



LE NOIR CHEMIN

CAMPAGNE

plaie

ÉTIENNE C

**COPYRIGHT © 2024 ETIENNE C. TOUS DROITS
RÉSERVÉS.**

**PUBLIÉ PAR ETIENNE C.
ISBN : 978-1-4716-6987-3**



OPEN GAME LICENSE

Le dK system (2006), et dK2 (2008), sa deuxième version, est un jeu de rôle générique édité par John Doe sous licence ludique libre. C'est une consolidation du système créé pour le Jeu d'aventure de Lanfeust et du monde de Troy (2005), et donc un dérivé du d20 system.

La licence ludique libre de Izard of the Coast distingue deux choses :

Contenu ludique libre (open game content) : ce sont les mécanismes de jeu, les procédures, algorithmes...

Identité du produit (product identity) : ce sont les logos et marques déposées, ainsi que les textes écrits, les illustrations, les personnages développés dans les ouvrages, les noms et description des sorts...

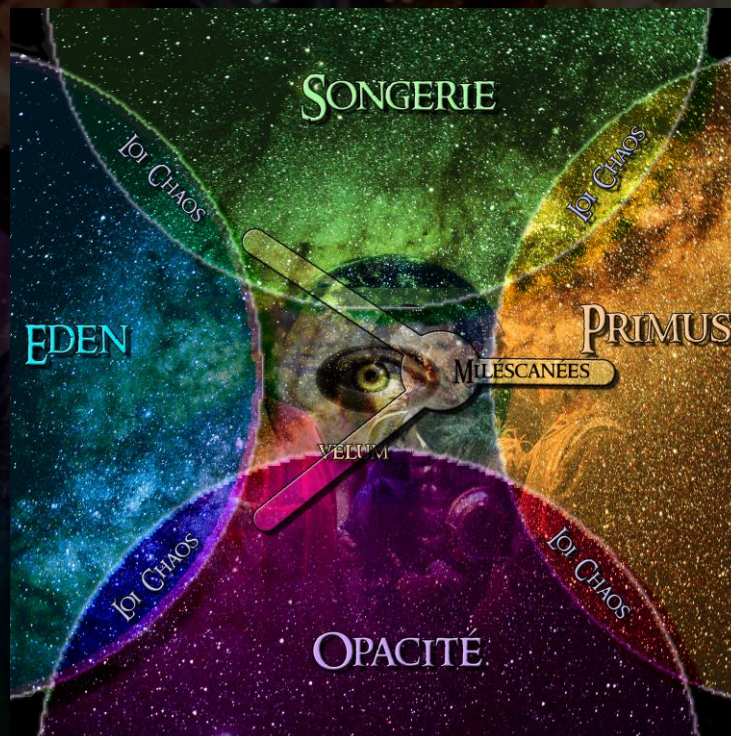
La licence autorise l'utilisation libre, gratuite et sans contrepartie du contenu ludique libre ; cependant, l'utilisation de l'identité du produit est soumise à un accord de la part du propriétaire de ce produit (Wizard of the Coast dans le cas de Dungeons & Dragons et de d20 Modern). Sans autorisation, le jeu ne peut pas faire référence à une compatibilité avec un jeu soumis à des droits d'auteur d'un tiers, à l'exception le cas échéant de la mention « Document de système de référence d20 » (cette mention ne cite pas explicitement le d20 System).

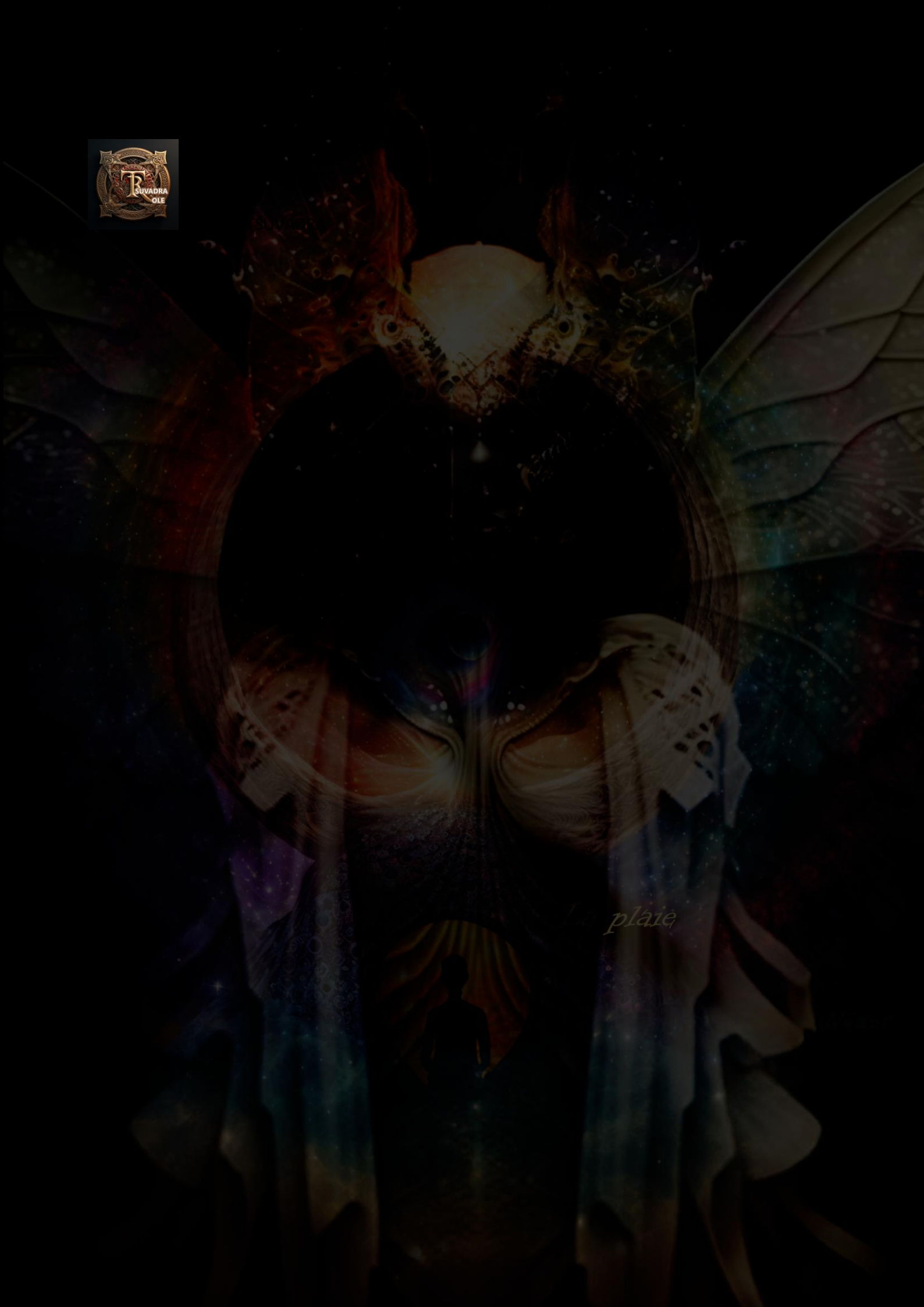
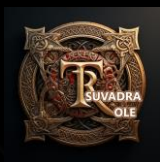
Les produits utilisant des produits sous licence ludique libre doivent eux aussi être sous licence ludique libre, c'est-à-dire que les mécanismes décrits peuvent être repris dans toute publication sous licence ludique libre. Le texte de la licence ludique libre doit être reproduit intégralement dans tous les produits.

Concrètement, cette licence autorise des éditeurs à utiliser le système de jeu, ou à créer un système de jeu qui s'en inspire, sans payer de droit d'auteur. Mais ils ne peuvent eux-mêmes pas réclamer de droits d'auteur sur leur système.

Notez que la licence ludique libre est la propriété de Wizards of the Coast, dans le sens : elle exerce son droit de propriété intellectuelle (copyright) sur le texte de la licence. Mais cette licence peut s'appliquer à des jeux n'ayant strictement rien à voir avec Wizards of the Coast ni avec son d20 System.

Tsuavdra dK n est basé sur le system dK : dK2 des Éditions John





la plaie

SOMMAIRE

Le monde avant le Noir Chemin.....9	Scène 4 : La Rencontre Décisive avec Ahaemsa.....92	9 scènes (4080–4130)..... 201
La planète.....9	Scène 5 : Apparition de Yeshoua et Ses Enseignements à Eldora93	4130 : Venin & Mythologie.....204
Le Littéraire-Rôle..... 17	Scène 6 : Alliances Religieuses et Politiques à Laelith - Confrontation et Stratégie95	Où cela commence..... 204
Saison 1, temps de la république 21	Scène 7 : La Journée du 17 Romen à Laelith - Débat Public et Prise de Position 404696	Et au-delà 207
Avant-propos.....21	Scène 8 : Protection du Gisement de Cuivre - Décisions et Défis 404797	De l'autre côté..... 209
À propos des maîtres dragons 21	Scène 9 : Anniversaire de Pharaon Mosis IV - Festivités et Intrigues 404898	Les PNJ du scénario 213
Les Ancipels dans la république 28	Conclusion 99	4132-4142 [Littéraire rôle]216
Un enjeu majeur : Le Grand Nord... 31	Scénarios Secondaires99	Les régions..... 216
Et les personnages furent35	Cartes.....103	Les personnages importants..... 218
Ouverture 35	Illustrations.....104	Événements de cette période..... 218
Étape suivante..... 36	Utilisation de ces Éléments104	Que font les PJs 220
Construire la maison..... 36	4048 - Eumède et le Trône 106	4143 : La fin de Laelith.....224
La naissance des personnages 36	La chronologie.....106	À Faragorn 224
Et ajouter la garde rapprochée (exemple)..... 40	Pour la maitresse du verbe107	Laelith..... 226
Le clan Leveidel 41	Scène 1 : La Mort du Pharaon109	La bataille de Laelith..... 232
4035 été : Sur la route de Faragorn42	Scène 2 : La Réunion des Prêtres ..109	4143-4201 : [Littéraire rôle]234
Avant de partir et le voyage 42	Scène 3 : La Fuite d'Eumède110	Les régions durant la période..... 234
Les dernières heures d'une jeune slave 45	Scène 4 : La Conspiration Éclatée..110	Les événements de la période 238
En résumé de la dernière partie 47	Scène 5 : La Mort de Striam111	Les PJs durant cette longue période243
4035 : Celui qui sentait bon50	Scène 6 : Le Couronnement d'Échéontep111	Saison 3, Noir Chemin 4201-4357 248
Chamkali 50	Scène 7 : La Réunion Finale.....112	4201 – fin de Lilith et Kritardosar 248
Proterne 51	Les personnages du scénario.....113	Histoire des Utopia 248
Sur le Levil 53	Retour à Faragorn114	Scène 1, Le Conseil du Négus..... 249
Quelques PNJ 54	4049 à 4053 [Littéraire rôle] 116	Scène 2, Les Messagers de Lilith ... 250
4035 : arrivée à Faragorn [narration partagée].....58	Les personnes de pouvoir116	Scène 3, Lilith..... 250
Vivre dans la cité 58	Les régions importantes117	Scène 4, Les morts mystérieux 251
La cité et ses statistiques..... 59	Évènements durant cette période 118	Scène 5, Espions dans la ville..... 251
Aux PJs de jouer 60	D'autres possibilités pour les PJs...124	Scène 6, vers d'Utopia Seconde ... 252
Quelques lieux..... 61	4054 - Les feux de l'enfer 126	Scène 7, Les carrières antiques..... 252
Les six grands partis du Sénat..... 61	Les cités en 4054126	Scène 8, Utopia Seconde..... 253
Mnémope 62	L'aventure128	Scène 9, Confrontation finale 254
4035 : Soirées à Faragorn.....64	personnages du scénario135	Fins possibles..... 254
Soirée au clan Leveidel 64	Saison 2, dragons 4054-4203 ... 140	PNJ du scénario 254
Après la soirée 65	4054-4074 [Littéraire rôle]..... 140	4202-4276 : [Littéraire rôle]256
Les différentes affaires 67	Les cités et régions140	La chronologie..... 256
Les personnages du scénario 70	Les personnages importants.....143	Les régions durant la période..... 257
4035-4038 : Trois ans de Sénat [Littéraire rôle].....73	Des événements importants145	Évènements de la période..... 261
Choix politiques première année.... 73	4074 : Conquérir Drancien..... 156	Les PNJ 267
Laelith 77	Exposition156	Les 9 scènes 268
Les deux années suivantes 79	Enquête à Drancien.....157	4277 : l'Imperium humain272
4038 : Vingt distant sous la mer ...83	Les personnages du scénario.....160	Une bataille de la dernière chance272
Les caisses sont vides..... 83	4075-4080 [Littéraire rôle]..... 165	Le réveil des trois stases 275
Toutes voiles vers Laelith 85	Les personnages importants.....165	4278-4356 : [Littéraire rôle]280
Les personnages du scénario 87	Les Régions importantes167	Les régions durant cette période.. 280
4038 à 4048 [Littéraire rôle]89	Les événements.....171	Les événements importants 282
Scène 1 l'élection du Triumvir pour 10 ans 4038..... 89	4080 : Jeux du saut de Faragorn 176	PNJ pour cette période 284
Scène 2: Jeux du Saut à Eldora (4040) 90	S'inscrire aux différentes épreuves ?176	4357 : Le noir chemin288
Scène 3 : Crise Financière et Enquête Sénatoriale 91	Et pendant les jeux.....178	Le plan 288
	Affaires annexes182	La réunion de La Truie..... 289
	Les personnages du scénario.....183	Les canalisations et l'énergie..... 291
	4080-4130 [Littéraire rôle]..... 188	La fin : les Cendres et l'Avenir 293
	Les régions importantes188	Résumé final de la campagne294
	Les événements.....193	1. Contexte général 294
	Les PJs introspectent.....200	2. Synthèse des grandes périodes 294
		3. Épilogue 294
		Les annexes 297
		République et territoires dragons297
		Table des illustrations 297
		L'Altaïth de Pharaon..... 300
		Les villes302
		Les feuilles de PJ.....307







Noir chemin

Contexte

de la campagne



Le monde avant le Noir Chemin



Attention dans ces campagnes Tsuvadra tout est possible, la liberté est laissée aux joueuses d'élargir les possibilités des savoir-faire, d'introduire des PNJ tant qu'ils restent dans un univers cohérent. Je suis un adepte du contenu fictionnel malléable plus que de scénario. L'histoire est ce qui ça raconte tout au long des séances. Au maître de jeu de voir comment accompagné quitte à abandonner la trame initiale proposée.

Le contenu fictionnel malléable est l'œuvre du maelstrom. Il est la somme des situations que chacun tient pour vraie dans le cadre du jeu. Le contenu fictionnel malléable est l'ensemble des propositions que chaque participant considère comme validées.

Romarc Briand, *Le Maelstrom*, 2014 (recueil d'articles) : <http://leblogdesens.blogspot.fr/2014/11/le-maelstrom-est-sorti.html>

La planète

Une planète tellurique réchauffée par deux soleils accueille sur la moitié de son grand continent 5 espèces humanoïdes. Ces 5 espèces intelligentes sont parvenues à créer des civilisations interpénétrées sur l'espace réduit qui les circonscrit sur une portion de terrain limitée par des océans déchainés aux vagues scélérates de 50 mètres et des montagnes centrales culminant à 15 000 mètres et dont les cols sont à 9000 mètres.

Les donanymes, nom commun désignant les cinq espèces dominantes, sont contraints de vivre confinés dans cet espace réduit en ces temps de « **République sous domination Ancipielle** ».

Le monde

Le monde d'avant le noir chemin est un monde dominé par ces grandes cités ancipiellles, qui dépassent facilement le million d'habitants.

Ce sont très vaste cité aux avenues larges et dont les lieux stratégiques pour la politique et la réussite sociale sont les thermes.

D'un point de vue de l'inspiration historique, il faudra aller chercher du côté des empires égyptiens, romains, chinois, grecs de l'aube des grandes civilisations humaines.

Les scénarii auront souvent une coloration politique dans une ambiance de république mourante et d'empire naissant. L'art, le théâtre, la comédie, le satyre, l'éloquence, la rhétorique seront des armes à ne pas négliger.

L'enjeu de cette période, la confrontation de deux visions pour le devenir de l'avenir.

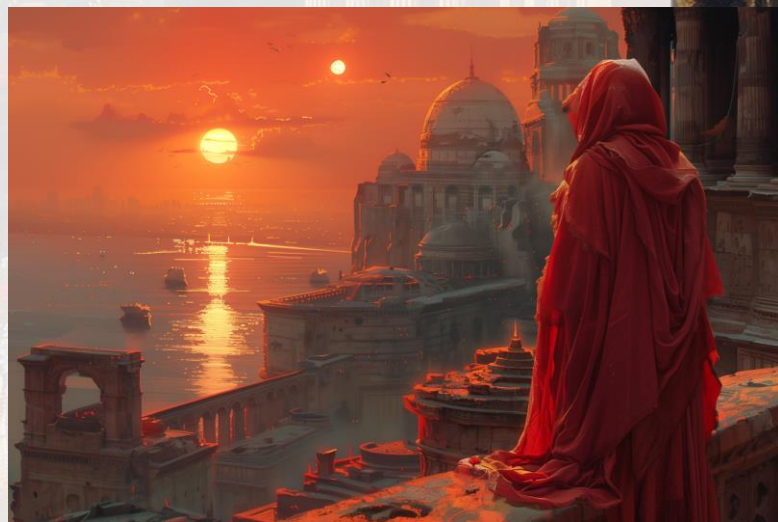


Figure 1 : Double couché des soleil Fryr et Oussai

Le libéralisme à tendance libertaire des dragons versus le contrôle évolutionniste des ancipiels.

Les ancipiels du conseil hirudo, veulent neutraliser et reformer à tous jamais l'espèce humaine. Ils veulent promouvoir comme espèce donanyme dominante au cœur de société, les togents.

Les togents sont issus de manipulations génétiques entre le génome humain et le génome ancipiel. Les faiseurs ancipiels ont utilisé sans eux comprendre réellement un ensemble de vieille technique dont on a perdu la connaissance théorique. Malheureusement, le conseil hirudo sait que pour atteindre totalement cet objectif, ils vont devoir éradiquer les derniers dragons.

Derrière cet enjeu conscient du conseil hirudo s'en cache un autre, encore plus ancien, plus subtil et plus terrible remontant au temps de la Voie lactée. C'est sur la découverte de celui-ci que se terminera la campagne.

Ancipiel *hirudo*

Les ancipiels ont obtenu la suprématie sur le monde sur les dragons par les actions de l'organisation occulte des ancipiels **hirudo** et de son conseil exécutif.

Les hérédos représentent la population ancipielle la moins nombreuse et même autant dire infime (pas plus d'une centaine), mais possède la mémoire de l'histoire directe la plus ancienne.

Des légendes circulent sur leur immortalité. Seuls, les ancipiels élus et participant au grand conseil d'elferiel, peuvent voir et discuter Avec ces ancipiels hérédos qui vivent dans les Sénats loin de tous.

Ils sont plus grands, plus maigres, et ne possèdent pas l'appendice dorsal si caractéristique que sont les ailes arborées par la plupart.

Ce sont des organisateurs formés à l'art des conséquences des décisions prises, ils visualisent la marche du monde. Leurs visions portent sur plusieurs millénaires et peut-être sur l'éternité.



Figure 2: Ultereith, le monde connu

Leur premier objectif dans un temps court, 200 à 500 ans, c'est la destruction des dragons.

Pour les ancipiels hirudo, rien ne doit être laissé au hasard, ils ne veulent plus entendre parler de liberté et de libre choix humains. Ils leur concèdent tout juste une certaine autonomie provisoire. Ils défendent surtout, leur création, l'espèce des togents. Ils veulent la conduire à être l'espèce qui devra essaimer en tant qu'élus dans la galaxie.

C'est eux qui ont décidé de laisser la plus grande partie de la planète livrée à elle-même. Il souhaite travailler sur les civilisations que dans une petite partie du monde connu.

Des légendes sur eux :

Les ancipiels *hirudo* seraient capables de transcender l'espace et de traverser le vide interstellaire, c'est faux. En fait, ils attendent que les togents soient prêts pour le voyage et la colonisation de la galaxie. Les ancipiels *hirudo* appellent cela l'**Incursio galactica**, le chemin fort et ils en sont les gardiens.

Ils ne construisent aucune cité, et ils vivent secrètement dispersés à travers les différentes provinces ancipielles du monde. Ils voyagent sans que l'on sache comment et surveillent de près les agissements des dragons.

Quand les dragons effectuent des expériences sociales dans la **friche1 républicaine**, les ancipiels *hirudo* surveillent et le cas échéant attaquent et détruisent. Mais ils laissent les dragons agir, car ainsi ils s'affaiblissent et quand ils seront suffisamment affaiblis, ils les élimineront.

Les ancipiels *hirudo* parlent le **Balmaréen**. C'est une langue faite de geste et de sons évoluant d'aigus vers les graves. Cette langue ne retrouve aucune équivalence chez les autres espèces. Les *hirudo* passent les 3 premières années de leur cooptation à l'apprendre.



Figure 3: jeune hirudo



Figure 4: vieux hirudo

¹ La friche républicaine est la zone qui ne se retrouve pas sous la juridiction et le pouvoir de la république ancipielle.

L'ars Oniros

L'ars Oniros est la 3^e légion de la république composée des guerriers d'élite secondés par des faiseurs de combats ayant détruit en eux toute possibilité de pitié. Cette légion brille d'une Notoriété effrayante dans le combat.

Elle n'a connu que 2 défaites sur le terrain. Après la bataille de Laelith, elle a été démantelée et les capitaines condamnés à mort pour haute trahison. Il avait tenté un coup d'État contre la république.

Elle est reconstituée juste en début de campagne.

L'ars Oniros est la légion la moins nombreuse de l'armée républicaine. Elle incorpore 2000 personnes. Elle est divisée en 20 centuries de 100 personnes. Chaque centurie est composée de vétérans et possède 1 décurie spéciale appelée la décurie Oniros. La décurie Oniros est une petite partie de la centurie autonome et non divisible de cette légion.

Les membres de cette décurie sont formés ensemble. Leur formation est l'une des plus dures qu'il soit. Dès le début de leur formation, il leur est associé un artiseur de combat (feu, mort, métamorphose). Cette décurie est conçue pour être capable d'affronter un dragon dans sa forme reptilienne.

Ce qui caractérise cette décurie c'est son sentiment de supériorité par rapport au reste du monde et cela transcende même l'espèce du membre de ce groupe et elle est persuadée de la supériorité de sa mission qui est de préserver les valeurs de la république anciapielle.

La particularité d'un membre de cette décurie, d'une autre espèce qu'anciapielle, c'est que l'un de ses descendants est préparé à le remplacer quand l'heure sera venue. Cette décurie est toujours conduite par un anciapiel. Chacune des décuries spéciales se donne un nom propre qui décrit sa forme de combat.

L'ars Oniros a été créé en 3057. En ce temps où la sécession entre anciapiel est dragon fut consommé. Le Sénat des anciapiels craignant la puissance des dragons, c'est doté d'une arme capable des affrontés. L'arme est ce groupe de 10 guerriers d'élite et de faiseurs maîtrisant parfaitement leur art.

Les ars-légionnaires sont recrutés parmi toutes les espèces. Ils doivent être volontaires et alors subissent une formation très dure qui fait d'eux des experts.

Les anciapiels initiateurs ont disparu depuis longtemps. La pratique des arts du faiseur use très rapidement un anciapiel. Les plus anciens au sein de la légion ont entre 100 et 200 ans.

Cette nouvelle génération de l'ars Oniros assiste à la décadence de la république anciapielle. La défaite cuisante de Lker en 4035 met le feu aux poudres.

L'état-major de l'Ars Oniros décide de prendre le pouvoir et conçoit un plan sur 100 ans. Ils vont tenter de rendre la république, le plus fragile possible en poussant les peuples des marches à se

rebeller, en espérant que des dragons vont les aider.

La république fragilisée, ils comptent sur les peuples barbares pour fondre sur cette faille. C'est alors qu'ils effectueront la contre-attaque définitive qui devrait permettre d'éliminer un grand nombre de dragons. Ils installeront alors leur pouvoir.

Pour l'heure ils n'en sont qu'au stade expérimental de la première phase du plan qui est comment fragiliser la république. Qu'un empire soit mis en place ne change rien à leur but ! Et derrière eux, les hirudo.

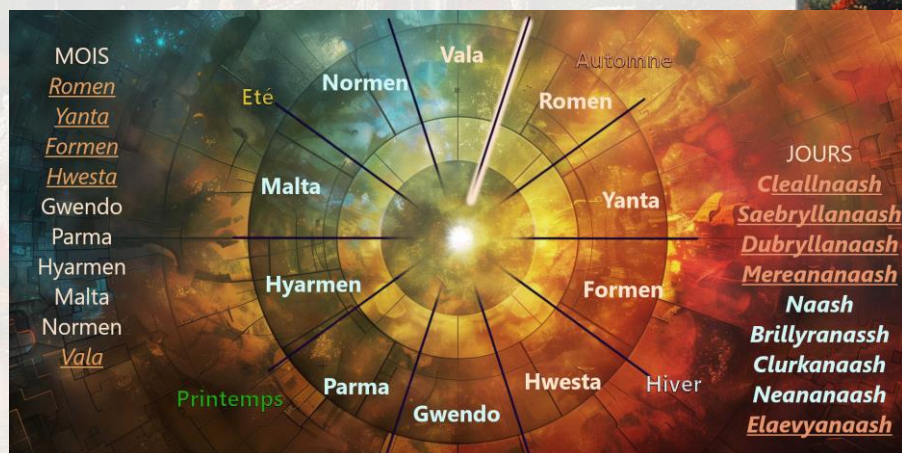
La république anciapielle

Au sein de la république anciapielle, la race patricienne est la race anciapielle. Toutefois étant donné leur natalité, elle n'est pas dominante en population. Elle considère que la race humaine est sans conteste la plus dangereuse par sa reproduction exponentielle. C'est pourquoi, elle la contrôle par son système politique. Elle la considère comme une race sous tutelle et elle catégorise ces individus de race humaine comme des servils.

Les personnes vivant en dehors de la république sont considérées globalement comme des non-civilisés.

Sur leur sol, les personnes fidèles obtiennent des droits de personnes libres, ils peuvent avoir leurs propres affaires, épouser qui ils souhaitent, donnée même un clan et avoir la responsabilité d'une villa et de ses alentours.

Le calendrier



Ultereith est une planète à deux soleils qui connaît des cycles de 40 ans. Les grandes périodes sont plus ou moins chaudes suivant la place du deuxième soleil.

Les flambantes (chaudes)	5 ans
La débonnaire (fraiche)	15 ans
Les marmoréennes (froides)	8 ans
L'alangui (douce)	12 ans

Et chaque année suivant la latitude la température et le climat connaissent également un cycle de

saison dans l'hémisphère nord. L'équateur passe au niveau du sud du désert de Pissefer. Mais la présence des deux soleils et l'aplatissement fort aux pôles font que les climats sont surtout déterminés par les reliefs plus que par la latitude.

Automne :	Romen
	Yanta
Hiver :	Formen
	Hwesta
Printemps :	Gwendo
	Vala
	Hyarmen
Été :	Malta
	Normen
Automne :	Vala

Il y a 9 jours dans une semaine :

- ☼ Cleallnaash
- ☼ **Saebryllanaash**
- ☼ Dubryllanaash
- ☼ Mereananaash
- ☼ **Naash**
- ☼ Brillyranassh
- ☼ Clurkanaash
- ☼ Neananaash
- ☼ Elaevyanaash

La campagne commence le **naash 17 malta**, premier mois de l'été de l'an **4035**, la **deuxième année** du cycle **alangui**.

La société républicaine ancipielle

Les ressources, le commerce



Figure 5: place repos marché Faragorn

Le commerce des provinces républicaines est entièrement privatisé. Il fonctionne sur le mode antique, romain, grec et égyptien à l'intérieur de la république.

De grandes associations de clans, de clique et autres se partagent le transport, la vente des matières premières et des produits finis par les artisans des différentes cités. Chaque cité est vue en détail dans la campagne.

Matière première minière

- ☼ Argent
- ☼ Argile
- ☼ Bois fossiles mi-minéraux, mi-organique
- ☼ Cuivre pour le bronze
- ☼ Encens pour les parfums et les temples
- ☼ Fer
- ☼ Granit
- ☼ Marbre
- ☼ Munium pur
- ☼ Or
- ☼ Pierre précieuse
- ☼ Sable ocre pour le verre
- ☼ Sel gemme
- ☼ Terres pour les pigmentations

Matière première agricole

- ☼ Coton
- ☼ Cuir
- ☼ Encres
- ☼ Fruits
- ☼ Graines (blé, riz, orge, avoine, mil.)
- ☼ Huiles olive et lumirachide (pour lumière)
- ☼ Joncs pour le papyrus
- ☼ Bois plombé (tuyauterie pour l'eau)
- ☼ Laine
- ☼ Légumes
- ☼ Lin
- ☼ Musque et fleurs
- ☼ Soie
- ☼ Plantes aromatiques
- ☼ Plantes médicinales
- ☼ Animaux sauvages pour leur musc et cuire particuliers

Les monnaies



Figure 6 : Journée de Faragorn

La « **journée** » est la monnaie unitaire de la république ancipielle. Elle correspond à une journée de travail d'un esclave agricole.

Monnaie	Court en Journée
Herbe de dragon	10000
Lorm	500
Année	100

Journée	1
Moment	0,25
Instant	0,1

PNJ les quidams

Les quidams sont des profils types afin de représenter le Quidam standard et professionnel. Il suffit ensuite de noter de quoi il est un professionnel.

PNJ pro spécialisé

Un PNJ spécialisé : FD 2, niv 6

Compteurs : Vie 33, Énergie 33

Savoir²-faire : Principal +12, secondaire +9, secondaire +9, faible +6, profession +12 + 8 = **+20** / test de base 20 + 15 = **35+**

Atouts : Dononyme (Spécialisation et talentueux parfaire et Expert [profession]), Critique © (profession), Puissance (1x), Shooter (1x)

Combat Défense : 10 + 9 = **19+**

Mêlée (+9, 2D6 + 2)

Tir (+9, 2D6 + 2)

Seuil blessure : 5

PNJ balaise spécialisé

PNJ balaise spécialisé : FD 3, niv 6 + 2 atouts

Compteurs : Vie 43, Énergie 37

Savoir²-faire : principal +13, secondaire +10, secondaire +10, faible +7, profession +13 + 8 = **+21** / test de base 21 + 15 + 4 = **40+**

Atouts : Dononyme (Spécialisation et talentueux parfaire et Expert [profession]), Critique © (profession), Spécialisation talentueuse parfaire Expert (savoir²-faire 2), atout de profession (2 dK), Hybris - profession (2 dK)

Combat Défense : 10 + 10 = **20+**

Mêlée (+10, 1D6 + 3)

Tir (+10, 1D6 + 3)

Seuil blessure : 7

La matériel

La route de la république et la lieue

Les routes de la république ont cela de particulier que dononyme et animaux y marchent 4 fois plus vite. Dans une journée un marcheur parcourt facilement 200 km sans fatigue sur ces routes de pierre. Alors qu'en pleine nature il en fera difficilement 50 km.

Ces routes doivent être entretenues par des ouvriers accompagnés de leurs maîtres compagnons possédant l'art du temps.

L'unité de distance utilisée est la **lieue route**. C'est la distance que parcourt un piéton pendant une heure sur la route. Une distance de **8 lieues route** correspond à environ la distance parcourue à pied pendant une journée de marche sur la route, environ 200 km.

Les véhicules

Le char de guerre



Type : Équitation

Taille : 1

Gabarit de vitesse : 1

Gabarit de tir : 1

Gabarit de Robustesse : 0

Seuil de coque : 5

Puissance : 3dK

Le char de guerre a la particularité d'être tiré par deux chevaux de front. Il permet d'enfoncer les lignes ennemies, toutes en étant protégé par les pourtours du char.

On peut également ajouter à un char de guerre des éléments de décorations qui donneront de la valeur à celui-ci.

Le géogyre



Type : Conduite (engin terrestre)

Taille : 1

Gabarit de vitesse : 1

Gabarit de tir : 1

Gabarit de Robustesse : 1

Seuil de coque : 10

Puissance : 5dK

Le géogyre a été mis au point par des ingénieurs narsdrok de la région de Lebon. Ils se sont fait assister par des maîtres faiseurs dragon, et un grand nombre de batailles ont été gagnées grâce à cet engin. Puis les anciapiels en ont fait construire

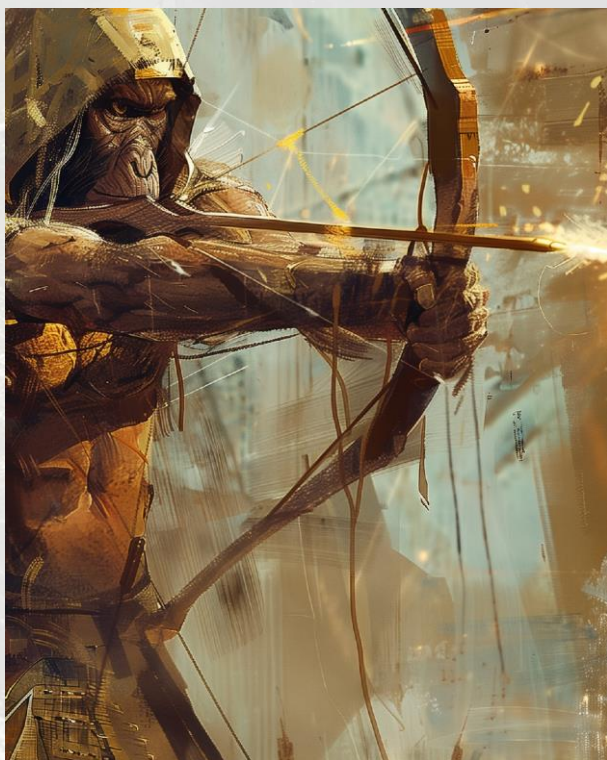
quelques-uns afin de neutraliser ceux des armées ennemies.

Les matières premières sont du munium pur qui est très cher, du bois d'ébène, du cuir et des mécanismes très complexes à ressort en fer, des roulements et des ferronneries. La construction d'un tel char équivaut à une fortune, dans les combats ils font toute la différence.

Les Armes de tir

Chu ko nu

La chu ko nu ou arbalète à répétition est une petite arbalète à levier. C'est une arme qui nécessite une légère connaissance de la mécanique, du fait de son entretien obligatoire très fréquent. En effet, le soldat doit la tenir du bras droit et activer le levier du gauche. Ainsi le principe est simple, une fois un carreau tiré, un second carreau vient automatiquement remplacer le premier et ainsi de suite jusqu'à ce que le chargeur d'une dizaine de carreaux monté sur l'arme soit vide.



Fronde

La fronde est l'engin de tir qui coûte le moins cher. Elle permet de tirer une seule fois par round au début de phase. La matière première est un cuir de bonne qualité.

Arc

L'arc est l'arme rapide par excellence. Il est possible de tirer deux flèches par round. Les matières premières sont un bois très résistant et une corde solide tout en étant fines.

L'arc long

L'arc long est une arme plus puissante que l'arme précédente, mais elle nécessite une Force de **+2** pour pouvoir le bander. Pour construire un arc de cette sorte, il faut obtenir un test d'artisanat. Les matières premières sont un bois très résistant et une corde solide tout en étant fines.

Les armes de mêlée

On retrouvera ici, un ensemble d'armes qui sont utilisées lors des combats de corps à corps. Elles sont manipulées avec les savoir²-faire de Bagarrer ou d'Armes blanches (). Le potentiel dégât indiqué est celui utilisable pour le savoir²-faire Armes blanc (arme correspondante). Pour bagarrer, on divise par deux ce potentiel et on arrondit au chiffre inférieur.

Sica

C'est un sabre recourbé. Sa lame d'environ 60 centimètres est tranchante dans sa partie intérieure à la manière d'une faucille. Près du bout, la lame se faisait étroite et pointue tandis que la partie qui ne coupe pas restait droite.

Couteau de chasse

Le couteau de chasse est l'arme blanche de base pas spécialement bien équilibrée. Elle est une mauvaise arme de lancer. Pour construire un couteau de chasse, il faut obtenir 50 points de tâche avec un test d'artisanat par jour. Les matières premières sont le fer et le cuir.

Dague

La dague est une arme bien équilibrée. C'est une bonne arme de lancer. Elle peut-être utiliser avec mêlée ou Tir.

Bâton

Le bâton est l'arme des voyageurs et des moines. Un ensemble de techniques a été mis au point avec le temps permettant de se défendre et d'attaquer avec efficacité. Le défaut du bâton est qu'en cas d'égalité contre une arme coupante, il est brisé, sauf si parade est utilisé. Pour construire un bâton, il faut surtout bien choisir son bois et le faire sécher en prenant soin qu'il reste bien droit. Il faut trois ans pour faire un bon bâton de combat.

Bâton ferré

L'avantage de ce bâton par rapport au précédent est l'adjonction d'un bout ferré, ce qui évite qu'il se brise en cas d'égalité.

Pilum

Le pilum est une arme qui permet de pratiquer ou de briser une charge. C'est une longue pique de bois solide sur lequel est fixée une pointe de fer. Le potentiel de dégâts de cette arme est égal, au potentiel de dégât de celui qui la tient auquel on ajoute la vitesse de celui qui charge. S'il n'y a pas de charge en face, l'arme est comme un bâton ferré.

Poignard agile

Ou double Sica, ce sont des petites Sica utilisé surtout en discrétion et agilité (plus avec surnoiserie que Combat). Cette arme s'utilise avec le savoir²-faire parade ou esquive, mais le test s'oppose sur le combat de l'adversaire +10, mais pas contre son esquive.

Glaive

Le glaive est l'arme principale des seigneurs et chevalier. Elle est le symbole du pouvoir temporel et chaque porteur en prend grand soin. Toute l'efficacité de cette arme provient du fer qui est utilisé et du savoir²-faire de l'artisan forgeron qui la créer.

Hache de pierre sicilâtes

La hache de pierre sicilâtes est le pendant du glaive chez les tribus barbares et les narsdoks. Elle s'utilise de la même façon et se fabrique également de la même manière.

Petit pavois

Le petit pavois est l'arme défensive première. Pour un combattant utilisant un glaive et le bouclier, cette deuxième arme permet de protéger son corps des agressions. Alors il bénéficie de cette protection sur le corps entier ce qui augmente son test d'esquive de **+4** et un seuil de blessure de **+1**.

Grand pavois

L'écu des chevaliers est leur bouclier par excellence. Sur celui-ci sont portées les couleurs de leurs armoiries. Quand le personnage à double action ou rapidité, il bénéficie de cette protection sur le corps entier ce qui augmente son test d'esquive de **+8** et un seuil de blessure de **+2**.

Les protections

L'armure est un vêtement fait de matériaux résistants, généralement de métal, utilisé pour protéger le corps au combat. Le plus ancien moyen de protection est le bouclier ; la première armure fut une large ceinture destinée à protéger l'abdomen.

Vêtements de cuir simples

Les vêtements de cuir sont les armures utilisées le plus couramment par les gens les moins fortunés.

Armure matelassée

L'armure matelassée est l'armure générale de la piétaille. Elle apporte une bonne protection en laissant toute la souplesse du porteur.

Armure de cuir épais

Ceux qui ont les moyens se font travailler du cuir épais afin d'apporter une protection plus importante. Le porteur gaine sa vitesse grâce à la légèreté du cuir.

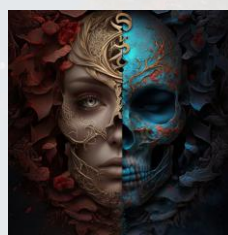
Grande cuirasse

La cote d'écaille est l'armure permettant une bonne protection tout en gardant une certaine

souplesse à son porteur. Elle reste beaucoup moins chère que l'armure intégrale de plaques.

Les religions autorisées par la république ancipielle

Temple d'Arnora



Arnora, elle est la manifestation de la puissance du temps. Déesse mère de la destruction, Arnora est souvent représentée noire, nue, portant un collier de crânes humains, avec un visage effrayant, riant, les dents pleines de sang et la langue tirée. Elle possède généralement quatre bras, qui symbolisent son pouvoir absolu sur toutes les choses finies, limitées dans le temps et l'espace. L'une de ses mains tient un glaive, une autre une tête humaine tranchée, la troisième, selon les fidèles, supprime la peur et la quatrième donne le bonheur. Toute-puissante et omniprésente, Arnora s'élève au-dessus de l'existence finie ; elle ne connaît pas la peur et ses adeptes lui prêtent le pouvoir des en protéger et de leur donner une paix infinie enfin, nuit absolue, dévorant tout ce qui existe, elle est également représentée se tenant debout sur le cadavre du monde, symbole, comme le collier de crânes, des restes de l'existence finie. Alors que jadis les adorateurs d'Arnora cherchaient à l'apaiser avec des sacrifices humains, aujourd'hui ils lui offrent le sang d'un animal domestique. Elle était invoquée par une société secrète d'assassins appelés les thugs.

Temple des cinq éléments



Les yviems croient en l'immortalité de l'âme et en sa transmigration au moment de la mort. Ils pensent descendre d'un être suprême. Les yviems font office de prêtres, d'enseignants, de juges et d'administrateurs civils, et ont, à leur tête, un grand druide investi du pouvoir suprême. Ils sont répartis en trois catégories : les devins, les bardes et les prêtres et son assisté par des prophétesses ou sorcières qui ne jouissent cependant pas des mêmes pouvoirs ni des mêmes privilèges. Ils connaissent fort bien l'astrologie, l'Art et les pouvoirs mystérieux des plantes et des animaux. Leurs rites se déroulent habituellement dans des forêts de chênes, arbres qu'ils vénèrent au même titre que le gui. Les **obélisques dressés**, ces monuments en pierre que l'on retrouve dans les régions où fleurit le druidisme, leur servent d'autels et de temples.

L'yviemisme est une religion polythéiste, qui vénère un vaste panthéon de kami (dieux ou esprits) allant des divinités locales des montagnes ou des fleuves à la déesse du Soleil, **Oussaï** et **Fryr**. Les phénomènes naturels et les endroits

particuliers sont personnifiés en kami, les hommes d'État défunts ou autres notables pourraient être divinisés en kami, les familles ou les traditions artisanales révèrent leurs ancêtres en kami.

Les rituels

Les offrandes de nourriture, en particulier le riz, le poisson, les légumes et les fruits, et le don symbolique de branches de chêne auxquelles sont attachées des bandes de papier de soie sont généralement caractéristiques des cérémonies druidistes les plus importantes. Elles sont souvent associées aux cycles des saisons, ce qui reflète les racines du druidisme dans la société agricole. Les différentes étapes de la vie humaine sont également l'occasion de cérémonies druidistes : la première visite d'un bébé à son kami tuteur juste après la naissance la fête de Beltaine, au cours de laquelle les garçonnets de cinq ans et les fillettes de trois et sept ans visitent les lieux saints pour demander une bonne santé. La traditionnelle cérémonie du mariage. Toute nouvelle entreprise exigeant de la chance peut être l'occasion d'une prière dans un lieu saint. La fête annuelle d'un lieu sacré est souvent marquée par une parade multicolore au cours de laquelle une châsse est portée sur les épaules autour de la paroisse, accompagnée de cris et de chants.

L'ylviemisme insiste traditionnellement sur la pureté et considère que la mort, la maladie, le sang et la saleté sont odieux au kami. Des rituels complexes permettent d'éliminer ces contaminations spécifiées de manière exhaustive et appelée kegare. Le sang, tel que celui des bêtes chassées, doit être conservé à l'écart des lieux saints.

La capitale sacrée

Sur l'île d'Aozone, il existe un temple de prêtresse qui est le centre spirituel du monde. Ce temple abrite une communauté de prêtresse qui a pour vocation de confirmer les grands yviems de toutes les régions. Elles sont très proches du monde ancipiel et de leur vision du monde.

Le panthéon des anciens

Cette religion est surtout pratiquée dans les pays de l'Olindie et de l'Ipazie, mais on en trouve des bourgeons dans le monde entier. Les temples et les monastères sont installés dans les cités.

Les principes fondamentaux

Dans le panthéon des anciens, les actes quotidiens sont plus déterminants que les croyances. C'est pourquoi il existe chez les prêtres une uniformité de comportements alors qu'ils ont peu de croyances et de pratiques communes. La plupart des prêtres récitent à l'aube les prières. La quasi-totalité des prêtres révère Fryr et Oussaï, mais ils vénèrent également des centaines d'autres déités mineures qui peuvent être spécifiques à un village ou même à une famille. Le respect des saints, des animaux, l'interdiction de consommer de la viande (tout particulièrement celle de bœuf), le mariage au sein



de la classe sociale, et l'importance des héritiers mâles sont les seuls principes qui font l'unanimité. Ainsi, chaque croyant perçoit un ordre qui donne sens et forme à son existence au-delà des contradictions apparentes. Le panthéon des anciens n'admet pas de hiérarchie doctrinale ou ecclésiastique, mais celle qui est inhérente au système social (inséparable de la religion) permet à chacun de trouver sa place au sein du tout.

Les textes

Les Trama constituent un corps de référence pour tous les prêtres. Le plus ancien des textes est le Rigrtrama, rédigé en **Arachnéen**. Ce texte fut composé au nord-ouest de l'Olindie av. le Noir Chemin., et comprend 1 028 hymnes qui furent transmis oralement tout au long du troisième âge. Deux autres Tramas l'accompagnent : le Yajurtrama (le livre des formules sacrificielles) et le Samatrama (recueil de liturgie et de chants religieux). Un quatrième livre, l'Atharvatrama (collection de charmes à caractère magique), sera ajouté vers 100 ap. N.C. C'est à cette époque que naquirent les Brahtrama, texte olindien ésotérique interprétant le rituel des prêtres et divers mythes. C'est à partir de l'an 600 av. J.-C. que les **Upanishatrama** furent composées. Ce sont des méditations mystiques et métaphysiques sur le sens de la vie et la nature de l'Univers.

La philosophie

Cette littérature si riche expose une cosmologie complexe. Les prêtres pensent que l'Univers est une grande sphère close, un œuf cosmique, à l'intérieur duquel se trouvent paradis, enfers et océans concentriques, ainsi que des continents avec l'Olindie en leur centre. L'entropie détermina l'histoire de l'Univers : après l'âge d'or ou Krita Yuga suivent deux périodes intermédiaires d'affaiblissement du bien, puis apparaît le Kali Yuga (âge de fer et d'ignorance) dans lequel nous sommes actuellement. Le temps de l'Univers est cyclique : à la fin de chaque Kali Yuga, l'Univers est détruit par le feu et les inondations, puis commence un nouvel âge d'or. La vie est également cyclique : après la mort, l'âme passe dans un nouveau corps, qu'il soit humain, humanorde, ancipiel, animal, végétal ou minéral. Ce processus ininterrompu de morts et de renaissances est appelé Transmigration des âmes. Cette nouvelle existence est déterminée par les mérites et les erreurs accumulées, conséquence de toutes les actions commises durant les vies antérieures, ou plus généralement de ce que les prêtres appellent le karma qui est un principe de la philosophie croyante. Tous les prêtres pensent que le karma résulte des actions passées. Il est possible d'en contrer les effets par des rituels, des pratiques expiatoires, d'en sortir grâce à l'expérience de la

sanction et de la récompense, mais surtout par la libération du processus global de *samsara*, qui s'obtient par le renoncement à tous les désirs mondains.

Le Littéraire-Rôle

Le Littéraire-Rôle est une forme de jeu de rôle par correspondance, qui permet d'explorer la vie des personnages sur une période allant de **6 mois à 20 ans**. Contrairement au jeu de rôle sur table, il n'y a pas de hasard, et les joueurs sont invités à interagir avec le récit en dépensant des points de Drama, de Notoriété et de Flétrissure pour influencer le cours des événements.

Chaque joueur a accès au scénario complet et peut altérer légèrement le récit en dépensant des points de **Drama**, de **Notoriété** ou en acceptant des points de **Flétrissure** pour eux-mêmes ou leur maison.

De plus, chaque joueur reçoit un bonus de **20** points de **Drama** gratuits pour une séance de jeu.

Pour acquérir des points de **Drama** supplémentaires, un joueur doit orchestrer un échec pour son personnage, mettant en lumière une opposition manquée à la trame narrative originale. Les échecs tragiques rapportent 40 points, les échecs dramatiques 20 points et les échecs mélodramatiques 10 points.

Une fois les points de Drama acquis, les joueurs peuvent influencer la direction du récit en dépensant ces points, selon l'ampleur de la modification souhaitée. Par exemple, l'introduction d'un petit événement nécessite seulement 10 points de Drama, tandis qu'un changement significatif peut exiger jusqu'à 60 points.

Par exemple, si une scène importante narre un grand incendie à la bibliothèque de la Scola de Proterne, entraînant la mort de 300 étudiants brillants, un joueur peut décider que son personnage tente de sauver le maximum d'étudiants, en dépensant des points de Drama et en concédant de la Flétrissure pour influencer la narration.

En fonction de ses actions, la Maîtresse du Verbe pourra décider des répercussions de ces choix sur le récit, telles qu'une alliance importante avec une personne sauvée lors de l'incendie.

Ce type de jeu de rôle offre aux joueurs une grande liberté pour façonner l'évolution de leur personnage dans un récit dynamique, et peut également permettre d'explorer des aspects plus introspectifs et relationnels, tels que des romances désirées par les joueurs pour leur personnage.

Les points de Drama

Pour acquérir des points de Drama supplémentaires, un joueur doit orchestrer un échec pour son personnage, de manière à enrichir la trame narrative originale tout en soulignant une opposition manquée à celle-ci. L'échelle des échecs et leur valorisation en points de Drama sont hiérarchisées comme suit :

- ✿ Un échec tragique, avec des répercussions majeures et durables sur de nombreux protagonistes, rapporte **40 points**.
- ✿ Un échec dramatique, aux conséquences immédiates et limitées en portée, octroie **20 points**.
- ✿ Un échec mélodramatique, affectant principalement l'image du personnage, apporte **10 points**.

Les points de Drama sont ensuite utilisés pour influencer la direction du récit prédéfini. Le coût en Drama varie en fonction de l'ampleur de la modification souhaitée par rapport au scénario original.

Ainsi, l'introduction d'un petit événement nécessite seulement **10 points de Drama**, tandis qu'un changement significatif peut exiger jusqu'à **60 points**.

Exemple : Une scène importante de la chronologie rapporte le grand incendie de la bibliothèque de la Scola de Proterne qui entraîne la mort de 300 étudiants brillants.

La joueuse décide que son personnage veut en sauver le maximum, elle dépense 3 pierres de Drama et se charge de 4 pierres de flétrissure en décidant qu'elle va trier parmi ceux qu'elle sauvera étant conforme à son personnage très élitiste et un peu sadique dans son côté sombre.

Son personnage sauve 140 étudiants sur les 300, ce qui lui permet d'infléchir la narration. Il vient ensuite une scène politique d'un officier de la ville qui par la calomnie fait tomber un autre. La joueuse décide que son personnage tente de sauver celui calomnié et qu'elle échoue et même malgré elle accélère la déchéance du pauvre officier. Cette narration va remettre 2 pierres de Drama dans le Panier et elle gagne 1 pierre de notoriété. Elle transmet la narration à la joueuse suivante choisie avec juste une pierre de Drama en moins qu'elle n'en a reçu.

La Maîtresse du Verbe pourra décider que l'une des personnes sauvées durant l'incendie deviendra une alliée importante du personnage de la joueuse.

Les points de notoriété

Les pierres de notoriété, qui sont des pierres blanches, sont personnelles à la joueuse, elles se gagnent en restant en conformité avec son

personnage. Pour chaque scène décrite en marquant que le personnage suit ses valeurs ou sa personnalité les plus positives (ses passions et ses Folies) la joueuse gagne une pierre de notoriété qui pourra être dépensée comme des pierres de Drama, par elle seulement.

En retour final de la Maitresse du Verbe, la joueuse devra faire attention d'avoir plus de points de Notoriété que de points de Flétrissure pour ne pas se retrouver chargé par un :

...
Fondu au noir.
10 dK, L'hoi à payer aux PJ pour ce Diabolus In
Machina
 ...



Figure 7 : l'initié lux armatura (par G Goeman)

TITRE DE L'AVENTURE

VOILÀ CE QUI POURRAIT ARRIVER SI... DURANT LES 5 ANS QUI VIENNENT

La Maitresse du verbe raconte ce qui pourrait arriver durant, ici ce sont les 5 ans qui viennent. Elle le fait sous forme de chronologie

1^{ÈRE} ANNÉE

Cette année là...

2^{ÈME} ANNÉE

...

PREMIÈRE JOUEUSE : [SON NOM DE PERSONNAGE] DISPOSE DE : 3 PIERRES DE DRAMA

La joueuse	La répondante	Drama Notor. Infam.
A partir d'ici la première joueuse en s'inspirant du ce qui pourrait arriver écrit sa propre chronologie et modifiant là où elle le peut les choses en utilisant de pierre de Drama, de ses pierres de notoriété ou en ajoutant des pierres d'infamie. Elle passe ensuite la main à la joueuse de son choix qui sera sa répondante et qui pourra à son tour modifier la chronologie déjà modifié par la première joueuse	Ici, la répondante pourra intervenir en intervenant sur la narration de la première joueuse et en inscrivant les aides ou autres prises de direction. Elle en reçoit la récompense en Drama ou en paye le pris en Notoriété ou Infamie. Ensuite elle passe à son propre pavé	

DEUXIÈME JOUEUSE : [SON NOM DE PERSONNAGE] DISPOSE DE : RESTE DE PIERRES DE DRAMA

La nouvelle joueuse	Sa répondante	Drama Notor. Infam.
A partir d'ici la première joueuse en s'inspirant du ce qui pourrait arriver écrit sa propre chronologie et modifiant là où elle le peut les choses en utilisant de pierre de Drama, de ses pierres de notoriété ou en ajoutant des pierres d'infamie. Elle passe ensuite la main à la joueuse de son choix qui sera sa répondante et qui pourra à son tour modifier la chronologie déjà modifié par la première joueuse	Ici, la nouvelle répondante pourra intervenir en intervenant sur la narration de la première joueuse et en inscrivant les aides ou autres prises de direction. Elle en reçoit la récompense en Drama ou en paye le pris en Notoriété ou Infamie. Ensuite elle passe à son propre pavé	

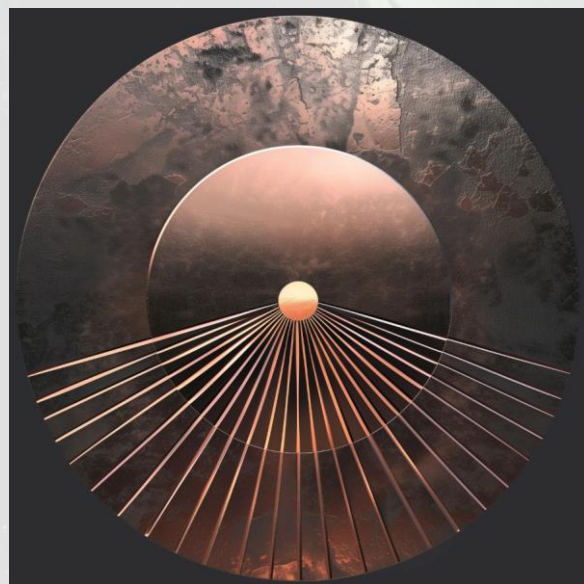
Et jusqu'à ce que toutes les joueuses soient passés. La Maitresse du Verbe reçoit la narration finale, elle arbitre, rééquilibre et donne la mouture finale a toutes.



Saison 1

Le temps de la

République



Saison 1, temps de la république



Avant-propos

Avant-propos Le prologue sert de guide pour le meneur. Vous y trouverez un ensemble d'informations visant à clarifier la situation à la fin du deuxième âge, marquant la fin de la période antique, qui se conclura inévitablement par le noir chemin. Les joueuses sont appelées à participer à ces événements majeurs.

À propos des maîtres dragons

À propos des maîtres dragons Les maîtres Dragons sont d'anciens donanymes apparus il y a 64 millions d'années sur Terre, dans la Voie lactée. Par suite de l'extinction massive des reptiliens, ils ont assuré leur survie grâce à leur capacité de projection métamorphose. Dotés du pouvoir des arcanes majeurs de l'art élémentaire et éduvien, ils se sont regroupés en clans de pensée, non pas en compétition, mais en complémentarité. Ces clans sont désignés sous les termes de camarilla et de cabales. Cette organisation en camarillas et cabales permet une diversité de points de vue. Aucune n'aspire à détruire les autres, et les querelles individuelles, qui peuvent exister, ne touchent jamais la camarilla ou la cabale.

L'air du temps

Avant-propos À propos des maîtres dragons L'air du temps À l'époque anciapielle, les maîtres dragons se sont regroupés en chapelles de pensées et de cultures. Huit cabales sont principalement dominées par des femelles, tandis que sept camarillas le sont par des mâles. Chacune de ces factions est identifiée par un nom de trois syllabes, toujours situé à la fin du nom de dragon.

Le nom complet d'un maître dragon est constitué de sept syllabes, sept sons, dont les trois dernières appartiennent à sa faction. Ces trois dernières syllabes lui sont attribuées à la fin de son initiation, qui dure environ 800 ans, marquant son entrée au sein du grand conseil Drako.

En l'an 3000, une tentative de génocide des dragons fut entreprise par les anciapiels hirudo. Tous les dragons anciens de plus de 3000 ans, qui

	4030	
Camarilla et cabale	Dragons vivants	Dont Anciens
Les Lucmaikeuls	11	2
Les Akarons	12	4
Les Drakonors	13	2
Les Rordaner	11	2
Les Leoraes	12	3
Les Arkadiam	11	4
Les Alandrin	14	3
Les Olinada	10	4
Les Ogestrid	12	2
Les Oxama	9	2
Les Ovandel	9	3
Les Okiram	13	1
Les Omainra	15	
Les Sarhama	17	3
Les Ojanfir	9	2
Les isolés	17	4
Les non révélés	7	
Total	202	41

ont survécu à cette époque, portent encore une profonde **haine [Hirudo] (8dk)**.

Après cette tentative de génocide, peu de dragons ont survécu, et aujourd'hui, en 4038, leur nombre est répertorié dans le tableau suivant. Au cours de la campagne, le nombre de dragons diminuera progressivement.

Mention sur les isolés

Alors que les maîtres dragons, gardiens de secrets ancestraux, se retrouvent régulièrement pour des confrontations et des décisions d'une importance capitale, rythmées par des intervalles de cinquante ans, il est fait mention des isolés, ces dragons qui choisissent de ne pas prendre part à l'organe de confrontation et de décision des dragons, se réunissant de manière périodique. Parmi eux, se trouvent souvent de jeunes dragons, nés après une période sombre marquée par le génocide, alors que le conseil drako avait décidé de ne plus se reproduire en tant que reptiliens. Le personnage de la joueuse dragon appartient à cette catégorie des isolés.

Camarillas mâles

Les Lucmaikeuls

Au cœur de ce monde en ébullition, les maîtres dragons exercent une influence indéniable, façonnant le destin d'Ultereith de manière insaisissable, dans une danse complexe de pouvoir et de secrets.

Camarillas mâles Parmi ces maîtres dragons, les **Lucmaikeuls** occupent une place singulière, étant la plus ancienne camarilla. Ils réunissent les dragons qui incarnent un sens de l'honneur inébranlable, façonné par les épreuves du temps. À leur tête se tient le vénérable Fubro, le dragon le plus ancien encore en vie, qui détient le pouvoir d'accepter de nouveaux membres dans sa camarilla.

Les **Lucmaikeuls** imposent des critères stricts pour l'admission de nouveaux membres : tout dragon aspirant à les rejoindre doit guider un peuple de 10 000 donanymes vers un territoire vierge, et leur inculquer les valeurs **d'honneur et de bravoure** face aux aléas de la vie.

Les Akarons

La Camarilla des **Akarons**, sous la direction éclairée d'Ugosage, est le fer de lance des dragons qui mènent des peuples conquérants.

Pour ces membres éminents, seuls les résultats importent, les moyens demeurant sans importance. La taille minimale requise pour le peuple est de **5000 individus**. L'intégration au sein de cette camarilla se fait par un vote interne, un processus singulier qui consacre les nouveaux membres.

La colère envers les ancipiels anime profondément cette Camarilla.

Les Drakonors

La camarilla des **Drakonors** incarne l'union des dragons passionnés par la mer, tous engagés dans la conduite de peuples marins.

Ces peuples comptent un minimum de **10 000 individus**.

L'admission au sein de cette camarilla requiert la cooptation par deux dragons déjà membres, dont les peuples sont dispersés dans le sud du monde exploré.

Les Rordaner

La camarilla des **Rordaner** a établi son emprise dans les régions sud-est du monde exploré, sous la direction éclairée du dragon Baotsusro. Ils adhèrent à une philosophie de l'infiltration.

L'admission au sein de cette camarilla requiert d'être choisi par l'un des dix maîtres et de conduire un peuple de 3000 individus vivant au cœur de la république ancipielle.

Les Leoraes

Les **Leoraes** forment une camarilla d'idéalistes, partageant la croyance en un retour à un ordre ancien où les dragons œuvraient de concert à l'embellissement du monde.

Ils recrutent leurs membres parmi les dragons les plus tolérants et œuvrent à conduire des peuples dans cet esprit.

Les Arkadiam

Les **Arkadiam** se dressent, héritiers d'une tradition ancienne, née des flammes et du silence des terres inhospitalières. Cette camarilla, cette fraternité de dragons, puise sa force dans l'adversité des déserts abyssaux et l'ascétisme des sommets de **Tenrodia**, là où les vents murmurent les secrets des anciens.

Rarefud, maître spirituel de cette confrérie, incarne la sagesse et la clairvoyance. Sa parole, rare et précieuse, est un sceau qui marque l'âme de ceux qu'il juge dignes d'arpenter le chemin de l'Arkadiam. Son regard transcende les apparences, sondant les cœurs et les esprits pour y déceler la flamme capable de braver les épreuves de leur doctrine.

Toagarub, quant à lui, déploie son influence dans l'ombre, tel un diplomate des cieux. Sa présence est un pont entre le monde discret de sa camarilla et les intrigues ténébreuses de la République, là où le pouvoir se trame en silence. Ses alliances, forgées dans le secret, tracent des lignes invisibles qui lient le destin des dragons à celui des cités des hommes.

Leur territoire, ancré aux confins de la cité de Drancien, se déploie à l'est du désert de Pissefer, un lieu où la terre elle-même porte l'empreinte de leur existence. C'est dans ces espaces où la vie semble suspendue que les communautés d'humains, d'humanordes et de dragons se rassemblent, unies sous l'égide des enseignements de l'Arkadiam.

Ce chapitre initial, ouvrant sur l'univers des Maîtres Dragons, est une invitation à pénétrer dans un monde où la grandeur se mesure à l'aune de l'endurance, de la sagesse et de la capacité à tisser des liens au-delà des frontières des espèces. Les Arkadiam, par leur essence même, nous rappellent que la puissance véritable réside dans l'harmonie avec les éléments les plus impitoyables et dans la quête incessante d'équilibre entre lumière et ténèbres.

Les Alandrin

Les **Alandrin** émergent, silhouette discrète mais profonde dans le paysage des camarillas mâles. Sous l'aile tutélaire du dragon Ordensuto, cette confrérie se distingue par sa quête incessante de savoir, son existence entièrement vouée à l'exploration des mystères que recèle l'univers.

Dans le sanctuaire des **monts Sophia**, aux confins sud-ouest d'Ultereith, les Alandrin ont érigé leur bastion, un lieu où le battement du cœur du monde résonne avec la recherche de la connaissance. Ce n'est point la force des armes qui forge ici l'appartenance, mais la soif ardente de comprendre, d'apprendre, faisant de chaque chercheur, de chaque âme curieuse, un candidat potentiel à leur noble cause.

Ordensuto, souverain de cette illustre Camarilla, incarne avec majesté cette alliance entre puissance draconique et quête intellectuelle. À ses côtés, Ogoardu, le sage, le voyageur, déploie son immense érudition dans un périple éternel à travers le monde, tissant des liens indéfectibles avec d'autres esprits éclairés, tels Gortausra de la cabale de Sarhama, dans un dialogue perpétuel entre les âmes assoiffées de vérité.

Les **Alandrin**, par leur nature même, invitent à une réflexion sur l'importance primordiale des temples et des universités comme foyers de lumière dans l'obscurité de l'ignorance. Leur présence dans les monts Sophia n'est pas un hasard, mais le choix d'un lieu où le silence et la majesté de la nature offrent le cadre idéal pour l'élévation de l'esprit.

Dans cette camarilla, la transcendance se trouve non dans la domination, mais dans l'épanouissement de l'âme et de l'intellect, un chemin où chaque pas est une découverte, et chaque découverte, un pas vers l'infini. Les Alandrin, guidés par Ordensuto et inspirés par Ogoardu, offrent ainsi une voie où la grandeur est mesurée à l'aune de la connaissance accumulée et partagée, un phare pour ceux qui, dans le tumulte du monde, cherchent la clarté et l'harmonie au sein de l'immense mystère de l'existence.

Cabales féminelles

Les Olinada

La cabale des Olinada s'érige en figure de proue des forces en mouvement. Sous l'égide



Figure 8 : dragonne et sa forme humaine

d'Orsukusapre, dragonne de puissance et de mystère, cette confrérie trace son sillage dans l'ombre des monts de feu, à l'ouest de **Lker**, là où la terre elle-même semble porter le deuil des batailles passées et des luttes à venir.

La mission des Olinada, bien qu'inscrite dans le marbre de leur volonté de fer, ne souffre d'aucune équivoque : anéantir l'hégémonie des hirudo, ces êtres qui, par leur seule existence, menacent l'équilibre fragile sur lequel repose l'univers connu. Dans cette quête singulière, la cabale, forte de dix dragons, fait de la détermination et de l'absence de compromis ses étendards, ses armes forgées dans la certitude inébranlable de leur cause.

Les méthodes employées par les Olinada, impitoyables, définitives, témoignent d'une résolution où la fin justifie les moyens. Dans cet affrontement sans merci, l'espèce narsdrek devient l'instrument privilégié de leur dessein, une alliance de circonstance née d'une convergence d'intérêts et de visions.

La cabale des Olinada, par son existence même, questionne les fondements sur lesquels se bâtit le pouvoir et son exercice. À travers leurs actions, ces dragonnes incarnent l'essence même du conflit éternel entre la domination et la liberté, entre l'ordre établi et les forces chaotiques aspirant à redéfinir l'ordre du monde.

Ainsi, dans ce préambule de notre récit, les Olinada se révèlent non seulement comme des acteurs clés du drame à venir, mais aussi comme les porteurs d'une flamme révolutionnaire, d'un désir ardent de renaissance à travers les cendres de l'ancien monde. Leur lutte, inscrite dans les veines de la terre et dans le souffle du feu des montagnes, est le reflet d'une quête plus vaste, celle de la rédemption et de la transformation, où chaque acte de destruction porte en lui la promesse d'un nouvel ordre.

Les Ogestrid

La cabale des **Ogestrid** émerge, tel un murmure porté par le vent, annonçant l'œuvre souterraine de ces figures mythiques. À leur tête, la dragonne

Pubdoa, dont la sagesse et la détermination inspirent et guident les douze membres de cette assemblée secrète, dédiées à une mission aussi discrète qu'essentielle : l'infiltration du monde ancipiel.

L'action des **Ogestrid** se déploie loin des fastes des cités et des intrigues des palais, dans l'intimité des petits villages, là où le pouls de la république bat au rythme de la production alimentaire. Ces communautés, essentielles à la survie de la République par leur labeur et leur dévotion à la terre, deviennent l'épicentre des efforts de la cabale, un terrain où les stratégies d'influence prennent racine.

Privilégiant l'espèce humaine pour leurs alliances et leurs interactions, les Ogestrid tissent des liens de confiance et de dépendance, orchestrant avec une précision chirurgicale les leviers du pouvoir au sein de ces microcosmes ruraux. Chaque dragonne, par sa présence et son action, œuvre à la réalisation d'un dessein plus vaste, celui dicté par le conseil Drako, dans lequel le jeu d'influence s'étend bien au-delà des frontières visibles, dans les interstices du pouvoir et de la vie politique ancipielle.

Les Ogestrid, par leur choix stratégique de s'immiscer au cœur des communautés productrices de nourriture, soulignent la reconnaissance de ces lieux comme espaces stratégiques, où la manipulation subtile peut entraîner des répercussions bien au-delà de leur échelle initiale.

Ainsi, dans le prologue de cette saga, les **Ogestrid** incarnent une force tranquille mais résolue, un fil ténu mais déterminant dans le tissu complexe des relations de pouvoir et de résistance qui caractérisent la République Ancipielle. Leur histoire, entrelacée avec celle des hommes et des Ancipieles, est un rappel que dans l'ombre des grandes narrations, des batailles discrètes mais déterminantes sont livrées, façonnant en silence le cours de l'histoire.

Les Ovandel

la cabale des **Ovandel** déploie ses ailes dans une discrétion presque absolue, sous l'égide de Maderneva, figure emblématique de cette confrérie de l'ombre. Dragonne d'une singulière noblesse d'esprit, Maderneva a adopté l'enveloppe d'un narsdrok, tout en nourrissant une profonde et indéfectible admiration pour le peuple togent, symbole d'un pacifisme éclairé et d'un esprit commerçant inébranlable.

Ces protectrices silencieuses, bien que détachées des turpitudes politiques et des tumultes guerriers qui agitent la grande île de la mer placide, n'en demeurent pas moins des sentinelles veillant sur le destin de ces êtres qu'elles considèrent avec une bienveillance presque maternelle. Leur intervention, toujours voilée de mystère, s'est maintes fois traduite par un soutien infaillible à ces communautés togentes, élevant discrètement ces dernières au-

dessus des menaces qui pourraient ébranler leur tranquillité.

Seul un cercle restreint parmi les Togents est initié à ce secret, à cette présence quasi divine qui veille sur eux, un savoir transmis avec une déférence mêlée de crainte et d'émerveillement. Parmi les neuf dragonnes qui composent cette cabale, trois portent le titre d'anciennes, parmi lesquelles Maderneva se distingue, incarnant l'équilibre entre sagesse immémoriale et une curiosité insatiable pour le monde qui l'entoure.

Ainsi, dans l'avant-propos de cette chronique, les **Ovandel** s'imposent comme les gardiennes d'une paix fragile, agissant dans les interstices de l'histoire, là où la lumière de la grandeur et de la noblesse d'âme n'est perçue que par quelques-uns. Leur histoire est un chant silencieux dédié à la protection de l'innocence et à la célébration de l'esprit de commerce et de dialogue, une ode à la discrétion et à l'impact invisible mais indélébile sur le cours du monde, rappelant que la grandeur réside parfois dans l'acte de veiller secrètement sur le destin des autres.

Les Okiram

La cabale des **Okiram**, portée par des dragonnes d'une compassion universelle, embrassant avec ferveur les causes des plus démunis. Ces gardiennes de la foi, guidées par une spiritualité profonde, rêvent d'un monde où les espèces drakimtiques, dans toute leur diversité, convergeraient vers une harmonie collective, œuvrant main dans la main pour l'avènement d'une ère nouvelle.

Au cœur de cette confrérie se dresse Apfusra, dont la vision transcende les clivages et les préjugés qui minent les fondements de la République. Sa quête de disciples ne se mesure pas à l'aune de leur puissance ou de leur lignage, mais à la profondeur de leur capacité à ressentir, à éprouver de la compassion et de l'empathie envers autrui. C'est dans cette sensibilité partagée que réside la véritable force des **Okiram**, un lien sacré qui unit ses membres dans leur mission de paix et de réconciliation.

Leur démarche, bien que noble, les place souvent en porte-à-faux avec d'autres cabales, où la quête de pouvoir et la prédominance des intérêts personnels éclipsent les appels à l'unité et à la solidarité. Cette tension, loin de les décourager, renforce leur détermination à prêcher par l'exemple, à montrer qu'au-delà des différences, il existe un chemin vers la compréhension mutuelle et le respect partagé.

Ainsi, dans l'ouverture de cette saga, les **Okiram** émergent non seulement comme un phare d'espoir dans la tempête des ambitions et des conflits, mais aussi comme le symbole d'une lutte intérieure, celle qui engage chaque être à reconnaître en l'autre non un adversaire, mais un frère d'âme. Leur histoire est un appel à transcender les frontières érigées par la peur et l'ignorance, pour tisser ensemble la toile d'un

avenir où la coexistence pacifique des espèces ne serait plus une utopie, mais une réalité palpable, modelée par la foi et l'amour universel des Okiram.

Les Omainra

La cabale des **Omainra**, émanation d'une quête singulière qui résonne profondément dans le sud de ce monde fragmenté. Ces dragonnes, gardiennes d'un idéal où la recherche pure et désintéressée serait l'étoile polaire guidant la civilisation, se dressent contre les oripeaux et les chaînes des dogmes religieux. Leur vision est celle d'une société libérée des superstitions, où le savoir et la raison illumineraient chaque recoin de l'existence.

À la tête de cette assemblée d'esprits libres se trouve Aguordaufa, une maîtresse dont la sagesse et le discernement façonnent le destin de la cabale. Sa sélection rigoureuse des membres reflète une volonté indéfectible de préserver la pureté de leur mission. Parmi ses critères, une place est réservée à l'exception, aux faiseurs dont le génie peut s'épanouir loin de l'influence sclérosante des croyances figées, mais où aucun prêtre ne saurait trouver sa place.

Cette vision d'une renaissance intellectuelle et spirituelle se trouve cependant menacée par l'émergence de Déraé, dragonne de **Laelith** dont le parcours va croiser celui de Joshua, le prêcheur errant des déserts de **Pissefer**. La révélation de Déraé comme disciple de cet homme de foi sème le trouble au cœur d'Aguordaufa, qui voit en elle l'incarnation d'une menace pour l'équilibre délicatement préservé par les **Omainra**. Déraé devient ainsi, malgré elle, le symbole d'une fracture, l'épicentre d'une haine qui transcende les différences individuelles pour toucher à l'essence même des convictions qui animent la cabale.

Les **Omainra**, par leur existence même et par leur opposition à Déraé, incarnent la tension entre deux mondes : celui d'une lumière froide, émanant de la raison et du savoir pur, et celui, plus diffus, où la foi et les croyances dessinent les contours de la vérité. Dans ce clash des idéaux, où le savoir affronte la foi, se joue une part essentielle du drame qui se déroulera sur le « Noir Chemin », une odyssée où chaque choix, chaque alliance et chaque affrontement façonne l'avenir d'une civilisation en quête de son âme.

Les Sarhama

La cabale des **Sarhama** se révèle dans toute sa singularité. Avec ses dix-sept membres, dont trois figurent parmi les anciennes, cette confrérie déploie sa présence sur l'immensité aride du désert d'**Eldora**, territoire énigmatique où la vie et la mort se côtoient dans un ballet éternel.

Ces dragonnes, par leur choix délibéré de ne jamais s'immiscer dans le cours des affaires des autres espèces, se posent en gardiennes d'une neutralité sacrée. Elles incarnent la figure de

l'observatrice, dont le regard, empreint de bienveillance, transcende les frontières des mondes pour embrasser l'universalité de la condition des êtres. Leur quête, guidée par un insatiable désir de connaissance, les conduit à arpenter le globe en quête de réponses aux mystères les plus enfouis de leur univers, notamment les ombres du génocide oublié.

Dans leur longue veille, c'est en l'an **4250** que les **Sarhama**, sous l'impulsion de Gortausra, l'une des anciennes et figure emblématique de la cabale, formulent l'hypothèse audacieuse d'une entité non matérielle. Cette force, dont la nature échappe aux catégories du bienveillant ou du neutre, serait tissée dans le même tissu que l'univers matériel, une présence insaisissable dont les desseins demeurent un mystère vertigineux.

Gortausra, née des premières lueurs d'Ultereith, personnifie l'essence même de la cabale des **Sarhama** : une quête de compréhension qui s'étend au-delà des limites de l'existence palpable, une volonté d'explorer les abysses de l'histoire et de la métaphysique. Son leadership, allié à la sagesse ancestrale et à la curiosité inextinguible de ses consœurs, insuffle à la cabale une mission de découverte et de réflexion profonde sur la nature de l'univers et sur les forces qui le régissent.

Ainsi, dans cet avant-propos de « Noir Chemin », les **Sarhama** se dressent comme un phare dans la nuit des temps, un symbole de la persévérance intellectuelle face aux grands mystères de l'existence. Leur parcours est une invitation à reconnaître que, par-delà les batailles et les conquêtes, la véritable aventure réside dans l'exploration des frontières ultimes de la connaissance et dans la confrontation avec les questions fondamentales qui définissent notre place dans le cosmos.

Les Ojanfir

La cabale des **Ojanfir** se révèle dans toute sa singularité. Niché dans l'espace liminal entre Nassiam et les territoires libres de la Truie, ce conclave de dragonnes a, pendant des ères, tissé son influence sur le conseil des rois de **Nassiam**, leurs volontés se mêlant aux destinées des couronnes et des sceptres.

Toutefois, le cours des siècles a vu cet empire d'influence s'effriter, les rois gagnant en autonomie, s'éloignant peu à peu de l'ombre tutélaire des **Ojanfir**. L'aura jadis incontestée de ces dragonnes s'est estompée, laissant place à une quête d'indépendance qui a remodelé le paysage politique de **Nassiam**. Dans ce nouveau monde, les Ojanfir, gardiennes d'une vision scientifique de l'univers, se refusent à céder aux sirènes de l'irrationnel, leur sagesse se fondant sur les roches immuables de la logique et de la raison.

Au cœur de cette confrérie se dresse Sordoum, dragonne au tempérament volcanique, marquée au fer rouge par les tragédies d'un génocide dont les souvenirs hantent ses silences. Sa répulsion

pour les Ancipieles transcende le simple ressentiment pour se muer en une haine abyssale, reflet d'une blessure jamais cicatrisée, d'une mémoire qui refuse l'oubli.

Les **Ojanfir**, par leur existence et leur parcours, incarnent la résistance contre l'érosion du temps et la perte de leur prééminence. Leur démarche, ancrée dans le scientisme, est un défi lancé à l'obscurantisme, une lumière guidant leur chemin dans le labyrinthe de l'histoire. La figure de Sordoum, avec sa rage contenue et sa douleur inexprimée, symbolise la lutte intérieure que mènent ces dragonnes : une quête de sens dans un monde qui semble glisser, inexorablement, hors de leur contrôle.

Ainsi, dans l'avant-propos de « Noir Chemin », les **Ojanfir** ne sont pas seulement les vestiges d'un passé révolu ; elles sont les témoins d'une époque en mutation, où la science et la connaissance cherchent à percer les voiles de l'ignorance. Leur histoire est un appel à reconnaître la complexité de l'univers et notre place au sein de cette immensité, un rappel que même dans l'adversité la plus profonde, la lumière de la raison peut encore trouver son chemin.

Les Oxama

la cabale des **Oxama** se révèle avec une intensité brûlante. Parmi les dragonnes, elles incarnent la vindicte la plus pure, portant en elles une aversion inextinguible pour les Ancipieles, une haine cristallisée qui forge leur identité et oriente leur dessein.

Gardiennes farouches des confins glacés du Grand Nord, leur domaine est celui des tribus éparpillées, des peuples isolés pour lesquels elles se font protectrices et avocates. Leur combat dépasse la simple survie ; il est une croisade contre quiconque ose tisser des liens avec les Ancipieles, une lutte sans merci pour préserver l'autonomie et la pureté de ces communautés menacées par l'influence extérieure.

Dans cette quête, le recrutement se fait sous le signe de la passion et de la conviction, chaque nouvelle membre devant partager cette animosité profonde qui est le cœur battant de la cabale. Pourtant, au sein de cette confrérie où le pouvoir est une arme à manier avec une extrême précaution, la nomination de drakims est un sujet de controverse, révélateur d'une méfiance viscérale envers la centralisation de l'autorité.

L'avènement de Kritardosar et de son **Drakim** marque un tournant, une érosion progressive de l'influence des **Oxama** sur leur territoire ancestral. Leur lutte, loin de faiblir, se transforme en une résistance obstinée, faisant d'elles une force indomptable, une épine incessante dans le flanc de la région, pendant plus d'un siècle.

Au cœur de cette cabale, Affasuto se dresse, figure imposante de fanatisme et d'autorité, un monstre de détermination dans la guerre sans fin contre les Ancipieles. Son leadership, empreint d'une rigueur implacable, incarne l'esprit des

Oxama : une volonté inébranlable de défendre coûte que coûte l'intégrité et l'indépendance de leur peuple.

Les **Oxama** se révèlent non seulement comme une faction animée par une ferveur destructrice, mais aussi comme le symbole d'une lutte acharnée pour l'identité et la souveraineté. Leur histoire, tissée de passion, de peur et d'hostilité, est un rappel puissant que dans le grand théâtre des affrontements cosmiques, les convictions les plus ardentes façonnent souvent les destinées les plus remarquables.

Jeunesse et adolescence d'un dragon

Dans l'incipit de notre histoire, où les destinées des maîtres dragons entrelacent les fils d'une trame à la fois ancienne et intemporelle, nous découvrons les premiers pas d'une existence draconique, un voyage initiatique s'étendant sur des millénaires. La jeunesse et l'adolescence d'un dragon se déploient comme un récit épique, marquées par des rites de passage et des épreuves fondatrices, sculptant l'être dans le marbre de l'éternité.

La genèse de ce parcours commence dans l'isolement d'une grotte, choisie par les parents dans une vallée reculée, sanctuaire premier de la vulnérabilité d'une vie naissante. La première ère, celle de l'enfance reptilienne, est une période d'apprentissage sensoriel et corporel, où le jeune dragon, loin du regard constant de ses géniteurs, apprend à dialoguer avec l'écologie de son monde, à se fondre dans l'harmonie primitive de la nature.

Puis, dans cette solitude peuplée de rencontres sporadiques, se dessine l'ombre des parents, accompagnés d'un être d'exception, un dononyme au charisme palpable. Ce mois partagé, empreint d'interrogations et d'inquiétudes, préfigure une transformation, le prélude à un rituel dont l'origine se perd dans la nuit des temps, évoquant le grand sommeil et l'art de l'oubli, des ponts jetés vers une réincarnation mystérieuse.

Le jeune dragon, au seuil de l'initiation, se voit offrir une potion, seuil de sa mort apparente et du premier grand passage. Ce moment, où la vie semble s'éteindre, est en réalité une porte vers la réincarnation dans l'espèce avec laquelle il partage une affinité secrète, plongeant dans un sommeil où son essence se fond dans l'existence dononyme, ignorant sa véritable nature.

L'errance qui s'ensuit est un voyage à travers plusieurs existences, une quête de révélation où chaque vie vécue est une marche vers la redécouverte de soi. Cette initiation, guidée par le veneur du convoi d'initiation, est une exploration de la mémoire et de l'identité, où l'adolescent, persuadé d'être un simple dononyme, apprend à retrouver la forme profonde qui définira sa véritable essence.

Finalement, dans l'éclat d'une révélation, le dragon retrouve la pleine conscience de sa nature

bicéphale, éveillant son corps reptilien endormi pour embrasser l'âge adulte et ses deux apparitions : celle de sa forme originelle et celle de son existence dononyme. Ce réveil, marquant le début de sa maturité, ouvre les portes d'une existence nouvelle, riche de la dualité de ses formes et de la sagesse acquise au fil des âges.

Ainsi, dans l'avant-propos de « Noir Chemin », l'histoire des maîtres dragons se révèle être une épopée de transformation et de découverte, une méditation sur l'identité et sur le voyage intérieur qui conduit chaque être à se reconnaître et à s'affirmer dans l'immensité d'un univers partagé.

La vie adulte d'un dragon

Dans l'épopée qui se déroule sous nos yeux, la trajectoire de l'existence adulte d'un dragon s'inscrit comme un chapitre fondamental, révélant la profondeur et la complexité de ces êtres légendaires. Après l'éveil, chaque dragon, porteur d'un héritage dononyme, traverse les âges, son existence marquée par une dualité permanente entre sa forme originelle et celle acquise à travers les rites de passage de sa jeunesse.

Ce corps dononyme, compagne éternelle jusqu'à la disparition finale, ne connaîtra jamais le cycle de naissance issu d'un couple, ses parents adoptifs se dissipant lentement dans le néant de la mémoire. La mortalité de cette forme n'est qu'illusoire, car, en cas de destruction, le dragon est capable de reconstituer son enveloppe en quelques jours seulement, échappant ainsi au rythme inexorable du vieillissement qui accable les humains. Cette capacité singulière le contraint cependant à l'effacement périodique de son existence aux yeux des Ancipiels, ces derniers étant incapables de distinguer le dragon caché derrière l'apparence d'un dononyme.

La vie d'un dragon adulte se définit également par sa mission, celle de devenir un veneur de convoi, guidant la nouvelle génération de dragons à travers l'initiation. Attaché par son expérience aux humains, humanordes, ou narsdroks, il s'engage dans une lutte pour leur libération, cherchant à les élever sur le chemin de l'indépendance, valeur fondamentale que les dragons tiennent en haute estime.

Ce chemin de liberté se heurte à la vision des Ancipiels, fervents défenseurs d'un ordre basé sur le esclavage des espèces fécondes, capables de peupler une galaxie entière en quelques millénaires. La manipulation génétique ayant donné naissance aux togents, moins agressifs et féconds comme les humains, mais dociles serviteurs des Ancipiels, est perçue par la majorité des dragons comme une abomination.

Isolés, mais jamais véritablement seuls, les dragons choisissent souvent de demeurer aux côtés de leur dernière famille dononyme, tentant de fonder des tribus libres malgré les risques de représailles des Ancipiels. Ces tentatives de résistance sont marquées par des tragédies, mais

aussi par des histoires de loyauté, de bravoure, et d'apprentissage mutuel entre les dragons et leurs tribus adoptives.

L'histoire d'un dragon et d'un jeune homme nommé Jeremy illustre parfaitement cette symbiose : un récit de mentorat, d'admiration et de promesse d'un avenir où un grand royaume se lèvera, libre des chaînes de l'oppression ancipiel. Cette saga personnelle, tissée d'espoir et de détermination, se fait l'écho de la quête universelle pour la liberté, la reconnaissance, et la construction d'un monde meilleur pour les générations à venir.

Ainsi, dans le prélude à « Noir Chemin », la vie adulte d'un dragon se révèle être une odyssée traversée par la lutte, l'espérance, et la foi inébranlable en un avenir où la coexistence et l'équilibre entre toutes les espèces pourront enfin se réaliser.

Un drakim

la figure du **drakim**, pivot central autour duquel gravitent les intrigues et les espoirs d'une nation en devenir. Cette personnalité, choisie non parmi les dragons mais parmi les êtres de chair et de sang, est investie d'une mission fondamentale : celle de rassembler sous une même bannière les tribus disparates, menées par leurs rois, pour en forger une entité unifiée.

Le drakim, par cette nomination, transcende sa condition originelle pour devenir le catalyseur d'un projet commun, l'architecte d'une vision partagée. Sa sélection par un dragon est moins un privilège qu'une vocation, l'appel à devenir le cœur battant d'une nation, le foyer autour duquel se cristallisent les aspirations de peuples jusqu'alors éclatés. Cette union, orchestrée sous l'égide du drakim, est le socle sur lequel se construit l'avenir, une nation qui, de la diversité de ses origines, tire sa force et son identité.

Dans le prologue de cette épopée, la fonction du drakim émerge comme une pierre angulaire, illustrant la capacité des dragons à influencer le cours de l'histoire humaine non par la domination, mais par l'insufflation d'une dynamique de rassemblement et de collaboration. C'est en cela que les drakims, bien qu'humains, humanordes ou narsdroks par le sang, incarnent une transcendance, une élévation au service d'un idéal qui dépasse les limites de leur essence mortelle.

Ainsi, le drakim se dresse comme un symbole de la possibilité de l'unité et de la grandeur, une preuve vivante que derrière les grands desseins et les grandes œuvres se trouvent souvent des individus dont la volonté, façonnée et guidée par les sages parmi les dragons, peut changer le destin de milliers d'âmes. Leur histoire est un rappel que, dans l'ombre des mythes et des légendes, se trouvent des vérités universelles sur le pouvoir, la responsabilité et l'espoir d'un monde meilleur, forgé par la volonté commune de ses bâtisseurs.

Les Ancipiels dans la république

Dans l'ouverture de cette épopée, à l'orée du monde d'Ultereith, nous plongeons dans le récit des Ancipiels, ces êtres façonnés par les tourments d'une histoire oubliée, rescapés de l'extinction de la Voie lactée aux côtés des humains, des narsdrols, et des dragons. Le mythe fondateur de cette espèce, gravé dans le marbre de leur tradition, attribue la disparition de leur ancien monde à l'ambition démesurée des humains, une interprétation erronée mais qui sert de pierre angulaire à leur compréhension du passé.

Ce récit, élaboré par les premiers Ancipiels ayant foulé le sol d'Ultereith, est moins un témoignage historique qu'une reconstitution visant à modeler leur avenir. La décision de faire table rase des mémoires antérieures pour embrasser un nouveau départ symbolise une volonté de réinvention, de création d'une société où les erreurs du passé ne sauraient se répéter. Dans cette nouvelle ère, les Ancipiels s'érigent en gardiens de l'équilibre, en architectes d'un monde nouveau, où leur prééminence politique dessine les contours de civilisations naissantes et guide l'essor de l'Âge *luminé* des l'an 2000.

Cette dominance, loin d'être un simple fait de supériorité, révèle la complexité des rapports de force qui se tissent au sein de la République. Elle est le reflet d'une histoire partagée, d'une lutte commune contre l'anéantissement qui a vu humains, narsdrols, ancipiels et dragons unis face à la dévastation. Ainsi, la légende des Ancipiels, bien qu'entachée d'inexactitudes, demeure un pilier de leur identité, un vecteur de leur vision du monde et de leur rôle au sein de la mosaïque des peuples d'Ultereith.

