Les deux maîtres du conseil **Aka** et **Oron** ont décidé de quitter l'université avec les mages qui leur sont encore fidèles pour aller aider la cité. C'est la première fois qu'une telle scission existe dans le Conseil. Ces hommes se mettront sous les ordres de **Terkill**.

Il est utile de préciser que bien que les mages de l'université de Kéfyrus soient réputés dans la région, ils ne sont pour la plupart en rien des mages de bataille contrairement à ceux de Kar. Ce sont généralement des mages dont les dons les rendent semblables aux fameux artisans élémentaires. Evitez alors, dans le conflit à venir, de les présenter comme des mages de Dungeons et Dragons, lançant nombre de boules de feu à tour de bras.

### **Un dernier rendez-vous**

Nos personnages se préparent à participer à la plus grande bataille de toute leur vie quand un

message leur est donné par un homme. Celui-ci porte l'emblème de l'université et ses gantelets montrent qu'il est un puissant membre de sa caste (Rang 3). Le message est un parchemin écrit très rapidement par le maître du conseil **Trann**. Ils devraient être en état de savoir (jet de Vie en Cité) que celui-ci a disparu de l'université après la dispute entre **Terkill** et **Garvinne**. Il leur demande de le rejoindre dans une auberge connue sous le nom de « *Etherium* ». C'est un sanctuaire des rêveurs (voir les Voiles de Nanya) reconnu par les mages des rêves. L'envoyé leur précisera que la discrétion est de mise et qu'ils risquent d'être suivis par des mages fidèles à l'université. Le voyage devra se faire très rapidement, l'auberge ou plutôt le sanctuaire des rêves étant situé dans la vieille ville. La rencontre sera très brève. **Trann**, accompagné par **Amanda**, leur expliquera dans les moindres détails l'histoire de la créature **Azarngul**. Il passera cependant sous silence l'histoire de la Larme. Il fera comprendre aux personnages que cette créature, à la tête de l'armée qui va bientôt assiéger la cité, n'est pas seule. Elle est accompagnée d'autres dragons de l'ombre et de leurs élus. A cette allusion Amanda hochera la tête. La prostituée semblera aux personnages être d'une plus grande stature que son rang ne le laisserait prévoir, amplie de confiance et surtout de puissance.

Puis, d'un air sérieux et triste, **Trann** leur annoncera que les créatures ont commencé à attaquer les habitants de la cité dans leurs rêves. Elles cherchent quelque chose ici. **Trann**, sans le dire, est persuadé que ces dragons recherchent la larme, alors que ceux-ci ne recherchent en vérité que **Corassius**, le fils d'**Inermis**, pour le tuer. Il faut que cette scène permette de mettre en corrélation les actions de **Trann** et **Amanda** d'un côté et celles des PJ de l'autre. Les laissant partir, les personnages apercevront un homme avec un dragonnet spectral sur l'épaule qui les saluera. Il semble connaître **Trann**, mais aussi plus particulièrement **Amanda**.

### Une arrivée à peine remarquée

Qu'importe la localisation les personnages, une cloche sonne et les guets appellent aux armes. Ils crient pour ouvrir la porte. En effet, un petit groupe de personnes arrivent au galop. Les portes s'ouvrent et les survivants semblent être très mal en point. Dans leurs rangs, deux hommes connus de nos personnages, **Othar** et **Sael**, membres de la compagnie maudite de K'Rall. Les autres inconnus sont des voyageurs et autres combattants, attaqués par les troupes aux alentours de la cité. Leur description sera terrifiante. Il y a un dragon de l'ombre à leurs côtés, plus d'un millier de corrompus, des créatures comme ils n'en avaient jamais vu (Nécrosiaures et Araignées des Ténèbres) et des mages qui laisseraient les membres de l'université complètement sans voix. Leur état les obligent à se rendre immédiatement à l'infirmerie la plus proche sans pour rentrer dans les détails. Pour l'information, **Othar** et **Sael** se présenteront immédiatement à **Terkill**. Celui-ci les acceptera dans ses rangs mais n'écouterait pas leur demande d'enquête sur les personnages, il n'a pas le temps et par la même outrepassé ses pouvoirs envers un inquisiteur, ce qui a le don de mettre **Othar** dans une colère des plus noires.

## Chapitre IV

### J+0

A la nuit venue, des milliers de torches sont allumées par les corrompus tout autour de la cité. Au nombre on peut les estimer à plus de dix milles. Un jet de Stratégie difficulté 20 permettra aux personnages de comprendre que c'est une technique des plus communes utilisée pour apeurer les assiégés. Des tambours résonnent toute la nuit et des cris horribles se font entendre, des rugissements de bêtes sans nom et autres créatures aussi maléfiques que puissantes.

### La guerre peut commencer

Au petit matin, des cris d'horreur se font entendre. Une brume (qui cette fois n'est pas de l'œuvre de **Corassius**) s'est levée, sûrement pour cacher le nombre et la nature des assaillants. La seule forme stable et horripilante visible dans cette purée de pois est une terrible tour élevée par magie sur une colline un peu à l'écart. Elle semble faite d'os et de pierres. En son sommet un immense crâne dévisage la cité et ses habitants. Des cris de milliers de créatures résonnent avec écho, et c'est à l'instant précis où tous s'arrêtent que les premiers symptômes du mal se répandent. Des milliers de créatures à la forme de diabolins (prendre les caractéristiques des ailes de cuir des Secrets de Kalimsshar) se jettent sur les personnages et les soldats. Arrachant la peau de leurs victimes aussi facilement que ne le ferait un enfant avec les ailes d'une mouche. Le combat semble durer plusieurs minutes sans que d'autres ennemis n'arrivent.

Il serait de bonne augure que les personnages se trouvent sur les murs de la cité pour la défendre, car suite aux premiers assauts de ces milliers d'ailes de cuir vont venir des horreurs nommées les Araignées des Ténèbres (voir les Secrets de Kalimsshar). Les araignées doivent sembler surgir de nulle part et leurs attaques être foudroyantes. Déjà des dizaines d'hommes ont été pris dans leurs toiles et meurent sous leurs crochets. Venants en renfort avec nombre d'hommes à leurs cotés, les personnages doivent briser leur arrivée massive et les repousser des remparts. Il est temps pour eux de sauver la vie à des lieutenants, ou des hommes qui se rappelleront de leurs visages à jamais. Le flot continu d'attaquant semble tout de même impossible à endiguer et les personnages devront se rendre compte qu'ils sont trop peu nombreux pour défendre le mur.

Mais nos héros ont des alliés très puissants. Ils l'ignorent encore, mais **Emolyn** (dryade des flammes du premier scénario) et devenue une des reines de son espèce. Le rubis qu'elle donna aux personnages est en soit une Ecaille, mais aussi un moyen des plus facile pour les retrouver. Quand tout semble perdu et les personnages submergés faites alors luire le rubis et s'ouvrir un portail de flammes. Des dizaines de dryades accompagnées d'**Emolyn** en sortent, lançant des sortilèges de flammes et de cendres. Les araignées prennent la fuite, apeurées, et désarçonnent nombre de leurs monteurs. Un océan de flammes jaillit alors du rubis et tue de nombreuses ailes de cuir. Les créatures repartent dans la brume. La première vague d'assaut a été repoussée grâce à une de leur alliée.

PS : Tout personnage Mage verra le coût de ses sortilèges baisser de 1 PM mais ne saura pas d'où vient cette aide. Malgré sa faiblesse, la Larme défend encore sa cité.

### La véritable bataille commence

Les personnages auront dû s'illustrer lors du premier assaut. **Emolyn** est considérée comme une incarnation du « Sauveur » qui vint aider la cité il y a plusieurs milliers d'années de cela. La cité est en liesse et des membres de l'université viennent alors contempler le visage de leur élu. Malgré les ordres de **Garvinne**, **Rikkaer** part avec la plupart des mages de l'université pour aller aider les hommes de Kamérie. Il sait désormais que Kroryn leur a envoyé un signe et que c'est seulement à travers cette victoire que la Larme redeviendra ce qu'elle était. Il est un temps pour le choix, il en est un autre pour accomplir son destin.

Vers midi, la brume se lève laissant apparaître les sombres silhouettes des armées ennemies massées en contrebas de la cité. Des milliers de corrompus en armures accompagnés de créatures ressemblant à des mérogs morts-vivants entourent la cité. Le nuage d'ailes de cuir vole au-dessus de la tour des cauchemars alors que les araignées des ténèbres campent à son pied. Des oiseaux aussi noirs que la nuit volent haut dans le



ciel et lancent des cris à faire frémir les plus hardis des soldats. 4 guerriers se démarquent du lot sur la plaine, la toute puissance de la fatalité les entourant et les protégeant. Tout personnage lié à un dragon ressentira 3 autres élus postés dans la tour sombre. Mais pire que tout, posés sur les collines voisines, 4 dragons de l'ombre scrutent la cité avec une lueur de joie et une pointe de dégoût dans les yeux. Cette vision d'horreur suffira à glacer le sang de nombreux personnages et autres PNJ. C'est

à nos héros qu'il conviendra d'accroître le moral des hommes de la cité. **Terkill** voyant leur courage, viendra les féliciter de leurs prouesses de la matinée et leur taper dans le dos. C'est à ce moment que les personnages se rendront compte de la présence de **Othar** et **Sael**. Ceux-ci les dévisageront mais ne tenteront rien.