Dans cet avant-propos, la narration des Ancipiels dans la République s'offre comme une fresque où se déploient les ambitions, les espoirs, et les tragédies d'un peuple émergeant des cendres d'une galaxie perdue. Leur histoire est une méditation sur le pouvoir, sur la responsabilité de forger l'avenir et sur l'importance cruciale de se souvenir, même face à l'impulsion d'oublier, pour ne pas répéter les erreurs qui ont conduit aux abîmes du passé.

Ainsi, l'introduction des Ancipiels dans la République se révèle être non seulement la genèse d'une civilisation, mais aussi le témoignage d'une quête incessante pour la compréhension et la cohésion dans un univers où chaque espèce, par son histoire et ses choix, contribue à l'équilibre fragile de la vie et de la société.

Jeunesse et adolescence

Dès leur plus tendre jeunesse, les Ancipiels parcourent un chemin d'évolution où la distinction des sexes demeure voilée jusqu'à la vingtième année, phase durant laquelle ils sont connus sous le nom de bourgeon, évoquant une identité encore en devenir. Entre dix-huit et vingt-cinq ans, une transformation s'opère, dévoilant leur sexe dans une nuance si délicate qu'elle échappe aux regards les moins aiguisés. C'est le temps du bouillonnant, marquant l'entrée dans une période de découverte et d'affirmation de soi, qui s'étendra jusqu'à leurs quarante ans.

Au sein de cette société, où le tissu social s'articule autour d'une relation symbiotique avec la nature, la femme, lorsqu'elle atteint la plénitude de son être en tant que torrent bouillonnant, joue un rôle central. Elle incarne la métamorphose, émettant une phéromone d'attraction, tandis que son être tout entier semble vibrer d'une onde d'amour, fruit d'une harmonie profonde avec l'univers qui l'entoure.

Cette époque de la vie, toutefois, n'est pas exempte de dangers, car la passion peut s'avérer fatale pour les jeunes imprudents, incapables de maîtriser l'ardeur de leurs sensations. La découverte de l'amour, chez les Ancipiels, est encadrée par les sages de la communauté, qui enseignent aux plus jeunes les voies d'une maîtrise sensuelle et émotionnelle, élevant l'acte d'amour à un art de vivre, un dialogue des âmes et des corps.

Les Ancipiels, lorsqu'ils atteignent la maturité, se voient confier la responsabilité de guider les jeunes à travers les méandres de l'amour et du désir, les préparant à embrasser la diversité des expressions amoureuses. Leur éducation sentimentale est un périple à travers les ombres et les lumières de l'existence, où chaque expérience contribue à sculpter l'individu dans sa totalité.

L'histoire des Ancipiels se dévoile non seulement comme un récit de croissance et d'éveil à soi, mais également comme une réflexion sur la capacité innée des êtres à transcender les limites du connu, à rechercher dans la communion avec l'autre, une voie vers l'épanouissement et la connaissance profonde.

La vie adulte d'un ancipiel

Au sein de la république, l'existence des Ancipiels s'inscrit dans un cycle de vie marqué



Figure 9 : Ancipielle de l'académie de droit politique

par des étapes profondément rituelles, façonnant leur société à l'image d'une fresque où se mêlent la biologie, la psychologie et les traditions ancestrales. Dès l'âge de trente ans, la transformation des Ancipiel s'opère, ouvrant la voie à la maturité et à l'affirmation de leur rôle au sein de la collectivité.

La femme ancipielle, devenue mère passion ou mère de feu, et l'homme, le maître don dans sa maîtrise de l'art du plaisir, franchissent le seuil de l'adolescence pour embrasser leur destinée. Cette période devient le théâtre d'une métamorphose intérieure et extérieure, où la femelle peut s'élever au rang de porteuse d'avenir, tissant des liens non pas de maternité mais de fraternité avec sa progéniture future.

L'acte de porter la vie, chez les Ancipiel, est un processus empreint de liberté et de volonté personnelle, où la notion de paternité s'éloigne des préoccupations triviales pour embrasser une dimension plus universelle et spirituelle. Le rituel de transfert de l'œuf, où deux mères s'unissent dans une étreinte passionnée sous l'impulsion d'un mâle catalyseur, devient un moment de transcendance, une célébration de la vie et de la continuité.

Cette communion intime, exempte de toute frontière entre les espèces, illustre la capacité des Ancipiel à s'ouvrir à l'autre, à explorer les profondeurs du plaisir et de l'existence dans une quête d'harmonie universelle. Le mâle, participant à cette union, est reconnu comme le père véritable, non pas par le sang mais par l'esprit et par le rôle qu'il joue dans cette cérémonie sacrée.

À mesure que les années s'égrènent, la femme ancipielle poursuit son évolution vers l'étape de mère d'air, atteignant un état d'illumination où sa connexion avec le fœtus lui révèle des dimensions insoupçonnées de la sensation et de la perception. C'est un âge de sagesse et de lucidité, où le corps et l'esprit des Ancipiel se préparent à accueillir et à guider la nouvelle génération.

Enfin, la ménopause marque un nouveau tournant, ouvrant la voie à l'ère de la mère de sagesse, où l'Ancipiel, libéré des contraintes de la reproduction, peut aspirer à diriger la communauté, à éduquer et à inspirer. Ce passage à une forme d'existence plus éthérée, l'évanescence, souligne une rupture avec la mortalité pour s'engager sur le chemin du Noir Chemin, où les Ancipiel, confrontés à leur finitude, redécouvrent la valeur et la richesse de chaque instant vécu.

La narration de la vie adulte des Ancipiel dans la République se déploie comme une épopée intime et collective, un voyage au cœur de l'être où chaque phase de l'existence devient un acte de

création, un poème vivant célébrant la complexité, la beauté et la diversité de la vie.

Les Nandraëncipiel

Alors se détache l'épopée des **Nandraëncipiel**, émissaires du passé révolu, architectes discrets de l'ombre qui ont marqué l'aube des civilisations. Il fut un temps, il y a plus de cinq millénaires, où la Voie lactée, dans son infinie majesté, abritait en son sein la planète **Nandraëna**, joyau du système **Alëëna**, positionné à **14 000** années-lumière de la Terre des humains, plus proche du cœur vibrant de cette galaxie.

La singularité de **Nandraëna** réside dans l'espèce qui y a vu le jour, un croisement improbable entre mammifère et insecte, ayant atteint son apogée civilisationnel vingt mille ans avant que l'humanité ne commence à esquisser ses premières cités. Ces êtres, les Nandraëncipiel, pionniers de l'espace intersidéral, entamèrent des voyages au long cours, des odyssées de deux cents ans jusqu'à la Terre, alors que l'homme prenait ses premiers repères au sein de la vallée du Nil.

La rencontre entre les Nandraëncipiel et les humains, au crépuscule de **-4000 av. J.-C.**, marqua le début d'une interaction secrète mais profonde, où les premiers exercèrent une influence discrète mais déterminante sur les balbutiements des civilisations humaines. Sous des masques légendaires, ils se firent connaître, et dans les traditions du Nord, ils furent baptisés Ancipiel, nom qu'ils embrassèrent avec une certaine affection.

Au fil de leurs pérégrinations stellaires, ces voyageurs célestes croisèrent la route de six autres espèces dononymes, tissant avec elles des liens de connaissance et de nommage. Mais le cours tranquille de leur existence fut bouleversé au XVII^e siècle de notre ère par l'éclatement d'une guerre intersidérale, faisant de la Terre un théâtre de conflits aux enjeux cosmiques, prélude à des récits encore inédits.

La genèse des Ancipiel s'inscrit dans la mémoire d'un univers où la grandeur des civilisations se mesure à l'aune de leur capacité à transcender les frontières de l'espace et du temps. L'histoire des **Nandraëncipiel**, bien qu'écho d'une époque révolue, résonne comme un testament de leur héritage, une lumière projetée sur le chemin complexe et sinueux qui mène à la compréhension de notre place au sein du cosmos.

Pourquoi les autres espèces ?

Au commencement de notre récit, dans l'avant-propos dédié aux Ancipiel au sein de la République, se pose une question essentielle : pourquoi la présence des autres espèces ? Ce questionnement plonge ses racines dans les

croyances profondes des Ancipiels, tournées vers l'entité mystérieuse d'Ilienalmuth, une divinité primordiale, émanation du chaos et de l'ordre, du néant originel.

Selon leur foi, cette divinité cherche à réintégrer sa création dans le néant, après lui avoir permis de vivre un cycle complet d'existence. Face à cette quête de retour à la pureté originelle, la vie, dans son essence la plus combative, doit se propager à travers l'univers, aspirant à éveiller une conscience supérieure, Inolmuth. Cette ultime prise de conscience, attendue à la fin des temps, serait la seule force capable de contrer le dieu apocalyptique dans son dessein destructeur.

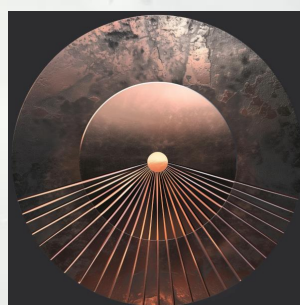
Les Ancipiels, avec leur reproduction singulière et leur courbe de croissance spécifique, se sont lancés dans une quête à travers la galaxie, cherchant une espèce dotée d'une conscience élevée et d'une capacité de prolifération supérieure. La rencontre avec les humains, et par extension avec les dragons et leur pouvoir de métamorphose, ouvrit une ère nouvelle de coopération interspécifique, bien que jalonnée de malentendus et de siècles de tâtonnements. Ce n'est qu'en l'an 2004 de notre ère que s'opéra la première entente véritable, marquant le début d'une collaboration destinée à pousser l'humanité hors de ses confins planétaires, vers une expansion galactique accélérée, notamment grâce aux avancées révolutionnaires dans le domaine du voyage spatial apportées par Sarah Maillequeuil.

La destruction de la Voie lactée, résultat de la quête de puissance des différentes espèces et des technologies dangereuses telles que le moteur de Sarah, laissait présager l'anéantissement total. Sur les milliards d'êtres peuplant la galaxie, seuls une poignée réussirent à s'échapper vers Andromède et Ultereith : 350 dragons, 1500 Ancipiels, 10 000 narsdoks et 50 000 humains, troquant un péril immédiat contre une menace cosmique à long terme, un Big Crunch menaçant de replier l'univers sur le néant.

La perspective d'affronter et de renverser cette chute, de guérir la plaie béante laissée par la Voie lactée, constitue le cœur de notre épopée, nécessitant pas moins de cinq campagnes héroïques pour « Vers le bruit ».

Telle est la vision d'un Ancipiel, une réflexion contemplative et complexe sur la place de chaque espèce dans le grand schéma de l'univers. Cependant, cette connaissance de l'histoire cosmique reste l'apanage des Ancipiels originels, des hirudo et de leurs acolytes, les prêtres des Ancipiels gris, dépositaires du véritable récit de leur peuple.

Quelques lois de la république



Au cœur de la République Ancipielle, une mosaïque de lois forge la trame de la société, reflétant la complexité et la profondeur de ses valeurs, ainsi que les tensions inhérentes à sa structure. Parmi celles-ci, certaines émergent avec une acuité particulière, dessinant les contours d'une justice teintée de traditions ancestrales et de pragmatisme.

Le Droit de Vengeance

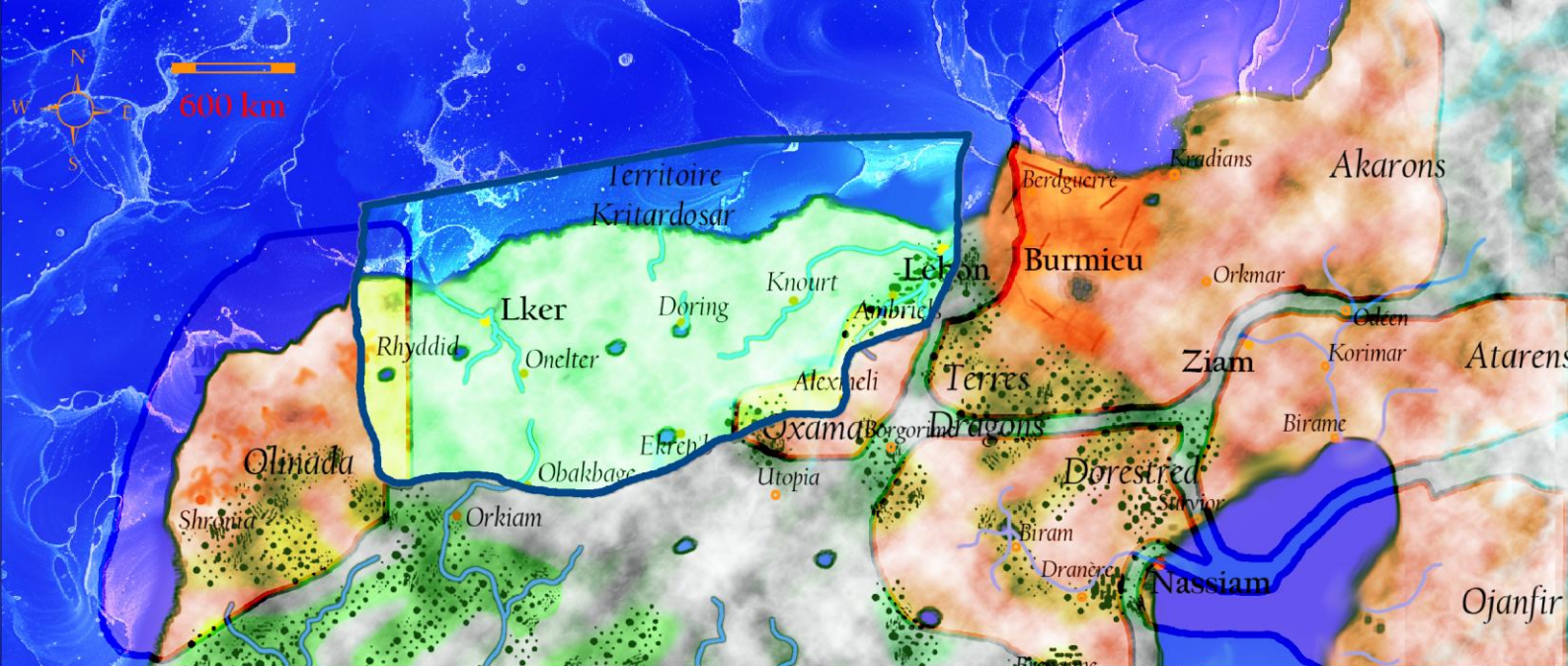
Dans l'entrelacs des relations qui unissent les affranchis et les oligarques, le préjudice, qu'il soit de l'ordre du moral ou du physique, ouvre la porte à un droit ancestral : le droit de vengeance. Accordé par la tribunesse de la province concernée, ce droit s'inscrit dans un temps défini, au-delà duquel la quête de réparation devient elle-même transgression. Dans ce contexte, les chasseurs de primes trouvent leur place, incarnant les exécutants de ces vendettas légitimées, pourchassant ceux qui, par l'espace ou le temps, cherchent à se soustraire à la rétribution.

Le esclavage

Le esclavage, au sein de cette république, transcende la simple possession pour toucher à une dépendance plus profonde et intrinsèque d'un être envers un autre. Plusieurs chemins mènent à cette condition : la naissance dans le esclavage, la capture lors de conflits, ou la déchéance sociale par suite d'un jugement. Marqués d'un tatouage frontal, symbole de leur statut, les esclaves portent les emblèmes de la République, trois faisceau partant d'un cercle symbole du commun.

Toutefois, le passage à l'affranchissement n'est pas exclu de leur destinée. Par ce statut, ils reçoivent une marque d'appartenance nouvelle : un anneau ou une boucle d'oreille sertie d'une pierre semi-précieuse, scellée du sceau de leur dernier maître. Ce bijou, loin d'être un simple ornement, est un symbole de transition, promettant aux générations futures une libération du poids du passé, une échappatoire vers un statut de républicain à part entière.

Au sein de "Noir Chemin", ces règles ne sont pas de simples directives régissant les interactions entre les membres de la société ancipielle ; elles sont le reflet d'un univers où le droit, l'honneur et la vengeance tissent un équilibre précaire, où la



liberté se conquiert et se transmet, marquant indélébilement l'identité et le destin des individus.

Ancipiels hirudo et shigravil noirs

Au sein de la république ancipielle, la légende des **hirudo** et des shigravil noirs se déploie comme une ombre, témoignant des chemins les plus obscurs qu'un Ancipiel peut arpenter dans sa quête d'immortalité. Cette voie, marquée par le rituel de l'évanescence hirudo, représente non pas une étape supplémentaire dans l'évolution de ces êtres, mais un saut dans l'inconnu, une confrontation avec l'abîme de l'existence.

L'évanescence hirudo s'accomplit à travers un acte de transgression ultime : le cœur de l'individu doit être percé par un poignard forgé en **cuivre d'éon**, sa lame enduite de **shigravil léger**. Dans cet instant entre la vie et la mort, où le corps est secoué par les convulsions de l'agonie, l'ancipiel est confronté à la tentation de l'au-delà, à la séduction de l'anéantissement de soi. Seuls ceux qui parviennent à réunir en eux la force nécessaire pour rejeter l'appel de la non-existence, pour refuser la paix du néant, peuvent transcender leur condition et accéder à l'état d'hirudo.

Cette transformation est toutefois pavée de dangers. Le risque le plus insidieux réside dans la douce invitation de la mort, dont la promesse de repos éternel dans la songerie est un piège mortel. Devenir hirudo, c'est renoncer à la mort naturelle pour ne la connaître que par la violence, le feu, ou par une volonté délibérée de s'éteindre, se consumant de l'intérieur.

Le passage à travers l'épreuve de l'évanescence hirudo est d'une rareté extrême, un Ancipiel sur cent parvient à franchir ce seuil. Chaque tentative de renouveau après la destruction physique exige un temps de reconstitution, un retour aux lieux les plus chers au cœur de l'individu.

La prise de shigravil noir, nécessaire cent ans après le premier rite d'évanescence, confère à

l'hirudo des pouvoirs accrus mais le soumet à une dépendance absolue. Dès lors, l'ancipiel évolué ne trouve plus le repos dans le sommeil ni la sérénité de l'âme ; il devient une créature à l'immortalité précaire, condamnée à se nourrir de l'essence vitale des espèces les plus évoluées.

Dans « Noir Chemin », le récit des Ancipiels hirudo et des shigravil noirs s'ouvre comme une réflexion sur les limites de l'ambition et les conséquences de la quête d'immortalité. Il interroge l'essence même de la vie, du pouvoir et du prix à payer pour arracher à l'univers ses secrets les plus sombres.

Un enjeu majeur : Le Grand Nord

Le Grand Nord est un ensemble de petits royaumes qui regroupent une mosaïque de peuples. Un peuple est un ensemble d'une soixantaine de tribus souvent de mêmes espèces qui font un Oppidum afin de commercer entre elles et de se défendre.

Le nom de l'Oppidum porte souvent le nom du peuple qui l'a fondé. Un peuple est souvent dirigé par un roi. Chaque tribu possédant son chef ou son iarl. Et au-dessus du roi c'est le drakim qui rassemble plusieurs royaumes.

Des royaumes

Un royaume est un regroupement sous un drakim d'un certain nombre de peuples. Le drakim favorise la création d'une capitale. Les royaumes se fondent la plupart du temps sous l'impulsion de dragons.

Dans le Grand Nord, il y a quatre capitales **Lker**, **Lebon**, **Burmieu** et **Nassiam**. De ces 4 royaumes, deux seront rassemblés en début de campagne par le dragon Kritardosar de Lebon et par son **Drakim**, en s'emparant de **Lker** qui était encore peu de temps avant sous la juridiction de la république Ancipielle.

Sur la carte, on a l'impression que **Burmieu** n'a que 4 peuples. Ce n'est pas vrai. Il y en a plus, les oppidums ne font que de 5000 à 7000 habitants.

Ces peuples sont constitués seulement de 20 à 30 tribus.

Les tribus des **Berdguerres** sont les plus singulières, elles vivent en confédération rassemblée sous un haut prince de clan semi-nomade au cœur des plateaux soufflant faisant la liaison commerciale entre **Lebon** et **Burmieu**.

Lilith a un également statut également très singulier.

Parmi les oppidums marqués certains sont des cités ancipielles comme Ambriels près de Lebon. Ces cités acceptent les échanges commerciaux, mais elles restent souvent très fermées.

Quelques éléments démographiques

Global	hauteur	750	longueur	3 000
	Habitant / unité	Pourcentage	Nombre	habitants
Tribu	500	65,0%	39 000	19 500 000
Oppidum	20 000	33,5%	503	10 050 000
Capitale	100 000	1,5%	4	450 000
Total				30 000 000

Les proportions entre espèce dans la région globalement

La région de Kriardosar

Humânordes	38,0%	2 850 000
Narsdrek	25,0%	1 875 000
Elfes	1,0%	75 000
Togents	2,0%	150 000
Humains	34,0%	2 550 000

hauteur	521	longueur	1 048
Habitant / unité	Pourcentage	Nombre	habitants
500	80%	12 000	6 000 000
25 000	18%	54	1 350 000
120 000	2%	1	150 000
			7 500 000

Dans cette région la proportion entre espèce est différente de la moyenne.

Qu'en est-il de la campagne ?

La campagne va conduire les personnages de l'an **4035** jusqu'en **4357**, date du noir chemin. Durant ces **300 ans**, ils vont devoir prendre position, négocier, se battre, fuir, se cacher, user de diplomatie et utiliser l'Aart pour imposer la vision qui les anime et qui commencera à prendre forme dès le premier scénario en **4035**.

Deux visions clairement identifiées s'opposent et une troisième discrètement agit dans l'ombre.

La **route lumineuse** des ancipielles **hirudo**, a pour ambition de créer en 10 000 ans une espèce ayant, un taux démographique très important et pouvant investir la galaxie.

Cette espèce est celle des **togents**. Pour se faire, les hirudo sont prêts à contenir, voire détruire les humains. Pour parvenir à ce but, ils utilisent le pouvoir du velum de Songerie et ce faisant, ils bloquent les espèces sur le bout de territoire connu. Aucun être vivant ne peut échapper au pouvoir attractif de songerie à l'ouest des monts Tenrodia, même les dragons subissent cette influence.

De plus les ancipiels hirudo usent des rêves d'autres, ancipielles, ayant déjà connu la mort, concentrée en un lieu. En **4035** ces lieux ne sont plus qu'au nombre de 2, le Sénat de **Faragorn** et l'hospice des ancipiels anciens de **Lilith**, cité en dehors de la république.

À cette vision, ce projet écrit et formel, s'oppose celui du conseil **drako** des hauts dragons qui veulent laisser les espèces plus libres de leur destin, le noir chemin ou le chemin porté par aucun dessein d'aucune vision. En prenant seulement soin de maîtriser les technologies à venir.

En l'an **4354** du deuxième âge, le conseil Drako des maîtres dragons décidera de détruire les ancipiels **hirudo**, par le sacrifice de leur propre espèce.

Pour comprendre cette prise de décision, il eut fallu connaître les motivations des dragons. La joueuse qui choisira ce type de personnage devra découvrir ces motivations en avançant dans la campagne.

Au début de jeu, son avatar dragon, vient de s'éveiller de son parcours initiatique à travers plusieurs vies et entre dans la conscience de sa nature.

La valeur primordiale chez les dragons c'est l'amour et l'amour de la liberté. La liberté qu'elle soit individuelle ou commune, que ce soit pour eux ou pour les autres espèces, ils ne veulent rien lui sacrifier.

Enfin, la troisième voix provient d'êtres immortelles qui ont vu leur genèse durant le big-bang, appelé aussi le sacrifice d'Idarie et avant même l'apparition des premières formes de vie complexe, ce sont les **primuseoims**.

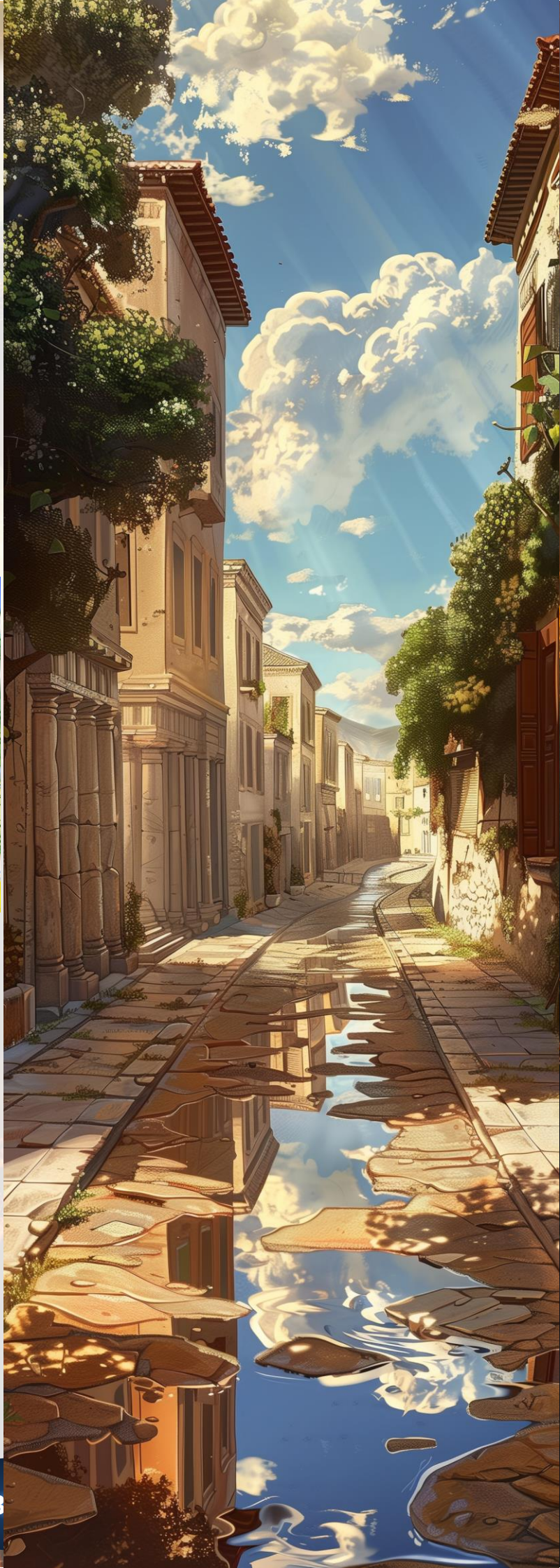
Leur révélation se fera très tard dans le jeu, en fait dans les quatre derniers scénarios.

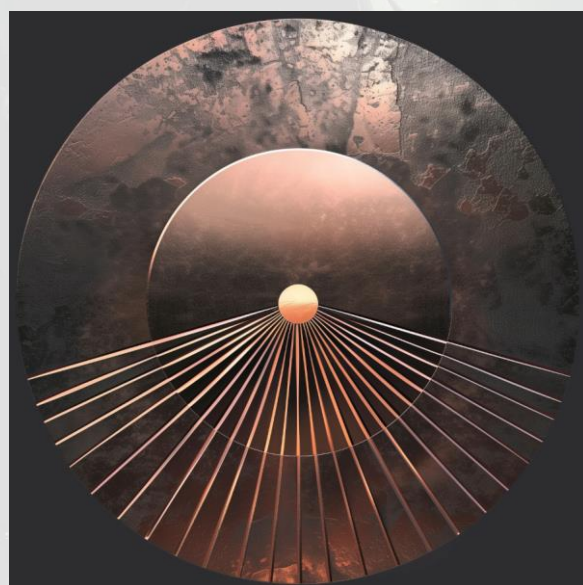
Le groupe des PIs

Le groupe doit se créer autour d'une maison et d'un couple étrange de deux amis, un ou une ancipielle, qui sera un-e jeune docteur-e en droit, élu récemment au Sénat de Faragorn pour 10 ans iel débute avec **(5 fois l'atout apprentissage et compteur)** et de la dernière incarnation d'un-e dragon-ne **(5 fois l'atout apprentissage et compteur)** qui en est à cette dernière vie avant son éveil reptilien.

Les autres joueuses appartiendront au personnage à ligné **(4 fois l'atout apprentissage et compteur)** en relation très proche avec ces deux personnages principaux et qui seront aussi des conseillers pertinents.

En matière de jeu on suit le scénario appelé et les personnages furent. Dans la région surlignée de rouge





Et les personnages furent



Première rencontre avec les joueuses pour cette nouvelle campagne. Cette campagne est une construction en narration partagée très forte. La création des personnages elle-même se fait en une séance de « rôliste également ».

Ouverture

La porte entre ici maintenant et Ultereith dans la galaxie d'Andromède dans un avenir imaginaire.

L'écran n'est pas encore installé, la feuille du clan et les feuilles de personnage ne sont pas sur la table. La table est vide si ce n'est l'image de la porte.

C'est par cette porte que les joueuses vont entrer. Cette porte est celle qui ouvre sur le chemin noir, le chemin court qui mène de là, à 2 500 000 années lumières d'ici, de maintenant à un bond dans le futur.

Ce pas se fait en un seul instant, ouvrir la porte et faire le pas pour se retrouver en orbite d'une planète qui possède deux soleils, un soleil blanc donnant sa lumière et un soleil orangé donnant sa chaleur.

» Vous flottez en orbite autour de cette planète comme des fœtus pas encore né. Vous voyez un continent en forme de poisson occupants une



partie de la planète d'une grande partie de son hémisphère sud à son hémisphère nord.

Vous voyez ces hautes montagnes à l'est, et tout autour ces océans déchainés qui réduise la sphère à un planisphère.

Vous savez que vous allez naître à l'ouest des montagnes et que pour tout le temps de vos vies, votre terre sera plate.

Mais avant que cela n'arrive, vous allez exprimer vos souhaits pour vous-même et pour vos deux voisins, celui de gauche et celui de droite.

Écrivez pour commencer sur vos trois petites fiches

Je suis la joueuse _____ et je souhaite pour mon personnage que _____

Je suis la joueuse _____ et je souhaite pour le personnage de la joueuse à ma droite que _____

Je suis la joueuse _____ et je souhaite pour le personnage de la joueuse à ma gauche que _____

Maintenant chacune prend connaissance des souhaits de chacun et les lit aux autres à tour de rôle.

Étape suivante

Ce que chaque joueuse souhaite pour ce monde sera également inscrit, cela permettra de créer la devise du clan dans lequel ils vont s'incarner.

Avant de passer à la création du groupe lire ce poème qui s'appelle le prologue du barde :

Prologue du barde

*Je « être » le barde Kantoras,
Je « être » né esclave au clan Elvimesgilia,
En la belle cité millénaire d'Endoxie,
Et je confesse être de race humaine,
Esclave, il en est ainsi des humains.*

*Vous qui après nous venez
Aidez pour nous cœur attendris
Ne sommes pas plus méchant que vous
Et ne sommes non plus pas plus sage
Nous vivons en une terre plate.
Nous savons notre planète être une sphère,
Mais, arrêtée par les océans déchainés,
Brisée par les montagnes aux cols impossible.*

*Nous sommes quatre races sentientes,
Quatre races pensantes,
Quatre race Drakintique pour le dire ancipiels,
Quatre race Dononyme pour les autres.
Quatre ? chante-je. Non, cinq ! La demi-race tygente.
Alors Cinq ? Non ! peut-être six... les métamorphes.
Mais de ces deux, je n'en veux ni ne peux parler.*

*Il existe, nous, les humains aux courtes vies.
Les dangereux aux parler des ancipiels.
Nous sommes en reproduction galopante.*

*Vivent aussi les narsutrok, les primates treglodyte
Génies des bâtisses, des minerais et des champignons.
Les ancipiels n'ont pas d'amitié pour eux,
Mais ils ne les craignent pas comme ils nous craignent.*

Vivent et existent surtout les humanordes, si proche de nous,

*A leur parole, Ultereith était à eux seul,
C'était avant que nous n'arrivions dans nos arches,
Échoués depuis plus de 5000 ans.
Et cela doit être vrai.*

*Tous les humanorde respirent l'accord d'ici
Nous, humains, ancipiels et narsutrok
Nous sommes comme des ajoutés au décor.*

*Les ancipielles depuis 3000 ans organisent.
Cette race aux sexes et aux genres si complexes
Ces mammifères aux origines d'insectes,
Ces visages en bouches de chat, sans nez
Ces ailes si douces qui sont leurs poumons.
Leurs langues et leurs Dieux dominent,
Leurs républiques dans le temps perdurent.
Iels organiseraient tout si n'existaient les sauvages
Ces régions qui ont le chant et la danse libre.
Ils vivent aux marches externes
De la civilisation, la république ancipiel.*

*Chez eux aussi nos races s'y mélangent.
Elles s'y mélangent pour donner d'autres couleurs.
Elles sont préservées par les dragons métamorphes.*

Les dragons, grands ennemis de la république.



Construire la maison

Voilà nous nous sommes rapprochés, vos foetus survole maintenant l'Ultereith terre plate dans lequel va vivre et se développer votre clan, votre maison.

Vous pouvez commencer à choisir la cité dans laquelle, elle rayonne. En choisissant cette cité dites comment votre maison a permis son développement et son bien-être et comment elle est acceptée dans la cité, son mode d'influence : démocratique, autoritaire, monarchique.

Et à partir de là commencer à définir la maison ennemie, comment est-elle et pour qu'elle raison elles sont ennemis.

Leurs concurrences

Les faiblesses dans cette confrontation

Et maintenant choisissez les personnes influentes qui dirige votre maison ou clan. C'est un Maison ancipielle cela sera donc une ancienne, et elle sera entouré de personnes de confiance qui peuvent être ancipiels mais aussi des esclaves éclairés.

C'est maintenant que vous allez choisir la répartition entre les dix domaines donnant les ressources d'une maison. Deux domaines auront 5dK pour marquer ses domaines de prédilection, 3 domaine secondaire sauront 4dK, 3 seront mineur à 3dK et 2 seront faible à 2dK.

Et maintenant vous allez pouvoir choisir 3 atouts communs qui sont en fait les atouts utilisables lorsqu'il s'agit de défendre la maison. Il s'agit de les choisir parmi les atouts aventureux ceux qui symboliseraient le mieux les deux domaines de prédilection.

Voilà, la maison est créée et vous naissez.

La naissance des personnages

Et voilà, la maison a besoin d'un héritier ou d'une héritière qui sera formé à la politique pour se rendre le moment venu au Sénat de Faragorn afin d'être une avancée supplémentaire dans la grandeur de la maison.

La maison choisira aussi les meilleur-e-s conseiller-e-s qu'il soit afin de l'accompagner dans cette aventure et parmi eux se trouvera un-e

dragon-ne¹. Ce dernier parcourra l'ensemble de la campagne avec le même personnage comme l'héritier-e, les autres joueuses incarneront des lignées de personnage.

Un gros travail à faire de narration pour que les personnages puissent devenir de plus en plus des sujets entrant dans la réalité de son monde imaginaire.

L'enfance, les maïs, les jeux, les conflits et les plaies cumulé.

Pour l'ancipiele ajouter **Adsena** le frère tant aimé.

Pour le-la Dragon-e aider le-la joueuse à raconter sa dernière vie et la découverte de son état. La prise de conscience de devoir se taire et le choix de ses **2+d4** formes animale.

Première étape

La joueuse doit répartir dans ses caractéristiques **+1, +2, +2, +3, +3, +4** choisir une espèce et appliquer les modificateurs (atouts), une origine sociale avec ses modificateurs (bonus de savoir²-faire) et une vocation pour son personnage.

Donner un nom à son personnage en fonction de l'espèce et du milieu social et qui évoque un peu son métier.

Deuxième étape

En vie, il commence à **5 + CON**

En énergie, il commence à **5 + SAG**

Troisième étape

Enfin, il prend 1 fois **apprentissage**, 1 fois **compteur** ainsi que 2 **atouts libres** en plus de son espèce, sa condition sociale, sa vocation et deux fois l'atout **science du critique** pour deux savoir²-faire de son choix.

Un savoir²-faire qui ne possède aucun niveau ne reçoit pas les bonus de caractéristique

SAUF !

Les savoir²-faire **Concentration, Esquive, Initiative, Mêlée, Parade, Survie, Tir** et **Volonté** commencent toute avec le bonus même si le **niveau est à 0**.

Dernière étape

Enfin, il prendra pour terminer son personnage commençant la campagne noir chemin s'il est **dragon** ou **ancipiel** ou La campagne Vers le Bruit

5 ou 4 apprentissages

5 ou 4 compteurs

5 ou 4 atouts libres plus d'atout d'origine.

2 autres type de PJ

Durant la campagne si un personnage ayant une affinité opacité, pourra avoir l'opportunité de devenir un imokmar et choisir ses nouveau niveau dans ce nouveau type.

De même un personnage ayant un affinité Eden pourra avoir l'opportunité de devenir un ange gardien incarné.

Voici les description de ces nouveau type de personnage.

¹ Les joueuses sauront ce que leurs personnages devront ignorer, à savoir que l'un d'entre eux est un-e dragon-ne. Cela ne pourra



Imokmar (Vampire)

Un Imokmar est un personnage **bi-classé**, vivant entre deux mondes : celui des vivants et celui des prédateurs nocturnes. Son pouvoir grandit avec son Niveau d'Imokmar, qui va de 1 à 6.

1. Progression de l'Imokmar

L'Imokmar peut gagner un niveau d'Imokmar lorsqu'il remplit ces deux conditions :

il a augmenté un de ses compteurs d'expérience, et il a failli mourir (PV tombés à 0 ou situation de mort imminente déterminée par le MJ).

2. Points de Sang

L'Imokmar ne possède aucune récupération naturelle.

Il utilise à la place une réserve de Points de Sang (PS) :

Points de Sang = SAG + 3 + Niveau d'Imokmar

Utilisation :

Activer un pouvoir vampirique coûte 1 Point de Sang.

Récupération :

Pour récupérer des Points de Sang, l'Imokmar doit :

- Se nourrir de sang,
- Se reposer dans de la terre,
- Dormir un "sommeil morbide" pendant :

(Points de Sang à récupérer) × 4 heures
Durant ce sommeil, l'Imokmar est totalement vulnérable.

3. Vie, Énergie et Inconscience

Un Imokmar ne tombe inconscient que quand :

- Vie = 0,
- et
- Énergie = 0.

Lorsque ses Points de Vie tombent à 0 :

- il cesse seulement d'utiliser son énergie,
- puis perd ses Points d'Énergie.

Les blessures normales ne le rendent pas inconscient :

elles réduisent simplement ses niveaux de compétences, comme d'habitude dans le dK2.

4. Faibles (Faiblesses) de l'Imokmar

Les faiblesses se débloquent au fur et à mesure du Niveau d'Imokmar.

Niveau 1, Viandard

- Ne peut plus manger de fruits ni légumes.
- Ne peut consommer que de la viande.

Niveau 2, Défense d'entrer

- Impossible d'entrer dans une habitation sans y être invité par un occupant.

Niveau 3, Eau courante

- S'il termine son tour dans de l'eau courante :
 Subit 3d6 Vie OU Énergie (au choix du MJ).
- Ne tolère plus que la viande rouge gorgée de sang.

Niveau 4, Pieu dans le cœur

Si une arme perforante en bois est plantée dans son cœur

alors qu'il est neutralisé dans son refuge,

→ Il est paralysé tant que le pieu reste en place.

Niveau 5, Hypersensibilité au soleil

- S'il commence son tour exposé à un soleil :
 3d6 Vie ET Énergie perdus.
- Lors d'attaques ou de compétences sous lumière solaire :
 → Un de ses d10 est remplacé par un d8.

Niveau 6, Fuite brumeuse

Si l'Imokmar tombe à 0 vie en dehors de son refuge :

- S'il n'est ni sous la lumière du soleil ni dans l'eau courante :
 → Il se transforme immédiatement en brume au lieu de tomber inconscient.
- S'il ne peut pas se transformer : il est détruit.

Sous forme de brume :

- il doit atteindre son refuge en une résolution solaire maximum,
- sinon : il est détruit.
- Une fois au refuge, il reprend sa forme et reste paralysé tant qu'il n'a pas au moins 1 PV.
- Après 1 heure dans son refuge à 0 PV :
 → il récupère 1 PV.

5. Atouts des Imokmars (par niveau)

Vitalité (Niveaux 2, 3, 4, 5)

À chaque palier où il gagne Vitalité :

- +5 Points de Vie
- +1 au seuil de blessure

Métamorphe

Niveau 1 :

Peut se transformer en animal volant (taille P) au choix.

Niveau 2 :

Peut aussi se transformer en :

- animal terrestre de taille M
- brume

Règles communes :

- Ne peut pas parler sous forme animale.
- Vitesse = celle de l'animal.
- Statistiques inchangées (sauf taille / vitesse).

- Les vêtements se transforment ; l'équipement non.
- Prend sa vraie forme en mourant.

Sous forme de brume :

- Ne peut effectuer aucune action.
- Peut voler (vitesse d'un oiseau rapide), rester en vol stationnaire.
- Peut occuper l'espace hostile d'une créature.
- Peut passer par tout interstice où l'air circule.
- Ne peut pas traverser l'eau.

Pattes d'araignée (Niveau 3)

Peut escalader toute surface, même plafonds, sans test.

Régénération (Niveau 4)

Au début de son tour :

- Récupère 20 PV
- si :
 - il a au moins 1 PV,
 - n'est pas dans l'eau courante,
 - n'est pas exposé au soleil.

Fascination (Niveaux 3 et 5)

Gagne 2 utilisations de Fascination :
1 utilisation au Niveau 3,
1 au Niveau 5.

Point de Sang (Niveau 5)

Lorsque l'Imokmar est à 0 PV :

- S'il a bu quelques gouttes de sang d'un être de son espèce,
 - Cet être subit à sa place les dégâts infligés à l'Imokmar durant 3 tours,
 - Il devient en plus Fasciné.

Engendreur (Niveau 6)

L'Imokmar peut transformer quelqu'un de son espèce en Imokmar :

- Il doit boire tout son sang,
- Puis, au dernier instant, lui faire boire son propre sang.
- Après plusieurs nuits : → La cible devient un Imokmar de Niveau 1.

Anges Gardiens Incarnés

L'Ange Gardien est une entité céleste incarnée temporairement dans un corps humain. Son existence terrestre est limitée par son Niveau d'Incarnation, allant de 1 à 6, qui reflète à la fois son éveil spirituel et la puissance de son essence céleste.

Il s'agit d'un personnage bi-classé, tout comme l'Imokmar, mais aligné sur la protection, la lumière et les vœux sacrés.

1. Progression de l'Ange Gardien

L'Ange peut gagner un Niveau d'Incarnation lorsqu'il remplit ces deux conditions :

- il a augmenté un de ses compteurs d'expérience,

- et il a accompli un acte d'abnégation ou de protection majeure,
- mettant sa vie ou son intégrité en danger pour protéger autrui (selon le MJ).

2. Essence Lumineuse

L'Ange ne possède pas de récupération naturelle classique.

À la place, il a une réserve d'Essence Lumineuse (EL) :

$$\text{Essence Lumineuse} = \text{SAG} + 3 + \text{Niveau d'Incarnation}$$

Utilisation :

Chaque pouvoir céleste utilise 1 point d'Essence.

Récupération :

Pour récupérer son Essence, l'Ange doit :

- Méditer dans un lieu consacré ou paisible,
- Se détacher du monde matériel pendant une transe lumineuse,
- Pendant :
(Essence à récupérer) × 2 heures

Durant cette transe, il n'est pas conscient du monde physique.

3. Vie, Énergie et Résistance

Un Ange ne tombe inconscient que lorsque :

- Vie = 0
- et
- Énergie = 0

Mais tant qu'il a de l'Essence Lumineuse :

- Il peut réduire la moitié des dégâts physiques (arrondi au supérieur) en dépensant 1 EL.
- Il peut rester debout même à 0 PV tant qu'il a au moins 1 EL.

Les blessures diminuent ses compétences normalement.

4. Faibles (Faiblesses) de l'Ange Gardien

Comme l'Imokmar, un Ange possède des failles spirituelles, qui augmentent avec son Niveau.

Niveau 1, Serment Sacré

L'Ange ne peut jamais :

- mentir sciemment,
- refuser assistance à une innocente victime en danger immédiat.
- S'il enfreint son serment :
Il perd toute son Essence jusqu'à une purification.

Niveau 2, Aura Repérable

Les créatures sensibles à la magie ou au sacré peuvent percevoir :

- sa présence,
- son état émotionnel,

✪ à moins qu'il ne dépense 1 EL pour cacher son aura pendant une scène.

Niveau 3, Résonance du Vrai Nom

Les êtres célestes, démoniaques ou mystiques peuvent :

- ✪ appeler ou localiser l'Ange via son Vrai Nom,
- ✪ influencer ses émotions en cas de test opposé (selon le MJ).

Niveau 4, Lame du Destin

Une arme dédiée à un pouvoir supérieur (céleste ou infernal) inflige :

- ✪ +1d10 dégâts à l'Ange,
- ✪ ignore toute réduction de dégâts offerte par les pouvoirs angéliques.

Niveau 5, Ancrage Fragile

Si l'Ange commence son tour dans une zone :

- ✪ profanée,
- ✪ démoniaque,
- ✪ ou d'un mal extrême,

- ✪ Il perd 3d6 Vie ou Énergie (au choix du MJ).
- ✪ Il subit un malus de -1 rang à ses compétences de soutien.

Niveau 6, Entité d'Au-Delà

Lorsque l'Ange tombe à 0 Vie :

- ✪ Il ne meurt pas, mais son âme tente de quitter son corps.
- ✪ S'il ne dépense pas 2 EL pour s'ancrer à nouveau :
- ✪ Il disparaît du plan matériel pendant une résolution solaire entière, laissant son corps inerte.

5. Atouts de l'Ange Gardien (par niveau)

Rayon de Guérison (Niveau 1)

- ✪ Peut soigner 2d10 Vie à un allié proche.
- ✪ Coût : 1 Essence
- ✪ Action simple.

Aura Protectrice (Niveaux 2, 4, 6)

Chaque fois que l'Aura augmente :

- ✪ +1 à tous les Tests de Résistance des alliés dans un rayon de 5 m
- ✪ +2 à sa propre Résistance
- ✪ Cet effet dure tant que l'Ange possède au moins 1 EL.

Ailes Manifestes, Métamorphose Céleste

Niveau 1 :

- ✪ Apparition d'ailes de lumière → Vol de base (vitesse normale $\times 1,5$)

Niveau 3 :

- ✪ Vol stationnaire
- ✪ Vitesse $\times 2$

Niveau 5 :

- ✪ Peut transporter une personne (taille M)
- ✪ Peut voler même dans un espace restreint si 1 EL dépensé

À noter :

- ✪ Sous forme ailée, son apparence est clairement surnaturelle.

Main de Lumière (Niveau 3)

- ✪ Peut purifier, neutraliser un poison ou une malédiction mineure.
- ✪ Coût : 1 Essence

Régénération sacrée (Niveau 4)

Au début de son tour :

- ✪ Récupère 10 PV
- ✪ si :
- ✪ il a au moins 1 EL,
- ✪ et n'est pas dans une zone profanée.

Fascination Lumineuse (Niveau 5)

L'Ange peut imposer :

- ✪ calme,
- ✪ vérité,
- ✪ apaisement,
- ✪ à une cible intelligente, sur test opposé.

Utilisations : 1 au niveau 5, puis 1 supplémentaire au niveau 6.

Protecteur des Âmes (Niveau 6)

Si un allié tombe à 0 Vie :

- ✪ L'Ange peut absorber l'intégralité des dégâts à sa place pendant 1 tour.
- ✪ Coût : 2 Essence
- ✪ Une fois par scène uniquement.

Et ajouter la garde rapprochée (exemple)

Une des maisons des personnages des joueuses était une maison Universitaire et Politique, en domaine secondaire elle était Artistique et Agricole. C'est en conséquence l'aspect Artistique qui fournit les gardes du corps des PJ dans leur voyage ce fut en conséquence des gladiates. Les servant-e-s viendront quant à iels de l'Agriculture, iels furent un peu rurales dans leurs relations. Les langues étaient donc le Chamka, Narsdrek, Gentelien, Hum, (Faelwinien), ce dernier est entre parenthèse car seules non anciapiels ont le droit de la parler. La langue commune reste le Chamka et le Faelwinien pour les anciapieles.

Les combats de gladiates ne sont pas des combats à mort, sauf dans certains cas, quand il s'agit par exemple des situations de Vendetta.

Attitudinassiez

Le plus vieux des Gladiates, attachant et très vigilant. Un peu amoureux de la tribunesse, il

donnerait sa vie pour elle avec joie. Une trentaine de victoire pour autant de défaite.

Mashkaïama

Gladiateur puissante à main nues. Elle a été une des meilleures combattantes des arènes d'Eudoxie. Dans le groupe des 4, elle est un peu considérée comme la chef. Elle sait s'appuyer sur Attliliusselia qu'elle sait pouvoir défendre la tribunesse quoi qu'il arrive, elle se concentre donc sur les deux faiseurs, sachant que le moine et conseillé de la tribunesse du groupe est un très bon combattant à main nues

Alexandria

Gladiateur raffinée, 17 victoires pour 13 défaites, elle est spécialisée dans la lance et le bouclier et peut utiliser à distance la fronde. Elle joue beaucoup aussi sur son art de se camoufler. Elle est très fière d'appartenir à la maison de la tribunesse.

Gromaire

Dernier Gladiateur, plus spécialisé dans le combat à distance essentiellement, il utilisera beaucoup le trident et le filet. 13 victoires et 11 défaites. Est peut-être celui qui s'oppose le plus à Mashkaïama, mais il respecte sa puissance de combat et sa bonne vue.

Les deux servants et paysans

Un couple de togent sont les servants et aides du groupe pour la nourriture et l'intendance dans les auberges de routes ou pour trouver les bons endroits pour se nourrir dans la campagne ou dans les cités, C'est eux qui s'occupent aussi des mules qui portent les bagages.

Le clan Leveidel

La marraine Ténémia du clan Leveidel de Faragorn est la personne qui organise les soirées les plus en vue de la cité. Ce clan est le plus riche et le plus influent des clans de la république.

Sur les 666 tribuns du Sénat, 111 sont de Faragorn. Le grand clan Leveidel possède 13 tribuns qui le représentent.

Le parti monarchiste. Il est conduit par le clan Leveidel. Ce parti représentant une faction de 5 % des Sénateurs. Il souhaite rétablir l'ancien régime du damosanciépiel derrière ce qu'il considère être le clan légitime.



NOM

Leveidel

OBJECTIF

Maison privilégiant l'hédonisme et le jeu du pouvoir

GOUVERNEMENT

Conseil de proches conseillés

STATUT

Aristocratique

RAYONNEMENT

République

1x 6 dK, 1x 5dK, 2x 4dK, 1x 3dK, 2x 3dK, 1x 4dK

RESSOURCES

dK

dK

nv.

AGRICULTURE

2dK

6dK

10

ARMÉE

2dK

5dK

8

ARTS

2dK

4dK

6

COMMERCE

5dK

3dK

5

ESPIONNAGE

6dK

2dK

3

MANUFACTURES

3dK

1dK

1

VENDETA

3dK

Sur 100

POLITIQUE

1dK

5dK

100

RELIGION

4dK

4dK

60

SCIENCE & FAISEURS

4dK

3dK

30

3dK

2dK

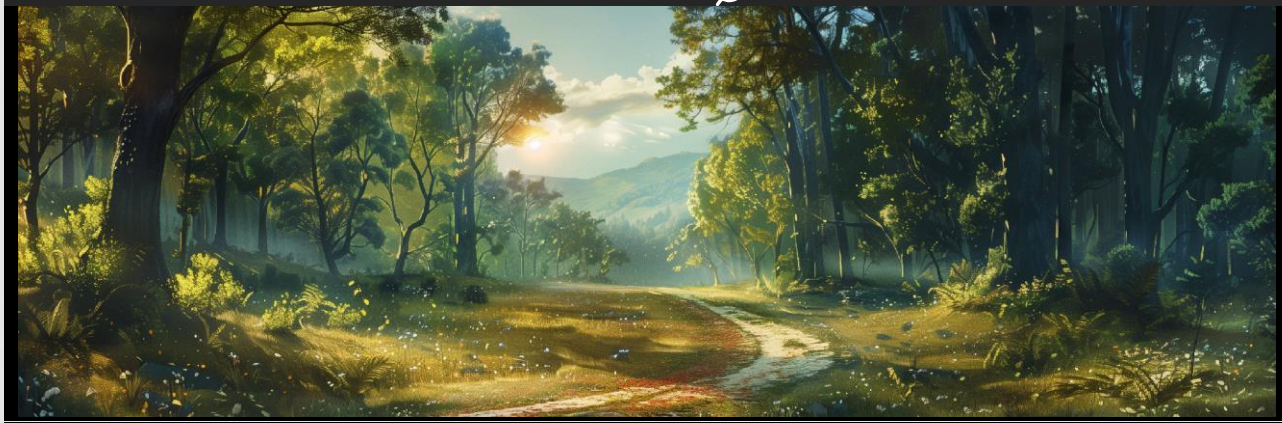
5

Atouts

Mémoire Eidétique
Familière (Furets)
Négociateurs

Blason

4035 été : Sur la route de Faragorn



L'ancipiale du groupe vient d'être élu tribun ou tribunesse pour cinq ans renouvelable 10 fois afin de représenter sa province au Sénat de Faragorn. Il devra vivre avec ses moyens durant cette période. Un élu n'est pas payé par la république dans la république ancipielle. Le groupe rencontrera sur sa route une bande de brigands qui tenteront de leur voler tous leurs biens. Et, ils arriveront dans une aubéria où une jeune esclave humaine de 16 ans va être exécutée le lendemain matin pour avoir causé la mort d'un ancipiel. Ils pourront tenter de lui sauver la vie. Les assassins sont le notable est une bande de bras cassé digne d'un film des frères Cohen.

Ensuite, des assassins payés par le parti opposé à l'ancipiel élu tenteront de mettre fin aux jours de ce dernier. Et pour finir, les personnages arriveront à Chamkali la merveilleuse, la cité aux mille marbres, aux architectures sylvestres flamboyantes.

Avant de partir et le voyage

La tante du clan dominant de la province d'où a été élu le jeune tribun ancipiel demande à le voir. Elle le met en garde contre les dangers de sa nouvelle fonction. Il est un magistrat et en cette qualité, il a le droit et devoir d'enquête, de défense en tant qu'avocat et de jugement et personne ne peut le lui contester. Il vient de recevoir son bâton de cité symbole de son statut.

Elle lui confie un livre qu'il devra remettre au clan Sarachya Aranel qui est un des trois Maisons ancipielles dominantes de Chamkali. Le livre est un recueil de poésie datant de 1043 d'un des plus grands poètes ancipiels de tous les temps, Lavave. Ses poèmes évoquent le temps qui passe et la nature du monde. Pour les connaisseurs de livre vaut une fortune. Ce petit transport oblige donc le groupe à emprunter la route plutôt que prendre les voies fluviales. Ce détour par conséquent les amènera à passer par *Tour Miel*. Pour ce service elle donne 2 Lorm. Ce qui est déjà une petite fortune.

Petit avant-propos

La campagne commence le **Naash 17 Malta 4035 de la 2^{ème} Alangu**, premier mois de l'été de l'an 4035, la cinquième année de l'alangu (période douce). Ce scénario conduit le groupe de personnage de leur lieu de départ vers **Faragorn**.

Les routes de la république ont cela de particulier que dononyme ou bête y marche 4 fois plus vite. Dans une journée un marcheur parcourt facilement 200 km sans fatigue sur ces routes de pierre. Alors qu'en pleine nature il en fera difficilement 50 km.

Il faudra également marquer les sentiments très forts qui unissent le PJ ancipiel à son frère **Adsen**. Ce frère est un véritable ancipiel intellectuel un grand poète et amoureux de la paix et de la connaissance.

Ce frère est important, car il trahira beaucoup plus tard dans la campagne.



Figure 10 : livre du poète

Le passage de l'Arana

Le groupe avance, nonchalant, mais vigilant sur la route. Au crépuscule des deux soleils Au beau milieu du chemin, une vieille femme est assise.

Elle ne bouge pas à leur approche. Pour pouvoir permettre aux PJs de passer, il faut qu'elle se déplace un peu à droite. Si un serviteur vient le lui dire, elle demande à parler au jeune tribun.

Sa voix est éraillée, un peu inquiétante. Et lorsqu'elle le voit enfin, elle s'écrit : « C'est bien lui ! » et tombe morte.

Apparaît alors une jeune fille, faite de

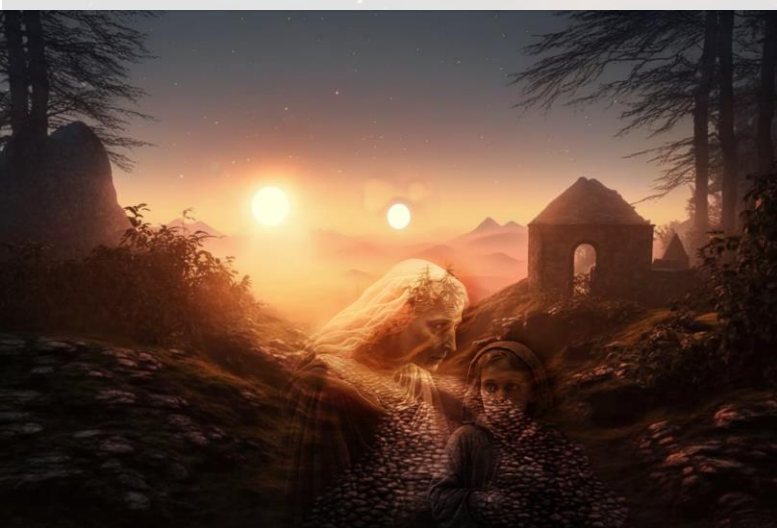


Figure 11 : Camps de Krusaor

transparence et de lumière qui prend la vieille dans ses bras en la nommant « Tarana ? Tarana ! »

Puis toutes deux disparaissent, laissant la nature baignée des soleils et retrouve ses bruits. Durant l'apparition plus aucun son n'était perceptible. La route elle-même semblait être en coton.

Derrière leur perplexité, les PJs peuvent, s'il le souhaite tester leurs connaissances pour éclairer ce qui vient de se passer.



¹ La cité n'est pas située sur les cartes afin de pouvoir être utilisé n'importe où entre Olindor et Tours Miel. C'est une petite cité de 5000 citoyens libres et de 5000 esclaves.

Érudition (légende) ou Art du faiseur vs Foi :

20+

Il existe une légende sur le fantôme de Tarana. Il faudrait peut-être aller voir dans une bibliothèque républicaine, dans la cité la plus proche pour trouver plus d'information.

30+

Une légende raconte l'histoire de Tarana. C'est l'histoire d'une vieille femme humaine qui a trouvé la mort il y a plus de 1000 ans par la trahison de son fils contre son clan et contre elle-même. Sa sœur, la fille de Tarana a ramassé le corps de sa mère et lui a offert une sépulture noble.

Tarana était la première prêtresse humaine d'Arnora. Elle aurait dû être accueillie par la déesse pour devenir une messagère auprès de ceux qui doivent affronter la trahison de leur famille.

Ses apparitions dit-on mettent en garde contre la trahison d'un proche.

La cité la plus proche est celle de Doronal¹. C'est la cité du clan Elnamsia (soleil par la ville, art & Manufacture à Sdk), iels sont très fiers de leur cité comportant plus de 5000 esclaves des trois espèces.

La cité possède deux cirques, trois théâtres et deux grands thermes. La cité reste néanmoins petite.

On peut prévoir quelques scènes ou quelques rencontres improvisées dans cette cité qui peut mettre un peu piquant initial à l'aventure.

Le tribun de cette province peut devenir un ennemi intime de notre jeune tribunesse à nous.

En allant dans la bibliothèque républicaine, les personnages trouveront un vieil ouvrage dans une langue ancienne qui traite des saintes d'Arnora. Un passage parle de la vieille Tarana. Il est dit qu'elle apparaît à ceux qui vont être trahis par quelqu'un qui se présente comme un ami ou un frère. Il arrive qu'elle apparaisse bien des années avant que ne se produise l'événement.

La borda de Krusaor

C'est durant ce chapitre que les personnages peuvent se rencontrer aussi, s'ils n'ont pas participé à la première séance, et s'ils ne se connaissent pas déjà.

Il est acquis que le personnage anciel et le personnage dragon se connaissent et sont amis. Les joueuses ont construit une maison commune. On peut puiser dedans et sur la maison ennemie pour faire rebondir l'action. Ils ont aussi leur maison ennemie.

Nos amis marchent au sein d'une caravane sur la route, par cette belle journée d'été de **33 Parma 4035**.

Ils arrivent au carrefour de **Trempeviel** où la route fait une croix nord-sud, est-ouest. Ils approchent de la région des Heiving non loin de **Chamkali**. Cela fait plusieurs jours que nos personnages sont partis pour **Faragorn**. Jusque-là, ils n'ont pas eu de problème majeur.

*Lors de leur dernière halte dans une Aubéria, on leur a seulement dit d'être vigilants, car le bandit « **Krusaor** » et sa horde sont de retour après quatre ans de tranquillité.*

*Une caravane venant de Proterne s'est fait dévaliser voilà cinq semaines. Une rançon de 200 lorm a été demandée pour le togent **Ariesus Valentinus**.*

En milieu d'après-midi, la caravane avec lequel circulent les personnages est attaquée par une dizaine de brigands. Aussitôt le combat s'engage.

Dès que la caravane a perdu un quart de ses gardes du corps, ce qui va assez vite (3 tours de combat maximum), un homme de forte stature apparaît. Il ordonne à tous de cesser et il invite les voyageurs à laisser de côté leurs armes, ainsi un bain de sang inutile sera évité. Les bains de sang, « il n'aime pas ».

Dans la langue ancipielle de la région et avec un fort accent, il demande aux personnages de bien vouloir se délester d'une partie de leurs valeurs.

Toutefois, devant le PJ ancipiel, il se montrera haineux et méprisant. Il aimerait que l'ancipiel le provoque afin de pouvoir le tuer.

Si des personnages humains se montrent persuasifs **diplomate** ou **influent (25+)**, il laisse partir le groupe et demande à ses 50 archers de se retirer.

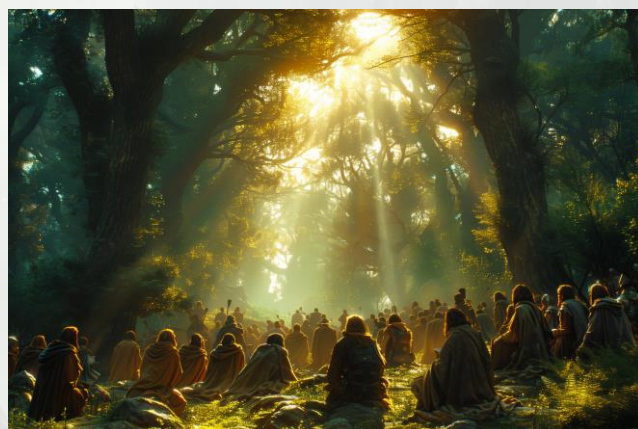
Il ira jusqu'à laisser une petite somme d'argent aux personnages pour que ceux-ci puissent continuer leur voyage. Il demande néanmoins aux esclaves du groupe que s'ils le souhaitent, ils peuvent se joindre à sa bande et l'accompagner. Il sera un peu surpris par un refus.

Il questionne intelligemment les personnages afin de savoir qu'elle rançon on peut demander pour eux. Il se désintéresse de ceux en dessous de 50 lorm. Un petit tribun d'une petite cité ancipielle ne vaut pas 25 lorm.

Son campement actuel date d'un an et demi. Il n'a pas encore été découvert. La tête de **Krusaor** est mise à prix à 500 lorm. Aider à sa capture rapporte 20 lorm. Faire découvrir son camp aux autorités de la république donne le droit à une prime de 50 lorm.

Son campement est situé à quelques heures au sud de la route. C'est une petite vallée près du lac poissonneux dans laquelle, a été installé un village fortifié de bois. La vallée est bien surveillée par la dent du rhinocéros en face du lac. Les prisonniers, quand il y en a, sont enfermés dans la

maison de Krusaor et ils sont bien traités et bien nourris.



Krusaor a fait installer des éclaireurs sur tous les points stratégiques de sa vallée. Si un voyageur égaré venait à la découvrir, il ne vivrait pas assez longtemps pour en profiter. Une planque comme celle-ci à une durée de vie de 3 ans. Après la bande en cherchera une autre.

Krusaor

Krusaor : FD 4, niv 9 + 4 atouts

Compteurs : Vie 68, Énergie 59

Savoir²-faire : Combat +17, Mystique +14, Soutenance +11, Survie +14, Intimidation +25 + 10 = **35+**

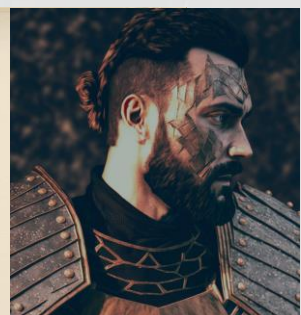
Atouts : humain (Spécialisation talentueuse parfaite et Expert [Intimidation]), critique © (Glaive), talentueux Spécialisation parfaite expert Maître (Glaive), Puissance (2x), Commandant (4 dK), rusé (2 dK)

Combat Défense : 10 + 11 = **21+**

Glaive© (+27, xD6 + 4)

Arc (+11, 1D6 + 4)

Seuil blessure : 8 + 2 armures = 10



Krusaor est un ancien gladiateur de **Falidorn**. (Falidorn est le nom d'Eudoxie) Maison **Hydroxine** (Commerce 5dK et Espion et Vendetta 4dK).

Il y a 10 ans, lors de combats de Gladiateurs dans le cadre de Vendetta particulièrement sanglants. Les gladiateurs se sont révoltés et sont parvenus à s'enfuir dans la montagne, emmenant avec eux un groupe de esclaves mal traités par des maîtres et maîtresses de maisons indignes.

Une chasse féroce a été lancée et les trois quarts des fuyards ont fini pendus sur le bord de la route. Mais il en est resté un groupe suffisamment résistant qui s'est transformé en une horde de brigands.

Krusaor est un chef, charismatique, intelligent et un peu philosophe, mais il voue une haine féroce aux ancipelles et à tous leurs larbins.

Quand il en croise un, il a du mal à se contrôler. Il souhaite le tuer. Mais il ne veut pas tuer de sang-froid, il préfère toujours être provoqué.

La bande de Kruaor

Elle est composée d'humains, d'humanordes et de narsdoks homme, femme et même des enfants. En tout, ils sont 250, dont 50 combattants aguerris. Au sein de leur communauté, on trouve de brillants artisans et même un prêtre d'Arnora.

C'est ce dernier, Shinohé, qui s'occupe de l'éducation des enfants.

Shinohé est un homme de cinquante ans, humain. Il est sévère et droit, mais ne connaît pas la haine de ses frères pour les ancipiels. Il pense même que les esclaves peuvent apprendre de leur condition. Quand elles auront appris, elles seront alors capables de se libérer. Mais pour cela, les espèces doivent reconnaître le visage d'Arnora, et accepter ses défis.

Gladiateur de Kruaor : FD 3, niv 6 + 4 atouts

Compteurs : Vie 43, Énergie 37

Savoir-faire : Combat +13, Mystique +7, Soutenance +10, Survie +10

Atouts : Donanyme (Spécialisation talentueuse [Dague lancée], Parfaire expert [Esquive]), talentueuse Spécialisation parfaire Expert (Glaive), Vitalité (1x), Meute, Puissance (2x), Shooter (1x)

Combat Défense : 14 + 10 = **24+**

Glaive (+21, 3D6 + 3)

Dague lancée (+xx, xD6 + 3)

Seuil blessure : 8 + 2 amures = 10

Shinohé : FD 4, niv 6 + 2 atouts

Compteurs : Vie 44, Énergie 50

Savoir-faire : Combat +8, Mystique +14, Soutenance +11, Survie +11, soins +24 + 15 + 2 = **41+**

Atouts : humain (Spécialisation talentueuse parfaire & expert métier cuisine), Spécialisation talentueuse parfaire expert Maître (soins), Intello (1x), Pouvoir (Soins, / Corps, Esprit, mort)

Combat Défense : 11 + 10 = **21+**

Attaque magique (+24, 4D6 + 4) pour 2D6

énergie

Seuil blessure : 6

Les dernières heures d'une jeune esclave

C'est en fin de soirée pluvieuse que les personnages parviennent à l'Aubéria de Tour Miel. Elle est réputée pour ses ruches et son miel de pin délicieux. Le bourg est humain.

Aubéria de Tour Miel

S'ils en ont, ils peuvent déposer leurs chevaux à l'écurie tout de suite à gauche et se ruer vers l'entrée de la salle principale au fond de la cour.

C'est dans partie de la cour, qu'ils voient une jeune femme, une esclave, enfermée dans une Cage suspendue. En ancipiel local, et dans une mauvaise calligraphie est écrit :

Pour s'être enfuie, et à cause de cela avoir causé la mort d'un jeune maître ancipiel, cette esclave sera écorchée vive dans les arènes, demain. Esclave ceci est un avertissement qui vous ait adressé !

Si on lui parle, elle ne répond pas, des sauvages lui ont coupé la langue. Elle pleure. Si on lui demande si elle est coupable, elle répond négativement avec la tête.

Voilà nos personnages embarqués dans une affaire bien sordide. La petite s'appelle Palamède¹.



Figure 12 : Aubéria de Tour Miel

En entrant dans l'auberge, une humaine, la patronne, s'empresse auprès de l'Ancipiel du groupe dans une attitude obséquieuse. Elle se montre au contraire très méprisante vis-à-vis des esclaves.

La famille Vraiboire

Mermeline Vraiboire est la femme de l'aubergiste. Sa sœur Darania est la propriétaire des termes de l'Aubéria, et son demi-frère possède l'un des deux théâtres.

¹ Si elle survit à cette histoire, elle deviendra une prêtresse des cinq éléments et aura le don de voir l'opacité en devenant télépathe.

La famille Vraiboire est une véritable institution à Tour miel. Rien qu'à l'auberge, on trouve pêle-mêle, le père, l'une des sœurs de Mermeline, Siphirine et son mari avec leurs trois enfants. Le mari de Mermeline et leurs quatre enfants, et trois apprentis.

L'Aubéria accueille chaque soir une cinquantaine de personnes, elle possède 3 suites, 20 chambres et deux dortoirs.

L'un de ses fils, Axonge, un ami du maire a participé à la battue qui a permis de rattraper la jeune fugitive. Il n'a rien à dire de spécial, il a pris un certain plaisir malsain à participer à cette battue. Il l'a trouvée trop courte. Il ne marque pas de vrai regret que durant cette battue l'ancipiel ait trouvé la mort.

C'est, dans une conversation intime, qu'il laissera échapper que cela le chagrine qu'un jour le maire dût laisser la place à un ancipiel du clan Heiving - ennemi craint par la forêt - un clan d'ancipiel gris installé dans leur cité à **8 lieues route** au sud de **Tour miel**.

Il peut nommer les personnes ayant participé à la battue. Chacune de ces personnes est de fait une piste.

- 🍷 Edamasnele, l'ancipiel gris mort
- 🍷 Androsius le maire de la petite communauté
- 🍷 Berdabé vieux soldat affranchi des Heiving.
- 🍷 Livius l'entraîneurs des gladiates
- 🍷 Antonicus fils du marchand de blé de l'aubéria
- 🍷 Balthazar le marchand de chevaux
- 🍷 Axonge, le fils Vraiboire



Figure 13 : Palamède

Cette jeune slave appartient à la famille Vraiboire. Ils n'ont aucun état d'âme quant à son exécution de façon si horrible.

Le soir où elle est partie elle rejoignait l'ancipiel Edamasnele. Ils sont amoureux l'un de l'autre et il l'amenait chez sa mère pour être affranchi. Ils ont été agressés violemment par 4 gros bras (charbonnier de la forêt payée par le maire)

Un des agresseurs l'a violé et lui a coupé la langue. On n'a jamais retrouvé cet assaillant. Mais après tout, ce n'est qu'une slave.

Les propriétaires savent que la gamine est condamnée par une hémorragie interne.

La clan Heiving

La Maison Heiving (Agriculture et Commerce **4dk**) est située dans une petite cité lacustre, qui porte leur nom. Elle est à **2 lieues route** au sud

¹ Gnorok est un dragon, mais qui ne sait pas encore décider sur une attitude ? Nous le retrouverons plus tard dans la Campagne. Pour

de **Tour miel**. La mère du clan est Ilahe (« ce qui est donné par l'eau »).

Elle reçoit les PJs avec hospitalité. Elle n'a pas reçu le corps de son filleul, elle est étonnée. Elle le pressentait pour devenir le futur maire de **Tour Miel**. Elle voulait l'intégrer à sa cité appartenant ainsi de plein droit à la république florissante.

Elle demandera au personnage de faire en sorte qu'elle reçoive bien le corps d'Edamasnele.

Elle demande à la tribunesse de s'occuper de l'enquête. Elle paye le service juridique 4 Lorm.

En tant qu'élu à l'assemblée, il obtient un statut d'enquêteur et arbitre des lois. Il ne peut juger, mais peut être pris comme avocat de par les lois de la république.

La maison d'Edamasnele

Sa demeure est sur le flanc de la colline où sont les termes du village. Les personnages voudront peut-être la visiter.

- 🍷 Perception **25+ &**
- 🍷 Renseignement **25+**
- 🍷 1 test par heure
- 🍷 4 réussites du doublé

*Les personnages trouvent des poèmes écrits par l'ancipiel. En réussissant un test en psychologie ou érudition **20+**, l'ancipiel était amoureux d'une jeune humaine.*

- 🍷 6 réussites du doublé

Les personnages découvrent des lettres d'une jeune femme qui parlent d'amour. Il suffira de demander à la jeune slave si elle sait écrire. C'est elle qui a écrit ces lettres.

- 🍷 8 réussites du doublé

Le brouillon d'une lettre écrite par Edamasnele, auprès de son clan demandant de racheter la jeune slave et de l'affranchir.

Livius, le propriétaire des gladiateurs.

Livius a eu vent d'une révolte parmi les gladiates. Il a obtenu cette information par l'un de ses espions, un slave infiltré.

Malheureusement, celui-ci a été tué par Gnorok¹, un gladiateur humanorde de grande valeur. Ce dernier faisait partie de ceux qui allaient tenter l'évasion.

L'espion de Livius jouer un double jeu pour le maire. Il a payé ce double jeu en se faisant égorger par Gnorok.

Il n'y a jamais eu de fuite préparée. Livius ne le sait pas. Il a cru son espion, et il a cru bien faire en avertissant le maire.

l'heure, il se comporte comme un gladiateur humanorde particulièrement fort.

Tous les gladiates enfermés nient avoir voulu s'échapper. Cependant, en riant lourdement, ils ne promettent pas qu'ils ne le fassent pas un jour.

Lorsque les personnages quittent Livius, ce dernier envoie deux esclaves avertir le maire, en toute bonne foi.

Le maire Androsius

C'est un homme de 34 ans. Il a l'art d'inspirer la soumission à sa richesse.

Il est celui qui prononcera le jugement contre la jeune esclave. Le droit de la république l'y autorise lorsqu'il n'y a pas d'autre représentant de la justice. Attention il ment sur tout.

Il ne fait qu'appliquer les lois concernant la mort par faute d'un esclave en fuite. Et il dit l'avoir fait à contrecœur sur la pression de sa population. D'autant plus que 3 des esclaves en fuite n'ont pas encore été retrouvés.

C'est un des esclaves de Livius qui l'a averti de l'évasion des quatre esclaves. Il en a aussitôt averti l'Aubéria et il a organisé la battue.

L'Ancipiel étant parti devant pour essayer de la rattraper.

Androsius, EST le maire de tour Miel

Cet homme craint que les ancipiels gris ne lui prennent sa place en envoyant un candidat qui voudrait faire évoluer l'Aubéria.

Il a vu en Edamasnele le vrai concurrent (ce qui est vraie). Il a décidé de l'éliminer. Son esprit malade et paranoïaque n'était pas capable de concevoir un plan simple et clair.

Il y a un mois et demi, il a découvert, la passion amoureuse qui existait entre l'Ancipiel et la jeune esclave.

Il a payé des hommes de main pour que ceux-ci attaquent la jeune fille, la viole et lui coupe la langue.

Ensuite, il a attendu le prochain rendez-vous secret que les deux jeunes amants se donnent, pour la suite de son opération.

Il a fait assassiner le jeune Ancipiel par l'un des hommes de main, ensuite ils sont allés cueillir la jeune esclave, et ils l'ont accusé d'avoir tué l'ancipiel.

Le lendemain, il est retourné sur les lieux du crime pour payer l'homme de main. Une mort bien préparée ne parle pas. Il a brûlé les corps dans une caverne camouflée.

Le lieu du crime

Sur les lieux du crime, à environ deux heures de marche au nord dans la forêt, on découvre quelques traces de sang sur le sol. Il faut fouiller les environs pour trouver la caverne secrète. Cette caverne n'est connue que du maire. 6 réussites perception et survie à **25+** (doublette) 1 test par heure.

Dans la grotte, restes d'un bûcher funéraire, ont été brûlés : l'Ancipiel, trois esclaves et deux gardes

ayant convoyé le corps du jeune ancipiel vers le clan **Heiving**.

Fin conclusion

Les personnages finiront par découvrir, la machination hallucinée du maire et de ses deux associés tout aussi minable que lui.

Le maire était un ancien esclave qui a réussi à force d'intrigue et de travail au sein de la maison **Heiving**. C'est à eux de rendre la justice. **FIN**.

Le scénario apporte 5 XP +5 si enquête OK et +5 jeune esclave sauvée.

Il apporte également suivant la façon de faire 2 points de notoriété à la Maison et à la tribunesse et à la tribunesse, 1 point pour les suivants.

En résumé de la dernière partie

La pluie battait les pavés de Tour Miel alors que les personnages arrivaient à l'Aubéria, leur destination finale après une longue journée de voyage. L'endroit était réputé pour son miel de pin délicieux et les ruches qui faisaient la fierté du bourg, habité uniquement par des humains.

Mais les événements allaient rapidement prendre une tournure sombre. La maison ancipielle, propriétaire de Tour Miel, avait des projets pour l'avenir politique du bourg. Ils voulaient que leur enfant ancipiel succède au maire, un humain respecté de tous.

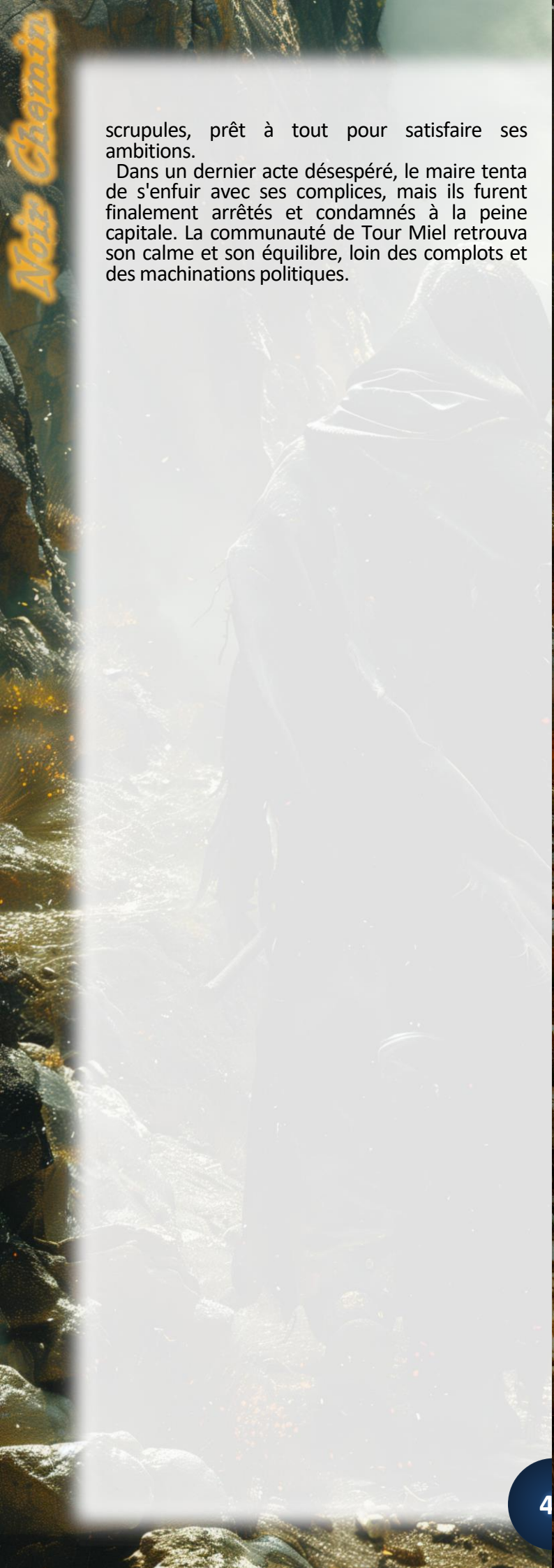
Mais le maire n'était pas d'accord. Il avait des idées bien arrêtées sur la façon de gérer la communauté, et ne voulait pas se laisser dicter sa conduite. Il décida alors de mettre en place un plan machiavélique pour éliminer le jeune ancipiel et prendre le contrôle total de Tour Miel.

Il entra en contact avec le laniste du bourg et l'aubergiste, deux personnages peu recommandables qui avaient besoin de se débarrasser de certains de leurs gladiates et esclaves encombrants. Ensemble, ils imaginèrent un scénario crédible pour justifier la mort du fils de la maison ancipielle.

Ils firent croire que les gladiates et l'esclave humaine s'étaient enfuis, laissant derrière eux un chaos total. Le fils ancipiel, avide de faire ses preuves auprès de son père, avait tenté de les rattraper. Mais il avait été surpris par les fugitifs, qui avaient décidé de le tuer pour ne pas être rattrapés.

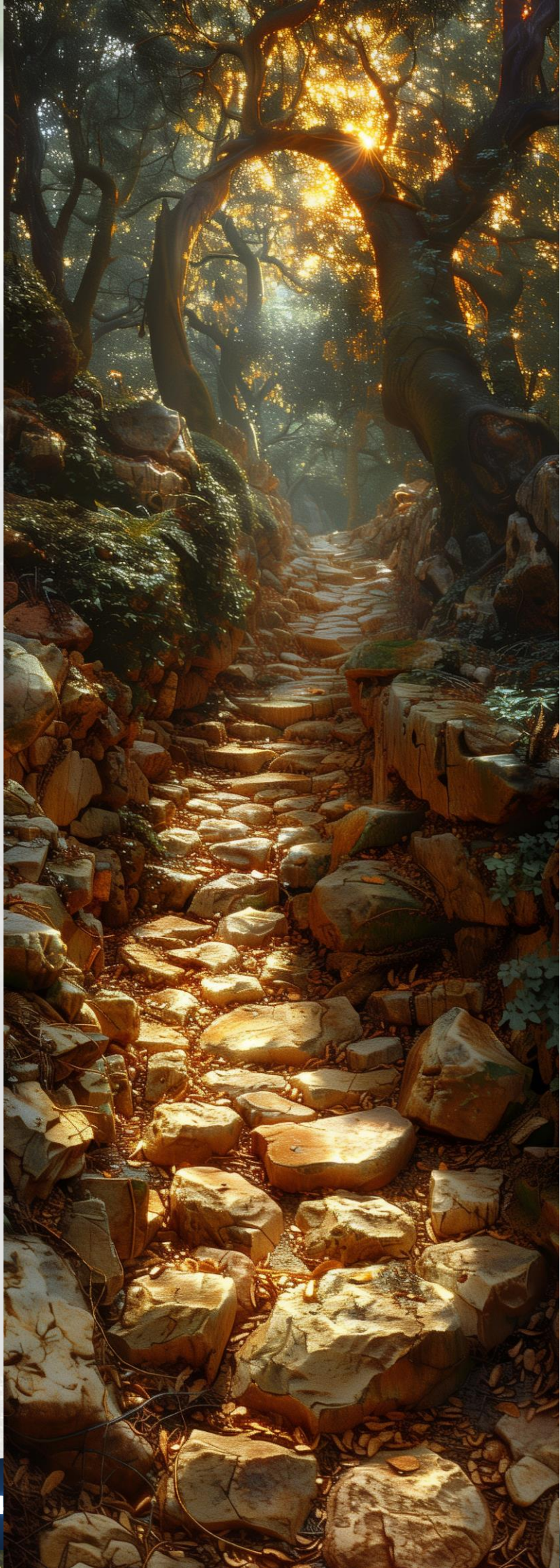
Le maire et ses complices avaient parfaitement préparé leur coup. Ils avaient même falsifié des preuves pour étayer leur version des faits. Ils avaient calculé chaque détail pour que tout paraisse plausible, même s'ils avaient dû user de quelques méthodes peu orthodoxes pour y parvenir.

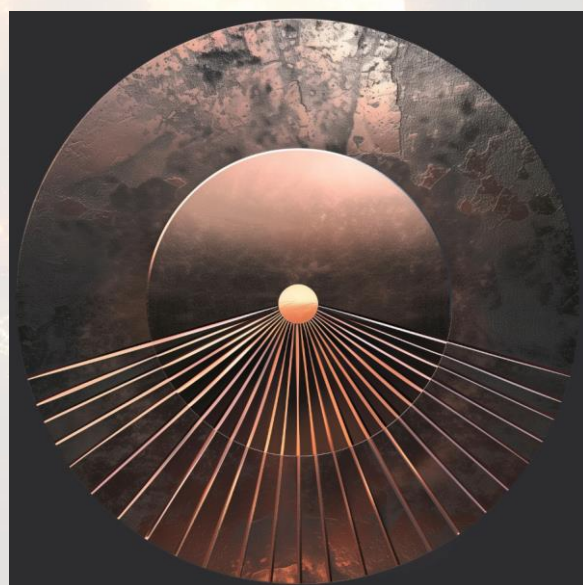
Mais le destin est parfois imprévisible. Quelques jours plus tard, les personnages découvrirent des indices qui les menèrent à la vérité. Ils réalisèrent que le maire était en fait un meurtrier sans



scrupules, prêt à tout pour satisfaire ses ambitions.

Dans un dernier acte désespéré, le maire tenta de s'enfuir avec ses complices, mais ils furent finalement arrêtés et condamnés à la peine capitale. La communauté de Tour Miel retrouva son calme et son équilibre, loin des complots et des machinations politiques.





4035 : Celui qui sentait bon



Après avoir remis le livre écrit par Ithvave, les personnages vont pouvoir trouver une embarcation pour **Faragorn** qui reste la voie la plus rapide pour se rendre à la capitale.

En chemin, ils sont confrontés à une affaire de meurtre familiale au cœur d'un lignage togent. Cette affaire résolue leur rapportera un flacon de parfum d'essence extrêmement rare.

Ils trouveront enfin une embarcation fluviale qui les conduira jusqu'à **Proterme**. Ici, ils devront attendre quatre jours avant de traverser la mer d'Ozone. En se promenant dans la cité, ils découvriront qu'ils peuvent participer aux courses de chars dédiés aux dieux. D'autant plus que le temple d'**Armora** recherche des coureurs. La course a lieu la veille de leur départ. Enfin sur le navire qui les conduit à **Faragorn**, les personnages devront mener une enquête sur le vol de leur flacon de Parfum. À travers cette enquête ils découvriront des personnalités très diverses. Pour la première fois, ils entendront parler d'un désir de certains pour transformer la république et installer au commandement un Imperator choisi parmi les meilleurs ancipiel. En plus, la grande cité la plus au nord de **Lkar** est tombée entre les armées de Ksitardosar le dragon blanc, les passagers envisagent les conséquences. Ils en goûteront les charmes exotiques, mais onéreux, et le tableau se craquera par endroit. Le scénario se terminera par l'arrivée au Sénat républicain dans la cité prestigieuse.

Chamkali

Le palais Heajisieve

Comme demandé par la mère du clan, les personnages se sont rendus au **palais des trois tours** du clan **Heajisieve**.

La marraine Heiaha est une ancipielle grise de 250 ans. Elle a une filiation par première paternité avec le poète qui a écrit les poèmes que les personnages apportent.

Le palais est riche de sa nombreuse population de esclaves. Ils sont tous impeccable de beauté, et souriant de tranquillité et surtout ils sont en bonne santé.

Le matin, toutes les personnes libres importantes de la cité viennent, rendre hommage au clan. Les neveux de Heiaha accueillent cette population en prenant soin de leur offrir des dons en correspondance à leur situation et de leur position sociale.

C'est ainsi qu'un clan démontre sa richesse et son pouvoir. Au moment des élections, ils sont assurés d'avoir les voix nécessaires pour obtenir le vote d'envoi d'un sénateur.

Heiaha accueille la tribunesse avec force embrassades et une belle démonstration de tendresse, au milieu de ses nièces et quelques-uns de ses petits-neveux. Elle se montre beaucoup plus distante avec les espèces qui ne sont pas ancipielles.

Elle donne **1 lorm** à la tribunesse pour avoir ramené le livre.



Figure 14 : Chamkali

Au bout de deux heures, elle ne retient pas plus les personnages, qui peuvent avoir l'envie de s'enquérir d'un bateau.

Elle leur conseille de choisir une trirème du clan Jemsiema et Shalom. En venant de sa part, ils auront un prix intéressant.

Dans la rue

En traversant le Boulé de Chamkalli pour se rendre au port fluvial, les personnages sont frappés par une odeur très particulière.

Perception 25+ : pour fixer cette odeur. Cette odeur émane d'un homme qui les bouscule en courant et ne tarde pas de disparaître dans les ruelles adjacentes.

Quelques instants plus tard, une foule rassemblée hurle « à l'assassin » non loin d'eux. En s'approchant de la foule faisant cercle, ils découvrent un togent baignant dans son sang. Il a été poignardé.

C'est un riche marchand du quartier des fourreurs, il s'appelle Daviden Friedman. La milice de la cité arrive sur ces entrefaites. Elle fait un appel à témoins éventuels. La milice est composée de trois humains et de deux humanordes.

L'officier de la milice s'appelle Mothac. Si l'un des personnages parle de l'odeur, ils pourront participer à l'enquête. Ce parfum est surprenant à deux titres (**érudition : 25+ & perception : 20+**).

La tribunesse étant arrivé sur le lieu en premier devient l'enquêtrice officiel si elle le souhaite (notoriété pour sa maison), l'officier de la Milice devra lui obéir.



Figure 15: les deux amants

*C'est un parfum pour femme « Soir d'été »
C'est une essence rare qui doit valoir une fortune.
Un flacon d'un tel parfum coûte 2 Lorm.*

L'enquête peut se prolonger dans la famille de Daviden Friedman. Dans la maison, les esclaves accepteront de parler contre quelques journées. La famille ne supportait plus sa relation homosexuelle privilégiée avec un des esclaves Asterdorus.

La coterie a payé un assassin pour tuer les deux amants. Asterdorus est en fuite. Il est allé se réfugier dans un lupanar de la cité.

Sa description permet d'imaginer facilement un gigolo. Le togent a offert à son esclave une bouteille d'un parfum rare, c'est ce qui a provoqué la colère de la coterie.

Il sera facile de retrouver le jeune esclave grâce à son odeur.

Pour épiloguer sur cette histoire, les personnages découvriront avec le esclave que le maître togent avait fait d'Asterdorus son légataire universel en même temps qu'il avait payé son émancipation auprès des pouvoirs de la cité. Asterdorus peut demander à la tribunesse d'être son avocat.

Si les personnages favorisent le jeune esclave, celui-ci remettra sa bouteille de parfum à l'ancipiel du groupe.

La pédérastie et l'homosexualité ne constituent pas des crimes dans la république. C'est considéré par les classes sociale aisées comme un signe de raffinement et une forme d'apprentissage dans certains milieux proche du pouvoir.

Mais, les espèces narsdroks et togentes ont du mal à l'accepter. Quand cela se passe à l'intérieur de leur espèce, cela devient souvent l'objet de reniement et d'exil.

Une fois cette affaire résolue, les personnages pourront embarquer sur le **Leviil**. C'est une trirème de la compagnie **Shalom** et **Jemsiema**.

Sur les cinq premiers jours, les personnages feront connaissance avec une partie des personnes à bord. Ils seront jusqu'à **Proterne** les seuls passagers.



Voyage navire **22 jours** 2800 km en navire

Proterne

Nous aurons en tête le rapport des donanymes au monde. Le bien commun sacré (inaliénable), le bien commun vulgaire (en attente de statut), le bien public qui appartient à la sphère publique et légal, le bien privé d'usage, le bien privé de la maison et pour les individus ce qui relève de l'intime est qui est également sacré et indéfectible.

La cité

Quand le **Leviil** arrive au port maritime après le port fluvial en sortie de fleuve, le Condottiere Nauthémis, rappelle aux personnages qu'il y a une escale de 5 jours à cause des hautes marées et des tempêtes de la mer d'Aozone. Ils seront attendus au matin du cinquième jour pour l'embarquement. D'autres passagers se joindront à eux.

Les personnages vont peut-être s'organiser une visite de la cité. Il serait bien que l'un d'entre eux soit un fidèle du temple **d'Arnora**. Le temple d'Arnora se trouve dans le quartier des parfumeurs.

Dans le quartier du temple d'Arnora, sur chaque mur sont placardé des affiches engage un conducteur de char pour mener l'attelage d'Arnora à la victoire.

Dans deux jours se déroule la fête des Dieux, dans laquelle chaque Dieu est représenté par un char tiré par quatre chevaux. Depuis vingt ans c'est l'attelage conduit par Gaïdajnev du clan Adielisis qui gagne la course.

La course

Le personnage croyant pourra alors entrer dans le temple faire son offrande sous forme de parfum que l'on fait brûler dans une coupelle dans une chapelle vide. **Arnora** et **Idarie** ne sont jamais représentée.

S'il fait brûler un peu du parfum rare, il a une vision. La grande prêtresse d'Arnora est une humaine qui porte le nom de Thémis. Elle est entourée de douze prêtresses. Il n'y a pas de slave pour le temple d'Arnora.

Thémis explique comment se déroule la course. Il y a huit attelages pour les huit dieux majeurs de la république.

- ❖ **Inolmuth**, le dieu inexistant des ancipels
- ❖ **Argos**, le dieu unique des togents
- ❖ **Arnora**, la déesse de la vie et de la mort des humains
- ❖ **Fryr**, le dieu solaire des humanordes
- ❖ **Panthéon**, les dieux désunis de chaque chose des narsdros
- ❖ **Cinq éléments**, les forces de la nature des yviems, sont des croyances partagées par toutes les espèces sauf les ancipels
- ❖ **Houssé**, le dieu de la guerre des guerriers
- ❖ **Yavla**, le dieu unique inspiré d'Inolmuth, mais appartenant aux autres espèces. C'est un dieu jaloux et puissant. Ce dieu est interdit par les lois religieuses de la république.

Chaque char est représenté par une odeur. Le conducteur de char doit concourir totalement nu et parfumer avec la fragrance de son dieu.

Gaïdajnev : FD 3, niv 7 + 2 atouts

Compteurs : Vie 48, Énergie 41

Savoir²-faire : Combat +11, Mystique +8, Soutroiserie +11, Survie +14, **conduire (char)** +14 + 4 © tests de base (37+ = 18 + 4 + 15)

Atouts : Ancipiel (Nyctalope, Spécialisation talentueuse [Athlétisme + vol] et talentueuse parfaite [Diplomatie], parfaite [Épée]), Critique © (conduire char, Influence), Spécialisation talentueuse (conduire cher), Puissance (1x), Shooter (1x), Séducteur (1x)

Combat Défense : 10 + 11 = **21+**

Épée (+13, 2D6 + 3)

Arc (+11, 2D6 + 3)

Seuil blessure : 7

Char	Valeur jet	Points	Tests
Char 1, Gaïdajnev	37	7	
Char 2	33	6	
Char 3	31	5	
Char 4	29	4	
Char 5	27	3	
Char 6	25	2	
Char 7	23	1	
Joueur			

Char	Valeur test	Points	Deux tour
Char 1, Gaïdajnev	37	7	7 + 7 = 14
Char 2	33	6	6 + 5 = 11
Char 3	31	5	5 + 4 = 9
Char 4	29	4	4 + 3 = 7
Char 5	27	3	2 + 2 = 4
Char 6	25	2	1 + 1 = 2
Char 7	23	1	0 + 0 = 0
Joueur			3 + 6 = 9

La course s'effectue en sept tours, c'est une vieille tradition ancipielle.

Si l'un des personnages relève le défi, on pourra faire connaissance avec les sept autres conducteurs.

Cette partie du scénario est à improviser en fonction de la personnalité de vos personnages et de leur attente. L'un des conducteurs de char peut même être une femme dans le temps des cinq éléments.

Pour jouer la course, il y aura 7 tests d'attelage. Mais Gaïdajnev est celui qui a le meilleur char avec une puissance de 4dK (+4 a son test).

Le personnage effectue 7 tests, pour savoir où il se situe dans la course, il compare son résultat au test moyen de chacun, et il prend le nombre de points du maximum de celui qu'il gagne.

Exemple



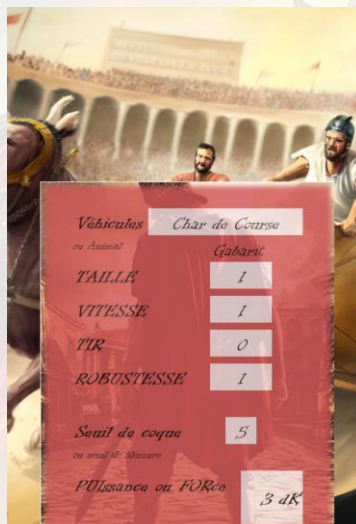
Figure 16 : Proterne

Son premier test est **28**, il prend la place du char 5 est marque **3** points cependant le char 5 n'en marque que 2, le char 6 : 1 et le char 7, 0. Son deuxième test est 35, il prend les points du char 2 en marquant **6** points, tout els autre marque un point de moins que noté.

Au tour 2 il a donc 9 points, et il sera en troisième position au coude à coude avec le char 3.

Attention toute maladresse est un accident, c'est donc la fin de la course. La course n'est truquée par aucun des participants. Continuer jusqu'au 7e tour pour évaluer sa place dans la course.

Si le personnage a fait une offrande sincère au temple, il peut bénéficier de 2dK supplémentaires pour la puissance de son char.



héberger correctement des voyageurs sans avoir besoin de descendre à terre chaque jour.

Sur le Leviil

L'ambiance sur la galère « qui va loin sur les flots » Leviil est très plaisante. L'équipage est à majorité humaine, il n'y a que trois jeunes ancipiels bleus qui sont en apprentissage.

La galère

Les esclaves sont des prisonniers condamnés, mais sur la galère, ils demeurent bien nourris et ont de nombreuses heures de repos dans des cales propres. Les coups de fouet sont réduits au maximum, cependant s'ils sont donnés c'est avec grande violence pour faute grave.

Le condottiere Nauthémis exige que cette hygiène soit respectée. La galère de transport appartient à une compagnie détenue par un Maison ancipielle et une coterie togente. Le clan Jemsiema et la coterie Shalom sont de **Proterne**. Il possède la compagnie pour 50% chacune. La coterie Shalom est également un gros négociant en tabac.

Un représentant de chacune des deux familles monte à bord de la galère des Proterne.

Concurrents de base : FD 2, niv 6

Compteurs : Vie 36, Énergie 30

Savoir²-faire : Combat +9, Mystique +6, Sournoiserie +9, Survie +12, conduire (char) +12 + 8 © tests de base (33+ =20 + 3 + 10)

Atouts : Humain (Spécialisation talentueuse parfaire et Expert [conduire (char)]), Puissance (1x), Shooter (1x), Maître artisan (2dK)

Combat Défense : 10 + 9 = 19+

Lutte (+9, 2D6 + 2)

Pierres (+9, 2D6 + 2)

Seuil blessure : 6

Gagner la course rapporte 4 points de notoriété pour le participant et pour la maison, et 2 points aux amis du gagnant. Si la tribunesse soutient son compagnon, il aura 1 point de notoriété en plus.

Les personnages n'ont plus qu'à prendre leur embarcation pour Faragorn. Il leur reste 10 jours de voyage sur la trirème Leviil, prévu pour

Les passagers

Edehivavi du clan Jemsiema est une jeune ancipielle de **31 ans**, qui se rend à **Faragorn** pour parfaire son éducation sociale.

Golia est un jeune togent qui apprend son métier. Il a 25 ans et se rend à **Faragorn** pour reprendre le comptoir dans le tabac de son père.

Les passagers d'une galère marchande sont installés soit dans les chambres individuelles, soit dans de petits dortoirs.

Les passagers les moins riches seront installés avec les membres de l'équipage. Seuls les affranchis peuvent occuper les chambres du haut et les petits dortoirs.

Parmi les passagers, il y a un vieux tribun. Il a 240 ans et il sait qu'il ne passera pas l'évanescence pouvant faire de lui un Hirudo. Il y a 150 ans, il a participé à la bataille de Laelith.

Il s'appelle Toavina du clan Elanedide de **Pradiel**. Politiquement c'est un damosancipielle (désir d'un empereur), il souhaite que le pouvoir soit donné à un Ancipiel méritant et pouvant décider des directions à donner pour vaincre les dragons.

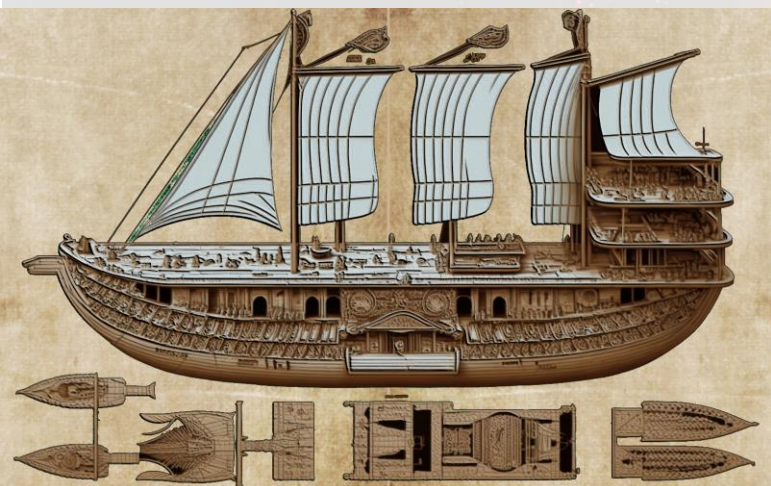


Figure 17 : Galère ancipielle

Romance

Edehivavi est une séductrice malgré elle. Dès le premier soir, elle se lancera dans la séduction d'un accompagnateur du **tribun** ou **tribunesse** du groupe des personnages s'il ne semble pas attiré. La MdV peut utiliser les règles de la séduction à la réalisation.

Elle l'entraîne dans l'une des alcôves du bateau. Ici, elle lui fera vivre une nuit intense inoubliable, hors du commun.

Au matin, le personnage obtient un avantage (**1D12**) à ses savoir-faire faisant intervenir For ou Dex et 10 dK gratuits personnel pour la journée.

La jeune anciennelle parlera avec la tribunesse de ses expériences sexuelles et de ses désirs. Voir la description du personnage.

La soirée est surtout animée par la tribunesse et le togent, qui discutent de sujets aussi variés que le commerce, les arts et la politique. Nauthémis partage peu ces discussions. C'est une personne austère. Il est proche de son équipage, et celui-ci le lui rend bien.

Ce premier soir, la discussion porte sur les parfums. Nauthémis y participera comme un candide en posant beaucoup de questions. Le togent Golia affirme que les essences les plus pures sont utilisées pour embaumer les morts, cela permet leur conservation. C'est après cette discussion que nos deux anciennels iront explorer des voluptés différentes des conversations de salon.

C'est le deuxième soir que la tribunesse du groupe découvre que sa fiole de parfum a été volée. Ou Edehivavi, si le personnage lui a offert cette essence rare.

Les personnages ont alors quatre jours pour découvrir l'auteur de ce vol. Après la traversée de la mer d'Aozone, les escales se feront chaque jour et les membres de l'équipage descendent par quart.

Les personnages peuvent partir sur plusieurs pistes.

✪ La veille au soir, l'un des personnages à parler de leur bouteille de parfum, les suspects seront alors parmi ceux qui participent à cette conversation.

✪ Aucun des personnages n'a parlé de cette bouteille de parfum, pour eux le suspect devrait être parmi ceux qui ont accès aux chambres et aux dortoirs.

L'enquête va surtout consister à interroger les suspects de manière subtile sans éveiller

l'attention cela n'ira pas sans créer un quiproquo. Car le vieux Tribun pensera alors à une mission d'espionnage anti-damosanciennelle.

Une contre-enquête serait alors menée sur eux par les hommes d'Toavina. Et la maison ennemi pourrait s'en servir

Comment découvrir le coupable ?

Les personnages devront finir par suivre le condottiere du bateau par un passage secret qui conduit de sa cabine vers une cale secrète ou est enfermé la momie de sa femme.

Pour en avoir l'idée, il faut remarquer l'odeur légèrement écœurante qui l'entoure. En fait c'est l'odeur du cadavre de sa femme qui se décompose.

Certains marin, ami du condottiere le savent. Les parfums étaient utilisés pour retarder cette décomposition. Le reste dépend du choix des personnages. L'homme peut se retrouver condamné à mort ou au contraire pouvoir sauver la momie de sa femme.

Information et conclusion

Le stratège de la huitième légion a perdu Lker devant l'armée composée d'humains et d'humanordes libres conduites par le Dragon Kritardosar. Un Drakim a été nommé pour remplacer le pouvoir républicain, c'est l'humanorde Wolfram le Porteur. Ce qui reste de la huitième légion est son stratège Zoakao du clan Farahel est en marche pour Faragorn.

La marraine Ténémia du clan Leveidel de Faragorn est la personne qui organise les soirées les plus en vue de la cité. Ce clan est le plus riche et le plus influent des clans de la république.

En conclusion les personnages peuvent bénéficier de 2 points de notoriété et en faire bénéficier leur Maison aussi. Suivant les circonstances en notoriété ou flétrissure, pour avoir découvert le voleur de parfum et à l'avoir fait savoir soit auprès des marins, soit auprès de l'oligarchie.

Quelques PNJ

Edehivavi

Edehivavi a 31 ans en **4035**. Elle est reconnue pour son étrange beauté, parmi les membres de sa propre espèce et aussi par les autres espèces. Elle se désintéresse des choses matérielles du monde et ne s'intéresse qu'à ce mystère qu'est aimer, l'amour. « Pourquoi j'aime cette personne ? » l'obsède.

De plus, elle appartient au groupes des rares ancipielles qui possèdent 40 ovules, elle est donc promise à être une **fondatrice** de Maison, ce qui lui confère un statut particulier dans sa maison, les Jemsiema.

Mais Edehivavi constate elle-même qu'elle ne parvient à tomber amoureuse que d'un humain ou d'un humanorde, ce qui crée un conflit permanent avec sa Maison. Elle voyage beaucoup pour trouver la personne qui l'aimera comme elle est.

Au cours de son voyage en mer d'Ozone, Edehivavi évaluera le comportement des personnages, comme elle évalue toute personne.

Au fil de son voyage, Edehivavi pourrait découvrir que l'affection qu'elle recherche ne se trouvent pas seulement chez les humains. Elle pourrait également trouver un sens plus profond à sa vie en explorant des aspects plus spirituels et philosophiques de l'enfantement.

Dans l'ensemble, l'histoire d'Edehivavi est celle d'une jeune ancipielle qui cherche à découvrir son propre chemin dans la vie en dépassant les limites de son espèce et en explorant de nouvelles voies. Elle pourrait devenir une force de changement et d'inspiration pour les autres membres de sa communauté, en montrant que l'amour et l'acceptation sont possibles au-delà des frontières artificielles de race et d'espèce.

Edehivavi : FD 3, niv 6 + 5 atouts

Compteurs : Vie 40, Énergie 40

Savoir²-faire : Combat +7, Mystique +13, Soutroiserie +10, Survie +10, elle a un savoir²-faire séduire a +21© donc avec un test naturel de 21+15 + 4 = **40+** pour résister à sa séduction par la volonté (et **44+** si humains)

Atouts : Ancipiel (Nyctalope, Spécialisation talentueuse

[Athlétisme + vol] et talentueuse parfaite [Diplomatie], parfaite [métier]), critique © (influence, séduite), Spécialisation talentueuse parfaite Expert (séduire), Séducteur (4dK), Hybris - passion (amoureuse humaine 4dK), Érudit (1x)

Combat Défense : 10 + 10 = 20

Mêlée (+7, 1D6 + 3)

Tir (+7, 1D6 + 3)

Seuil blessure : 6



Figure 18 : Edehivavi

Toavina

C'est un ancipiel gris de très grande classe et de très haut lignage. Il reste ouvert d'esprit en ce qui concerne les autres espèces, si elle respecte les lois de la république. Mais il a une vision plus large pour le monde et le pouvoir ancipiel.

Les ancipiels représentent 10% de la population de ce monde, il sait que c'est grâce à leur longévité qu'ils gardent le pouvoir. Un jour, les autres espèces auront une population qui s'imposera, alors les ancipiels ne représenteront plus rien.

Il pense, avec d'autres, que la meilleure solution serait de constituer le **damosancipiel**, l'empire des ancipiels centré sur une personne appartenant à l'un des plus vieux clans, par exemple les Leveidel de **Faragorn**.

Pour lui le meilleur choix serait Mijassi comme damosancipiel, il a 153 ans actuellement et n'a pas encore franchi l'évanescence de songerie.

Ce tribun est entouré de 15 gardes du corps en garde rapprochée. Ce sont tous d'excellents combattants.

Il voyage aussi avec deux scribes, N et Oracliom, des humains libres. Ces deux hommes ont respectivement 45 et 54 ans.

Il est accompagné également de trois alguazils, l'une est une humanorde, l'autre un humain et le dernier un narsdrok. Leur couverture est celle de chasseurs de primes. Ephaïstos, Ep'ta et Goring. Ce sont des espions parfaits. Il les a recrutés, il y a une dizaine d'années.

Toavina : FD 3, niv 8 + 8 atouts

Compteurs : Vie 49, Énergie 49

Savoir²-faire : Combat +9, Mystique +12, Soutroiserie +15, Survie +12, diplomatie : +22© pour le vaincre sont test naturel est 22 + 2 + 2 + 15 = **41+**, influence +16 son test naturel est 16+15+2 + 2 = **35+**

Atouts : Ancipiel (Nyctalope, Spécialisation talentueuse [Athlétisme + vol] et talentueuse parfaite [influence], parfaite [Savoir²-faire]), critique © (Diplomatie, influence), Spécialisation talentueux Parfaire expert Maître (Diplomatie), Pouvoir (Influence : Esprit & plante), Diplomate (2dK), Érudit (2dK), Commandant (2dK), Entregent (2dK)
Combat Défense : 10 + 15 = **25+**
Art du faiseur influence (+16, 3D6 + 3 pour 2d6 énergie)

Seuil blessure : 6

Figure 19 : Toavina

Ils ont 33, 27 et 45 ans. Les relations entre les trois alguazils sont assez complexes, surtout entre l'humain Ephaïstos et la femme humanorde Ep'ta.

Les gardes du corps du vieux tribun

Ils ont été présentés avec la tribunesse. Ce sont tous d'anciens destructeurs ayant participé à des batailles aux marches de la république et ayant

obtenu les honneurs de la victoire ou du sauvetage d'un officier.

Destructeur du tribun : FD 3, niv 6 + 3 atouts
Compteurs : Vie 43, Énergie 37
Savoir²-faire : Combat +13, Mystique +7, Sournoiserie +10, Survie +10
Atouts : Humanorde (Infrarouge, Spécialisation parfaite et Expert [arc]), Critique © (glaive), Spécialisation talentueuse parfaite Expert (Glaive), Puissance (2x), Shooter (1x)
Combat Défense : $10 + 10 = 20+$
 Glaive© (+21, 3D6 + 3)
 Arc (+18, 2D6 + 3)
Seuil blessure : 7



Figure 20: condottiere et ses marins

Alguazil du tribun : FD 4, niv 6 + 2 atouts
Compteurs : Vie 50, Énergie 44
Savoir²-faire : Combat +11, Mystique +8, Sournoiserie +14, Survie +11, Discrétion © +20 son test de base 15 + 20 = **35+** pour les percevoir
Atouts : Humain (Spécialisation talentueuse parfaite et Expert [poignard]), Critique © (Esquive, poignard, discrétion), Spécialisation talentueuse parfaite (Discrétion), Puissance (2x), Shooter (2x)
Combat Défense© : $15 + 14 = 29+$
 Poignard© (+19, 3D6 + 4 x2 si discret en première attaque)
 Arc (+14, 3D6 + 4)
Seuil blessure : 8

Les marins du condottiere

Ce sont des hommes et des humanordes très fiers et très farouches. Ils sont également susceptibles et la mort ne leur fait pas peur s'ils considèrent qu'ils sont dans leur droit intime.

Mais surtout ils considèrent qu'ils sont là pour que le voyage se passe au mieux. Les hommes du condottiere lui sont fidèles avec un hybris de fidélité à 4dK.

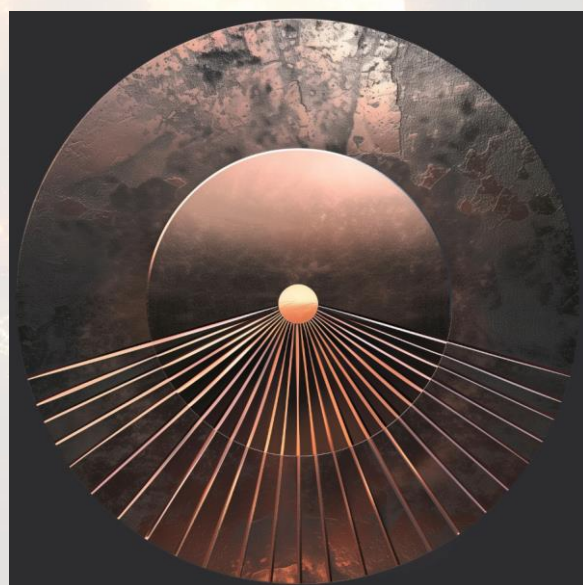
Marin du Condottière : FD 3, niv 6 + 3 atouts
Compteurs : Vie 43, Énergie 37
Savoir²-faire : Combat +13, Mystique +7, Sournoiserie +10, Survie +10
Atouts : Humanorde (Infrarouge, Spécialisation parfaite et Expert [arc]), Critique © (glaive), Spécialisation talentueuse parfaite Expert (Glaive), Puissance (2x), Shooter (1x), Hybris (fidélité condottière 4dK)
Combat Défense : $10 + 10 = 20+$ (+4 pour défendre le condottière)
 Glaive© (+21, 3D6 + 3)
 Arc (+18, 2D6 + 3)
Seuil blessure : 7



Figure 22 : Nauthémis le condottière



Figure 21 : Alguazil



4035 : arrivée à Faragorn [narration partagée]



Les personnages arrivent dans le port de Faragorn. La cité majestueuse se présente par son port. À la descente de la galère qui a accosté au côté de 150 autres, ils sont abordés par des rabatteurs, togent bien souvent, qui proposent leurs services. Ils se louent comme scribes, interprètes, changeurs, accompagnateurs ou encore se proposent de louer des alcôves dans des palais ancipiels. Durant ce temps les marins se sont égaillés dans les ruelles du port vers leurs horizons personnels.

Les hommes de quai commencent déjà à décharger les galères de ses marchandises. Ils sont dirigés par des contremaîtres armés. Dans le croisement entre les marins et les hommes de quai, on sent immédiatement le lourd passif des querelles aux origines oubliées.

Les prostituées déballet leurs charmes et vantent leur savoir-faire. En s'éloignant des quais, on trouve les marchés improvisés et quelques fois furtifs de ceux qui veulent vendre des objets volés.

Nos personnages finiront par trouver une suite auprès d'un togent, le prix est de 5 années par mois. Mais peut-être en négociant et en offrant des services, le promoteur accordera une alcôve à 3 années par mois.

Vivre dans la cité

L'alcôve ancipielle

Une alcôve ancipielle est une tour de clan, construite et louée mensuellement à un certain nombre d'ancipiel et de leur suivant.

L'alcôve comprend dans son prix, la chambre pour l'ancipiele, et deux chambres pour les compagnons et conseillés affranchis, et également des lits dans le quartier inférieur pour ses propres esclaves, les repas et des esclaves dédiés pour les différents services de la tour.

L'ancipiel dispose comme les autres colocataires, de la possibilité d'utiliser le grand salon et des esclaves liés à l'alcôve pour organiser ses soirées. Il doit bien sûr payer les divertissements, les rafraîchissements et les repas.

Les prix de ces alcôves s'étalent de 5 à 50 années par mois. Ainsi les ancipiels se retrouvent beaucoup par catégorie sociale dans la même alcôve.

Qui occupe ces tours ?

Ce sont les tribuns et leur suite, qui n'ont pas de propriété propre à Faragorn. Ce sont également ceux qui viennent conclurent des affaires avec les différentes grandes compagnies de la cité. Ce sont aussi des étudiants qui viennent parfaire leur éducation sociale.



Figure 23 : Faragorn

On rencontre, enfin des ancipieles et leur suite qui viennent en tourisme pour assister à de grands jeux et autres festivités religieuse ou profanes. Et elles sont nombreuses à Faragorn.

Devenir professeur à l'université.



- ✿ Avoir enseigné dans son passé et avoir des lettres de référence de l'université
- ✿ Posséder un savoir²-faire à enseigner* de niveau 6 (pro)
- ✿ Posséder un niveau d'enseignant de 3
- ✿ Jouir de contact de niveau 3 dans le monde des universités

Le salaire d'un professeur

Enseigner	Salaire mensuel
Niveau 3	3 Années
Niveau 4	3 Lorm
Niveau 6	9 Lorm
Niveau 8	20 Lorm

* Un-e professeureuse est une personne qui possède un savoir²-faire à spécialité pouvant être enseigné et un savoir-faire permettant d'enseigner comme **Diplomatie**, **Représentation** **Influence** ou **Linguistique**.

Les quartiers de Faragorn



Pour rejoindre le quartier des alcôves depuis le port, il est possible de prendre une chaise à porteurs (3 moments) ou un carrosse (3 journées), il faut environ une heure à pied. On y trouvera le gros des classes affranchi de la cité. Tout ce qui compte de commerçant d'artisans et de travailleurs indépendants se trouve ici.

Pour se rendre au Sénat, il faut encore une fois louer des carrosses ou marcher pendant une heure ou deux. Dans ce quartier on trouvera les bureaux de l'administration des dix universités de

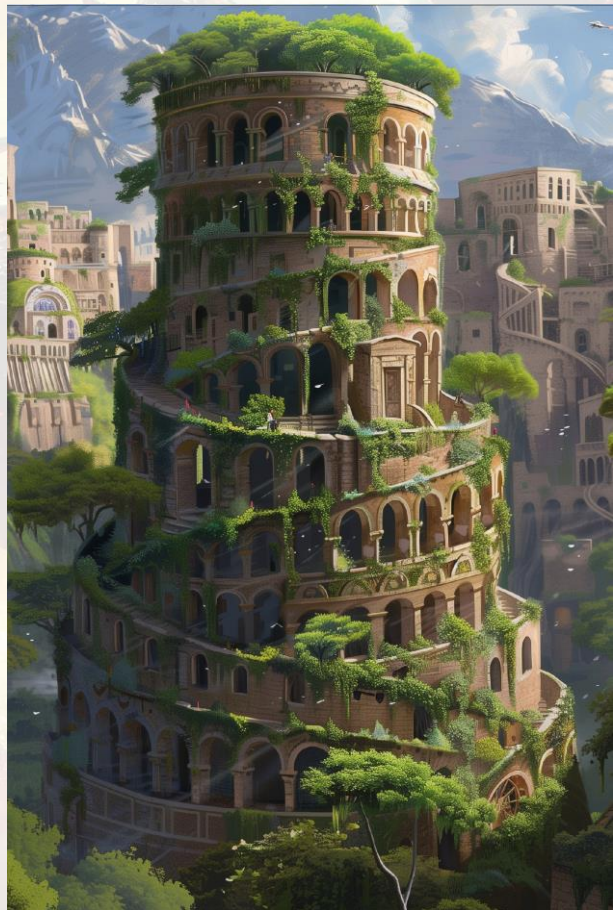


Figure 24 : Tour Ancipielle alcôves

la cité, ainsi que tous les temples. Les universités sont quant à elles au nord.

Actuellement le Sénat est fermé. Il ne s'ouvrira que dans un mois environ, pour la nouvelle session.

La cité et ses statistiques

La cité consomme la moitié de tout ce qui est produit dans l'ensemble de la république. Chaque jour, le port voit arriver et partir 150 galères, chargées d'épices, de blés, de maïs, d'avoine, de miel, de confitures et de produits consommables divers, de matière première comme le coton, le fer, la soie, le cuir et autres. Il y a plus de 5000 hommes de quai et plus de 3000 marins autour des quais.

Faragorn s'étale sur près de 100 km² à l'intérieur de la grande forêt ancipielle. Elle est habitée par 1 345 896 habitants. C'est la plus grande cité du monde avec 57 grands Maisons ancipielles.

Sur les 666 tribuns du Sénat, 111 sont de Faragorn. Le grand clan Leveidel possède 13 tribuns qui le représentent.

Quelques chiffres

✿ 50 000	Ancipiels
✿ 26 000	Togents
✿ 400 000	Humains (92% esclaves)

200 000 Humanordes (75%)
90 000 Narsdrok (27%)

Les narsdrosks de **Faragorn**, occupent des maisons battis en sous-sol. Ce sont les maîtres des fondations. La grande partie de ceux-là travaillent dans la maintenance des bâtiments de Faragorn et également aux nouvelles constructions.

La sécurité de la grande cité est assurée par la vigiles urbani appelé la **Primaria**. Elle est composée de 5000 légionnaires. Cette légion est actuellement dirigée par le troisième consul Hijasni du clan Leveidel.



Il n'y a pas moins de 25 centurions pour diriger cette légion. Elle reste malgré tout insuffisante pour maintenir la sécurité sur toute l'étendue de la cité. Le port et la basse ville avec ses rues entremêlé reste un secteur d'insécurité importante.

Il est impossible de se présenter devant les clans les plus riche et influent dont le clan Leveidel, sans y avoir été invité. Ce serait un manquement à l'étiquette de **Faragorn**, donc impardonnable.

Aux PJs de jouer

Enrichis de ces quelques renseignements et informations, les personnages vont pouvoir s'installer dans la cité, et se préparer à affronter le premier jour du Sénat.

Edehivavi souhaite continuer à voir la jeune Tribunesse ou quelqu'un d'autre dans le groupe des PJs. Elle tente de lui obtenir une entrevue avec la marraine du clan Ténémia des **Leveidel** de Faragorn qui est une amie proche influente.

Cette entrevue se déroule quelques jours avant l'ouverture du Sénat. L'invitation arrive un soir à l'alcôve où vivent les PJs.

¹ Le prytanée est un hôtel de ville qui doit fournir un ensemble de service de base aux citoyens et même aux esclaves, comme des

Le quotidien

MDV vous devez scénariser la vie quotidienne des PJs durant ces quelques jours avant l'ouverture du Sénat. Cela doit être fait avec une part d'improvisation et en partage narratif en utilisant les cartes « poursuite urbaine ».

Distribuer 5 cartes par PJ en utilisant la règle du rebond. Une joueuse peut décider de rebondir sur la narration d'une des autres joueuses en utilisant une de ses cartes si cela lui semble approprié.

C'est au maître de garder la maîtrise du rythme en permettant d'arriver jusqu'à l'invitation à la soirée par le clan Leveidel avec son dernier Bang.

La MDV dispose de **5 bangs** afin de relancer la partie. Cela va se faire au travers d'une improvisation autour de la découverte par les PJs d'un trafic de drogue dans les quartiers scolaires jusqu'à un Sénateur.

Bang 1

Dès la première matinée des PJs découvrent un jeune ancipiel, Dronai, en surdose de **thébaïca velumnique** sous un porche dans un quartier résidentiel du sud non loin des grands thermes.

Thébaïca velumnique

Puissance : 5 dK / **25+**

Sauvegarde : Volonté

Durée effet : 24 heures

Coup d'éclat : atouts Vision + sixième sens + orgasme

Réussite : atouts sixième sens + orgasme

Échec : Orgasme, mais besoin d'en reprendre 24 heures plus tard

Maladresse : surdose nécessite soin 25+, +1 niveau dans folie toxicomanie (thébaïca velumnique)

Tarivon du clan **Salomiel** habite dans le quartier de la **scholae**, il partage une chambre avec 3 autres amis.

Pour sauver le jeune ancipiel, il faut soit le soigner, soit le transporter au service des soins du prytanée¹ de la ville où il faudra rendre des comptes.

Un Irénarque, Mnémope (policier, slave de la vigiles urbani **Primaria**) de la maison des irénarque de la Scholae veut interroger les personnages, il recherche les revendeurs de cette drogue.

Bang 2

Xowpxaro est un docker humanorde dans le quartier du port. Il appartient en tant que slave à Gabfen du lobby Méchouyosh, négociant en marbre.

Xowpxaro appartient à un gang de brigands de la basse ville qui soutient des prostitués et qui

soins, de la justice, de l'assistance basique de nourriture, de l'aide au retour dans sa ville natale, une assistance

revend des produits interdits comme le **Thébaïca velumnique**.

Lorsque les PJs ont sauvé Dronai, il s'est mis à les suivre pour découvrir qui ils sont et ce qu'ils savent.

Il va chercher avec un petit groupe de ses amis d'enlever un des PJs dans une ruelle vide pour le faire parler.

Bande des dockers : FD 2, niv 5

Compteurs : TaC : 8, Énergie 27

Savoir-faire : Combat +11, Mystique +5, Soutourierie +8, Survie +8

Atouts : Dononyme (Spécialisation et talentueux [boxe], parfaire et Expert [fronde]), Vitalité (1x), Puissance (1x), Shooter (1x)

Combat Défense : 10 + 8 = **18+**

Boxe (+15, 2D6 + 2)

Fronde (+15, 2D6 + 2)



On fera comprendre à la tribunesse que c'est la politique qui veut cela pour conserver l'équilibre du monde.

Quelques lieux

Le **quartier de la Scholae** est un ensemble de bâtiments où les élites de la république viennent étudier, le droit, les sciences, les arts de faiseurs, la théologie, les lettres, le théâtre, les arts et les techniques de combat. Il y a une majorité d'ancielle et de togents, mais on trouve aussi des représentants d'autres espèces appartenant aux bonnes familles riches.

Le **Prytanée** est un ensemble de bâtiment où sont rendus justice, soin et satisfaction des besoins de première nécessité des habitants de la cité.

Bang 3

Gabfen du lobby Méchouyosh s'inquiète qu'un tribun s'intéresse à sa petite affaire. En effet c'est l'un de ses contremaitres qui est le « bienfaiteur » d'une pègre du bas quartier.

Il va tenter de le contacter le matin afin de voir s'il est possible de l'acheter ou voir comment l'emmener à ne rien dire. Les PJs découvrent un peu ce monde des négociants et de ses relations avec la marge de la société.

Gabfen est protégé par la tribunesse Velmile du clan Manitriel.

Bang 4

Et voilà c'est remonté d'un cran et cela remonte au clan Manitriel. C'est le clan qui touche un pourcentage d'un certain nombre de chefs de pègre et s'occupe directement des **Irénarques** de la municipalité et certains de leur chef. D'autant plus que ce clan de **Bodolène** cité d'une région libre avec accord dans le sud de la république, au sud-ouest de Laelith, fait parvenir les plantes avec lesquelles est fabriquée la drogue.

Mais Mnémope veut remonter à la source de cette drogue qui est cause de décès. Il est prêt à demander de l'aide aux PJs au risque de se faire assassiner.

Le clan Manitriel est aussi un soutien politique au clan Leveidel.

Bang 5

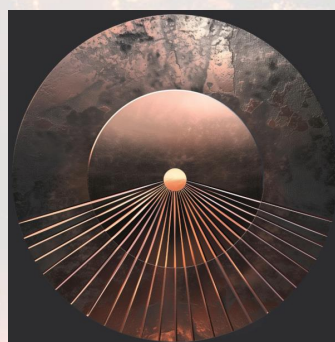
Il est nécessaire de mettre la tribunesse PJ au parfum des us et coutumes des clans dirigeants du Sénat. C'est alors qu'il recevra l'invitation pour une soirée.

Toute l'affaire sera démontée et les témoins gênants éliminés.

Les **marchés** et souks où on trouve la nourriture et les épices ainsi que certains produits d'artisans des environs. Le marché des grands thermes est l'un des plus importants et des plus réputés de la ville. Les marchés ont leur ambiance propre et leur lot de vendeurs à la sauvette, de pickpocket, de prostitués et de petites marchandes de fleurs, ses stands aux esclaves.

Symbole de la république que l'on trouve partout sculpté sur les temples et autres lieux publics.

Les six grands partis du Sénat



Le **parti monarchiste**. Il est conduit par le clan **Leveidel**. Ce parti représentant une faction de **5 %** des Sénateurs. Il souhaite rétablir l'ancien régime du damosancien derrière ce qu'il considère être le

clan légitime.

Le parti démocratique. Il est conduit par le clan qui veut favoriser le pouvoir de vote à toutes les personnes libres humain compris, ils sont pour une voix par famille.

Actuellement seule la noblesse des trois espèces sans ailes et l'ensemble des togents ont ce droit de vote. Ce parti est conduit par le clan **Ratsimal**. Celui-ci représente **20%** des Sénateurs.

Le parti aristocratique. Il est conduit par le clan **Sakielvimes**. Il reste sur la ligne aristocratique de la république ancipielle. Ils ont des mœurs qui mettent en scène la violence et aiment les jeux ayant des relents guerriers à la limite du pervers

parfois. Ils veulent montrer ainsi que la vie n'est pas une chose sérieuse et qu'elle doit être vécue avec faste. Ils organisent des combats de gladiateur privé et des orgies sexuelles très osées. Il représente **22%** des Sénateurs.

Le parti conservateur. Il est le représentant de la majorité relative et il est conduit par un ensemble de clans anciens, dont le clan **Razaka**. Il représente le parti majoritaire avec **28%** des Sénateurs. Ils sont sur le statu quo aristocratique sans la perversion du parti aristocratique.

Le parti libéral. C'est un parti récent, une centaine d'années. Il veut favoriser la possibilité d'accès aux charges de Sénateur de tous les commerçants togents les plus riches. Ce parti est conduit par le clan **Rarissen**. Ce parti représente **15%** des Sénateurs.

Le parti fédéral. Ce parti est non seulement très minoritaire, mais très isolé. Il est conduit par une faction des ancipiens bleue, qui souhaite plus d'autonomie pour les provinces de la république. Ce parti est conduit par le clan **Mampiona**. Il ne parvient pas à fédérer les petits clans certains de ses membres ont été condamnés pour des malversations, il y a une vingtaine d'années. Il représente **10 %** des Sénateurs.

Mnémope

Mnémope : FD 3, niv 8 + 4 atouts

Compteurs : Vie 49, Énergie 49

Langues : Aucune

Savoir-faire : Combat +12, Mystique +15, Souterrain +12, Survie +9, Renseignement +23 ©, Psychologie +19

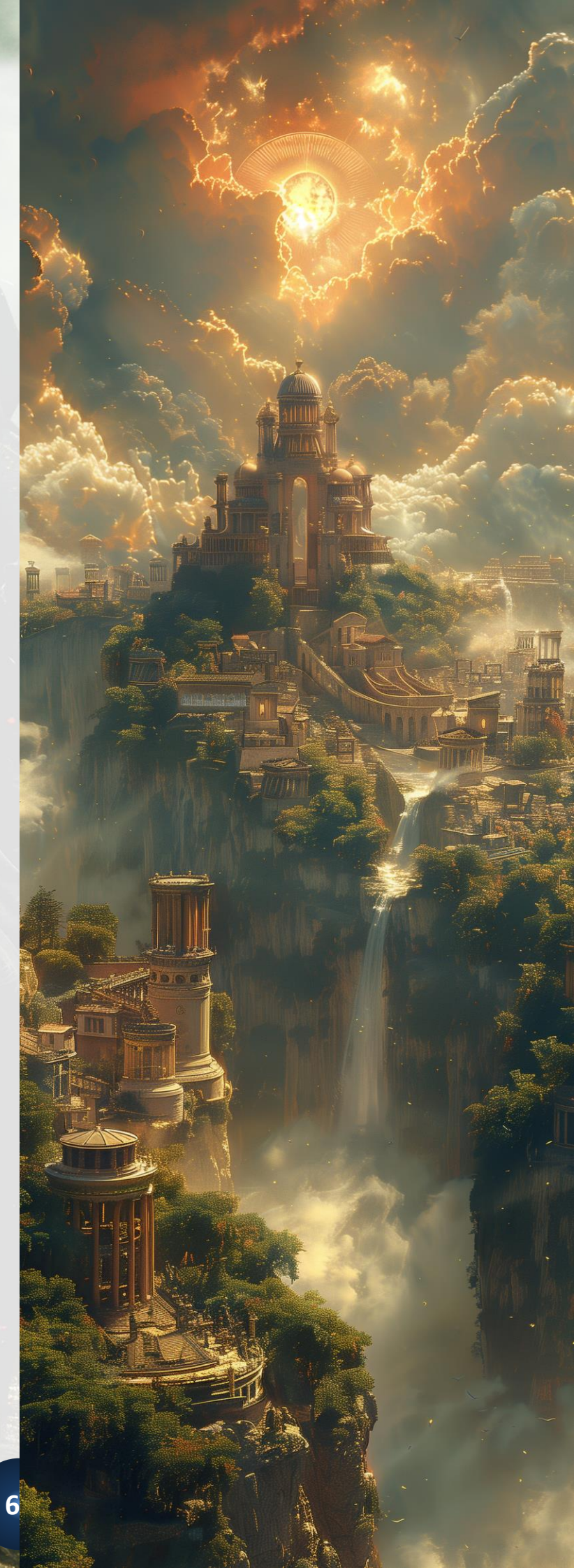
Atouts : Humain (Spécialisation Talentueux Parfaire et Expert [Renseignement]), Critique © (Renseignement), Talentueux Spécialisation (Psychologie), Puissance (1x), Shooter (1x), Rapidité d'action (1x), Enquêteur - Espion (4 dK), Parangons - Passions (Recherche Vérité 2 dK)

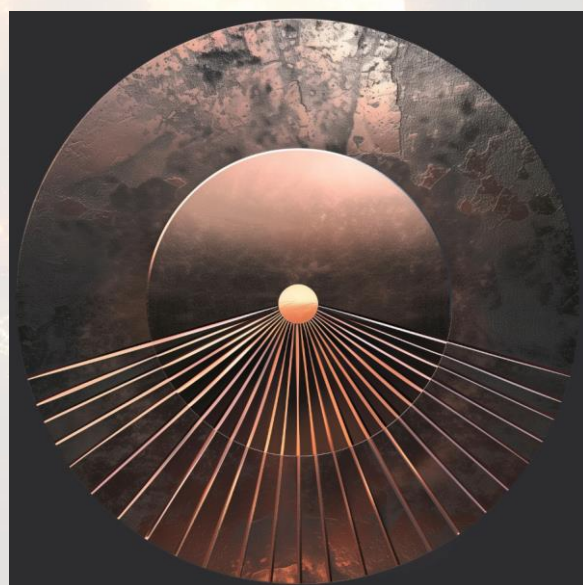
Combat Défense : 10 + 12 = **22+**

Glaive (+12, 2D6 + 3)

Dague (+12, 2D6 + 3)

Seuil blessure : 6





4035 : Soirées à Faragorn



Le 1er Vala de l'année 4035 marque le début d'une nouvelle session du Sénat, prévue pour durer cinq mois. Trois jours avant l'ouverture officielle du Sénat, le personnage occupant le poste de tribunesse reçoit une invitation à une soirée organisée par la marraine Ténémia, membre éminent du clan Leveidel de Faragorn. Cette invitation s'étend également à ses suivants et à ses esclaves. Lors de cette soirée, l'un des personnages découvre un dispositif d'écoute et de surveillance dissimulé chez la marraine du clan.

Cette découverte déclenche une enquête au cours de laquelle le groupe se retrouve confronté à plusieurs problèmes simultanément. Parmi eux, une relation ambiguë avec un stratège déchu, une ancipielle débauchée confrontée à des ennuis sérieux avec un individu inconnu, les sessions au Sénat, ainsi qu'une investigation liée au contre-espionnage. Il revient à nos personnages de jongler habilement avec ces différents défis.

L'espionnage découvert est le fait d'une secte dirigée par un ancipiel bleu nommé Dridiel Soavinal, qui se fait appeler sous le pseudonyme de dragon « Rarudga ». Il est à noter que Dridiel Soavinal a été condamné à l'aïloctomie il y a de cela 53 ans.

Soirée au clan Leveidel

Invitation

Trois jours avant le début de la session au Sénat prévue pour le **1er Vala de l'année 4035**, le serviteur dûment mandaté du clan **Leveidel** remet une invitation à la tribunesse du groupe pour assister à la soirée organisée par la marraine Ténémia le soir même.

Les personnages disposent de toute la journée pour se préparer à cette soirée. Les soirées du clan Leveidel sont renommées pour leur raffinement culturel et leur élégance, étant donné que ce clan occupe une place prépondérante à Faragorn.

Selon une tradition ancipielle, lorsqu'on est invité pour la première fois dans un clan, il est coutume d'offrir un présent éphémère. Si ce présent est de grande valeur ou d'une originalité exceptionnelle, il est de mise de recevoir en retour un cadeau de valeur appartenant au propre clan de l'hôte.

À cette soirée, sept grandes Maisons ancipiennes seront représentées, ainsi que les représentants de deux coteries togentes, trois grandes lignées humaines, et quelques invités surprises, dont les personnages eux-mêmes et le stratège de Lker.

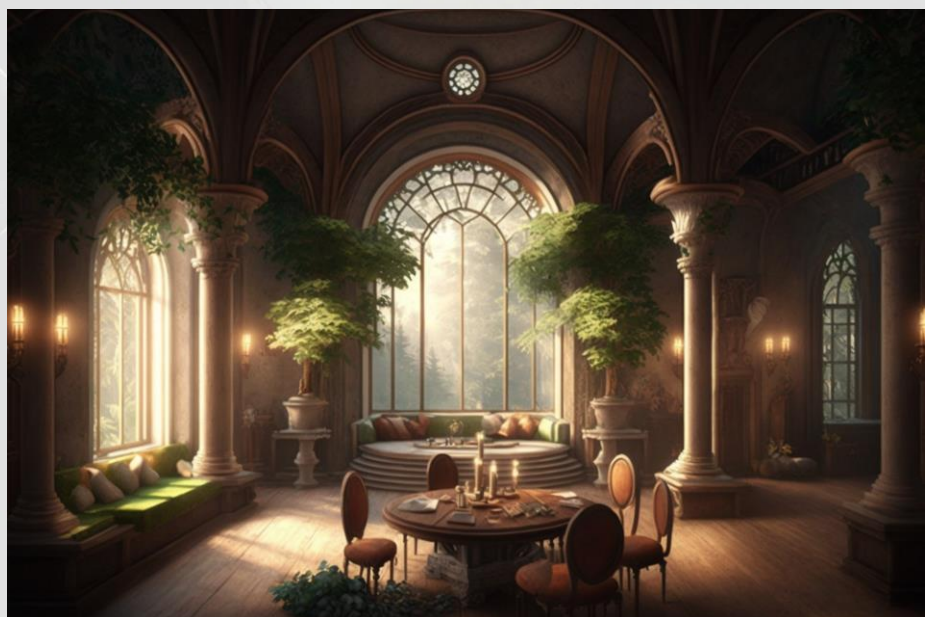


Figure 25 : Salon modulable

Cela représente un total d'environ une centaine de convives.

La soirée

Chaque convive ayant reçu son invitation, la soirée débute invariablement par l'accueil chaleureux de Ténémia, la marraine du clan **Leveidel**. Elle se montre attentionnée envers chacun, débutant son accueil par le rituel de présentation à "ma tante".

Les personnages sont escortés par la marraine vers la vieille ancipielle, surnommée affectueusement « ma tante », qui, malgré ses plus de **350 ans**, demeure présente et attentive. Ses ailes, bien que fanées, témoignent de son grand âge et de sa sagesse.

La conversation avec « ma tante » porte souvent sur la santé de l'interlocuteur et sur l'état de leur rêve s'ils sont ancipiels. Après quelques politesses et échanges banals, les invités prennent congé d'elle, sous le regard vigilant de la marraine, qui les oriente ensuite vers des conversations plus pertinentes.

Pendant ce temps, des serviteurs vêtus de tuniques légères et respectueuses de la pudeur servent des boissons et des amuse-bouche, en attendant l'heure du repas. La marraine présente également le jeune tribun du groupe des joueuses aux stratèges Zoakao du clan **Farahel** de la cité tombée de **Lker**, suscitant ainsi des discussions politiques.

Cet échange revêt une importance cruciale pour la campagne, car il peut influencer considérablement le cours des événements. Une fois le repas servi, les convives descendent dans la grande salle en dessous, disposées en U pour permettre à chacun de profiter des spectacles offerts pendant le repas.

Les plats, artistiquement présentés, sont disposés sur les côtés de la pièce, chaque convive étant servi par un esclave parmi les plus beaux du clan, vêtus de tuniques de soie verte. Des musiciens, des jongleurs, des acrobates et des mimes animent la soirée avec des spectacles tant fantaisistes que tragiques, créant ainsi une ambiance envoûtante.

Événement 1

Pendant le repas, l'un des personnages-joueuses ressent le besoin pressant de se rendre aux toilettes, situées au rez-de-chaussée. Guidé par un esclave, il atteint finalement les lieux d'aisance. Alors qu'il est occupé sur la chaise de marbre, un bouchon tombe du plafond, révélant un conduit ouvert.

À travers ce conduit, il entend une conversation anodine entre deux esclaves s'activant dans une pièce adjacente. Ces derniers discutent du Candélabre qui sera offert à celui ayant apporté le cadeau le plus original. En observant le plafond, le personnage remarque le trou d'un tuyau d'où est tombé le bouchon.

Pour déterminer l'origine de ce bouchon, il doit réussir un test de perception avec un seuil de **25+**.

Ce conduit secret permet d'écouter ce qui se dit dans le bureau principal du clan Leveidel.

Cette découverte soulève trois questions :

- 🔍 Qui a installé un tel système ?
- 🔍 Qui écoute les conversations du clan ?
- 🔍 Dans quel but ?

Pour obtenir des réponses, une enquête devra être menée, ce qui pourrait prendre plusieurs jours. Avant cela, il est conseillé d'en discuter avec la marraine du clan, soit le soir même, soit en demandant une entrevue pour le lendemain.

Événement 2

Avant le bal, les invités ont l'occasion de se mesurer dans des joutes courtoises de poésie ou de jonglerie. Ensuite, la marraine remet le candélabre du clan Leveidel à celui ayant offert le plus beau cadeau éphémère de la soirée.

Après le repas, un bal est organisé, durant lequel le récipiendaire du candélabre doit danser avec la marraine. Un conflit peut surgir entre un ancipiel nommé Jaemsa, désireux d'inviter la marraine, et la tribunesse si elle souhaite également l'inviter.

Jaemsa excelle dans l'art de la répartie et utilise sa diplomatie avec habileté (voir Courtisan de base).

Edehivavi, quant à elle, est entourée de quatre jeunes prétendants avec lesquels elle déploie son charme le plus envoûtant.

Le reste de la soirée se déroule de manière très agréable. Chaque convive est raccompagné chez lui en chaise à porteurs avec une escorte organisée par l'hôtesse.



Courtisan de base : FD 2, niv 6 + 4 atouts

Compteurs : Vie 33, Énergie 33

Savoir-faire : Combat +6, Mystique +12, Surnoiserie +9, Survie +9, diplomatie **+16**, test de base $16 + 6 + 15 = 37+$, influence +18 → **28+**

Atouts : Ancipiel (Nyctalope, Spécialisation talentueuse [Athlétisme + vol] et talentueuse parfaite [Diplomatie], parfaite [Bluff]), critique © (Diplomatie), Spécialisation talentueuse parfaite (influence), Séducteur (2 dK), Érudit (2 dK), Entregent (2 dK)

Combat Défense : $10 + 9 = 19+$

Dague effilée (+6, 1D6 + 2)

Dague lancée (+9, 1D6 + 2)

Seuil blessure : 5

Après la soirée

Le personnage tribunesse remarque la différence entre avant et après la soirée. Il est réveillé tôt, vers huit heures, par ses serviteurs qui lui annoncent la présence de dix messagers de clans de l'aragorn, venus délivrer des invitations en main propre.

Lendemain de la soirée

Quatre tribuns se présentent individuellement, chacun souhaitant lui parler. De plus, une jeune ancipielle au visage soucieux, qui n'est autre qu'Edehivavi, demande à le voir en urgence.

Il incombe à la tribunesse de gérer l'ordre dans lequel elle reçoit tout ce monde. De plus, deux heures plus tard, le stratégo Zoakao demande également à être reçu.

Parmi les tribuns, il y a Toavina, le vieil homme qu'ils ont rencontré sur la galère de **Proterne**, venu prodiguer quelques conseils au jeune tribun.

— *"Attention, jeune personne, il vous faudra accepter des invitations de la part d'autres clans. Vous risquez d'être perçue comme un opposant à la République et une marionnette du clan **Leveidel**. Cela ne serait pas favorable à votre carrière. Je vous conseille de rencontrer l'un des clans ennemis des Leveidel, comme Ahaemsa du clan **Sakielvimes**."*

Les deux autres tribuns sont venus évaluer l'état d'esprit de la future sénatrice. Vohary Razaka, du parti conservateur, et Todjo Ratsimal, du parti démocratique. Nous sommes maintenant à quelques jours de l'ouverture du Sénat, et la session de cette année promet d'être agitée.

Les ancipiels pressentent une action d'Ahaemsa. Il serait bien capable de vouloir se faire élire Tyran pour un an, ou du moins de faire élire un triumvirat pour trois ans afin de régler la crise de Lker.

La position de ces tribuns n'a pas une grande importance, il s'agit surtout d'obliger le personnage de la joueuse à choisir une ligne de conduite, celle qui sera exposée par le stratégo un peu plus tard lors de son annonce.

Événement Edehivavi est blessée

Edehivavi est couverte d'ecchymoses, sans maquillage et visiblement affectée moralement. Les jeunes personnages ne l'avaient jamais vue dans un tel état.

— *"Tu es mon seul ami, c'est pourquoi je suis venue te trouver. En quittant la soirée de la marraine Leveidel, j'ai été agressée par des brigands..."*

— *"Au moment de l'agression, mes trois prétendants m'ont abandonnée, me laissant seule face à ces salopards. Ces orateurs, ces députés ont violé mon être, mon cœur, mon intimité..."*

Elle s'effondre en larmes dans les bras de celui qu'elle est venue voir, et au milieu de ses

sanglots, elle poursuit un récit de plus en plus difficile à exprimer.

— *"Et chaque violateur, à l'haleine puerile d'alcool et de mauvaise violence, disait : 'Ah, tu aimes les qu... d'humains, elle est assez grosse pour toi celle-là !'"*

À partir de là, ses larmes coulent sans fin. Profondément choquée, elle a besoin de repos et de réconfort. Il sera temps de revenir sur ses problèmes une fois qu'elle aura pu se reposer, en fin de journée.

La venue du stratégo

En fin de matinée, le stratégo Zoakao se fait annoncer. Il vient trouver la tribunesse pour lui proposer une alliance. Conscient des attaques qu'il subira lors de l'ouverture du Sénat, il souhaite anticiper en démissionnant de son poste de tribun. Cependant, en tant que représentant officiel de la cité neutre de **Laelith**, il doit désigner un successeur.

Il souhaite que la jeune tribunesse accepte cette responsabilité, espérant qu'elle gagnera en notoriété à travers cette charge. Il compte sur une réévaluation ultérieure de sa propre position par le Sénat, une fois qu'il sera plongé dans des luttes internes. C'est ce qu'il prévoit annoncer lors de la séance d'ouverture.

Il choisit le jeune tribun en raison de son intégrité et de sa sincérité présumée. Si le personnage refuse, il sélectionnera quelqu'un d'autre pour occuper ce rôle.

Le scénario « **Laelith** » deviendra alors un peu plus difficile, et la tribunesse PJ devra chercher d'autres moyens de gagner en notoriété.

Après-midi après la soirée

En début d'après-midi, les personnages sont convoqués auprès de Ténémia pour discuter de la découverte du dispositif d'écoute par l'un d'entre eux. Lors d'un entretien en tête-à-tête avec la marraine, plusieurs informations peuvent être obtenues :

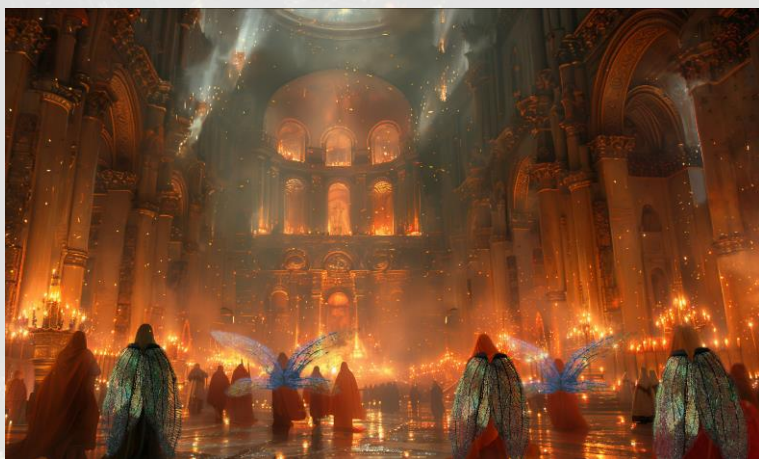


Figure 26: les orgies par le peintre taliban

- Le clan Leveidel a entrepris des travaux dirigés par maître Golding afin d'améliorer la circulation de l'eau dans la tour principale.
- Le clan a acquis 20 esclaves au cours des six derniers mois. Ces esclaves sont des lettrés et ont pour mission d'assurer une éducation de qualité aux enfants nés dans le clan.
- Les réunions du clan ont lieu chaque matin, avant l'office religieux qui se tient dans le temple d'Inolmuth. Les membres du clan se rendent ensemble au temple à pied, accompagnés de quelques amis proches.



À partir de ces informations, plusieurs pistes d'enquête peuvent être envisagées. Cependant, seule l'une d'entre elles pourra être explorée avant la fin de la journée. Ensuite, la tribunesse devra se rendre à une soirée pour laquelle elle a accepté l'invitation plus tôt dans la journée.

La soirée au clan Sakielvimes

Carabran

C'est un glaive ayant des dégâts de **+6 (+4** en cas de non-pro). Il apporte un bonus de **+2** en attaque.

Une fois l'arme sortie de son fourreau, du sang doit être versé. Sinon, volonté / 20+ ou perdre une fraction de ses pouvoirs.

La soirée organisée par le clan **Sakielvimes** ne possèdera pas le prestige de celle de la marraine du clan **Leveidel**. Des duels de gladiates sont au programme, mais l'un d'eux prendra une tournure tragique.

Un tribun mécontent de la performance de son gladiateur demandera au vainqueur de tuer le gladiateur vaincu.

Le vainqueur, un grand humanorde, refusera d'obéir et lancera sa lance en direction du tribun, ce qui entraînera sa mort immédiate. Le gladiateur vaincu sera renvoyé dans le cirque d'entraînement.

Si le cadeau offert par le PJ est jugé le plus beau, il recevra en récompense un magnifique glaive magique nommé Carabran.

Un PJ, qu'il soit conseiller ou tribun, pourra être invité à se battre contre un gladiateur narsdrok. Ce dernier aura la possibilité d'être affranchi s'il parvient à immobiliser le PJ.

La marraine Vorinia du clan **Sakielvimes** est une ancipielle connue pour sa sensualité et sa réputation de libertine. Si le PJ est beau ou belle et sort vainqueur du combat contre le gladiateur, elle lui offrira ses faveurs devant toute l'assemblée, marquant ainsi le début d'une orgie sexuelle.

Les différentes affaires

C'est dans cette section que se trouvent les différentes affaires auquel les PJs sont mêlés. Ces affaires peuvent être entremêlées ou suivies les unes après les autres ou réparties entre les PJs.

L'affaire Leveidel

Chez maître Golding



L'architecte est absent durant la journée.

Maître Golding, l'architecte, est absent pendant la journée. Sa résidence se situe dans le quartier des artisans et abrite sa famille, y compris les membres de la famille élargie, les enfants et les personnes âgées, ainsi que les esclaves, totalisant environ 150 personnes.

La maison, conforme à la tradition narsdrok, possède un agencement intérieur complexe avec peu d'ouvertures vers l'extérieur, principalement par des plafonds et des cours intérieures.

Le bureau, où sont conservés les plans des chantiers, se trouve au sous-sol, juste après la chambre du maître. Golding travaille actuellement sur un chantier au sud de Faragorn, dans le temple de **Yavla**.

Pour accéder aux plans, il faudra le convaincre et, éventuellement, les lire avec une compétence de métier supérieure à **30+** avec une spécialisation en pierre (**20+**) ou simplement une érudition (**35+**).

Les plans révèlent des modifications mineures après leur élaboration, notamment l'ajout de tuyauteries sèches sans utilité hydraulique ou de chauffage. Cela suggère qu'une personne a eu accès aux plans, probablement un membre de la clique de Golding ou quelqu'un familiarisé avec l'architecture.

Il y a 18 personnes potentielles, mais certaines peuvent être éliminées. En menant une enquête psychologique (**25+**), les personnages peuvent identifier le fils de Golding et l'un de ses contremaîtres comme les coupables. Baldurin, le fils, s'est associé à une secte secrète adoratrice de **Yavla ésotérique**, conspirant pour une insurrection des esclaves et un changement de régime.

Cette secte est dirigée par quelqu'un masqué, se faisant appeler Rarudga (Dridiel Soavinal), un nom dragon signifiant « *délivré par ce qui vient de Dieu, Yavla* ».

Les personnages peuvent également envisager une perquisition, mais cela pourrait être mal perçu.

Amis du clan Leveidel

Parmi les amis du clan **Leveidel** se trouve un ancipiel nommé Tovomanitra, reconnaissable par sa couleur bleue. On peut le démasquer en le suivant le naash, veille de l'ouverture du Sénat.

Lorsqu'il rejoint le clan avant de se rendre au temple, Tovomanitra se rend aux toilettes et s'enferme pour écouter le conseil du clan. Une fois découvert, il est préférable de le suivre tout au long de sa journée, jusqu'au soir où il se rend dans les quartiers infâmes du port.

Il passe par une porte dérobée dans une ruelle sombre, où le portier demande un mot de passe qui change chaque semaine. Cette trajectoire le conduit au cœur d'une secte dédiée à Yavla l'ésotérique, dirigée par le grand maître appelé Rarudga.

L'affaire du viol

Préalable carte « X »

Aborder le thème délicat du viol dans un jeu de rôle nécessite une approche sensible et respectueuse envers les joueuses et joueurs. Voici quelques suggestions pour traiter ce sujet de manière réfléchie :

- ✿ Informer les participants : Avant de commencer la partie, il est essentiel d'informer les joueuses et joueurs que le jeu pourrait aborder des sujets sensibles comme le viol. Ils doivent avoir la possibilité de choisir de ne pas y participer s'ils ne se sentent pas à l'aise.
- ✿ Créer un environnement sûr : Assurez-vous de créer un environnement où les joueuses et joueurs se sentent en sécurité pour exprimer leurs limites et leurs émotions si nécessaire.
- ✿ Éviter les descriptions graphiques : Il est recommandé de ne pas décrire de manière détaillée les actes de viol. Évitez les descriptions choquantes qui pourraient perturber les joueuses et joueurs.
- ✿ Écouter et respecter : Soyez à l'écoute des réactions et des sentiments des joueuses et joueurs. S'ils se sentent mal à l'aise, respectez leurs limites et trouvez une solution pour poursuivre la partie de manière appropriée.
- ✿ Encourager la réflexion : L'objectif n'est pas de traumatiser les joueuses et joueurs, mais de les faire réfléchir sur le sujet du viol. Créez des situations où ils peuvent se poser des questions sur le consentement et le pouvoir.
- ✿ En résumé, aborder le sujet du viol dans un jeu de rôle demande une approche délicate et empathique. Assurez-vous de créer un environnement sûr et respectueux, évitez les descriptions graphiques, écoutez les joueuses et joueurs, et encouragez la réflexion sans causer de traumatisme. Si nécessaire, n'hésitez pas à consulter des professionnels pour aborder ce sujet avec sensibilité.

Dans cette affaire, au réveil, Edehivavi répond à quelques questions. Au cours du dernier mois, elle a eu une quinzaine d'amants, tous humains ou humanordes, mais pas d'ancipiels. Les trois individus qui l'ont raccompagnée la veille étaient des prétendants à ses faveurs.

Selanaése est le premier prétendant, un jeune ancipiel craintif qui a fui dès le début de l'agression. Pour justifier sa lâcheté, il évoque les prétendues mœurs dissolues d'Edehivavi, mais affirme n'avoir rien vu.

Gahnihja est le deuxième prétendant, sur le point de rejoindre la septième légion de Lilith. Bien qu'il ait un certain courage, il était trop ivre ce soir-là pour intervenir seul et sans arme. Il remarque cependant qu'un des agresseurs portait les couleurs du clan Levasanhe de Faragorn, connu pour ses richesses minières et son influence politique.

Ajvesaviel, le dernier prétendant de la soirée, était là par amitié pour Selanaése. Intellectuel sans expérience militaire, il n'a lui non plus rien remarqué.

Au clan Levasanhe

Pour accéder au clan **Levasanhe**, il est nécessaire d'obtenir une invitation de la part de la marraine Malianel. Il est recommandé d'être extrêmement prudent en pénétrant dans cet environnement conservateur, où une hostilité profonde envers les êtres humains règne, souvent exprimée sous forme d'une occasion de vendetta.

Les serviteurs et les esclaves du clan sont exclusivement des humanordes sous la direction de togents.

La jeune anciapielle Vahinal détient la preuve implicite que le conseil du clan a ordonné à des esclaves de violer la femme anciapielle qui est accusée d'avoir des préférences exclusives pour les humains. Profondément choquée par cette décision prise lors du dernier conseil, elle aspire à soulager sa conscience.

1^{er} Vala 4035, le Sénat

La salle du Sénat est une immense structure circulaire, accessible par une trémie ouverte au nord et équipée d'un escalier en colimaçon pour ceux qui ne peuvent voler. Avec une capacité d'accueil de plus de 3000 personnes, l'amphithéâtre possède une acoustique exceptionnelle qui permet à chacun de s'entendre sans avoir à élever la voix.

Les Sénateurs ont la possibilité d'être accompagnés de leurs conseillers, mais ces derniers ne sont pas autorisés à prendre la parole en public.

L'ordre du jour

- ❖ Démission du stratégo Zoakao Farahel de sa fonction de Sénateur, suivie de la transmission de son consulat à un Sénateur de son choix, en tant que plénipotentiaire de **Laelith**. L'opposant Ahaemsa Sakielvimes s'oppose à cette démission inattendue.
- ❖ Discussion sur la manière de faire face au dragon Kritardosar, sujet qui sera reporté à une séance ultérieure en raison de la vivacité des débats. **l'Ars Oniros** ?



Figure 29 : Malianel



Figure 29 : Vahinal

Figure 29 : Ténémia

- ❖ Proposition de loi du clan Levasanhe, portée par son tribun Beloniél, visant à interdire aux anciapiels d'avoir des rapports sexuels avec les humains, surtout les reines. Cette proposition suscite de vifs débats au sein du Sénat.
- ❖ La prochaine séance est prévue pour le **10 Vala 4035**, dans une semaine, et tous les points à l'ordre du jour devront être résolus à ce moment-là.



Figure 30 : Zoakao Farahel

La deuxième séance, des 10 Vala 4035

- ❖ Ahaemsa Sakielvimes sera élu pour former un triumvirat chargé de résoudre la crise de Lker.
- ❖ Le vote sur la loi concernant les rapports sexuels aura lieu à moins que la tribunesse ne prouve que le clan Levasanhe est responsable du viol de la femme Edehivavi.
- ❖ La tribunesse pourra également soulever le problème de la secte Rarudga devant le Sénat.

La prochaine séance aura lieu dans une semaine, et tous les points à l'ordre du jour devront trouver un dénouement.

Conclusion

À la clôture de ce scénario, les personnages se retrouvent impliqués dans plusieurs affaires, dont les répercussions ne font que débuter. Des alliances se formeront-elles, des hostilités mortelles éclateront-elles, ou des amitiés indéfectibles naîtront-elles ?

Comment les personnages parviendront-ils à faire percevoir leur existence aux ancipiels hirudo du grand conseil secret, qui observent depuis les sous-sols chaque décision prise au Sénat ?

Toutes ces interrogations trouveront des réponses et des développements à travers une série d'intrigues à adapter tout au long de la campagne.

Notoriété

- ❖ Résoudre l'affaire Edehivavi octroie **3 points** de notoriété par personnage joueuse et à la maison.
- ❖ Résoudre l'affaire Rarudga octroie **2 points** de notoriété par personnage joueuse et à la maison des personnages joueuses.
- ❖ Devenir plénipotentiaire de Laelith rapporte 4 points au tribun, 2 aux autres personnages joueuses et 2 à la maison.
- ❖ **30 points d'expérience** sont attribués pour cette séance.

Les personnages du scénario



Zoakao du clan Farahel

Zoakao Farahel : FD 3, niv 8 + 6 atouts

Compteurs : Vie 53, Énergie 45

Savoir²-faire : Combat +12, Mystique +15, Soutroiserie +12, Survie +9, Stratégie +15 + 8 = **+23** tests naturels 23 + 4 + 15 = **42+**

Atouts : Ancipiel (Nyctalope, Spécialisation talentueuse [Athlétisme + vol] et talentueuse parfaite [Diplomatie], parfaite [glaive]), critique © (diplomatie, Stratégie), Spécialisation talentueuse parfaite Expert (Stratégie), Puissance (1x), Diplomate (2 dK), Érudit (2 dK), Commandant (4 dK),

Combat Défense : 10 + 12 = **22+**

Mêlée (+14, 2D6 + 3)

Tir (+12, 1D6 + 3)

Seuil blessure : 7

Zoakao est un ancipiel âgé de 179 ans, doté d'une prestance remarquable et d'un esprit vif.

Avant la débâcle de Lker, il était reconnu comme l'un des plus grands stratèges de son époque. Ses positions politiques, notamment son mépris affiché envers la république et son soutien à l'idée de nommer un damosancipiel, lui ont valu de nombreux ennemis parmi les Sénateurs. Il entretient une amitié fidèle avec le clan Leveidel de Faragorn.

Il est à noter que Zoakao réapparaîtra plus tard dans la campagne, avec des caractéristiques légèrement différentes.

Ténémia du haut clan Leveidel

Ténémia est une ancipielle âgée de 158 ans. Elle a pris le rôle de marraine du clan il y a 70 ans, lorsque sa tante et seconde mère, Madeviel, est décédée.

Lors de la bataille de **Laelith**, qui a consacré Zoakao comme le plus grand stratège de tous les temps, Ténémia a éprouvé une attirance pour ce haut personnage, et ils sont rapidement devenus amis.

En secret, elle défend une idée politique très différente de celle de la république. Elle rêve de voir établi un imperium avec un damosancipiel choisi parmi les tribuns de son clan. Plus précisément, elle envisage le jeune consul Hijasni pour ce rôle.

Vorinia du clan Sakielvimes

Vorinia Sakielvimes : FD 3, niv 9 + 8 atouts

Compteurs : Vie 49, Énergie 58

Savoir²-faire : Combat +10, Mystique +16, Soutroiserie +13, Survie +13, diplomatie +20 test naturel 20 + 15 + 6 = **41+**, représentation + 23 tests naturels 23 + 15 + 6 = **44+**

Atouts : Ancipiel (Nyctalope, Spécialisation talentueuse [Athlétisme + vol] et talentueuse parfaite [Diplomatie], parfaite [Érudition littérature]), critique © (diplomatie, représentation), Spécialisation talentueux Parfaire expert Maître (Représentation), Pouvoir (Représentation©, Esprit lumière vie), Séducteur (4 dK), Diplomate (2 dK), Érudit (2 dK)

Combat Défense : 10 + 13 = **23+**

Dague (+10, 1D6 + 3)

Sarbacane (+10, 1D6 + 3)



Vorinia, âgée de 76 ans, est une ancipielle connue pour sa sensualité et sa libéralité dans la gestion de son clan.

Elle nourrit une profonde aversion envers Ténémia en raison de la puissance de sa lignée. Son ambition est d'offrir à la république son prochain damosancipiel.

Son ascension aux responsabilités a été précipitée après la mort de ses deux pères lors d'un duel d'honneur, qui a également entraîné la mort de sa deuxième mère. Vorinia a dû prendre la tête du clan avant même d'avoir eu sa première grossesse. Elle collabore étroitement avec son jeune frère Ahaemsa, issu de sa première mère, âgé de 58 ans et très populaire parmi les couches populaires de la république.

Vorinia pourrait facilement succomber au charme d'un homme dominant ou d'une personnalité forte et déterminée, des qualités qui lui font défaut dans sa vie. Elle recherche quelqu'un capable de la conseiller et de la soutenir dans la gestion de son clan, qui compte 60 ancipiels et 500 administrés libres sans esclaves d'autres espèces.



NOM

Sakielvimes

OBJECTIF

Privilège le pouvoir politique et des légions

GOUVERNEMENT

Matriarcat conseillé

STATUT

Centrale et ancien

RAYONNEMENT

République Faragorn et sud

RESSOURCES

	dK	nk	niv
AGRICULTURE	3dK	5dK	8
ARMÉE	5dK	4dK	6
ARTS	3dK	3dK	5
COMMERCE	4dK	2dK	3
ESPIONNAGE	4dK	1dK	1
MANUFACTURES	3dK	Sur 100	
VENDETA	3dK	5dK	100
POLITIQUE	6dK	4dK	60
RELIGION	2dK	3dK	30
SCIENCE & FAISEURS	1dK	2dK	5

Atouts

Bataille Logistique

Bataille tacticien

Sexy

Blason

Seuil blessure : 5

Dridiel Soavinal

Dridiel, un ancipiel bleu, est le dernier survivant du clan Soavinal. Autrefois puissant, ce clan a été déchu après une vendetta perdue contre le clan Leveidel et une mauvaise gestion de ses manufactures maritimes de voiles et de voiliers, il y a environ 70 ans. Il y a 58 ans, Dridiel a tenté un assassinat illégal, pour lequel il a été condamné à la mutilation de ses ailes.

Après cet événement, il a rejoint la résistance ancipiel et est réapparu il y a une dizaine d'années sous le nom de dragon Rarudga. Il a fondé la secte Yavla Ésotérique dans le but de renverser la république ancipiel et de libérer les peuples du joug hirudo. Maintenant âgé de 187 ans, Dridiel a beaucoup vieilli à cause des épreuves de la vie.

Dridiel : FD 4, niv 10 + 2 atouts

Compteurs : Vie 64, Énergie 74

Langues : Aucune

Savoir²-faire : Combat +12, Mystique +18, Soutroiserie +15, Survie +15, Influence +22, Diplomatie +22, Aart vs Foi (Dieu Yavla) +26

Atouts : Ancipiel noir (Nyctalope, Parfaire Expert [Influence], Parfaire Expert [Diplomatie], Rapidité), Critique © (Diplomatie, Aart vs Foi (Dieu Yavla)), Talentueux Spécialisation Parfaire Expert (Aart vs Foi (Dieu Yavla)), Pouvoir ([Faiseur]) (Aart vs Foi (Dieu Yavla))

Esprit, Corps), Érudit Linguistique - Érudition (4 dK),
 Failles - Folie (haine République -6 dK), Séducteur (4 dK),
 Éminence grise
Combat Défense : 10 + 15 = 25+
 Mêlée (+12, 1D6 + 4)
 Tir (+15, 1D6 + 4)
Seuil blessure : 6

Gladiateurs

Les gladiateurs sont des combattants pratiquant un art martial. La gladiature et le combat ne recherchent pas la mort de l'un des deux opposants (sauf cas exceptionnel, vendetta ou sacrifice aux Dieux avec l'acceptation préalable des deux combattants), même si un accident peut arriver. Dans ce scénario les PJ peuvent avoir à rencontrer un ou plusieurs Gladiateurs.

Gladiateur pro : FD 3, niv 6 + 4 atouts

Compteurs : Vie 48, Énergie 37

Langues : Aucune

Savoir-faire : Combat +13, Mystique +7, Soutenance +10, Survie +10, Perception +16

Atouts : Donanyme (Spécialisation Talentueux [Esquive], Parfaite Expert [Perception]), Critique © (1x), Talentueux Spécialisation Parfaite (Arme de mêlée), Vitalité (1x), Attaques spéciales (1x), Puissance (2x), Duelliste & Tueur

Combat Défense : 10 + 10 = **24+**

Arme de Mêlée (**+19**, 3D6 + 3)

Tir (+10, 1D6 + 3)

Seuil blessure : 10



4035-4038 : Trois ans de Sénat [Littéraire rôle]



Ceci est le **premier Littéraire rôle** de la campagne. "4035-4038 : Trois ans de Sénat" se présente comme un chapitre crucial de cette saga, un intervalle de temps où la finesse politique, la subtilité des alliances et la force de la persuasion seront les clés du pouvoir. Dans l'enceinte sacrée du Sénat, où chaque mot résonne comme un coup d'échiquier, les personnages seront les acteurs d'une pièce où l'art de gouverner et la maîtrise des arcanes politiques décideront de l'avenir d'Ultereith. C'est une façon différente de jouer.

Choix politiques première année

Que faire concernant le groupe politique qui peut se créer dans les quelques jours qui suivent la première séance du Sénat ?

Un groupe est possible qui rassemblerait 175 Sénateurs des 600. Chaque Sénateur étant un représentant d'une des soixante petites provinces de la république. Cette partie prendrait essentiellement dans le parti conservateur, le parti libéral et le parti démocrate.

Le jeu de rôle épistolaire, aussi appelé "littéraire rôle", se joue par correspondance écrite, où chaque joueuse incarne un personnage à travers des lettres ou des messages. L'histoire évolue de manière collaborative et asynchrone, chaque joueuse intervenant à son rythme, permettant une réflexion approfondie sur chaque réponse.

Trois mécaniques principales guident le jeu :

Points de Drama : Ils mesurent l'impact des actions des joueuses sur l'histoire. Les joueuses gagnent ces points en prenant des risques, en faisant des choix audacieux ou en mettant en scène des échecs. Ces points peuvent ensuite être utilisés pour influencer le cours de l'histoire. Les échecs, selon leur gravité, rapportent de 5 à 20 points de Drama.

Points de Notoriété (max 40, 60 pour maison) : Ils symbolisent la réputation et l'influence des personnages. Ces points, accumulés au fil du jeu, permettent d'augmenter les contacts, de renforcer les attributs ou d'obtenir des avantages spécifiques.

Points de Flétrissure (max -20) : Ils marquent les conséquences des choix immoraux des joueuses. Ils peuvent orienter l'histoire vers une

tournure plus sombre ou augmenter les défis rencontrés.

Inventée en **1998**, la méthode du rôle littéraire a été conçue initialement pour animer des périodes prolongées de jeu par correspondance, que ce soit via courriel ou sur des boules. Néanmoins, elle s'adapte parfaitement à des séances en présentiel, en s'appuyant sur des fiches de personnage simplifiées spécifiques au rôle littéraire. Lors de ces séances, il est possible d'introduire des jets de dés liés aux Savoir²-faire, afin d'injecter une dimension d'imprévisibilité dans l'aventure, tout en préservant l'essence de la

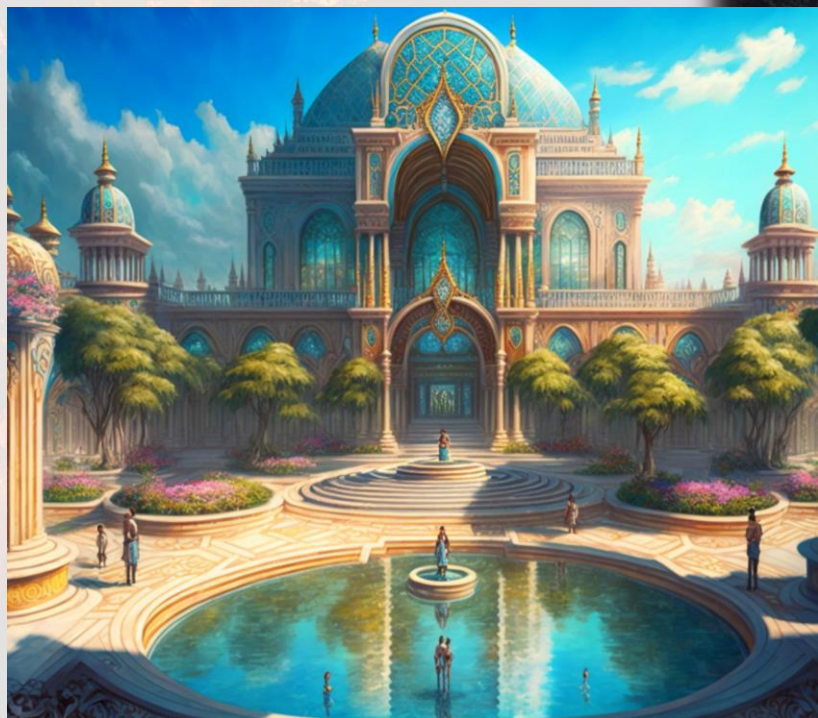


Figure 31: Sénat

narration partagée qui caractérise ce mode de jeu.

Dans ce cadre, les participants, ayant accès au scénario dans son intégralité, sont invités à s'immiscer dans le récit. Ils ont la possibilité d'en altérer légèrement le cours, en utilisant des points de Drama, de Notoriété (personnelle ou de leur maison) ou en acceptant des points de Flétrissure pour eux-mêmes ou leur maison. La Notoriété et la Flétrissure sont des formes de monnaie narrative accumulée par les personnages joueuses (PJ) au fil du jeu. Par ailleurs, chaque PJ reçoit, pour la durée d'une année de jeu, un bonus de 20 points de Drama gratuits, qu'ils peuvent attribuer à leur guise, que ce soit à eux-mêmes, à d'autres joueuses ou à leur maison.

Pour acquérir des points de Drama supplémentaires, un joueur doit orchestrer un échec pour son personnage, de manière à enrichir la trame narrative originale tout en soulignant une opposition manquée à celle-ci. L'échelle des échecs et leur valorisation en points de Drama sont hiérarchisées comme suit :

- ✪ Un échec tragique, avec des répercussions majeures et durables sur de nombreux protagonistes, rapporte **40 points**.
- ✪ Un échec dramatique, aux conséquences immédiates et limitées en portée, octroie **20 points**.
- ✪ Un échec mélodramatique, affectant principalement l'image du personnage, apporte **10 points**.

Les points de Drama sont ensuite utilisés pour influencer la direction du récit prédéfini. Le coût en Drama varie en fonction de l'ampleur de la modification souhaitée par rapport au scénario original.

Ainsi, l'introduction d'un petit événement nécessite seulement **10 points** de Drama, tandis qu'un changement significatif peut exiger jusqu'à **60 points**.

Cette approche, centrée sur la cocréation et la flexibilité narrative, invite les joueuses à s'engager pleinement dans l'univers du jeu, en leur offrant la possibilité de façonner activement l'histoire tout en acceptant les conséquences de leurs choix, qu'ils soient héroïques ou désastreux.

Quelques ressources

Les six grands partis du Sénat

En l'an de grâce 4035, au cœur de la République Ancipielle, le Sénat, cette auguste assemblée où se détermine le destin d'Ultereith, est le théâtre d'une lutte sans merci entre six factions aux ambitions divergentes et quelque fois convergentes. Voici le panorama de cette arène

politique où chaque clan, tel un joueur d'échecs, avance ses pions avec une précision millimétrée.

Le **clan Leveidel**, porteur des étendards du parti **monarchiste**, rêve d'un retour à l'ordre ancien, sous la bannière d'un damosancipiel réinstauré, auquel ils vouent une allégeance indéfectible. Ne rassemblant que **5 %** des voix du Sénat, ils sont néanmoins animés d'une flamme qui ne demande qu'à embraser les cœurs.

Le parti **démocratique**, sous la houlette du **clan Ratsimal**, porte la voix de ceux qui, dans un élan de générosité républicaine, souhaitent étendre le droit de vote à chaque famille, humaine ou non, libérée des chaînes de la servitude. Avec **20%** des suffrages, ils aspirent à réformer les fondements même de la République, où jusqu'alors seuls les nobles des trois espèces terrestres et les Togents jouissent de ce privilège.

Les **Sakielvimes**, à la tête du parti **aristocratique**, célèbrent la vie avec une démesure frôlant l'excès, où la violence et les plaisirs charnels s'entremêlent dans des spectacles d'une intensité parfois troublante. Représentant **22%** du Sénat, ils sont les hérauts d'une tradition où l'opulence se mêle à la cruauté, dans un spectacle continu de la puissance et du désir.

Le **clan Razaka**, symbole du parti **conservateur**, incarne la majorité relative avec **28%** des sénateurs. Gardiens du statu quo, ils veillent à préserver l'ordre établi, tout en se distanciant des extravagances du parti aristocratique, dans une quête de stabilité et de pérennité. Mais parmi eux se dissimule le parti ultra-conservateur (**8%**) conduite par le clan **Levasanhe**.

Le **parti libéral**, emmené par le clan **Rarissen**, est la voix montante de l'innovation. Avec **15%** des voix, ils militent pour une ouverture des hautes fonctions du Sénat aux Togents commerçants les plus prospères, bousculant ainsi les vieilles hiérarchies pour insuffler un vent de changement.

Enfin, le **clan Mampiona**, à la frange du paysage politique, anime le parti **fédéral**. Comptant pour **10%** des sénateurs, ces visionnaires de l'autonomie provinciale peinent à s'imposer, éblouissants qu'ils sont par les ombres du passé d'une **Ars Oniros** qui a failli détruire la république il y a 250 ans. Isolés, mais non dépourvus d'ambition, ils rêvent d'un futur où les régions d'Ultereith jouiraient d'une liberté accrue.

Dans ce microcosme politique, où chaque parti déploie ses stratégies avec l'art et la manière des grands tacticiens, le Sénat d'Ultereith est le reflet d'une société en perpétuelle évolution, un échiquier sur lequel se joue l'avenir d'un monde.