L'heure n'est cependant pas aux rêveries. Des tours roulantes sortent des dernières traces de brume et avancent lentement et sans bruits vers la cité. Ces tours contiennent des ghalluks qui une fois lancés feront de terribles dégâts sur les murailles. La nuée d'ailes de cuir se lance alors vers le ciel et les milliers de corrompus hurlant et scandant des malédictions sans nom donnent l'assaut. Puis venant de la tour, des traits de flammes touchent la cité, mettant à feu nombres de maisons. Les personnages vont se retrouver opposés aux ghalluks, aux ailes de cuir, puis aux premières échelles déversant des flots de corrompus. Les oiseaux fondent sur les protecteurs, tentant de les faire basculer dans le vide. Il n'y aura pas de troisième assaut, c'est la vie ou la mort qui attend en ce lieu et cette heure les défenseurs. Faites vivre un moment épique à vos personnages. Aidés des mages et des dryades, en plus des hommes de la cité et des protecteurs, ils seront un mur infranchissable contre lequel les flots de l'ombre devront se briser encore et encore. L'assaut durera plus d'une heure et les héros penseront voir luire une lueur d'espoir. Mais cela sera sans compter sur la présence de Baalkor, qui s'élèvera dans le ciel et fondera sur un des murs, emportant avec lui une bonne vingtaine de mages et crachant venin sur nombre de soldats. Les araignées des ténèbres vont profiter de cette brèche dans la défense pour attaquer cette partie du mur. Nos personnages devront répondre aux demandes d'aide qui leur parviennent des hommes de l'autre côté du mur, et vont devoir traverser une partie de la cité...

### Une heureuse rencontre

De nombreux bâtiments seront en flamme, notamment un où une vieille femme hurlera. Elle attrapera un des personnages et lui déclarera qu'un enfant d'une dizaine d'année est prisonnier à l'intérieur. Un des personnages devra aller lui porter secours. Le sauvetage ne sera pas aisé car les flammes ont déjà investi le toit. Bravant tous les dangers, il apercevra une forme sombre recroquevillée dans un coin. Empoignant l'enfant, il le sortira de la maison pour s'apercevoir essoufflé à son arrivée dehors, qu'il n'est autre que **Yamaël**. Leur tâche entamée depuis le départ d'Yris est enfin accomplie. **Caladrin** sera lui-même à bout de souffle en voyant son jeune apprenti. Mais plus surprenant encore, il avoue aux personnages que celui-ci possède une étrange aura. Il n'en comprend pas la raison, mais il ressent en cet enfant la puissance du dragon **Corassius**. Ce dernier est inconscient, tout prodige ou personne qualifiée en médecine pourra même diagnostiquer un coma profond n'étant sans aucun doute pas dû à la fumée. Mais le temps presse, le mur sud ne tiendra plus très longtemps et les personnages se doivent encore une fois d'aller aider les soldats. Que faire toutefois avec un enfant de 11 ans et dans le coma sur les bras, sachant de plus que celui-ci semble être la clé d'un grand mystère. Pendant cette courte réflexion, les personnages et leur escorte de soldats se trouvent attaqués par des créatures qu'ils n'ont encore jamais vu, des Ombres de Kali (voir Annexes). Toutes les araignées ne seront pas présentes et il conviendra au meneur de jeu de bien connaître les limites de son groupe de joueurs. L'attaque doit être meurtrière car ces créatures ont été créées pour être de parfaits assassins. Elles devront donner du fil à retordre aux personnages et même les obliger à fuir s'ils sont inefficaces trop longtemps. Plusieurs soldats de l'escorte tomberont lors de cette escarmouche.