- ✪ Le Sénateur Ahaemsa Sakielvimes, atteignant l'âge de 87 ans, un âge où l'ancipiel jouit encore de toute sa vigueur intellectuelle et physique, est élevé à la dignité de **Triumvir**. La tradition lui accorde un mois pour désigner ses deux consuls, choix stratégique qui dessinera les contours de sa gouvernance. Il choisit Izev du clan **Janalesi** de **Lithia** sénatrice proche du parti libéral, et, Jelna du clan **Lawesi** d'**Olindor** sénateur proche du parti Conservateur.
- ✪ Cependant, la sérénité de cet instant historique est bientôt troublée par l'irruption d'un débat clivant, loi des mœurs porté par les voix les plus conservatrices de l'assemblée, celles du clan **Levasanhe**. Ces derniers, ardent défenseurs d'un ordre moral rigide, proposent des lois d'une sévérité extrême visant à interdire les unions intimes entre les Ancipieles et les Humains, ainsi que les Humanordes, épargnant les Narsdrok et les Togents. Le scrutin révèle une République divisée, 301 voix se prononçant pour, contre 259 voix opposées, un équilibre fragile qui pourrait être renversé moyennant **30 points de Drama**.
- ✪ La question de la réforme agraire, englobant un vaste ensemble législatif, s'impose ensuite comme l'épicentre des débats sénatoriaux. En réponse à l'ascension fulgurante des coalitions togentes, ces lois ambitionnent de sauvegarder les petits propriétaires de la ruine, tout en contenant le pouvoir financier grandissant de ces nouvelles élites économiques, favorisant ainsi l'autonomie des clans humains des campagnes. (voir ci-après)
- ✪ Le partage des budgets constitue une autre pierre angulaire des discussions. Destinés à des projets cruciaux pour la cohésion et le développement de la République, ces fonds doivent permettre l'édification de routes, l'aménagement des fleuves, l'ouverture de temples et le maintien des légions. Toutefois, une disparité se dessine, privilégiant l'ouest au détriment de l'est, et notamment d'Olindor, relégué au rang de parent pauvre. Une réévaluation de cette allocation pourrait être envisagée, au prix de **20 points de Drama**.
- ✪ Enfin, la proposition de créer un second sénat, celui des « tribuns des affranchis non-anciels », vient cristalliser les tensions. Cette réforme, si elle était adoptée, introduirait une centaine de tribuns élus, représentant les affranchis de toutes espèces, mais limités à un

rôle consultatif. Les Ancipieles et les Togents seraient seuls éligibles à ces postes. La loi, cependant, ne trouve pas son chemin dans les annales de cette session, face à des manœuvres visant à en interdire la proposition pour les vingt années à venir, sauf à renverser cette dynamique au prix de **30 points de Drama**.

Ainsi se clôt la session de **4035**, année témoignant de la complexité des enjeux politiques, économiques et sociaux qui tissent la trame de la République Ancipielle, sous le regard attentif du nouveau Triumvir et de ses consuls, gardiens des équilibres d'un monde en perpétuelle évolution.

Les lois agraires

- ✪ Cout Drama pour s'associer au parti Libéral et devenir une voix qui compte : **60**

La République Ancipielle est le théâtre d'un débat profondément ancré dans les enjeux terriens qui façonnent la vie et l'économie des habitants de cette nation. Les lois agraires, portées par une initiative audacieuse du parti libéral, se présentent comme un effort pour remédier à un mal séculaire : la concentration excessive des terres entre les mains de quelques coalitions togentes puissantes. Cette accumulation de richesses foncières, caractéristique de l'époque, menace l'équilibre même de la société ancipielle, appauvrissant certaines Maisons nobles et propulsant sur les chemins de l'exil un flot incessant de slaves réduits au brigandage dans les coins éloignés de Faragorn et aux marches des territoires dragons.

La proposition, osée et controversée, envisage une redistribution des terres, suggérant une ponction sur les domaines les plus vastes pour les réaffecter aux affranchis, sans distinction d'espèce. Cette mesure, d'une portée sociale et économique considérable, suscite un vif émoi au sein de l'assemblée sénatoriale, cristallisant les tensions entre les différentes factions politiques.

Les **conservateurs** et les **fédéralistes**, soucieux de préserver l'ordre établi, mènent l'offensive contre ce qu'ils perçoivent comme une menace à la stabilité traditionnelle de la République. Les **aristocrates** et les **monarchistes**, quant à eux, dressent un barrage, voyant dans cette initiative une pente glissante vers les idéaux égalitaires prônés par les **démocrates**, antithèse de leurs principes fondateurs.

Face à cette opposition farouche, le Triumvirat, pilier de l'autorité républicaine, opte pour une position de blocage, gelant tout avancée de la réforme agraire pour une durée de trois ans. Cette décision, loin de résoudre les tensions,

marque le début d'une période de réflexion et de confrontation idéologique, où chaque parti mesure l'étendue de ses convictions face aux défis d'une époque en mutation.

Ainsi, les lois agraires, envisagées avec une audace certaine par le parti libéral et démocrate, deviennent le symbole des luttes intestines qui animent le cœur politique de la République Ancipielle, reflétant les aspirations, les craintes et les espoirs d'une société diverse, tiraillée entre le respect des traditions et la soif de justice sociale.

Concernant les choix personnels de la sénatrice

À l'issue de cette session sénatoriale, marquée par les tumultes et les manœuvres politiques au sein du Sénat de la République Ancipielle, la question des choix personnels de la sénatrice se dresse avec acuité, telle une énigme à résoudre au cœur d'un labyrinthe de passions et de pouvoirs. Deux figures éminentes, incarnées par les marraines Ténémia **Leveidel** et Vorinia **Sakielvimes**, se positionnent dans le cercle intime de la tribunesse, offrant protection, mais aussi, peut-être, une promesse de liaisons plus intimes. La dynamique de ces relations et les alliances potentielles avec d'autres personnages joueuses au sein de ces deux clans influents tissent un réseau complexe d'intrigues et de possibles.

À l'approche de la clôture des cinq mois de séances sénatoriales, se profile l'horizon des projets personnels de la sénatrice, un champ de possibles où l'ambition et la quête d'identité se rencontrent. La cité de **Laelith**, avec ses promesses de renommée et d'influence, attire son regard ; retournera-t-elle néanmoins vers ses terres natales, ou choisira-t-elle une voie encore inexplorée ? Les destins des autres acteurs de cette fresque politique et sociale restent eux aussi en suspens, chacun portant en lui les germes d'actions futures qui définiront le cours de l'année à venir.

Dans cette trame complexe, le personnage du dragon, joueuse clandestine de ce jeu de pouvoir, occupe une place à part. Conscient de sa nature profonde, il est contraint à la discrétion la plus absolue, ignorant encore l'existence de ses semblables, leur localisation et les moyens de les contacter. Sa quête d'informations sur son espèce le mène aux portes des bibliothèques de Faragorn, dont celle, précieuse, du temple d'Inolmuth se dresse comme un sanctuaire du savoir. L'accès à ce trésor de connaissance impose cependant de franchir les barrières de la méfiance, sous le regard scrutateur de Farahel, le conservateur ancipiel du clan Lisideladi. Revêtir l'identité d'un étudiant en droit ou en théologie, assumer la fonction de tribun ou s'engager au service officiel de l'un d'eux, telles sont les clefs qui permettront de lever le voile sur des secrets ancestraux, pour un coût de **30 points de Drama**.

Ainsi, les fils du destin de chacun, tissés de choix personnels et de quêtes intimes, s'entremêlent au cœur de la grande épopée de la République Ancipielle, où chaque décision peut altérer le cours de l'histoire, dans l'ombre et la lumière des ambitions et des révélations.

Les possibilités d'amitié

À l'aube de la fin de sessions, au sein de la République Ancipielle, s'ouvrent des horizons où les liens d'amitié peuvent éclore en marge des arènes politiques, dans les scholae de Faragorn ou au creux d'auberges chaleureuses, témoignant de la complexité et de la richesse des relations humaines dans cet univers foisonnant.

Parmi les voies s'offrant à l'esprit curieux du « dragon », l'opportunité de rejoindre le corps enseignant d'une des **scholae de Faragorn** se dessine comme une avenue prometteuse. Ces établissements d'enseignement, ouverts aux espèces jusque-là marginalisées, telles que les non-ancipiellles et les togentes, proposent un cadre d'études parallèle à la session sénatoriale, s'étalant sur cinq mois. Cependant, l'accès à la fonction professorale est jalonné d'exigences strictes et d'un coût en Drama de 20 points, sans oublier les rivalités et les jalousies entre enseignants que le recteur Upaulus Demosnus, fidèle serviteur du pouvoir ancipiel, ne manque pas d'attiser pour mieux régner.

Au sein de ces murs dédiés au savoir, un groupe d'étudiants d'exception, le Pétrarque, se distingue. Composé de deux jeunes hommes, un humanorde, une jeune femme et un togent, Darios, Julius, Paradex, Hélène et Shalom,, ils partagent leur quête de connaissance autour des ouvrages de la bibliothèque, forgeant entre eux des liens indéfectibles.

Dans un tout autre registre, l'auberge de la veuve, tenue par une hôtesse au grand cœur et à l'esprit libre, devient un refuge pour les âmes en quête de convivialité et de discussions enflammées. Nommée « **La Jeanne** », en écho à une chanson d'un troubadour réputé, cette auberge est le théâtre de rencontres avec des libertins, pour un coût en **Drama de 20 points**, où se nouent des amitiés teintées d'une légère flétrissure.

Enfin, l'irénarque Mnémope, figure de la milice urbaine animée par une quête intransigeante de la vérité, se dresse contre la corruption et les réseaux d'influence obscurs qui serpentent au cœur de la République. Se rapprocher de cet homme, c'est choisir de s'engager à ses côtés dans une lutte où la justice et l'intégrité mènent le combat, une démarche exigeant elle aussi un investissement de **20 points de Drama**.

Ainsi, à l'ombre des intrigues sénatoriales, se tissent des liens d'amitié, de camaraderie et de solidarité, dessinant un panorama riche et nuancé des relations humaines dans le contexte tumultueux de la République Ancipielle, où chaque choix engage non seulement le destin individuel mais aussi le tissu même de la société.

Laelith

Au terme des 5 mois, consacrés aux séances du Sénat et aux cours universitaires à Faragorn, les personnages jouables se voient offrir l'opportunité de naviguer vers Laelith, afin d'y endosser la fonction de plénipotentiaires. Le périple maritime, long de 3500 kilomètres, s'effectue à une cadence de 150 kilomètres par jour, promettant ainsi une traversée d'environ 23 jours à travers les flots, reliant les destinées des protagonistes à celle de cette cité emblématique.

Géographie politique

Cité	Population	Asservis
Laelith	500 000	107 000
Elfes verts	0,50% 2 500	
Elfes bleu	1,50% 7 500	
Togents	29,00% 145 000	10% 14 500
Humains	50,00% 250 000	2,5% 62 500
Humanoïdes	10,00% 50 000	60% 30 000
Narsdrek	9,00% 45 000	

Laelith, éclatante de puissance et de prestige, repose sous l'égide d'un gouvernement singulier où le Pharaon, figure humaine de proue, orchestre les destinées de la région. Son autorité s'exerce en harmonie avec les conseils émanant de diverses sphères d'influence qui animent le cœur vibrant de la cité :

- Le **groupe sénatorial ancipiel**, dont la sagesse et l'expérience guident les décisions politiques majeures,
- Les **représentants élus** des multiples religions, qui, par leurs voix, font résonner les échos du divin au sein du débat public,
- Un **groupe consultatif**, élu indépendamment du Sénat local, qui enrichit le processus décisionnel par ses avis éclairés.

La position stratégique de Laelith en fait un pivot essentiel dans l'équilibre régional, consolidant par son rayonnement la stabilité de l'ensemble du sud de la République Ancipielle. Son rôle transcende les frontières, la hissant au rang de gardienne de la paix et de l'ordre dans ces contrées.

Le tissu administratif de Laelith s'organise autour d'un Sénat local, édifice de la démocratie érigé il y a 150 ans à l'instigation de Faragorn. Cette boulé, où siègent 300 élus de toutes espèces, est le théâtre d'un exercice du pouvoir empreint de pluralité et de dialogue. Le Pharaon, détenteur

d'un droit de veto circonstancié, veille au grain, préservant l'équilibre des forces en présence. Toutefois, il est crucial de noter que l'autorité sénatoriale ne s'étend pas au-delà des limites de la cité, soulignant ainsi la spécificité de la gouvernance de Laelith, où la centralité du pouvoir politique cohabite avec une mosaïque de juridictions autonomes.

Cette esquisse de Laelith, cité de contrastes et de convergences, s'offre comme un nouveau chapitre à explorer pour les plénipotentiaires de la République Ancipielle, invitant à la découverte, à l'engagement et à l'inscription de leur empreinte dans le marbre de son histoire.

Histoire

Au sein de l'histoire tumultueuse de Laelith, les échos d'un passé récent, vieux de **150 ans**, résonnent avec la force des grandes épopées. À cette époque charnière, la figure du pharaon, guidée par les conseils avisés d'un dragon, se dressait comme un rempart face aux aspirations expansionnistes de la République, alors en pleine ascension vers le sud, vers les terres de **Bodolène** et de **Kranken**. La guerre, telle une ombre toujours menaçante, semblait inéluctable.

C'est dans ce contexte qu'émergea Zoakao du clan **Farahel**, jeune et brillant stratège de seulement 29 ans, à la tête des 15e, 16e et 17e légions, avec la redoutable 3e légion, l'**Ars Oniros**, à son appel. Face à l'incertitude des conflits armés, Zoakao réussit un exploit diplomatique en s'entretenant en secret avec le pharaon. De cette rencontre, négociée avec finesse, jaillirent des accords de paix et de collaboration historiques : le Sénat de Faragorn reconnaissait le statut de Roi à pharaon, lui assurant soutien financier et logistique pour étendre son influence sur une région désormais élargie.

Laelith fut alors consacrée comme puissance maritime, vassale de la République, inaugurant une ère de prospérité sous le signe de l'entente. Toutefois, cette alliance fut scellée par un acte de trahison impitoyable : le dragon, conseiller de longue date de Laelith, fut capturé par la ruse de **Pharaon** et condamné à périr dans les flammes de l'**Ars Oniros**, révélé dans sa majestueuse et tragique forme reptilienne devant le peuple assemblé.

Depuis lors, **Laelith** a embrassé son destin au sein de la République Ancipielle, bénéficiant d'un statut exceptionnel qui témoigne de sa singularité et de son histoire complexe. Sous l'égide de Zoakao, devenu plénipotentiaire, la cité s'est hissée au rang des plus riches et influentes de la République, grâce notamment à sa flotte maritime, fierté des compagnies d'Ancipieles bleus et de Togents.

Ainsi, l'histoire de **Laelith**, tissée de diplomatie, de trahison et de métamorphose, se déploie comme un récit de grandeur et de démesure, où le souffle de la tragédie côtoie les prouesses de l'esprit et la volonté des hommes et des dragons.

Et maintenant

En cette année 4035, Laelith se dresse fièrement sous le règne de Pharaon Mosis IV, un monarque de **57 ans** marqué par l'héritage complexe de ses ancêtres. Père dévoué, il a engendré deux filles légitimes avec la reine, ainsi qu'une nombreuse progéniture issue de ses relations avec les concubines du gynécée. Si le respect des accords avec la République demeure une constante de son règne, une ombre plane néanmoins sur son cœur : le remords pour les actes de ses prédécesseurs et le désir latent d'une souveraineté retrouvée.

Dans l'enceinte sacrée de **Laelith**, un murmure de mécontentement s'élève parmi les prêtres. Leur grief ? Un manque flagrant d'attention et surtout de ressources allouées aux temples et à la vie culturelle, éclipsés par les généreuses subventions versées aux scholae de droit, de philosophie et aux avocats. Dans ce contexte de quête spirituelle et intellectuelle, la Scholae de médecine, ainsi que celle dédiée aux faiseurs profanes, s'érigent en piliers d'excellence de la cité, cette dernière rivalisant d'ailleurs avec les établissements religieux. Le clou de l'année académique reste la compétition des faiseurs de scholae, du **17 au 27 Formen**, un événement qui couronne l'expertise et l'innovation.

Le secteur marchand, quant à lui, témoigne d'une vitalité économique sans précédent. Les commerçants, enrichis par le commerce des textiles, des pierres précieuses, du fer, de l'or et de l'argent extraits des mines narsdrok, voient néanmoins d'un mauvais œil la lourdeur fiscale qui pèse sur leurs épaules.

C'est dans ce contexte foisonnant que s'inscrit l'arrivée des personnages joueuses, invités à tisser leur place au sein du tissu social et politique de **Laelith**. La cour du Pharaon, toutefois, observe avec une méfiance accrue le nouveau plénipotentiaire, surtout si celui-ci arbore une ligne politique intransigeante face à la corruption. Ce climat de suspicion et d'espoir dessine ainsi le décor de leur intégration, un véritable défi dans la quête de reconnaissance et d'influence au cœur de la cité.

Ainsi, Laelith se révèle non seulement comme un carrefour de pouvoirs et de savoirs, mais également comme une scène sur laquelle se jouent les aspirations, les intrigues et les ambitions des uns et des autres, dans un ballet incessant où chaque acteur cherche sa place sous

le regard scrutateur du Pharaon et des forces vives qui animent la cité.

Les possibilités

Au cœur de Laelith, cité baignée par les eaux de l'ambition et de la créativité, se profile l'occasion pour les personnages joueuses de tisser des liens indélébiles à travers deux événements distincts, chacun porteur de promesses et de difficultés.

Les jeux des faiseurs

Entre le **17 et le 27 hyarmen**, Laelith devient l'épicentre d'une célébration unique : les jeux des faiseurs. Des apprentis et leurs maîtres, issus des quatre coins de la République, convergent vers la cité, animés par le désir de se mesurer et de briller dans les arènes de l'art faiseur. Ces joutes, mêlant pratique, érudition et poésie, révèlent les talents les plus prometteurs. Cette année, une équipe du temple d'Arnora de Falidorn s'est distinguée dans le domaine poétique, tandis que les profanes de Laelith et le temple d'Inolmuth de Faragorn ont respectivement conservé et remporté les titres des arts pratique et érudit.

Les personnages joueuses, attirés par la grandeur de ces joutes, peuvent choisir de s'engager dans cette compétition. Toutefois, le triomphe dans l'une des disciplines exige un investissement considérable de 40 Drama, un pari audacieux pour ceux en quête de gloire et de reconnaissance.

On peut aussi organiser, si en direct, une scène de type compétition :

Forme duelle

PJ	sa valeur	25	2	2
----	-----------	----	---	---

Forme plusieurs concourants

PJ	sa valeur	25	5	7	37
----	-----------	----	---	---	----

Commerce de céramique

Dans un autre registre, l'innovation s'invite dans l'artisanat de Laelith avec la création d'une céramique révolutionnaire. Cette nouvelle vaisselle, fruit du génie d'un faiseur alliant les domaines de l'eau et du feu, possède la propriété remarquable de maintenir les aliments au chaud. Face à l'intérêt grandissant pour cette invention, Belmont du lobby Togent Harnache initie des démarches pour en organiser le commerce à l'échelle de la République.

Cependant, le groupement de céramistes mené par l'humain Didnus Cynophobos, tout en reconnaissant le potentiel de leur création, exprime des réserves, craignant d'être lésé dans l'affaire. Dans ce contexte d'incertitude, ils pourraient solliciter l'aide du plénipotentiaire de la République pour les conseiller.

Les personnages joueuses, saisis par l'opportunité, peuvent prendre les rênes de cette

entreprise commerciale. Moyennant un investissement de 10 Drama, ils se lanceraient dans une aventure économique susceptible d'engendrer profits comme tribulations.

Ainsi, à travers les prouesses artistiques des jeux des faiseurs et les enjeux commerciaux liés à l'innovation céramique, se dévoilent les possibilités pour les plénipotentiaires de la République d'inscrire leur empreinte dans le tissu vibrant de Laelith, entretenant l'esprit de création et le dynamisme économique de cette cité emblématique.

NOM

Ratsimal

OBJECTIF

Etre le modèle d'une maison d'honneur guerrière

GOUVERNEMENT

Matrarchat autocratique

STATUT

Aristocratique

RAYONNEMENT

Regions province de Fargorn

RESSOURCES

	dk	dk	nv
AGRICULTURE	1dK	5dK	8
ARMÉE	6dK	4dK	6
ARTS	3dK	3dK	5
COMMERCE	2dK	2dK	3
ESPIONNAGE	3dK	1dK	1
MANUFACTURES	4dK	Sur 100	
VENDETA	4dK	5dK	100
POLITIQUE	5dK	4dK	60
RELIGION	3dK	3dK	30
SCIENCE & FAISEURS	2dK	2dK	5

Atouts

Action combinée
Connaître son ennemi
Atout de groupe

Blason

Les deux années suivantes

Au cours des années 4036 à 4037, le Sénat de la République Ancipielle se voit confronté à l'obstination du triumvirat, résolu à restaurer un équilibre précaire au sein de la République, en dépit de l'accumulation de fortunes personnelles au détriment de l'État et de la dégradation continue des relations inter-factionnelles, exacerbée par le fiasco de Lker.

Année 4036

Année 4036 : Le Sénat et l'affaire de Lker

Dès le commencement des sessions, le clan **Leveidel** se dresse, exigeant des explications du triumvirat sur l'affaire Lker. Un an s'est écoulé sans la moindre action ou proposition concrète, soulevant la question d'une possible stratégie dilatoire de la part des dirigeants.

Face à cette impasse, trois courants d'opinion se cristallisent au sein du Sénat :

- La faction offensive, menée par Beloniel du clan Levasanhe, plaide pour une réaction militaire immédiate. Cette approche, fondée sur l'effet de surprise d'une contre-attaque, prévoit, en cas d'échec initial, la mobilisation des 1^{re} et 2^e légions de vétérans. Cette stratégie vise à prévenir toute unification des forces hostiles, tant au nord qu'au sud.
- La faction de réarmement, minoritaire mais résolue, soutenue par le triumvir Ahaemsa des Sakielvimes, préconise la reconstitution de l'Ars Oniros, un processus estimé à six à dix mois. Pour mener à bien cette tâche, elle propose de rappeler le stratège Zoakao des Farahel.
- Les partisans du statu quo, emmenés par Mevasedem du clan **Esmadales**, fortement influencé par des considérations religieuses, suggèrent de maintenir la situation telle quelle. Ils recommandent un redéploiement défensif des légions pour isoler le nord et prévenir tout effet domino. Leur conviction repose sur l'idée que les discordes internes parmi les tribus nordiques ressurgiront, facilitant une future contre-offensive républicaine.

La décision finale, portée par Ahaemsa des **Sakielvimes**, s'oriente vers la refondation de l'**Ars Oniros**. Pour cette mission cruciale, le choix se porte sur Rahelie du clan **Ratsimal**, une ancipielle de 45 ans, mère de deux enfants et respectée stratège de la 17^e légion de cavalerie. Ce choix, non seulement stratégique mais aussi symbolique, illustre la volonté du triumvirat de conjuguer renouveau et expérience, en confiant les rênes de cette entreprise à une figure émergente du parti démocrate.

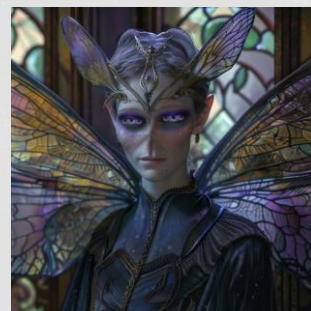


Figure 32 : Rahelie

Ainsi, la période **4036-4037** s'inscrit comme un moment charnière pour le Sénat, marquée par la recherche de solutions aux crises internes, dans un contexte où les décisions prises aujourd'hui façonneront l'avenir de la République Ancipielle.

Rahelie Ratsimal : FD 3, niv 8 + 8 atouts

Compteurs : Vie 53, Énergie 45

Savoir-faire : Combat **+12**, Mystique **+15**, Soutenance **+12**, Survie **+9**, Stratégie +23 valeurs de base 23 + 6 + 15 = **44+**

Atouts : Ancipiel (Nyctalope, Spécialisation talentueuse [Athlétisme + vol] et talentueuse parfaite [Diplomatie], parfaite [Glaive]), critique © (Stratégie, Esquive), Spécialisation talentueuse parfaite Expert (Stratégie), Puissance (2x), Shooter (1x), Diplomate (2 dK), Commandant (6 dK)
Combat Défense : 15 + 12 = **27+**
 Glaive (+14, 3D6 + 3)
 Arc (+12, 3D6 + 3)
Seuil blessure : 6

Les lois agraires

Renouveau législatif focalisé sur les enjeux agraires, catalysé par l'effondrement financier d'un clan ancipiel vert de Dronai. La faillite de ce clan, aux ramifications profondes, a provoqué une insurrection parmi les esclaves, exacerbée par la liquidation et la dispersion forcée de ces derniers, jetant une lumière crue sur les vulnérabilités du système agricole républicain.

Cette période d'instabilité révèle une tendance alarmante : une accumulation progressive des terres agricoles entre les mains de puissantes corporations togentes. Ces entités, orientées vers une agriculture de rendement et de spéculation, ont progressivement abandonné les cultures de subsistance, essentielles à l'autosuffisance de la République, au profit de productions plus lucratives. Cette mutation a entraîné une pénurie de ressources alimentaires primordiales, telles que le grain et le bétail, forçant la République à se tourner vers des importations coûteuses des provinces périphériques, déséquilibrant davantage l'économie et accentuant la dépendance aux réseaux de transport.

Ces derniers, contrôlés majoritairement par des compagnies togentes et dans une moindre mesure par des firmes d'Ancipiels bleus, constituent un maillon stratégique dans la chaîne de distribution, leur position dominante exacerbant les tensions et les disparités économiques au sein de la République.

Face à cette crise latente, le Sénat envisage une série de lois agraires audacieuses, prônant une redistribution partielle des terres cultivables et l'imposition de quotas céréaliers, dans le but de rétablir une certaine équité et de garantir la sécurité alimentaire. Néanmoins, cette initiative se heurte à la résistance farouche des grandes Maisons ancipiellées, dont les intérêts économiques sont étroitement liés aux succès des corporations togentes, illustrant ainsi les dilemmes et les clivages qui traversent le tissu socio-politique de la République.

Ainsi, les lois agraires s'inscrivent dans un contexte de lutte pour le contrôle des ressources vitales, symbolisant à la fois les aspirations à un modèle de développement plus harmonieux et les résistances conservatrices face aux

changements structurels, dans un Sénat partagé entre la nécessité d'innovation et la préservation des privilèges établis.

Les lois sur les mœurs

NOM : Leveidel

OBJECTIF : Maison privilégiant L'hédonisme et le jeu du pouvoir

GOUVERNEMENT : Conseil de proches conseillés

STATUT : Aristocratique

RAYONNEMENT : République

RESSOURCES

	dK	dk	niv
AGRICULTURE	2dK	6dK	10
ARMÉE	2dK	5dK	8
ARTS	5dK	3dK	5
COMMERCE	6dK	2dK	3
ESPIONNAGE	3dK	1dK	1
MANUFACTURES	3dK	Sur 100	
VENDETA	1dK	5dK	100
POLITIQUE	4dK	4dK	60
RELIGION	4dK	3dK	30
SCIENCE & FAISEURS	3dK	2dK	5

Atouts : Mémoire Eiditique, Familar (Furets), Négociateurs

Blason : [Emblem]

Dans les méandres de l'évolution législative du Sénat de la République Ancipielle, les années 4036 à 4037 sont marquées par un virage notable dans l'approche des mœurs et des pratiques sociales, spécifiquement en ce qui concerne la question des affranchissements. Une tendance croissante à l'émancipation d'humains et d'humanordes a été observée, phénomène souvent motivé par la quête de prestige et de reconnaissance au sein des diverses provinces. Face à cette évolution, une proposition radicale émerge au sein du Sénat : suspendre tout affranchissement pour une période déterminée de dix ans.

Cette mesure draconienne vise à endiguer la prolifération des émancipations jugées trop libérales, avec pour objectif l'instauration d'un cadre plus rigoureux et plus contrôlé. À cette fin, la création d'une commission spéciale est envisagée, chargée de concevoir et d'implémenter une nouvelle procédure d'affranchissement, plus sévère et plus sélective.

Parallèlement, les rapports entre les sphères politique et économique sont scrutés avec une attention renouvelée, notamment en raison de la

générosité excessive des compagnies privées envers les marraines des clans influents. Ces échanges de faveurs, perçus comme des tentatives de corruption ou d'influence indue, conduisent le Sénat à envisager une interdiction formelle de recevoir des cadeaux pour les membres des clans disposant de représentants au Sénat. Cette initiative législative, visant à purifier les relations entre le pouvoir économique et les sphères de gouvernance, reflète une volonté de restaurer une certaine intégrité au sein de l'appareil républicain.

Ainsi, ces deux années au Sénat s'annoncent comme une période de réajustements significatifs dans les lois régissant les mœurs de la République. Ces mesures, bien que controversées, témoignent d'un effort pour réconcilier les pratiques sociales avec les principes d'équité et de transparence, dans le but ultime de forger une société plus juste et plus harmonieuse au sein de la République Ancipielle.

Les possibilités des PJs

Au sein des arcanes du Sénat de la République Ancipielle, les années **4036** et **4037** se dessinent comme une période de choix décisifs et d'engagements profonds pour les personnages joueuses, témoins et acteurs des débats qui façonnent l'avenir de la République.

L'Ars Oniros

L'une des questions les plus épineuses et polarisantes concerne le rappel de l'**Ars Oniros**, cette légion d'élite dont le destin pourrait bien influencer le cours des événements à venir. Les personnages joueuses se trouvent face à une décision cruciale : soutenir la mobilisation de l'**Ars Oniros**, moyennant un investissement de **10 Drama**, ou s'opposer à cette initiative, au prix de **30 Drama**.

Cette situation offre également l'opportunité de s'impliquer dans la nomination de son commandant, une chance de nouer des liens avec la jeune stratège ancipielle Rahelie du clan **Ratsimal**, et, peut-être, de marquer de leur empreinte la stratégie militaire de la République.

La Scholae des faiseurs de Faragorn

L'éclat et le prestige des jeux des faiseurs de Laelith pourraient inspirer les personnages joueuses à explorer les horizons académiques et mystiques de la Scholae des faiseurs de Faragorn. Pour un coût de **20 Drama**, cette quête de savoir et de maîtrise des arts faiseurs se présente comme un chemin fertile en rencontres et en découvertes, promettant d'enrichir leur parcours de connaissances et de compétences inestimables.

Les lois agraires

Quant aux lois agraires, leur adoption semble compromise, les enjeux financiers et politiques

étant d'une ampleur telle qu'une impasse législative menace. Cependant, les personnages joueuses disposent de la latitude d'œuvrer pour des ajustements mineurs, qui, bien que modestes, pourraient recueillir une majorité suffisante pour être adoptés. Pour **20 Drama**, cette démarche, bien qu'ardue, offre la perspective de contribuer à une amélioration, même marginale, de la situation agricole de la République, un engagement qui pourrait s'avérer déterminant dans le contexte de tensions et d'intérêts divergents qui caractérise le débat sénatorial.

Ainsi, à travers ces différentes avenues, les personnages joueuses sont invités à inscrire leur action dans la trame complexe de la vie politique et sociale de la République Ancipielle, où chaque choix, chaque alliance et chaque opposition façonnent le tissu même de leur destinée et de celle de la République.

Année 4037

Dans le tissu complexe et évolutif de la République Ancipielle, les années s'étendant de **4037** à **4038** sont marquées par des événements profondément ancrés dans les histoires personnelles des personnages joueuses, tissant un lien intime entre leur quête individuelle et le destin collectif de la République.

L'univers singulier des personnages

Au cœur de cette période se distingue la figure de la jeune sénatrice troubadour ancipielle, dont l'amour pour son frère transcende les simples liens familiaux. Son engagement dépasse les sphères politiques pour embrasser le monde de l'art, en prenant sous son aile un théâtre jouxtant le célèbre théâtre d'Arnora, où se déploie sa passion pour la scène et pour la vie culturelle de Laelith.

Quant au « **Dragon** », cette période pourrait marquer un tournant décisif dans son parcours, lui offrant l'opportunité d'embrasser des responsabilités au sein de l'université de Faragorn. Cette implication académique ne manquerait pas d'enrichir sa compréhension du monde et d'affiner son influence au sein de la sphère intellectuelle.

Les autres personnages, confrontés à l'inexorable cours du temps, se penchent sur les questions de descendance et d'héritage, méditant sur les conséquences de leurs actions passées et les choix qui ont jalonné leur existence au sein de la République.

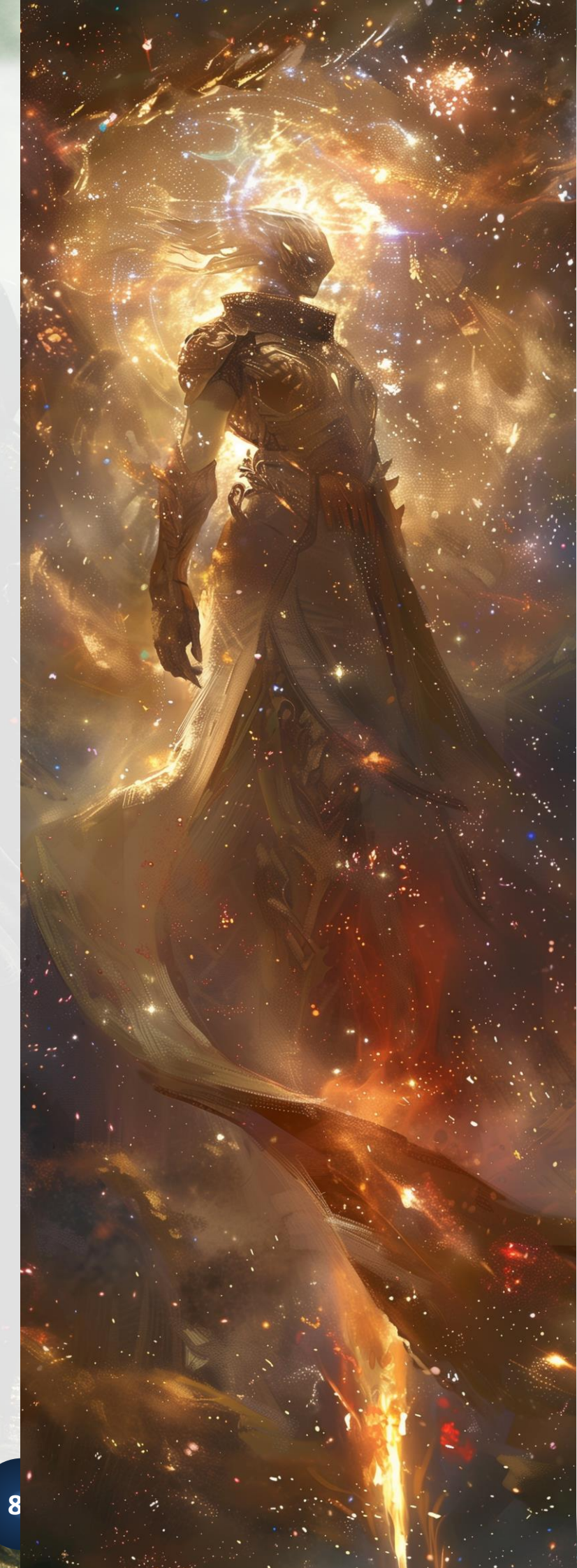
Les répercussions des choix passés

Cette période est également le théâtre d'une réflexion sur les erreurs et engagements pris, parfois en décalage avec les principes fondamentaux de la République, invitant à une introspection sur les valeurs qui guident leurs actions et les répercussions de ces dernières sur le tissu social et politique de la République.

La lutte pour les lois agraires

Dans l'arène politique, la question des lois agraires ressurgit, portée par les figures libérales de la tribunesse Isahva Rarissen, originaire de la cité de Ranon, et les partisans fédéraux du clan Mampiona. Ces défenseurs des réformes agricoles se heurtent à l'indifférence, voire à l'opposition des autres factions politiques, isolés dans leur combat pour une répartition plus équitable des terres et des ressources.

Ainsi, les années **4037** à **4038** s'inscrivent comme un chapitre riche en défis et en révélations pour les personnages joueuses, où le poids des choix personnels se fait sentir dans la balance des enjeux collectifs, et où la lutte pour les principes et les réformes agraires témoigne de la tension permanente entre idéaux et réalités politiques dans la République Ancipielle.



4038 : Vingt distant sous la mer



Dans l'ombre d'un monde en tumulte, le Triumvir, est saisi par l'urgence de la quête financière. Il convoque les personnages, émissaires, pour une mission de la plus haute importance : rallier Laelith, cité seulement tributaire et non alignée, afin de recouvrer une dette colossale, mesurée en milliers de mouil.

Le périple se décompose en deux étapes distinctes : En premier, la traversée en trirème voilière de plénipotentiaire jusqu'aux rivages de Ranon, puis le changement de cap vers Laelith, hissant les voiles d'un navire marchand. Mais c'est dans ce second volet du voyage que le destin des personnages bascule, car entre les eaux tumultueuses de Fierdieu et Zoobar, des pirates assoiffés de butin et de chaos guettent, prêts à fondre sur leur proie.

Ainsi débute "4038 : Vingt distant sous la mer", un chapitre où chaque vague pourrait bien être le prélude d'une odyssée ou le chant funèbre d'une aventure avortée.

Les caisses sont vides

Scène 0 : les conclusion du littéraire rôle

Cette scène a pour objectif de résoudre les conflits ouverts durant le littéraire rôle. Elle permettra aux joueurs de traiter les différentes situations qu'ils ont créées, en cherchant à les résoudre efficacement.

Objectifs de la Scène

Synthèse des Conflits : Rappeler les conflits restants qui ont émergé au cours du littéraire rôle. Cela aidera à garder une vue d'ensemble et à ne rien oublier.

Résolution des Conflits : Offrir des opportunités aux joueurs pour résoudre rapidement ces conflits. Encouragez-les à discuter et à collaborer pour trouver des solutions.

Conseils pour la MaV

Préparez une liste des conflits identifiés durant le littéraire rôle pour faciliter les discussions.

Encouragez l'interaction entre les joueurs afin qu'ils puissent aborder les conflits de manière collective.

Soyez flexible dans l'approche des résolutions, permettant aux joueurs d'improviser et d'ajouter des éléments narratifs.

Cette scène doit servir de point de ralliement pour finaliser les intrigues et donner une conclusion satisfaisante à l'histoire..

Scène 1 : L'ouverture du Sénat

Au commencement de l'an **4038**, le Sénat d'Ultereith se réunit sous le poids d'une crise financière sans précédent. Les échos des révoltes passées, où esclaves et gladiateurs se sont soulevés, résonnent encore dans les couloirs du pouvoir, ayant épuisé les richesses de la République par l'intervention coûteuse des légions et la sombre nécessité des exécutions.

Dans l'urgence, le Sénat se voit contraint de lever une nouvelle légion, tout en œuvrant à la renaissance de l'arsenal Oniros, pour faire face à la menace grandissante de Krusaor. Ce dernier a été rejoint par une troupe importante des gladiateurs et esclaves, celle de Gnorok (Dragon blanc ayant choisis comme race avatar celle des humanordes. Il a **907 ans**, il s'est révélé à lui-même, il y a 3 ans lors de l'enquête des personnages de tour Miel).

Scène 2 : Problème de Jahasmele

L'opposition entre Jahasmele et les magistrats de Faragorn se manifeste par des accusations publiques. Jahasmele des Lidasiavel, un tribun conservateur, accuse les magistrats de Faragorn de détournement de fonds pour leurs propres comptes.

Ahaemsa des Sakielvimes : FD 4, niv 8 + 8 atouts

Compteurs : Vie 58, Énergie 58 + 29

Savoir-faire : Combat +10, Mystique +16, Soutenance +13, Survie +13, Érudition © +26, test de base 26 + 15 = **41+**

Atouts : Ancipiel (Nyctalope, Spécialisation talentueuse [Athlétisme + vol] et talentueuse parfaite [Diplomatie], parfaite [Psychologie]), critique © (Érudition, diplomatie), Spécialisation talentueuse parfaite Expert maître (Érudition), Réserve d'énergie (1x), Pouvoir (Érudition, conjuration enchantement lumière végétal), Séducteur (4 dK), Némésis - folie (droguer au pouvoir 2 dK), diplomate (4 dK)

Combat Défense : 10 + 13 = **23+**

Poings (+10, 1D6 + 4)

Projectiles (+13, 1D6 + 4)

Seuil blessure : 5

Ce tribun est un faiseur qui a une forte capacité pour convaincre, il est connu comme être un enchanteur.

Cette situation crée une tension palpable au sein du Sénat, qui réagit avec colère face à ces allégations. Le chef du triumvir, conscient de la gravité de la situation, ordonne l'ouverture d'une enquête sénatoriale pour faire la lumière sur ces accusations.

Pour garantir l'intégrité de l'enquête, il est décidé de confier cette responsabilité à la tribunesse du groupe des PJs, considérés comme insoupçonnables de corruption en raison de leur jeunesse. Ils auront pour mission de vérifier l'ensemble des comptes, formant une équipe d'une trentaine de personnes pour cette tâche cruciale.

Scène 3 : former une équipe de contrôle

Dans les profondeurs d'une crise financière qui menace de submerger la République, une enquête minutieuse est lancée, promettant de s'étendre sur un à deux mois.

Elle dévoilera une cascade de négligences et de malversations qui ont saigné les coffres de l'État.

Premièrement, la cité de Laelith, échappant à l'autorité directe de la République mais néanmoins tributaire, retient une somme colossale de **509 557 mouïls**. La récupération de cette dette pourrait être la clé pour colmater la brèche financière actuelle.

Deuxièmement, un détournement de fonds de **147 896 mouïls** a été orchestré par Amahiase des Iselegahan, des îles Darana, un acte de trahison qui alimente ses chantiers navals clandestins.

Troisièmement, un retard cumulatif dans le paiement des impôts et des tributs par les

provinces s'élève à **303 547 mouïls**, aggravant la crise.

Enfin, l'enrichissement illicite de nombreux clans sur le dos de la République s'élève à 202 457 mouïls, une saignée qui ne peut être ignorée.



Figure 33 : Ahaemsa

Amahiase, membre du parti fédéral et responsable de la collecte pour les secteurs éducatif et religieux, se trouve au cœur de ce tourbillon financier. Conscient que les enquêteurs se rapprochent dangereusement de la vérité, il ourdit des plans pour les éliminer ou les corrompre. L'équipe d'enquête, composée de cinq membres recrutés par les PJs, deux Togents, deux Humains, et un Narsdroke, devient

la cible de ses assassins, prêts à frapper de jour comme de nuit pour anéantir les preuves de leur forfaiture.

Une fois l'affaire résolue, le **parti fédéral** est interdit par décret du premier Triumvir Ahaemsa des Sakielvimes. Les tribuns impliqués sont déchus et vendus comme esclaves sur le marché de **Falidorn**. Chaque tribun endetté se voit sommé de récupérer les fonds dus sans délai.

C'est dans ce contexte tumultueux que nos PJs s'apprêtent à prendre la mer pour **Laelith**, en tant que plénipotentiaires ou assistants, pour rétablir l'ordre et la « justice financière » de la République.

Scène 4 : Dramas parallèles

La femme du tigent

Dans le parallèle de « 4038 : Vingt distant sous la mer », un drame personnel se déroule en marge de la crise financière qui secoue la République. Bethsabée, une femme togente, se tient au bord du gouffre, non pas métaphoriquement, mais sur le parapet d'un pont, les yeux emplis de désespoir.

Jadis infirmière, elle trouvait son essence dans le soin des autres, dans l'échange et l'apprentissage mutuel. Mais enfermée dans les murs de sa demeure par un mari dominateur, Goliath, qui travaille au sein de la commission sénatoriale choisie par les PJs, elle se voit privée de cette joie vitale. Pour lui, sa présence devrait être suffisante, mais pour Bethsabée, c'est une existence vidée de son sens. Les conséquences de l'absence de Goliath très pris par la commission, dans cet état

d'âme d'ennui et de perte de sens qu'elle envisage l'impensable, un geste fatal pour échapper à cette vie devenu insupportable.

Toutes voiles vers Laelith

Cette partie du scénario est basée sur l'ambiance qui va se créer. Il y a un moment un peu plus tonique, c'est celui de l'attaque par les pirates et ensuite c'est également une partie ambiance, un peu plus sombre. Les PIs doivent comprendre qu'ils doivent leur vie au fait que l'un des leurs est quelqu'un d'important.

Scène 6 : Le voyage

Dans la vastitude qui sépare Dropode de Laelith, le voilier Bellovent trace son sillage, emportant avec lui, au-delà des marchandises, des vies et des destins entrelacés.

À bord, l'atmosphère oscille entre légèreté et tension, un microcosme où le quotidien des passagers se fond dans le grand théâtre de l'océan. Parmi eux, des personnages animés par des desseins propres, ignorant encore comment le fil de leurs existences se tissera dans la trame plus large de leur voyage.

Le condottiere Judasse, togent affranchi à la tête de ce vaisseau, incarne l'esprit de liberté et d'aventure qui règne sur le Bellovent. Son équipage, composé d'humains et encadré par des Ancipiels bleus, partage cette passion indomptable pour l'immensité saline. Les soirées, bercées par l'immensité étoilée, deviennent le théâtre de conversations où les tabous se dissipent comme brume au soleil, laissant émerger des rêves de terres lointaines et de mystères engloutis par les flots tumultueux.

Parmi la mosaïque de passagers, un couple de Togents, Davriel et Methulona Khardiam, porte en eux l'ardeur du retour. Après une odyssée commerciale d'huile d'olive très profitable mais teintée d'amertume à Dropode, leur désir le plus

cher est la réunion avec leurs enfants, David et Mohiane, restés à Laelith sous le regard bienveillant de la grand-mère maternelle. Exclue du cercle familial de David, ils incarnent l'espoir d'une nouvelle page à écrire, loin des préjugés et des rancœurs. Avec d'autres togents de Dropode et de Faragorn ou d'Olivia, ils militent pour que les autres espèces soient incluses dans le sénat de la république. Ils se posent pour eux la question de leur origine et des causes de la guerre il y a 2000 ans entre les dragons et ancipiels.

Liemadem, de l'illustre clan Enelfe de Dropode, entreprend ce voyage pour une quête de réparation. Chargé de recouvrer une dette due à son clan, il symbolise la quête de justice et d'honneur, des valeurs souvent mises à l'épreuve dans l'immensité liquide qui sépare les mondes.

Toutefois, cette traversée n'est pas sans périls. L'attaque soudaine des pirates jette une ombre sur cette épopée maritime, révélant la fragilité de ces existences suspendues au-dessus de l'abysse. C'est dans l'épreuve et le tumulte que les passagers, et parmi eux les personnages joueurs, découvriront l'importance cruciale de leurs liens, certains d'entre eux jouant un rôle clé dans la survie du groupe.

Ainsi, à mesure que le Bellovent fend les vagues en direction de Laelith, l'histoire tisse son écheveau de liens, de choix et de destins, dans l'écrin impitoyable de la mer. Ce voyage, loin d'être un simple déplacement d'un point à un autre, se révèle être une quête de sens, d'identité et d'appartenance, où chaque personnage, confronté à l'immensité du monde et à ses propres abîmes, se découvre et se redéfinit.

Scène 7 : L'attaque

Au cœur du voyage vers Laelith, une nuit enveloppée d'une obscurité abyssale fut le théâtre d'un drame inattendu. Le Bellovent, fier voilier naviguant sous les auspices de la fortune



Figure 34 : Zone influence Nemordrak



Figure 35 : voilier ancipiel



Figure 36 : plan de la cité de Nemordrak

Assassin d'Anciens : FD 4, niv 8 + 7 atouts

Compteurs : Vie 73, Énergie 57

Savoir²-faire : Combat +20, Mystique +10, Souterraineté +15, Survie +10, Discrétion +21, test de base 21 + 2 + 15 = **37+**

Atouts : Dononyme (Spécialisation et talentueux [Poignard], parfaire et Expert [dague]), Critique © (Discrétion, dague), Spécialisation talentueuse parfaire Expert (Discrétion), Puissance (2x), Shooter (2x), Rapidité d'action (1x), Hybris - passion (le contrat 2 dK), Némésis - folie (le contrat 2 dK), rusée (2 dK)

Combat Défense : 10 + 15 = **25+**

Dague© (+24, 3D6 + 4)

Poignard (+19, 3D6 + 4)

Seuil blessure : 8

et de l'aventure, fut soudainement assailli par une force mystérieuse, une violence sourde émergeant du néant liquide. La panique se propagea tel un feu follet parmi l'équipage et les passagers, tandis que le condottiere Judasse, avec une détermination teintée de désespoir, orchestrait l'évacuation dans une chorégraphie frénétique de survie. Dans ce tumulte, le voilier, avec ses promesses et ses secrets, s'abîma dans l'abysse, laissant derrière lui les barques de fortune dispersées à la merci de l'océan.

C'est alors qu'émergea du tréfonds une vision stupéfiante : un Léviathan de bronze, une merveille technologique mimant la forme d'une baleine, fendit les flots pour se révéler aux naufragés. De cet appareil surgirent des êtres de chair et d'acier, humains et narsdoks, annonciateurs d'un destin que nul n'aurait pu prédire. Sous leur escorte, les protagonistes plongèrent dans les profondeurs, vers un monde oublié de la surface.

Après un périple sous-marin éprouvant, guidés par les lumières spectrales de leur improbable sauveur, ils atteignirent une cité d'utopie et de

contraste. Bâtie dans les matériaux les plus nobles que recèlent les abysses, le Cuivre d'éon et le marbre bleu aquatique, cette cité sous-marine déployait ses merveilles architecturales sur plusieurs niveaux, un témoignage de l'ingéniosité narsdrok et de la collaboration entre les espèces. C'était un sanctuaire de vie, de culture et de conflit, où 1500 âmes cohabitaient, orchestrées par la main invisible du destin.

Mais cette oasis de civilisation dissimulait une réalité plus sombre. Les nouveaux venus apprirent que leur présence en ces lieux n'était point fortuite, mais le fruit d'une machination où la valeur de chacun se mesurait à l'aune de son potentiel de rançon. La tribunesse PJ et ses compagnons se voyaient désormais destinés à être monnayés aux communautés **daraniennes**, des insulaires épris de liberté, n'ayant jamais pardonné la trahison du Pharaon envers le dragon, ni accepté le joug de la République.

Dans cet antre de Nemordrak, un faiseur d'esprit et de conjuration via le primus et aux desseins insondables, les prisonniers furent soumis à l'oubli, leurs mémoires embrouillées par des arcanes conjuratoires pour effacer les traces de leur captivité. Pourtant, au sein de cette brume mentale, demeurait une étincelle de résistance, une volonté indomptée capable de percer le voile de l'amnésie.

Les jours s'étiolèrent, et le moment du transfert approcha, une transition orchestrée sous l'égide des anciens, marquant le début d'une nouvelle épreuve dans l'existence tumultueuse des personnages. Devant eux, le dragon, architecte de leur désarroi, tissait les derniers fils de cette trame d'oubli, les condamnant à une quête de vérité peut-être vouée à l'échec.

Dans ce labyrinthe de souvenirs et de silences, la lutte pour la reconnaissance de leur passé et de leur identité promet d'être une odyssée aussi vaste que les océans qui les ont engloutis, un périple où chaque révélation arrachée aux profondeurs de l'âme et de la mer résonnera comme un écho de leur indomptable quête d'humanité.

S'ils réussissent le test de volonté contre **46+** alors ils garderont le souvenir de ce passage chez Nemordrak.

Si par la suite, le PJ tribun cherche à retrouver la mémoire confuse auprès de faiseurs maître en esprit, ce dernier pourra débloquent une partie, mais il découvrira qu'il y a dans son esprit une barrière d'esprit infranchissable à son niveau.

Cette barrière psychique semble venir de faiseur très puissant (niveau 18 © GM1 : + 34 tests de

¹ GM = grand maître

base 34 + 8 + 25 = **67+**) utilisant des énergies **d'Opacité** (mort), de **Primus** (air) et de **Songerie** (esprit), des Miscellanées.

Mais cette barrière n'a pas été établie par le dragon, elle a été en fait créée par des ancipiels hirudo qui a sondé son esprit comme chez tous les tribuns.

Pirate Nemordrak : FD 3, niv 6

Compteurs : Vie 50, Énergie 38

Savoir²-faire : Combat +16, Mystique +7, Soutroiserie +12, Survie +7

Atouts : Dononyme (Spécialisation et talentueux [hache], parfaire et Expert [Arbalète]), Attaques simultanées (1x), Puissance (1x), Shooter (1x), Rapidité d'action (1x), Hybris - passion (Présence Nemordrak 2 dK)

Combat Défense : 10 + 12 = **22+**

Hache (+20, 2D6 + 3)

Arbalète (+16, 2D6 + 3)

Seuil blessure : 7

Nemordrak : FD 5, niv 8 + 11 atouts

Compteurs : Vie 82, Énergie 66

Savoir²-faire : Combat +21, Mystique +16, Soutroiserie +10, Survie +16, **Aarts vs Foi** +27, test de base 26 + 4 + 15 = **45+**

Atouts : **Narsdrek** (Vitalité, Spécialisation talentueuse [athlétisme]), Spécialisation talentueuse [métier], parfaire [hache]), **Draconique** (Gabarit, Puissance, Vitalité 3x, Rapidité d'action), Critique © (Aarts vs Foi, diplomatie), Spécialisation talentueuse parfaire Expert maître (**Aarts vs Foi**), Transformation (loup, ours, Attaques spéciales (déséquilibre, souffle dragon), Dégâts de zone (5D6), Pouvoir (art du faiseur) (Aarts vs Foi, **Esprit - conjuration - métamorphose - lumière**), Puissance (2x), Shooter (2x), Érudit (4 dK)

Combat Défense : 15 + 10 = **25+** +6 de gabarit pour **1D6 énergie**

Hache (+21, 4D6 + 5) +6 de gabarit pour 1D6 énergie

Faiseur © (+27, 5D6 + 5)

Seuil blessure : 12 + 3 (dragon)



Figure 37 : Nemordrak

Scène 8 : Les îles Darana

Dans l'immensité inexplorée qui sépare les civilisations connues des confins du monde, se dressent les **îles Darana**, un archipel enveloppé de méconnaissances. Cet ensemble d'îlots, à peine esquissé sur les cartes des navigateurs de la république, caches-en son sein une communauté insulaire façonnée par l'héritage du dragon Nemordrak, un **drakonor** dont le souffle a su transformer des repaires de pirates en une nation clandestine.

C'est sur ces rivages secrets que les personnages joueurs, l'esprit voilé par les sortilèges du faiseur, trouveront refuge, ou plutôt prison. La demande de rançon formulée par les Daraniens, la libération du tribun et de ses compagnons, n'est qu'une façade derrière laquelle se dissimule une soif de vengeance contre celui qu'ils tiennent pour responsable de leur infortune.

La communauté des îles Darana, forte de 1900 âmes entre pirates et familles aspirant désormais à la dignité d'une nation occulte, accueille les personnages dans un semblant de liberté, entravée cependant par des ceintures de plombs, symboles de leur captivité. Dans cette attente interminable, où chaque jour est un défi à la survie et à l'esprit, le dénouement de la rançon se joue à **Defeur**, ville républicaine de l'archipel, théâtre d'un futur échange.

Les personnages joueurs, confrontés à la possibilité d'une évasion avant l'écoulement d'une année, se trouvent devant un ultimatum : la réussite de leur fuite serait acclamée comme un triomphe, mais leur libération par paiement de la

rançon les plongerait dans un abîme de suspicion. Ainsi s'ouvrirait contre la tribunesse PJ un procès aux allures de tragédie grecque, où chaque accusation, chaque défense tisse la trame d'un destin politique dont l'issue est un compromis à l'amertume prononcée.

Cette épreuve, étirée sur cinq ans, devient l'arène où se jouent des ambitions, des trahisons et des loyautés fluctuantes. Elle révèle la nature profonde des personnages, contraints de naviguer dans les eaux troubles de la politique, où chaque décision peut sceller leur avenir ou précipiter leur chute. Dans cette quête de liberté, de vérité, et d'honneur, les personnages se découvrent eux-mêmes, forgés par le feu des épreuves, prêts à affronter le monde avec une résilience renouvelée et une conscience aiguë des intrications du pouvoir et de l'existence.

Les personnages du scénario

Les assassins « d'anciens »

Les assassins de Faragorn appartiennent à une pègre d'anciens hoplites de l'ars Oniros, ils appartenaient aux corps des **alguazils**.



Lors de la dissolution de cette légion, ils se sont reconvertis dans le mercenariat privé et sont devenus une sorte de groupe d'assassins privé. Cette association s'appelle « d'anciens ». Le recrutement et la formation des jeunes sont l'une des plus dures. Quand on rentre chez d'anciens, on en sort plus. La marraine « d'anciens » est une ancipielle de 175 ans. Elle s'appelle Eselisis du clan Enamehaja.

Ils sont tous passionnés et fous par rapport au contrat signé. C'est leur code d'honneur.

Le dragon Nemordrak

Nemordrak est un dragon narsdrok. Il a 1753 ans. Il s'oppose fortement au pouvoir de la république, mais étant recherché par toutes les forces de la république depuis 400 ans, il a dû disparaître. D'ici, il agit sans être vu.

Les combattants de Nemordrak

Ce sont les pirates que Nemordrak a fini par organiser en petite nation libertaire. Les combattants sont facilement impressionnables quand ils sont isolés, ils le sont moins en présence de leur chef.

Citoyen Nemordrak : FD 2, niv 5 + 2 atouts

Compteurs : TaC : **8**, Énergie 27

Savoir²-faire : Combat +10, Mystique +5, Soutroiserie +7, Survie +14

Atouts : Dononyme (Spécialisation et talentueux [massue], parfaire et Expert [fronde]), Spécialisation (Esquive), Meute, Puissance (1x), Shooter (1x), Paysan - Chasseur (2 dK)

Combat Défense : **10** + 7 = **17+**

Massue (+14, 2D6 + 2)

Fronde (+11, 2D6 + 2)

4038 à 4048 [Littéraire rôle]



Au cours de la décennie 4038 à 4048, l'histoire de la république et de ses principaux protagonistes est en jeu. Chaque joueuse sera invitée à se fonder dans cette période et à exposer ses actions au sein des événements historiques qui s'y dérouleront. En parallèle au jugement du tribun, d'autres événements significatifs surviendront, offrant aux joueuses l'opportunité de s'intégrer ou de s'opposer à ces développements. Le dragon du groupe pourra commencer à façonner ses propres options. Parviendront-ils à exercer une influence sur le déroulement des événements ?

Scène 1 l'élection du Triumvir pour 10 ans 4038

Décor

Le Sénat d'Ultereith : Une grande salle imposante remplie de sièges en demi-cercle, dominée par une grande estrade où siège le Triumvir Ahaemsa des Sakielvimes. Des bannières représentant les divers clans et légions de la République décorent les murs. L'atmosphère est chargée, l'air est lourd de tensions politiques et le murmure constant des discussions et des débats remplit la salle.

Situation de Départ

La séance sénatoriale commence avec une tension palpable, alimentée par les rumeurs de corruption et de mauvaise gestion des fonds publics qui ont mené à une crise financière majeure. Ahaemsa des Sakielvimes prend la parole pour annoncer la nécessité urgente de reconstituer l'Ars Oniros pour stabiliser la République face aux menaces croissantes du Nord. Il met en avant la récente acceptation des PJ de superviser cette reconstitution, leur confiant une grande responsabilité.

Options pour les Personnages Joueurs

- ☀ **Soutenir la Proposition d'Ahaemsa :** Travailler avec Ahaemsa pour reconstituer l'Ars Oniros et influencer la manière dont la légion sera utilisée.
- ☀ **Questionner la Gestion des Fonds :** Utiliser cette annonce pour soulever des questions

sur la gestion des finances de la République, demandant des comptes clairs et précis.

- ☀ **Proposer une Surveillance Accrue :** Suggérer la mise en place d'un comité de surveillance pour l'Ars Oniros, assurant que la reconstitution ne soit pas utilisée à des fins personnelles ou politiques corrompues.

Opposants Potentiels

- ☀ **Jahasmele des Lidasiavel :** Un tribun conservateur qui pourrait s'opposer à la manière dont les PJ veulent mener la reconstitution, craignant que cela ne donne trop de pouvoir à un groupe spécifique.
- ☀ **Des membres du parti fédéral :** Qui pourraient craindre que la reconstitution de l'Ars Oniros ne déstabilise davantage la République ou ne mène à des abus de pouvoir.

Deux Chemins Possibles à la Fin de la Scène

- ☀ **Accord pour la Reconstitution sous Surveillance :** Si les PJ réussissent à convaincre le Sénat, ils pourraient obtenir un accord pour reconstituer l'Ars Oniros avec un comité de surveillance inclus, promettant un contrôle accru et une transparence dans les opérations.
- ☀ **Retard ou Rejet de la Proposition :** En cas de débats houleux et de forte opposition, la proposition de reconstitution pourrait être retardée ou modifiée, nécessitant des ajustements et des négociations supplémentaires, ce qui pourrait mener à des missions où les PJ doivent convaincre d'autres

tribuns ou démasquer la corruption pour gagner du soutien.

Pistes Alternatives

- ❖ **Tentative d'Assassinat ou de Sabotage :** Un événement dramatique pourrait survenir en plein débat, comme une tentative d'assassinat sur un des leaders du Sénat, pivotant l'attention et créant une crise immédiate à résoudre.
- ❖ **Révélation d'un Complot :** Une preuve de corruption majeure pourrait être révélée pendant la session, impliquant certains des opposants, changeant les dynamiques de pouvoir et les alliances instantanément.

Ces éléments offrent à la Maîtresse du Verbe une multitude de directions pour développer la tension, les conflits et les résolutions dans un cadre dramatiquement riche et politiquement chargé.

Scène 2: Jeux du Saut à Eldora (4040)

Cinématique : En quête de renouveau, de reconnaissance, et d'impact, les PJs prennent la route d'Eldora, le cœur battant à l'unisson pour une cause commune. Là, ils espèrent non seulement participer à la compétition mais aussi tisser des liens, influencer des opinions et, peut-être, découvrir de nouveaux ennemis cachés sous des masques d'allégresse. Le voyage vers Eldora est une métaphore de leur transition d'acteurs de l'ombre à champions de la lumière, prêts à entrer dans l'arène des Jeux du Saut où chaque geste, chaque victoire, chaque défaite peut avoir des répercussions qui résonnent à travers les échos du pouvoir.

David et Mohiane sont les enfants du couple Togent décédé lors du scénario qui est une des « vingt distants sous la mer ».

Orphelins démunis, ils ont été abandonnés par des familles qui avaient renié leurs parents. Mohiane semble avoir des prédispositions pour la prêtrise, tandis que David, malgré sa petite taille, possède un talent certain pour les arts martiaux alguazil.

Décor

Les Jeux du Saut à Eldora se déroulent dans le majestueux Stade d'Eldora, une construction ancienne bordée de statues des héros de l'âge d'or de la République. Les gradins sont remplis de spectateurs venus de toutes les provinces, créant une mosaïque vibrante de cultures et de couleurs. Les bannières de chaque région flottent au vent, tandis que les cris et les chants des fans résonnent sous les arches du stade.

Situation de Départ

Les Jeux du Saut, événement séculaire célébrant la force, le courage et l'adresse, offrent un moment de trêve dans les tensions politiques habituelles. Les PJs peuvent choisir de participer aux épreuves, de soutenir leurs favoris ou simplement d'observer les festivités. Cependant, sous le vernis de la célébration, des rumeurs de complots et de manœuvres politiques circulent parmi les délégations.

Options pour les Personnages Joueurs:

- ❖ **Participation aux Épreuves:** Les PJs peuvent décider de mettre à l'épreuve leurs compétences physiques et mentales en participant à des épreuves comme la course de chars, le saut en longueur ou des compétitions de force.
- ❖ **Investigation des Complots:** Utiliser les Jeux comme couverture pour enquêter sur des rumeurs de sabotage, de dopage ou d'intrigues politiques menaçant l'intégrité de l'événement.
- ❖ **Réseautage et Alliance:** Profiter des Jeux pour nouer des alliances avec d'autres factions ou renforcer les liens avec des alliés existants, en organisant des rencontres discrètes sous le couvert des festivités.

Opposants Potentiels:

- ❖ **Rivaux Politiques:** Des adversaires cherchant à discréditer les PJs ou leur faction en utilisant les Jeux comme une arène pour leur propre gain politique.
- ❖ **Saboteurs:** Des individus ou groupes qui pourraient tenter de manipuler les résultats des épreuves pour favoriser certaines délégations ou déstabiliser la République.
- ❖ **Factions Séparatistes:** Des représentants de provinces ou de groupes minoritaires qui pourraient utiliser les Jeux pour revendiquer plus d'autonomie ou de droits, potentiellement en menant des actions de protestation ou de désobéissance civile.
- ❖ **Laelith** dépêche notamment un jeune faiseur de 14 ans du temple d'Oussaï, nommé Denath. Il devient ainsi le plus jeune participant à ces jeux et remporte la palme de la plus belle illusion sonore et lumineuse.

Deux Chemins Possibles à la Fin de la Scène:

- ❖ **Triomphe Sportif et Politique:** Si les PJs parviennent à naviguer habilement entre compétition et complots, ils peuvent non seulement remporter des épreuves mais aussi

déjouer des intrigues, renforçant ainsi leur stature et celle de leur faction.

- ✪ **Éclatement d'un Scandale:** Les investigations des PJs pourraient révéler un scandale majeur qui éclabousse des figures de haut rang, entraînant des conséquences politiques importantes.

Pistes Alternatives:

- ✪ **Découverte d'un Talon d'Achille:** Les PJs pourraient découvrir une vulnérabilité inattendue chez un adversaire, offrant une opportunité stratégique pour les manœuvres futures.
- ✪ **Révélation d'un Héros Inattendu:** Un personnage secondaire pourrait se révéler être un allié précieux, gagnant une épreuve contre toute attente et offrant une nouvelle dynamique à l'intrigue.

Cette scène doit non seulement capturer l'esprit de compétition et de camaraderie des Jeux mais aussi intégrer des éléments de tension et de conflit, reflétant les enjeux politiques sous-jacents qui se manifestent même lors d'événements censés être apolitiques.

Épreuves sportives

Les épreuves des **4040** jeux du saut Eldora comprennent des compétitions en poules de 4, avec des duels au sein de ces poules suivis d'un tableau final, ou des compétitions impliquant les 8 meilleurs parmi 8 concurrents.

Épreuves sportives

Ces épreuves se déroulent dans les stades d'Eldora et dans le nouveau grand cirque spécialement construit pour l'occasion.

- ✪ Javelots (« 8 concurrents ») : **35+**, **33+**, **30+** - **29+**, **28+**, **27+** - **26+**
- ✪ Disque (« 8 concurrents »)
- ✪ Marteau (« 8 concurrents »)
- ✪ Tir à l'arc (« 8 concurrents »)
- ✪ Tir à la fronde (« 8 concurrents »)
- ✪ Lutte (« poule de 4 ») : **29+**, **28+**, **27+** - **26+** avant les 8^{ème} de final
- ✪ Bâton (« poule de 4 »)
- ✪ Course de chars (« 8 concurrents »)
- ✪ Course de rameur (« 8 concurrents »)
- ✪ Danse acrobatique autre (« 8 concurrents »)
- ✪ Danse anciapielle (« 8 concurrents »)

Épreuves de philosophie

Pendant deux heures, un philosophe expose un argumentaire. Les joueuses auront la possibilité de bénéficier d'un bonus ou d'un avantage en fonction de leur propre exposé. Les jeux

garantissent la totale liberté d'expression et se déroulent sous forme de duels.

- ✪ Politique (« poule de 4 ») **29+**, **28+**, **27+** - **26+** avant les 8^{ème} de final
- ✪ Morale (« poule de 4 »)
- ✪ Religieuse (« poule de 4 »)
- ✪ Générale (« poule de 4 »)

Épreuves de théâtre

Ces épreuves ont lieu dans tous les théâtres de la cité, avec un grand théâtre construit pour les finales. Les scènes sont jouées sous forme de duels.

- ✪ Tragédie (« poule de 4 ») **29+**, **28+**, **27+** - **26+** avant les 8^{ème} de final
- ✪ Comédie (« poule de 4 »)
- ✪ Tragi-comédie (« poule de 4 »)
- ✪ Pièce historique (« poule de 4 »)
- ✪ Spectacles régionaux (« poule de 4 »)

Cinématique de Transition : Des Jeux du Saut à la Salle du Sénat

Narration : Après les Jeux du Saut à Eldora, où nos héros ont brillé par leur habileté tant sur le terrain que dans les interactions politiques, ils retournent à Faragorn, le cœur chargé d'une nouvelle mission. Leur performance et leur engagement durant les jeux n'ont fait que renforcer leur position dans les cercles influents, attirant l'attention du Premier Triumvir, Ahaemsa des Sakielvimes, qui voit en eux les artisans potentiels d'un changement significatif.

Ahaemsa, conscient de la portée de la crise financière qui continue de menacer la stabilité de la République, se tourne vers Milliel et son équipe pour une tâche aussi périlleuse que cruciale : mener une enquête approfondie sur les magistrats accusés de corruption et de détournement de fonds. La tâche est immense, car elle implique de défier des adversaires puissants et bien enracinés dans les structures du pouvoir.

Scène 3 : Crise Financière et Enquête Sénatoriale

Décor

La scène se déroule dans la vaste et imposante salle du Sénat d'Ultereith, où les colonnes majestueuses et les fresques murales témoignent de la grandeur passée de la République. Des bancs en demi-cercle entourent l'estrade centrale où Ahaemsa préside les débats. Des sénateurs de tous horizons, certains visiblement nerveux, d'autres masquant mal leur irritation, remplissent la salle, murmurant parmi des piles de dossiers et des documents légaux.

PNJ's Importants

- ✿ **Ahaemsa des Sakielvimes** : Premier Triumvir, un ancipiel sage et calculateur, conscient des enjeux de l'enquête.
- ✿ **Jahasmele des Lidasiavel** : Tribun conservateur, principal accusateur dans l'affaire de détournement de fonds, sa présence est imposante et son regard acéré suit attentivement les débats.
- ✿ **Lucius Veturius** : Chef des Vigiles Urbains, ancien ami de Milliel, il pourrait avoir des informations cruciales ou même des preuves cachées.
- ✿ **Verena, la scribe** : Une jeune femme humaine, scribe officielle du Sénat, qui pourrait avoir intercepté des conversations ou des documents compromettants.

Situation de Départ

Alors que le Sénat se rassemble pour sa session annuelle, Milliel est officiellement désignée pour mener l'enquête sur la corruption. Les murmures se taisent lorsque Ahaemsa annonce que la survie financière de la République dépend de la transparence et de l'intégrité de ses dirigeants. Milliel se lève, déclarant son engagement à découvrir la vérité, quelles qu'en soient les conséquences.

Options pour les PJs

- ✿ **Enquête interne** : Explorer les archives du Sénat, interroger discrètement les scribes et les assistants pour des indices sur les magistrats corrompus.
- ✿ **Surveillance et Espionnage** : Suivre les suspects, observer leurs interactions, et peut-être même infiltrer leurs résidences ou bureaux pour des preuves tangibles.
- ✿ **Alliances et Manipulations** : Négocier avec d'autres factions au sein du Sénat pour obtenir leur soutien ou leur silence, utiliser la diplomatie ou la menace pour avancer dans l'enquête.

Chemins Possibles à la Fin de la Scène

- ✿ **Révélation des Coupables** : Les preuves sont suffisantes pour accuser et potentiellement arrêter plusieurs figures importantes, changeant le cours politique de la République.
- ✿ **Blocage et Menaces** : Les adversaires contre-attaquent, menaçant les PJs et leurs proches, imposant une nouvelle dynamique de danger et nécessitant une stratégie plus agressive ou plus discrète pour la suite.

Cette scène met en place les enjeux élevés et les tensions croissantes qui définiront le ton de l'enquête, tout en permettant aux PJs de démontrer leur compétence dans la navigation des eaux troubles de la politique républicaine.

Cinématique de Transition : De l'Enquête Sénatoriale à la Rencontre Décisive

Narration : Suite à leur succès dans l'exposition des magistrats corrompus, les PJs, sous la houlette de Milliel, deviennent des figures centrales dans le paysage politique de la République. Leur intégrité et leur détermination à défendre la justice attirent l'attention et le respect de nombreuses factions au sein du Sénat, renforçant ainsi leur influence.

Leurs actions n'ont pas seulement purgé le Sénat de ses éléments les plus véreux ; elles ont également stabilisé, dans une certaine mesure, la situation financière de la République, créant un climat de confiance renouvelée parmi les citoyens et les alliés extérieurs. Cependant, avec le pouvoir vient de nouvelles responsabilités et de nouveaux dangers.

Ahaemsa, impressionné par le courage et l'habileté des PJs, les convoque pour une réunion privée. C'est une occasion rare, un moment qui pourrait bien redéfinir leur parcours futur au sein de la République. La tension est palpable car les enjeux sont élevés, et les décisions prises lors de cette rencontre pourraient bien façonner l'avenir de la République.

Scène 4 : La Rencontre Décisive avec Ahaemsa

Décor

La scène se déroule dans le bureau privé d'Ahaemsa, situé dans une aile tranquille du palais du Sénat. La pièce est somptueusement aménagée, avec des étagères remplies de livres anciens, des tapis riches et des fresques détaillant l'histoire de la République. Une grande fenêtre donne sur les jardins du palais, où les couleurs des fleurs contrastent avec la gravité des discussions à l'intérieur.

PNJ's Importants

- ✿ **Ahaemsa des Sakielvimes** : Premier Triumvir, plus déterminé que jamais à reformer la République et à s'assurer de sa stabilité.
- ✿ **Secrétaire d'Ahaemsa** : Un ancipiel discret et efficace, qui documente la rencontre et joue parfois le rôle de conseiller.

Situation de Départ

Ahaemsa accueille personnellement les PJ dans son bureau, exprimant sa gratitude pour leur travail. Il aborde rapidement le sujet principal de la rencontre : discuter des futures politiques et du rôle que les PJ pourraient jouer pour aider à guider la République vers un avenir plus stable et prospère.

Options pour les PJs

❖ **Scène clé** : Lors d'une cérémonie en l'honneur du héros, un obélisque est inauguré. Ahaemsa invite le personnage à son palais pour discuter de la politique et des ambitions futures. Cette rencontre peut influencer le rôle du personnage dans la République.

Fragorn, sous le règne du premier triumvir Ahaemsa Sakielvimes, atteint son apogée. Cependant, ce personnage énigmatique s'aliène une partie de l'élite, y compris le clergé d'Inolmuth, en paraissant délaisser les préoccupations religieuses au profit d'une approche temporelle du pouvoir. Son départ du quartier de la cité des lois, dédiée à **Inolmuth**, pour installer le gouvernement du triumvir dans la partie sud-est proche du **Prytanée**, entièrement civile et laïque, interdit de facto aux prêtres d'Inolmuth de célébrer la nouvelle année, tradition nécessitant la présence du premier Triumvir.

❖ **Propositions de Réformes** : Les PJ peuvent suggérer de nouvelles réformes basées sur leur expérience et leurs observations récentes, influençant potentiellement la législation future.

❖ **Demande de Ressources ou de Support** : Demander des ressources supplémentaires pour continuer leur travail, que ce soit en termes de soutien financier, d'accès à l'information, ou de protection.

❖ **Négociation pour des Positions de Pouvoir** : Discuter de positions potentielles au sein du gouvernement ou d'autres formes d'engagement officiel qui pourraient aider les PJ à mettre en œuvre leurs visions pour la République.

Chemins Possibles à la Fin de la Scène :

❖ **Ascension Politique** : Ahaemsa offre aux PJ des rôles officiels au sein du gouvernement, leur donnant une plateforme pour influencer directement les politiques et les réformes.

❖ **Mission Spéciale** : Ahaemsa charge les PJ d'une mission cruciale mais périlleuse qui pourrait prouver leur valeur et leur loyauté envers la République.

❖ **Conflit d'Intérêts** : Les discussions révèlent des différences idéologiques ou des conflits d'intérêts qui pourraient compliquer la relation entre les PJ et Ahaemsa, posant des défis pour leur collaboration future.

Cette rencontre avec Ahaemsa est un tournant, plaçant les PJ au cœur des dynamiques de pouvoir de la République, avec toutes les opportunités et les risques que cela implique.

Cinématique de Transition : De la Rencontre Décisive à l'Apparition de Yeshoua à Eldora

Narration : Trois années ont passé depuis les Jeux du Saut à Eldora, un événement qui avait vu la réunion des plus grands athlètes et esprits de la République. Dans l'intermède, nos héros ont approfondi leurs liens avec le cœur politique de la nation, se forgeant des alliés et des adversaires avec égale intensité. Leur influence s'est accrue, tout comme les enjeux autour d'eux.

Cependant, un nouveau défi surgit dans la paisible ville d'Eldora, où un homme nommé Yeshoua commence à captiver les masses avec ses enseignements radicaux sur l'amour et la liberté. Son apparition coïncide avec une période de troubles croissants et de questions sans réponse qui agitent le peuple et les dirigeants.

Envoyés pour enquêter sur ce prédicateur mystérieux, nos PJ se retrouvent au cœur d'une situation qui pourrait bien redéfinir le paysage politique et social de la République. Ce qui avait commencé comme une simple mission de reconnaissance risque de les plonger dans les profondeurs d'un mouvement qui défie l'ordre établi.

Scène 5 : Apparition de Yeshoua et Ses Enseignements à Eldora

La Complainte de Yeshoua

Je suis Yeshoua, du désert Pissefer,
Un pauvre héritier de la profondeur,
Dans les dunes où le vent se perd,
Je chante l'amour, seul mot vainqueur.

Refrain :

**Aimer, mes frères, aimer encore,
Un seul mot, une prophétie,
Au-delà des cendres et des corps,
L'amour pour toute mélodie.**

Idarie, l'âme qui se sacrifie,
S'abîme en elle-même, explosion,
Elle se dissout dans l'infini,
Elle crée la graine de la création.
Inolmuth, dans le silence sombre,
Donne naissance à l'espoir fragile,
L'univers éclate sous la pénombre,
Un Eden naît de son exil.

Je suis la voix dans le désert,
Un cri perdu dans l'immensité,
Je vous rappelle, même dans l'enfer,
Que l'amour seul peut tout sauver.
Dans la chair, dans l'âme profonde,
Idarie souffle et fait vibrer,
Dans le savoir, dans le cœur du monde,
Elle tisse l'infini à aimer.
Et tout s'émerveille, même le commun,
Dans l'inattendu, le sacré des vies,
Idarie, au cœur des lendemains,
Rallume la flamme de l'infini.

Yeshoua évoque les dragons comme une espèce depuis longtemps éteinte, dont l'âme perdurera pour l'éternité, et les ancipiels hirudo comme des usurpateurs, des cadavres vivants, des non-morts. Il prédit la fin de leur royaume et appelle à libérer les esclaves par la reconnaissance du seul lien réel et concret, le lien d'Idarie, dont le seul Nom est « Aimer ».

Décor

La scène se déroule à Eldora, une ville connue pour son calme et sa beauté pittoresque. Yeshoua a choisi le grand amphithéâtre d'Eldora, lieu des derniers Jeux, pour tenir ses rassemblements. Les vieilles pierres du théâtre, témoins de tant de compétitions et de célébrations, résonnent maintenant des échos de ses discours passionnés.

PJs Importants

- ❖ **Yeshoua** : Le prédicateur énigmatique dont les idées sur la paix et l'équité secouent les fondations sociales.
- ❖ **Garde d'Eldora** : Chargée de maintenir l'ordre, elle surveille de près les rassemblements pour éviter les débordements.
- ❖ **Citoyens d'Eldora** : Certains sont fervents partisans de Yeshoua, d'autres des sceptiques inquiets de l'impact de ses paroles.

Situation de Départ :

Les PJs arrivent à Eldora sous couvert d'une délégation envoyée pour évaluer l'impact de Yeshoua sur la sécurité et l'ordre public. Ils trouvent un homme simple vêtu de lin, parlant avec une conviction qui attire une foule diverse, composée de personnes de toutes conditions.

Options pour les PJs :

- ❖ **Soutien discret** : Les PJs peuvent choisir d'observer d'abord, engageant des discussions avec les partisans pour comprendre l'attrait de Yeshoua.
- ❖ **Opposition ouverte** : S'ils perçoivent une menace dans ses paroles, ils pourraient

essayer de débattre publiquement avec lui pour tester la solidité de ses arguments.

- ❖ **Enquête approfondie** : Ils peuvent aussi décider de creuser le passé de Yeshoua, cherchant des indices sur ses véritables motivations et ses soutiens éventuels.

Chemins Possibles à la Fin de la Scène :

- ❖ **Alignement avec Yeshoua** : Si convaincus par ses mots, les PJs pourraient devenir des vecteurs de ses idées, influençant ainsi d'autres régions de la République.
- ❖ **Confrontation idéologique** : En s'opposant à lui, les PJs pourraient soit discréditer ses idées soit se trouver eux-mêmes marginalisés par la populace qui le soutient.
- ❖ **Neutres mais informés** : En choisissant de rester neutres mais informés, ils pourraient jouer un rôle crucial en tant que médiateurs entre Yeshoua et le gouvernement, surtout si la tension escalade.

Cette scène explore non seulement la réaction des PJs à un mouvement potentiellement transformateur mais teste également leur capacité à influencer ou à modérer les grandes vagues de changement social.

À la maîtresse du verbe : Bien que les autorités de la république le laissent agir en 4045, son destin se nouera en 4052, une histoire qui reste à dévoiler lors du scénario "Les feux de l'enfer".

Cinématique de Transition vers Scène 6

Narration : Au fil des années, les personnages joueurs (PJs) se sont établis comme des diplomates influents à Laelith, naviguant avec habileté parmi les écueils politiques de la région. Cependant, l'ascension d'Ahaemsa des Sakielvimes, le premier Triumvir, commence à inquiéter certains. Des rumeurs de sa volonté de consolider son pouvoir commencent à circuler, jetant une ombre sur les intentions de l'homme autrefois vu comme un allié.

Les PJs, en pleine préparation pour une série de rencontres importantes, interceptent des communications indiquant que Ahaemsa prévoit de les remplacer et de prendre directement le contrôle de la diplomatie à Laelith. Ce complot, révélé, oblige les PJs à reconsidérer leurs alliances et stratégies, les poussant à un rapprochement urgent avec le Pharaon pour sécuriser leur position et préserver l'influence du Sénat sur Laelith.

Scène 6 : Alliances Religieuses et Politiques à Laelith - Confrontation et Stratégie

Décor

Le palais du Pharaon à Laelith, avec ses vastes salles ornées et ses jardins luxuriants, sert de toile de fond à cette scène de confrontation politique. Le contraste entre la splendeur extérieure et les intrigues internes souligne l'atmosphère de tension qui règne.

PNJs Importants

- ✿ **Ahaemsa des Sakielvimes** : Premier Triumvir, son véritable agenda est maintenant partiellement révélé, ajoutant une couche de méfiance à ses interactions.
- ✿ **Pharaon de Laelith** : Souverain vieillissant, préoccupé par sa succession et les manœuvres politiques autour de son trône.
- ✿ **Conseillers du Pharaon et Prêtres de Laelith** : Leur loyauté et leur influence sont cruciales; ils peuvent jouer un rôle de soutien ou de résistance selon les manœuvres des PJs.

Situation de Départ: Les PJs, ayant découvert les plans d'Ahaemsa, doivent agir rapidement pour renforcer leur position. La révélation de ce complot leur sert de catalyseur pour solliciter une audience urgente avec le Pharaon.

Options pour les PJs:

- ✿ **Révélation diplomatique** : Confronter Ahaemsa devant le Pharaon et les conseillers, exposant ses manœuvres pour essayer de retourner la cour contre lui.
- ✿ **Renforcement des alliances locales** : Travailler en coulisses pour consolider des accords de soutien avec les prêtres et conseillers, assurant ainsi leur loyauté et leur aide contre les plans de Ahaemsa.



Figure 38: Laelith

- ✿ **Préparation à la contre-attaque** : Planifier des mesures défensives ou offensives pour parer à toute tentative de Ahaemsa de les évincer de force, incluant la sécurisation de soutiens militaires ou paramilitaires.

Chemins Possibles à la Fin de la Scène:

- ✿ **Succès dans la consolidation de l'alliance avec le Pharaon** : Si les PJs réussissent à sécuriser le soutien du Pharaon, ils peuvent non seulement neutraliser Ahaemsa mais aussi renforcer leur propre influence à Laelith et dans la République.
- ✿ **Échec et perte de position** : Une manœuvre ratée ou une réaction habile de Ahaemsa pourrait les voir éjectés de leurs postes, les forçant à revenir au Sénat ou à chercher refuge ailleurs.
- ✿ **Alliance fragile** : Même en cas de succès, l'alliance avec le Pharaon pourrait être précaire, soumise à l'influence d'autres

conseillers ou à la santé déclinante du Pharaon.

Laelith, située dans l'Altaïth, s'est élevée grâce à l'association et la collaboration des ancipieles bleus, des humains et des narsdoks des montagnes, sous l'impulsion d'un dragon. Son premier Drakim, il y a plusieurs milliers d'années, se nommait « Pharone ».

Laelith, un aperçu juridique

La vie familiale à Laelith révèle une organisation très avancée. L'histoire de la cité remonte au début du 11^e millénaire, sous l'ancien damosancipiel, où l'individualisme prédominait.

La puissance paternelle et l'autorité maritale étaient limitées. Les femmes et les enfants jouissaient d'une capacité juridique propre. Mariées ou non, les femmes pouvaient conclure des actes juridiques, plaider et servir de témoins. Le mariage était monogame dès l'Antiquité, et cette pratique perdure. Si le mariage entre frère et sœur était attesté tardivement, principalement au sein de la famille royale, les mariages entre cousins, oncles et nièces étaient fréquents.

Le mariage était consensuel, requérant l'accord du futur époux et du père de la femme. Des témoignages attestent de la réciprocité des devoirs et des droits au sein de la famille, souvent marqués par une remarquable douceur de mœurs. Le divorce était documenté, ne nécessitant pas de formalités spéciales et pouvant être initié aussi bien par la femme que par l'homme.

Dans l'ensemble, la condition de l'humain à Laelith était bien plus élevée que ce que prévoyaient les droits généraux de la république ancipielle.

Cette scène est cruciale, car elle détermine non seulement l'avenir politique immédiat des PJs mais aussi le ton des relations entre le Sénat et Laelith, un enjeu majeur pour la stabilité régionale. La manière dont les PJs géreront cette crise pourrait bien redéfinir le paysage politique de leur monde.

Cinématique de Transition vers Scène 1

Narration: Après avoir renforcé leur alliance avec le Pharaon et contré les ambitions de Ahaemsa, les personnages joueurs (PJs) se retrouvent au cœur d'un débat crucial pour l'avenir de Laelith. Leur succès dans la scène précédente leur a permis de gagner l'oreille du Pharaon et une certaine influence parmi les élites locales, mais la stabilité demeure fragile. La proposition de faire de Laelith une cité franche est sur la table, une mesure qui pourrait radicalement transformer la dynamique économique et politique de la région.

Le Pharaon, conseillé par les PJs, décide de convoquer une assemblée publique le 17 Romen pour débattre ouvertement de cette proposition. Les forces en présence se préparent pour un

affrontement d'idées, avec des enjeux qui dépassent les frontières de la cité.

Scène 1 : La Journée du 17 Romen à Laelith - Débat Public et Prise de Position 4046

Décor

La grande place du marché de Laelith, habituellement un carrefour commercial vibrant, est transformée pour l'occasion en une arène de débat. Des estrades sont érigées pour les orateurs, entourées de rangées de sièges pour les citoyens, les marchands, les prêtres et les dignitaires. Des bannières flottent, représentant les divers quartiers et guildes de la cité, tandis que la tension est palpable dans l'air.

PNJs Importants

- ☀ **Pharaon de Laelith :** Présidant le débat, son rôle sera crucial dans la modulation des échanges et dans la décision finale.
- ☀ **Conseillers du Pharaon et chefs de guilde :** Chaque faction présente ses arguments pour ou contre la proposition, avec des intérêts souvent conflictuels.
- ☀ **Ahaemsa des Sakielvimes :** Bien que ses plans précédents aient été contrés, il reste une figure influente et peut tenter de manipuler le débat pour servir ses propres fins.

Situation de Départ:

Les PJs, en tant que diplomates et conseillers influents, sont attendus pour prendre position dans ce débat. Leur choix pourrait influencer non seulement le futur de Laelith mais aussi leur propre avenir politique.

Options pour les PJs

- ☀ **Soutenir la proposition de cité franche :** Argumenter en faveur de l'autonomie économique qui pourrait stimuler le commerce et l'indépendance de Laelith.
- ☀ **S'opposer à la proposition :** Exprimer les risques potentiels d'une telle autonomie, comme l'isolement politique ou l'exploitation par des forces extérieures.
- ☀ **Jouer un rôle de médiateur :** Essayer de trouver un compromis qui pourrait tempérer les tensions et proposer une voie progressive vers l'autonomie.

Chemins Possibles à la Fin de la Scène

- ❖ **Réussite dans la persuasion** : Si les PJ parviennent à convaincre l'assemblée, Laelith pourrait entamer une transformation vers une cité franche, renforçant ainsi leur statut de leaders visionnaires.
- ❖ **Échec du consensus** : Un échec à rallier suffisamment de soutien pourrait mener à un statu quo, voire à un affaiblissement de leur influence.
- ❖ **Compromis** : Une solution médiane pourrait être adoptée, mettant en place des étapes progressives vers l'autonomie tout en maintenant certaines protections.

Cette scène est cruciale pour définir l'orientation future de Laelith et pour positionner les PJ en tant que leaders capables de naviguer et de modeler les grands débats politiques et économiques. Leurs actions et décisions ici pourraient bien déterminer leur héritage dans les annales de la République.

Cinématique de Transition vers Scène 8

Narration: Suite au débat animé et aux décisions prises lors de l'assemblée publique, les PJ se trouvent rapidement confrontés à un nouveau défi. Dans le climat de changements et de réformes initié, une découverte fortuite vient tester leur capacité à gérer les ressources de manière judicieuse.

Peu après la résolution du débat sur le statut de cité franche pour Laelith, des prospecteurs, opérant dans une zone récemment sécurisée dans le nord grâce aux efforts des PJ et des négociant de Laelith, découvrent un riche gisement de cuivre sur les territoire proche de Kritardosar. Cette découverte a le potentiel de transformer radicalement les capacités économiques et militaires de la république, attirant l'attention de plusieurs factions tant internes qu'externes.

Scène 8 : Protection du Gisement de Cuivre - Décisions et Défis 4047

Décor

Les tributs du nord, unis sous la bannière du **Drakim Wolfram le Porteur**, se trouvent au bord d'une guerre intestinale pour des questions de territoire, malgré la difficulté de rassembler des peuples aux croyances et coutumes si disparates. En **4045**, le dragon **Kritardosar** perd espoir de parvenir à unifier les grandes tribus du nord sous une même nation, envisageant alors de prendre du recul.

Un autre dessein secret lui tient à cœur : la création d'une cité souterraine, avec la seule participation des tribus troglodytes narsdroks. Un

gisement de **cuivre d'éon** a été découvert au cœur des monts Benork, à 400 km au sud-est d'**Ekrep'b**, une région isolée avec quelques vallées verdoyantes propices à l'autarcie rapide.

Ce minerai rare possède des propriétés intéressantes, notamment pour les enchantements associés aux velum de Primus et de Songeries. Les armes forgées dans ce minerai et enchantées peuvent devenir des tueuses de dragons, un danger que **Kritardosar** comprend pour son espèce. C'est pourquoi il souhaite ériger cette cité secrète pour protéger ce gisement exceptionnel, veillant à ce qu'il ne tombe jamais entre les mains de la république.

Le territoire de **Kritardosar** offre un contraste saisissant avec celui de la république. Les cités sont des ensembles de maisons en bois et en torchis, souvent ravagées par les incendies. La distinction entre riches et pauvres est moins marquée, chacun se nourrissant des mêmes aliments. Cependant, en raison de la rudesse du climat et d'un grand nombre de blessures mal soignées, pas de thermes et peu de médecins, l'espérance de vie des habitants est plus courte que celle des habitants de la république, même parmi les esclaves.

Les habitants du nord sont réputés pour être des guerriers farouches. Le territoire protégé par **Kritardosar** est vaste, mais un défi de taille réside dans la cohabitation de tribus qui se vouent une haine ancestrale. La tâche du Drakim humain Wolfram le Porteur est complexe. Les joueuses qui s'y rendront devront prévoir une période d'adaptation de quelques mois pour appréhender cette autre civilisation.

PJ's Importants:

- ❖ **Experts en Minéralogie** : Ils fournissent des informations techniques sur le gisement et ses implications.
- ❖ **Représentants des guildes commerciales** : Cherchent à contrôler ou influencer la gestion du cuivre pour leurs propres intérêts.
- ❖ **Délégués militaires** : Préoccupés par l'utilisation potentielle du cuivre pour l'armement et la défense.
- ❖ **Leaders des communautés locales** : Inquiets des impacts environnementaux et sociaux de l'exploitation minière.

Situation de Départ

Les PJ arrivent au campement avec pour mission de prendre des décisions critiques concernant la sécurité et l'utilisation future du gisement. La tension est palpable, chaque groupe ayant ses propres agendas et craintes.

- ❖ **Contexte** : Les tribus du nord, unies sous le Drakim Wolfram, sont en proie à des conflits internes. Kritardosar, un dragon, apprend la

découverte d'un gisement de cuivre par des clans industriel de Laelith à sa frontière.

Les tributs du nord, unis sous la bannière du **Drakim** Wolfram le Porteur, se trouvent au bord d'une guerre intestinale pour des questions de territoire, malgré la difficulté de rassembler des peuples aux croyances et coutumes si disparates. En **4045**, le dragon Kritardosar perd espoir de parvenir à unifier les grandes tribus du nord sous une même nation, envisageant alors de prendre du recul.

Ce minerai rare possède des propriétés intéressantes, notamment pour les enchantements associés aux velum de Primus et de Songeries. Les armes forgées dans ce minerai et enchantées peuvent devenir des tueuses de dragons, un danger que Kritardosar comprend pour son espèce. C'est pourquoi il souhaite ériger cette cité secrète pour protéger ce gisement exceptionnel, veillant à ce qu'il ne tombe jamais entre les mains de la république.

Options pour les PJs:

- ❖ **Scène clé** : Les personnages peuvent s'impliquer dans les discussions entre tribus, essayer de négocier la paix ou soutenir Kritardosar dans ses projets de création d'une cité souterraine. Le gisement de cuivre est essentiel pour l'avenir des armes enchantées, ce qui attire l'attention des factions rivales.
- ❖ **Militariser le gisement** : Prioriser l'utilisation du cuivre pour renforcer les capacités défensives de la région, ce qui pourrait impliquer une coopération renforcée avec les forces militaires mais également des tensions avec les pacifistes.
- ❖ **Commercialiser le gisement** : Encourager une exploitation commerciale, potentiellement lucrative mais risquée en termes de relations politiques et de sécurité.
- ❖ **Protéger l'environnement et les communautés locales** : Mettre en place des mesures strictes pour minimiser les impacts environnementaux et sociaux, ce qui pourrait limiter les profits mais améliorer la qualité de vie locale et l'image publique des PJs.

Chemins Possibles à la Fin de la Scène :

- ❖ **Réussite dans la sécurisation et la gestion** : Une gestion efficace peut conduire à un boom économique pour la république et les clan de Laelith ayant prospecté et renforcer la position des PJs comme leaders compétents et visionnaires.
- ❖ **Échec à contrôler les tensions** : Des conflits éclatent autour du gisement, attirant des bandits ou des factions rivales, ce qui pourrait entraîner une crise sécuritaire.

- ❖ **Compromis et collaboration** : Un accord est trouvé entre tous les partis pour une gestion partagée du gisement, équilibrant les bénéfices économiques et les préoccupations sociales.

Cette scène est essentielle pour démontrer la capacité des PJs à naviguer dans des eaux politiques et économiques complexes, tout en faisant face à des choix moraux et stratégiques qui auront des répercussions durables sur leur carrière et sur la région de Laelith.

Cinématique de Transition vers Scène 9 *Narration:*

Après avoir sécurisé le gisement de cuivre, les PJ se trouvent impliqués dans un nouvel épisode crucial de leur carrière diplomatique. Le temps a passé, consolidant leurs positions au sein de Laelith, de la république et maintenant dans le nord, grâce à des décisions judicieuses concernant le cuivre, mais aussi grâce à leur habilité à maintenir des relations stables dans une région en proie à des changements constants.

L'annonce des célébrations pour le soixante-dixième anniversaire de règne du Pharaon Mosis IV arrive à un moment opportun. Cet événement promet non seulement de grandes festivités mais aussi de précieuses opportunités pour les PJs de tisser des liens encore plus forts avec les puissances clés de la région et de solidifier leur influence.

Scène 9 : Anniversaire de Pharaon *Mosis IV - Festivités et Intrigues 4048*

Décor

Le palais de Laelith, magnifiquement orné pour l'occasion, s'ouvre pour une série de festivités grandioses. Jardins illuminés, salles de bal resplendissantes, et une foule de dignitaires en tenue de gala dépeignent une scène de splendeur et de célébration. C'est un mélange vibrant de musique, de danses et de rires, sous-tendu par le grondement constant des manœuvres politiques.

PNJs Importants

- ❖ **Pharaon Mosis IV** : L'hôte, souverain bien-aimé mais âgé, ses interactions peuvent révéler des indices sur ses intentions pour l'avenir de Laelith.
- ❖ **Conseillers du Pharaon** : Figures clés dans l'administration de Laelith, chacun avec ses propres ambitions et secrets.
- ❖ **Diplomates et dignitaires** : Invités de tout le spectre politique de la République, chacun portant des agendas cachés.

- ❖ **Leaders religieux et militaires** : Leur présence indique les préoccupations sécuritaires et spirituelles qui pèsent sur le royaume.

Situation de Départ

Les PJs sont invités en tant que dignitaires honorés, reconnaissant leur rôle dans la stabilisation et la prospérité récentes de Laelith. Ils sont intégrés dans les cérémonies et les réceptions, offrant des occasions de nouer des alliances et d'observer les tensions sous-jacentes.

Options pour les PJs

- ❖ **Réseau d'Alliances** : Utiliser les festivités pour renforcer les liens avec des figures clés, assurant ainsi leur influence continue à Laelith.
- ❖ **Observation des Dynamiques de Pouvoir** : Analyser les interactions entre les différents invités pour comprendre les équilibres de pouvoir et anticiper les mouvements futurs.
- ❖ **Intervention dans les Discussions Clés** : Participer activement aux débats et aux pourparlers pour façonner l'avenir politique de Laelith en faveur de leurs intérêts.

Chemins Possibles à la Fin de la Scène

- ❖ **Renforcement des Liens** : Les alliances forgées pendant l'événement solidifient la position des PJs comme acteurs incontournables dans la politique de Laelith.
- ❖ **Découverte de Complots** : Les informations recueillies peuvent mener à la révélation de complots visant à déstabiliser le régime de Mosis IV ou même à contrecarrer les PJs eux-mêmes.
- ❖ **Influence Accrue** : Le succès dans les discussions clés peut augmenter leur influence, leur permettant de jouer un rôle plus conséquent dans les décisions futures de la République.

Cette dernière scène, riche en couleurs et en émotions, sert de culmination à l'épopée des PJs dans la région, marquant à la fois un hommage au passé glorieux et un pont vers l'avenir incertain de Laelith sous leur vigilance et leur guide.

Conclusion

Cette structure détaillée permet de faire avancer l'intrigue tout en offrant aux joueuses des moments clés où elles peuvent influencer le cours des événements. Les personnages sont au cœur d'une République en mutation, et leurs choix détermineront non seulement leur destin, mais aussi celui de la République antique.

Au cours de ses trois dernières années de règne, il a cherché à resserrer les liens d'amitié avec son armée de fantassins et les différentes délégations républicaines, une démarche qui a été vivement critiquée par le clergé et les puissantes compagnies de marchands de la ville.

La politique menée durant cette période a été principalement axée sur le développement des régions rurales de l'Altaïth, accompagnée d'un renouvellement parmi ses conseillers. Les sénateurs de la cité voient quant à eux leur influence décroître progressivement dans la politique générale du pays.

Scénarios Secondaires

Montée d'Ahaemsa Sakialvimes

Encart pour 4042

Son accession à ce pouvoir accru s'accompagne de la mise en place d'une organisation secrète de renseignement politique, relevant directement de son autorité. Avec la découverte des PJs et leur positionnement.

Cette organisation, établie en **4042**, recrute parmi les esclaves et les conseillers des principaux clans de la république.

Pour 4045

En **4045**, l'organisation devient opérationnelle et étend son emprise à certains clans des provinces avoisinantes. Dans les années à venir, elle cherchera à semer la suspicion et le doute au sein du clan Leveidel et de ses alliés. En 4046, Ahaemsa rencontre les grands prêtres de divers temples de Laelith dans le dessein de préparer une succession au pharaon favorable à ses desseins.

1. Les Ombres du Passé

- ❖ **Contexte** : Après l'enlèvement du tribun, une enquête est ouverte sur la disparition des fonds de la République. Les PJs sont chargés de découvrir la vérité.
- ❖ **Objectif** : Identifier les responsables de la corruption parmi les négociants et les clans influents.
- ❖ **Développement** : Les PJs peuvent infiltrer les cercles des puissants, interroger des témoins, et déterrer des secrets enfouis. Les choix qu'ils feront influenceront la perception du peuple envers le tribun et le gouvernement.

Après la mésaventure de l'enlèvement du tribun, qu'elle se soit conclue par une évasion héroïque ou par le versement d'une rançon, le but initial de sa visite à Laelith refait surface avec acuité. La dette accumulée envers la république se trouve au centre de toutes les préoccupations, exacerbée par la disparition d'une part

conséquente des fonds, évanouie dans les méandres de la corruption qui gangrène les échelons supérieurs des négociants et certains clans à l'avidité démesurée.

La croisée des chemins offre aux joueuses une alternative aux répercussions profondes : opter pour l'acquiescement de cette dette colossale ou prendre la décision de répercuter le fardeau financier sur le dos du peuple. La question épineuse de la répartition de ce nouvel impôt se pose, faudra-t-il l'exiger des poches déjà bien garnies des riches ou des bourses plus modestes des classes moyennes ? Chaque choix porte en lui les graines de futures discordes et révoltes potentielles.

L'autre voie, plus sombre, mène à l'intervention directe de la république par l'envoi de deux de ses légions. Ces forces armées, agissant sans égard pour le consentement des gouvernés, procéderaient à une collecte forcée, instaurant de fait une tyrannie écrasante sur Laelith pour une durée de cinq ans. Un tel futur projette l'ombre de la répression sur la cité, marquant chaque rue de l'empreinte de la botte républicaine.

Nos joueuses se trouvent ainsi au cœur d'un dilemme où l'équilibre fragile entre la justice et l'autorité, entre la responsabilité et la coercition, doit être pesé avec soin. Leur choix déterminera non seulement le destin immédiat de Laelith mais également les fondements de son avenir, dans un monde où chaque décision peut déclencher des vagues de conséquences imprévues. La route du « Noir Chemin » est pavée d'incertitudes, et ce tribut à payer en est une des épreuves les plus déterminantes.

2. Le Pacte des Commerçants

- ❖ Contexte : Les commerçants togents et les Ancipiels bleus cherchent à obtenir le statut de cité franche pour Laelith, mais leur demande est contestée par d'autres factions.
- ❖ Objectif : Aider les commerçants à négocier ou à contrecarrer leurs rivaux.
- ❖ Développement : Les PJs peuvent organiser une assemblée, jouer les intermédiaires ou même utiliser l'intimidation. Les conséquences de leurs actions affecteront l'économie de Laelith et la stabilité politique.

Il est envisageable que la tribunesse et son équipe souhaitent recruter une nouvelle administration autour de Pharaon pour éviter de retomber dans le piège de la corruption.

Le recrutement d'une équipe de fonctionnaires nécessite du temps, et en fonction de la durée nécessaire pour ce recrutement, il est impératif d'engager les bonnes personnes avec l'avis croisé

de plusieurs PJs (chacun contribuera en points de Drama).

Personnes	1 an	3 ans	5 ans
350	80 Drama	70	60
250	60	50	40
150	40	30	20

Ce processus de recrutement pourrait être le premier pas vers la création d'une nation selon la vision du dragon du groupe, qui devra alors choisir un drakim. Il est toutefois crucial que cela se fasse dans la plus grande discrétion, et peut-être prendre le plus de temps possible, comme indiqué dans le tableau ci-dessus.

Le **17 Romen de l'an 4045** se distingue comme une journée d'une densité narrative remarquable, confrontant les joueuses à un tournant crucial de leur périple. Dans le vif de cet instant charnière, les émissaires des commerçants togents et des Ancipiels bleus se présentent avec une requête audacieuse : obtenir pour le sud de **Laelith** le statut précieux de **cité franche**. Cet ambitieux projet, murmuré dans l'ombre des salles de conseil et des alcôves depuis des années, trouve enfin l'occasion de se déployer sous la lumière de l'attention publique. L'ombre des arrières financiers, tel un spectre, plane sur leurs bénéfices, exacerbant les frustrations et les aspirations à une autonomie renouvelée.

Dans le cadre d'une tension à peine apaisée, et moyennant une somme de Drama négociable pour calmer les esprits (40 Drama), **Pharaon** révèle dans l'intimité un secret ancestral d'une gravité insoupçonnée : le dragon jadis protecteur de Laelith, figure de trahison envers le conseil Drako, s'était mué en despote vorace, exigeant des sacrifices humains et des privilèges indus, régnant depuis le palais aujourd'hui alloué au tribun plénipotentiaire, incarné par l'un des personnages-joueuses. Cette révélation éclaire d'un jour nouveau les corridors du pouvoir et les fondations même sur lesquelles repose l'autorité du PJ au sein de la cité.

Ce secret, longtemps tapi dans l'ombre de l'histoire, demeure un fardeau et une révélation qui pourraient bouleverser l'équilibre fragile sur lequel repose la légitimité du personnage-joueur. En effet, lors de sa rencontre secrète avec Pharaon, le stratège Zoakao avait révélé être l'émissaire du **conseil Drako**, chargé d'exécuter les volontés parfois sombres de ce conclave de dragons. La véritable nature de **Laelith**, jamais véritablement infidèle au conseil Drako mais simplement coupée de tout contact depuis la

disgrâce de Zoakao, se dessine comme un enjeu majeur pour les joueuses.

Cette journée de 4045 n'est pas seulement un carrefour où se croisent les ambitions commerciales et les aspirations à la liberté ; elle est également le théâtre d'une révélation qui tisse un lien indélébile entre le passé obscur de Laelith et le destin des personnages-joueuses. Face à ce secret historique, les joueuses se voient offrir la possibilité de naviguer entre les récifs de la diplomatie, de la stratégie politique et des choix moraux qui façonneront irrémédiablement le cours de leur aventure.

Sculptures de Destin

-  Contexte : Un sculpteur de renom présente une œuvre controversée qui remet en question les valeurs de la République. Les PJs sont appelés à organiser un débat public.
-  Objectif : Protéger le sculpteur des menaces et évaluer l'impact de son œuvre sur la société.
-  Développement : Les PJs doivent naviguer entre soutien artistique et pression politique, et leur gestion des conflits pourrait renforcer ou affaiblir la voix des artistes dans la République.

le point culminant se dessine clairement en l'an **4042**, marquant un tournant décisif dans l'odyssée des personnages-joueuses. L'un d'eux, par ses actions salvatrices, s'est érigé en héros de la république, évitant à celle-ci les affres de la ruine financière. Son geste d'éclat est célébré lors d'une cérémonie estivale fastueuse, au cœur des derniers souffles de l'été, avec l'inauguration d'un obélisque dressé en son honneur sur la vénérable place des Vignes. C'est à cette occasion que le personnage, élevé au rang de tribun, est convié en privé par Ahaemsa des **Sakielvimes**, figure emblématique du pouvoir, dans les fastes de son palais.

Les murmures inquiétants de la marraine du clan **Sakielvimes**, laissant entendre que son neveu flirtait dangereusement avec des ambitions d'une nature presque humaine, un terme péjoratif dans son vocabulaire, plantent le décor d'une république en proie à la méfiance, surtout depuis la marginalisation des Ancipiels bleus et du parti fédéral. Le premier triumvir, sous l'ombre de ces tensions internes, parvient sans difficulté à prolonger son règne sous le nouveau titre de premier consul, consolidant son emprise pour une décennie supplémentaire.

La rencontre avec Vorinia est teintée d'une volonté de rapprochement, mais un air de menace subtile plane, laissant entrevoir les enjeux politiques sous-jacents à cette cordialité

apparente. Le clan du PJ tribun, propulsé au-devant de la scène de sa cité natale par l'entremise du premier consul, navigue sur des eaux tumultueuses, la possibilité d'une vendetta par la maison rivale planant comme une épée de Damoclès sur son avenir.

Dans ce contexte où le pouvoir militaire est désormais fermement dans les mains du premier consul, le tribun, riche de son influence économique à Laelith et de ses liens avec Pharaon, doit mesurer ses forces face à une armada dont il ne dispose pas. La situation exige finesse et stratégie, le général du palais Mnéontep des Christi, pilier de la sécurité pharaonique, pourrait être une source d'informations précieuse.

Face à cette toile complexe de pouvoir et de potentielles crises, le tribun pourrait envisager de tisser son réseau d'espions au cœur du sérail du premier consul, une manœuvre risquée (40 Drama) mais potentiellement révélatrice. Les secrets ainsi dévoilés pourraient éclairer les sombres desseins de Ahaemsa des **Sakielvimes**, dévoilant ses alliances avec les grands négociants togents et le clergé de Laelith, dans un jeu de pouvoir visant à déstabiliser Pharaon. Ce nœud d'intrigues et de stratégies marque un moment décisif, où les choix des joueuses façonneront l'avenir de la république et définiront leur place dans l'histoire tumultueuse du « Noir Chemin ».

Les Liaisons Dangereuses

-  Contexte : Une romance se développe entre un personnage des PJs et Déraé, la sœur de Parménion. Leur relation est mise à l'épreuve par des tensions politiques.
-  Objectif : Protéger leur amour tout en jonglant avec les attentes familiales et les manœuvres politiques.
-  Développement : Les PJs doivent décider s'ils soutiennent cette romance ou cherchent à la dissimuler. Cela peut mener à des intrigues au sein de la cour et à des implications sur leurs alliances.

Au cœur des années troubles de 4038 à 4048, dans le sillage des conquêtes et des désirs de grandeur, se dessine l'histoire d'une affection naissante, celle de Déraé envers un personnage de notre trame. Déraé, sœur cadette de Parménion, illustre stratège de l'armée pharaonique, grandit dans l'ombre des dialogues philosophiques et des réflexions sur l'existence, partagées entre son frère et l'un des protagonistes. Lorsque leurs regards se croisent pour la première fois en 4040, elle n'est encore qu'une enfant de treize ans, curieuse et impétueuse.

C'est à seize ans, dans l'ardeur d'une nuit d'été, que son cœur s'élance sans retour. Sur le seuil de la demeure où s'entremêlent les voix de la sagesse et de l'ambition, elle se révèle à lui, dans un élan de spontanéité et de passion, incarnant la fougue de sa jeunesse. Cet amour, bien que teinté de l'insouciance des premiers émois, porte en lui la promesse d'une union d'esprits, celle d'une âme destinée à la grandeur.

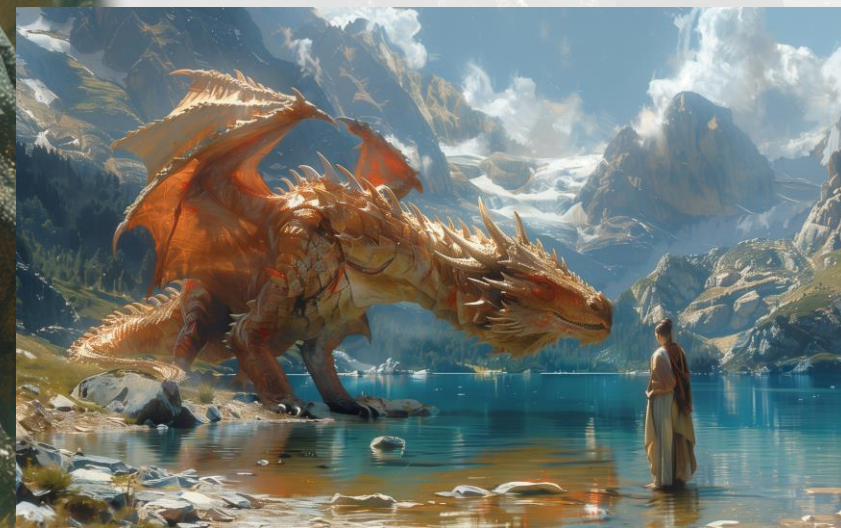


Figure 39 : Kritardosar

Déraé, esprit libre et audacieux, porte en elle la maturité des âmes prédestinées à marquer leur monde. Sa proximité avec Eumède, la fille du Pharaon, tisse dans l'étoffe de notre récit un lien précieux, une alliance qui pourrait s'avérer déterminante pour l'avenir. Cette romance, esquissée dans le secret des regards et le silence des aveux, s'inscrit dans la complexité des destins entrelacés, là où les cœurs s'effleurent à l'ombre des épées et des couronnes.

En ces années de tumulte, où chaque pas peut être le prélude d'une légende ou l'épilogue d'un rêve, l'amour de Déraé et du PJ s'épanouit tel un lotus dans les eaux troubles de l'histoire. Là réside l'enjeu de leur passion : dans la capacité à forger dans l'adversité une alliance qui transcende les intrigues de palais et les murmures des dieux. Dans ce monde où le destin se joue au fil des batailles et des alliances, leur amour pourrait bien devenir le phare guidant leurs âmes vers un avenir où s'entremêlent le pouvoir, la gloire et la quête d'un idéal.

5 Voyage au Cœur des Montagnes

- Contexte : Kritardosar, le dragon, convoque un PJ dragon pour discuter de la situation des tribus du Nord.
- Objectif : Évaluer les relations entre les tribus et aider à forger des alliances ou des paix temporaires.

- Développement : Les PJ doivent s'engager dans des missions diplomatiques, résoudre des conflits tribaux, et décider s'ils soutiennent Kritardosar dans sa quête de paix ou s'ils choisissent de favoriser une tribu spécifique.

Au cœur des montagnes Benork, où la terre semble toucher le ciel, un rendez-vous est orchestré, non pas entre hommes, mais entre dragons, écho d'un monde ancien où la puissance se mesure à l'envergure des ailes et la sagesse dans le feu intérieur. Kritardosar, seigneur de ces hauteurs inaccessibles,

Kritardosar : FD 6, niv 12 + 10 atouts

Compteurs : Vie 100, Énergie 112

Savoir-faire : Combat +16, Mystique +22, Soutenance +19, Survie +19, Stratégie +32

Atouts : Humain (Spécialisation talentueuse parfaire et Expert [Athlétisme]), Draconique (Gabarit attaque défense, Puissance, Vitalité 3x, Rapidité d'action), Critique © (Stratégie, Athlétisme), Spécialisation talentueuse parfaire expert Maître (Stratégie), Transformation (taureau, chien, chat, serpent, souris), Attaques spéciales (souffle froid dragon), Dégâts de zone (8D6), Pouvoir (art du faiseur) (Athlétisme / Air, Terre, Eau), Puissance (1x), Shooter (1x), Commandant (2 dK), Némésis - folie (2 dK), diplomate (2 dK), érudite (2 dK)

Combat Défense : 15 + 19 = 34+ / **41+**

Mêlée (+16 / +22, 2D6 + 6 / +6)

Tir (+19 / +25, 2D6 + 6 / +6)

Seuil blessure : 8 (+ 9 dragon)

convoque le PJ dragon pour une entrevue dépourvue de toute présence humaine, une communion des esprits reptiliens dans l'intimité de leur essence première.

Kritardosar, traître aux yeux de la Camarilla Lucmaikeuls, porte en lui une révolte sourde contre le Conseil Drako. Sa guerre contre la Maison Farahel de Lker, bras armé du Conseil, bien que victorieuse, ne fut qu'une Pyrrhus : les tribus du Nord, unies dans l'éphémère, sont destinées à la discorde, trop diverses pour former un peuple uni, trop semblables pour ignorer leur rivalité. La stratégie de Kritardosar se dessine alors dans le renoncement à l'unification forcée pour embrasser une quête d'ailleurs, suivant les traces de Nemordrak, autre renégat du temps jadis.

C'est dans ce dessein qu'il envisage de confier au PJ dragon une mission de protection, non pas de conquête mais de veille sur les tribus du Nord, en soutien à son Drakim, l'humanorde Wolfram le Porteur. Un temps de réflexion lui est accordé, trois ans pour sonder les profondeurs des cœurs et mesurer l'ampleur du défi.

Le dragon, s'aventurant parmi ces peuples, découvre une mosaïque d'êtres que tout oppose. Comme s'opposeraient Corse, Basque, Breton, Israélien, Palestinien, chacun campé sur ses certitudes, avec au loin la silhouette des Zoulous veillant sur le pouvoir. C'est une épreuve non seulement de force mais surtout de sagesse, une quête de paix au milieu de la tempête des haines ancestrales.

Ce scénario, « À la croisée des chemins », se veut une exploration de l'âme humaine et draconique, confrontée aux épreuves de l'histoire et du destin. Il questionne la possibilité de l'harmonie dans un monde fracturé, et si, au-delà de la divergence des cultures et des croyances, un avenir commun est envisageable. Dans cette odyssée, chaque choix est un pas sur le chemin de la révélation ou de la perte.

♣ Les Échos de l'Amour

- ✿ Contexte : Les PJ découvrent que Déraé est impliquée dans un projet secret visant à unir différents groupes de la République par le biais d'une alliance romantique.
- ✿ Objectif : Aider Déraé à naviguer dans les intrigues de la cour sans que son projet ne soit dévoilé.
- ✿ Développement : Les PJ peuvent choisir de soutenir ou de s'opposer à ses efforts, influençant ainsi les relations entre les factions et la direction politique de Laelith.

♣ La Quête du Gisement

- ✿ Contexte : Un gisement de cuivre a été découvert dans les montagnes, mais des factions rivales cherchent à s'en emparer.
- ✿ Objectif : Protéger le gisement et empêcher qu'il ne tombe entre de mauvaises mains.
- ✿ Développement : Les PJ peuvent explorer la région, négocier avec les différents groupes et décider de l'utilisation du cuivre, influençant ainsi les capacités militaires et magiques dans la République.

♣ Le Jugement des Ancêtres

- ✿ Contexte : Les PJ sont confrontés à un ancien texte prophétique qui prédit des événements futurs liés à leurs actions.
- ✿ Objectif : Déchiffrer la prophétie et décider comment y répondre, que ce soit en l'acceptant ou en cherchant à la contrecarrer.
- ✿ Développement : Les PJ devront faire face à des visions, des apparitions et des choix moraux, ce qui peut les mener à reconsidérer leurs alliances et leurs objectifs.

9. La descendance

À mesure que le temps s'écoule, inexorable, les joueuses guidant des personnages de lignée se trouvent face à un horizon peuplé de questions intimes et cruciales. Comment envisagent-ils la venue de leurs héritiers ? Quelle forme prendra l'éducation de ces nouvelles âmes, et dans quel environnement choisiront-ils de les élever ? Quel rôle ces enfants, fruits de leurs espérances et de leurs actes, joueront-ils au sein de leur cercle et dans le vaste théâtre du monde qui les entoure ?

Cet enjeu, loin d'être un simple détour narratif, est le creuset dans lequel se forge l'avenir de notre épopée. Les décisions prises aujourd'hui par nos protagonistes résonneront à travers les générations, tissant les liens d'une continuité qui donnera corps et âme à la suite de notre campagne. C'est ici que les joueuses se voient confier la tâche délicate et puissante de déterminer non seulement le destin immédiat de leurs personnages mais également celui de leurs descendants.

Conclusion

Ces petits scénarios secondaires offrent aux personnages-joueurs de nombreuses opportunités d'interaction et d'engagement avec le monde qui les entoure. Ils permettent également d'enrichir l'intrigue principale tout en explorant des thèmes tels que l'amour, la corruption, et la quête de pouvoir. Les choix des PJ influenceront non seulement leur destin, mais également celui de la République antique dans son ensemble.

Pour donner vie à l'environnement et aux événements de votre scénario, voici quelques suggestions de cartes et d'illustrations que vous pourriez utiliser. Ces éléments visuels peuvent enrichir l'expérience de jeu et aider les joueuses à s'immerger dans l'univers de la République antique.

Cartes

Carte de la République Antique

- ✿ Une carte détaillée montrant les différentes cités (Laelith, Faragorn, Eldora, etc.), les routes commerciales, les territoires des tribus du Nord, et les lieux d'intérêt comme le gisement de cuivre.
- ✿ Indiquer les zones de conflit potentiel et les régions influencées par Ahaemsa Sakielvimes.

Carte des Cités

- ✿ Des cartes plus petites et détaillées pour chaque grande cité, présentant des lieux clés tels que les palais, les temples, les marchés, et les quartiers populaires.

- ❖ Marquer les lieux où se déroulent des événements importants (comme le lieu des Jeux du Saut à Eldora ou le palais d'Ahaemsa).

Carte des Montagnes Benarik

- ❖ Une carte des montagnes où se trouve Kritardosar, incluant des sentiers, des tribus, et des points de rencontre pour les PJs.
- ❖ Mettre en avant le gisement de cuivre et les zones d'habitat des tribus.

Carte des Îles Darana

- ❖ Illustrer les îles et les itinéraires maritimes, mettant en évidence les zones de piraterie et les ports de commerce.
- ❖ Indiquer les lieux de rencontre entre les marchands et les pirates.

Illustrations

Portraits des Personnages Clés

- ❖ Illustrations des personnages principaux, comme Ahaemsa Sakielvimes, Yeshoua, Kritardosar, et Déraé. Cela peut inclure des descriptions de leurs vêtements, expressions et postures pour aider les joueuses à s'imaginer ces figures.

Scènes de la Vie Quotidienne

- ❖ Illustrations représentant la vie quotidienne dans les différentes cités, montrant les marchés, les festivals (comme les Jeux du Saut), et les interactions entre les citoyens.
- ❖ Images de l'architecture typique des cités, des temples, et des maisons.

Illustrations de Lieux Importants :

- ❖ Images des lieux emblématiques comme le palais d'Ahaemsa, le temple d'Inolmuth, et la place des Vignes à Laelith.
- ❖ Dessins des arènes où se déroulent les compétitions sportives.

Représentations des Événements Historiques

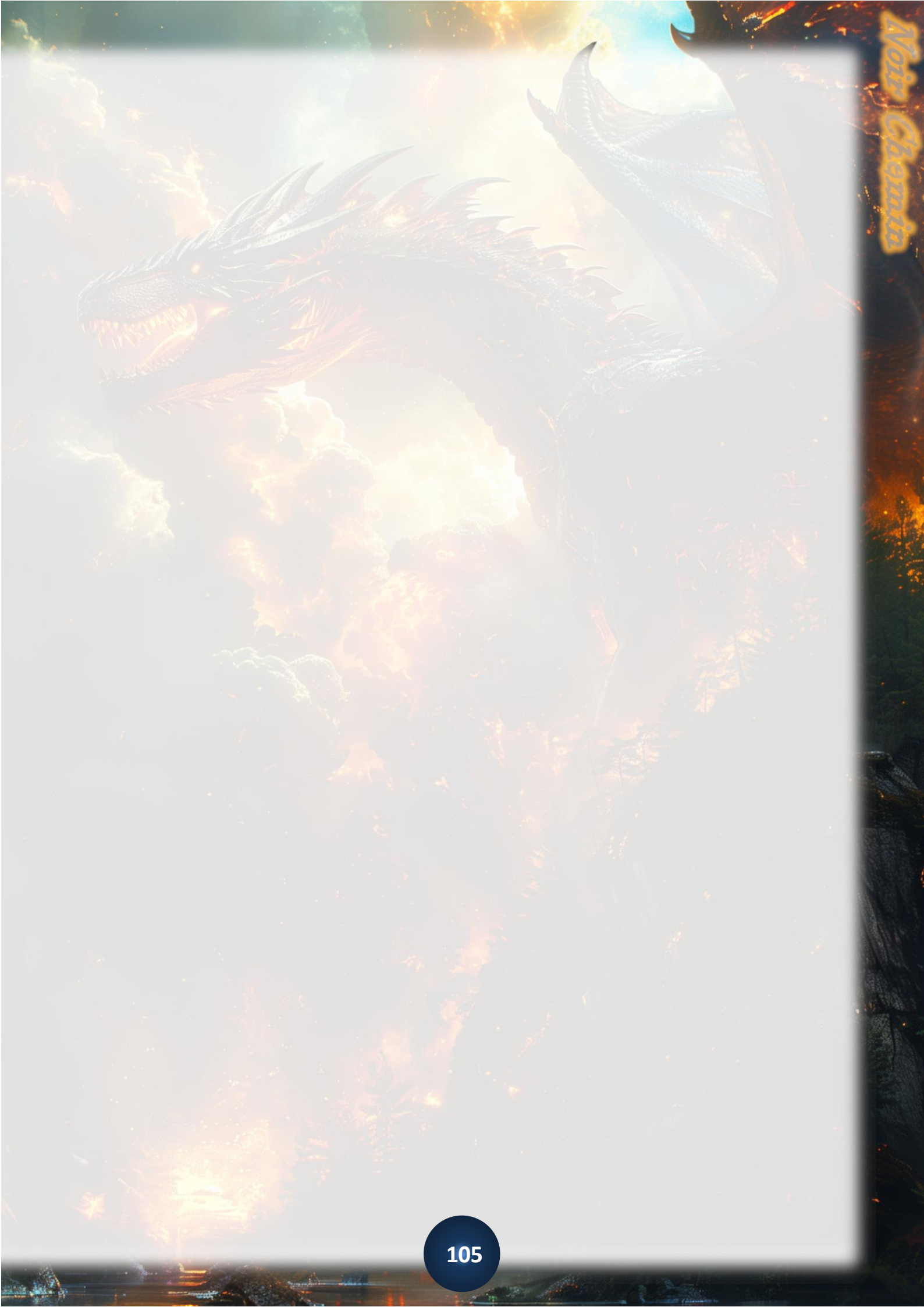
- ❖ Illustrations d'événements clés, comme l'inauguration de l'obélisque en l'honneur du héros de la République, ou des scènes de confrontations politiques.
- ❖ Images symboliques représentant des thèmes comme la trahison, la loyauté, et l'amour (par exemple, une scène romantique entre Déraé et un PJ).

Cartes des Prophéties ou Textes Anciens :

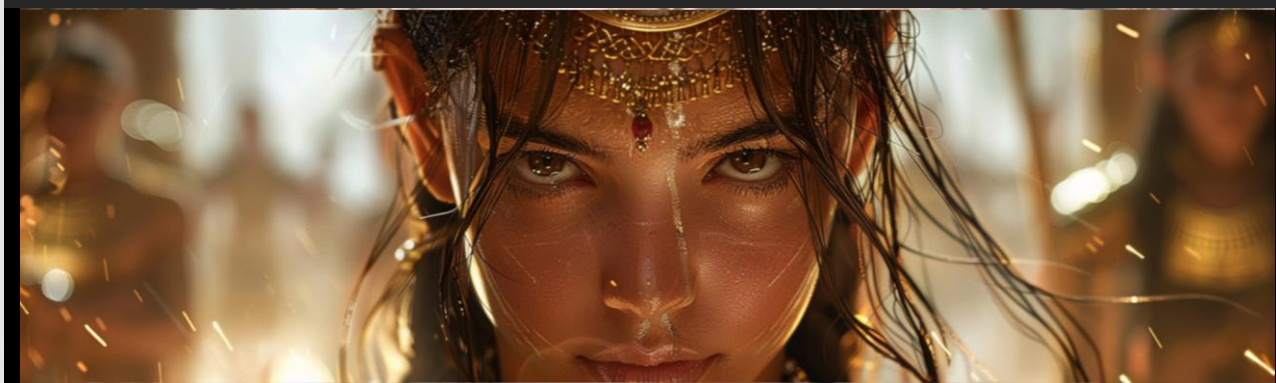
- ❖ Illustrations de textes anciens ou de prophéties qui peuvent être découverts par les PJs, ajoutant un élément mystique à leur quête.

Utilisation de ces Éléments

- ❖ Supports Visuels lors des Sessions : Utilisez les cartes pour montrer les lieux où se déroulent les événements. Cela peut aider à visualiser les déplacements des personnages et les enjeux géographiques.
- ❖ Inspiration pour le Rôle : Les illustrations peuvent servir d'inspiration pour le jeu de rôle, permettant aux joueuses de mieux comprendre leurs personnages et l'environnement.
- ❖ Création d'Ambiance : Intégrez des illustrations pendant les moments clés pour renforcer l'atmosphère de la scène (par exemple, montrer une image de Yeshoua lors de ses discours).



4048 - Eumède et le Trône



En 4048, la mort du Pharaon plonge Laelith dans une crise politique et spirituelle majeure. Dans ses dernières volontés, il désigne sa fille Eumède, née de son union avec la reine, comme héritière légitime. Toutefois, une faction de la prêtrise et de la noblesse, guidée par ses propres ambitions, cherche à imposer Échéontep, fils du Pharaon et de sa concubine Ephert.

La situation se complique davantage lorsque l'on découvre que le souverain a été assassiné par un faiseur humain détenu au temple d'Oussaï, à qui les conspirateurs avaient promis la liberté en échange de son acte. Déterminés à détourner la succession, ces derniers multiplient les manœuvres visant soit à éliminer Eumède, soit à affaiblir sa légitimité.

Leur première tentative consiste à faire assassiner l'héritière. Si cela échoue, ils orchestrent une campagne de diffamation, fondée sur des aveux extorqués à une servante, insinuant qu'Eumède ne serait pas la fille du Pharaon. En dernier recours, ils cherchent à discréditer l'idée même qu'une femme puisse gouverner dans une période aussi troublée.

Dans ce contexte hostile, les personnages-joueurs sont chargés de déjouer ces complots, de protéger la véritable héritière et d'assurer son accession au trône. Le scénario 4048, Eumède et le Trône les entraîne au cœur d'intrigues politiques et morales où se jouent le destin de Laelith et l'avenir de sa souveraine désignée.

La chronologie

J - 3 ans : La Conspiration Émergente (4045)

Événement : Une réunion clandestine a lieu au palais, réunissant des figures influentes de Laelith, dont Ephert (la concubine du pharaon), Refren (grand prêtre d'Oussaï), Knoffer (grand prêtre de Fryr), et Ahaemsa des Sakielvimes (premier consul de la république).



Figure 40: Ephert, Refren et Knoffer

Objectif : Discuter des ambitions politiques et des moyens de renverser l'ordre établi en faveur d'Échéontep, le fils d'Ephert.

Conséquences : Les ambitions de ces personnages préparent le terrain pour des manœuvres futures, y compris la possibilité d'éliminer le Pharaon.

J - 10 jours : Pacte de Trahison (4048)

Événement : Une assemblée secrète se tient dans une crypte au temple de Fryr, rassemblant des prêtres, Ephert, et des négociants togents. Ils discutent de l'assassinat du Pharaon et de l'installation d'Échéontep sur le trône.

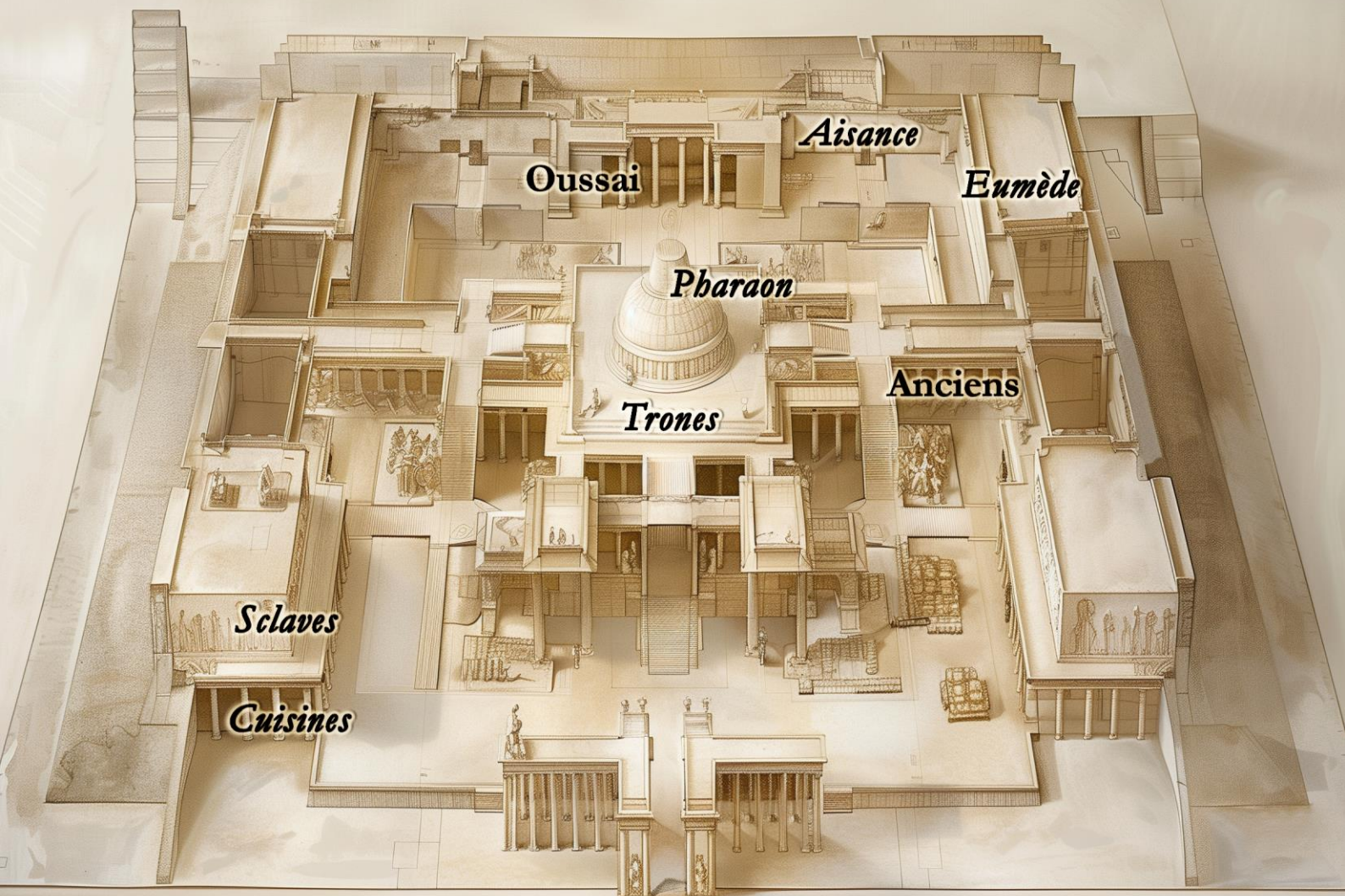
Objectif : Peaufiner leur complot et établir un plan d'action pour éliminer les obstacles à leur ambition.

Conséquences : L'intrigue s'intensifie, et des alliances se forment autour de l'idée de renverser la drakimtie actuelle.

J - 15 Formen (17 Formen 4048) : La Mort du Pharaon

Événement : Le Pharaon est assassiné par Striam, un faiseur emprisonné, à la demande des conspirateurs. Sa mort déclenche le chaos au palais.

Objectif : Éliminer le souverain légitime pour permettre l'intronisation d'Échéontep.



Conséquences : La rumeur de la mort du Pharaon se propage, et des factions commencent à s'organiser autour de la succession.

J - 17 Forman (19 Forman 4048) : Annonce du Nouveau Souverain

Événement : Le grand prêtre Knoffer annonce publiquement que, en l'absence d'Eumède, Échéontep sera couronné Pharaon.

Objectif : Établir un nouveau régime rapidement pour éviter le chaos d'un trône vacant.

Conséquences : Cette décision crée des tensions entre les différentes factions, notamment parmi les partisans d'Eumède et ceux qui soutiennent Échéontep.

J - 19 Forman : La Quête de La Vérité

Événement : Les PJ se lancent dans une enquête pour retrouver Eumède, qui est en fuite, tout en cherchant à percer le mystère autour de la mort du Pharaon.

Objectif : Protéger Eumède et découvrir la vérité sur les complots qui entourent la succession.

Conséquences : Les actions des PJ auront un impact considérable sur l'avenir de Laelith et le destin de ses dirigeants.

Conclusion

Cette chronologie offre un aperçu clair des événements qui précèdent le scénario, permettant ainsi aux joueuses de comprendre les tensions politiques et les motivations des personnages impliqués. Elle sert de toile de fond essentielle pour le développement des intrigues au sein de « **4048 - Eumède et le Trône** ».

Pour la maîtresse du verbe

Introduction générale

Contexte historique : Laelith en 4048, une cité en crise suite à la mort du Pharaon.

Rôle des personnages : Détectives, diplomates, agents infiltrés, protecteurs de l'héritière.

Ton : Intrigues politiques, tensions morales, course contre la montre.

Acte 1 : La Mort du Pharaon et l'Après-Coup

Scène 1 : La découverte du corps

 **Objectif :** Les joueurs enquêtent sur la mort du Pharaon, recueillent des indices.

Actions possibles :

 Explorer le cabinet du Pharaon.

- 🎯 Interroger Nephret, chef des servantes.
- 🎯 Aller voir Mnéontep, général du palais.

Contextes à improviser :

- 🎯 La scène de la découverte.
- 🎯 La réaction du peuple et des autorités religieuses.
- 🎯 Suspicion sur la rapidité de la réaction officielle.

Scène 2 : La réunion d'urgence des prêtres et nobles

- 🎯 Objectif : Observer les tensions, écouter les discours, déceler les ambitions.

Actions possibles :

- 🎯 Intervenir dans la réunion.
- 🎯 Se faire passer pour un messager ou un diplomate.
- 🎯 Rassembler des renseignements auprès de figures clés (Knoffer, Ephert, Noédamos, Déraé).

Conseils d'impro :

- 🎯 Jouer sur les rivalités et alliances naissantes.
- 🎯 Utiliser des discours pour orienter l'histoire selon la réaction des joueurs.

Acte 2 : La Quête pour Eumède et la Vraie Nature des Conspirations

Scène 3 : La fuite d'Eumède

- 🎯 Objectif : Localiser Eumède, la protéger.

Actions possibles :

- 🎯 Suivre la piste d'Eumède chez Maître Othor.
- 🎯 Interroger témoins ou informateurs.
- 🎯 Mettre en place une embuscade pour les poursuivants.

Conseils d'impro :

- 🎯 Jouer sur la tension et la rapidité de la poursuite.
- 🎯 Impliquer des choix moraux (protéger l'héritière ou se concentrer sur l'enquête).

Scène 4 : L'infiltration dans le temple de Fryr

- 🎯 Objectif : Découvrir la réunion secrète des conspirateurs.

Actions possibles :

- 🎯 Écouter discrètement.
- 🎯 Saboter la réunion.
- 🎯 Rassembler des preuves pour faire pression.

Conseils d'impro :

- 🎯 Créer un suspense avec des interactions entre personnages.
- 🎯 Adapter la difficulté selon la réussite ou l'échec.

Acte 3 : Démêler la Toile et Faire Face à la Conspiration

Scène 5 : La capture de Striam

- 🎯 Objectif : Comprendre le rôle de Striam dans le complot. Actions possibles :

Enquêter sur Striam.

- 🎯 Interroger ses contacts dans la pègre.
- 🎯 Suivre ses derniers mouvements.

Conseils d'impro :

- 🎯 Jouer sur le côté mystérieux de l'assassin.
- 🎯 Introduire des pistes menant à d'autres figures importantes.

Scène 6 : La tentative d'empêcher le couronnement d'Échéontep

- 🎯 Objectif : Influencer le peuple ou la garde pour soutenir Eumède.

Actions possibles :

- 🎯 Rallier la population.
- 🎯 Confronter Knoffer ou les forces en place.
- 🎯 Organiser une manifestation ou un coup d'éclat.

Conseils d'impro :

- 🎯 S'adapter selon la réaction du public et des autorités.
- 🎯 Jouer sur le suspense de l'échec ou de la réussite.

Acte 4 : La Résolution et la Négociation Finale

Scène 7 : La réunion finale

- 🎯 Objectif : Négocier un compromis pour éviter le chaos.

Actions possibles :

- 🎯 Présenter les preuves de la conspiration.
- 🎯 Offrir des alternatives politiques.
- 🎯 Exposer la vérité sur la mort du Pharaon.

Conseils d'impro :

- 🎯 Laisser la liberté de négociation selon les alliances formées.
- 🎯 Créer des rebondissements, comme une trahison ou une révélation.
- 🎯 Éléments de contexte pour improvisation

Les figures clés

(Parménion, Déraé, Eumède, Noédamos, Knoffer, Ephert, Nephret, etc.)

Les factions et leurs motivations (prêtres, nobles, militaires, marchands).

La cité de Laelith : lieux, atmosphères, rumeurs, tensions.

Les événements clés : assassinats, révélations, alliances, trahisons.

Conseils pour le maître de jeu

Laissez de la place à l'improvisation : adaptez les dialogues, modifiez les enjeux en fonction des choix des joueurs.

Utilisez des descriptions riches pour immerger les joueurs dans l'atmosphère.

Tenez compte des motivations et des relations entre personnages pour enrichir l'histoire.

Soyez flexible : si une scène est résolue rapidement, passez à la suivante ou approfondissez un autre aspect.

Scène 1 : La Mort du Pharaon

Contexte : Au matin du 17 formen 4048, le corps du Pharaon est découvert dans son cabinet. Nephret, la chef des servantes, alerte les autorités religieuses sans prévenir le général Mnéontep.

Objectif : Les PJ peuvent enquêter sur les circonstances de la mort du Pharaon, interroger Nephret et d'autres serviteurs, et découvrir des indices sur les complots en cours.

Actions possibles

- ✪ Explorer le cabinet du Pharaon à la recherche de signes de lutte ou d'indices.
- ✪ Interroger Nephret sur ce qu'elle a vu et entendu.
- ✪ Rencontrer Mnéontep pour discuter des implications de la mort du Pharaon.

La découverte

La nouvelle du décès du Pharaon se propage rapidement à travers Laelith, provoquant une onde de choc qui gagne l'ensemble de la cité. Les autorités religieuses, réagissant avec une célérité presque suspecte, convoquent la population sur l'esplanade du grand temple d'Inolmuth. Grâce aux faiseurs, l'assemblée est projetée dans tous les autres sanctuaires, unissant Laelith dans une même attente.

Au-delà du deuil, la cité est désormais confrontée à une profonde incertitude politique.

L'annonce qui bouleverse Laelith

Dans les ruelles pavées, au milieu des proclamations des crieurs publics, les personnages apprennent la nouvelle : le Pharaon

est mort. Une information qui aurait dû leur parvenir par la voix du général du palais, mais qui circule déjà parmi une population inquiète, partagée entre crainte et attente d'une décision rapide pour éviter le désordre.

Vers quels horizons se tourner ?

✪ **Au temple de Fryr** Les personnages peuvent rejoindre la foule rassemblée devant le temple de Fryr, où le Grand Prêtre Knoffer s'apprête à prendre la parole. Son discours, grave et attendu, pourrait apporter des éclaircissements, ou soulever de nouvelles questions.

✪ **Au Palais Royal** : Ils peuvent également se rendre au Palais Royal afin d'obtenir des explications auprès du général Mnéontep des Christi. Pourquoi n'ont-ils pas été informés directement ? Quelles informations le palais cherche-t-il à retenir ? La situation exige prudence, mais la recherche de vérité conduit naturellement vers le siège du pouvoir.

Scène 2 : La Réunion des Prêtres

Contexte : Un conseil d'urgence est convoqué au temple de Fryr, sous la présidence du grand prêtre Knoffer, afin d'annoncer officiellement la mort du Pharaon et d'aborder la question de sa succession.

Objectif : Les personnages assistent à la réunion et constatent les tensions croissantes entre prêtres et nobles. Ils ont la possibilité d'observer, d'intervenir dans les échanges ou d'influencer le déroulement des débats.

Actions possibles

Écouter les interventions pour recueillir des informations sur les intentions et ambitions des prêtres.

Intervenir au cours du conseil afin de défendre la légitimité d'Eumède.

Mobiliser leur influence pour rallier des soutiens à la cause de l'héritière.

Le grand prêtre Knoffer de Fryr

Au centre des tensions qui secouent Laelith, le grand prêtre Knoffer du temple de Fryr s'impose comme une figure politique déterminante. Par un discours maîtrisé, il presse les forces armées, sous l'autorité du stratège Parménion, de soutenir l'intronisation rapide d'Échéontep, fils du Pharaon et de la concubine Ephert, reléguant ainsi la légitime héritière Eumède au second plan. La disparition mystérieuse de cette dernière, survenue pendant la nuit, accroît encore l'incertitude entourant la succession.

Usant de son influence, Knoffer oriente l'opinion publique en insinuant qu'Eumède pourrait être liée à l'assassinat du Pharaon, alimentant ainsi un climat de suspicion propice à un changement de drakimtie.

L'enquête sur la mort du souverain prend un tournant décisif lors d'une annonce au temple d'Inolmuth. Sous la lumière à son zénith de Fryr, le grand prêtre déclare que, faute d'avoir retrouvé l'héritière, le conseil des temples et le Sénat ont décidé de couronner Échéontep afin d'éviter le vide du pouvoir. L'investiture est fixée au crépuscule du 19, une précipitation qui suscite de nombreuses inquiétudes.

Options pour les personnages-joueurs

Les PJ disposent désormais de plusieurs pistes d'action :

- ✪ Se rendre au palais royal pour rencontrer le général Mnéontep des Christi, dont le silence soulève des doutes sur sa loyauté.
- ✪ Chercher Déraé et son père, le stratège Parménion, figures clés du commandement militaire, susceptibles de détenir des informations cruciales sur la succession et les tensions internes de la cité.
- ✪ Approcher Noédamos Nusthoéle, bouleute influent issu des cercles marchands, pour éclaircir les motivations du Sénat et comprendre les alliances à l'œuvre derrière la décision d'introniser Échéontep.

Les PJ peuvent également s'engager dans des actions plus larges :

- ✪ Retrouver Eumède, introuvable depuis la nuit précédente.
- ✪ Enquêter sur l'assassinat du Pharaon, afin de révéler les véritables instigateurs.
- ✪ Identifier les factions souhaitant renverser la drakimtie, et comprendre leurs objectifs.
- ✪ Chercher une solution diplomatique pour éviter que Laelith ne sombre dans les conflits internes et la tyrannie.

Scène 3 : La Fuite d'Eumède

Contexte : Craignant pour sa vie, Eumède s'est échappée du palais et a trouvé refuge chez Maître Othor, un orfèvre narsdrok connu pour sa discrétion.

Objectif : Les personnages doivent retrouver Eumède et la protéger des agents lancés à sa poursuite.

Actions possibles

Suivre les pistes menant à Othor et interroger témoins et voisins.

Tendre une embuscade pour neutraliser les alguazils chargés de capturer Eumède.

Assurer la protection d'Eumède chez Othor et préparer la suite de son exfiltration.

Le Palais

Le palais est le centre d'une intrigue bien plus sombre qu'il n'y paraît. Le général Mnéontep des Christi, pourtant chef de la garde rapprochée, n'a été informé de la mort du Pharaon qu'après l'intervention du grand prêtre d'Oussaï, qui a dirigé une enquête expéditive concluant à une mort naturelle. Officiellement, l'affaire est close ; officieusement, les rumeurs se multiplient.

Au cœur de cette zone d'ombre se trouve Nephret, cheffe des servantes. C'est elle qui a découvert le corps dans des conditions troublantes. Porteuse d'un pendentif offert par Knoffer et garantissant sa véracité apparente, elle semble partagée entre sa loyauté envers Ephert, la concubine du Pharaon, et des liens plus obscurs avec les autorités religieuses. Sa relation quasi fraternelle avec Ephert complexifie encore le réseau d'allégeances et de manipulations autour de la mort du souverain.

Pistes d'enquête pour les PJ

Les personnages-joueurs disposent de plusieurs axes d'investigation :

- ✪ **Rencontrer Déraé** et son père, le stratège Parménion, afin d'évaluer la position de l'armée et les risques d'une instrumentalisation militaire.
- ✪ **Échanger avec** Noédamos Nusthoéle, **bouleute** influent, pour comprendre les ambitions et alliances politiques au sein du Sénat.
- ✪ **Confronter Ephert**, dont la proximité avec Nephret et le Pharaon pourrait révéler des éléments clés de l'affaire.
- ✪ **Interroger Knoffer**, grand prêtre de Fryr, dont le rôle dans les événements précédant la mort du Pharaon et l'annonce de la succession demeure ambigu.

Scène 4 : La Conspiration Éclatée

Contexte : Les personnages découvrent qu'un groupe de prêtres et de nobles complotent pour écarter Eumède et couronner Échéontep.

Objectif : S'infiltrer dans la crypte du temple de Fryr, où les conspirateurs tiennent une réunion secrète.

Actions possibles

- ✪ Écouter les échanges pour recueillir des preuves et identifier les responsables.
- ✪ Saboter la réunion ou provoquer une confrontation, si la situation s'y prête.
- ✪ Exploiter les informations obtenues pour rallier de nouveaux alliés ou exercer des pressions politiques.

Déraé et Parménion

La nouvelle de la mort du Pharaon parvient à Parménion et à ses troupes dans la tranquillité de leur campement. Le messager, un moine dont l'allégeance reste floue, apporte non seulement l'annonce du décès, mais aussi les premières rumeurs accusatrices, annonciatrices d'une crise profonde.

Déraé, partagée entre la colère et l'inquiétude pour Eumède, se méfie des manipulations qui semblent se mettre en place. Parménion, plus expérimenté, perçoit immédiatement les signes d'un conflit politique majeur et mesure la fragilité des vérités officielles dans ce contexte.

Convaincue qu'Eumède s'est réfugiée chez Othor, un orfèvre narsdrok respecté, Déraé voit en lui une piste essentielle. Son savoir et sa discrétion pourraient jouer un rôle déterminant dans la protection de l'héritière.

Avant de poursuivre cette piste, d'autres interlocuteurs peuvent éclairer l'affaire :

- ✪ Noédamos Nusthoéle, bouleute influent dont les réseaux marchands pourraient révéler les motivations économiques derrière la succession accélérée ;
- ✪ Knoffer, grand prêtre de Fryr, figure centrale dont les décisions récentes et l'influence religieuse restent au cœur des événements.

Chacun d'eux détient une part d'un puzzle politique complexe. Les PJ devront choisir qui rencontrer en priorité pour comprendre la mécanique de la conspiration et décider de la voie à suivre.

Scène 5 : La Mort de Striam

Contexte : Striam, le faiseur chargé d'assassiner le Pharaon, a été capturé puis exécuté, son corps livré aux crocodiles pour effacer toute trace.

Objectif : Les personnages doivent établir le lien entre Striam et la conspiration visant à contrôler la succession.

Actions possibles

- ✪ Reconstituer les derniers jours de Striam pour comprendre comment il a été recruté et par qui.
- ✪ Interroger la pègre locale, susceptible de connaître ses contacts et ses activités.
- ✪ Suivre les pistes restantes pour identifier les commanditaires de l'assassinat.

La bouleute Noédamos Nusthoéle

Noédamos Nusthoéle, bouleute éminent du Sénat, est un stratège politique aguerri. Il apprend l'assassinat du Pharaon par son neveu Timon, jeune moine d'Oussaï porteur d'un message à fort impact politique.

Placée au centre d'une crise majeure, Noédamos mesure immédiatement les risques d'un mauvais choix : la proposition de couronner Échéontep, fils de Nephret et favori de certains cercles religieux, pourrait profondément diviser Laelith. Homme prudent, il avance avec la précision d'un joueur d'échecs, conscient que chaque décision peut infléchir le destin de la cité.

Sceptique face aux manœuvres qui semblent se tramer dans l'ombre des temples et du palais, il perçoit les signes d'un coup d'État orchestré par des factions déterminées à imposer leurs ambitions sous couvert de piété ou de tradition.



Noédamos étudie avec soin alliances possibles et trahisons potentielles. Son objectif : maintenir son influence, préserver la stabilité de la République, et trouver la position la plus avantageuse dans un jeu politique où les prêtres, les nobles et même les représentants officiels, dont le tribun joueur, pourraient servir autant de leviers que de menaces.

Scène 6 : Le Couronnement d'Échéontep

Contexte : Au temple d'Inolmuth, Knoffer annonce le couronnement imminent d'Échéontep. Pendant ce temps, les personnages-joueurs tentent d'empêcher cette décision et de rétablir la légitimité d'Eumède.

Objectif : Rallier le peuple, les autorités ou l'armée pour soutenir Eumède et empêcher l'usurpation du trône.

Actions possibles

- ❖ Diffuser la vérité sur l'ascendance d'Eumède afin de mobiliser l'opinion publique.
- ❖ Rassembler les soldats fidèles pour bloquer la cérémonie ou en retarder l'issue.
- ❖ Affronter Knoffer et ses alliés directement durant l'événement.

Eumède chez Maître Othor

La demeure de Maître Othor se situe au cœur des galeries troglodytiques de la haute ville, dans une section réservée aux Narsdoks. L'atelier et le foyer d'Othor, creusés dans la roche, constituent un refuge isolé et sécurisé, accessible seulement à quelques privilégiés dont Déraé.

L'opulence du lieu, marbre, bas-reliefs complexes, mobilier précieux, témoigne de la réussite d'Othor, maître orfèvre renommé, père de onze enfants et étranger au tumulte politique de Laelith. Protégé par des gardiens discrets mais efficaces, son foyer offre un havre sûr où Eumède a pu se cacher.

Lorsque les PJs arrivent, ils sont accueillis avec prudence. Othor les reçoit dans ses appartements richement décorés, où se mêlent souvenirs de voyages et œuvres étrangères. Sa richesse vient de son art, non des intrigues qui agitent la cité.

Eumède leur raconte alors sa fuite :
 – l'irruption nocturne d'assaillants dans sa chambre ;
 – sa descente le long de la vigne vierge pour échapper à ses poursuivants ;
 – sa course jusqu'à la seule personne en qui elle avait entière confiance : Othor.

Elle confirme qu'elle percevait depuis plusieurs semaines un complot visant son père, impliquant prêtres ambitieux et marchands influents.

Aujourd'hui, Eumède est prête à revendiquer son héritage. Elle demande aux personnages-joueuses de l'aider :

- à atteindre les grands prêtres et les marchands influents ;
- à exposer les manipulations à l'œuvre ;
- à se frayer un chemin à travers le complot qui menace Laelith.

Dans le calme des appartements d'Othor, malgré la menace imminente, une détermination nouvelle apparaît dans son regard : celle d'une héritière résolue à reprendre sa place.

Scène 7 : La Réunion Finale

Contexte : Après avoir déjoué les principaux complots, les personnages-joueuses rencontrent les conspirateurs pour négocier un accord susceptible de préserver la stabilité de Laelith.

Objectif : Trouver un compromis permettant de confirmer la légitimité d'Eumède tout en évitant un conflit ouvert.

Actions possibles

- ❖ Proposer des compromis politiques pour éviter une escalade militaire.
- ❖ Mettre en évidence les véritables motivations des conspirateurs afin de désamorcer leurs ambitions.
- ❖ Présenter une version contrôlée des faits, révélant la mort du Pharaon et désignant des responsables acceptables aux yeux du peuple et des autorités.

La Réunion Finale

Dans une salle voûtée éclairée par des torches, les PJ se retrouvent face aux instigateurs du complot. Chacun est conscient de la fragilité de la situation : exposer publiquement la conspiration et l'assassinat du Pharaon provoquerait un chaos immédiat et pourrait entraîner l'intervention des légions de la république. Révéler toute la vérité n'est donc pas envisageable sans mettre la ville en péril.

Les conspirateurs, eux aussi acculés, se montrent prêts à un compromis. Ils proposent d'attribuer l'assassinat à des criminels de Boldor, des coupables faciles dont la disparition ne soulèvera ni protestation ni enquête approfondie. Cet accord permettrait de clore officiellement l'affaire, d'éviter un affrontement et de stabiliser temporairement la situation politique.



Pour les PJ, ce moment marque la fin d'un cycle mais non la fin des tensions. Les fondements du pouvoir restent fragiles et les ambitions de chacun continuent de s'exprimer dans l'ombre. Le règne d'Eumède, désormais possible, ouvre la voie à une nouvelle ère, prometteuse mais incertaine, dont les PJ pourront influencer l'évolution dans les années à venir.

Les personnages du scénario

Parménion

Le stratège de Pharaon est le grand frère de Déraé. C'est un homme de 36 ans ayant assimilé les grandes théories de la stratégie et possédant un charisme certain auprès de ses hommes. Il a le projet de créer une phalange féminine d'archers, les **télégyes**.

Déraé

La petite sœur de Parménion est l'amie d'Eumède l'héritière de pharaon. Elle a 21 ans. C'est une femme passionnée d'art, de poésie et de la pratique d'art martial. Elle vole d'une activité à l'autre, elle écrit sur ses amours, ses passions, elle se bat avec toute son agilité et son intelligence.

Elle aime les personnes complexes. Elle est fraîche et vit comme els sources de montagne.

Un peu plus tard elle ira à la rencontre de Yeshoua en qui elle trouvera sa voie spirituelle.

Eumède

La princesse Eumède est fille de Pharaon. Elle doit hériter de la couronne et devenir la Reine-Pharaon.

Eumède, princesse royale, suit les leçons données par des précepteurs. Son père choisit Parménion, le jeune soldat valeureux ayant servi dans les campagnes militaires de pharaon. Les leçons du « père nourricier » sont complétées par les récits du prêtre des 5 éléments Ahmès contant ses exploits récompensés par l'or de la vaillance.

D'esprit vif, Eumède acquiert une maturité qui incite son père à la préparer à jouer un rôle important dans la vie du royaume. Une inscription sur un mur du temple des 5 éléments proclame : « Je la mettrai à ma place ».

Noédamos Nusthoéle

Le **bouleute** actuel du Sénat, est élu pour 5 ans et il peut se représenter une fois. C'est lui qui entérine l'ordre du jour et le propose à Pharaon. Noédamos est un homme très prudent pour sa carrière. Il appartient à l'ordre des négociants en tissus. (PNJ balaise spécialisé négociant)



Déraé : FD 4, niv 5 + 2 atouts

Compteurs : Vie 42, Énergie 42

Savoir²-faire : Combat +7, Mystique +10, Soutroiserie +13, Survie +10, Érudition +10 + 8 = **+18** tests de base **28+**

Atouts : Humain (Spécialisation talentueuse parfaire et Expert [poignard agile]), Critique © (Poignard agile, esquive), Spécialisation talentueuse parfaire Expert (Érudition), Shooter (2x), Érudit (2 dK), Comédien (2 dK)

Combat Défense : 15 + 13 = **28+**

Poignard agile (**+21**, 3D6 + 4) base soutroiserie

Seuil blessure : 7



Parménion : FD 3, niv 7 + 6 atouts

Compteurs : Vie 44, Énergie 44

Savoir²-faire : Combat +11, Mystique +14, Soutroiserie +8, Survie +11, diplomate 14+8= +22 tests de base 22 + 2 + 15 = **39+**, Stratégie 14+8= +22 tests de base 22 + 4 + 15 = 41+

Atouts : Humain (Spécialisation talentueuse parfaire et Expert [Diplomate]), Critique © (Diplomate, Stratégie), Spécialisation talentueuse parfaire Expert (Stratégie), Puissance (1x), Shooter (1x), Diplomate (2 dK), Commandant (4 dK)

Combat Défense : 10 + 8 = 18+

Glaive (+11, 2D6 + 3)

Arbalète (+8, 2D6 + 3)

Seuil blessure : 6

Knoffer

Le grand prêtre de **Fryr**, il travaille pour intégrer la république et permettre le rapprochement des tous les temples. Il vise la place suprême du temple à Faragorn. (PNJ balaise spécialisé politique)

Rattren

Grand prêtre d'Oussaï, il vise à obliger la république à investir Laelith pour obliger de conseil Drako à réinvestir la région. C'est un nostalgique du temps où Pharaon était un Drakim. (PNJ balaise spécialisé politique)

Nephret

La concubine de Pharaon, elle veut le mieux pour son enfant et participer à la régence ne lui déplaît pas. Elle n'a pas conscience réellement de ce que veulent les deux grands prêtres.

Epibert

Elle est au service de Knoffer, mais est secrètement amoureuse de Nephret. Elle aurait tout donné pour elle. (PNJ balaise spécialisé théâtral)

Les gros bras de Baldor

Des hommes, narsdrok et humanorde habitué au combat. Ils regrettent tous que leur père soit devenue une guilde d'assassin, les excluant des autres pères du crime de la ville.

Les alguazils divers

Des combattants de l'ombre jouant plus sur leur agilité et rapidité que sur la force brute. Des hommes utilisant le poignard agile plus que le glaive, la sarbacane plus que l'arc. Utilisant abondamment les poisons. Un de leur préféré est le Mors animé.

Retour à Faragorn

Mors anima

Puissance : 7 dK / 30+

Sauvegarde : Survie

Durée effet : 1 heure

Coup d'éclat : deviens insensible

Réussite : mal de tête

Échec : Frayeur par hallucination remplacement D10 par D8

Maladresse : Évanouissement pendant 1 heure et une folie niveau 1 Peur (suivant circonstance)

Quand les personnages reviennent sur **Faragorn** après avoir déjoué le complot et trouvé les assassins ils sont reçus dans le Sénat avec enthousiasme par le premier consul. Ils viennent de sauver la république en déjouant un complot machiavélique.

Le premier consul organise un triomphe sur la voix. Un char de triomphe est aménagé et la tribunesse remonte la rue au côté d'Ahaemsa.

Ce dernier s'adresse au peuple sur la place du Sénat en présentant la tribunesse comme l'exemple du parfait, du juste pour les Sénateurs et les hommes politiques de la république. La



Gros bras : FD 3, niv 6 + 3 atouts

Compteurs : Vie 48, Énergie 37

Savoir²-faire : Combat +13, Mystique +7, Soutroiserie +10, Survie +10

Atouts : Dononyme (Spécialisation et talentueux [Arc], parfaire et Expert [discrétion]), Critique © (Sica), Spécialisation talentueuse parfaire Expert (Sica), Vitalité (1x), Puissance (2x)

Combat Défense : 10 + 10 = **20+**

Sica (+21, 3D6 + 3) ©

Arc (+14, 1D6 + 3)

Seuil blessure : 7 + 1 armure cuire épais + 2 = 10



Alguazil : FD 3, niv 6 + 2 atouts

Compteurs : Vie 43, Énergie 37

Savoir²-faire : Combat +7, Mystique +10, Soutroiserie +13, Survie +10

Atouts : Dononyme (Spécialisation et talentueux parfaire et Expert [Poignard agile]), Critique © (poignard agile), Spécialisation talentueuse parfaire Expert (Sarbacane + poison), Puissance (1x), Shooter (1x)

Combat Défense : 10 + 13 = 23+

Poignards agiles (+21, 2D6 + 3) ©

Sarbacane (+21, 2D6 + 3) + poison Mors anima

Seuil blessure : 7 + armures cuire 2

république a besoin de ce nouveau sang jeune sachant prendre des décisions.

Pour la première fois, Ahaemsa apparaît sous un autre jour. C'est un homme politique qui possède une vraie vision pour le peuple ancipiel.

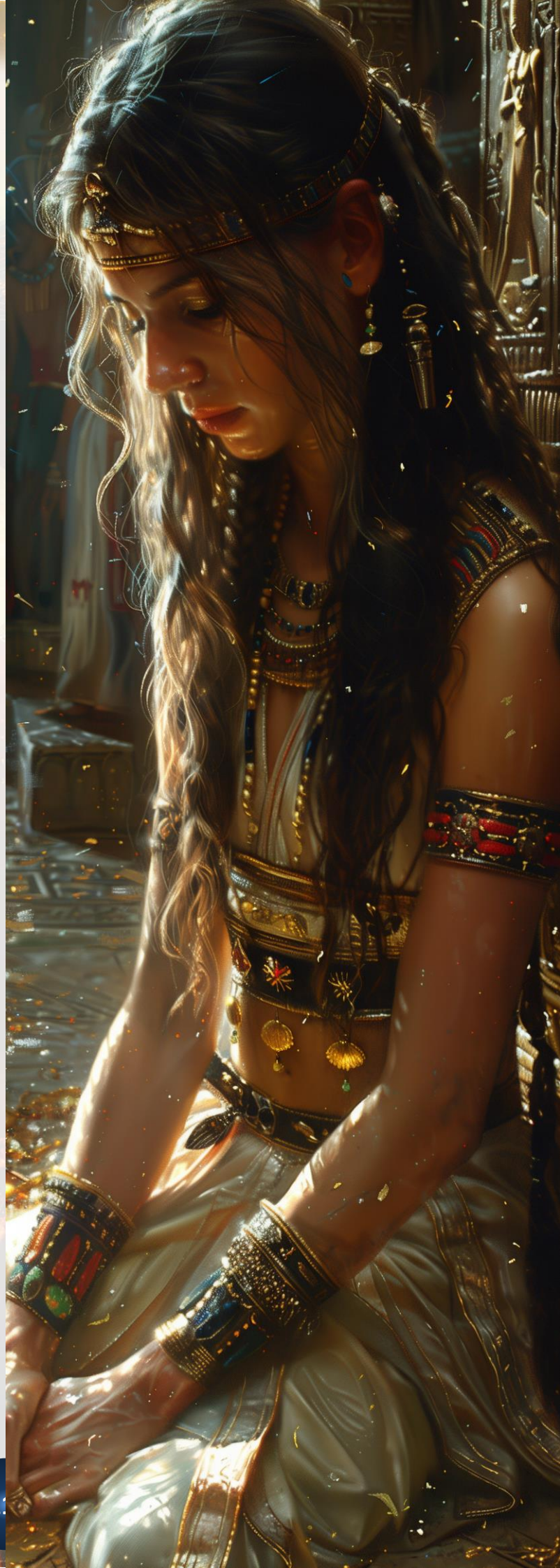
Il combat à sa façon les ancipiels **hirudo** qui depuis des millénaires décide pour tous sans jamais prendre conseil et en utilisant les manipulations les plus machiavéliques.

Ahaemsa craint pour la république qui dans ce qu'il en voit, s'enfonce de plus en plus dans la corruption et l'immobilisme.

Quelque part il laisse penser qu'il envie les peuples jeunes pleins d'énergie et d'ambition.

Ahaemsa craint pour la république qui dans ce qu'il en voit, s'enfonce de plus en plus dans la corruption et l'immobilisme.

Quelque part il laisse penser qu'il envie les peuples jeunes pleins d'énergie et d'ambition.



4049 à 4053 [Littéraire rôle]



En tant que meneur de jeu, vous guiderez les joueuses à travers les événements couvrant la période 4049–4053. Ces quatre années peuvent être explorées en sessions directes ou via des échanges différés. Votre rôle est d'encourager la créativité, l'improvisation et l'exploration libre, plutôt que de mener une intrigue rigide ou entièrement prédéfinie.

Les personnes de pouvoir

Reine-Pharaon Eumède I^{re}

Entre 4049 et 4053, Eumède Ire occupe une place centrale dans la vie politique et sociale. Aidée par ses conseillers, elle poursuit la politique de son père tout en cherchant à améliorer les conditions des villages producteurs d'Altaïth.

L'opposition reste calme pour un temps. Denath, le jeune prêtre, prend la tête du temple d'Oussaï et lance des réformes pour rapprocher les quatre temples de la région.

De son côté, le stratège Parménion profite de la nouvelle répartition des richesses et des impôts pour renforcer l'armée et recruter davantage de fantassins.

Cette politique attire toutefois l'attention du premier consul Ahaemsa, des Sakielvimes, qui rêve encore d'intégrer Laelith à la république pour en renforcer la position au sud.

Les années qui viennent s'annoncent exigeantes pour Eumède et pour le stratège. Dès la première année, la pharaonne devra choisir un époux et donner naissance à un enfant. La loi laelithienne lui permet d'avoir plusieurs époux, et même une ou deux épouses, dont les enfants seraient reconnus comme les siens.

Ouverte au dialogue, Eumède privilégie la discussion plutôt que les décisions autoritaires. Mais elle sait qu'une partie du haut clergé, à l'exception de Denath, ainsi que la guilde des négociants lui sont opposés. Elle devra donc avancer prudemment dans ses réformes et surveiller attentivement ces factions.

Consul Ahaemsa des Sakielvimes

Durant ces quatre années, le premier consul Ahaemsa cherche à faire adopter des lois audacieuses, destinées à transformer l'ordre établi. En parallèle, il renforce patiemment son organisation secrète pour accroître son influence politique.

Après l'échec de l'annexion de Laelith, Ahaemsa porte une attention particulière à la région et suit de près les nouveaux événements. Son désir de rencontrer la nouvelle Reine-Pharaon montre son intérêt grandissant pour la situation, révélant des enjeux complexes et une tension politique croissante.

Le Dragon Kritardosar

Durant cette période agitée, le dragon Kritardosar sombre dans le désespoir et renonce à unir les grandes tribus du Nord. Il abdique au profit d'un dragon plus jeune, peut-être même un personnage joueur, puis se consacre à un nouveau projet : bâtir, avec les narsdroks, une cité souterraine secrète dédiée à l'expérimentation sociale et à la liberté.

Pendant ce temps, le drakim Wolfram le Porteur voyage sans relâche avec sa cour. Il visite chaque tribu pour les rallier à sa cause et renforcer son autorité.

Par ailleurs, une dizaine de Maisons ancielles bleues trouvent refuge dans la forêt d'Ambre après avoir fui les procès de la république. Lors de leur rencontre avec Wolfram en 4051, celui-ci accepte leur installation et leur offre sa protection, ouvrant la voie à des relations mêlant coopération et rivalités entre les différentes forces en présence.

Dragon Nemordrak

Durant cette période, le dragon **Nemordrak** continue de gouverner son archipel pirate, où règnent liberté et anarchie. Il observe toutefois attentivement la situation à **Laelith**. L'équilibre entre les conseils Drako et la République lui convient, et il s'oppose à tout changement qui pourrait le menacer.

Grâce à son submersible et à sa puissante flotte de drakkars, **Nemordrak** peut peser dans les rapports de force et contribuer au maintien du statu quo.

Au fil des années, son influence s'est accrue : son territoire compte désormais près de 300 000 habitants et une flotte d'environ 200 navires. Il accentue la pression sur les navires de la République, tout en évitant soigneusement toute attaque contre ceux de **Porteldora** ou de **Laelith**, preuve d'une stratégie mesurée visant à préserver un équilibre fragile.

Le prêcheur du désert

Durant cette période agitée, le **prêcheur du désert** voyage de village en oasis pour partager une spiritualité personnelle, façonnée pour chaque interlocuteur. Assis sur une simple pierre, il répond aux questions de celles et ceux qui viennent le voir. Il se déplace avec une petite communauté d'une quinzaine de compagnons, qui montent un camp chaque soir et vivent des offrandes reçues pendant la journée.

Son enseignement ne repose sur aucun dieu. Il prône l'unité du vivant et voit l'amour comme une force capable de réchauffer un cosmos voué à s'éteindre. Il refuse toute forme d'écriture, jugeant les mots fixés sur le papier « morts » dès qu'ils y sont inscrits. Pour préserver l'oralité de ses paroles, cinq anciens gladiateurs parmi ses compagnons empêchent toute prise de notes.

Pour l'instant, il ne cherche pas spécialement à rencontrer les personnages joueuses et peut même se montrer réservé. Ses révélations viendront plus tard, lorsque le moment lui semblera juste.

Edehivavi du clan Jemsiema

Durant cette période agitée, Edehivavi du clan Jemsiema reste une figure maternelle importante. Elle a déjà donné naissance à deux enfants pour son clan et porte un troisième en fin de période, preuve de sa grande fécondité.

Malgré cela, elle continue d'entretenir des relations avec des humains, au mépris des lois sur les mœurs. Ce comportement inquiète profondément son clan installé à Proterne, partagé entre fierté et crainte pour sa sécurité.

Ses proches savent qu'elle pourrait devenir une future créatrice de clan, un rôle rare et essentiel. Cette perspective la place cependant dans une position fragile au sein de la société, et renforce les inquiétudes autour d'elle.

Les régions importantes

Laelith

Dans cette période agitée, **Parménion** de Laelith forme en secret une légion puissante : 7 000 fantassins, 2 000 archers, 1 000 conducteurs de chars, ainsi qu'une phalange féminine d'archères, les **télégyènes**. Cette armée est dispersée dans toutes les régions de l'Altaïth et peut se rassembler rapidement si nécessaire.

Phalange féminine d'élite créée par Parménion, les télégyènes rassemblent des archères recrutées pour leur précision et leur endurance. Formées pendant plusieurs années, elles opèrent en petites unités mobiles de douze combattantes, capables d'intervenir rapidement sur tout le territoire de l'Altaïth.

Équipées d'arcs composites, de flèches spécialisées et d'un armement léger, elles excellent dans la frappe à distance, l'éclaircissement et la protection des troupes. Discrètes mais redoutées, elles jouent un rôle clé dans la stratégie de Parménion et symbolisent l'évolution militaire de Laelith.

La Reine-Pharaon connaît l'existence de cette force et bénéficie du soutien des temples de la nature, ainsi que de celui de Denath, qui dirige le conseil des temples et lui reste fidèle.

De leur côté, les négociants s'adaptent à la nouvelle situation. Ils tirent profit de l'extraction minière dans les montagnes du sud et bénéficient d'accords discrets négociés par la Reine avec les pirates pour faciliter le commerce.

Cependant, des troubles éclatent dans le sud de l'Altaïth : des brigands multiplient les attaques. La nouvelle légion les réprime vite, mais Parménion craint qu'une révélation de cette force militaire à la République ne ruine ses plans. Pour éviter d'attirer l'attention, il préfère laisser s'installer des tribus aux frontières, notamment des tribus humanordes protégées par le conseil drako, afin de maintenir un équilibre fragile.

Faragorn

Durant cette période, les conditions de vie du peuple de **Faragorn** s'améliorent nettement. Cette évolution suscite toutefois des tensions parmi l'aristocratie et les riches négociants, qui y voient une perte d'influence.

Les hirudo placés sous l'autorité des Sénats surveillent la région de près. Ils savent qu'**Ahaemsa Sakielvimes** s'est affranchi de leur contrôle et observent avec prudence les conséquences possibles. Le semi-Sénat local gagne en importance, provoquant des débats et des divisions au sein du grand Sénat républicain.

En parallèle, de nouvelles familles prospères s'installent en ville, stimulant la vie culturelle et sportive. **Faragorn** se dote de trois grands gymnases, d'un nouveau cirque et de deux stades. La cité remporte même les palmes des

jeux de Laelith deux années de suite, renforçant la réputation de la scholae des faiseurs, qui décide d'organiser ses propres jeux en 4054.

Le Nord

Durant cette période, la région du Nord connaît de grands changements. Kritardosar se retire peu à peu, tandis que des ancipiels bleus s'installent dans la forêt d'Ambre. Leur arrivée provoque des ajustements délicats, parfois des affrontements, mais aussi de nouveaux échanges entre peuples.

La 27^e légion de la République tente de profiter d'un conflit local pour avancer vers Lebon, mais les deux peuples concernés finissent par s'unir, forçant la légion à battre en retraite. Malgré ces tensions, la région connaît des années prospères, notamment grâce à l'agriculture et à la pêche.

À Lebon, une académie de faiseurs et de génie technique voit le jour. En 4052, une délégation de faiseurs participe aux jeux de Laelith : neuf jeunes faiseurs, escortés par treize hommes d'armes, effectuent un voyage de quatre mois et reviennent avec la palme de « l'art le plus poétique », une fierté pour tout le Nord.

Événements durant cette période

Les lois agraires

En 4050, les lois agraires reviennent au centre du débat. L'endettement massif des petits propriétaires les force à vendre leurs terres aux grands domaines. Pour y répondre, le Premier consul propose que la République rembourse ces dettes, puis redistribue les terres confisquées pour trahison.

Mais l'application de ces lois entraîne plusieurs effets inattendus. Les anciens clans dépossédés se révoltent et deviennent hostiles à la République. De leur côté, certains petits propriétaires, soudain enrichis, se lancent dans la spéculation, ouvrant la voie à une crise économique future.

Dans un geste inquiétant, le Premier consul laisse entendre qu'il serait prêt à laisser la République s'effondrer pour instaurer son propre empire dans les décennies à venir. La session sénatoriale de 4050 s'achève sur une annonce surprenante : il décide d'augmenter le nombre de Sénateurs, en l'ajustant à la population réelle. Des élections à une voix par famille libre sont donc programmées pour 4053. Cette décision, relevant de sa prérogative en fin de session, ne peut être contestée par voie légale.

Scène jouable : "Les Terres en Suspens"

Lieu : un village rural de l'Altaïth

Moment : juste après l'annonce de l'effacement des dettes

Enjeux : tensions sociales, choix moral, négociation

Résumé :

Les PJ arrivent dans un village où deux familles se disputent une même parcelle. L'une est un ancien clan déchu qui vient d'apprendre que la République pourrait leur rendre leur terre. L'autre est un petit propriétaire endetté qui, grâce à la nouvelle loi, vient d'être officiellement libéré de sa dette... et revendique la terre comme étant désormais "légitimement" sienne.

Contexte immédiat :

Le clan déchu est amer, prêt à en venir aux armes.

Le petit propriétaire, désormais solvable, compte vendre la terre à un négociant pour investir ailleurs.

Un agent envoyé par Parménion observe discrètement la scène, prêt à intervenir ou à recruter selon la tournure des événements.

Des paysans du village tentent de calmer le jeu, mais la tension monte.

Objectifs possibles des PJ :

- ✪ Négocier une solution pacifique (partage, compensation, médiation).
- ✪ Déjouer une tentative de récupération illégale par un négociant ou un agent républicain.
- ✪ Enquêter : pourquoi la dette du propriétaire a-t-elle été remboursée si vite ? Qui a intérêt à ce conflit ?
- ✪ Protéger le village si la dispute dégénère en violence ouverte.
- ✪ Choisir un côté, ce qui influencera leur réputation auprès des clans locaux, de la République ou de Parménion.

Issues possible :

- ✪ Une solution diplomatique qui renforce l'image des PJ comme médiateurs.
- ✪ Une escalade qui attire l'attention du Sénat local ou de Parménion.
- ✪ La découverte d'une manipulation liée à la future crise économique.
- ✪ Un premier contact important avec un agent politique qui les suivra durant toute la campagne.

Loi sur les moeurs

La session de 4051 s'ouvre sur la mort d'un Sénateur, emporté par la fièvre hurlante, l'une des rares maladies touchant les ancipiels. Cette fièvre les prive de l'évanescence, un rituel qui prolonge leur vie. Le Sénateur décédé souhaitait retarder les élections à venir. Si les personnages enquêtent, ils découvrent que sa mort est bien naturelle : un simple hasard.

Depuis vingt ans, la natalité ancipielle baisse régulièrement, créant une inquiétude générale. Parmi les causes évoquées figure l'attraction de

nombreuses jeunes femmes ancipielles pour des partenaires humains ou humanordes.

En 4051, pour gagner le soutien des conservateurs, le Premier consul fait adopter une loi de prohibition sexuelle. Elle interdit aux femmes ancipielles toute relation avec d'autres espèces. Un ordre spécifique, l'ordre de Zénode, est créé pour les ancipiels mâles qui prêtent un vœu similaire.



Dans le même temps, une nouvelle loi sur l'émancipation est votée. Elle confie à un tribun, ou à toute personne choisie par le Premier consul, le pouvoir d'autoriser ou non les demandes d'émancipation. Un propriétaire qui affranchirait quelqu'un sans cet accord pourrait être accusé de trahison.

Scène jouable : "Le Décret des Cœurs"

Lieu : le quartier ancipiel d'une grande ville (Faragorn, Laelith ou Lebon)

Moment : quelques jours après l'adoption de la loi

Enjeu principal : tensions sociales, protection, enquête, choix moral

Résumé :

La nouvelle loi vient d'être annoncée et un tribun envoyé par la République organise une grande assemblée publique pour rappeler l'interdiction. Une jeune ancipielle, **Isedra**, connue pour sa relation avec un humanorde musicien, refuse publiquement d'obéir. La foule, divisée, commence à s'agiter.