Une femme se présentera ensuite aux personnages, couverte de sang, l'arme au poing. Elle occira une créature mort-vivante s'apprêtant à frapper un personnage. Les morts de la cité se relèvent doucement créant une vague de panique chez les défenseurs. Une sorte d'émotion semble alors traverser tous les personnages lorsque qu'ils aperçoivent cette dernière. Ils se retrouvent sans le savoir face à **Kayna**, se fixant mutuellement droit dans les yeux. Cet instant semblera durer une éternité, comme un silence à travers la bataille, puis de nouveaux cris de mourants les sortiront de leur torpeur. Elle se présentera sous le nom de **Aynak**. La prédiction de **Kournella** s'est réalisée. Ils devront confier l'enfant à **Kayna** qui ne saura pas vraiment quoi en faire dans l'immédiat. Continuant leur combat, nos personnages devront rejoindre le mur pour repousser les araignées des ténèbres. N'oubliez pas que les morts se relèvent et que nombre de bâtiments sont en feu, cette traversée n'aura rien d'une partie de plaisir. Le flot de monstres sur le mur sera important, mais avec une bonne stratégie proposée par les personnages, tout MJ pourra faire gagner cette passe à ses PJ. L'assaut prend alors un autre visage avec 7 nécrosiaures fonçant vers la porte principale de la cité suivis par les mérogs morts-vivants et toujours la menace des araignées à l'intérieur des remparts. La force de ces créatures fait trembler la porte sur ces gonds, mais cette bataille n'appartient pas aux personnages.

### L'ultime vérité



Le dragonnet spectral viendra trouver les personnages. Reconnaisant en lui **Trann**, ils sauront où aller. Ils devront quitter la bataille pour aller rejoindre « *Etherium* ». Courant de nouveau dans les rues de la cité, ils apercevront une mêlée avec des créatures ayant réussi à défoncer la porte. Le dragonnet pourra leur montrer par un moyen magique qu'ils doivent se dépêcher, aussi ne pourront ils pas participer à ce combat. Arrivant dans le sanctuaire des rêveurs, nos héros seront en face de **Trann**, **Amanda** et **Yrill**. La femme à qui ils ont laissé l'enfant est assise dans l'ombre, le bras gauche entouré d'un bandage. **Yamaël** est allongé sur le sol, un chat (les PJ vont-ils le reconnaître ?) miaulant tristement à ses pieds. L'ambiance a totalement changée, des bougies et de l'encens décorent la pièce et une magie semble désormais à l'œuvre. Le dragonnet se pose sur le sol et se met alors à grandir et prendre la forme d'une ombre de forme humaine (sur un jet de Perception + psychologie, les personnages pourront alors déceler **Yrill** se sentir gêné). Il se présentera comme **Nejiayss Tarn** dragon de l'ombre. Aucune bataille ne sera nécessaire, il expliquera qu'il avait créé ce dragonnet pour espionner la cité. Puis il expliquera le pourquoi de l'attaque des 4 dragons, de la recherche et de la traque de **Corassius**, des plans de celui-ci ainsi que de la venue de **Yamaël** dans cette auberge. En effet, il vient de découvrir en le

voyant que le dragon. puissant mage des rêves s'est caché dans ceux comateux de l'enfant. Il espère briser la bulle de rêve de celui-ci pour s'enfuir dans l'Ether. Même en tant qu'adepte de la magie de haut niveau il n'a pas put rentrer corporellement. Il a abandonné son corps et actuellement le seul moyen de le retrouver se situe dans les rêves de ce jeune garçon. Le dragon promet alors d'arrêter l'assaut si la tête de **Corassius** leur est offerte. Tuer l'enfant ne servirait à rien car cela ferait s'effondrer sa bulle des rêves et le dragon pourrait virtuellement réussir à s'en sortir vivant. Il faut le tuer dans les rêves de l'enfant avant que ce dernier ne meurt. Seulement **Yamaël** essaie de se défendre mentalement du mieux qu'il peut, mais son esprit est trop jeune et il ne résistera pas très longtemps.