Déroulement potentiel :

Des membres de l'ordre de Zénode, en tenue cérémonielle, entourent le tribun et exigent l'arrestation immédiate d'**Isedra**.

Plusieurs femmes ancipielles la soutiennent et dénoncent la loi.

Le compagnon humanorde d'**Isedra**, caché dans la foule, tente de la rejoindre, risquant d'aggraver la situation.

Un groupe d'agents républicains observe discrètement pour repérer les fauteurs de trouble.



Figure 41: Anémogyre

Rôles possibles pour les PJ :

- ✦ **Médiateurs** : apaiser la foule et négocier pour éviter une arrestation brutale.
- ✦ **Protecteurs** : aider Isedra ou son compagnon à quitter les lieux sans violences.
- ✦ **Enquêteurs** : découvrir que le tribun cherche à provoquer volontairement une émeute pour renforcer la loi.
- ✦ **Opposants ou partisans** : prendre position, influençant leur réputation auprès du Sénat, des ancipiels ou des humanordes.

Issues possibles :

- ✦ Une solution pacifique qui fait des PJ des alliés potentiels du mouvement contestataire.
- ✦ Un affrontement ouvert qui attire l'attention des autorités.
- ✦ L'arrestation ou l'exfiltration d'Isedra, avec des conséquences politiques.
- ✦ La découverte que l'ordre de Zénode cherche à recruter de force de jeunes ancipielles pour "éduquer" celles jugées trop libres.

Les élections de 4052

En 4052, **Halmive** du clan Zveigaan de Kanome mène une campagne contre les peuples dragonphiles des contreforts forestiers de la frontière est. Pour cela, il utilise un **Anémogyre** piloté par un narsdrok. Cette opération renforce son influence et contribue directement à la réélection d'Ahaemsa. La maison Zveigaan, alliée d'un ennemi historique de la maison des personnages joueurs, se retrouve donc au cœur de ces événements.

Les Anémogyres sont une centaine d'engins volants appartenant à des légions spécialisées du nord, parmi les peuples narsdrok. Ce sont des machines complexes, créées grâce à la grande précision mécanique et à l'art des faiseurs de l'air. Ils demandent une forte consommation d'énergie du velum Primus et deviennent instables si le pilote tente d'y ajouter les énergies des velums Opacité ou Songerie : cela provoque un effet dangereux appelé "Miscellanées".

Scène jouable : "Le Souffle du Rotor"

Lieu : un plateau rocheux au nord-est, proche des contreforts forestiers

Moment : en pleine campagne électorale de 4052

Enjeux : sabotage, enquête, prise de position politique, danger technoéonique

Résumé de la situation

Les PJ arrivent près d'un poste avancé où un Anémogyre de la maison Zveigaan est stationné pour des opérations contre les peuples dragonphiles. La région est en tension :

la population locale accuse la maison Zveigaan d'intimidation, les dragonphiles se cachent dans

les forêts, et l'équipe narsdrok chargée de l'Anémogyre semble nerveuse.

Un bruit court : l'appareil aurait été saboté, ou pire, altéré par de l'énergie Opacité, ce qui pourrait provoquer un crash mortel ou un phénomène incontrôlé.

Déroulement possible

Inspection de l'Anémogyre

Les PJ sont sollicités pour examiner l'engin. Ils constatent :

- une instabilité anormale du rotor principal,
- des traces de velum Opacité mêlé au Primus,
- un stress visible du pilote narsdrok.

Tension au camp

Au même moment, un groupe local (dragonphiles ? colons effrayés ? espions ?) réclame la neutralisation de l'appareil.

L'intendant Zveigaan, lui, ordonne de le faire décoller immédiatement pour impressionner la région avant les élections.

Investigations locales

Les PJ peuvent rencontrer :

- un artisan faiseur suspecté du sabotage,
- un témoin affirmant avoir vu une "ombre" manipuler la machine la nuit,
- un partisan d'Halmive venu discrètement encourager les provocations.

Rôles possibles des PJ

- ✿ Résoudre le sabotage, en purifiant le Primus ou en réparant la mécanique.
- ✿ Défendre l'Anémogyre lors d'une attaque furtive de dragonphiles.
- ✿ Empêcher le décollage, conscient du risque d'un effet Miscellanées.
- ✿ Infiltrer le camp Zveigaan pour prouver que le sabotage vient... de Zveigaan lui-même, pour justifier ses actions.
- ✿ Aider le pilote narsdrok à fuir s'il craint d'être sacrifié lors du vol.

Issues possibles

L'Anémogyre décollera... et les PJ devront gérer les conséquences d'un mécano-magisme instable.

Les PJ empêcheront une catastrophe, gagnant la confiance des peuples du nord.

Zveigaan tirera parti de l'événement pour manipuler l'opinion, ou échouera, selon les choix des joueurs.

Un crash contrôlé ou spectaculaire pourra devenir un moment marquant de la campagne.

Lois sur les Sénateurs semi-tribuns

Entre 4049 et 4053, l'instabilité politique augmente à Ultereith. En 4052, le Premier consul introduit les lois sur les Sénateurs semi-tribuns. Officiellement, ces lois ouvrent des postes à toutes les espèces. En pratique, elles permettent surtout aux familles riches non ancipielles

d'entrer rapidement en politique, créant un mouvement puissant en peu de temps.

Ce nouveau groupe devient vite dépendant du Premier consul, ce qui renforce encore son influence.

Pendant ce temps, les autres espèces demandent que ces lois soient appliquées plus vite. Le Sénat cède à cette pression, sans comprendre qu'il accélère ainsi son propre affaiblissement.

Le clan Leveidel, déjà fragilisé, connaît de lourdes pertes financières et doit vendre sa triple tour de Faragorn au Premier consul au début de l'année, marquant son déclin politique.

Au Sénat, l'équilibre des forces change. Le parti monarchiste ne représente plus que 1% des sièges. Le parti aristocratique du Premier tribun et le parti libéral deviennent les principaux groupes, avec respectivement 30% et 27% des voix. Le parti démocratique reste solide à 20%, tandis que le parti conservateur chute à 22%, perdant 6% de ses sièges.

Scène jouable : "Les Cartes d'Admission"

Lieu : Hall du Sénat d'Ultereith, juste avant l'examen de nouveaux dossiers de semi-tribuns

Moment : mi-4052

Tonalité : intrigue politique, choix moral, enquête

Résumé

Les PJ sont présents au Sénat lorsque plusieurs familles non ancipielles affluent pour déposer leurs candidatures aux nouveaux postes de semi-tribun. L'ambiance est tendue :

- les anciens clans ancipiels craignent de perdre leur influence,
- des familles riches cherchent à acheter leur entrée en politique,
- des représentants du peuple réclament plus de justice,
- et un groupe lié au Premier consul pousse discrètement d'autres candidats "convenables".

Un scandale éclate : un dossier falsifié est découvert, mais personne ne sait par qui, ni dans quel intérêt.

Déroulement possible

Un sénateur affolé approche les PJ.

Il leur demande discrètement de vérifier plusieurs dossiers suspects avant que la séance commence.

Certains candidats sont soutenus par la maison Zveigaan.

D'autres semblent reliés au clan Leveidel, en chute libre.

Un dossier d'un citoyen modeste paraît étonnamment complet.

Tensions dans le hall.

Pendant que les PJ enquêtent, les candidats s'investissent.

Les ancipiels accusent les non-ancipiels de "voler des sièges".

Les non-ancipiels dénoncent un système « anti-mérite ».

Un émissaire du Premier consul surveille les réactions.

Découverte d'une manipulation.

Les PJ peuvent révéler :

- ✪ un dossier fabriqué pour discréditer un candidat populaire ;
- ✪ un pot-de-vin dissimulé ;
- ✪ un faux soutien du clan Leveidel, utilisé pour justifier sa chute ;
- ✪ ou un ordre direct du Premier consul visant à placer des semi-tribuns loyaux.

Rôles possibles des PJ

- ✪ **Enquêteurs** : découvrir qui manipule les candidatures.
- ✪ **Arbitres** : apaiser les tensions entre groupes rivaux.
- ✪ **Saboteurs** : intervenir pour favoriser une famille ou une espèce.
- ✪ **Protecteurs** : empêcher qu'un candidat soit agressé ou enlevé.
- ✪ **Témoins politiques** : prendre position publiquement, avec conséquences durables.

Issues possibles

- ✪ Le Sénat valide des candidats truqués → montée en puissance du Premier consul.
- ✪ Les PJ révèlent un complot → gain d'alliés, mais création d'ennemis puissants.
- ✪ Une émeute éclate → les PJ doivent sauver des civils ou fuir.
- ✪ Un candidat modeste est soutenu par les PJ → il deviendra un allié majeur plus tard.
- ✪ Les PJ gagnent l'attention directe du Premier consul... pour le meilleur ou pour le pire.

Lois sur les légions

Entre 4049 et 4053, plusieurs décisions importantes transforment l'organisation militaire de la République. En 4053, de nouvelles lois modifient le recrutement des légions : ce ne sont plus le hasard ou les tirages traditionnels qui déterminent les affectations, mais les stratégies eux-mêmes.

De plus, le Premier consul obtient le droit de déplacer cinq des trente légions sans consulter le Sénat, ce qui renforce largement son pouvoir militaire.

Parallèlement, la première légion de Faragorn est retirée au clan Leveidel, un signe clair de la perte d'influence de ce clan déjà affaibli.

La création d'un nouveau semi-Sénat marque aussi un tournant politique. Il rassemble 700 élus venant de toutes les régions de la République. La majorité est composée de togents (75%), suivis par les humains (20%) et les narsdroks (5%). Aucune place n'est accordée aux humanordes, révélant les tensions et les inégalités qui traversent encore la société.

Scène jouable : « La Légion Qui S'Éclipse »

Lieu : Fort de Bas-Ravin, près de Faragorn

Moment : au moment où la première légion reçoit l'ordre de quitter la région

Tonalité : tension politique, enquête, dilemme moral, action possible

Résumé de la situation

Le clan Leveidel a perdu le contrôle de la première légion. L'ordre officiel demande à la légion de quitter Faragorn pour être redéployée ailleurs.

Mais sur le terrain, rien ne se passe comme prévu :

les soldats, très attachés à Faragorn, ne comprennent pas la décision ;

une partie des officiers reste loyale au clan Leveidel et refuse de plier ;

un émissaire du Premier consul arrive pour imposer le changement ;

la population locale, dépendante de la légion pour la sécurité, redoute son départ.

Les PJ arrivent dans ce climat explosif.

Déroulement possible

1. La briefing sous tension

Le commandant local, **Officier Varcen**, explique aux PJ que l'ordre de départ est officiel... mais que plusieurs cohortes refusent de se mettre en marche.

Aucun affrontement n'a encore eu lieu, mais la situation peut dégénérer.

2. Les PJ enquêtent

Ils peuvent découvrir que :

- ✪ certains officiers Leveidel tentent de saboter la logistique pour empêcher la marche ;
- ✪ des soldats craignent d'être envoyés comme "punition" dans une zone dangereuse ;
- ✪ un agent du Premier consul cherche des prétextes pour réprimer la légion rebelle ;

la population locale veut convaincre la légion de rester.

3. Un incident éclate

Au moment où les PJ se rendent dans un campement de cohortes résistantes :

- ✪ un entrepôt prend feu,
- ✪ un officier disparaît,

ou une rixe éclate entre pro-départ et pro-Leveidel.

Les PJ doivent réagir vite.

Rôles possibles des PJ

Négociateurs : convaincre les officiers récalcitrants et éviter un conflit interne.

Protecteurs : empêcher un groupe du Premier consul de provoquer un incident pour "justifier" l'intervention.

Enquêteurs : découvrir qui a saboté l'entrepôt ou orchestré les tensions.

Militaires : escorter un émissaire ou sécuriser les lignes de ravitaillement.

Politiques : choisir un camp (loyauté envers l'État ou fidélité à un clan local).

Issues possibles

La légion part en ordre : les PJ gagnent la confiance des stratèges.

La légion refuse de partir : début d'un conflit politique majeur, les PJ deviennent témoins ou acteurs de la mutinerie.

Un compromis est trouvé : certaines cohortes restent, d'autres partent.

Une manipulation est révélée : le Premier consul ou le clan Leveidel voulait provoquer la crise pour des raisons cachées.

Un officier devient un allié durable, ou un ennemi juré..

La suicide de Knoffer

Entre **4049** et **4053**, un événement sombre marque la période : le suicide de Knoffer, grand prêtre de **Fryr**. Les raisons de son geste restent inconnues, et son décès laisse planer un mystère lourd sur les temples et sur la région.

Si les personnages enquêtent, ils pourront découvrir des éléments troublants autour de sa mort. Certains indices semblent pointer vers une possible implication du Premier consul de Faragorn, mais rien n'est jamais présenté comme une preuve directe. Tout reste dans le non-dit, les rumeurs et les allusions, obligeant les PJ à avancer avec prudence et à décider eux-mêmes où se situe la vérité.

Scène jouable : "Les Voix de la Pénombre"

Lieu : Temple de Fryr (Faragorn ou Laelith, selon ton cadre)

Moment : quelques jours après la découverte du suicide de Knoffer

Tonalité : enquête, ambiance sacrée, tension politique, incertitude

Résumé

Les PJ sont appelés au temple de Fryr après la mort de Knoffer, grand prêtre respecté. Le temple est en deuil et la hiérarchie religieuse souhaite

éviter tout scandale. Pourtant, plusieurs éléments autour de la mort de Knoffer ne concordent pas.

Les PJ sont invités à « constater l'état des lieux », mais on leur demande aussi clairement de ne pas faire de vagues.

Ambiance en arrivant

Le temple est silencieux, couvert de voiles sombres.

Les acolytes évitent le regard des PJ et parlent à voix basse.

Un parfum d'encens inhabituellement lourd imprègne les salles.

Une salle est scellée : celle où Knoffer a été retrouvé.

Déroulement possible

1. L'entretien avec la grande vestale

La Grande Vestale **Marana** accueille les PJ.

Elle leur dit qu'il s'agit d'un suicide "lié à un épuisement spirituel" et qu'il faut éviter tout bruit politique.

Mais son discours est hésitant : elle sait plus qu'elle ne dit.

Indices possibles :

Elle cache une lettre de Knoffer.

Elle a reçu une visite "officielle" la veille du drame.

Elle s'inquiète des conséquences pour le temple.

2. L'examen de la salle scellée

Les PJ obtiennent (ou forcent) l'accès à la salle où Knoffer est mort.

Éléments à découvrir :

Des marques d'encens brûlé d'un type inhabituel.

Un symbole tracé au doigt dans la poussière (effacé partiellement).

Des traces de pas menant à une fenêtre, trop précises pour un homme en désespoir.

Un fragment de tissu portant un sceau officiel... mais brûlé sur un côté.

Certains indices peuvent pointer vers une intervention extérieure.

D'autres vers un acte réellement volontaire.

Tout est ambigu.

3. Les acolytes effrayés

En parlant avec les novices, les PJ apprennent : qu'un homme important est venu voir Knoffer récemment ;

que le prêtre semblait nerveux depuis deux semaines ;

qu'il a demandé à plusieurs reprises à vérifier les archives du temple ;

qu'une archive a disparu après sa mort.

Un novice affirme qu'il y avait une odeur de métal froid dans la salle, ce qui n'a rien à voir avec le rituel de Fryr.

4. La piste politique

En fouillant discrètement ou en interrogeant le personnel, les PJ peuvent apprendre qu'un émissaire du Premier consul de Faragorn s'est présenté au temple deux jours avant le suicide.

Personne ne veut confirmer cela officiellement. Encore moins en parler devant témoins.

Rôles possibles pour les PJ

- ✪ **Enquêteurs** : rassembler les indices sans provoquer l'ire du temple ou des autorités.
- ✪ **Diplomates** : apaiser les tensions entre prêtres terrifiés, novices bavards et représentants officiels.
- ✪ **Infiltrés** : fouiller les archives sacrées pour trouver ce que consultait Knoffer.
- ✪ **Protecteurs** : éviter que les preuves soient détruites par un groupe envoyé "faire le ménage".

Issues possibles

- ✪ Les PJ concluent que Knoffer s'est suicidé à cause d'un secret trop lourd.
- ✪ Ils découvrent des indices laissant penser à une pression politique... sans preuve formelle.
- ✪ Ils révèlent un complot qui sera plus tard lié à d'autres événements de la campagne.
- ✪ Ou ils se font remarquer par les autorités : le Premier consul peut désormais s'intéresser à eux.

La vérité reste ambiguë, à dessein : cela nourrit le mystère et la tension.

Le premier Consul invite le PJ tribun

Entre 4049 et 4053, le Premier consul adresse une invitation inhabituelle au PJ tribun. Ahaemsa arrive à l'heure fixée, accompagné de cinq hoplites qui composent sa garde rapprochée, un groupe hétéroclite, loyal et prêt à tout pour lui. Cette rencontre offre aux PJ une occasion rare de l'interroger directement sur des sujets sensibles.

La conversation progresse lentement et révèle plusieurs éléments troublants. Ahaemsa affirme qu'il n'a jamais approuvé l'élimination du Pharaon et mentionne la visite ancienne d'une délégation de prêtres de Laelith. Lorsque le PJ aborde des thèmes délicats comme l'espionnage ou la trahison, Ahaemsa expose sa vision de la République : selon lui, elle est minée par la décadence et les manipulations des ancipiels hirudo. Il craint également l'influence persistante des anciens dragons dans les affaires politiques.

Il avoue même soupçonner le PJ tribun d'être, sans le savoir, un apprenti hirudo, une accusation qui reste floue et difficile à interpréter. Ahaemsa parle ensuite de réformes importantes destinées à accélérer les décisions au sein de la République, tout en refusant catégoriquement de rétablir le Damosancipiel, qu'il associe au contrôle hirudo.

Enfin, il évoque les élections de 4051 et les soupçons de trahison visant certains membres du clan majeur Leveidel de Faragorn, laissant entrevoir une période de fortes turbulences politiques.

Scène jouable : "Le Dîner aux Ombres"

Longues

Lieu : Résidence du PJ tribun, ou une maison neutre choisie par Ahaemsa

Moment : au milieu de la période 4049–4053

Tonalité : politique, tension feutrée, révélations ambiguës, mensonges possibles

Mise en place

Ahaemsa arrive à l'heure exacte, escorté de ses cinq hoplites intimes.

Ils ne retirent jamais totalement leurs armes.

Leur mélange d'espèces montre la diversité de ses soutiens.

Leur loyauté silencieuse crée une atmosphère pesante.

La table est dressée simplement. Ahaemsa refuse tout faste : "Les apparences trompent, mais la faim non."

1. L'entrée : courtoisie et mise à l'épreuve

La conversation commence par des banalités, puis Ahaemsa teste subtilement le PJ tribun.

Petits défis sociaux :

Il pose des questions ambiguës pour jauger la loyauté du PJ.

Il laisse entendre qu'il connaît certains secrets... même lorsqu'il bluffe.

L'un des hoplites observe attentivement les réactions du PJ.

Indices possibles :

Ahaemsa semble nerveux quand on évoque Laelith.

Il détourne le regard à la mention des ancipiels hirudo.

Il laisse échapper qu'il reçoit "trop de rapports nocturnes".

2. Le pilat principal : les révélations instables

Ahaemsa se détend, ou fait semblant, puis aborde des sujets plus graves :

Il jure ne jamais avoir validé l'élimination du Pharaon.

Il parle d'une délégation ancienne des prêtres de Laelith "venue demander l'impossible".

Il critique la décadence politique actuelle.

Il accuse implicitement les hirudo de manipuler la République.

Moment clé :

Ahaemsa affirme que le PJ tribun pourrait être un apprenti hirudo sans le savoir.

Une phrase volontairement confuse... qui peut n'être qu'une provocation politique.

Les PJ peuvent tenter :

un test social pour comprendre s'il ment,
une question directe pour le pousser dans ses retranchements,
une lecture attentive du langage corporel des hoplites.

3. L'incident discret : la coupe renversée

En plein échange, un des hoplites renverse sa coupe comme par accident.

Mais les PJ attentifs remarqueront qu'il dépose discrètement quelque chose sous la table ou glisse un billet.

Objets possibles :

un avertissement (« Vous êtes observés. »)
un symbole drako, indiquant un lien caché
une demande d'aide
ou une menace voilée, selon la campagne
Ahaemsa ne réagit pas.
Le geste est-il officiel ? Un message secret ? Un avertissement interne ?
À toi de choisir.

4. Le dessert : les vérités dangereuses

Ahaemsa évoque la suite :
des réformes visant à accélérer les décisions de la République,
son refus absolu de rétablir le Damosancié,
les élections de 4051,
ses soupçons contre le clan Leveidel.
Il prononce la phrase suivante, volontairement ouverte :

« Vous verrez les masques tomber avant 4054. Même ceux qui croient ne plus en porter. »

5. Fin du dîner : la sortie silencieuse

Ahaemsa se lève, remercie le PJ tribun pour l'accueil, et ajoute :

« Je reviendrai quand il faudra choisir votre camp. »

Ses hoplites ressortent en silence, comme une marée qui se retire sans bruit.

Quand la porte se referme, un détail trouble les PJ :

un hoplite est resté en arrière, juste dans l'ombre.

Il ne dit rien.

Il observe.

Puis il disparaît sans un mot.

Issues possibles

Les PJ gagnent la confiance (trompeuse ?) d'Ahaemsa.

Ils éveillent sa méfiance s'ils posent trop de questions.

Ils comprennent qu'ils sont désormais surveillés.

Ils découvrent un message caché ou une lettre sous la table.

La maison Zveigaan ou le clan Leveidel peut chercher à exploiter la rencontre.

Un temple (Fryr, Oussaï ou autre) s'intéresse soudain aux PJ après le dîner.

D'autres possibilités pour les PJs

Entre 4049 et 4053, les PJ disposent de nombreuses pistes à explorer :

- ☼ **Succéder à Kritardosar** : le dragon du groupe peut tenter de devenir son héritier. Cela demande un projet politique, culturel ou social solide pour la région, et environ 40 Drama.
- ☼ **Ouvrir des scholae dans le Nord** : au nom du drakim, les PJ peuvent fonder des centres de formation, Lebon étant la cité idéale pour commencer.
- ☼ **Rencontrer les créateurs des Anémogyres** : à partir de 4053, les peuples narsdrok et anciépiel ouvrent la voie à des découvertes Technoéonisme importantes.
- ☼ **Chercher le prêcheur du désert** : l'écouter, comprendre son enseignement et percer ses mystères constitue une quête exigeante mais enrichissante.
- ☼ **S'infiltrer dans le réseau du Premier consul** : pénétrer son système de renseignements offre des opportunités d'intrigue politique, mais nécessite un investissement initial important en Drama.
- ☼ **Construire un réseau d'influence** : tisser des liens avec de jeunes tribuns élus permet d'étendre son pouvoir et de préparer l'avenir.
- ☼ **Enquêter sur les anciépiels hirudo** : comprendre leurs méthodes de manipulation mentale demande du temps, de la discrétion et des alliances solides.
- ☼ **Préparer la succession des personnages** : terminer certaines quêtes, faire vieillir les PJ, les remplacer par leur descendance ou

réincarner le dragon plus jeune ouvre la porte à une continuité sur plusieurs générations.

Suggestions supplémentaires

- ✪ **Explorer des ruines anciennes** : chercher des savoirs perdus, des artefacts ou des traces de civilisations oubliées.
- ✪ **Mener des missions diplomatiques** : établir des alliances avec des peuples éloignés ou négocier des traités pour renforcer une région.
- ✪ **Faire face à des factions rivales** : se mêler à des luttes politiques ou militaires, défendre ses intérêts ou renverser des adversaires.
- ✪ **Étudier les mystères de la magie** : approfondir les arcanes pour découvrir des secrets anciens ou maîtriser de nouveaux sorts.
- ✪ **Protéger les populations vulnérables** : s'engager dans des actions humanitaires, lutter contre l'oppression ou défendre les minorités.



4054 - Les feux de l'enfer



En 4054, les PJ tombent dans un piège politique soigneusement préparé pour les discréditer. Cette machination menace leur réputation, leur honneur et même leur foyer. Piégés malgré eux, ils devront faire preuve de créativité et d'intelligence pour retourner la situation et déjouer ceux qui ont monté cette intrigue contre eux.

Les cités en 4054

La cité du désert : Eldora

Cité	Population		Asservis	
Eldora	350 000		103 278	
Elfes verts	0%	1 400	1%	7
Elfes bleu	1%	2 100	1%	21
Humains	35%	122 500	30%	36 750
Humanordes	30%	105 000	35%	36 750
Narsdrek	34%	119 000	25%	29 750

En 4054, Eldora est l'une des cités les plus importantes de l'ouest de la république. Située au cœur du désert, elle est surtout connue pour son ambre de santal, indispensable aux rites d'embaumement, ainsi que pour ses cargaisons de marbre très prisées. Eldora n'est pas une cité de la république, mais un protectorat étroitement lié à elle.

La cité est dirigée par une assemblée dont les membres sont élus par les temples et par les différentes corporations de métiers.

À l'origine, Eldora était formée de trois tribus :

- ☀ des pasteurs humanordes,
- ☀ des agriculteurs et marchands humains,
- ☀ et des artisans mineurs narsdros.

Pendant près de deux millénaires, la cité a réussi à rester indépendante, évitant l'influence de la république ancipielle comme celle du Conseil Drako des dragons. Mais lorsque la guerre a éclaté entre les dragons et les ancipiels, le désert d'Eldora est devenu une zone stratégique. La république a alors imposé son protectorat, renforcé par la présence permanente de la 13^e légion Eldorande.

Eldora est aussi connue pour posséder un nombre rare de esclaves ancipiels. Il s'agit souvent de personnes condamnées pour complot contre la république ou contre la cité. Leurs ailes coupées et leurs visages marqués du sceau de l'opprobre rappellent leur histoire tragique.

Faragorn

Cité	Population		Asservis	
Faragorn	1 000 000		557 050	
Elfes	1,8%	18 000		
Togents	30,7%	307 000		
Humains	44,0%	440 000	92%	404 800
Humanordes	18,5%	185 000	75%	138 750
Narsdrek	5,0%	50 000	27%	13 500

En 4054, les PJ se retrouvent impliqués dans une mission en apparence officielle, mais qui cache en réalité un piège politique. Cette manœuvre est conçue pour les discréditer et les priver de leur réputation, de leur honneur et même de leur foyer. Poussés dans ce guet-apens, ils devront comprendre qui cherche à les manipuler et retourner la situation à leur avantage.

Au cœur de cette période, la cité de Faragorn joue un rôle central. Ahaemsa, du clan Sakielvimes, est encore premier consul pour une dernière année. C'est lui qui convoque la tribunesse PJ sur la place d'honneur du Sénat pour lui confier deux missions sensibles.

La première semble simple : accompagner le semi-sénateur Valdorum à Kanome pour examiner une demande d'émancipation collective dans le clan Asaena, un petit clan de la cité. Mais cette décision implique d'autres villages et touche à des équilibres politiques délicats. La tribunesse doit donc rendre un jugement réfléchi.

Une fois ce jugement prononcé, il est consigné dans un procès-verbal remis au semi-sénateur Valdorum.

La tribunesse doit ensuite poursuivre son voyage jusqu'à **Eldora**, la cité du désert. Là-bas, l'attend une affaire plus tendue : le jugement d'un thaumaturge humain indépendant, accusé de provoquer des troubles publics. Cette situation fragilise les relations entre **Eldora** et le grand temple, pourtant allié important de la république.

Le Sénat approuve à l'unanimité le choix de confier ces tâches au tribun PJ, signe qu'il reconnaît désormais sa droiture et ses qualités de magistrat.

Mais ce voyage, qui semblait administratif et sans risque, va placer la tribunesse au cœur d'un jeu politique complexe, où chaque étape pourrait révéler de nouvelles menaces.

Kanome

Cité	Population	Asservis
Kanome	300 000	210 630
Elfes	1,00% 3 000	
Togents	15,00% 45 000	
Humains	65,00% 195 000	92% 179 400
Humanordes	11,00% 33 000	75% 24 750
Narsdrek	8,00% 24 000	27% 6 480

Kanome est une grande ville d'environ trois cent mille habitants. Elle est dirigée par le clan **Zveigaan**, qui répète souvent sa devise devenue presque proverbiale :

« Mieux vaut être le premier à Kanome que le second à Faragorn. »

Cette phrase résume bien leur ambition : rester au sommet, quoi qu'il arrive.

La ville porte encore les marques de la révolte de **4043**, menée par **Krusaor**, un gladiateur devenu symbole de résistance. Cette rébellion avait affaibli le pouvoir des Zveigaan, mais ils ont fini par reprendre le contrôle grâce à leur influence et à leur alliance étroite avec le clan du premier consul. Certains affirment même, dans les couloirs du pouvoir, que certains Zveigaan manigancent en secret pour servir les intérêts du consul.

Sous leur autorité se trouve le clan Asaena, qui dépend financièrement des Zveigaan et du premier consul pour maintenir son niveau de vie élevé. Mais leur village, Selenogra, est secoué par un fort courant révolutionnaire, surtout parmi les esclaves humains qui réclament plus de liberté. Le climat est tendu, et les Asaena ont engagé une milice d'humanordes pour contenir toute tentative de révolte.

Récemment, Hildissa du clan Asaena a confié ses inquiétudes au premier consul. Leur échange met

en lumière une situation fragile, où ambitions politiques et difficultés internes s'entremêlent.

Aujourd'hui, **Kanome** est donc au cœur des tensions : d'un côté, le pouvoir et ses luttes internes ; de l'autre, un peuple qui aspire à l'émancipation.

Le plan

À **Kanome**, les intrigues du premier consul pèsent sur toute la cité. Il avance ses pions avec méthode : chaque décision, chaque mot, fait partie d'une stratégie conçue pour renforcer son pouvoir.

Son objectif principal est d'éliminer la tribunesse PJ, dont les décisions en faveur de l'émancipation bousculent ses projets. Ses jugements libèrent les habitants opprimés de **Selenogra** et menacent

Cité	Population	Asservis
Kanome	300 000	210 630
Elfes	1,00% 3 000	
Togents	15,00% 45 000	
Humains	65,00% 195 000	92% 179 400
Humanordes	11,00% 33 000	75% 24 750
Narsdrek	8,00% 24 000	27% 6 480

l'ordre qu'il tente de contrôler. Pour le consul, elle représente un danger direct pour sa montée vers un pouvoir total.

Son plan se déroule en plusieurs étapes :

-  Anticiper les réactions à l'émancipation.
-  Il sait que les libérations vont créer des tensions dans les villages de Kanome et compte exploiter ces troubles.
-  Créer une commission sénatoriale.
-  Officiellement, elle servirait à "protéger la république" des effets de ces émancipations. En réalité, elle lui permettrait de reprendre le contrôle sous couvert de légalité.
-  S'emparer du Cuivre d'éon.
-  Sous la montagne près de **Selenogra** se trouve un gisement rare et puissant : le Cuivre d'éon.

Le consul veut s'en approprier la production pour fabriquer des armes capables de rivaliser avec celles des dragons et fournir aux faiseurs un minerai très recherché.

Dans l'ombre de ces manœuvres, **Halmive**, le tribun majeur de Kanome, poursuit ses propres projets. Il rêve de creuser un passage secret entre sa mine et le marché **d'Aukanome**. Ce corridor clandestin lui permettrait d'écouler ses marchandises sans risque d'être attaqué par les pirates de **Nemordrak**, renforçant encore sa richesse et son influence.

Un autre acteur clé se glisse discrètement dans le dispositif du premier consul : **Valdorum**.

Togent loyal en apparence, il accompagne les PJ, mais sa vraie mission est d'attiser les tensions autour de l'émancipation. Il doit discrètement aggraver la crise pour que le consul puisse ensuite intervenir en "sauveur", avec une solution radicale déjà préparée.

Le but du consul est clair : utiliser les crises qu'il aura lui-même provoquées comme tremplin. À la fin de son mandat, acculé par les troubles, il compte se faire proclamer Imperator, pour cinquante ans. Un pouvoir quasi absolu, construit sur des manipulations savamment orchestrées.

Dans cette partie d'échecs politique, la liberté des villageois de **Selenogra** n'est qu'un élément parmi d'autres. Le consul avance dans l'ombre, prêt à invoquer la "nécessité républicaine" pour justifier son ascension.

L'aventure

Dans l'interstice des jours qui précèdent le départ, les personnages s'attellent à la préparation de leur périple. C'est un moment suspendu, une respiration avant la plongée dans l'inconnu. Ils rencontrent le semi-tribun Valdorum, le semi-tribun une figure énigmatique, mi-ombre, mi-lumière, dont les secrets sont aussi profonds que les eaux qu'ils s'apprentent à traverser. Les jours sont des opportunités pour tisser des liens, pour écouter le silence qui parle de ce qui est encore inconnu.

Scène 1 : Le voyage



Le trajet se déroule en trois grandes étapes, chacune avec son rythme, ses difficultés et ses découvertes.

1. 35 jours sur le fleuve puis en mer, jusqu'à Kanome

Les personnages embarquent pour un long voyage fluvial qui finit en haute mer. Toutes les cinq journées, le bateau s'arrête dans un port. Chaque escale peut apporter une nouvelle rencontre, une information utile ou simplement une parenthèse dans la routine du trajet.

C'est aussi pendant cette traversée que les PJ apprennent à mieux connaître Valdorum. Les journées sur l'eau, les discussions au coucher du soleil et la proximité imposée par le navire créent naturellement des liens... ou des méfiances.

2. 27 jours de route de Kanome à Lithia

Depuis Kanome, les voyageurs doivent ensuite rejoindre Lithia. L'attente d'un bateau pour Eldora serait trop longue, alors ils choisissent de partir par la terre.

La route est poussiéreuse mais riche en paysages changeants. Chaque journée apporte son lot de rencontres, de défis et de conversations plus personnelles. Le rythme plus lent de la marche laisse souvent le temps de réfléchir, d'observer Valdorum, et de mieux saisir les enjeux politiques qui traversent les terres qu'ils parcourent.

3. 25 jours de désert, jusqu'à Eldora

La dernière étape est la plus éprouvante : la traversée du désert.

Le soleil est implacable, les nuits sont froides et magnifiques, le vent transporte autant de sable que de légendes. Les PJ rejoignent une caravane, par sécurité, mais aussi pour bénéficier des connaissances de ceux qui vivent dans ces étendues arides.

Autour des feux du soir, les histoires, les chants et les confidences renforcent les liens au sein du groupe. C'est souvent dans ce décor que les vérités commencent à émerger : sur Valdorum, sur les cités qu'ils ont quittées, et parfois sur les PJ eux-mêmes.

Un voyage extérieur... et intérieur

Au fil des jours, les personnages découvrent autant de choses sur le monde que sur eux-mêmes.

Les discussions, les silences partagés, les doutes et les révélations transforment le voyage en véritable introspection. Chacun porte ses regrets, ses espoirs, ses ambitions, et la route agit comme un miroir qui renvoie ces émotions à la surface.

Valdorum, avec ses zones d'ombre et ses intentions secrètes, devient un élément central de cette dynamique : parfois allié, parfois source d'inquiétude, jamais totalement prévisible.

Le désert, avec son exigence et son austérité, met à l'épreuve la ténacité et les convictions de chacun. Les loyautés s'affirment ou se fissurent, les masques finissent par tomber, et ce qui reste est souvent la véritable personnalité de chacun, révélée par la fatigue, le danger et la solidarité forcée.

Scène 2 : Le piège de Kanome

À Kanome, tout semble avancer lentement, au rythme des intrigues politiques qui y sont monnaie courante.

Valdorum, le semi-tribun qui accompagne les PJ, reste difficile à cerner. Il affiche un certain sens de l'honneur, mais il est aussi clairement lié aux plans du premier consul. Il accueille les personnages avec politesse, mais une politesse mesurée, qui laisse deviner ses hésitations et ses secrets.

Le clan Asaena : un équilibre fragile

Les PJ sont reçus avec respect, mais aussi avec prudence : à Kanome, chaque geste a une valeur politique.

- ✪ Selaniel, jeune marraine du clan Asaena, a hérité de son rôle après la mort de sa mère. Elle tente de donner le change, mais manque encore d'expérience.
- ✪ Hildissa, son frère aîné et tribun au Sénat, est l'ambitieux de la famille. Il a l'habitude du pouvoir et observe les PJ avec attention, cherchant à comprendre s'ils peuvent menacer ses plans.
- ✪ Gineja, leur sœur, vit encore avec le poids de la mort de leur mère. Elle se montre distante et mélancolique, et seuls des personnages sensibles et patients peuvent gagner sa confiance.

L'accueil... et les premières découvertes

Les PJ passent par plusieurs rites d'accueil, chacun chargé de symboles et de sous-entendus politiques.

On leur attribue un bureau, mais celui-ci contient un dispositif d'écoute caché. S'ils le trouvent, ils comprennent vite que leurs hôtes cherchent à contrôler leurs informations et leurs décisions.

Un repas est organisé avec le clan. La présence de Gineja offre un moment d'échanges plus personnels. Elle laisse filtrer quelques confidences qui peuvent aider à comprendre la véritable nature de la crise que traverse Kanome.

Direction Selenogra : tensions et espoirs

Le lendemain, les PJ se rendent à Selenogra, un village du clan Asaena marqué par les luttes pour l'émancipation.

Ils y découvrent :

- ✪ une communauté humaine prête à tout pour obtenir sa liberté,
- ✪ des tensions très fortes entre les habitants et leurs maîtres,
- ✪ des projets d'évasion déjà en cours,
- ✪ et des milices prêtes à réprimer toute tentative de révolte.

Les PJ devront faire face à des choix moraux importants : jusqu'où sont-ils prêts à soutenir des villageois opprimés ? Quelles conséquences leurs décisions auront-elles pour toute la région ?

Au cœur du village, le vieux Maheu, l'instituteur, est un personnage central. Il transmet non seulement le savoir, mais aussi l'idée d'une liberté possible. Il est très respecté et peut devenir un allié influent pour les PJ.

Les visites de Valdorum à Benji Shalom et à Maheu révèlent au passage les tensions réelles du village : chaque rencontre met en lumière un aspect supplémentaire de la crise.

Les ombres de Valdorum et les dangers du premier consul

Pendant que les PJ agissent au grand jour, Valdorum reste souvent en retrait. Dans l'ombre, il surveille les mouvements de Halmive, un membre du clan Zveigaan envoyé directement par le premier consul.

Halmive a pour mission :

- ✪ de s'assurer que le jugement du thaumaturge d'Eldora sera exécuté exactement comme prévu,
- ✪ et surtout, d'arrêter la tribunesse PJ et ses compagnons si ce jugement n'est pas appliqué à la lettre.

Il possède un mandat spécial, lui donnant une autorité quasi illimitée, y compris la possibilité de demander l'aide de la 13^e légion d'Eldora. Autrement dit : il peut employer la force militaire si nécessaire.

Pendant que les PJ s'apprêtent à quitter Kanome, ils ignorent qu'ils sont déjà sous surveillance.

Valdorum, de plus en plus partagé entre son sens de l'honneur et les ordres du premier consul, se trouve devant un choix : trahir les PJ ou désobéir.

Un tournant pour l'aventure

Cette situation marque un moment clé de l'histoire.

La décision que prendra Valdorum influencera :

- ✪ la progression du groupe,
- ✪ les alliances futures,
- ✪ et même l'équilibre politique entre Kanome, Eldora et la république.

Les PJ, sans le savoir, avancent vers Eldora accompagnés d'un allié incertain... et suivis de près par un homme prêt à tout pour accomplir son mandat.

Scène 3 : Et pendant ce temps...

Pendant que les PJ sont plongés dans les affaires de **Kanome**, une crise majeure frappe **Faragorn**.

Le premier consul, un ancipiel aux ambitions démesurées, profite d'un soulèvement d'Amazones dans le sud-ouest de la cité pour renforcer son pouvoir. Une dragonne, Poborhiana, mène cette rébellion.

L'écrasement du soulèvement

Le premier consul mobilise deux légions pour étouffer la révolte.

La réponse militaire est rapide et implacable :

- ☼ les loups de glace,
- ☼ les chevaux de foudre,
- ☼ et les sangliers de fer de l'Ars Oniros

interviennent et finissent par abattre **Poborhiana** après un combat violent.

Son corps est ensuite empaillé par un maître taxidermiste et exposé devant le nouveau palais de l'ancipiel, devenu un trophée politique.

L'ascension de l'Imperator

Profitant de cette victoire, l'ancipiel se fait proclamer Imperator pour quinze ans.

Ce changement marque une transformation profonde :

- ☼ Le palais du nord devient le centre du pouvoir.
- ☼ Le Sénat, autrefois puissant, est relégué à un rôle presque symbolique.
- ☼ Les privilèges des ancipiels hirudo sont réduits :
- ☼ ils sont désormais confinés à Lilith, loin de la bibliothèque du Sénat, signe clair de leur marginalisation.

Un nouveau visage pour la république

Cette prise de pouvoir modifie non seulement l'organisation politique, mais aussi l'équilibre social de la république.

Voir un ancipiel, un être non humain, occuper une position si élevée renforce les tensions, et révèle les fractures profondes entre les différentes communautés.

Cette évolution prépare le terrain pour un avenir où :

- ☼ l'autorité se centralise,
- ☼ les contre-pouvoirs s'effacent,
- ☼ et la stabilité de la république devient plus fragile que jamais.



Figure 42 : Valdorum

Scène 4 : Que peuvent faire les PJs ?

À Kanome, les PJ doivent agir dans un contexte où chaque décision peut avoir de lourdes conséquences. Ils sont au cœur d'un réseau d'intrigues, et la prudence sera souvent leur meilleure arme.

1. Le choix difficile : accorder ou refuser l'émancipation

Refuser l'émancipation peut sembler dur et injuste, mais paradoxalement, c'est souvent la décision la plus sûre pour la tribunesse.

Accepter l'émancipation mettrait les villageois en danger immédiat, tout en donnant au premier consul un prétexte pour agir contre les PJ.

Pourtant, les PJ peuvent être tentés de suivre leur conscience et d'aider les habitants d'une autre manière.

2. Option secrète : aider

discrètement les villageois

Ils peuvent soutenir les villageois de façon clandestine :

- ☼ en les aidant à préparer une fuite,
- ☼ en leur fournissant des ressources pour survivre,
- ☼ en les guidant vers les frontières de la république,
- ☼ là où l'autorité du clan Asaena perd de son influence.

Cette solution est risquée, mais permet aux PJ d'agir selon leurs valeurs sans provoquer immédiatement la colère du consul.

3. Valdorum : un danger... ou un allié ?

Valdorum surveille les PJ pour le compte du premier consul.

Mais il est aussi un homme partagé entre son sens de l'honneur et ses obligations.

Si les PJ gagnent sa confiance, ils pourraient transformer :

- ☼ un agent du pouvoir,
- ☼ en un allié précieux,
- ☼ ou au moins en un témoin silencieux qui ne les trahira pas.

Bien géré, Valdorum peut devenir un soutien stratégique dans une situation instable.

4. La nécessité absolue : la discrétion

Quoi qu'ils fassent, les PJ doivent rester extrêmement prudents.

À Kanome :

- ☼ les murs ont des oreilles,
- ☼ tout geste peut être observé,
- ☼ et un mot mal placé peut déclencher une catastrophe.

Ils devront agir avec finesse :

- ☼ dissimuler leurs intentions,
- ☼ masquer leurs actions sous une façade de conformité,
- ☼ éviter de se faire remarquer par Hildissa, le premier consul ou ses agents.

5. Un jeu d'échecs politique

Les PJ évoluent dans un environnement où :

- ☼ les alliances sont fragiles,
- ☼ les risques sont grands,
- ☼ et chaque décision peut façonner l'avenir de tout un territoire.

Leur réussite dépendra de leur capacité à agir avec intelligence, à tendre la main quand ils le peuvent... et à cacher leurs intentions quand il le faut.

Scène 5 : L'imprévu vers Lithia

Grizzly : FD 5, niv 6

Compteurs : Vie **67**, Énergie **51**

Savoir-faire : Combat +15, Mystique +9, Sournoiserie +12, Survie +12

Atouts : Animal (Parfaire expert [Survie], Récupération), Critique © (Griffes), Vitalité (2x), Armes naturelles spéciales (griffes), Attaques simultanées (griffes gueule), Attaques spéciales (Étouffement 2D6/tour), Puissance (2x), Rapidité d'action (1x)

Combat Défense : 10 + 12 = **22+**

Griffes (+15, 4D6 + 5) gueule (+15, 3D6 + 5) test de base **30+**

Seuil blessure : 9 + 2 = **11**

Les personnages traversent la forêt des Séquoias, un lieu immense et silencieux où le temps semble s'être arrêté. Ils suivent un petit sentier rarement utilisé, loin des routes maritimes qui mènent habituellement à Lithia. La nature y a repris ses droits, rendant la progression lente et isolée.

Il leur reste quatre jours de marche avant d'atteindre leur destination lorsque l'imprévu survient : un événement qui les met en contact avec le clan majeur de cette région reculée.

Ils ont déjà entendu des histoires sur les pirates des montagnes, des brigands issus des tribus narsdrok oliviandre des monts Snertor... mais

cette fois, ils sont sur le point de découvrir la réalité derrière ces rumeurs.

Le village de Gnouf

En quittant les ombres géantes des séquoias, les PJ arrivent au col de Mercorp.

À son pied se trouve Gnouf, un petit village taillé dans la roche. Les maisons y semblent faites pour résister au vent, à la pluie et au temps.

Le bourgmestre, Agaming, est un narsdrok massif et respecté. Sa demeure, creusée dans la montagne, donne l'impression d'être un refuge sûr dans un environnement rude.

Une soirée d'histoires et de révélations

Le soir, les villageois accueillent les PJ chaleureusement.

Ils partagent un repas et racontent les légendes locales, mais aussi des conseils utiles pour continuer la route.

C'est au cours de cette soirée que les PJ apprennent qu'un neveu du clan Jamessim est passé récemment par le village. Cette information ajoute une part de mystère : que faisait-il ici ? Où se dirigeait-il ?

Des avertissements pour la route

Avant leur départ, Agaming prévient les personnages d'un danger simple mais réel :

les pluies soudaines peuvent rendre les pentes du col glissantes et dangereuses. Le risque d'accident est important, et même les plus expérimentés doivent rester prudents.

Cette halte à Gnouf, pleine d'hospitalité mais aussi de mises en garde, marque un tournant dans leur voyage. Elle rappelle que la nature, autant que les intrigues humaines, peut devenir un obstacle majeur. Elle prépare aussi les PJ aux événements incertains qui les attendent sur la route de Lithia.

Scène 6 : L'orage

Au sommet du col, les avertissements du bourgmestre Agaming se confirment.

Les premières gouttes tombent, puis l'orage éclate brutalement. La pluie devient si dense qu'il est impossible de voir au-delà de vingt mètres. Le chemin, déjà raide, se transforme en un couloir boueux où chaque pas est un risque.

En pleine descente, un cheval de bât glisse et tombe, se blessant légèrement. Les PJ sont obligés de s'arrêter et de chercher un abri. En observant les environs, ils repèrent une grotte un peu plus bas sur le flanc de la montagne, accessible par un passage étroit sur la gauche.

Avec l'orage qui redouble, c'est leur seule option.

L'abri... et le danger

À l'intérieur, le soulagement est de courte durée. À l'arrière de la grotte se trouve un grizzli. Les PJ entendent ses grognements profonds et remarquent que l'animal souffre. Tant qu'ils restent près de l'entrée, l'ours reste immobile, mais dès qu'ils s'approchent, il se met en position de défense.

La confrontation est inévitable.

Une fois le grizzli neutralisé, ils peuvent explorer le fond de la grotte.

La découverte : Vijivis

Au plus profond, les PJ trouvent un ancipiel grièvement blessé, à moitié conscient :

Vijivis du clan Jamessim, un administrateur important, laissé pour mort après une attaque menée par les pirates des montagnes, dirigés par le narsdrek Goarolgi.

Vijivis a survécu de peu. Les PJ sont ses sauveteurs, et il leur en sera profondément reconnaissant, il leur doit littéralement la vie.

Le lendemain : direction Lithia

Lorsque l'orage se calme au matin, une nouvelle épreuve commence.

Il faut transporter Vijivis jusqu'à Lithia, ce qui rend la progression lente et difficile. Chaque étape devient pourtant l'occasion :

- ☀ de parler avec lui,
- ☀ d'en apprendre davantage sur la région,
- ☀ et de nouer un lien durable avec cet ancipiel influent.

Cette rencontre ajoute un nouveau fil narratif à leur voyage, et pourrait avoir des répercussions importantes dans la suite de l'aventure.



Figure 43 : Eldora

Scène 7 : Lithia

Après trois jours de marche, les personnages approchent enfin de **Lithia**. Durant cette étape, ils peuvent être la cible d'un petit groupe de pirates des montagnes, un dernier obstacle avant d'atteindre la cité.

Une cité bienveillante et stable

Lithia est dirigée par le clan majeur des Jamessim, sous l'autorité de leur jeune marraine Nelifless.

La ville se distingue par sa gestion sage et collective.

Contrairement à d'autres cités plus cyniques, **Lithia** privilégie les décisions qui servent le bien-être du plus grand nombre.

Elle respecte les lois de la république, mais choisit surtout celles qui vont dans le sens de ses valeurs communautaires.

L'accueil des Jamessim

À leur arrivée, les PJ sont chaleureusement reçus par le clan de Vijivis, reconnaissant envers eux pour avoir sauvé l'un des leurs.

Ici, loin de Faragorn, les Jamessim portent un regard plus détaché sur la politique républicaine, ce qui crée un climat différent de celui des grandes cités.



Inquiétudes religieuses et politiques

Au temple d'Inolmuth, les prêtres ne cachent pas leurs inquiétudes.

Ils voient d'un très mauvais œil la récente nomination du premier consul comme Imperator, redoutant :

- ☼ une montée de l'autoritarisme,
- ☼ un déséquilibre dans le monde,
- ☼ et une atteinte possible aux libertés fondamentales.

Une atmosphère de tension contenue

Au fil des rencontres et des discussions, les PJ peuvent percevoir dans leurs échanges des paroles qui flirtent avec la haute trahison.

Lithia se veut un refuge paisible, mais sous cette façade se cachent :

- ☼ de la méfiance envers la république,
- ☼ des critiques plus ou moins voilées du nouvel Imperator,
- ☼ et des doutes sur l'avenir politique du monde.

Les personnages se retrouvent ainsi dans une cité accueillante, mais traversée par des inquiétudes profondes. Leur séjour à Lithia pourrait révéler des tensions encore plus grandes que celles rencontrées à Kanome.

Scène 8 : Eldora

Yeshoua, le prêcheur du désert

Sur le chemin d'Eldora, les personnages entendent parler d'une figure marquante : Yeshoua, surnommé :

- ☼ le prêcheur du désert,
- ☼ le marcheur de feu chez les narsdoks,
- ☼ le Scarasse en oliviandre.

Son discours, empreint de justice et de compassion, impressionne profondément ceux qui le rencontrent.

Yeshoua possède un charisme naturel, une grande douceur et une forme de sagesse qui pousse chacun à réfléchir.

Atteindre Eldora

Depuis Lithia, les PJ ont deux options :

1. Attendre une caravane

Deux caravanes par mois partent vers Eldora. Les PJ peuvent payer leur place ou organiser leur propre convoi, ce qui peut attirer d'autres marchands et rapporter.

2. Traverser seuls le désert

C'est possible, mais dangereux. Il faut prévoir :
un guide ou une très bonne compétence de navigation dans les dunes,
5 litres d'eau/personne/jour,
15 litres/jour par cheval,
100 litres/semaine par chameau,
beaucoup de nourriture,
des tentes et des lits surélevés (scorpions et insectes),
des couvertures chaudes pour les nuits glaciales.
La traversée est difficile et les risques réels :
perte d'orientation, bandits, conditions extrêmes.

Arrivée à Eldora

Une fois en ville, les PJ doivent se présenter à Angonar, le grand prêtre narsdrek du Grand Temple.

Ils rencontreront aussi :

- ☼ Dalesama du clan Aginime, gouverneur représentant la république,
- ☼ Enemisas du clan Adielide, commandant de la 13^e légion Eldorande,
- ☼ plusieurs ancipels représentant les puissantes guildes du marbre, du sel et de l'ambre de santal.

Eldora est un carrefour d'intérêts religieux, économiques et républicains.

La crise autour de Yeshoua

Yeshoua est au centre d'une révolte silencieuse. Ses paroles bousculent :

- ☼ les travailleurs des mines,
- ☼ les esclaves,
- ☼ la jeunesse,
- ☼ et une partie du peuple qui remet en question l'autorité du temple et de la république.

Son message contredit directement l'autorité du temple de la Concorde, une institution qui devait à l'origine unir plusieurs religions, mais qui a été récupérée par des prêtres ancipels au profit du commerce.

Yeshoua défend une foi personnelle, libre, joyeuse, sans interdits dogmatiques.

Il propose un retour à l'intérieur de soi, loin des structures religieuses devenues politiques.

Cela menace les fondements même de la cité.

Rencontrer Yeshoua

Yeshoua enseigne par le dialogue :

- ☼ paraboles,
- ☼ métaphores,
- ☼ réponses simples mais puissantes,

ambiance chaleureuse où on partage nourriture et boisson.

Il impressionne par son humilité et sa capacité d'écoute.

Il semble percevoir les émotions profondes des gens... voire davantage.

Sa clairvoyance

Devant un personnage-dragon, il peut :

- ✿ reconnaître sa nature immédiatement,
- ✿ connaître son nom secret en quelques minutes.

Cette scène est un moment fort de l'aventure.

Yeshoua, porteur d'un message mystérieux

Yeshoua révèle des vérités troublantes :

- ✿ il se présente comme un avatar de la conscience éveillée des espèces donanymes,
- ✿ il annonce la fin d'un âge et l'arrivée d'un autre,
- ✿ il parle d'un départ prochain à travers le velum, symbole d'un changement cosmique.

Il distingue :

- ✿ les "démons de songerie", liés à la liberté et à la créativité,
- ✿ des "âmes noires", prisonnières du regret et de l'opacité.

Il invite chacun à reconnaître et accepter ses propres démons pour évoluer.

Le cercle des fidèles de Yeshoua

Autour de Yeshoua gravite un groupe très divers, parfois déroutant.

Parmi eux :

Grimoire

Un vieil homme qui joue le bouffon...

... mais qui est en réalité Ogoardu, un dragon de la Camarilla des Alandrin.

Dérivé

Amie proche de la nouvelle Reine-Pharaon de Laelith.

Sa relation presque fraternelle avec Yeshoua interroge et ajoute une dimension politique.

Des fidèles prêts à s'opposer aux PJ

Si les personnages décident d'emmener Yeshoua au Sénat pour être jugé, certains adeptes pourraient se dresser contre eux, ce qui ouvre un conflit moral important.

Une scène riche en enjeux

La présence de Yeshoua mêle :

- ✿ crise spirituelle,
- ✿ tensions sociales,
- ✿ enjeux politiques,
- ✿ révélations métaphysiques.

Les PJ devront comprendre son discours, ses implications et décider leur place dans ce bouleversement.

Cette étape propose une rencontre marquante, qui peut transformer la quête... mais aussi les personnages eux-mêmes.

Scène 9 : Le choix final

Les personnages arrivent au moment décisif de leur aventure. Leur décision va déterminer leur avenir... et celui de Yeshoua.

Option 1 : Livrer Yeshoua et le condamner

Les PJ peuvent suivre les ordres :

- ✿ du premier consul,
- ✿ du Sénat,
- ✿ et des temples d'Eldora.

En remettant Yeshoua aux autorités, ils remplissent leur devoir officiel.

- ✿ Mais ce choix a un prix :
- ✿ ils garderont leur statut,
- ✿ ils conserveront leur pouvoir,
- ✿ mais leur conscience restera marquée.

Ce choix entraîne une forme de "flétrissure", une perte de réputation invisible mais profonde, qui peut influencer leur rôle moral dans la suite de la campagne.

Option 2 : Défendre Yeshoua

S'ils le protègent lors du jugement, les PJ s'exposent à de très gros risques :

- ✿ accusation de haute trahison,
- ✿ arrestation,
- ✿ possible condamnation.

Mais une porte reste ouverte :

les rebelles de Lithia, rencontrés plus tôt, pourraient les libérer et les accueillir dans la clandestinité.

Choisir cette voie signifie :

- ✿ vivre en fugitifs,
- ✿ quitter la république qui glisse vers l'empire,
- ✿ mais garder leur intégrité morale.

Et surtout, ce chemin offre une possibilité inattendue :

se réconcilier plus tard avec l'Imperator, grâce à l'influence de la sénatrice ancipielle du groupe.

Ce renversement peut changer totalement la place des PJ dans le monde politique à venir.

Fin de l'acte I

Ce choix final marque la conclusion de l'acte I de la campagne.

Les conséquences sont lourdes, durables, et ouvrent deux directions radicalement différentes.

Acte II : L'arrivée des dragons

Quelle que soit leur décision, un nouveau chapitre s'ouvre :

- les dragons entrent en scène,
- de nouveaux dangers apparaissent,
- et les défis se multiplient.

L'histoire bascule alors dans une dimension plus vaste, où les personnages feront face à des puissances anciennes et à un monde en pleine transformation.

personnages du scénario

Valdorum

Valdorum est un togent de Kanudor, habitué aux jeux d'influence et aux alliances politiques.

Il sait que l'avenir de son espèce dépend en grande partie du premier consul, et c'est pour cette raison qu'il s'est impliqué dans la montée en pouvoir des semi-tribuns, afin de garder une place stratégique dans l'appareil politique.

Il fait partie de l'Organisation du premier consul, ce qui fait de lui un acteur important dans les événements de Selenogra, où se mêlent tensions sociales et enjeux de pouvoir.

Malgré ses liens forts avec le consul, Valdorum n'est pas entièrement fermé aux PJs.

S'il perçoit chez eux :

- de la sincérité,
- des intentions justes,
- une volonté d'agir pour le bien,

il peut choisir de les aider.

Sa loyauté n'est pas simple ; il est souvent partagé entre ses obligations et son code d'honneur.

Son rôle dans l'histoire peut donc évoluer selon la manière dont les PJs interagissent avec lui.

Valdorum peut devenir :

- un allié prudent,
- un intermédiaire diplomatique,
- ou au contraire un observateur dangereux.

Sa présence ajoute une couche de négociation, de subtilité et de tension politique qui enrichit toute l'aventure.

Hildissa

Hildissa est un tribun ancipiel du clan Asaena.

Il se caractérise par un tempérament prétentieux, ambitieux et très attaché à son statut, ce qui en fait une figure parfois difficile à approcher mais politiquement influente.

Hildissa : FD 3, niv 8 + 6 atouts

Compteurs : Vie 49, Énergie 49

Savoir-faire : Combat +9, Mystique +12, Soutroiserie +15, Survie +12, bluff +19, test de base 19 + 4 + 15 = **39+**

Atouts : Ancipiel gris (Nyctalope, parfaire Expert [Diplomatie], parfaire Expert [Bluff], Rapidité), Critique © (bluff), Spécialisation talentueuse parfaire Expert (influence), Pouvoir (art du faiseur) (Bluff, esprit), Shooter (1x), Séducteur (2 dK), Némésis - folie (Ambitieux 4 dK), diplomate (2 dK)

Combat Défense : 10 + 15 = **25+**

Glaive (+9, 1D6 + 3)

Arc (+15, 2D6 + 3)

Seuil blessure : 6

Il porte fièrement une émeraude d'un vert éclatant, symbole de son rang.

Cette pierre n'est pas seulement décorative : c'est une gemme enchantée (45+) qui lui permet de cacher ses pensées. Ce pouvoir renforce l'aura mystérieuse qui l'entoure et complique toute tentative de lire ses intentions réelles.



Hildissa introduit dans l'aventure :

- un jeu de pouvoir serré,
- des discussions tendues,
- et la nécessité pour les PJ de naviguer avec mesure et diplomatie.

Sa présence ajoute une vraie dimension politique et psychologique à la campagne, car il est aussi dangereux qu'utile... selon la manière dont on le traite.

Arpabaxar : FD 4, niv 6 + 5 atouts

Compteurs : Vie 55, Énergie 44

Savoir-faire : Combat +14, Mystique +11, Soutroiserie +8, Survie +11, Stratégie +17 test de base 17 + 15 + 4 = **36+**

Atouts : Humanorde (Infrarouge, Spécialisation parfaire et Expert [Stratégie]), Critique © (Stratégie, pilum), Spécialisation talentueuse parfaire Expert (Pilum), Vitalité (1x), Puissance (2x), Shooter (1x), Commandant (4 dK)

Combat Défense : 10 + 8 = **18+**

Pilum (+22, xD6 + 4) test de base 22 + 15 = **37+**

Arc (+11, 2D6 + 4)

Seuil blessure : 8 + 1

Arpabaxar

Arpabaxar est un humanorde de 37 ans, à la fois rusé, observateur et difficile à cerner.



Il a réussi à créer de bons liens avec les humains du village, grâce à sa capacité à comprendre les gens et à s'adapter à leurs attentes. Parallèlement, il a aussi su gagner la confiance du bourgmestre, ce qui n'est pas un exploit facile étant donné le caractère exigeant de ce dernier.

Son rôle dans l'histoire dépend fortement de l'attitude que les PJ adopteront envers lui.

S'ils le respectent et parviennent à établir une relation sincère, Arpabaxar peut devenir :

- ☀ un allié loyal,
- ☀ un soutien durable,
- ☀ un compagnon fidèle pour les trente prochaines années.

Mais s'ils le traitent avec méfiance ou condescendance, il se refermera immédiatement.

Arpabaxar représente parfaitement la fragilité et la force des relations humaines : sa loyauté se gagne par la confiance, l'écoute et le respect.

Sa présence apporte une dimension plus personnelle et émotionnelle à l'aventure, donnant aux PJ l'occasion de nouer un lien fort et durable dans un monde souvent marqué par les intrigues et l'incertitude.

Les pirates des montagnes

Les pirates des montagnes forment un groupe dur, brutal et entièrement centré sur lui-même.

Ils suivent un code de conduite très strict, mais ce code ne s'applique qu'entre eux. Ils n'ont :

- ☀ ni loyauté envers les autres,
- ☀ ni compassion pour ceux qui n'appartiennent pas à leur bande.

C'est ce qui leur vaut la réputation de pillards sans scrupules.

Leur comportement est sans compromis :

- ☀ ils préfèrent attaquer et prendre ce qu'ils veulent plutôt que discuter.
- ☀ Ils ne négocient jamais, ce qui rend tout contact avec eux extrêmement risqué.

Leur présence dans les montagnes ajoute :

- ☀ un sentiment permanent d'insécurité,
- ☀ un danger imprévisible,
- ☀ et une tension supplémentaire aux déplacements des PJ.

Pirate : FD 3, niv 6

Compteurs : TaC : 10, Énergie 37

Savoir²-faire : Combat +13, Mystique +7, Soutenance +10, Survie +10

Atouts : Humanorde (Infrarouge, Spécialisation parfaire et Expert [lance]), Meute, Puissance (2x), Shooter (2x)

Combat Défense : 10 + 10 = **20+** (+2 par personne dans meute)

Lance (+19, 3D6 + 3)

Arc (+10, 3D6 + 3)

Les pirates incarnent ainsi la violence sauvage de la région, et leur apparition suffit souvent à bouleverser le cours d'un voyage.

Yeshoua

Yeshoua n'a pas besoin de caractéristiques chiffrées ni de fiche de personnage :

il n'agit pas comme un PNJ ordinaire.

C'est une figure prophétique, un être hors norme.



Un prophète incarnant la mémoire du vivant

Yeshoua est le prophète dans lequel s'est déposée la mémoire collective :

de tous les humains depuis la sortie de l'état animal,

de tous les ancielles depuis leur éveil, et de toutes leurs rencontres marquantes, y compris avec les dragons.

Pour les humains, il représente un écho de Jésus. Pour les ancielles, il est un avatar de Yeman'shielle.

Un être chargé de souvenirs millénaires

Il porte en lui :

- ☀ sa première mort humaine sur une croix,
- ☀ sa première mort ancielle par équarrissage,
- ☀ les souvenirs des jumeaux fondateurs,
- ☀ le premier pas de l'humanité dans l'espace,
- ☀ l'exploration de la Voie lactée,
- ☀ et l'anéantissement de cette galaxie par la plaie du néant, une menace capable de détruire l'univers entier.

Il sait que sa présence actuelle n'est qu'une étape :

il est revenu pour mourir une dernière fois, préparant un événement crucial qui doit se produire dans 300 ans.

Le rôle de sa mort

Après son exécution, sa tête devra être envoyée à Faragorn.

Elle sera fondue dans une épée de cuivre d'éon : la Scarasse.

Cette épée deviendra le symbole :

- ☼ du nouveau pouvoir de Faragorn,
- ☼ et de l'autorité future des ancipiels.

Ses trois testicules renvoient quant à eux à une machinerie ancienne située au fond d'une caverne, qui fait vibrer le velum d'Eden depuis des millénaires.

La barge spatiale et les activateurs perdus

Yeshoua sait qu'une barge spatiale est enfouie sous terre, prête à être renvoyée dans l'espace lorsque le moment viendra.

Trois objets essentiels manquent :
les activateurs de velum, éléments d'un ancien moteur de voyage intersidéral.

Ils devront être retrouvés et replacés dans la machinerie pour permettre le retour de la barge hors d'Ultereith.

Son objectif : disparaître totalement

Yeshoua n'est pas venu pour être suivi.

Il veut que :

- ☼ sa mort soit simple, presque administrative ;
- ☼ son nom disparaisse pour toujours ;
- ☼ son souvenir s'efface.

Car sa mort doit ouvrir la voie à quelque chose de plus grand :

la libération des "démons de songerie", des forces créatrices qui redonneront à l'esprit :

- ☼ la liberté,
- ☼ l'imagination,
- ☼ la capacité de créer de nouveaux chemins pour l'avenir.

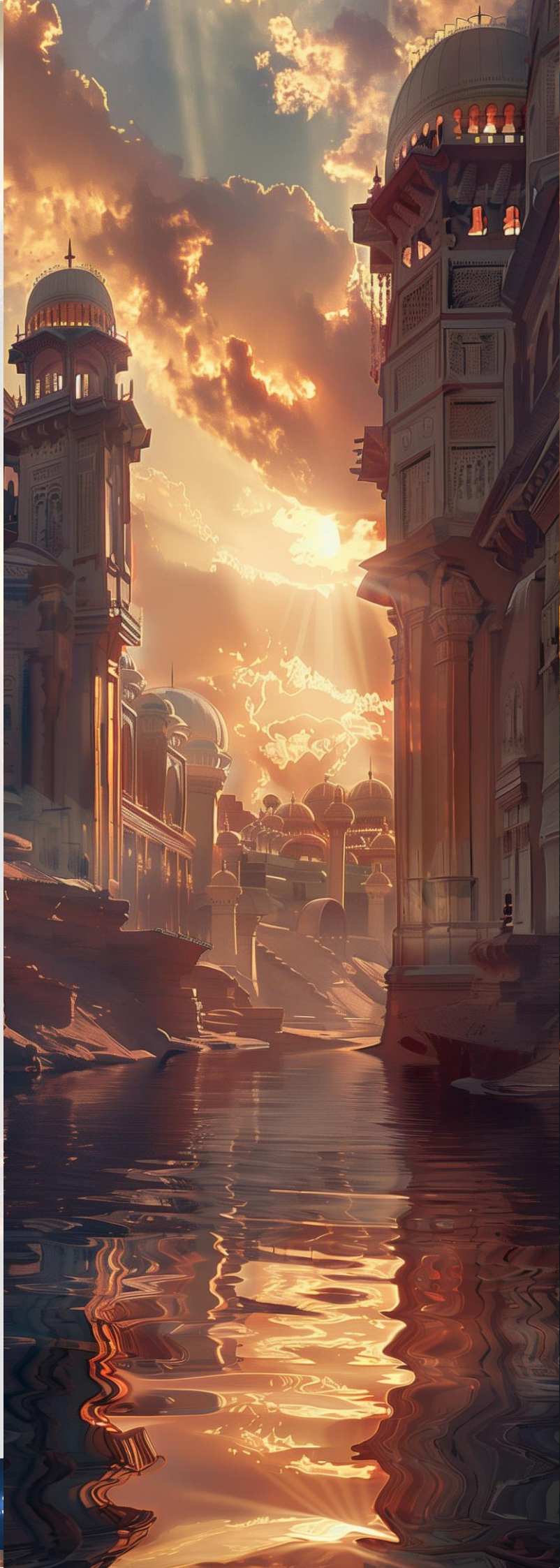
Un message de liberté intérieure

Yeshoua n'est ni un chef, ni un fondateur de doctrine.

Il est venu pour réveiller chez chacun :

- ☼ le pouvoir d'imaginer,
- ☼ le courage de créer,
- ☼ la liberté de penser hors des structures figées.

Sa disparition doit permettre le retour d'une créativité fondamentale, nécessaire au renouveau du monde.



A detailed fantasy illustration of a mountainous landscape. In the sky, a large sun or moon is partially obscured by clouds, with several dragons flying. One dragon is in the upper left, another in the upper right, and a third in the middle right. In the foreground, a white dragon stands on a grassy slope on the left, and a green dragon is in the lower right. The landscape features jagged mountains, a winding river, and a small village with a bridge. The text 'Saison 2' is centered in the upper middle, 'Les dragons' is centered below it, and '4054 - 4203' is centered at the bottom. The overall color palette is warm, with golden and green tones.

Saison 2

Les dragons

4054 - 4203

Saison 2, dragons 4054-4203



4054-4074 [Littéraire rôle]

Entre 4054 et 4074, le premier consul, désormais appelé l'Imperator, prend réellement en main la construction de l'empire ancipiel. Il consolide son autorité et réduit progressivement l'influence des anciens hirudo à Faragorn. Pourtant, la cité de Lilith reste un foyer de résistance : c'est de là que les anciens hirudo continuent de mener leurs actions contre le nouveau pouvoir.

Dès 4055, les purges politiques se multiplient. C'est le début d'une période de profonds bouleversements. De nombreux gouverneurs, plénipotentiaires et diplomates issus de l'ancienne république sont écartés. En échange, on leur confie des postes honorifiques au palais de l'Imperator ainsi qu'une généreuse rente, récompensant officiellement leurs anciens services. Une nouvelle génération d'étus prend immédiatement leur place, montrant l'arrivée d'un nouveau personnel politique fidèle à l'Imperator.

Ce dernier affirme son autorité de manière de plus en plus ferme, signant le recul irréversible des anciennes factions. Dans ce contexte de changement, des clans entiers fuient ou se regroupent vers Lilith, dernier symbole tangible du pouvoir déclinant des anciens hirudo.

L'Imperator utilise cette situation pour redessiner complètement la structure du pouvoir. Cette période marque ainsi le début d'une nouvelle phase, plus dure et plus centralisée, dans l'histoire de l'empire ancipiel.

Les cités et régions

Lilith



Figure 44 : région de Lilith

Lilith est la deuxième cité la plus ancienne des territoires connus. Depuis toujours, elle défend une vision de neutralité et d'harmonie, refusant de se laisser entraîner dans les conflits politiques

du monde extérieur. Entourée de puissants remparts et protégée par un système de défense magique, elle est considérée comme imprenable. À l'intérieur de ses murs, les armes sont interdites et les affrontements strictement bannis.

La justice et les lieux d'incarcération se trouvent à l'extérieur, dans un quartier périphérique



Figure 45: Lilith

nommé Idès, qui a fini par devenir une cité à part entière. **Lilith** reste donc un espace préservé, où toutes les espèces peuvent trouver refuge. C'est aussi un lieu de médiation reconnu, capable d'accueillir des discussions entre nations ennemies ; même un dragon y serait protégé.

Malgré son rôle unique, **Lilith** reste une cité profondément attachée à ses traditions. Les divertissements autorisés sont principalement des spectacles centrés sur la beauté, le chant et la danse. Les anciens hirudo, désormais appelés « les petits vieux », s'efforcent de transmettre leurs savoirs et leur mission à de jeunes héritiers, espérant assurer la continuité de leur lignée.

Lae PJ ancipielle est amené à rencontrer ces anciens. L'un d'eux deviendra son tuteur et lui apprendra la prudence, tout en l'encourageant à renforcer son expérience avant de boire le Shigravil noir, un poison tiré du sang des anciens dragons. Ce rituel marquera le début de sa transformation en ancipielle hirudo.

Eldora



Figure 47: Eldora

Eldora est une cité prospère qui doit sa richesse à plusieurs ressources naturelles. Elle profite d'abord du granit et des marbres extraits par les communautés d'**Alkasal**, ainsi que du sel gemme récolté dans le désert par les habitants de l'oasis d'**Alsadin**. Les oasis d'**Aldariam** et d'**Algamar** jouent aussi un rôle important : en plus d'être des étapes pour les caravanes, elles produisent un sable très pur utilisé pour fabriquer un verre de grande qualité, très recherché dans l'ancienne république devenue empire.

Ces oasis fournissent aussi des légumes et des fruits, ce qui aide à nourrir une partie de la population d'**Eldora**. Pour le reste, la cité complète ses réserves grâce à des routes commerciales terrestres et maritimes, et par ses échanges réguliers avec **Laelith**, **Porteldora**,

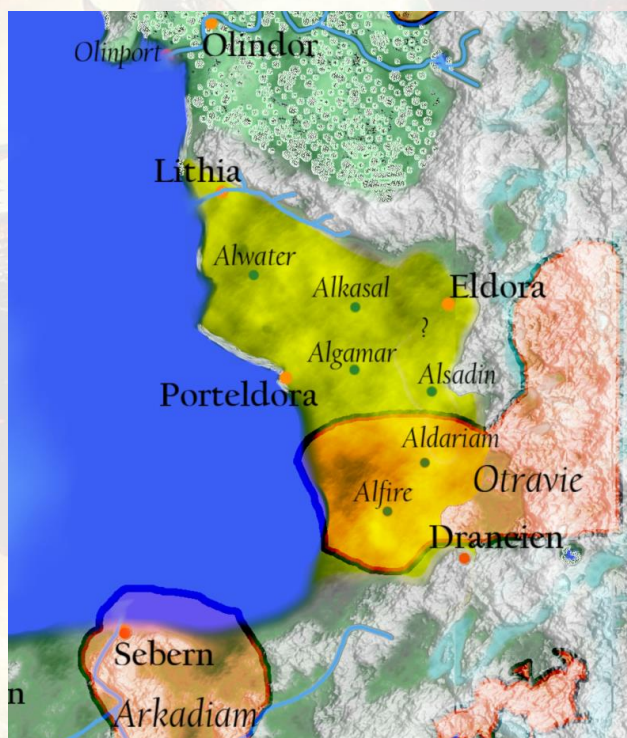


Figure 46 : Région Eldora

Porkanome, **Poreudoxie** et **Dropode**. Cette grande boucle commerciale, réalisée trois fois par an, apporte d'ailleurs d'importants bénéfices aux marchands de **Laelith** qui affrètent les navires.

Mais la situation s'est compliquée ces dernières années. La mer Placide est devenue dangereuse à cause de pirates liés à l'empire de Drancien, qui attaquent les bateaux marchands. En **4061**, ces attaques ont provoqué une véritable crise de ravitaillement. Pour éviter le pire, le temple, les guildes d'artisans et le gouverneur ont dû accepter des négociations avec les cités de **Lithia** et de **Drancien** afin de sécuriser les ressources vitales.

Pendant ce temps, **Lithia** est devenue un point sensible. Elle abrite désormais en secret les anciens ancipiels bleus du parti fédéral, et tout indique qu'elle pourrait bientôt entrer en sécession. Cette tension politique, ajoutée aux difficultés économiques, crée un contexte très instable.

Ces événements offrent aux joueurs un terrain riche en enjeux : négociations compliquées, conflits politiques, interventions diplomatiques... toutes ces situations promettent une aventure dense et pleine de rebondissements.¹

Drancien

Dans les années qui suivent, **Eldora** se stabilise malgré la pression constante de l'empire de

¹ Si le joueur est concerné par cette cité, il a le droit de faire changer les choses.

Drancien, dont la capitale porte le même nom. Cet empire, souvent perçu comme barbare par ses voisins, nourrit depuis longtemps l'ambition de s'emparer de tout le désert de Pissefer.



Figure 48: Drancien

Drancien est le centre d'un petit empire dirigé depuis plus de 1700 ans par la drakimtie humaine des Zaouïas. L'empire compte environ 17 millions d'habitants. Sa société accorde une grande importance à l'éducation et aux lettres, tout en reposant sur une noblesse d'argent multiraciale qui possède de nombreux esclaves et gère des harems. Sa culture est fortement influencée par une philosophie guerrière liée à Arnora, ainsi que par un ensemble strict de règles sociales où chacun occupe une place définie.

L'empire dispose d'une armée puissante composée de 10 phalanges réparties en :

- 🏹 20 000 archers
- 🏹 30 000 fantassins
- 🏹 10 000 cavaliers
- 🏹 20 000 auxiliaires

Cette armée dépend directement de Youhan III Zaouïas, le roi de **Drancien**, ainsi que de quatre généraux supervisant chaque corps militaire. Les finances de l'empire sont solides, alimentées par une lourde fiscalité et des monopoles sur la distribution de nourriture.

L'empire de **Drancien** s'est bâti sur les ruines des anciennes guerres

entre peuples jadis dirigées par les dragons. Les populations fédérées ont hérité d'une énergie farouche qui leur donne une vitalité remarquable. Et une chose est certaine : si l'Imperium ancipiel montre le moindre signe de faiblesse, Youhan III ne manquera pas de saisir l'occasion.

Lithia

Située au nord-ouest d'Eldora, **Lithia** est une cité lumineuse au cœur du désert. Elle est traversée par un large fleuve venant des montagnes du nord, dont les eaux apportent vie et prospérité à cette région aride. Sur ses rives, un port fluvial animé voit chaque jour arriver des bateaux chargés de marchandises variées, symbole du commerce et des échanges qui font vivre la cité.

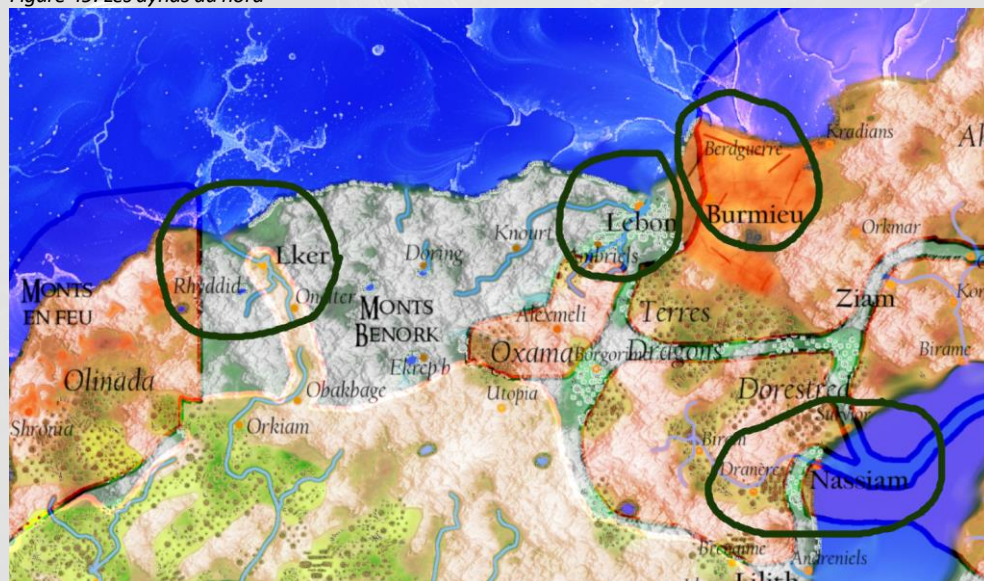
Derrière ses murs usés par le vent et la chaleur du désert, Lithia abrite aussi un mouvement de résistance. Les anciens ancipiels bleus y sont rassemblés en secret. Ils complotent contre l'empire et cherchent à organiser une rébellion. Dans les ruelles étroites, les habitants murmurent ces rumeurs et portent l'espoir d'un changement à venir.

La tension est forte : on sent que quelque chose se prépare. Même si l'insurrection n'a pas encore éclaté, **Lithia** vit dans une atmosphère d'attente, comme si toute la cité retenait son souffle avant une éventuelle révolte.

La Nord

Dans le Nord, une nouvelle figure apparaît en **4055** près de **Nassiam** : Damoshyle de Nassiam, un Drakim du nord-est. Il parvient rapidement à rallier une partie des narsdroks du sud de **Burmieu**. Ses ambitions semblent se diriger vers les terres contrôlées par le drakim Wolfram, le Porteur de **Lker**, un humanorde âgé alors de 47 ans, connu et respecté dans toute la région.

Figure 49: Les dynas du nord



Les tensions montent à mesure que les deux camps s'organisent. Une guerre paraît imminente pour le contrôle de **Lebon** et du sud de cette zone riche en cuivre d'éon. Wolfram est surnommé dans la région « le Roi des chefs », et le Grand Nord est structuré autour de quatre drakim principales, chacune regroupant plusieurs peuples ainsi qu'une multitude de petits royaumes. Ces royaumes rassemblent souvent deux ou trois peuples différents, cohabitant sous des règles communautaires anciennes.

Chaque peuple est composé d'une soixantaine de tribus, souvent de même espèce. Ensemble, elles fondent un oppidum, qui leur sert à organiser le commerce, la défense et la vie collective sous l'autorité d'un roi élu. Les drakim, elles, se forment généralement sous l'impulsion des dragons. Elles rassemblent plusieurs peuples autour d'un drakim, qui encourage la création d'une capitale. Dans le Grand Nord, les quatre principales capitales sont : **Lker**, **Lebon**, **Burmieu** et **Nassiam**.

Ces terres sont marquées par d'anciens conflits, des luttes d'influence et une forte présence draconique, qui continue d'influencer les décisions et les équilibres politiques entre les drakim.

Certains oppidums sont en réalité des cités anciennelles bleues ou vertes, comme Ambriels, près de **Lebon**. Elles acceptent les échanges commerciaux avec les deyrnas, mais restent très fermées sur le plan culturel et difficilement accessibles aux étrangers.

Les relations politiques et culturelles de cette région sont complexes : alliances fragiles, rivalités anciennes, ambitions personnelles et influences des dragons se mêlent pour former un ensemble instable et en constante évolution.

Les personnages importants

L'Imperator et moi

En **4062**, la tribunesse anciennelle PJ est reçue en audience privée par l'Imperator. La rencontre est intime, loin du protocole habituel. Elle découvre un dirigeant marqué par la fatigue et la solitude, qui se confie avec une sincérité surprenante.

Il parle d'Edehivavi, la reine de clan anciennelle, et laisse apparaître ses doutes et ses tourments. Pour la première fois, il montre une vulnérabilité qu'il dissimule d'ordinaire derrière son autorité.

Il lui confie alors des paroles fortes :

— « Tu es la deuxième personne que j'aime le plus au monde. Pourtant, tu es aussi la plus dangereuse pour mon pouvoir. Tu représentes tout ce que j'essaie de combattre.

Avec toi, je ne sais pas comment agir. J'aimerais que tu te rallies à ma cause. Tu es celle que je veux convaincre avant toutes les autres. »

L'Imperator évoque ensuite les luttes politiques qui l'épuisent : les intrigues, la pression du Sénat, les moqueries qu'il doit prévenir, les décisions qu'il doit constamment justifier. Il admet la solitude écrasante de son rôle :

— « Je suis accaparé par les affaires. Je ne règne que par mon influence sur un Sénat qui rêve de me ridiculiser. Quels regards dois-je affronter... Ah ! Peu importe les précautions, c'est mon regard qui trahit le plus mon âge. »

Puis il révèle la nature complexe de ses sentiments :

— « Oui, je suis jaloux de toi, et je le sais. J'aimais, et j'aime encore, celle que tu as aidée, avec ton conseiller, à fonder un clan. Je pourrais te détruire si je le voulais... mais je t'aime aussi, et j'aime la civilisation qui est la mienne. Je voudrais que tu comprennes mon amitié. J'aimerais que tu me soutiennes. »

Dans cet échange, l'Imperator se dévoile entièrement : puissant mais profondément seul, partagé entre ses responsabilités, ses peurs, son affection et ses contradictions. Pour la tribunesse PJ, cette rencontre marque un tournant : elle devient témoin de l'humanité interne d'un dirigeant souvent perçu comme inflexible, et comprend à quel point elle occupe une place unique, et dangereuse, dans son univers politique.

Edehivavi

Entre **4052** et **4062**, Edehivavi met au monde quatre nouveaux enfants. Elle en avait déjà eu vingt-quatre quelques années plus tôt, lorsqu'elle était encore mère de feu, un rôle qui implique une très forte capacité de fécondité chez les anciennelles. Ce nombre exceptionnel de naissances reste rare dans son espèce. Tout en respectant les normes morales de sa société, elle tente tant bien que mal de concilier ses obligations et la discrétion que lui impose sa situation.

Chaque nouvelle naissance semble toutefois entamer un peu plus sa vitalité. Malgré cela, son clan continue de s'étendre et atteint environ 450 membres. Sa mélancolie persiste, tout comme son besoin d'un contact énergétique spécifique, traditionnellement associé aux humains. À partir de **4064**, les lois lui permettent d'ailleurs de choisir des humains comme pères d'air pour poursuivre sa lignée.

En **4064**, Edehivavi traverse une étape importante de la biologie ancipielle : la transgynépause, qui marque sa transition vers le rôle de mère d'air. Dans cette fonction, elle reçoit l'œuf fécondé d'une mère de feu et l'accompagne jusqu'à son développement complet, au sein d'un rituel de reproduction réunissant la mère de feu, la mère d'air et un "mâle passeur", quelle que soit son espèce. Pour ces processus, Edehivavi choisit systématiquement des humains, retrouvant ainsi une forme d'équilibre et de joie auprès d'eux.

Au fil des années, elle donne naissance à quatre petites ancipiellles et trois petits ancipiels, devenant la mère la plus prolifique de sa lignée depuis plusieurs générations. Sa capacité à fonder un nouveau clan est de plus en plus évoquée, possiblement en lien avec le PJ, ouvrant la voie à de nouvelles alliances et à des développements majeurs dans un monde où traditions anciennes et dynamiques politiques influencent profondément l'avenir.

Déraé

Déraé traverse une période marquée par la colère et la déception. Elle en veut à son frère, à son époux, à son amie Pharaonne, et plus largement à l'Imperium ancipiel, qu'elle tient pour responsable de la mort du prophète du désert. Malgré cette amertume, elle transforme ce qu'elle ressent en une véritable force créatrice.

Sa poésie, profonde et accessible à tous, touche aussi bien les riches que les pauvres, les libres que les esclaves. Beaucoup y perçoivent une sagesse ancienne, un écho lointain de la parole de Yeshoua. Son dernier recueil, *Les 3 orchidées*, parle du passage du temps, de la nécessité de vivre pleinement le présent, et de la manière dont ce présent construit un passé porteur d'énergie pour un avenir plus riche.

En **4068**, alors qu'elle a 41 ans, un événement bouleverse sa vie : au cours d'un voyage, elle et son ami subissent une violente attaque. Dans un moment de danger extrême, Déraé se transforme soudain en un ours d'une force immense. Cette métamorphose réveille en elle des souvenirs de ses vies précédentes et une compréhension nouvelle du cycle des réincarnations. Elle découvre qu'elle possède cinq formes animales et la capacité de percevoir les déplacements des animaux sur la terre.

Ce n'est pourtant qu'un début : Déraé ignore encore qu'elle est, en réalité, une future dragonne. Il lui reste plusieurs vies à vivre et à explorer avant son véritable éveil. Son parcours est un chemin rempli de mystères, de révélations et de découvertes intérieures. Chaque transformation, chaque étape la rapproche un peu plus de sa nature profonde, même si une

grande partie de son pouvoir reste encore dormant.

Héliandre Ecalistre

Héliandre du clan Ecalistre est un ancipiel impressionnant par sa taille et sa profondeur de pensée. Un jour, alors qu'il observe Mélifère, le prêtre narsdrok de la nouvelle base de L'Ars Oniros, plongé dans la prière, des souvenirs vieux de 113 ans refont surface.

À l'âge de 20 ans, alors qu'il revenait d'une cueillette de fruits avec deux amis, il avait découvert un spectacle qui marqua toute sa vie : sa nourrice, qu'il considérait comme une mère, et ses compagnons gisaient là, égorgés et à demi calcinés. L'odeur, la scène, tout resta gravé en lui. Les années suivantes furent un gouffre. Il ne revient à lui qu'après huit ans, grâce au travail patient de psychologues qui parvinrent à l'arracher à la folie.

À partir de ce jour, il se donne un objectif unique : retrouver les assassins. Tout son parcours, études, rencontres, choix de vie, devient entièrement dédié à cette quête. Sans orientation politique particulière, il finit par rejoindre le service secret du consul Ahaemsa, futur Imperator. Cependant, malgré des années d'efforts, aucune piste ne mène à une conclusion.

Quand le consul devient Imperator, une rumeur court : une brigade secrète chercherait des enquêteurs capables d'identifier des meurtres d'enfants passés sous silence. Pour Héliandre, c'est une chance d'avancer. Il mettra plusieurs années à rejoindre cette mystérieuse organisation, mais finit par intégrer L'Ars Oniros, à Faragorn. Il s'y engage pleinement, voyant dans cette structure la meilleure opportunité de faire aboutir sa quête.

Ses recherches finissent par porter leurs fruits. Il découvre plusieurs massacres d'ancipiels, toujours une adulte et des enfants, survenus à différentes époques. Les plus anciens remontent à 200 ans, les plus récents datent de peu. Les victimes étant ancipiels, il pense d'abord à un auteur de la même espèce. Ce n'est que plus tard, au contact de L'Ars Oniros, qu'il commence à envisager une origine draconique.

Un détail finit par l'éclairer : en comparant les dossiers, il remarque que les crimes suivent un cycle précis. Ils ont lieu tous les 40 ans, à la même date : le **25 gwendu 75**. La prochaine occurrence, le **25 gwendu 3875**, approche rapidement. Pour lui, c'est une évidence : ce sera peut-être l'occasion de découvrir enfin la vérité.

Un jour, alors qu'il se trouve dans la chapelle silencieuse de la base, une forme sombre et rouge envahit soudain le lieu. L'air se charge

d'une odeur âcre. Sous la puissance de l'apparition, plusieurs piliers s'effondrent. C'est à cet instant que les hommes qu'Héliandre a formés en secret, à l'insu de L'Ars Oniros, interviennent. Armés de lourdes lances en munium pur empruntées à l'armurerie, ils parviennent à transpercer la cuirasse de la créature furieuse.

Tandis que le monstre agonise, des larmes coulent sur le visage d'Héliandre. Il voit dans cette créature bien plus qu'un ennemi : une présence qui renvoie à ses propres tourments, à ses cauchemars, à la perte brutale de son enfance. Il assiste à la mise à mort sans haine, comme s'il accomplissait enfin le but de toute sa vie.

Lorsque le dragon mourant relâche son dernier souffle de flammes, Héliandre ressent une libération profonde. Sa quête trouve son aboutissement : le poids de plus d'un siècle de souffrance s'allège, et il pousse un cri mêlant soulagement et joie, un cri qui scelle la fin d'un long chemin de ténèbres.

Des événements importants

Scène 1 : Pour la tribunesse



Figure 50 : Imperium

L'Imperator souhaite nommer la tribunesse au poste stratégique de gouverneure d'Eldora. Cette nomination intervient au moment où il réorganise tout le système politique, en remplaçant les anciens gouverneurs républicains par une nouvelle génération fidèle à son pouvoir. Eldora, encore marquée par le souvenir du prophète du désert, devient un pivot essentiel de sa stratégie.

Mais un opposant se dresse : Mirzadan Khoron, ancien gouverneur écarté, refuse de perdre son

influence et rassemble en secret une coalition de nostalgiques de la république, de marchands inquiets et d'agitateurs liés à Lithia. Il prépare des sabotages, des manœuvres politiques et des incidents pour démontrer que la tribunesse ne peut pas gouverner.

Les PJs devront choisir leur voie :

- ☀ soutenir la tribunesse et consolider l'autorité impériale,
- ☀ trouver un compromis pour stabiliser Eldora,
- ☀ soutenir Mirzadan et ralentir l'avancée de l'Imperator,
- ☀ ou travailler discrètement avec Lilith pour imposer une voie neutre.

1. Soutenir la nomination

Les PJs peuvent aider la tribunesse à obtenir le poste et à s'y maintenir.

Ils doivent alors :

- ☀ rallier des clans locaux encore hésitants,
- ☀ calmer les esprits autour du prêcheur du désert,
- ☀ convaincre la noblesse marchande de coopérer,
- ☀ neutraliser les activités clandestines de Mirzadan.

Conséquence :

Eldora devient un bastion fidèle à la tribunesse et à l'Imperator, renforçant une politique plus centralisée.

2. Négocier un compromis

Plutôt que d'accepter ou rejeter la nomination, les PJs tentent une voie diplomatique :

- ☀ Mirzadan conserve un rôle consultatif,
- ☀ la tribunesse obtient une autorité limitée mais réelle,
- ☀ des garanties sont données aux marchands et au Sénat.

Conséquence :

Eldora devient une zone tampon, à la fois utile à l'Imperator mais pas entièrement sous son contrôle.

3. Renverser la manœuvre de l'Imperator

Si les PJs décident de s'éloigner de lui ou de défendre la république :

- ☀ ils soutiennent Mirzadan et ses réseaux,
- ☀ ils dévoilent les manipulations politiques du palais,
- ☀ ils mobilisent les sympathisants de Laelith,
- ☀ ils empêchent la tribunesse d'accepter le poste.

Conséquence :

Eldora glisse vers une forme d'autonomie, et la tribunesse se place en opposition ouverte à un pouvoir impérial qui se durcit.

4. Option secrète : s'appuyer sur Lilith

Les hirudo de Lilith proposeront au PJ ancipiel une voie plus subtile :

- ✿ affaiblir à la fois l'Imperator et Mirzadan,
- ✿ imposer un troisième pouvoir neutre,
- ✿ préparer la tribunesse à devenir une « mémoire » et un pilier d'un futur clan indépendant.

Conséquence :

L'équilibre politique est bouleversé, **Lilith** gagne une influence nouvelle, et le PJ ancipiel se place au centre d'un réseau de sages et d'exilés.

Ces choix influenceront l'avenir **d'Eldora**, la montée des clans, le procès futur de la tribunesse, et la stabilité de tout l'empire.

Scène 2 : Les hirudo

Alors que le monde se tend et que des conflits se préparent à grande échelle, dans l'Empire ancipiel, dans les territoires dragons et dans plusieurs royaumes voisins, les ancipiels hirudo de Lilith souhaitent rencontrer le PJ ancipiel. Ils voient en lui ou elle quelqu'un capable de porter une mémoire essentielle et de jouer un rôle dans l'avenir.

Leur futur guide veut transmettre au PJ une capacité unique : devenir un réceptacle de l'histoire, un témoin capable de comprendre le passé pour mieux bâtir l'avenir. Cette idée rejoint les thèmes abordés dans le chant de Déraé sur Yeshoua, centrée sur la transmission, le temps et la reconstruction.

À ce moment de la campagne, les PJs peuvent choisir d'établir leur propre royaume ou leur propre territoire personnel. Plusieurs lieux sont possibles :

- ✿ les îles pirates, instables mais riches en opportunités ;
- ✿ les royaumes au sud de Laelith, ouverts au commerce ;
- ✿ les régions situées à l'ouest de l'empire de Drancien, encore mal contrôlées ;
- ✿ les zones franches du Nord, affaiblies par les tensions entre drakims.

Selon leurs choix, leur lignée peut devenir une maison royale importante, influençant durablement l'équilibre du monde.

Enjeu principal de la scène

Le PJ doit décider quel rôle jouer auprès des hirudo : rester simple allié, devenir étudiant de leur mémoire, ou s'engager plus profondément dans leur vision de l'avenir.

Cette décision peut transformer sa lignée, influencer l'équilibre politique mondial et orienter l'évolution de son territoire naissant.

Un opposant : Telesmar l'Attentiste

Pour donner de la tension à la scène, voici un opposant plausible et cohérent.

Telesmar de Gar-Valor

- ✿ Un ancipiel vert, membre d'une obscure bibliothèque vivante à Lilith.
- ✿ Il pense que les hirudo ne doivent pas transmettre leurs secrets à un PJ extérieur à leur cercle.
- ✿ Il craint que cette transmission déséquilibre les pouvoirs entre cités ancipiennes.
- ✿ Il suspecte les PJs de vouloir utiliser les hirudo pour renforcer leurs propres lignées.

Ses objectifs :

- ✿ Empêcher la rencontre entre le PJ et les hirudo.
- ✿ Décrédibiliser le futur guide hirudo.
- ✿ Diviser les clans établis à Lilith.
- ✿ Affaiblir toute tentative de création d'un royaume indépendant par les PJs.

Ses moyens :

- ✿ Propagation de rumeurs sur la « dangerosité » du PJ.
- ✿ Pression politique auprès de Lilith pour refuser le rôle de mémoire au PJ.
- ✿ Manipulation de clans isolés pour créer des incidents.
- ✿ Surveillance constante des déplacements des PJs.

Options pour les PJs

Option 1 : Accepter pleinement l'héritage hirudo

Le PJ devient un dépositaire de mémoire, un lien vivant entre les siècles.

Actions possibles :

suivre un apprentissage spirituel à Lilith ;
accompagner les hirudo dans leurs rituels ;
s'engager à transmettre leur savoir à une future génération.

Conséquences :

Bonus à la légitimité politique pour créer un royaume.

Les hirudo offrent soutien, information et alliances secrètes.

Telesmar devient un adversaire actif.

Option 2 : Refuser la voie hirudo mais garder l'alliance

Le PJ reste un allié mais ne devient pas réceptacle.

Actions possibles :

- négocier une coopération limitée ;
- proposer un pacte d'entraide militaire ou commerciale ;
- maintenir un pied à Lilith sans s'y engager totalement.

Conséquences :

- Relations cordiales mais moins profondes.
- L'influence des hirudo reste utile mais limitée.
- Telesmar se calme mais continue à surveiller les PJs.

Option 3 : Fonder un royaume sans dépendre des hirudo

Les PJs choisissent l'indépendance totale.

Actions possibles :

- se rendre directement sur les îles pirates ou les zones franches du Nord ;
- bâtir une forteresse ;
- rallier des clans, des tribus ou des mercenaires.

Conséquences :

- Début d'un royaume plus rude et moins diplomatique.
- Risque accru de conflits avec Drancien ou les Drakims du Nord.
- Les hirudo ne se mêlent plus des affaires des PJs.

Option 4 : Doubler les hirudo avec une alliance rivale

Le PJ accepte de rencontrer les hirudo... mais pactise secrètement avec une autre faction.

Alliances possibles :

- Laelith
- Les drakim du Nord
- Les clans exilés de Faragorn
- Un cercle draconique indépendant

Conséquences :

- Opportunité de pouvoir à moyen terme.
- Les hirudo se sentent trahis mais peuvent revenir plus tard.
- Telesmar devient paradoxalement un allié temporaire.

Scène 3 : Un procès

En **4062**, alors que se terminent les festivités de l'Eau chez les ancipels, une nouvelle éclate et secoue tout Faragorn. Le village d'affranchis de **Selenogra** aurait accordé sa protection à 500 mineurs narsdrok qui exploitent une nouvelle mine de Cuivre d'éon.

Cette découverte provoque un véritable séisme économique : l'annonce fait brusquement chuter

les cours du fer, créant une crise grave dans plusieurs régions. Les tensions politiques montent aussitôt.

Halmive, du clan Zveigaan, déclare alors que cette mine lui appartient et accuse publiquement la PJ tribunesse d'avoir orchestré cette situation contre lui. Il porte plainte directement devant l'Imperator.

L'affaire prend un tournant encore plus spectaculaire lorsque, en plein cœur du tumulte, l'Imperator apporte publiquement son soutien à la tribunesse, refusant de la condamner. Il renvoie l'affaire à la session du Sénat de 4063 et envoie immédiatement un messenger à Eldora pour informer la tribunesse des derniers développements.

Enjeu principal de la scène

Le PJ tribunesse doit prouver son innocence tout en protégeant sa lignée et la mine stratégique de Cuivre d'éon, dont l'existence peut changer l'équilibre économique du monde.

Le procès devient un choc politique majeur :

- Qui contrôlera cette ressource essentielle ?
- Qui assumera la crise économique ?
- Et quelle place occupera le PJ dans les jeux de pouvoir de Faragorn ?

Un opposant : Halmive du clan Zveigaan

Halmive est déjà présent dans l'histoire, mais voici une version enrichie pour en faire un véritable adversaire scénaristique.

Profil

- Ancien bras droit de l'Imperator (en disgrâce future).
- Propriétaire officieux de plusieurs mines et réseaux économiques.
- S'estime menacé par l'ascension de la tribunesse.
- A l'habitude d'utiliser la loi pour manipuler ses rivaux.

Objectifs

- Faire condamner la tribunesse devant le Sénat.
- Récupérer la mine de Cuivre d'éon coûte que coûte.
- Démontrer que l'Imperator fait preuve de favoritisme.
- Rassembler des alliés parmi les clans hostiles à Eldora.

Ses moyens

- Juristes spécialisés, dossiers montés de toutes pièces.
- Agents infiltrés dans Selenogra.
- Pressions sur les marchands dont le fer perd de la valeur.

- ☛ Alliances discrètes avec des sénateurs républicains mécontents.

Son angle d'attaque

Il ne cherche pas à tuer le PJ :
il veut briser sa réputation et l'empêcher d'accéder à l'avenir politique que l'Imperator lui destine.

Options pour les PJs

Option 1 : Défendre Selenogra et prouver l'innocence du PJ

Actions possibles :

- ☛ démontrer que la mine n'appartient pas à Halmive ;
- ☛ faire témoigner les narsdoks ;
- ☛ montrer que les affranchis ont agi de leur propre initiative ;
- ☛ révéler les manipulations de Halmive.

Conséquences :

- ☛ victoire juridique ;
- ☛ position renforcée auprès de l'Imperator ;
- ☛ crédibilité accrue pour gouverner Eldora.

Option 2 : Négocier un accord politique

Les PJs cherchent un compromis :

- ☛ Halmive récupère une petite part des bénéfices ;
- ☛ Selenogra garde l'autonomie de la mine ;
- ☛ la tribunesse évite un procès ouvert.

Conséquences :

- ☛ stabilisation économique ;
- ☛ Halmive devient un rival durable mais moins agressif ;
- ☛ tensions réduites au Sénat.

Option 3 : Retourner les clans contre Halmive

Les PJs peuvent lancer une stratégie d'influence :

- ☛ rallier des clans opposés au monopole du fer ;
- ☛ convaincre les marchands que le Cuivre d'éon ouvre de nouvelles opportunités ;
- ☛ révéler les réseaux d'exploitation douteux de Halmive.

Conséquences :

chute politique de Halmive ;
montée en puissance de la tribunesse ;
risques d'attenter à l'équilibre de Faragorn.

Option 4 : Faire disparaître l'affaire

Non pas par violence, mais en jouant sur l'opacité :

- ☛ dissimuler les origines exactes de la mine ;
- ☛ organiser un transfert de propriété discret ;
- ☛ "offrir" la mine à une faction neutre qui protège la tribunesse.

Conséquences :

procès évité ;
conséquences économiques imprévisibles ;

les hirudo peuvent désapprouver.

Option 5 : Exploiter l'affaire pour s'émanciper de l'Imperator

Si les PJs veulent prendre leurs distances :
refuser son soutien public ;
s'appuyer sur Laelith, Lilith ou des clans du Nord ;
transformer l'affaire en symbole d'indépendance.

Conséquences :

- ☛ naissance possible d'un pouvoir autonome ;
- ☛ l'Imperator devient méfiant ;
- ☛ Halmive trouve un nouvel angle d'attaque.

Scène 4 : L'Ars Oniros

L'Ars Oniros, la 3^e légion, est une unité unique dans l'Empire ancipiel. Elle rassemble des artisans, des spécialistes et des combattants d'élite capables de comprendre les dragons, d'anticiper leurs stratégies et même de les vaincre lorsque les circonstances l'exigent.

Trois décuries de cette légion, le Chacal, la Tarentule et le Requin, ainsi que leurs centuries, sont envoyées à Drancien. Leur mission : assurer le respect des accords conclus autour d'Eldora, récemment secouée par des tensions économiques et politiques.

Un des PJs a participé à la reconstruction de l'Ars Oniros sous certaines conditions. Il tient à vérifier que la légion ne causera aucun tort aux innocents, malgré son immense puissance.

L'empire de Drancien reste indépendant de l'Imperium ancipiel en formation. Il se situe aussi en marge de l'influence des dragons et échappe au Conseil Drako. La présence de l'Ars Oniros à sa cour représente donc un événement inhabituel... et potentiellement explosif.

Enjeu principal de la scène

L'arrivée de l'Ars Oniros à Drancien peut renforcer la paix... ou déclencher un conflit entre deux puissances indépendantes.

Les PJs doivent décider jusqu'où ils laissent l'Ars Oniros intervenir :

Sera-t-elle garante de stabilité... ou instrument d'intimidation ?

Au centre de l'enjeu :

les accords autour d'Eldora,
l'équilibre fragile entre deux empires,
et la présence de décuries dont la spécialité est d'affronter des dragons dans un royaume qui se méfie déjà des étrangers.

Opposant : Général Akrad Youssim

Général Akrad Youssim

Commandant de la Phalange d'Argent, unité d'élite de Drancien.

Loyal au roi Youhan III, mais farouchement hostile à l'ingérence étrangère.

Voit l'Ars Oniros comme une menace pour l'indépendance de son empire.

A perdu des proches lors d'une vieille intervention anciapielle et garde une rancune tenace.

Objectifs :

- ☀️ discréditer la présence de l'Ars Oniros ;
- ☀️ prouver que Drancien n'a besoin de personne pour garantir ses accords ;
- ☀️ pousser le roi à renvoyer la légion hors du territoire ;
- ☀️ exploiter le moindre incident pour accuser l'Ars Oniros d'agression.

Ses moyens :

- ☀️ soldats infiltrés dans la foule pour provoquer des heurts,
- ☀️ manipulation de la cour de Drancien,
- ☀️ sabotage des voies logistiques de l'Ars Oniros,
- ☀️ espionnage discret des PJs pour comprendre leurs faiblesses.

Il ne cherche pas un conflit direct, il veut forcer l'Ars Oniros à commettre une faute, même minime, qu'il utilisera pour obtenir son renvoi.

Options pour les PJs

Option 1 : Calmer les tensions diplomatiques

Objectif : faire accepter la présence de l'Ars Oniros par la cour de Drancien.

Actions possibles :

- ☀️ rassurer le roi Youhan III sur les intentions pacifiques de la légion ;
- ☀️ organiser une démonstration non violente de leurs compétences ;
- ☀️ neutraliser discrètement les provocations d'Akrad.

Conséquences :

- ☀️ confiance renforcée entre les deux royaumes,
- ☀️ mission de l'Ars Oniros facilitée,
- ☀️ Akrad devient un opposant plus subtil, mais toujours actif.

Option 2 : Soutenir l'Ars Oniros dans une position de force

Objectif : affirmer la légitimité de la légion, même au cœur de Drancien.

Actions possibles :

- ☀️ appuyer les accords d'Eldora par une démonstration de force maîtrisée ;

- ☀️ dénoncer publiquement les manœuvres d'Akrad ;
- ☀️ sécuriser les accès stratégiques du palais et des routes.

Conséquences :

- ☀️ respect forcé de Drancien,
- ☀️ risque de refroidissement diplomatique,
- ☀️ Akrad prépare une riposte plus agressive.

Option 3 : Protéger les innocents au détriment des accords

Objectif : éviter toute violence, même si cela affaiblit l'influence anciapielle.

Actions possibles :

- ☀️ refuser les interventions musclées de l'Ars Oniros ;
- ☀️ escorter et évacuer les civils en cas de trouble ;
- ☀️ convaincre les décuries de renoncer à certaines opérations.

Conséquences :

- ☀️ image héroïque auprès du peuple de Drancien,
- ☀️ accords fragilisés,
- ☀️ mécontentement possible de l'Imperator.

Option 4 : Retourner le général Akrad

Objectif : faire d'un adversaire un allié.

Actions possibles :

- ☀️ révéler les bénéfices économiques des accords ;
- ☀️ montrer qu'un conflit avec l'Ars Oniros serait suicidaire ;
- ☀️ prouver que la légion n'a aucune intention cachée.

Conséquences :

- ☀️ alliance improbable mais puissante,
- ☀️ stabilité durable dans la région,
- ☀️ opposition déplacée vers d'autres factions draconiennes ou marchandes.

Scène 5 : Le mystérieux « Narrateur »

Le mystérieux « Narrateur », un personnage déjà aperçu dans la campagne finale « **Vers le Bruit** », explore une vision de son propre passé. Il cherche des réponses à une quête personnelle liée aux événements qui conduisent au **Noir Chemin**. Après la bataille de Drancien, les PJs sentiront qu'on les observe sans jamais comprendre d'où vient cette présence.

Ils feront des rêves étranges dans lesquels ils affronteront des entités cyberpunk, incompréhensibles dans leur univers. Ces visions sont des fragments d'un futur lointain que seul le Narrateur perçoit.

Extraits de la vision du Narrateur :

Narrateur : « J'ai dû défendre mon projet auprès de la CIM pour prouver mon hypothèse et obtenir le droit de poursuivre mes travaux. Ces deux mois perdus m'ont coûté deux mois d'observation. Quand j'ai retrouvé le dragon et la tribunesse, le prêcheur du désert venait d'être exécuté, et le temple de la Concorde d'Eldora était en plein chaos. »

Narrateur : « Ils ne peuvent ni me voir ni m'entendre : je suis bien trop loin dans leur avenir. Mais j'ai pourtant envie de les aider. La Porte Gama ne me laisse qu'une chance pour capturer chaque scène : revenir en arrière serait perdre définitivement les images. Le passé ne peut pas être changé. Je dois seulement l'observer pour comprendre ce que nous aurons à affronter. En trois ans, je dois reconstituer trois siècles avant le Noir Chemin. Je suis certain que les réponses s'y trouvent. »

Pendant cette période d'observation historique par le Narrateur, Ahaemsa, alors premier consul, devient officiellement Imperator. Il profite d'une révolte menée dans le sud-ouest de Faragorn par des Amazones anciapielles, humaines et humanordes, dirigées par une dragonne nommée Poborhiana.

L'affrontement avec les deux légions républicaines et trois décuries de l'Ars Oniros est terrible : la révolte se termine dans un véritable bain de sang.

Le corps de Poborhiana est ramené à Faragorn. En fin d'année, il est installé dans la salle d'audience du nouveau palais.



Cette pièce, autrefois le grand salon du clan Leveidel, ne contient plus que deux choses : un simple tabouret sur lequel s'assoit l'Imperator, et le cadavre de la dragonne empaillé au mur.

Enjeu principal de la scène

Comprendre pourquoi le Narrateur observe le groupe et ce que signifient les visions cyberpunk. Les PJs devront déterminer s'ils cherchent à interpréter ces signes, à communiquer avec cette présence invisible ou à ignorer ces phénomènes.

Cette scène marque le début d'un fil rouge qui relie :

- 🔍 le passé du monde,
- 🔍 le futur du Narrateur,
- 🔍 le destin des PJs.

Le choix des PJs déterminera le degré de connexion qu'ils auront avec l'intrigue temporelle.

Opposant : "L'Ombre Résiduelle"

Pour cette scène d'ambiance et d'investigation onirique, voici un opposant adapté :

L'Ombre Résiduelle

- 🔍 Fragment conscient né des observations du Narrateur via la Porte Gama.
- 🔍 Résidu d'un futur technologique qui ne devrait pas exister dans cet univers.
- 🔍 Capable d'interférer avec les rêves des PJs.
- 🔍 Se nourrit des paradoxes temporels générés par les visions.

Objectifs :

- 🔍 brouiller les visions du Narrateur ;
- 🔍 empêcher les PJs de comprendre le lien entre le passé et le futur ;
- 🔍 affaiblir mentalement le groupe avant certaines échéances.

Moreas :

- 🔍 rêves agressifs,
- 🔍 illusions d'entités cyberpunk,
- 🔍 fragmentation des souvenirs,
- 🔍 distorsion de la perception du temps.

L'Ombre n'affronte pas physiquement : elle attaque dans l'inconscient.

Options d'action pour les PJs

Option 1, Chercher à décoder les visions

Les PJs tentent de comprendre ce que les rêves signifient.

Actions possibles :

- 🔍 analyser les symboles cyberpunk,
- 🔍 consulter des hirudo ou des sages de Lilith,
- 🔍 utiliser des lieux sacrés pour stabiliser les visions.

Conséquences :

meilleure compréhension du rôle du Narrateur, résistance accrue contre l'Ombre Résiduelle,

premiers indices sur le Noir Chemin.

Option 2. Tenter de communiquer avec la présence invisible

Les PJs assument qu'ils sont observés et tentent d'"appeler" le Narrateur.

Actions possibles :

- ☀ rituels d'anciennes,
- ☀ méditation guidée par des hirudo,
- ☀ entrer volontairement dans les rêves.

Conséquences :

- ☀ possibilité d'une "réponse" indirecte,
- ☀ visions plus nettes... mais plus dangereuses,
- ☀ attention accrue de l'Ombre Résiduelle.

Option 3. Résister aux rêves par la force de volonté

Les PJs refusent l'influence onirique.

Actions possibles :

- ☀ barrières mentales via discipline magique,
- ☀ drogues stabilisantes,
- ☀ aide d'un prêtre narsdok.

Conséquences :

- ☀ diminution des visions,
- ☀ mais perte d'informations cruciales pour la suite,
- ☀ l'Ombre devient plus agressive dans les rares rêves restants.

Option 4. Enquêter dans le monde réel

Les PJs cherchent des indices concrets dans le monde présent.

Actions possibles :

- ☀ étudier la Porte Gama,
- ☀ interroger des témoins du passé récent,
- ☀ infiltrer le palais pour voir la salle d'audience.

Conséquences :

- ☀ découvertes historiques majeures,
- ☀ possible confrontation politique,
- ☀ risques d'attirer l'attention de factions puissantes.

Scène 6 : 4072, guerres du Nordé

En 4072, les guerres du Nordé éclatent autour de la grande cité commerçante de **Lebon**, un territoire neutre mais très convoité. Deux Drakim, chacun nommé par le Conseil Drako, s'affrontent pour son contrôle :

- ☀ l'un issu des drakim de l'est,
- ☀ l'autre des peuples de l'ouest.

Lebon est devenue un lieu stratégique après le succès exceptionnel de ses faiseurs aux jeux de Laelith. Grâce à cette victoire, la cité a gagné :

- ☀ trois nouvelles scholae,
- ☀ deux académies des sciences,

- ☀ un afflux massif de marchands, savants et mécènes.

Cette prospérité attire les convoitises.

La région du Nordé, déjà fragile, devient le théâtre d'un conflit brutal entre deux forces de même puissance. Aucun camp ne parvient à prendre l'avantage.

Le sort de Lebon, sa population, ses institutions et son autonomie dépend maintenant de cette guerre qui menace de dépasser les frontières locales.

Enjeu principal de la scène

Lebon doit choisir entre rester neutre, rejoindre un des Drakim, ou s'appuyer sur des intervenants extérieurs... comme les PJs.

Ce choix déterminera :

- ☀ la survie de ses institutions (scholae et académies),
- ☀ l'accès à ses richesses et technologies,
- ☀ l'équilibre des drakim du Nord,
- ☀ la stabilité de tout le commerce entre Est, Ouest et Sud.

Les PJs peuvent jouer un rôle décisif dans l'issue des guerres du Nordé.

Opposant : Drakim Har'Thavel, "Le Vent Rouge" (Est)

Profil

- ☀ Drakim de l'Est, stratège redoutable, charismatique mais impitoyable.
- ☀ Considère Lebon comme un outil indispensable pour renforcer son dyna.
- ☀ Soutenu par des tribus marchandes et plusieurs oppidums spécialisés dans les métaux rares.

Objectifs

- ☀ Soumettre Lebon sans la détruire.
- ☀ Contrôler les scholae pour s'approprier leurs découvertes.
- ☀ Renverser la neutralité imposée par le Conseil Drako.
- ☀ Empêcher les PJs de s'allier à son rival.

Moyens

- ☀ Diplomatie agressive (pressions sur les familles nobles de Lebon).
- ☀ Mercenaires narstrok en renfort.
- ☀ Sabotages ciblés : ponts, entrepôts, caravanes.
- ☀ Propagande pour accuser l'Ouest de vouloir brûler la cité.

Pourquoi il est dangereux

Har'Thavel ne veut pas exterminer Lebon, mais la dominer totalement. Il utilise peur, ruse et vitesse pour imposer sa loi.

Options pour les PJs

Option 1. Soutenir la neutralité de Lebon

Les PJs cherchent à préserver l'indépendance de la cité.

Actions possibles :

- ☀ organiser les défenses,
- ☀ sécuriser les bibliothèques et académies,
- ☀ calmer les familles marchandes prêtes à signer avec un Drakim,
- ☀ convaincre le Conseil Drako d'intervenir.

Conséquences :

- ☀ Lebon gardée intacte,
- ☀ prestige énorme pour les PJs,
- ☀ hostilité durable de Har'Thavel et de son rival.

Option 2. Soutenir le Drakim de l'Ouest

Les PJs choisissent le moindre mal et s'allient au rival de Har'Thavel.

Actions possibles :

- ☀ livrer des tactiques,
- ☀ conduire des négociations avec les tribus du Nordé,
- ☀ affaiblir les mercenaires de l'Est.

Conséquences :

- ☀ Drakim de l'Ouest devient allié puissant,
- ☀ Lebon gagne un protecteur mais perd une partie de son indépendance,
- ☀ l'Est jure vengeance.

Option 3. Aider Har'Thavel à prendre Lebon

Les PJs misent sur l'efficacité brutale de l'Est.

Actions possibles :

- ☀ neutraliser les défenses de la cité,
- ☀ convaincre les scholae que cette alliance garantit leur survie,
- ☀ détourner les renforts de l'Ouest.

Conséquences :

- ☀ Har'Thavel devient un allié dangereux mais puissant,
- ☀ les académies passent sous contrôle strict,
- ☀ Lebon change radicalement de culture politique.

Option 4. Prendre le pouvoir à Lebon

- ☀ Les PJs profitent du chaos pour établir leur propre autorité.

Actions possibles :

- ☀ rallier les faiseurs, les savants et les guildes,
- ☀ instaurer une garde citoyenne,
- ☀ négocier un statut spécial auprès du Conseil Drako.

Conséquences :

- ☀ Lebon devient une cité libre sous influence des PJs,
- ☀ les deux Drakim se retournent contre eux,
- ☀ ouverture de nouvelles intrigues politiques majeures.

Option 5. Manipuler les deux camps pour prolonger la guerre

Les PJs jouent la carte de l'ombre pour gagner du temps.

Actions possibles :

- ☀ sabotage discret des pourparlers,
- ☀ stratégie de diversion,
- ☀ infiltration des deux armées.

Conséquences :

- ☀ Guerre prolongée,
- ☀ PJs obtiennent du temps pour bâtir leur propre puissance,
- ☀ risque que la cité soit détruite si les combats dégénèrent.

Scène 7 : Dernier événement

En 4074, Déraé se rend à Nassiam avec son ami, le PJ. En chemin, ils tombent dans une embuscade tendue par des guerriers humanordes issus des tribus de l'Orkmar et de Borgorinne, connus pour leurs raids soudains et leurs rivalités anciennes avec les peuples voisins.

Au cours de l'attaque, Déraé est mortellement touchée. Elle meurt à l'âge de 47 ans. Son ami, le PJ, est grièvement blessé et laissé pour mort alors qu'il tentait de la défendre.

Les derniers mots de Déraé résonnent encore dans l'esprit du PJ :

« Non... sauve-toi... on se retrouvera ! »

Une flèche lui transperce le cœur avant qu'elle ne puisse dire davantage.

La mort de Déraé bouleverse l'équilibre émotionnel et narratif de la campagne. Elle devient un point de rupture pour le PJ et un moteur pour la suite de son histoire.

Épilogue principal de la scène

Le PJ doit décider comment réagir à la mort de Déraé : vengeance, quête spirituelle, enquête politique ou protection des survivants ?

Ce choix influence :

- ☀ sa relation future avec les hirudo, les anciapielles et les dragons,
- ☀ l'équilibre politique dans le Nord et les dynas,
- ☀ l'évolution de sa propre lignée,
- ☀ le lien avec les visions du Narrateur (souvenirs, destin, réincarnations).

Cette scène est une charnière émotionnelle et politique.

Opposant : Chef Orkmar Thurlak

« Coeur-Sec »

Profil

- ☛ Chef de guerre humanorde des tribus de l'Orkmar.
- ☛ Responsable de l'embuscade, soit par ordre direct, soit par tolérance.
- ☛ Craint la montée en puissance des ancipielles alliés aux PJs.
- ☛ Cherche à prouver que les tribus du Nord ne se laisseront pas soumettre.

Objectifs

- ☛ éliminer toute influence extérieure dans les terres du Nordé ;
- ☛ empêcher la création d'un royaume mené par les PJs ;
- ☛ maintenir la domination guerrière de son clan ;
- ☛ exploiter la mort de Déraé comme message politique.

Méthodes

- ☛ embuscades et raids rapides ;
- ☛ alliances ponctuelles avec Borgorinne ;
- ☛ intimidation des villages neutres ;
- ☛ tentatives d'isoler le PJ en l'accusant d'être responsable de la venue de Déraé.

Thurlak est un opposant direct : brutal, politique, et dangereux.

Il devient un antagoniste émotionnel, lié à un moment traumatique.

Options d'action pour les PJs

Option 1 : Venger Déraé

Le PJ poursuit les tribus responsables et cherche à renverser Thurlak.

Actions possibles :

- ☛ traquer les responsables dans les montagnes de l'Orkmar ;
- ☛ rallier des clans amis ;
- ☛ provoquer un duel d'honneur ;
- ☛ faire payer publiquement les coupables.

Conséquences :

- ☛ justice personnelle accomplie,
- ☛ tensions accrues avec les tribus humanordes,
- ☛ gain de réputation guerrière.

Option 2 : Enquêter sur les raisons de l'embuscade

Le PJ cherche à comprendre si cette attaque est liée à une manipulation politique ou à une guerre plus large.

Actions possibles :

- ☛ interroger les survivants,

- ☛ découvrir un commanditaire caché (un drakim, un clan ennemi, un rival),
- ☛ mettre au jour des tensions géopolitiques autour de Nassiam.

Conséquences :

- ☛ révélation de complots,
- ☛ possibilité de désamorcer une guerre régionale,
- ☛ ouverture de nouvelles alliances.

Option 3 : Honorer Déraé par la paix

Le PJ choisit une voie plus sage, influencé par la philosophie de Déraé et son lien avec les cycles de vie.

Actions possibles :

- ☛ préserver l'équilibre entre tribus et ancipielles,
- ☛ négocier avec Borgorinne pour isoler l'Orkmar,
- ☛ transformer le lieu de l'embuscade en sanctuaire.

Conséquences :

- ☛ amélioration des relations diplomatiques,
- ☛ prestige spirituel du PJ,
- ☛ possibilité d'interventions des hirudo pour aider à la guérison intérieure.

Option 4 : Suivre les visions du Narrateur

Les rêves et images du futur s'intensifient après la mort de Déraé.

Actions possibles :

- ☛ méditer sur ses derniers mots,
- ☛ comprendre pourquoi elle parle de "retrouvailles",
- ☛ explorer la piste d'une réincarnation ou d'un écho dans la trame temporelle.

Conséquences :

- ☛ lien renforcé avec la grande intrigue,
- ☛ révélations sur le Noir Chemin,
- ☛ possibilité d'un retour symbolique de Déraé dans une autre scène.

Option 5 : Quitter tout et fonder un refuge

Le PJ renonce à la guerre et choisit de protéger ceux qu'il peut encore sauver.

Actions possibles :

- ☛ établir un nouveau camp, village ou sanctuaire,
- ☛ accueillir les personnes fuyant les guerres du Nordé,
- ☛ créer les bases d'une future lignée pacifique.

Conséquences :

- ☛ début d'un nouveau royaume,
- ☛ soutien de nombreux peuples,
- ☛ hostilité durable des tribus belliqueuses.



Les atouts des PJs

Au fil des vingt années que couvre la campagne, les personnages-joueuses disposent d'une grande liberté d'action. Le monde évolue, se fragmente, se transforme... et les PJs peuvent orienter ces changements en guidant leur propre lignée et leurs alliés.

Alliés et relations importantes

Les véritables alliés des PJs sont celles et ceux qui partagent leur désir de liberté et d'indépendance.

Alors que des conflits apparaissent un peu partout dans le monde, les ancipiels hirudo de Lilith demanderont à rencontrer le PJ ancipiel.

Possibilités politiques et territoriales

À ce moment de la campagne, les PJs peuvent envisager de fonder un petit royaume, en profitant des bouleversements qui secouent plusieurs régions. Ils peuvent s'implanter :

- ☀ sur les îles pirates,
- ☀ dans les royaumes situés au sud de Laelith,
- ☀ à l'ouest de l'empire de Drancien,
- ☀ ou dans les zones franches du Nord, parmi les dynas.

Leur implication dans leur lignée déterminera la force, l'influence et la longévité de ce nouveau territoire.

Si leurs efforts portent leurs fruits, de nouvelles familles royales pourraient émerger.

Pour développer un peuple ou une lignée, il est important de définir sa cohésion et son moral, chacun évalué sur une échelle de 1 à 10, ce qui influencera sa stabilité et sa résistance.

Le procès de la tribunesse

L'Imperator laisse volontairement traîner le procès visant la PJ tribunesse, ce qui lui permet d'améliorer sa défense. Grâce à ces années de préparation, elle finit par gagner le procès.

À la suite de cela :

Halmive perd sa position de conseiller et de bras droit de l'Imperator.

Ce poste prestigieux et influent est proposé à la PJ tribunesse.

Le choix lui appartient : saisira-t-elle cette opportunité ?

Transmission entre générations

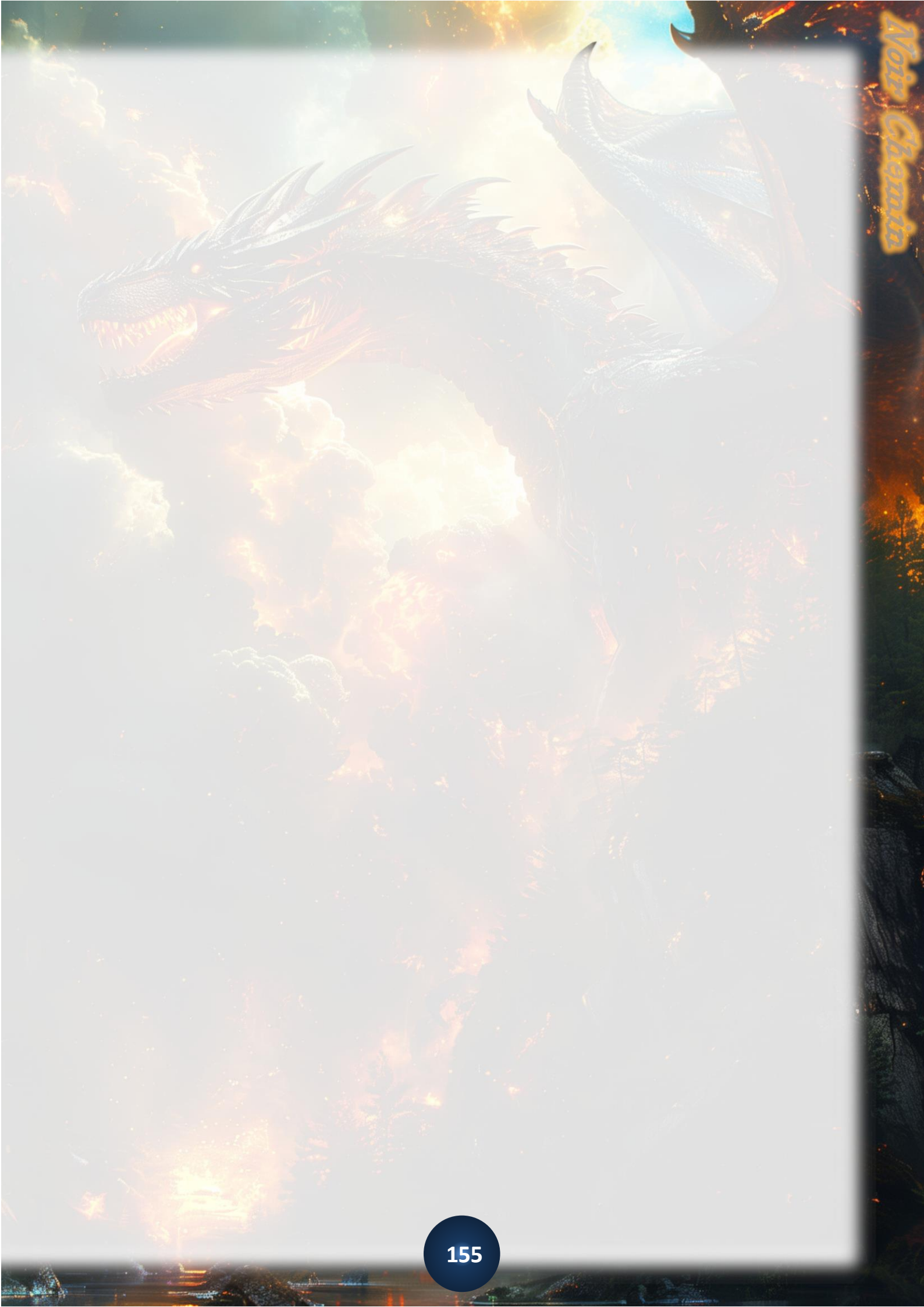
Pour les PJs qui ne sont ni dragons ni ancipielles, les vingt ans ont un impact important :

ils vieillissent, leurs corps changent, et il devient temps de préparer leurs héritiers.

Ils doivent donc transmettre :

- ☀ leurs valeurs,
- ☀ leurs objectifs,
- ☀ leurs terres,
- ☀ leurs connaissances,
- ☀ et les raisons qui ont fait d'eux les personnages qu'ils sont devenus.

Cette transition déterminera l'avenir de leur lignée et la manière dont elle influencera les événements du monde.



4074 : Conquérir Drancien



En l'an **4073**, une vaste coalition se met en marche vers Drancien. L'armée, disparate mais déterminée, rassemble :
 4000 humains,
 2000 humanordes,
 2500 narsdoks,
 près d'une centaine d'ancipiels bleus,

4 dragons, dont la seule présence suffit à faire plier la plupart des frontières.

Leur ambition est limpide : s'emparer de la cité de Drancien afin d'y ériger une base forte, capable de réunir et soutenir les États encore dispersés dans les territoires voisins.

Parmi les ancipiels se distingue Zoakao Farabel, stratège réputé et ancien gardien de **Laeltich**, qu'il a jadis confiée à la tribunesse du groupe. La route vers Drancien ne sera pourtant pas un simple trajet militaire : la troupe croisera une entité étrange, une rencontre qui les entraînera dans une aventure inattendue, teintée de mystère, de danger et de révélations.

À leur arrivée, les chefs de l'expédition sont reçus par l'empereur Youhan III Zaouïas. Drancien, d'abord majestueuse, se révèle rapidement traversée par des tensions sourdes. Les personnages obtiennent alors l'occasion de mener une enquête sensible, dont les conclusions pourraient aller jusqu'à la destitution de l'empereur lui-même.

En fouillant plus profondément, les protagonistes découvrent l'existence de l'Ars Oniros : une force obscure, dont l'influence grandit par-delà la volonté des dirigeants et même des dieux. Dotée de motivations propres, mystérieuses, elle s'impose progressivement comme l'antagoniste majeur du scénario, manipulant événements et consciences depuis l'ombre.

Exposition

Drancien

En **4074**, on appelle États dispersés les territoires qui ne sont pas protégés par un dragon. Dans ce contexte, **Drancien** est un lieu crucial : celui qui contrôle la cité contrôle un passage essentiel, aussi bien sur terre que sur mer. Pour les dragons, prendre **Drancien** permettrait d'engager une conquête solide de la République, en s'appuyant sur une base stratégique bien placée.

Du côté de Youhan III, l'objectif est clair : il rêve d'étendre son pouvoir vers le nord, de reprendre tout le désert de Pissefer, et d'obtenir un meilleur accès aux régions septentrionales par la mer.

Mais il sait aussi qu'il n'a pas encore les moyens d'affronter, seul, les 30 légions de l'Empire ni l'influence grandissante de l'Ars Oniros.

L'empereur Youhan III Zaouïas

l'empereur Youhan III Zaouïas se trouve confronté à une proposition des faiseurs de l'Ars Oniros qui entraîne des conséquences

Cité	Population	Asservis
Drancien	450 000	244 620
Elfes gris	1,5% 6 750	5% 338
Elfes bleus	1,0% 4 500	6% 270
Humains	47,5% 213 750	55% 117 563
Humanordes	30,0% 135 000	65% 87 750
Narsdrek	20,0% 90 000	43% 38 700

inattendues et potentiellement désastreuses. Le rituel délicat auquel il consent implique un arrêt cardiaque et une manipulation complexe des énergies de l'esprit, de la mort et de l'air, afin de préserver la quintessence de son être dans un nouvel état d'existence.

Cette forme de vie inédite, nommée **Imokmar**, est liée à des exigences sinistres : se nourrir du sang de ses semblables, de manière de plus en plus fréquente au fil du temps. Ce pacte avec l'obscurité entraînera progressivement l'empereur dans un abîme de dépendance et de privation, le privant de la lumière du jour et le contraignant à une soif implacable de sang.

Parallèlement, la découverte du pacte par son fils déclenche une série de machinations et de trahisons, impliquant les faiseurs de l'Ars Oniros

et les conseillers secrets de l'Empereur, semant le trouble et le danger au sein de la garde prétorienne. Cette découverte met en lumière les enjeux politiques et mystiques qui menacent l'équilibre déjà fragile de l'empire d'Ultereith, tandis que les manigances et les alliances secrètes tissent un réseau d'intrigues et de trahisons, laissant présager des bouleversements majeurs au sein de la République Ancipielle.

Enquête à Drancien



Résumé

En 4074, une rencontre importante se prépare, mêlant secrets, politique et manipulations.

Zoakao Farahel, un ancipiel de 218 ans, travaille en réalité pour le conseil drako, et plus précisément pour Rarefud, membre de la camarilla des Arkadiam.

Lors du 5 Hwesta, Zoakao demande à voir la PJ tribunesse. Il évoque un ancien accord entre eux et lui propose de reprendre officiellement la gestion de sa relation avec Laelith, qu'elle a connue autrefois. Zoakao est accompagné de quatre gardes aux origines diverses.

Il expose alors le vrai but de cette rencontre :

il a besoin que les PJ enquêtent à Drancien, dans les cercles politiques de la cité. L'objectif est de pouvoir accuser l'Empereur dans une affaire de meurtre qui menace non seulement son empire, mais aussi sa drakimtie.

La mort suspecte du fils de l'Empereur laisse penser à une affaire bien plus complexe : intrigues, mensonges, et secrets profondément enfouis. L'enquête s'annonce difficile et dangereuse.

Zoakao révèle aussi un enjeu majeur :

si les PJ acceptent, ils permettront à un dragon qu'ils connaissent, voire l'un des PJ, de monter en importance au sein du conseil drako, et d'obtenir une place au grand rassemblement des dragons du monde.

En revanche, refuser reviendrait à se mettre en opposition directe avec le conseil drako, ce qui pourrait avoir de lourdes conséquences.

Cette scène installe donc un réseau d'intrigues politiques et de manœuvres discrètes, où les

enjeux dépassent largement Drancien et influencent le destin de l'empire comme celui des alliances secrètes qui le dirigent.

L'objectif des PJ : obtenir ces avantages sans se retrouver trop liés aux intentions de Zoakao.

Roméo et Juliette

1. Mise en place : en route vers Drancien

Les PJ quittent Eldora pour rejoindre Drancien. La seule route possible traverse le désert de Pissefer, ce qui implique :

- un départ au crépuscule,
- une marche de nuit,
- des réserves d'eau et de nourriture,
- quelques présents destinés à l'empereur.

Objectif des PJ : organiser l'expédition (logistique, montures, éclaireurs, porteurs, choix de matériel).

2. Rencontre dans le désert

Alors qu'ils progressent dans la nuit, les PJ voient une silhouette titubant vers eux depuis une direction étrange, comme venue de nulle part.

Il s'agit d'un garçon de 15 ans, brûlé par le soleil, déshydraté et délirant de fièvre.

Malgré les soins, il répète en boucle :
« La... porte... des bronzes... vite... elle va mourir... »

Il implore les PJ de le ramener aux falaises, vers une porte mystérieuse qu'il décrit avec panique.

Choix des PJ :

- L'aider immédiatement et dévier leur route.
- Le soigner mais rester sur leur objectif initial.

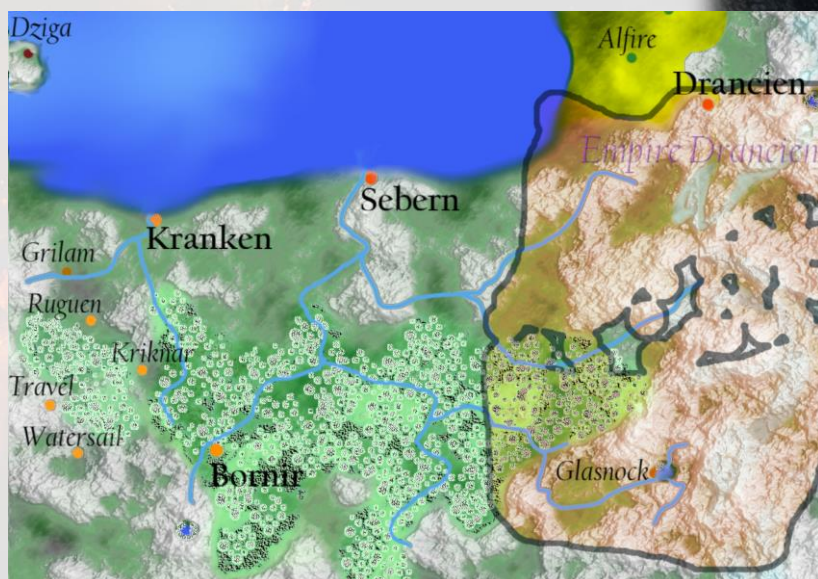


Figure 51: Empire de Drancien

- ✿ Le questionnaire davantage pour comprendre ce qu'il fuit ou ce qu'il cherche.
- ✿ L'ignorer (ce qui entraînera des conséquences oniriques sévères plus tard).

3. La cité de Bronze et la Porte

En suivant ses indications, les PJ atteignent les falaises où se trouve un lieu légendaire :

La Cité de Bronze, un endroit associé aux amants perdus.

Ils doivent attendre le crépuscule pour fouiller la zone. À ce moment, la lumière change et révèle une porte géante en bronze, partiellement enterrée dans le sable.

En l'ouvrant, les PJ découvrent :

- ✿ une mer aux couleurs irréelles,
- ✿ un ciel crépusculaire figé,
- ✿ une impression que la réalité se plie,
- ✿ le garçon qui, en entrant, semble se dissoudre et devenir un souvenir vivant.

La porte agit comme un passage onirique, faisant entrer les PJ dans l'imaginaire collectif des espèces donanymes.

4. Franchir la Porte de Songerie



Figure 52 : porte des amoureux

Quand les PJ passent la porte, ils sont happés par une sensation de chute douce, comme si leur esprit glissait à travers le temps.

Ils se retrouvent dans un autre monde, dans un autre temps et dans un autre corps :

Vérone, au XVe siècle, au cœur de la tragédie de Roméo et Juliette.

5. Incarnation dans Roméo & Juliette

En franchissant le seuil, chaque PJ se retrouve incarné dans un personnage de l'histoire :

- ✿ Benvolio (ami calme et loyal, pacificateur)
- ✿ Frère Jean (religieux impliqué dans les plans secrets)
- ✿ Grégoire (valet des Capulet)
- ✿ Pierre (valet des Montaigu)
- ✿ Jasmine (amie de Juliette)
- ✿ Thérèse (proche de Benvolio)

Les PJ ne deviennent pas ces personnages :

ils en prennent le corps, mais gardent leur propre personnalité, leurs souvenirs et leurs objectifs.

6. Le véritable objectif : réparer l'histoire

Le jeune homme du désert était en réalité une manifestation instable de Roméo, perdue entre réalité et imaginaire.

Les PJ découvrent qu'ils ont un rôle très précis à jouer :

La tragédie doit suivre son cours.

Si elle échoue, la Porte restera fermée, et les PJ seront piégés dans la Songerie, et la pièce recommencera.

Ils doivent donc :

- ✿ retrouver le « faux Roméo » (perdu dans cette version du récit),
- ✿ le guider vers les événements qui mèneront au dénouement tragique,
- ✿ empêcher des variantes de l'histoire causées par leur présence,
- ✿ maintenir l'équilibre entre les deux familles.

7. Choix cruciaux dans Vérone

Les PJ vont devoir faire face à différents dilemmes :

CHOIX 1, Protéger ou non le jeune Roméo

Le ramener sur la voie du destin...

Ou essayer de changer l'histoire (ce qui peut briser la Songerie).

CHOIX 2, Intervenir dans les disputes Montaigu / Capulet

Essayer de calmer les tensions,

Participer aux affrontements,

Ou manipuler les clans pour favoriser le déroulement prévu du drame.

CHOIX 3, Suivre à la lettre la tragédie, ou prendre une initiative

Forcer Roméo et Juliette à se revoir,

Agir via Frère Jean pour maintenir le plan,

Ou explorer Vérone pour découvrir les « failles » de Songerie.

8. Le Dénouement dans la Songerie

Quand l'histoire atteint son terme, la Songerie se stabilise :

- ✿ les PJ reviennent devant la Porte de Bronze,

- ☀ le jeune homme du désert disparaît, remplacé par un simple souffle de vent chaud,
- ☀ la mer colorée s'efface,
- ☀ la vraie réalité du désert apparaît.

La porte se referme derrière eux, les laissant avec une impression d'avoir traversé une mémoire vivante.

Ils peuvent alors reprendre la route vers Drancien...
changés, et peut-être porteurs d'un fragment du passé des vivants.

9. Intégration dans la campagne

La scène permet :

- ☀ d'introduire la Porte de Songeries,
- ☀ d'explorer l'imaginaire vivant de l'univers,
- ☀ de tester les PJ dans un cadre émotionnel fort,
- ☀ de renforcer la mystique autour de la drakimtie et du monde onirique,
- ☀ d'offrir une mission où les choix des PJ ont un impact direct.

Enquête à Drancien

1. Arrivée à Drancien

Les PJ arrivent à Drancien, immense cité impériale dirigée par Youhan III Zaouiās.
Ils peuvent demander audience à l'empereur à tout moment, et ils seront reçus dans les deux jours.

Dès leur arrivée, les PJ ressentent :

- ☀ une ville tendue, militaire, surveillée ;
- ☀ une cour impériale où confiance, peur et loyautés instables s'entremêlent ;
- ☀ un empereur âgé mais étonnamment puissant, à la pâleur inquiétante.

Dans son entourage :
des faiseurs de l'Ars Oniros, conseillers mystérieux aux motivations obscures.

2. Les PNJ clés

L'Empereur Youhan III Zaouiās

- ☀ 75 ans, vigueur anormale, pouvoir inquiétant.
- ☀ En réalité un Imokmar, une forme de vie immortelle créée par un pacte Oniros.
- ☀ Protégé par un voile d'illusion.
- ☀ Seuls des artisans opaques ou Eden (difficulté 40+) peuvent le percer.



Les Généraux prétoriens

- ☀ Okaboekw : loyal au trône, méfiant des étrangers.
- ☀ Ringaor : carriériste, opportuniste.
- ☀ Androsope : cherche un prétexte pour renverser l'ordre établi.

Le Stratège Senmoun

- ☀ Un narsdrok au passé traumatique, marqué par la haine des dragons et de la République anciennelle.
- ☀ Loyauté fragile envers l'empereur.
- ☀ Son espoir repose sur Taïsong, le jeune 4e fils (9 ans), qu'il admire.

Une ancienne servante du palais

- ☀ → En fuite depuis la mort du prince héritier.
- ☀ → Possède des informations cruciales sur les pratiques étranges dans le palais.

3. Le Secret principal

Les PJ apprennent (ou découvrent progressivement) :

- ☀ L'empereur n'est plus vivant : c'est un Imokmar.
- ☀ Son âme est enfermée dans cinq pierres réceptacles, cachées dans les caves et les combles du palais.
- ☀ Il est protégé par les faiseurs de l'Ars Oniros, qui gagnent influence dans la cité.
- ☀ Il est probablement responsable de la mort de son propre fils, qui avait découvert la vérité.

Révéler tout cela déclencherait une rébellion au sein de l'armée prétorienne, mais seulement si Senmoun accepte de basculer.

Pour cela :
Un dragon allié aux PJ doit lui promettre de défendre sa cause devant le Conseil Drako.

4. L'Enquête : Pistes & Indices

Les PJ peuvent avancer par plusieurs pistes.
Chaque piste offre preuves, risques, révélations.

PISTE 1 : Audience auprès de l'Empereur

Indices possibles :

- ☀ pâleur étrange ; force inhumaine ; absence d'ombre dans certaines lumières.
- ☀ présence systématique d'un faiseur de l'Ars Oniros à ses côtés.
- ☀ froideur glacée lorsqu'on l'approche.

Choix :

- ☀ Observer en silence (indices légers).

- ✿ Tenter de percer son voile si artiste Air/Espirit.
- ✿ Lui poser des questions sur son fils (réaction agressive).
- ✿ Provoquer un test de force ou d'émotion.

PISTE 2. Interroger la servante en fuite

Elle a vu :

- ✿ des réunions nocturnes avec les faiseurs,
- ✿ des déplacements dans les combles,
- ✿ l'empereur entrer sans respirer dans une salle verrouillée,
- ✿ la peur du prince avant sa mort.

Choix :

- ✿ La protéger → elle fournit des détails précis.
- ✿ La payer → elle parle mais ses infos restent vagues.
- ✿ La forcer → elle panique et fuit, mais lâche un fragment important.

PISTE 3. Les cinq pierres-réceptacles

Les PJ doivent fouiller :

- ✿ les caves interdites,
- ✿ les combles scellés,
- ✿ des tunnels oubliés sous le palais.

Chaque pierre est protégée par :

- ✿ illusions,
- ✿ pièges oniriques,
- ✿ guerriers d'ombre envoyés par l'Ars Oniros.

Choix :

- ✿ Briser une pierre immédiatement → l'empereur ressent la perte.
- ✿ Voler les pierres → discrétion mais danger constant.
- ✿ Montrer les pierres à Senmoun → il bascule du côté des PJ.

PISTE 4. Convaincre le Stratège Senmoun

Conditions :

- ✿ preuves de la nature d'Imokmar
- ✿ promesse d'un dragon allié
- ✿ discussion privée

Issues :

- ✿ Senmoun rejoint les PJ → l'armée plie.
- ✿ Il hésite → une faction de généraux se divise.
- ✿ Il refuse → les PJ sont traqués.

5. Opposition : les agents de l'Ars Oniros

L'enquête réveille les faiseurs :

ils envoient :

- ✿ assassins silencieux,
- ✿ guerriers d'ombre,
- ✿ illusions vivantes,
- ✿ pièges oniriques dans les couloirs du palais.

La tension augmente à chaque piste.

6. Finale : Révélation & Rébellion

Lorsque les PJ réunissent suffisamment de preuves :

- ✿ Senmoun (si gagné) réunit ses troupes,
- ✿ les généraux se divisent,
- ✿ l'empereur apparaît sans son voile, révélé comme Imokmar.

Pour le vaincre :

il faut briser son réceptacle d'âme.
Sans cela, il reviendra.

7. Transition vers la Porte de Songerie

Au moment où le réceptacle se brise :

- ✿ un choc mental s'abat sur la salle,
- ✿ une brèche onirique s'ouvre,
- ✿ la réalité se fissure comme un miroir.
- ✿ La Porte de Songerie apparaît :
- ✿ un cadre d'air et de lumière,
- ✿ des visages fugitifs dans le vent,
- ✿ et une invitation silencieuse.

Elle mène à une nouvelle enquête, dans un paysage né de la mémoire collective donanyme.

Les PJ peuvent choisir :

CHOIX :

- ✿ Franchir la Porte → début de l'enquête onirique.
- ✿ Rester dans Drancien → gérer les conséquences politiques.
- ✿ Diviser le groupe → deux timelines à gérer.

Les personnages du scénario

Un escrimeur de Vérone

Dans l'univers de Conquérir Drancien, l'escrimeur de Vérone représente l'un des meilleurs combattants de sa ville. À Vérone, l'escrime n'est pas seulement un art : c'est une tradition, un emblème culturel, et une manière d'affirmer sa valeur.

Profil général

- ✿ Les escrimeurs de Vérone sont :
- ✿ fiers de leur technique,
- ✿ reconnus pour leur précision,
- ✿ passionnés par les duels,
- ✿ souvent élégants, rapides et sûrs d'eux.

Ils privilégient l'adresse plutôt que la violence brute.

Style de combat

Les duels ne visent pas toujours la mort.
Il existe deux types d'affrontements :

- ☼ Duel léger : avec des lames aux pointes émoussées, pour tester l'habileté sans tuer.
- ☼ Duel sérieux : avec armes affûtées, destinés à régler des querelles importantes.

Dans les deux cas, un escrimeur de Vérone cherche toujours :

- ☼ la posture parfaite,
- ☼ la feinte subtile,
- ☼ le coup précis,
- ☼ la maîtrise totale de son souffle et de ses mouvements.

Armes particulières

Leur épée est un élément central de leur identité.

Elle est fabriquée dans un métal rare, à la fois :

- ☼ dur : pour frapper et parer sans faiblir,
- ☼ flexible : pour absorber les chocs et permettre des mouvements rapides,
- ☼ légère : ce qui donne à l'escrimeur une vitesse impressionnante.

Cette arme surprend tous ceux qui n'en ont jamais vu : elle est plus vive et plus réactive qu'une épée classique.

Intérêt pour le scénario

Rencontrer un escrimeur de Vérone permet aux PJ :

- ☼ d'observer un style de combat unique du monde de Drancien,
- ☼ de découvrir une tradition martiale élégante,
- ☼ de se mesurer à un adversaire (ou un allié) très technique,
- ☼ d'obtenir une épée exceptionnelle, si l'histoire les y mène,
- ☼ d'explorer un aspect culturel de Vérone lié à la finesse, à la discipline et à la réputation de ses duellistes.

Escrimeur de Vérone : FD 3, niv 6

Compteurs : Vie 40, Énergie 40

Savoir²-faire : Combat +13, Mystique +10, Soutenance +10, Survie +7

Atouts : Humain (Spécialisation talentueuse parfaite et Expert [Escrime]), Critique © (Escrime), Spécialisation talentueuse (Influence), Puissance (2x)

Combat Défense : 10 + 10 = 20+

Escrime (+21, 3D6 + 3) test de base 21 + 15 = 36+

Seuil blessure : 6

Ivajhia du clan Evadahva

C'est un général faiseur, un stratège qui agit surtout dans l'ombre pour préparer la montée en puissance de son ordre. Là où d'autres utilisent la force, Ivajhia préfère les alliances secrètes, les manipulations subtiles et les coups portés au bon moment.

Ivajhia Evadahva : FD 4, niv 8 + 4 atouts

Compteurs : Vie 54, Énergie 62

Savoir²-faire : Combat +10, Mystique +16, Soutenance +13, Survie +13, Art du faiseur vs Foi +26, test de base 26 + 2 + 15 = **43+**

Atouts : Ancipiel (Nyctalope, Spécialisation talentueuse [Athlétisme + vol] et talentueuse parfaite [Diplomatie], parfaite [influence]), critique © (Art du faiseur vs Foi, Diplomatie), Spécialisation talentueuse parfaite expert Maître (Art du faiseur vs Foi), Pouvoir (Art du faiseur vs foi, **Esprit, Enchantement, Air, Mort**), Séducteur (2 dK), Némésis - folie ars Oniros (2 dK, increvables)

Combat Défense : 10 + 13 = 23+

Art des faiseurs (+23, 5D6 + 4 pour 3D6 énergie)

Seuil blessure : 6

Son rôle politique

Ivajhia travaille à affaiblir les anciens pouvoirs de Drancien pour :

- ☼ renforcer l'influence de l'Ars Oniros,
- ☼ installer ses propres partisans,
- ☼ préparer un changement d'autorité à long terme.

Il nourrit une jalousie obsessionnelle envers l'Imperator Ahaemsa du clan Sakielvimes de **Faragorn**. Cette rivalité est ancienne, personnelle, et motive beaucoup de ses décisions. Ivajhia veut dépasser Ahaemsa dans la hiérarchie comme dans la réputation.

Ses réussites

Ivajhia est parvenu à :

- ☼ éjecter les ancipiels hirudo de nombreux postes de pouvoir,
- ☼ imposer l'influence de l'Ars Oniros dans des lieux stratégiques,
- ☼ installer autour de Drancien un réseau solide d'informateurs et d'alliés.

Pour l'Ars Oniros, ces victoires représentent une avancée majeure vers leur objectif de domination.

Ses capacités

- ☼ La particularité la plus inquiétante d'Ivajhia est son atout d'invulnérabilité (increvable).
- ☼ Les attaques semblent glisser sur lui.
- ☼ Les tentatives pour le neutraliser échouent régulièrement.
- ☼ Il se retire toujours avant que la situation devienne défavorable.

Pour les PJ, c'est un adversaire difficile à stopper par la force.

Il oblige à mener une enquête intelligente, à chercher ses failles politiques, sociales ou

psychologiques plutôt qu'à tenter de le vaincre directement.

Intérêt dans le scénario

Ivajhia incarne :

- ☀ la ruse,
- ☀ la manipulation,
- ☀ la menace invisible,
- ☀ l'adversaire que l'on ne peut atteindre qu'en démontant ses plans, pas en le frappant.

Il représente un défi majeur pour les PJ, qui devront déjouer ses manœuvres tout en évitant de tomber dans les pièges de l'Ars Oniros. Son influence à Drancien est une des clés de l'instabilité politique de la cité.

Senmoun

Senmoun : FD 4, niv 6 + 10 atouts

Compteurs : Vie 60, Énergie 44

Savoir²-faire : Combat +11, Mystique +11, Souterrain +14, Survie +8

Stratégie +24 © tests de base 24 + 4 + 15 = **43+**

Atouts : Narsdrek (Vitalité, Spécialisation talentueuse [athlétisme], Spécialisation talentueuse [métier], parfaire [Diplomatie]), Critique © (Stratégie), Spécialisation talentueuse parfaire expert Maître (Stratégie), Vitalité (1x), Puissance (2x), Shooter (2x), Némésis - folie (haine république et drako 8 dK), Commandant (4 dK)

Combat Défense : 10 + 14 = 24+

Pilum (+11, 3D6 + 4)

Arc (+14, 3D6 + 4)

Seuil blessure : 10

Senmoun est un personnage majeur : un idéaliste, marqué par un passé douloureux, devenu l'un des généraux les plus respectés de Drancien.

Origines et parcours

Senmoun n'a rien reçu en héritage.

Son histoire est celle d'une longue ascension :

Esclave dans les mines de sable ocre d'Olindor, Gladiateur forcé dans les arènes, Mercenaire errant à travers plusieurs royaumes, Enfin soldat, puis stratège, et aujourd'hui général de l'armée prétorienne.

Chaque étape a forgé son caractère, sa force et sa vision du monde. Il croit en un pouvoir dirigé par des êtres justes, quelle que soit leur race ou leur origine.

Sa vision du monde

Senmoun est un idéaliste pragmatique.

Il rêve d'un empire où les dirigeants seraient choisis pour leur compassion et leur droiture, pas pour leur sang.

Il veut voir émerger une autorité bienveillante, capable de protéger les faibles et de mettre fin aux injustices qu'il a lui-même subies.

Les blessures du passé

Malgré sa position élevée, Senmoun reste profondément marqué par un traumatisme : un conflit meurtrier entre la République ancipielle et le Conseil drako.

Cette bataille a :

- ☀ **tué ses proches,**
- ☀ **brisé sa confiance envers les dragons,**
- ☀ **détruit ses chances de construire une famille,**
- ☀ **laissé en lui une colère silencieuse.**

Depuis, Senmoun vit seul, concentré uniquement sur son rôle et son idéal.

Cette solitude n'est pas un choix... mais une conséquence.

Intérêt dans le scénario

Senmoun est un personnage :

- ☀ **complexe,**
- ☀ **nuancé,**
- ☀ **moralement fort, mais émotionnellement fragile,**
- ☀ **déchiré entre son passé et ses espoirs.**

Pour les PJ, il peut être :

- ☀ **un allié précieux s'ils gagnent sa confiance,**
- ☀ **un obstacle si leur loyauté semble incertaine,**
- ☀ **un point d'appui décisif pour renverser ou dévoiler l'empereur,**
- ☀ **un symbole de ce qui arrive lorsqu'un empire écrase ses propres enfants.**

Son soutien peut basculer l'avenir de Drancien, mais approcher son cœur blessé demande tact, respect et honnêteté.

Guerrier ombre

Les guerriers d'ombre sont des adversaires terrifiants, nés de l'obscurité et des arts secrets de l'Ars Oniros. Ils ne sont pas de simples combattants : ce sont des silhouettes vivantes faites d'ombre, presque impossibles à arrêter par des moyens ordinaires.

Nature du guerrier d'ombre

- ☀ Un guerrier d'ombre :
- ☀ n'a pas de véritable corps,
- ☀ passe au travers de la plupart des armures,
- ☀ ignore les protections physiques classiques.
- ☀ Son existence même est une distorsion de la lumière et de l'esprit.

Comment les combattre

Ces créatures ne peuvent être blessées que par :

- ☀ la lumière directe,
- ☀ des armes enchantées par la lumière,
- ☀ ou certaines sources sacrées ou spectrales capables de percer l'ombre.

Toute autre attaque glisse littéralement à travers elles.

Lien avec l'hôte humain

Un guerrier d'ombre n'existe pas seul.
Il est toujours incarné par quelqu'un, même si l'hôte reste caché derrière le voile d'ombre.
Cette connexion est mortelle :
Si le guerrier d'ombre est détruit, la personne qui l'incarne meurt aussi.

Guerrier Ombre : FD 4, niv 6 + 6 atouts

Compteurs : Vie 50, Énergie 44

Savoir²-faire : Combat +14, Mystique +8, Soutourierie +11, Survie +11

Atouts : Dononyme (Spécialisation et talentueux parfaite et Expert [fléchette]), extraplanaire (Abomination, Bannissement, Horreur), Critique © (Sica, fléchette), Spécialisation talentueuse parfaite expert (Sica), intangible, Puissance (2x), Shooter (2x), Rapidité d'action (1x)

Combat Défense : 10 + 11 = 21+*

Sica (+22, 4D6 + 4)

Fléchette (+19, 3D6 + 4)

Seuil blessure : 8

***Intangible** : pour le toucher, réussir deux tests d'attaque simultanés

Horreur : test de volonté 25+ ou perte de 3D6 énergie et jusqu'à réussir de tour en tour

Abomination : aucun dK n'est efficace contre lui, les dK retournent au pot

Bannissement : à 0 PV l'ombre se dissipe le guerrier encaisse les blessures de l'ombre.

Cela rend chaque combat contre eux encore plus tendu, car les PJ pourraient découvrir qu'ils affrontent :

- ☀ un civil manipulé,
- ☀ un soldat hypnotisé,
- ☀ ou un fidèle de l'Ars Oniros sacrifié malgré lui.
- ☀ Intérêt dans le scénario

Les guerriers d'ombre offrent :

- ☀ un danger immédiat,
- ☀ des combats difficiles et atypiques,
- ☀ un lien direct avec l'Ars Oniros et ses manipulations,

un dilemme moral : tuer l'ombre revient à tuer l'hôte.

Ils incarnent à la fois le côté mystique et menaçant de l'Ars Oniros, et rappellent que ses agents frappent souvent là où on s'y attend le moins.

Alguazils Oniros

Alguazils Oniros : FD 4, niv 7 + 4 atouts

Compteurs : Vie 56, Énergie 49

Savoir²-faire : Combat +9, Mystique +12, Soutourierie +15, Survie +12

Atouts : Dononyme (Spécialisation et talentueux parfaite et Expert [poignard agile]), Critique © (poignard agile, Esquive), Spécialisation talentueuse parfaite Expert (Sarbacane), Puissance (2x), Shooter (2x), Rapidité d'action (1x)

Combat Défense© : 15 + 15 = 30+

< Poignards agiles > (+23, 3D6 + 3) ©

< Sarbacane > (+15, 3D6 + 3) + poison Mors anima Oniros

Seuil blessure : 8 + armures +2

Les Alguazils Oniros sont les agents secrets et les exécuteurs de l'Ars Oniros, travaillant au cœur des légions dissimulées de l'Imperium. Leur existence est volontairement cachée, même aux plus hauts rangs du pouvoir.

Qui sont-ils ?

Les Alguazils sont :

- ☀ des tueurs d'élite,
- ☀ choisis pour leur froide efficacité,
- ☀ entraînés à agir dans l'ombre,
- ☀ totalement loyaux à l'Ars Oniros.
- ☀ Personne, pas même l'Imperator, n'est censé savoir qu'ils existent.

Leur rôle

Ils interviennent uniquement lorsque l'Ars Oniros a besoin :

- ☀ d'un assassinat discret,
- ☀ d'un enlèvement ciblé,
- ☀ d'un sabotage silencieux,
- ☀ ou d'un nettoyage complet d'une situation jugée "instable".

Le simple fait qu'un Alguazil soit envoyé quelque part indique que la situation est jugée critique par l'Ars Oniros.

Ce qui les rend inquiétants

Ils ne laissent aucune trace.

Ils opèrent toujours en petits groupes.

Ils sont capables d'utiliser certains arts du faiseur, mais de manière limitée et extrêmement efficace.

Leur identité reste secrète : ils portent masques, capes ou voiles qui effacent leurs traits.

Pour beaucoup, les Alguazils ne sont qu'une rumeur, jusqu'au moment où ils apparaissent.

Intérêt dans le scénario

Les Alguazils Oniros ajoutent :

- ☀ une couche de danger permanent à l'enquête à Drancien,
- ☀ un élément de menace inconnue toujours prête à frapper,

- ☼ des adversaires redoutables, mais aussi une source d'indices sur les opérations de l'Ars Oniros,
- ☼ la possibilité pour les PJ de découvrir que l'Imperium possède des forces dont même l'Imperator ignore tout.

Ils incarnent l'aspect le plus sombre, le plus secret et le plus méthodique de l'Ars Oniros.

Rencontre avec le conseil Drako

Si les personnages parviennent à rallier l'armée de Drancien à leur cause, les armées des dragons de l'Est arrivent quelques jours plus tard aux portes de la cité.

La promesse faite à l'Ancipiel et au dragon allié des joueuses est alors tenue :

les PJ sont invités à rencontrer le Conseil Drako. Mais avant cela, il faut entreprendre un long voyage de plusieurs semaines.

La vallée glaciaire du Conseil

À l'est de Drancien, à 6000 mètres d'altitude, se trouve une grande vallée glaciaire.

Elle abrite :

- ☼ trois tribus narsdrok oliviandre, vivant en autarcie,
- ☼ le Temple des Dieux Vivants, lieu sacré,
- ☼ et la salle du Conseil Drako.

Ces tribus ont pour rôle d'entretenir le temple et de servir les dragons lorsqu'ils se réunissent.

Le Temple des Dieux Vivants

Le temple est une immense salle creusée dans la montagne, capable d'accueillir :

- ☼ jusqu'à 2000 personnes,
- ☼ ou environ 150 dragons sous forme reptilienne.

Cependant, les dragons utilisent rarement leur forme reptilienne en présence d'autres dragons, par pudeur ou par respect.

La plupart préfèrent une forme plus humble, adaptée à la discussion.

Seuls deux types d'individus peuvent entrer dans ce conseil :

- ☼ les dragons,
- ☼ les proches ou invités personnels d'un dragon.

Les PJ ne sont autorisés à entrer qu'en tant qu'alliés reconnus du dragon de leur groupe.

La découverte du Conseil Drako

Pour la première fois, le dragon du groupe (ou l'allié dragon des PJ) voit le voile de secret se lever autour du Conseil Drako.

Ce que les PJ découvrent :

- ☼ Le conseil est composé de 57 dragons et dragonnes.
- ☼ Ils cherchent à préserver la liberté du monde, à résister aux forces destructrices.
- ☼ Mais ils sont aussi confrontés à leurs propres contradictions, tensions internes et différences d'opinion.

La réunion n'a rien d'un moment solennel ou harmonieux :

c'est une assemblée vivante, passionnée, parfois bruyante, une véritable foire d'empoigne où chacun tente de défendre sa vision.

Fin du scénario

Le scénario se conclut sur cette première grande confrontation entre dragons, laissant les PJ :

- ☼ conscients de la complexité politique des dragons,
- ☼ impressionnés par la puissance et la diversité du Conseil,
- ☼ et impliqués dans un enjeu bien plus vaste que Drancien.

Ils ont désormais un pied dans les hautes sphères du monde draconique, et les décisions prises ici influenceront la suite de la campagne.

4075-4080 [Littéraire rôle]



Le scénario **4075-4080** de la campagne se déroule dans un monde en pleine transition. Sur une période de cinq ans, les peuples anciens, comme les ancipiels et les dragons, voient leur influence reculer tandis que de nouvelles zones cherchent à devenir indépendantes.

Durant cette période, plusieurs événements majeurs bouleversent l'équilibre établi :

Une éruption volcanique frappe la frontière nord-ouest de l'imperium, causant d'importants dégâts.

En parallèle, une période de prospérité agricole exceptionnelle entraîne une chute du prix des denrées à travers tout le territoire.

Les personnages joueurs devront évoluer dans ce contexte instable, réagir à ces transformations et participer à façonner l'avenir du monde. Le dragon du groupe traverse également une phase importante de sa propre évolution et doit envisager un changement d'enveloppe, ce qui entraînera des conséquences sur le long terme.

Au fil de ces cinq années, alliances, trahisons, demandes d'aide, ambitions personnelles et nouveaux défis se succèdent, dessinant un monde qui change continuellement et dans lequel les choix des joueurs ont un réel impact.

Les personnages importants

Mort de Wolfram le Porteur

En **4075**, un événement majeur marque le début de la période : la mort de Wolfram le Porteur, un drakim humanorde très respecté. Sa disparition crée un véritable choc dans tout le monde connu.

Un hommage d'ampleur exceptionnelle

Pour son bûcher funéraire, organisé à **Ekrep'b**, dans la vieille région du **Kritardosar**, sa terre natale, une foule inhabituelle de rois, chefs et représentants de nombreux peuples se déplacent.

Ils viennent rendre hommage et déposent des cadeaux qui témoignent de leur respect pour Wolfram.

Même Affasuto, la dragonne de la cabale Oxama, envoie une délégation composée de ses chefs les plus fidèles pour honorer sa mémoire, un geste rare qui souligne l'importance du défunt.

Un dernier souhait qui crée des tensions

Avant de mourir, Wolfram a exprimé un souhait clair :

Il veut que Sir Loigagne, un homme de Lebon qu'il juge sage et ouvert, lui succède.

Cette annonce ne laisse personne indifférent.

Beaucoup espéraient obtenir cette place ou influencer le choix du prochain leader. Le soutien de Wolfram à **Loigagne** risque donc d'alimenter les rivalités, intrigues et ambitions pour les années à venir.

Un point de départ fort pour les cinq années du scénario

La mort de Wolfram et la question de sa succession marquent le début d'une période agitée, où alliances, conflits et prises de position vont se développer jusqu'en **4080**. Cet événement sert de moteur aux scènes à venir et oriente l'évolution politique et sociale du monde.

Les confidences du tuteur hirudo

Le tuteur hirudo de la PJ décide enfin de lui parler ouvertement. Ce qu'il révèle est lourd : la haine profonde entre les dragons et les ancipiels ne date pas d'hier. Elle remonte à l'an **3031**, lors d'un grand débat sur l'avenir des espèces.

À cette époque, les hirudo ancipiels et la légion drako des dragons étaient encore alliés. Mais tout a basculé quand les ancipiels ont voulu favoriser les togents au détriment des humains. Les dragons ont considéré cela comme une trahison.

Le désaccord a dégénéré en affrontement direct, et les conséquences ont été terribles.

Un massacre qui a marqué l'histoire

L'affrontement s'est terminé par un massacre honteux, l'un des pires depuis le grand naufrage de la Voie lactée.

Seuls quelques dragons ont survécu. Ceux-là ont développé une rancœur tenace envers les ancipiels, une haine qui s'est transmise de génération en génération.

De leur côté, les ancipiels ont essayé de réparer leurs fautes :

- ✿ ils ont réduit la puissance de l'Ars Oniros,
- ✿ et ont instauré la république ancipielle, dans l'espoir d'éviter toute dérive future.

Une rancœur encore bien vivante

Malgré ces tentatives, la fracture n'a jamais été réellement refermée.

Les dragons et les ancipiels portent encore des visions totalement opposées de la liberté et de la survie de l'univers. Chacun craint la domination de l'autre.

Un lourd passé qui pèse sur les cinq années du scénario

Ces révélations ne servent pas qu'à exposer une histoire ancienne : elles annoncent des tensions qui risquent de ressurgir entre **4075** et **4080**.

Elles expliquent pourquoi certaines factions, certains dragons ou certains ancipiels agissent comme ils le font.

Elles montrent aussi que les PJ, en particulier si l'un d'eux est lié à l'un de ces peuples, avancent au cœur d'un conflit qui dépasse de loin leur seule aventure.

Edehivavi

Edehivavi a été élevée au rang de mère de son clan, une position qui lui donne de lourdes responsabilités. Sous sa direction, le clan connaît une période de croissance remarquable.

Sur les cinq années du scénario, elle supervise :

- ✿ La construction de deux ruches bourgeoises, l'une à Faragorn, l'autre à Proterne.
- ✿ L'organisation des surplus agricoles, envoyés par caravanes et par bateaux, ce qui apporte beaucoup de richesse au clan.

Un leadership tourné vers l'équité

En parallèle, Edehivavi mène un combat personnel et symbolique : elle travaille à l'affranchissement de son personnel dans la campagne de Proterne.

Ce geste confirme son engagement envers une gestion plus juste et plus humaine du clan.

Une quête personnelle : discipline et spiritualité

Edehivavi consacre également une partie de son temps à l'art du tir à l'arc.

Pour elle, ce n'est pas seulement un entraînement martial :

c'est une manière de canaliser son ego et de se rapprocher du temple des 5 éléments, dont l'esprit de liberté lui parle profondément.

Un tournant vers un avenir plus lumineux

Cette période marquée par les responsabilités, les projets et le développement personnel représente un moment charnière dans sa vie.

Malgré les épreuves passées, Edehivavi avance avec un optimisme nouveau. Les années qui viennent semblent promettre réussite, stabilité et accomplissement.

Ivajhia du clan Evadahva

Ivajhia du clan Evadahva est l'une des figures clés des intrigues menées par l'Ars Oniros. En tant que général faiseur, il joue un rôle central dans une opération majeure : après l'affaire de Drancien, il fait disparaître toute son armée.

Cette disparition crée immédiatement un climat de panique et de spéculations. Pendant les cinq années à venir, le monde entier se lance dans une chasse frénétique pour retrouver cette légion perdue. Cela devient une occasion unique pour toute personne capable de fournir des informations ou de participer aux recherches.

Un rival direct de l'Imperator Ahaemsa

Ivajhia nourrit une haine profonde envers **Ahaemsa**, l'Imperator du clan Sakielvimes de Faragorn.

Ses ambitions sont immenses :

- ✿ il veut affaiblir l'Empire,
- ✿ éliminer l'influence des ancipiels hirudo,
- ✿ et pousser les plans de l'Ars Oniros encore plus loin.

Son succès dans l'éviction des ancipiels hirudo du pouvoir est perçu par les siens comme une victoire importante et un pas décisif vers leurs objectifs.

Un adversaire presque impossible à atteindre

Ivajhia possède un atout exceptionnel : une forme d'invulnérabilité. Grâce à cette particularité, il parvient à échapper systématiquement aux tentatives des personnages pour l'arrêter ou le neutraliser.

Il apparaît, frappe, disparaît.

Il laisse derrière lui des tensions politiques croissantes et une impression d'incontrôlable avance de l'Ars Oniros.

Un moteur d'intrigues pour toute la période 4075–4080

Entre la disparition de sa légion, ses manœuvres contre l'Imperator et son statut d'ennemi insaisissable, **Ivajhia** devient l'un des éléments les plus instables et imprévisibles du scénario.

Ses actions influencent la diplomatie, les alliances et les conflits sur toute la durée des cinq ans, offrant de nombreuses scènes possibles pour les PJ.

Senmoun

Senmoun, général narsdrok, joue un rôle essentiel dans la période qui suit les événements récents.

Avec la chute de Drancien et la fragilisation du pouvoir, il prend une place centrale dans la régence du jeune empereur, désormais placé sous la protection du conseil drako.

Un pilier de la transition politique

Durant ces cinq années, Senmoun doit :

- ✿ assurer la sécurité du jeune souverain,

- ❖ maintenir l'ordre dans un empire encore instable,
- ❖ et protéger l'héritage politique de Drancien.

Son rôle devient rapidement déterminant. Sa présence garantit une forme de continuité dans une période où de nombreuses forces extérieures cherchent à exploiter la faiblesse du nouvel empereur.

Un acteur majeur pour les années à venir

Entre alliances forcées, pressions du conseil drako et menaces extérieures, Senmoun est un personnage qui influence fortement l'équilibre de la région entre **4075** et **4080**.

Ses décisions et son sens du devoir peuvent définir la manière dont l'empire survivra à cette transition délicate.

Denath

Denath, grand prêtre du temple d'Oussaï, se prépare activement pour les jeux qui auront lieu durant cette période.

À 49 ans, il participe à deux épreuves de faiseur, dans la catégorie des anciens gagnants, ce qui montre qu'il maîtrise encore parfaitement son art.

En plus de ces épreuves prestigieuses, **Denath** prévoit aussi de concourir aux jeux populaires du tir à l'arc, une discipline dans laquelle il est particulièrement doué.

Un personnage puissant et influent

Denath est un personnage imposant, tant par sa présence que par ses compétences.

Il excelle dans plusieurs domaines importants :

- ❖ Art du faiseur (
 - ❖ Foi,
 - ❖ Esprit,
 - ❖ Végétal,
 - ❖ Mort),
- ❖ Tir à l'arc de précision.

Cette combinaison de talents en fait un PNJ très complet, difficile à affronter ou à manipuler, et capable de jouer un rôle majeur dans les intrigues du scénario.

Un acteur clé tout au long de 4075–4080

Ses participations aux jeux, sa position religieuse élevée et la puissance de ses compétences peuvent influencer :

- ❖ les alliances,
- ❖ les rivalités entre clans,
- ❖ et certains événements majeurs au fil des cinq années.

Denath est donc un personnage qui peut, selon les actions des PJ, devenir un allié précieux, un adversaire redoutable, ou une autorité morale pesant sur les décisions importantes du monde.

Les PNJ des PJs

Les personnages non-joueurs liés aux PJ joueront un rôle important tout au long de la période **4075** à **4080**.

Qu'ils aient été inventés par les joueuses ou rencontrés durant leurs aventures, ces PNJ vont évoluer en parallèle des protagonistes.

Des arcs narratifs sur cinq ans

Chaque PNJ suivra un parcours propre, pensé pour accompagner ou bousculer les histoires personnelles des PJ.

Leurs trajectoires pourront être :

- ❖ tragiques,
- ❖ dramatiques,
- ❖ ou heureuses.

Ces arcs seront l'occasion de développer :

- ❖ les relations entre PJ et PNJ,
- ❖ les enjeux émotionnels,
- ❖ et les choix difficiles auxquels les joueuses devront faire face.

Un impact concret sur le scénario général

Au-delà de leurs histoires personnelles, ces PNJ contribueront aussi à faire avancer :

- ❖ les intrigues principales,
- ❖ les tensions politiques,
- ❖ les conflits de clans,
- ❖ et les opportunités narratives à exploiter sur cinq ans.

Ils seront donc des vecteurs d'évolution pour les PJ comme pour le monde qui les entoure.

Les Régions importantes

L'empire de Drancien

L'empire de Drancien entre dans une période de chaos après la mort de son empereur. Sans figure centrale pour le diriger, l'empire se fragmente rapidement en plusieurs régions rivales.

Les princes locaux tentent chacun de s'emparer du pouvoir laissé vide, ce qui attise les tensions, les ambitions et les inquiétudes, aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur de l'empire.

Une volonté de renaissance malgré la crise

Même si la situation est instable, un fort désir de reconstruction continue d'exister.

L'empire garde une énergie historique et culturelle qui laisse penser qu'une renaissance est possible, peut-être même inévitable, dans les décennies à venir.

Un tournant décisif en 4077

En 4077, un changement majeur vient stabiliser partiellement la région :

Senmoun installe le fils de l'ancien empereur Taïsong sur le trône, sous le nom de **Taïsong III**.

Il assure également une régence solide et prudente, ce qui marque le début d'une nouvelle phase pour :

- ✿ l'empire de Drancien,
- ✿ le désert de Pissefer,
- ✿ et la région d'Eldora.

Cette décision ne répare pas immédiatement toutes les fractures, mais elle offre un point de ralliement autour duquel l'empire peut commencer à se reconstruire au fil des années **4075 à 4080**.

Faragorn

La cité de **Faragorn** entre dans une période de grande effervescence. Elle se prépare à accueillir les grands jeux du Saut de 4080, un événement majeur qui attire l'attention de tout l'Imperium.

Pour l'occasion, la ville lance de grands chantiers de construction, ce qui attire une main-d'œuvre nombreuse venant de toutes les régions, et même de l'extérieur de l'empire.

Un climat politique tendu

Au même moment, le Sénat reste marqué par les conséquences de la crise de Drancien.

L'ombre de l'Ars Oniros continue d'inquiéter, alimentant débats et méfiance parmi les sénateurs.

L'imperator, de son côté :

- ✿ envoie des invitations officielles aux peuples des marches de l'Imperium pour participer aux jeux du Saut,
- ✿ et nomme de nouveaux gouverneurs non-anciels dans plusieurs provinces éloignées, humains, narsdoks ou humanordes.

Cette décision, audacieuse et inhabituelle, sera fortement contestée deux décennies plus tard.

Les missions des nouveaux gouverneurs

Les gouverneurs ainsi nommés ont plusieurs responsabilités cruciales :

- ✿ appliquer les lois de l'Imperium,
- ✿ superviser la construction de casernes, scholae, temples et académies,
- ✿ et garantir le paiement de l'impôt impérial, qu'il soit versé en nature ou en monnaie.

Une région en transformation sur cinq ans

Entre les préparatifs des jeux, les tensions politiques au Sénat et les nouvelles orientations administratives, Faragorn devient un centre stratégique des intrigues du scénario 4075–4080.

La ville attire travailleurs, aventuriers, opportunistes et délégations étrangères, ce qui offre de nombreuses possibilités de scènes et d'événements pour les PJ.