Si les PJ acceptent, **Amanda** (à la surprise de **Yrill** qui croit encore que cette femme est une prostituée) et **Trann** pourront ouvrir un portail pour envoyer leurs esprits combattre celui de **Corassius**. Malgré le risque c'est le seul moyen de sauver la cité. **Kayna** qui fut emmené ici avec l'enfant par le dragonnet se porte elle-aussi volontaire. Mais tout le monde n'est pas de cet avis et **Garvinne**, grâce à son illumination draconique, a ressenti la présence du dragon de l'ombre. Elle est donc parti à sa recherche avec ses derniers hommes fidèles et a rencontré en chemin **Othar** et **Sael**. Ceux-ci ayant vu les personnages rentrer dans l'« *Etherium* » ne sont que trop heureux de les suivre. Il faut savoir que rien en ce monde n'est fait innocemment et cette rencontre fortuite avait un but plus profond. La compagnie de **K'Rall** est complète (**Garvinne** en étant l'archiviste). Faisant irruption dans le sanctuaire nos personnages devront alors faire face à un combat biblique. D'un côté **Trann**, **Amanda**, **Yrill**, **Kayna** et des mages du sanctuaire contre **Garvinne**, **Othar**, **Sael** et d'autres mages. **Garvinne** perdra tous ses bénéfices acquis grâce au lien avec son gardien, celui-ci ayant découvert sa folie. Je vous laisse à vous MJ gérer cette terrible bataille stellaire qui finira une grosse partie de ce scénario. Il faut cependant se rappeler que nos héros doivent pouvoir entrer dans le coma du jeune apprenti et que **Amanda** ou **Trann** devra survivre à ce combat.

Les 4 puissants dragons de l'ombre font parti de ceux qui ont « tué » **Inermis** le père de **Corassius**. Ils ont appris que celui-ci avait un fils qui désirait se venger. Ils l'ont alors traqué et trouvé, il y a peu. La terrible bataille a eu lieu il y a quelques temps (voir rumeur dans le marché de Kamérie) et **Corassius** dut se cacher dans la cité de Kamérie en envoyant un appel à **Caladrin** pour lui annoncer sa cachette. Puis, après la traque du commerçant, celui-ci se rabattit sur **Yamaël**. Les

dragons au contraire de **Azarngul** ne veulent pas détruire la cité, ils veulent juste retrouver le dragon de l'ombre. **Azarngul** veut pour sa part attaquer Kamérie car il a senti une grande baisse de puissance de sa protection (la larme). Il ne connaît pas la présence des PJ ni ne sait qui ils sont. Il ignore également tout de la l'affaire autour de **Corassius**.

### Un rêve bien trop réel

Blessés, certains ne pouvant peut être même plus bouger, nos personnages doivent encore affronter leur ennemi pour sauver la cité. Ils doivent rentrer dans le cauchemar qui saisie **Yamaël** pour y de détruire **Corassius**. Ils doivent également trouver où il a caché les fameux plans, pour se disculper aux yeux de la justice. **Oron** apparaîtra à la tête d'une dizaine de prodiges en annonçant que les 3 portes de la cité ont été enfoncées et que les murs ont tous été pris. Les forces de l'ombre rentrent dans la cité, seul l'université semble encore tenir. Il soignera au plus vite les personnages pendant le rituel. Les prodiges jurent de se battre jusqu'au bout pour défendre le sanctuaire, une fois mis au courant de la situation. Nos personnages sauront alors qu'il leur faudra faire vite, très vite. Un lent et magnifique chant se lève et ils vont progressivement se sentir envahis par une puissante envie de sommeil. Leurs yeux se fermeront, laissant place à un rêve ou plutôt un cauchemar. Il faut rappeler qu'en plein rêve les pouvoirs des étoiles n'existent pas.

Tout autour d'eux n'est que désolation. Nos personnages vont devoir avancer à travers une plaine constituée de cendres. Des éclairs déchirent le ciel et des créatures sombres volent dans le ciel, poussant des cris assourdissants. Puis ils vont arriver en vue d'une cité en flamme, identique à Kamérie mais faites de pierre noire. Un homme leur en interdit l'entrée (sur un jet de Mental + Empathie ceux-ci pourront se rendre compte qu'il n'est autre que **Yamaël** plus âgé). Deux choix s'offrent à eux : le tuer ou le convaincre. S'ils le tuent, ils auront accès directement au chemin vers **Corassius** mais devront le combattre sans l'aide de **Yamaël**. S'ils le convainquent, alors celui-ci leur donnera sans qu'ils le sachent une partie de la maîtrise de ses rêves. Récupérer les plans de l'arme est une autre histoire car ils ont été littéralement « ingurgités » dans les pensées du dragon de l'ombre et il ne sera possible de les récupérer qu'en le tuant. Qu'importe le résultat, nos personnages vont avancer à travers la rue principale vers l'université. Les PJ doivent se dépêcher car ils savent qu'au-dehors **Oron** et ses hommes se battent pour garder leurs corps. Toutes les maisons brûlant ne sont autres que les souvenirs et la raison de **Yamaël** disparaissant. Nos personnages se retrouveront face à la grande coupole. Les portes ne peuvent s'ouvrir qu'avec un puissant jet de social pour les intimider. Nos héros entrant dans la salle se retrouveront en face d'un escalier fait de roche à l'aspect organique et en son sommet réside une sphère noire et malveillante : **Corassius** !!!

L'ultime combat commencera alors, l'espace lui-même s'effondrera rendant **Corassius** et nos PJ (plus **Kayna**, **Aévin** et **Caladrin**) prisonniers de la coupole. La sphère utilisera toute une gamme de sort de l'ombre et des rêves avec une quantité de points de magie quasiment infinie. Son seul point faible sera de ne pouvoir se déplacer dans l'espace. L lançant des éclairs faisant apparaître aux personnages leur plus grande peur, changeant la conception du terrain et même de l'escalier, **Corassius** semble être invincible. Si vos personnages ont tué le gardien à l'entrée de la cité, leur vie semble perdue. Au contraire s'ils ont sa bénédiction (sans savoir à l'époque ce qu'elle représentait), ils pourront alors lentement comprendre qu'eux aussi peuvent se rendre plus fort et changer la configuration de la salle. Faites alors jouer l'imagination de vos personnages contre la votre, que cette fin soit spectaculaire. Usez aussi des charmes du dragon de l'ombre qui promettra aux personnages de se lier à lui ou de leur offrir monts et merveilles. Au dernier point de vie enlevé de la sphère, celle-ci éclatera alors rendant le rêve à son aspect primaire. Une belle cité en pleine journée ensoleillée, des bâtiments encore en ruine mais l'incendie stoppé.

## Chapitre V

### Un choix stellaire

La sphère a laissé à sa place une arme humaniste étincelante d'une couleur dorée. Le MJ sera alors libre de faire jouer **Kayna** comme il le veut. Elle pourra essayer de se jeter dessus pour la récupérer où la marchander aux personnages. Elle leur annoncera son véritable nom et son but : récupérer son bien. En cas de marchandage, elle annoncera qu'elle préférerait quitter la cité sans être poursuivie pour humanisme et donc leur demandera de garder silence. Nos héros meurtris autant qu'elle, devront alors se rendre à l'évidence. De leur choix dépendra beaucoup de choses. Ils peuvent essayer de la capturer et de la livrer, de la tuer ou alors de la laisser partir. Cette femme est la guide de la troisième étoile dont parlait **Kournella** et leur choix fera la différence. Leur étoile pourra alors soit détruire sa rivale, l'absorber ou alors s'allier à elle. Vos PJ peuvent avoir des idées plus intéressantes

quant au dénouement de l'affaire avec **Kayna** et toutes suggestions sont toujours les bienvenues. Il ne faut pas oublier que si **Kayna** arrive à s'enfuir alors que les PJ lui voulaient du mal, son étoile sera à jamais leur ennemie. Une voix les appelle de l'extérieur et il faudra faire vite, le rêve de **Yamaël** commence lentement à se disloquer. Le choix devra alors être rapide.

### Le jugement

A la sortie du rêve, nos personnages seront accueillis par un **Oron** au sourire radieux. La ville est sauve et les troupes de l'ombre ont quitté la cité. Le pauvre **Yamaël** semble s'être réveillé mais est encore plongé dans une sorte d'autisme. Bien que héros de la cité, nos personnages vont être poursuivis par les preuves qu'avait ramenées **Othar**. Un jugement sera prononcé par **Terkill** le lendemain sur la place publique. Nos personnages peuvent s'enfuir avant, rien ne sera fait pour les rattraper. Mais s'ils restent, ils se rendront compte que ce dernier n'est qu'un simulacre. La présence de **Emolyn**, d'un dragon de Kroryn (le dragon lié à Hyrkaenne prodige du premier scénario), de **Raos** nouvellement arrivé dans la cité et de nombreux autres amis qu'ils ont put se faire dans la cité permettra de les innocenter. Une cérémonie sera effectuée pour ensuite les introniser en tant que membre de la cité de Kamérie et de la confrérie des Kéfyris. La journée se finira par un immense bûcher devant tous les morts. Les PJ se rendant compte que tout ce qui s'est passé depuis le début fut le croisement d'une destinée et d'un conflit entre dragons. Ils n'ont jamais eu leur mot à dire. Nos héros sont et seront pour toujours le bras armé du destin.

# FIN

|               |    |
|---------------|----|
| Réputation    | +1 |
| XP Danger     | 5  |
| XP Découverte | 3  |
| XP Magie      | ?  |
| XP Initiative | ?  |
| XP Rôle       | ?  |