Le nord

La région du Nord traverse une période agitée, marquée par des tensions politiques, des divergences entre dragons, et des choix qui entraîneront des répercussions tout au long du scénario.

1. La demande du drakim Loigagne

Le nouveau drakim **Loigagne**, chef de la région du Nord, demande au dragon tutélaire l'autorisation de participer aux grands jeux du Saut de **Faragorn** en **4080**.

Son objectif est clair : se rapprocher politiquement de l'Imperium ancipiel et ouvrir une nouvelle phase de relations.

Cette demande provoque immédiatement :

- ✿ une agitation dans toute la région du Nord,
- ✿ et une préoccupation forte au sein de l'Imperium.

Le conseil Drako se réunit en urgence.

2. Le conseil Drako : tensions entre anciens et jeunes

Lors du conseil restreint, le débat devient rapidement violent et passionné.

Les jeunes dragons voient dans cette initiative une ouverture, une tentative de paix ou un geste de normalisation.

Les anciens dragons, eux, s'y opposent farouchement.

Le refus catégorique des anciens

Les dragons les plus âgés déclarent qu'aucun drakim extérieur à l'Imperium ne doit participer à ces jeux.

Certains proposent même d'organiser des jeux concurrents, considérant la demande de Loigagne comme une erreur grave.

La rancœur ancestrale

Leur colère vient surtout d'un fait historique majeur :

- ✿ les anciels ont autrefois tenté un quasi-génocide contre les dragons.
- ✿ Pour les anciens, rien ne pourra jamais effacer cette trahison.

Selon eux :

- ✿ les anciels ne sont pas des bâtisseurs de civilisations,
- ✿ leur civilisation doit décliner avant que les autres puissent prospérer,
- ✿ et participer aux jeux serait un affaiblissement de la dignité dragonne.

Ils considèrent cette participation comme un acte déshonorant et dangereux.

3. Les pressions sur le dragon joueur

Si le personnage joueur dragon est impliqué, le conseil tente de lui imposer sa vision :

- ✿ il serait un jeune naïf, manquant d'expérience et de sagesse.

- Convaincre le PJ dragon sera extrêmement difficile :

Le drakim de Lker, protecteur du PJ dragon, explique cette position avec franchise.

4. Discours du drakim de Lker

Le drakim présente la situation de manière très pragmatique :

- La délégation envoyée à Faragorn est revenue honorée et chargée de présents.
- L'Imperator Ahaemsa apprécie les poteries du Nord et souhaite une reprise diplomatique, culturelle et commerciale.

Il garantit ne pas vouloir récupérer le territoire perdu.

Il invite même le drakim comme invité d'honneur.

Le drakim exprime son besoin de créer une unité régionale, d'occuper le Nord autrement que par la guerre, et voit dans les jeux une occasion pacifique de renforcer l'identité commune.

Il conclut :

*« Si tu arrives à me convaincre de refuser, je le ferai.
Mais j'enverrai alors une délégation pour présenter des excuses et offrir un cadeau.
Quant à nos champions... ils n'apprécieraient pas de concourir pour un ancipiel. »*

5. La visite des trois dragons

Après la décision du conseil, trois dragons viennent trouver le PJ dragon :

Un homme manchot, marqué par le grand massacre mais bienveillant.

Un grand homme maigre, sombre mais à la voix hypnotique.

Une femme brune plantureuse, forte, maternelle, sincère.

Ils viennent lui apporter un soutien affectif et officieux.

Message du dragon manchot

Il raconte sa propre blessure et explique que malgré la demande du conseil, la liberté reste sacrée pour les dragons :

*« Tu n'es pas obligé d'obéir.
Fais ce que tu considères juste.
Les anciens débattront ensuite pendant des jours.
Nous voulons simplement éviter que tu développes de l'amertume envers ton propre peuple. »*

Selon eux, si le PJ dragon décide d'autoriser la participation, les conséquences seront assumées plus tard, mais cela fait partie du chemin.

Ces dragons trouvent même la situation un peu amusante, ce qui montre leur distance face aux querelles politiques.

Ils reviendront plus tard dans une future campagne et feront une apparition incognito aux jeux.

6. Conséquences régionales et intrigue ouverte

Le drakim du Nord enverra des concurrents, officiellement ou en secret.

Cela contreviendra aux ordres du conseil Drako.

Cela pourrait créer une fracture durable entre anciens et jeunes dragons.

Enfin, un mystère plane :

- Kritardosar, autrefois une figure majeure, a disparu depuis longtemps.
- Personne ne sait où il est allé.

A Lilith

La région de **Lilith** entre dans une phase de transition et de réouverture, marquée par un apaisement politique, une volonté de réparation et un retour progressif sur la scène impériale.

1. La fin d'une tension ancienne

Après la destruction de l'Imokmar de Drancien, les anciens hirudo de Lilith retrouvent un certain calme.

Ils profitent de cette accalmie pour expliquer, avec plus de sérénité, pourquoi selon eux une collaboration avec les dragons est difficile, voire impossible.

Ces discussions deviennent un enjeu important dans les trois années qui suivent.

2. Lilith sort de sa léthargie

La cité-région, longtemps discrète, commence enfin à se réveiller politiquement.

Elle se prépare même à présenter sa candidature pour accueillir de futurs jeux, signe d'un désir de reprendre un rôle actif dans l'Imperium.

Le Sénat de Lilith en profite pour adresser une demande officielle à l'Imperator :

- l'envoi d'un gouverneur humanorde.

Cette demande est soutenue ouvertement par les hirudo, sans ambiguïté.

3. Un désir d'expiation des fautes passées

Les hirudo reconnaissent leurs anciennes manipulations politiques et cherchent à corriger ces erreurs.

Pour montrer leur bonne volonté, ils proposent de financer entièrement la construction d'un nouveau temple des 5 éléments, sur leurs propres fonds.

Cette initiative marque le début d'un réchauffement progressif entre Lilith et l'Imperium.

4. Trois années de rapprochement

Dans les trois années précédant les jeux du Saut de Faragorn, Lilith entame un véritable effort de normalisation :

- discussions politiques plus transparentes, ouverture diplomatique,
- coopération avec l'Imperium,
- et volonté d'éviter toute tension inutile.

Ce climat plus serein prépare doucement la cité à réapparaître dans les grands événements.

5. Une délégation envoyée à Faragorn

À l'approche des jeux, Lilith décide d'envoyer une petite délégation officielle.

Elle est issue de Ides, la sous-cité de Lilith, connue pour sa simplicité et son humilité.

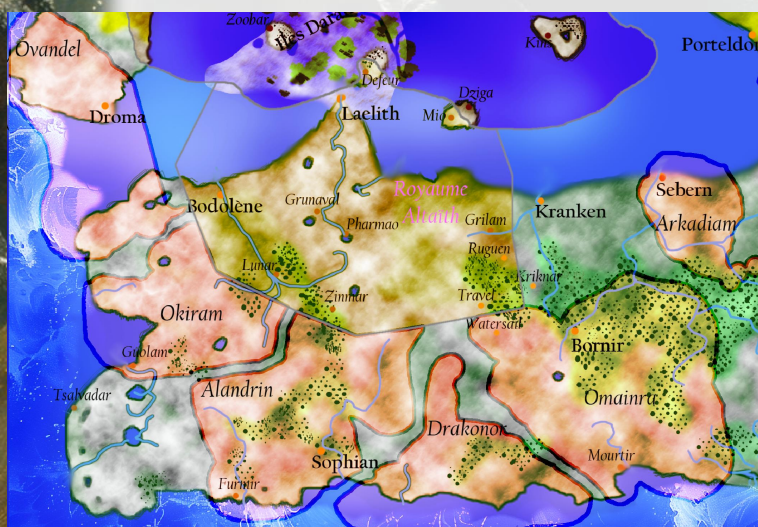


Figure 53 : royaume pirate

Cette délégation est modeste, mais symboliquement très forte :

- elle montre que Lilith souhaite reprendre place dans le dialogue impérial, sans ostentation mais avec sincérité.

Rôle dans le scénario 4075-4080

La région de Lilith devient un point d'équilibre dans le jeu politique, oscillant entre :

- mémoire douloureuse,
- volonté de réparation,
- et désir d'avenir plus stable.

C'est une zone où les PJ pourront :

- négocier,
- rencontrer des hirudo influents,
- participer aux préparatifs des jeux,
- ou explorer les secrets des relations entre dragons, anciels et hirudo.

À Laelith

La cité de Laelith connaît une période de stabilité et de renforcement politique dans les années qui précèdent 4080. La région est dominée par des figures fortes, une organisation solide et une population très importante.

1. Le pouvoir d'Eumède, Reine-Pharaon

À la tête de Laelith se trouve la Reine-Pharaon Eumède, âgée de 55 ans en 4080.

C'est une dirigeante expérimentée, respectée et entourée d'une grande autorité.

À ses côtés se tient son compagnon Parménion, aujourd'hui âgé de 68 ans. Bien qu'affaibli par les années, il reste une présence fidèle et influente.

La famille royale

Eumède :

- a eu cinq maris,
- et a donné naissance à six enfants.

Sa fille aînée est désormais en âge de se marier, un élément qui peut devenir central dans les alliances politiques à venir.

2. Denath, pilier religieux de Laelith

Le principal soutien institutionnel de la Reine-Pharaon est Denath, le grand prêtre du temple d'Oussaï.

Il a 54 ans en 4080.

Denath est un homme à la vision claire :

- il souhaite unifier la voix de tous les temples dans la politique de Laelith,
- il soutient les décisions d'Eumède lorsqu'elles servent la stabilité,
- et il agit comme un conseiller religieux, politique et moral très respecté.

Son influence renforce la cohésion de la cité et stabilise les relations entre pouvoir royal et institutions culturelles.

3. Le gouverneur togent Valdorum

Le gouverneur nouvellement nommé, Valdorum, est un togent pragmatique et souple.

Il laisse à Eumède et à son gouvernement une large autonomie, ce qui lui apporte une réelle reconnaissance.

Valdorum réussit un coup diplomatique important :

- un accord avec le royaume des pirates, permettant d'écouler les précieuses perles de Laelith.

Ce commerce représente une véritable fortune et contribue à enrichir durablement la cité.

4. Une puissance militaire solide

Sous le règne d'Eumède, l'armée de Laelith a été renforcée.

En 4080, elle compte 30 000 soldats, répartis de manière équilibrée :

- 10 000 archers,
- 10 000 chars,
- 10 000 fantassins lanciers.

Cette force militaire constitue un atout majeur dans les rapports diplomatiques régionaux.

5. Une population immense

La population d'Altaïth, capitale et cœur de la région, atteint désormais 15 millions d'habitants.

Cette densité fait de Laelith une puissance démographique incontournable, capable d'influencer :

- le commerce,
- les migrations,
- les relations avec l'Imperium,
- et les enjeux liés aux futurs jeux ou aux événements politiques majeurs du scénario.

Rôle dans le scénario 4075–4080

Laelith se présente comme une région incontournable, stable mais pleine d'enjeux :

- alliances matrimoniales possibles,
- influence religieuse via Denath,
- diplomatie économique via Valdorum,
- puissance militaire à prendre en compte,
- et très forte densité de population.

Toutes ces forces font de Laelith un acteur majeur dans les cinq années du scénario, avec de nombreuses occasions d'y développer des intrigues ou d'y faire intervenir les PJ.

Le royaume des pirates

Le royaume des pirates de Nemordrak a beaucoup changé au cours de ces cinq années.

Autrefois connu pour ses attaques brutales et spectaculaires, il évolue aujourd'hui vers une organisation plus stable et plus politique.

1. Un royaume structuré

Les différents peuples pirates ont fini par établir une forme d'unité :

- un royaume, dirigé par un Roi élu par les chefs des îles.

Ce système reste marqué par leur culture pirate, mais il offre désormais une autorité centrale capable de négocier, de planifier et de stabiliser les relations entre les îles.

2. Une tendance à l'apaisement

Contrairement à leur réputation passée, les pirates de Nemordrak se calment progressivement.

Ils ne renoncent pas à leur identité, mais ils réduisent les raids et cherchent à se montrer plus fiables.

Cette stratégie vise à renforcer :

- la sécurité de leurs îles,
- leurs relations commerciales,
- et leur influence politique dans les régions voisines.

3. Un nouvel atout économique : les perles

Les pirates souhaitent maintenant profiter des ressources de leur territoire, en particulier :

- les perles qu'ils récoltent dans les eaux autour de leurs îles.

Ces perles sont très recherchées et représentent une source de richesse considérable.

Le royaume pirate voit dans leur commercialisation une occasion :

- de gagner beaucoup d'argent,
- de tisser de nouveaux accords économiques,
- et d'améliorer leur image auprès des grandes cités et royaumes.

Rôle dans le scénario 4075–4080

Ce royaume pirate en mutation peut devenir :

- un partenaire économique (surtout pour les régions cherchant des perles),
- un allié instable mais utile,
- ou une source de tensions diplomatiques si certains clans refusent la normalisation.

Les PJ peuvent y trouver :

- des contrats,
- des intrigues commerciales,
- des alliances inattendues,
- ou des conflits entre anciens pirates « traditionnels » et nouvelles factions plus diplomatiques.

Les événements

Éruption volcanique dans le nord

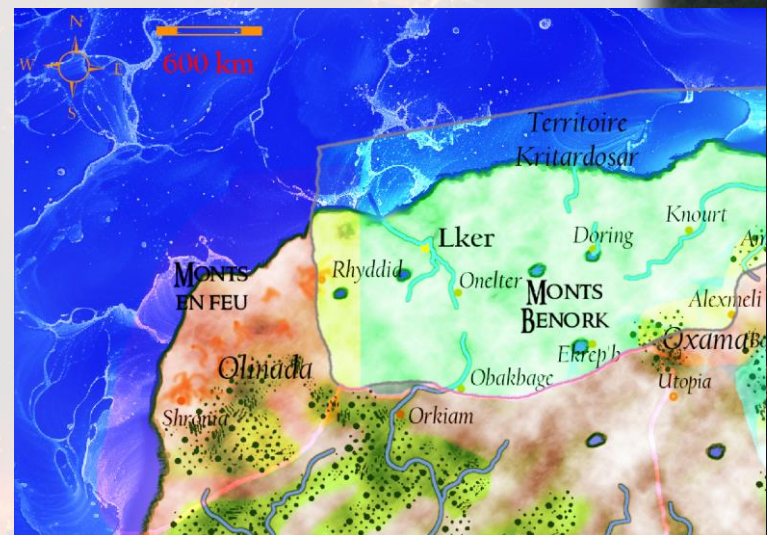


Figure 54: Monts en Feu

Une éruption volcanique majeure frappe la frontière nord-ouest de l'Imperium, provoquant des destructions massives et de vastes mouvements de population qui marqueront durablement les années 4075 à 4080.

1. La destruction de Shronia

La petite cité de Shronia, qui comptait environ 30 000 habitants, est entièrement détruite par :

- les coulées de lave,
- les secousses,
- et les nuées ardentes.

L'Imperium réagit rapidement en envoyant des équipes de secours.

Les survivants, clans, familles, artisans, réfugiés isolés, sont ensuite répartis dans différentes cités du territoire impérial.

Cette redistribution pose de nouveaux enjeux :

- ☀ intégration des réfugiés,
- ☀ tensions locales liées à l'accueil,
- ☀ opportunités économiques,
- ☀ arrivée de nouveaux savoir-faire ou traditions.

2. L'oppidum libre de Rhyddid englouti

De l'autre côté de la frontière, sur la même chaîne de volcans, le libre oppidum de Rhyddid subit le même sort.

La cité est engloutie sous la lave, plongeant toute la région dans le chaos.

Les familles et tribus qui survivaient jusque-là se retrouvent dispersées :

- ☀ Certaines cherchent asile dans l'Imperium, malgré la méfiance entre les peuples.
- ☀ D'autres préfèrent demander l'aide des tribus voisines, espérant maintenir leur indépendance.
- ☀ Ces déplacements créent un nouveau jeu d'alliances et de tensions dans les années qui suivent.

3. Une mine de cuivre d'éon ensevelie

L'éruption recouvre entièrement une mine de cuivre d'éon, l'une des ressources stratégiques du Nord.

Sa destruction entraîne :

- ☀ la perte économique d'une ressource précieuse,
- ☀ l'effondrement de plusieurs réseaux commerciaux,
- ☀ et l'arrêt brutal d'une activité importante pour les clans miniers.

4. La disparition de sept grandes coteries narsdrok

La catastrophe provoque aussi la disparition de sept grandes coteries narsdrok, qui travaillaient dans la mine ou vivaient dans les zones proches.

Cela entraîne plusieurs conséquences :

- ☀ diminution du pouvoir narsdrok dans la région,
- ☀ perte de chefs et d'artisans influents,
- ☀ affaiblissement politique dans les années suivant l'éruption,
- ☀ et arrivée de nouveaux acteurs pour combler le vide laissé.

Rôle dans le scénario 4075–4080

Cette éruption sert de déclencheur majeur pour de nombreuses intrigues sur cinq ans :

- ☀ réfugiés à intégrer ou à repousser,
- ☀ voisinages politiques reconfigurés,
- ☀ luttes pour reprendre le contrôle des terres,

- ☀ opportunités économiques autour de la reconstruction,
- ☀ tensions entre royaumes et clans à propos de la gestion de la crise.

Les PJ peuvent intervenir dans :

- ☀ les secours,
- ☀ les négociations,
- ☀ la protection des rescapés,
- ☀ ou les conflits liés à la réinstallation des populations.

Surplus agricole de Falidorm à Olindor

Pendant quatre années consécutives, les régions agricoles de Falidorm à Olindor connaissent une prospérité exceptionnelle.

Les récoltes sont largement supérieures à la normale, au point de créer de véritables surplus agricoles.

Cette abondance entraîne un effet direct sur l'ensemble de l'Imperium :

- ☀ → les prix des produits agricoles chutent fortement dans toutes les cités et provinces.

Conséquences possibles dans le scénario (sur 5 ans)

- ☀ tensions entre producteurs et marchands,
- ☀ spéculations sur le stockage ou l'exportation,
- ☀ migrations saisonnières de travailleurs,
- ☀ difficultés pour les agriculteurs modestes à maintenir leurs revenus,
- ☀ enrichissement des régions capables d'exporter rapidement.

Ce phénomène crée un contexte économique particulier qui influencera de nombreuses scènes durant la période 4075–4080.

L'implication des PJs

Dans ces cinq années de bouleversements, il est essentiel pour le maître de jeu de rester attentif aux histoires personnelles des PJ et aux liens qu'ils ont créés.

C'est aussi le moment d'introduire ou de développer des grandes lignées de PNJ, capables de rivaliser avec l'importance des lignées des PJ.

Certaines de ces familles ou clans pourraient devenir à long terme :

- ☀ des monarques,
- ☀ des régents,
- ☀ ou des dirigeants majeurs de régions entières.
- ☀ Le monde évolue vers une situation où ancipiels et dragons ne sont plus les seuls centres du pouvoir.

Des entités indépendantes prennent leur place :

- ☀ le royaume des pirates,
- ☀ l'empire Drancien en reconstruction,

◆ les provinces de l'Imperium.

Mais les ancipiels et les dragons continuent malgré tout d'influencer les événements du monde.

Leurs choix, leurs querelles et leurs alliances restent au cœur de nombreuses décisions politiques et militaires.

Le dragon PJ doit maintenant envisager un changement d'enveloppe, car sa forme actuelle approche de sa limite naturelle.

Il devra préparer :

- ◆ l'abandon de son enveloppe,
- ◆ la transition vers une nouvelle forme,
- ◆ et les conséquences sociales ou politiques que cela entraînera.

Enfin, la Maîtresse du Verbe doit garder en tête que malgré les grandes intrigues, les scénarios traditionnels (enquêtes, exploration, conflits, tragédies locales) restent indispensables.

Ils servent de respiration, de structure, et d'occasion de renforcer les liens entre PJ et PNJ.

6 Scènes Jouables pour la Chronologie 4075-4080

Voici six scènes réparties dans la chronologie, que tu peux placer librement entre 4075 et 4080.

Scène 1, 4075 : Les Réfugiés de Shronia

Lieu : Cité impériale moyenne ou village proche.

PNJ impliqués : survivants de Shronia, fonctionnaires impériaux, familles narsdrok en deuil.

L'éruption volcanique a détruit Shronia. Une colonne de survivants arrive dans la région où se trouvent les PJ.

Ils doivent :

- ◆ organiser l'accueil,
- ◆ gérer les tensions avec la population locale,
- ◆ apaiser des conflits entre clans déplacés,
- ◆ ou empêcher une coterie narsdrok radicalisée de causer un incident.

Objectif : Introduire l'impact de la catastrophe et créer des liens avec des PNJ destinés à revenir régulièrement.

Scène 2, 4076 : Le Dragon et le Conseil Drako

Lieu : Lker ou autre cité drakimtie.

PNJ impliqués : Loigagne, le conseil Drako, les trois dragons venus soutenir le PJ.

Le PJ dragon est convoqué à une audience houleuse.

Les anciens dragons lui interdisent de soutenir la participation du Nord aux jeux.

Les jeunes dragons sont divisés.

Les trois dragons venus plus tard offrir un soutien officieux apparaissent dans cette scène ou juste après.

Objectif : Donner un rôle central au PJ dragon, lancer le dilemme de loyauté, et préparer le terrain pour la participation du Nord aux jeux.

Scène 3, 4077 : La Régence de Taïsong III

Lieu : Drancien ou une ville proche.

PNJ impliqués : Senmoun, Taïsong III, nobles Dranciens.

Senmoun invite les PJ à assister à une cérémonie officielle ou à résoudre un complot visant à empêcher l'installation du jeune empereur Taïsong III.

Ils peuvent enquêter sur une tentative d'assassinat, protéger un convoi ou révéler une manipulation de l'Ars Oniros.

Objectif : Faire sentir la fragilité de Drancien et l'importance de ses alliés.

Scène 4, 4078 : La Délégation de Lilith

Lieu : Faragorn ou route marchande.

PNJ impliqués : Hirudo de Lilith, délégués d'Ide, gouverneur humanorde attendu.

Une petite délégation envoyée par Lilith est attaquée sur la route ou bloquée par un seigneur local hostile.

Les PJ peuvent :

- ◆ escorter la délégation,
- ◆ négocier son passage,
- ◆ ou enquêter sur les raisons de l'attaque (pirates ? extrémistes anti-hirudo ?).

Objectif : Montrer le réchauffement politique entre Lilith et l'Imperium, tout en révélant les résistances internes.

Scène 5, 4079 : Les Perles de Nennadrak

Lieu : Îles pirates ou port impérial.

PNJ impliqués : Roi pirate élu, marchands, Valdorum le togent.

Les PJ sont invités à négocier ou escorter un accord commercial autour des perles pirates.

Mais certains anciens pirates refusent la normalisation.

Une rébellion éclate sur une des îles ou un sabotage vise à empêcher le commerce.

Objectif : Intervenir dans la montée en puissance économique des pirates et tester la loyauté des PJ face à des factions ambiguës.

Scène 6, Début 4080 : Les Signes du Changement d'Enveloppe

Lieu : Une région choisie par la table (Nord, Faragorn, Lilith, Laelith ou Drancien, selon où se trouvent les PJ).

PNJ impliqués :

- ◆ Le drakim Loigagne (si la scène se passe dans le Nord),
- ◆ Denath ou des prêtres du temple des 5 éléments,
- ◆ Des érudits ancipiels,

- Des proches PNJ du PJ dragon (comme les trois dragons venus l'aider),
- Des habitants concernés par les phénomènes.

Contexte narratif

Début 4080, le PJ dragon commence à ressentir les signes de la fin naturelle de son enveloppe actuelle.

Ce phénomène, rare et puissant, commence à projeter dans le monde des intensifications magiques, failles oniriques, distorsions, tremblements ou apparitions d'ombres anciennes.

Cela provoque :

- une inquiétude chez les drakims,
- un intérêt scientifique chez les ancipiels,
- une agitation populaire dans les villes,
- des rumeurs dans les provinces,
- des tensions entre anciens et jeunes dragons.

Les PJ sont au cœur de ces manifestations car ils accompagnent le dragon, ou sont directement touchés par les répercussions.

Déroulé de la scène

1. Un signe manifeste apparaît

Un événement étrange ouvre la scène. Par exemple :

l'eau d'un lac devient noir profond sous l'effet de la magie draconique,
une tempête brève mais violente éclate au-dessus du groupe,
une silhouette draconique apparaît dans un reflet ou un rêve partagé,
le sol tremble sous le dragon,
des écailles se détachent seules, irradiant une énergie ancestrale.

Tous les témoins comprennent que quelque chose de colossal se prépare.

2. Les premiers visiteurs arrivent

Très rapidement, des PNJ arrivent pour "évaluer" la situation :

erudits ancipiels, intrigués ou inquiets,
prêtres des 5 éléments, convaincus que c'est un signe cosmique,
jeunes drakims ou chefs de clan, espérant influencer la prochaine forme du dragon,
ou encore les trois dragons alliés venus offrir soutien et conseils.

Chacun vient avec des attentes, des peurs, des propositions.

3. Les PJ doivent protéger, négocier, ou investiguer

Les PJ peuvent choisir plusieurs axes :

- protéger le dragon d'individus hostiles ou curieux,
- négocier avec les factions venues observer l'événement,
- enquêter sur un phénomène anormal déclenché par la transition,
- organiser un rituel d'observation,
- ou gérer une crise locale (peur des habitants, panique, incendie magique, etc.).

Le MJ peut insérer un conflit important : une faction souhaite capturer le dragon dans son état affaibli, ou empêcher la transition.

4. Le dragon doit prendre une décision

Le PJ dragon doit choisir comment préparer sa transformation :

- s'isoler ?
- se faire protéger ?
- inviter des sages ?
- rester parmi les siens ?
- demander à ses amis PJ de superviser la transition ?

Cette décision exercera une influence sur :

- sa nouvelle enveloppe,
- ses futures capacités,
- son statut politique,
- les relations entre dragons et ancipiels,
- la sécurité de la région.

5. Une première "manifestation majeure" clôt la scène

Pour finir l'événement, une manifestation plus spectaculaire survient :

- craquelure dans le ciel,
- apparition d'un double spectral,
- geyser de lumière,
- perte soudaine des sens du dragon,
- vision collective pour tous les PJ.

Cette manifestation annonce clairement que la transition est imminente, et servira de point de départ à l'arc narratif de l'année 4080.

Objectifs narratifs de cette scène

Lancer immédiatement l'année 4080 sur une note forte et personnelle.

Créer une dynamique autour du changement d'enveloppe du dragon PJ.

Introduire les tensions entre

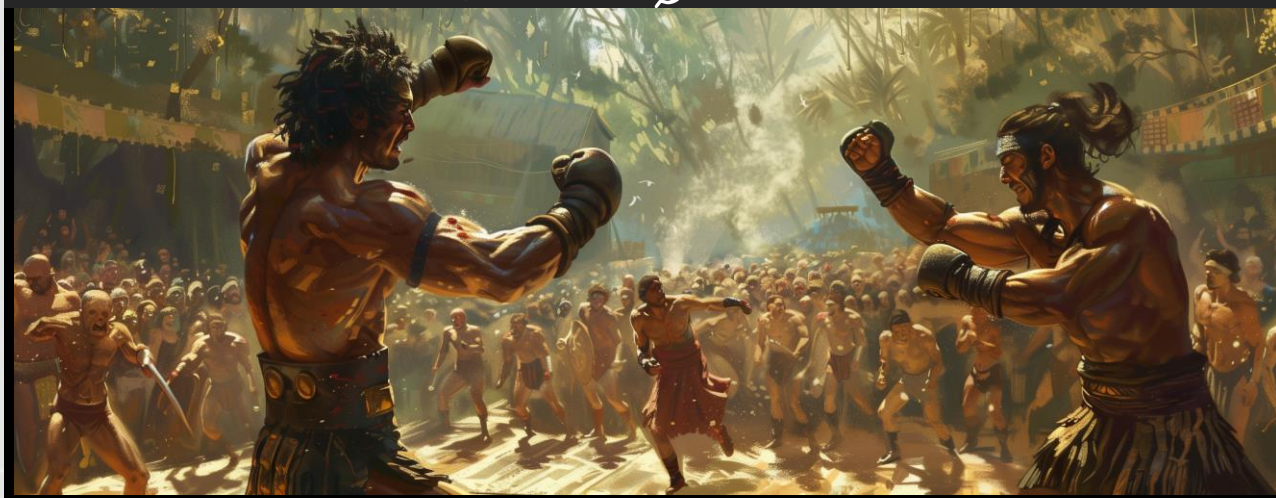
- ancipiels,
- drakims,

🏰 peuples indépendants,
🏰 prêtres des 5 éléments.

Donner aux PJ un rôle actif dans un événement rare et sacré.

Préparer un arc narratif entier avant les jeux de Faragorn, sans les utiliser.

4080 : Jeux du saut de Faragorn



En l'an 4080, les Jeux du Saut de Faragorn deviennent le point de convergence de plusieurs intrigues majeures, dont les répercussions toucheront directement ou indirectement les personnages joueurs.

Au cœur des festivités, l'ars Oniros lance une manœuvre audacieuse : durant la nuit du sixième au septième jour des Jeux, l'Imperator est enlevé. Cet acte marque le début d'une crise politique et religieuse dont les conséquences pourraient bouleverser l'équilibre des clans.

Dans le même temps, une intrigue plus intime se tisse. Edehivavi tombe éperdument amoureux de l'un des champions en lice. Celui-ci participe à deux épreuves prestigieuses, l'art du faiseur, la philosophie et le tir à l'arc. Il s'agit de Denath, prêtre de Laelith. Cette relation naissante, aussi sincère que dangereuse, aura un poids considérable sur les événements à venir.

Au sein du clan de l'Ancipiel, la situation est tout aussi tendue. La mort du dernier parent d'une lignée humaine ravive de vieilles rancunes et déclenche une violente querelle d'héritage. Les dissensions internes menacent désormais la stabilité du clan.

Par ailleurs, une tentative de tricherie vient assombrir les Jeux de gladiateurs. Certains concurrents cherchent à éliminer un groupe redoutable en les empoisonnant. Ce groupe appartient au clan ennemi d'un des personnages joueurs. Tous les soupçons pourraient mener à Halmive, membre du clan Zveigaan de Kanome, mais les preuves restent à découvrir.

Enfin, un événement inattendu complique encore la situation : la Pharaonne de Laelith, venue soutenir les athlètes de son clan, accuse un retard de cinq jours. Son absence prolongée pourrait être lourde de sens... ou dissimuler une intrigue plus profonde.

S'inscrire aux différentes épreuves ?

La déroulement des épreuves

Les poules sont sur six jours

Un personnage joueur peut s'inscrire à une ou plusieurs épreuves au nom d'une ville participante.

Une fois l'inscription validée, les concurrents de sa poule sont déterminés par tirage au sort.

Composition de la poule :

Chaque poule est composée de 4 équipes.

Pour déterminer les adversaires du PJ, lancez 1D6 et ajoutez le résultat à la liste des concurrents de la poule.

Déroulement des épreuves – Phase de poules

Un PNJ spécialisé : FD 2, niv 6

Compteurs : Vie 33, Énergie 33

Savoir-faire : Principal +12, secondaire +9, secondaire +9, Secondaire +6, profession +12 + 18 = +20 / test de base 20 + 15 = **35+**

Atouts : Dononyme (Spécialisation et talentueux parfaire et Expert [profession]), Critique © (profession), Puissance (1x), Shooter (1x)

Combat Défense : 10 + 9 = 19+

Mêlée (+9, 2D6 + 2)

Tir (+9, 2D6 + 2)

Seuil blessure : 5

La phase de poules s'étend sur six jours consécutifs.

Le niveau de compétition est élevé :

Chaque test de base en poule nécessite un seuil minimal de **37+**, en utilisant un PNJ de base spécialisé dans le domaine de l'épreuve.

Format des affrontements en poule

Selon la nature de l'épreuve (sportive, artistique ou de faiseur), la qualification se fait de deux manières possibles :

Duel :
3 duels par concurrent
Chaque duel se joue en 3 passes

Poursuite :
Une course ou épreuve étalée sur 3 tours

Les meilleurs concurrents de chaque poule accèdent aux tableaux éliminatoires.

Les tableaux éliminatoires

À l'issue des poules, les compétitions entrent en phase de tableaux, à partir des 32^e de finale.

Selon l'épreuve, les PJs sont confrontés à l'un des deux formats suivants :

1. Poursuite

8 concurrents par épreuve
3 tours de poursuite
Les 4 premiers se qualifient pour le tour suivant
(ex. : passage des 32^e aux 16^e de finale)

2. Duel

Duel direct contre un adversaire tiré au sort
5 tours par duel
Le tirage des adversaires dépend de la position dans le tableau
(32^e, 16^e, 8^e, etc.)

Détermination des adversaires

Pour simuler la difficulté croissante des tours, appliquez les modificateurs suivants aux jets du PJ :

- 32^e de finale : +2
- 16^e de finale : +3
- 8^e de finale : +4
- Quart de finale : +5
- Demi-finale : +6
- Finale : +7

Cas particulier : le marathon

Le marathon ne comporte aucune phase éliminatoire : tous les participants concourent ensemble.

Le PJ effectue 10 tests de poursuite
Sa position finale est déterminée par ses résultats
Seules comptent les places suivantes :
1er

Dans les 8 premiers

Les autres classements n'ont pas d'impact scénaristique

Durée des phases éliminatoires

- 32^e de finale : 4 jours
- 16^e de finale : 3 jours
- 8^e de finale : 2 jours
- Quarts, demi-finales et finale : le dernier jour.

Concurrent	Test base + ID6	Pts par défaut
1	37+	6
2	35+	5
3	33+	4
4	31+	3
5	29+	2
6	28+	1
7	27+	0

Les épreuves

Les Jeux de Faragorn regroupent trois grandes catégories d'épreuves : théâtre, philosophie et sports. Chacune possède ses propres lieux, règles et formats de confrontation.

Épreuves de théâtre

Les épreuves de théâtre se déroulent dans l'ensemble des théâtres de la cité.

Un grand théâtre, spécialement construit pour l'occasion, accueille les finales.

Les représentations prennent la forme de duels artistiques, joués en 5 tours, durant lesquels les concurrents s'affrontent par la qualité de leur jeu, de leur texte et de leur mise en scène.

Catégories théâtrales

- Tragédie
- Comédie
- Tragi-comédie
- Pièce historique
- Spectacles régionaux

Chaque catégorie est jugée selon ses propres codes, laissant au MJ la liberté d'adapter les bonus ou modificateurs narratifs.

Épreuves de philosophie

Les épreuves de philosophie consistent en des exposés argumentatifs d'une durée d'environ deux heures par philosophe.

Ces débats se déroulent sous forme de duels en 5 tours, représentant l'échange d'arguments, de

contre-arguments et la capacité à convaincre l'auditoire.

Les personnages joueurs bénéficient de bonus en fonction :

- 🏆 de la cohérence de leur raisonnement,
- 🏆 de la force rhétorique de leurs arguments,
- 🏆 et de leur interprétation.

Ces épreuves offrent une totale liberté d'expression, tant sur le fond que sur la forme.

Thématiques abordées

- 🏆 Politique
- 🏆 Morale
- 🏆 Religion
- 🏆 Philosophie générale

Épreuves sportives

Les épreuves sportives ont lieu en journée, dans les stades de Faragorn ainsi que dans un nouveau grand cirque construit spécialement pour les Jeux.

Elles attirent une foule nombreuse et constituent l'un des temps forts de l'événement.

Les combats de gladiates

Les combats de gladiates représentent l'épreuve sportive majeure des Jeux.

128 équipes participent à la compétition
Le format est une élimination directe
Les Jeux s'étendent sur 16 jours
Chaque affrontement oppose cinq gladiates contre cinq.

Chaque combat est décisif : une défaite entraîne l'élimination immédiate de l'équipe, renforçant la tension dramatique et l'enjeu narratif.

Épreuve	Type de test	nombre Tour
Javelots	Poursuite 8	3
Disque	Poursuite 8	3
Marqueur	Poursuite 8	3
Tir à l'arc	Poursuite 8	3
Tir à la fronde	Poursuite 8	3
Lutte	Duel	5
Bâton	Duel	5
Course de char	Poursuite 8	3
Course de rameur	Poursuite 8	3
Danse acrobatique autres	Poursuite 8	3
Danse acrobatique ancestrals	Poursuite 8	3

Quelques invités de marque

Pendant les jeux du saut de Faragorn, plusieurs dragons importants pourraient être présents. Le drakim de Lker peut apparaître, ainsi que les trois dragons que le PJ dragon a déjà rencontrés.

Voici en résumé qui ils sont :

- 🏆 **Altamozep** : Camarilla des Akarons
- 🏆 Dragon manchot, mais stratège exceptionnel.
- 🏆 Fou amoureux de Galatshetsout.
- 🏆 Ensemble, ils ont une fille : Anamnetsout, qui ignore encore tout de ses origines.
- 🏆 Pour les humains, elle porte le nom Erimaque.
- 🏆 L'existence de cette enfant reste secrète.
- 🏆 **Galatshetsout** : Cabale des Olianda
- 🏆 Prêtresse de la nature.
- 🏆 Compagne et épouse d'Altamozep.
- 🏆 Sous sa forme humaine (Périphaé), elle était enceinte : elle a donné naissance à un garçon.
- 🏆 Elle possède une présence calme et spirituelle, souvent discrète mais influente.
- 🏆 **Wardordauker** : Faiseur et explorateur d'arcanes interdits
- 🏆 Connue pour ses recherches secrètes sur les magies interdites.
- 🏆 Marié depuis plusieurs vies à Ordoniah, une dragonne de la cabale des Ogestrid, qu'il aime profondément.
- 🏆 Ils ont eu une fille avant l'interdit sur les enfants dragons : Nefertithep.
- 🏆 Sous forme humaine, il se fait appeler Noéore.

Rôle dans la campagne

Ces dragons auront une importance croissante dans la suite de l'histoire.

Lors des jeux, ils peuvent :

- 🏆 servir d'alliés,
- 🏆 fournir des informations,
- 🏆 ou fonctionner comme fausses pistes selon les décisions des joueuses.

Et pendant les jeux

Élémentaire

Pendant les jeux du saut de Faragorn, l'une des figures marquantes sera Denath, le grand-prêtre d'Oussaï de Laelith.

Il impressionnera le public par :

- 🏆 ses discours philosophiques,
- 🏆 son adresse à l'arc,
- 🏆 et surtout son duel philosophique contre Jeledem, grand-prêtre d'Inolmuth du clan Esmadales de Faragorn.

Leur affrontement sera considéré comme l'un des plus beaux moments des jeux.

Très vite, Denath deviendra la vedette de la noblesse et des riches familles de la cour impériale.

La rencontre avec Edehivavi

Peu avant l'ouverture officielle des jeux, Edehivavi remonte le boulevard des Cypres de Larvantielle avec plusieurs de ses nièces.

C'est là qu'elle croise Denath pour la première fois.

La rencontre est simple, presque banale, mais l'attraction est immédiate.

Dialogue simplifié :

— Pourriez-vous m'indiquer où se trouve le village sautienique ?

— Prenez la première à droite, puis continuez 500 mètres jusqu'à une ruelle devant l'auberge rose. Si vous voulez, je peux vous y conduire.



— Heu... je ne veux pas vous déranger...

— Je peux vous expliquer, ou vous accompagner. Comme vous préférez.

— Alors... j'accepte volontiers que vous m'y conduisiez. Je me suis éloigné de ma suite pour visiter seul.

— Très bien. Je dis à mes suivantes de rentrer et je vous guide.

Durant ce court trajet, Edehivavi se montre douce et attentionnée.

Elle apprend que l'homme est prêtre à Laelith et qu'il est venu pour les épreuves de philosophie.

Elle lui promet alors de venir l'encourager.

Une idylle naissante

Après leur rencontre, Edehivavi ressent une joie nouvelle, comme si un poids ancien s'était envolé.

Elle se sent plus légère, presque portée par un souffle d'air frais.

Lors de la cérémonie d'ouverture, elle est fébrile, impatiente d'arriver au grand stade pour le revoir.

Au fil des épreuves, une véritable histoire d'amour se développe entre eux.

Leur relation devient vite un sujet de rumeurs dans la cité, surtout lorsque commencent les quarts de finale.

Enlèvement de l'Imperator

J + 7

Au septième jour des jeux du saut, l'Imperator, épuisé par les cérémonies et les réceptions, se retire enfin dans son alcôve pour être tranquille.

Une jeune esclave de son clan s'approche discrètement et lui remet une enveloppe. Elle explique que le message vient d'un ancipiel bleu, un étranger qu'elle n'avait jamais vu auparavant dans le palais. L'inconnu aurait insisté pour que le message soit remis en main propre et de toute urgence.

La jeune femme semble calme, mais elle est en réalité sous l'effet d'un sort de contrôle mental lancé par l'ancipiel. Le sort ne dure pas longtemps : il disparaîtra au coucher du soleil.

Le message

Le parchemin porte une calligraphie soignée typique du style analwanien, originaire de Falidorn.

Le texte dit :

« Demain soir, vous devez me rejoindre en secret, à la chapelle ardente du grand temple d'Inolmuth. Parlez au prêtre des offrandes et demandez Igalsim du clan Siave de Falidorn. Des révélations vous attendent, au sujet d'une parcelle de l'Ars Oniros. Ne prévenez personne, surtout pas ceux qui vous entourent. »

Conséquences pour le scénario

Le message est inquiétant et annonce des révélations potentiellement dangereuses.

L'Imperator hésite :

- ☼ doit-il suivre cet appel mystérieux ?
- ☼ est-ce un piège ?
- ☼ qui, autour de lui, pourrait être compromis ?

Il devra choisir avec soin qui mettre dans la confiance, car la moindre erreur pourrait mener à une trahison.

La tension est forte :

- ☼ un rendez-vous secret,
- ☼ un ancipiel inconnu,
- ☼ un lien avec l'Ars Oniros,
- ☼ et un message demandant le silence absolu.

La nuit s'annonce longue pour l'Imperator, et les PJ pourraient être impliqués selon vos besoins :

- ☼ escorte,
- ☼ enquête,
- ☼ filature,
- ☼ protection,
- ☼ ou découverte d'un complot plus vaste.

J + 8

Un Imperator préoccupé

Le lendemain, l'Imperator n'a plus son insouciance habituelle. Il semble inquiet et ses proches le remarquent immédiatement.

Lorsqu'on lui demande ce qui le trouble, il parle brièvement de ses questions autour de l'Ars Oniros, sans en dire plus.

Plus tard dans la journée, il retrouve un peu de calme grâce au rythme officiel des célébrations.

Annnonce inattendue : création d'un nouveau clan

Au moment de la clôture des jeux, l'Imperator surprend tout le monde :

il annonce la fondation d'un nouveau clan, aux côtés d'Ejoesa, une jeune ancipielle de Kanudor appartenant au clan Lilenasia.

Ce nouveau groupe portera le nom :

Clan Ejoesa de Faragorn

L'annonce est accueillie avec étonnement, mais aussi admiration : c'est un événement politique majeur.

Retrait du pouvoir et début du piège

Une fois la nuit tombée, l'Imperator se retire plus tôt que prévu dans son palais.

Il annule toutes ses apparitions publiques.

Il n'est accompagné que de sa garde rapprochée, composée de :

- ☼ 7 hoplites
- ☼ 3 artisans

Ensemble, ils entrent dans le grand temple d'Inolmuth.

À 23 h, une fausse sortie

À cette heure précise, plusieurs silhouettes quittent le temple en prenant l'apparence de l'Imperator et de sa suite. Ce sont des imitateurs, pas les véritables dignitaires.

Le véritable coup d'État

À l'intérieur, un groupe de 11 membres de l'Ars Oniros a capturé l'Imperator et ses gardes.

Grâce à des masques magiques, ils peuvent :

- ☼ copier leur apparence,
- ☼ imiter leur voix,
- ☼ accéder à certains de leurs souvenirs.

Ces illusions utilisent plusieurs domaines :

- ☼ Esprit
- ☼ Air
- ☼ Enchantement
- ☼ Lumière

via les voies de Songerie, Primus et Opacité.

(Tout cela figure dans les Miscellanées.)

L'opération est menée sans violence, avec une précision extrême, orchestrée par trois décuries qui travaillaient en secret depuis longtemps.

Conséquences pour la campagne

Le pouvoir est désormais contrôlé par des imposteurs.

Personne ne s'est rendu compte de la substitution.

Le sort de l'Imperator, et celui du pays, dépend maintenant des actions des personnages.

J + 9

Le lendemain, celui qui semble être l'Imperator affiche un comportement très différent. Il redevient léger, insouciant, presque décadent comme dans sa jeunesse.

Ce changement est discret, mais ceux qui le connaissent bien peuvent sentir que quelque chose ne tourne pas rond.

Pendant ce temps, le vrai Imperator, prisonnier mais loin d'être passif, tente de créer le trouble parmi ses ravisseurs. Il cherche à provoquer de petites erreurs de leur part, espérant que ces incohérences finiront par alerter ses alliés... ou même ses ennemis.

Rôle du MJ : laisser des indices subtils

Le MJ doit placer des signes discrets indiquant que « l'Imperator » n'est peut-être pas lui-même.

Ces signes doivent :

- être assez fins pour ne pas révéler l'intrigue trop vite,
- mais suffisamment étranges pour pousser les joueurs à se poser des questions,
- notamment sur les attitudes, réactions ou décisions inhabituelles de leur dirigeant.

Exemples possibles :

- tics qui ne correspondent pas au vrai Imperator,
- incohérences dans ses souvenirs,
- changements de ton ou de priorités,
- hésitations inhabituelles.

Ces indices doivent encourager les PJ à enquêter plutôt qu'à comprendre immédiatement la vérité.

L'Ars Oniros se met en retrait

De leur côté, les membres de l'Ars Oniros, responsables du remplacement, veulent maintenant se faire oublier.

Leur plan est de :

- rester discrets pendant plusieurs années,
- sécuriser leur influence,
- éviter toute erreur qui révélerait les imposteurs,
- préparer des projets plus ambitieux une fois leur position consolidée.

Pour eux, la priorité est simple : pas de faux pas, pas d'exposition prématurée.

Une république fragile

La République de Faragorn entre alors dans une période d'incertitude.

Tout semble normal en surface, mais le pouvoir est déjà entre les mains d'usurpateurs.

Le destin du pays tient à très peu de choses, comme un fil de toile d'araignée :

- une rumeur,
- un détail mal joué par les imposteurs,
- un témoin qui remarque une incohérence,
- et toute la machination pourrait s'effondrer.

Les PJ se retrouvent au milieu d'une intrigue politique lourde de conséquences, dont ils peuvent, s'ils s'y intéressent, changer profondément l'issue.

J + 11

Onze jours après la disparition de l'Imperator, celui qui en a pris l'apparence continue de jouer son rôle.

Sous l'influence de l'Ars Oniros, il invite officiellement le Drakim de Lker à prendre une place d'honneur lors des célébrations des jeux.

Le Drakim accepte, ne se doutant pas une seconde que l'invitation est un piège.

L'entrevue, discret

Peu après son arrivée, le Drakim est isolé, séparé de la foule et capturé sans bruit.

Il est conduit dans les anciennes prisons du Sénat, un lieu désormais transformé en zone de haute sécurité.

Ce site est :

- profondément souterrain,
- protégé par une garde d'élite,
- surveillé par des enchantements détectant immédiatement toute magie active,
- conçu pour qu'aucun sort, illusion ou artifice ne puisse s'y maintenir longtemps.

Les murs épais, les protections anciennes et la surveillance constante en font un endroit presque impossible à infiltrer.

Un défi pour les PJ

Si les personnages-joueurs décident d'intervenir, ils devront composer avec :

- des protections magiques permanentes,
- une garde hautement disciplinée,
- des accès contrôlés,
- et des zones oubliées ou condamnées.

Leur réussite pourrait dépendre de :

- trouver des alliés inattendus,
- exploiter des passages anciens,
- repérer une faiblesse dans le dispositif,
- négoier, ruser ou infiltrer sans déclencher d'alertes magiques.

Conséquences politiques

Sauver ou perdre le Drakim peut changer beaucoup de choses :

- redessiner les alliances entre clans,
- révéler des indices sur l'imposture de l'Imperator,
- exposer l'Ars Oniros avant qu'ils ne consolident leur prise de pouvoir,
- ou, au contraire, renforcer leur contrôle si les PJ échouent.

Les enjeux sont désormais élevés :

Faragorn est à un tournant, et chaque décision des PJ peut modifier l'équilibre des forces.

Les indices pouvant être récoltés

Pendant que les Jeux du saut continuent dans une ambiance festive, certains détails subtils peuvent attirer l'attention des personnages. Pris ensemble, ces signes pointent vers une vérité bien plus sombre.

L'Ahaemsa agit bizarrement

Ahaemsa, habituellement très précis et attentif, semble différent.

Le changement est léger, presque invisible pour le public, mais évident pour ceux qui le connaissent.

Ses oiseaux, autrefois réactifs et pleins d'énergie, sont :

- ☼ silencieux,
- ☼ nerveux,
- ☼ ou adoptent un comportement étrange.

Ils semblent perturbés, comme s'ils percevaient une présence inhabituelle... ou une absence inquiétante.

2. L'incident du piscinarium

Une jeune esclave, qui avait l'habitude d'accueillir les visiteurs nocturnes d'Ahaemsa, est retrouvée morte dans le bassin du piscinarium.

Les circonstances sont suspectes :

- ☼ la chute paraît trop "pratique" pour être un accident,
- ☼ aucun signe de lutte visible,
- ☼ mais un malaise général flotte autour de l'affaire.

3. Le témoignage des autres esclaves

En parlant discrètement avec d'autres esclaves, les PJ peuvent apprendre que :

- ☼ la jeune femme était nerveuse les jours précédant sa mort,
- ☼ elle avait reçu une lettre juste avant de devenir agitée,
- ☼ cette lettre semblait l'avoir fortement perturbée.

4. La lettre cachée d'Ahaemsa

La fameuse lettre aurait été dissimulée dans la cache secrète d'Ahaemsa, située dans :

- ☼ une crypte oubliée,
- ☼ sous les sous-sols de son palais.

Cet endroit, ancien et silencieux, pourrait contenir plusieurs indices importants liés à l'intrigue.

Si les PJ tentent de libérer Ahaemsa

La sécurité autour d'Ahaemsa est désormais renforcée.

Elle est dirigée par :

- ☼ Jeledem, grand Thaumaturge d'Inolmuth, du clan Esmadales,
- ☼ et Igalsim, du clan Siave de Falidorn.

Les deux travaillent ensemble, exécutant les ordres d'un général de l'Ars Oniros dont l'influence est bien présente, même si sa véritable identité reste cachée.

Les PJ vont devoir traverser :

- ☼ des corridors sombres,
- ☼ des salles protégées,
- ☼ des zones d'ombre où la magie et la tromperie s'entremêlent.

Chaque pas peut être un piège ou une piste vers la vérité.

Expérimenter pour les joueurs

Pour progresser, les PJ devront s'appuyer sur :

- ☼ leur discrétion,
- ☼ leur observation,
- ☼ leur inventivité,
- ☼ leurs alliés potentiels.

Ce qu'ils découvriront ici pourra :

- ☼ changer leurs alliances,
- ☼ révéler la véritable portée du complot de l'Ars Oniros,
- ☼ et modifier les équilibres politiques de Faragorn.

La moindre erreur peut tout compromettre ; la moindre réussite peut tout révéler.

Affaires annexes

L'héritage

Pendant l'agitation des Jeux du saut, une affaire familiale trouble l'unité du clan proche du PJ.

Deux serviteurs du clan, Périore et Némède, fidèles depuis cinquante ans, ont laissé derrière eux un héritage compliqué à répartir entre leurs cinq enfants.

Voici les membres de la fratrie :

- ☼ Didron : l'aîné, comptable du clan.
- ☼ Cyrdoros : celui qui s'occupe des terres familiales.
- ☼ Péripaulus : hoplite, soldat de la famille.
- ☼ Périone : impliquée dans les intrigues de la cour.
- ☼ Lycodei : la cadette, consacrée à l'éducation des enfants du clan.

Le cœur du problème

Juste avant les Jeux, Némède est décédée, laissant 50 hectares de terres à partager.

Les positions se heurtent rapidement :

- ☼ Cyrdoros : Il a travaillé la terre et veillé sur leurs parents. Il veut garder deux tiers du domaine, laissant un tiers à partager entre ses frères et sœurs.
- ☼ Didron et Périone : Ils refusent cette proposition. Pour eux, l'héritage doit être

strictement équitable, car la contribution au clan ne se résume pas au travail agricole.

- ✪ Péripaulus : Il est conciliant. Il semble prêt à laisser la majorité des terres à Cyrdoros.
- ✪ Lycodei : Elle ravive d'anciennes rancœurs. Elle attise surtout un conflit contre sa sœur Périone, ce qui complique encore l'accord.

La dispute éclate

Au cinquième jour des Jeux, les tensions deviennent trop fortes :
une bagarre éclate entre plusieurs suivants du clan, accompagnée de cris, d'insultes et d'accusations.

L'affaire menace maintenant :

- ✪ la cohésion du clan,
- ✪ l'image du PJ si cela se sait,
- ✪ et le bon déroulement des festivités.

Rôle des PJ

Les personnages-joueurs peuvent intervenir comme médiateurs.

Leur mission :

- ✪ comprendre les motivations de chaque membre de la famille,
 - ✪ calmer les tensions,
 - ✪ proposer une solution juste,
 - ✪ éviter que le conflit ne dégénère davantage.
- Leur réussite peut :
- ✪ restaurer la paix dans la famille,
 - ✪ renforcer la position du clan,
 - ✪ créer des alliés précieux pour la suite de la campagne.

Un échec peut :

- ✪ diviser la fratrie définitivement,
- ✪ provoquer des ruptures d'alliance,
- ✪ et compliquer d'autres intrigues durant les Jeux.

La tricherie

Au milieu des festivités et du tumulte des Jeux, une manipulation secrète est mise en place par l'intendance.

Un ancipiel de Kanome, travaillant pour les intérêts du clan Zveigaan, agit dans l'ombre pour fausser le déroulement des épreuves.

Il agit sur ordre de Halmive, un sénateur ambitieux dont les motivations restent cachées.

La manipulation

Le complot repose sur l'ajout d'une potion discrète dans les repas des gladiateurs. Cette substance :

- ✪ ressemble à un simple mélange de plantes,
- ✪ ne laisse aucun goût inhabituel,
- ✪ mais provoque un léger vertige, presque imperceptible.

Tous les gladiateurs reçoivent cette drogue... sauf ceux de Halmive.

En effet :

- ✪ ses propres combattants ont été préparés à l'avance,
- ✪ ils ont bu un antidote qui les immunise,
- ✪ ce qui leur donne un avantage décisif en combat.

Le sabotage est subtil : suffisamment faible pour ne pas attirer l'attention, mais assez présent pour déséquilibrer la plupart des participants.

Ce que les PJ peuvent découvrir

Pour mettre cette fraude en lumière, les PJ devront :

- ✪ faire preuve d'observation (comportements anormaux, vertiges, ralentissements),
- ✪ posséder des compétences d'alchimie ou trouver quelqu'un capable d'analyser les restes des repas,
- ✪ relier l'ancipiel de Kanome aux ordres de Halmive.

Ils peuvent découvrir :

- ✪ la potion,
- ✪ l'antidote secret,
- ✪ ou les traces de préparation dans les cuisines.

Conséquences si la fraude est révélée

Si les PJ exposent cette machination :

- ✪ Halmive est immédiatement disqualifié,
- ✪ ses combattants sont bannis des Jeux,
- ✪ et l'affaire fait grand bruit dans les cercles politiques.

Cela peut :

- ✪ faire perdre à Halmive son influence,
- ✪ déclencher des représailles du clan Zveigaan,
- ✪ ou renforcer la réputation des PJ comme défenseurs de l'honneur des Jeux.

Les personnages du scénario

Denath

Denath est un homme marqué par une vie entière de service religieux et d'épreuves.

Il devient grand prêtre d'Oussai dans l'urgence, à un moment où tout est instable. Sa formation au temple, dès son plus jeune âge, a fait de lui quelqu'un de profondément loyal envers sa Pharaonne et les valeurs sacrées de son culte.

Il porte une philosophie humaniste, où le devoir n'est pas une contrainte mais une manière d'accomplir pleinement son destin.

Bien qu'il soit un religieux respecté, Denath reste un homme joyeux, qui trouve un vrai plaisir dans

le sport, surtout dans le tir à l'arc, où il est reconnu comme l'un des meilleurs.

Son attitude, sa manière de marcher, de parler ou d'agir donnent parfois l'impression qu'il sort tout droit d'une tragédie antique : un homme simple, mais habité par des idéaux si élevés qu'on croirait voir les dieux s'arrêter pour l'observer.

Denath incarne ainsi un personnage puissant mais profondément humain, dont la présence interroge la nature du pouvoir, du devoir et du rapport entre les hommes et le divin.

Décurion Ars Oniros

Décurion : FD 4, niv 6 + 4 atouts

Compteurs : Vie 50, Énergie 44

Savoir²-faire : Combat +14, Mystique +8, Soutroiserie +11, Survie +11

Atouts : Dononyme (Spécialisation et talentueux parfaire et Expert [fléchette]), Critique © (Sica, fléchette), Spécialisation talentueuse parfaire Expert (Sica), Puissance (2x), Shooter (2x), Rapidité d'action (1x)

Combat Défense : 10 + 11 = 21+

Sica (+22, 3D6 + 4)

Fléchette (+19, 3D6 + 4)

Seuil blessure : 8

Les décurions de l'Ars Oniros sont des guerriers d'élite dirigés par des mages très puissants.

Ils ne sont pas de simples soldats : ils sont les exécutants directs des plans secrets de leurs supérieurs et représentent la partie la plus dangereuse et la plus clandestine de l'organisation.

Guerriers d'ombre

Ils sont connus sous le nom de guerriers d'ombre.

Leur particularité est unique :

- ✪ ils ne sont pas entièrement faits de chair,
- ✪ mais sont comme des doubles projetés depuis un guerrier réel,
- ✪ et opèrent dans les opérations discrètes où la lumière est leur ennemi.

Ils sont capables de frapper là où la défense est normalement la plus solide, car :

- ✪ les armures ne les arrêtent pas,
- ✪ ils ignorent la plupart des protections physiques,
- ✪ seule une lumière pure ou une magie basée sur la clarté peut les blesser ou les dissiper.

Lien vital avec leur alter ego

Chaque guerrier d'ombre est lié à un guerrier réel qui existe quelque part.

Ils partagent la même vie :

- ✪ si l'un est tué,

- ✪ l'autre meurt immédiatement.

Cette relation rend ces troupes redoutables, mais aussi vulnérables si quelqu'un découvre comment fonctionne ce lien.

Rôle dans le scénario

Dans les intrigues de l'Ars Oniros :

- ✪ ils agissent dans les lieux sombres,
- ✪ protègent les opérations secrètes,
- ✪ servent d'assassins ou de gardes invisibles,
- ✪ et éliminent discrètement les obstacles.

Les PJ peuvent les croiser dans les couloirs cachés, les salles interdites ou lors des scènes nocturnes les plus tendues des Jeux.

Chaque rencontre avec un décurion d'ombre peut changer le rythme de la partie :

ils obligent les joueurs à réfléchir à la lumière, à la stratégie, et à découvrir l'humain réel derrière l'ombre.

Alguazil armé de l'Ars Oniros

Mors anima Oniros

Puissance : 9 dK / 35+

Sauvegarde : Survie

Durée effet : 1 heure

Coup d'éclat : rien

Réussite : mal de tête et perte de 3D6 énergie

Échec : Frayeur par hallucination remplacement des deux D10 par D8

Maladresse : Évanouissement pendant 1 heure et une folie niveau 2 Peurs (suivant circonstance)

Alguazils Oniros : FD 4, niv 7 + 4 atouts

Compteurs : Vie 56, Énergie 49

Savoir²-faire : Combat +9, Mystique +12, Soutroiserie +15, Survie +12

Atouts : Dononyme (Spécialisation et talentueux parfaire et Expert [poignard agile]), Critique © (poignard agile, Esquive), Spécialisation talentueuse parfaire Expert (Sarbacane), Puissance (2x), Shooter (2x), Rapidité d'action (1x)

Combat Défense© : 15 + 15 = **30+**

Poignards agiles (+23, 3D6 + 3) ©

Sarbacane (+15, 3D6 + 3) + poison Mors anima Oniros

Seuil blessure : 8 + armures +2

Les Alguazils armés de l'Ars Oniros sont des exécutants extrêmement qualifiés, choisis avec soin pour leur capacité à éliminer une cible sans laisser la moindre trace. Leur existence est tellement secrète que même l'Imperator n'est pas censé connaître leur présence.

Agents d'élite, fermés au secret

Ces hommes et ces femmes ne sont pas de simples assassins :

- ils agissent dans l'ombre des conspirations,
- ils exécutent les ordres de l'Ars Oniros sans poser de questions,
- ils sont entraînés à opérer sans remords ni hésitation.

Leur formation cherche à en faire des agents totalement dévoués, efficaces, et capables d'accomplir leur mission même dans des situations très compliquées.

Des ombres parmi les ombres

Les Alguazils se déplacent avec une grande discrétion, presque comme des spectres. Leur force repose sur :

- une excellente maîtrise des armes,
- un entraînement intensif au combat rapproché,
- une capacité à disparaître dans l'obscurité,
- une discipline et une loyauté sans faille.

Ils ne cherchent pas la gloire : leur rôle est de frapper vite, proprement, et de ne laisser aucune preuve.

Rôle en jeu

Rencontrer un Alguazil de l'Ars Oniros est un moment clé pour les PJ.

C'est un adversaire dangereux, méthodique, qui peut :

- les attaquer dans un couloir sombre,
- les surprendre en pleine négociation,
- ou éliminer un témoin essentiel avant qu'ils ne puissent l'interroger.

Un affrontement contre un Alguazil demande :

- de la stratégie,
- de bonnes décisions prises rapidement,
- et parfois une fuite intelligente plutôt qu'un combat direct.

Leur présence rappelle que l'Ars Oniros agit à un niveau profond de la République : rien n'est simple, rien n'est laissé au hasard.

Palamède de Chamkali

Palamède de Chamkali est une prêtresse très âgée, presque au bout de sa vie.

Elle possède un don rare : voir et comprendre les forces occultes qui circulent autour d'elle.

Pendant les événements troublés des Jeux de Faragorn, cette capacité devient extrêmement dangereuse pour elle.

Une vision unique des arcanes

Grâce à une longue vie de dévotion et d'étude du divin, Palamède peut :

- repérer les sorts complexes utilisés par les faiseurs,
- reconnaître les mélanges entre les voies de l'Opacité, de la Songerie et de Primus,
- percevoir ce que la plupart des gens ne voient jamais.

Mais ce talent fait aussi d'elle une cible : ceux qui complotent dans l'ombre veulent éliminer toute personne capable de dévoiler leurs plans.

Attaquée lors de l'enlèvement de l'Imperator

Pendant l'enlèvement de l'Imperator, Palamède remarque quelque chose qu'elle n'aurait pas dû voir.

Elle est immédiatement repérée par les conspirateurs, qui lancent une attaque contre elle.

Pour les PJ :

- il sera très difficile de la protéger,
- la scène peut même être impossible à renverser selon le timing,
- car l'Ars Oniros élimine sans hésiter toute menace à ses secrets.

Sa mort éventuelle n'est pas un échec des joueurs mais une preuve de la dangerosité du complot.

Une prêtresse entre deux mondes

Palamède porte encore :

- les vêtements traditionnels de sa foi ancienne,
- les symboles d'un dieu unique,
- et la mémoire vivante des rituels liés aux cinq éléments.

Elle représente le lien entre les croyances anciennes et les idées plus récentes.

Elle est un témoin précieux du passé, menacé de disparaître dans le chaos des Jeux.

Rôle dans le scénario

Palamède peut :

- fournir aux PJ des indices importants avant de mourir,
- confirmer que des arcanes interdites sont en jeu,
- montrer que le complot touche des niveaux très profonds de la société,
- servir de symbole de ce qui est en train d'être détruit par l'Ars Oniros.

Sa disparition peut :

- mettre une pression dramatique sur les PJ,
- créer un sentiment d'urgence,
- ou déclencher une quête plus personnelle selon les joueurs.



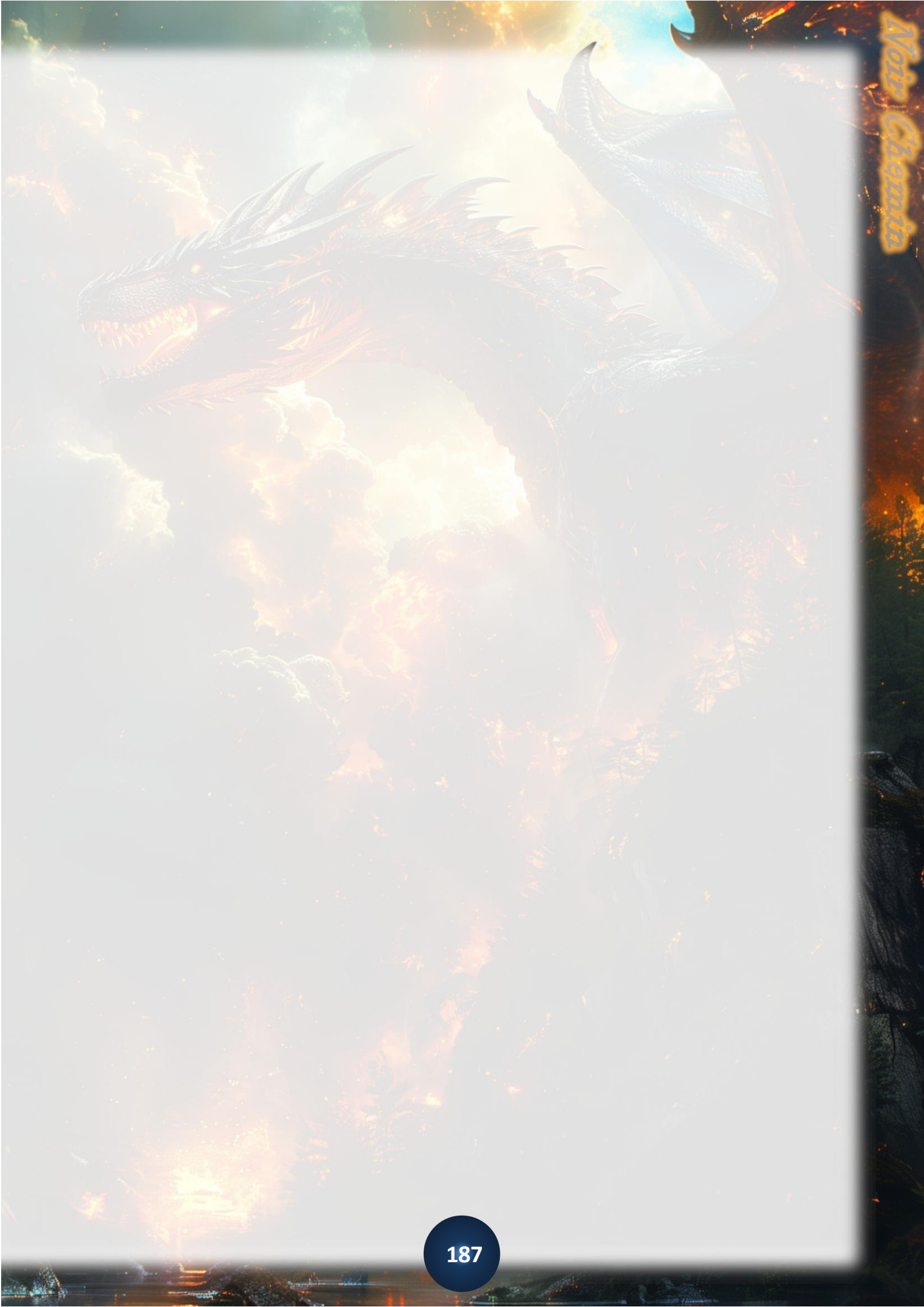
Des noms de PNJ si besoin

Femelles

Nom simplifié	Espèce	Origine
Noégée	Humaine	—
Eudei	Humaine	—
Mélathé	Humaine	drakimtie des Argtisi
Erigéa	Humaine	drakimtie des Anaxarg
Mélida	Humaine	drakimtie des Pasipers
Télépha	Humaine	—
Mahiva	Ancipielle	clan Jesnievide
Glisna	Ancipielle	clan Heidales
Roïva	Narsdrok	coterie Pelimed
Igrama	Narsdrok	—
Riroga	Narsdrok	coterie Drisca
Orawa	Humanorde	—
Efsika	Togente	lobby Chémenche
Simpira	Togente	lobby Léché

Mâles

Nom simplifié	Espèce	Origine
Hyperclès	Humain	—
Erichon	Humain	—
Delaine	Ancipiel	clan Asneleamea
Aleinah	Ancipiel	clan Galelvimes
Vesian	Ancipiel	—
Raiescar	Narsdrok	coterie Mabelan
Inimdos	Narsdrok	coterie Humaug
Nigiran	Narsdrok	coterie Oraceli
Ewreba	Humanorde	horde Abowkego
Tatao	Humanorde	—
Gablioz	Togent	lobby Blumhou
Jeshis	Togent	lobby Goldahiam
Efbriel	Togent	lobby Chteimgold
Hanaim	Togent	lobby Harialé



4080-4130 [Littéraire rôle]



Les cinquante années qui suivent 4080 marquent une période décisive pour le monde.

La manière dont ces décennies se dérouleront, dépend entièrement des choix que les personnages auront faits auparavant, notamment face au complot de l'Ars Oniros.

Si les personnages ont réussi à mettre fin aux plans de l'Ars Oniros, une longue période de calme et de stabilité s'installe. Cette paix peut durer plusieurs décennies. Cependant, elle n'est qu'apparente :

dans l'ombre, les anciens membres de l'organisation se réorganisent, de nouveaux chefs émergent,

les ambitions reprennent lentement.

Avec le temps, l'organisation renaît sous un nouveau nom : l'Ars Ténébrae. Cette nouvelle forme est plus sombre, plus secrète et bien plus dangereuse. Elle agit dans les coulisses, infiltre les pouvoirs locaux, manipule des lignées nobles et ressuscite d'anciennes croyances. La paix des premières années cache donc la montée lente mais inévitable d'une menace beaucoup plus subtile.

Si l'Ars Oniros n'a pas été arrêtée. Si les personnages ont échoué à briser le complot, la situation change radicalement.

La paix n'a alors une durée maximale de cinq ans. Très vite : l'organisation pousse ses agents à accélérer leurs plans, le "pion impérial" agit ouvertement, les tensions explosent dans plusieurs régions. Cette précipitation entraîne le monde vers une conclusion brutale et rapide. Les jeux qui devaient rythmer la suite de la campagne deviennent alors sans importance : on se dirige directement vers les deux derniers scénarios, sans retour possible, sans détour narratif.

Le monde glisse vers ce que l'on appelle le Noir Chemin, une voie marquée par la décadence, la manipulation et l'effondrement de plusieurs civilisations.

3. Une période suspendue entre paix fragile et crise majeure. Dans tous les cas, succès ou échec, ces cinquante années représentent un temps d'incertitude et de transition. La paix peut durer longtemps... mais elle est fragile. La menace peut ressurgir tôt... ou patiemment mûrir. Les civilisations anciennes sont sur le déclin. De nouveaux royaumes émergent et cherchent leur place. Les dragons vieillissent, certains changent d'enveloppe ou se retirent. Les ancipuels perdent leur centralité. Les États humains prennent plus de poids. Les choix passés des joueurs déterminent désormais l'avenir du monde. Ils doivent continuer à avancer avec prudence, intelligence et détermination, car tout ce qu'ils ont accompli aura un impact direct sur la manière dont les événements des 50 prochaines années vont se dérouler.

Les régions importantes

4085 : nouveau protecteur à Laelith

Vers 4085, une opportunité politique majeure s'ouvre pour l'un des personnages humains du groupe. L'Imperator envisage de le soutenir pour devenir protecteur de Laelith, un rôle prestigieux et très influent. Mais la nomination ne peut pas se faire simplement par décret. Elle exige de suivre un parcours administratif strict.

1. L'entretien avec l'Imperator

Au cours d'une réunion sérieuse et posée, l'Imperator explique calmement la situation au PJ :

Pourquoi ce n'est pas une nomination directe ?

Pour devenir préfet d'une région aussi importante que Laelith :

il faut obligatoirement être Sénateur ou Semi-Sénateur ; Laelith étant une préfecture impériale, elle n'élit pas elle-même de représentants au semi-Sénat.

C'est donc impossible de passer directement du statut de citoyen à celui de protecteur.

2. La voie politique possible

L'Imperator propose une solution :

En 4083, des élections au semi-Sénat auront lieu. Le PJ peut se présenter dans une autre région qui élit des semi-Sénateurs.

Il devra choisir de se présenter sous l'étiquette d'un des cinq partis impériaux.

Une fois élu, il pourra ensuite être nommé protecteur de Laelith.

Cela demande de préparer une campagne politique plusieurs années en avance.

3. Durée et avantages de la charge

Le mandat de semi-Sénateur et la fonction de protecteur durent 20 ans.

C'est largement suffisant pour :

- ☛ restructurer une région,
- ☛ établir un réseau d'alliances,
- ☛ influencer durablement l'avenir de Laelith,
- ☛ et devenir un acteur majeur de l'Imperium.

Le poste offre aussi :

- ☛ un revenu stable de 3 000 journées par mois,
- ☛ et des « avantages » officiels que l'Imperium tolère.

4. Le coût d'une campagne

Une campagne semi-sénatoriale coûte très cher : jusqu'à trois millions de journées,

l'équivalent de la construction d'une tour prestigieuse.

Le PJ doit donc trouver des fonds, des soutiens politiques, et planifier une stratégie de terrain.

5. L'aide de l'Imperator

Pour reconnaître les services rendus par les PJ dans les événements passés, l'Imperator propose une aide exceptionnelle :

- ☛ un don personnel de 500 000 journées,
- ☛ à condition que le PJ se présente sous les couleurs du parti de l'Imperator.

C'est une offre puissante, mais politiquement engageante.

6. Un moment décisif pour l'avenir

L'entretien se conclut dans une ambiance sérieuse, pleine de possibilités et de risques.

Si le PJ accepte :

- ☛ il entre dans un cycle long de politique impériale,
- ☛ devient un acteur majeur des décennies à venir,
- ☛ et peut influencer directement Laelith et plusieurs régions.

Laelith de 4085 à 4095

Entre **4085** et **4095**, Laelith vit une période pleine d'espoir mais aussi de tensions.

La cité, dirigée par la Reine-Pharaonne Eumède, entre dans une décennie de projets ambitieux, de résistances politiques et de profondes transformations sociales.

1. Une vision de paix confrontée aux résistances

À un peu plus de cinquante ans, Eumède veut faire de Laelith une civilisation :

- ☛ plus ouverte au monde,
- ☛ plus pacifique,
- ☛ plus juste socialement.

Mais ses initiatives se heurtent rapidement à plusieurs obstacles :

- ☛ le Sénat, méfiant et conservateur,
- ☛ certains clans locaux, attachés à l'ordre ancien,
- ☛ et des groupes influents liés à l'économie esclavagiste, qui refusent tout changement.

Cette décennie devient un combat permanent entre l'envie de moderniser la cité et les forces qui souhaitent maintenir les anciennes pratiques.

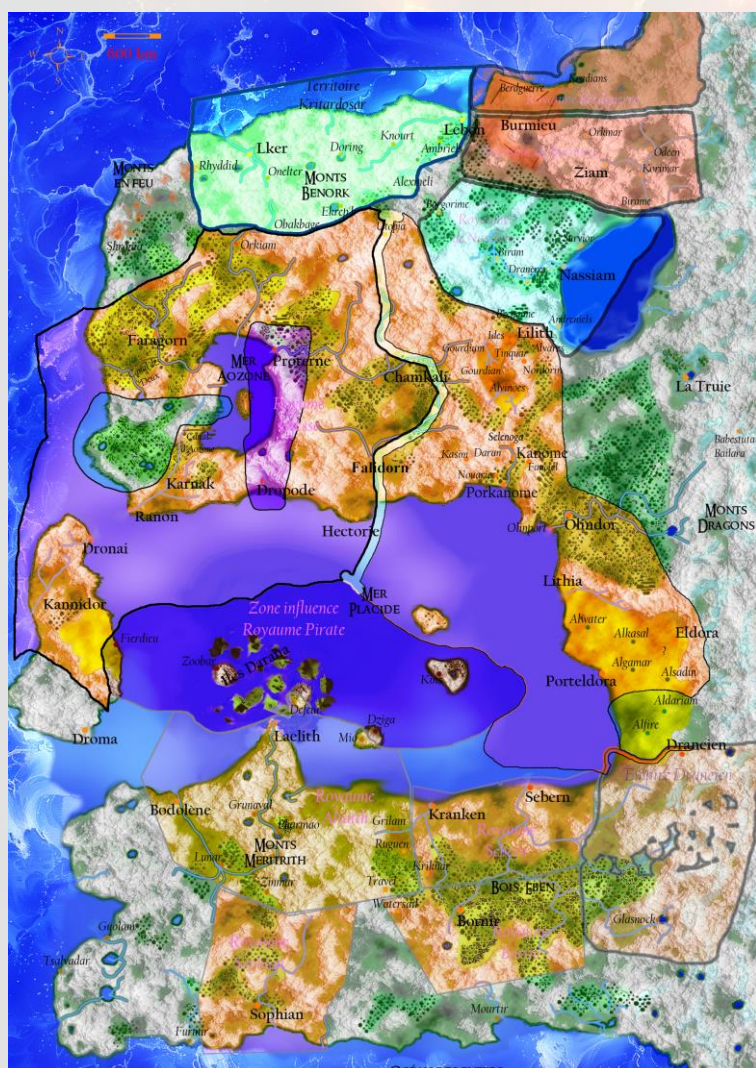


Figure 55: Ultereith connu en 4110

2. Le temple de Fryr : un acteur religieux et politique majeur

Sous l'impulsion de Denath, le temple de Fryr gagne progressivement en importance.

Entre **4085** et **4095**, il devient :

- ☼ le temple le plus influent de Laelith,
- ☼ un acteur spirituel incontournable,
- ☼ une force politique capable de peser sur les décisions de la cité.

Fryr, guidé par Denath et Arnora, joue un rôle double :

- ☼ parfois soutien aux réformes d'Eumède,
- ☼ parfois contrepoids lorsque certains choix semblent menaçants pour l'équilibre religieux ou culturel.

Le temple devient un pilier stabilisateur dans une période instable.

3. Altaïth : une économie solide mais convoitée

La région d'Altaïth, cœur économique de Laelith, continue de se développer.

Elle fournit :

- ☼ fer et cuivre pour les forges,
- ☼ orge pour une bière appréciée dans tout l'Imperium,
- ☼ vins de treille issus des vignes côtières.

Cette richesse :

- ☼ assure la stabilité financière de Laelith,
- ☼ renforce son importance commerciale,
- ☼ mais attire également la convoitise de marchands impériaux, de nobles ambitieux et de factions extérieures.

Altaïth devient un enjeu stratégique majeur pour la cité.

4. Les réformes du travail et l'échec des premières lois anti-esclavage

Eumède lance une réforme importante : réduire la place de l'esclavage dans certaines sphères de la cité et faire évoluer les conditions de travail.

Mais lorsque ces projets de loi sont présentés au Sénat :

- ☼ ils sont rejetés immédiatement,
- ☼ ils ne sont même pas débattus.

Ce refus brutal marque :

- ☼ un blocage politique profond,
- ☼ une confrontation ouverte entre progressistes et conservateurs,
- ☼ un rappel que l'autorité d'Eumède reste limitée face aux institutions impériales.

Cet épisode devient le symbole d'un conflit plus large entre l'ancien monde et la vision nouvelle portée par Laelith.

5. Une décennie clé pour la future campagne

Entre 4085 et 4095, Laelith est :

- ☼ prospère, grâce à ses ressources,
- ☼ influente, grâce à son temple de Fryr,
- ☼ fragile, à cause de ses tensions internes,
- ☼ ambitieuse, sous la direction d'Eumède,
- ☼ divisée, entre conservateurs et réformateurs.

Cette période offre de nombreux axes pour les futures 9 scènes jouables, notamment :

- ☼ les conflits politiques au sein de la cité,
- ☼ les tentatives de réforme sociale,
- ☼ les interventions religieuses du temple de Fryr,
- ☼ les intrigues liées à l'exploitation d'Altaïth,
- ☼ les conséquences du rejet des lois anti-esclavage,
- ☼ les jeux d'influence des partis impériaux,
- ☼ et le futur rôle éventuel d'un PJ comme protecteur de Laelith.

4102 : Royaume dépendant d'Issesse

En **4102**, l'Imperium traverse une crise économique qui dure depuis déjà sept ans.

Pour alléger la pression financière et mieux répartir les responsabilités, l'Imperator décide de donner une première forme d'indépendance à une région majoritairement habitée par des humains et des togets.

1. Naissance du royaume d'Issesse

La région choisie devient le royaume **d'Issesse**, avec Proterne comme capitale.

Cette décision lui accorde :

- ☼ une autonomie économique,
- ☼ une autonomie politique,
- ☼ et la possibilité de gérer ses affaires intérieures sans intervention directe de l'Imperium.

Pour beaucoup d'habitants, c'est un tournant historique :

- ☼ ils passent du statut de sujets impériaux à celui de citoyens d'un royaume semi-indépendant.
- ☼ Sur les cartes de l'époque, Issesse apparaît en rose, symbolisant sa transition vers l'autonomie.

2. Une indépendance encadrée

Même s'il gagne en liberté, le royaume **d'Issesse** n'est pas totalement souverain.

L'Imperium fixe des limites très strictes : Isseste n'a pas le droit de lever sa propre armée.

À la place :

- ☀ une légion complète de l'Imperium est stationnée sur son territoire,
- ☀ chargée d'assurer la défense,
- ☀ de maintenir la sécurité,
- ☀ et de garantir que le royaume reste fidèle à l'ordre impérial.

Cette obligation militaire maintient un lien fort, et parfois ambigu, entre Isseste et l'Imperium : le royaume est autonome... mais pas libre.

3. Un moyen de soulager l'Imperium

Cette réforme vise à :

- ☀ réduire les dépenses administratives de l'Imperium,
- ☀ déléguer une partie de la gestion quotidienne,
- ☀ créer un modèle politique nouveau,
- ☀ tester une forme d'autonomie régionale.

Elle marque le début d'un mouvement plus large où, au fil des décennies, d'autres régions pourraient réclamer plus de libertés.

4. Un cadre riche pour les futures scènes

L'apparition du royaume d'Isseste introduit de nouveaux enjeux narratifs pour la campagne :

- ☀ tensions entre autonomie locale et contrôle impérial,
- ☀ intrigues politiques dans Proterne,
- ☀ influence des togents dans un royaume nouvellement créé,
- ☀ rivalités autour de la légion impériale stationnée en permanence,
- ☀ ambitions des nobles d'Isseste et de l'Imperium,
- ☀ risques d'abus de pouvoir ou d'ingérence militaire.

Ce cadre pourra être utilisé dans plusieurs des 9 scènes jouables, notamment pour :

- ☀ des négociations,
- ☀ des conflits d'intérêts,
- ☀ des missions diplomatiques,
- ☀ ou des dilemmes moraux liés à la semi-indépendance.

ALL0 : Confédération des Berdguerres

Après la dissolution du Conseil Drako, les Berdguerres deviennent officiellement l'une des 7 tribus indépendantes.

Ils sont immédiatement reconnus pour trois choses :

- ☀ leurs chevaux,
- ☀ leurs cavaliers experts,

- ☀ leurs grandes démonstrations équestres, appelées fantasias.

Ces spectacles, à la fois sportifs et rituels, sont un élément central de leur culture.

Identité et mode de vie

Les Berdguerres sont un peuple semi-nomade, attaché à sa liberté et à ses traditions.

Mercenaires réputés

Ils servent dans différentes armées comme mercenaires, sans jamais tenir compte de la race ou de l'origine des employeurs. Pour eux, la seule identité qui compte est : « être Berdguerres ».

Religion et croyances

Ils pratiquent une religion animiste et polythéiste, organisée autour :

- ☀ des cinq éléments,
- ☀ des rites de la pluie,
- ☀ des esprits protecteurs.

Les Brugels

Les Brugels sont les esprits du velum, c'est-à-dire la voile invisible qui protège :

- ☀ certains lieux,
- ☀ certaines créatures,
- ☀ certaines ressources naturelles.

Les Berdguerres les considèrent comme des gardiens du vivant.

Ils veillent à cultiver la terre et à exploiter leurs ressources sans briser l'équilibre de ces esprits.

Cavaliers du Quetzalcóatl

Parmi toutes les tribus, seuls les ancipuels Berdguerres possèdent la maîtrise d'un art unique :

chevaucher le **Quetzalcóatl**, un immense reptile volant vivant dans leurs territoires.

C'est l'un des symboles les plus forts de leur culture et de leur prestige militaire.

Organisation politique

La confédération revendique :

- ☀ sa souveraineté,
- ☀ ses propres lois,
- ☀ la garantie qu'aucune puissance extérieure n'interfère dans ses traditions.

Ils ne cherchent pas l'isolement total : ils restent ouverts au commerce, mais uniquement pour obtenir les produits qu'ils ne peuvent pas produire eux-mêmes.

ALL0 : Royaume de Burmieu

Après la fin du conseil drako, le Royaume de Burmieu s'établit comme l'une des nouvelles puissances régionales.

Son roi se distingue immédiatement :

- ☀ il rencontre régulièrement son peuple,
- ☀ il écoute leurs problèmes,
- ☀ il règle les conflits en personne.

Cette proximité lui donne une image de souverain juste et bienveillant, respecté autant par ses sujets que par ses voisins.

Sa richesse est visible :

- ☀ chevaux richement harnachés,
- ☀ boucliers et épées décorés d'or,
- ☀ enfants portant des tresses serties d'or.

Cette opulence renforce l'aura de puissance de la dynastie.

Force militaire

Le royaume dispose d'une armée impressionnante :

- ☀ plus de 200 000 soldats,
- ☀ dont 40 000 archers.

C'est l'une des forces les plus importantes de la région.

La présence permanente de cette armée donne au royaume :

- ☀ un poids diplomatique majeur,
- ☀ une sécurité intérieure solide,
- ☀ un rôle prédominant dans les alliances et tensions locales.

Économie et commerce

Le royaume repose sur deux zones économiques complémentaires :

- ☀ Au sud : → agriculture (céréales, cultures vivrières).
- ☀ Au nord : → élevage (chevaux, bétail).

La capitale est un carrefour commercial majeur où se vendent :

- ☀ or,
- ☀ esclaves,
- ☀ chevaux.

En échange, les marchands étrangers amènent :

- ☀ métaux,
- ☀ céréales variées,
- ☀ dattes et autres fruits secs,
- ☀ peaux,
- ☀ étoffes.

Cette activité fait de Burmieu un royaume prospère, attirant marchands, artisans et diplomates.

Croyances et culture

Les habitants pensent que la nature est pleine d'esprits invisibles.

Ils les honorent à travers :

- ☀ des statuettes,
- ☀ représentant des formes liées aux cinq éléments,
- ☀ dans une tradition animiste.

Cette relation aux esprits influence :

- ☀ leurs rites familiaux,
- ☀ leurs fêtes,
- ☀ leur vision du monde,
- ☀ leurs décisions politiques (protection des lieux sacrés, respect des cycles naturels).

410 : Royaume de Nassiam

Après la fin du conseil drako, le Royaume de Nassiam devient l'un des trois royaumes indépendants.

Il est dirigé par le Roi des Chefs, une figure politique forte et très riche.

Son apparence reflète son statut :

- ☀ parures d'or fixées par un bandeau,
- ☀ tunique de velours rouge,
- ☀ palais décoré de tapisseries en soie,
- ☀ musiciens jouant sur des instruments en or et argent.

Lorsqu'il se déplace, il est escorté par trois cents esclaves armés, ce qui renforce l'image d'un souverain puissant et entouré de faste.

Activités et richesse du royaume

Le royaume de Nassiam vit de ses ressources naturelles et de ses artisanats :

Ressources exploitées

- ☀ or venant des mines,
- ☀ agriculture variée,
- ☀ élevage de bovins,
- ☀ chasse et pêche.

Artisanat

Les Nassiams sont réputés pour :

- ☀ leurs poteries décoratives,
- ☀ leurs sculptures sur verre,
- ☀ leurs objets artisanaux vendus dans la capitale : Nassiam.

Ces productions donnent une forte identité culturelle au royaume.

Commerce et échanges

Le royaume entretient des relations commerciales prospères avec :

- ☀ les autres royaumes indépendants,
- ☀ certains peuples isolés,

❖ l'Imperium.

Exportations principales :

- ❖ or,
- ❖ encens,
- ❖ fer,
- ❖ granit,
- ❖ marbre,
- ❖ munium pur,
- ❖ esclaves.

Importations principales :

- ❖ tissus,
- ❖ armes,
- ❖ bijoux et orfèvrerie venant notamment de Proterne et Faragorn,
- ❖ riz.

Ce système d'échanges assure une prospérité constante, et fait de la capitale un véritable carrefour marchand.

Croyances et religion

Traditionnellement, les Nassiams suivent une religion liée aux cinq éléments, avec une forte base animiste.

Mais les contacts avec les marchands étrangers ont introduit d'autres religions.

Le roi des chefs lui-même a demandé : la construction de plusieurs temples dans la capitale.

Cependant, une grande partie de la population reste fidèle à ses anciennes croyances animistes, ce qui crée une cohabitation religieuse complexe et parfois source de débats internes.

4110 : Royaume des pirates

Le Royaume des Pirates se forme sous l'influence de **Nemordrak**, un dragon qui a longtemps dominé les raids maritimes de la région.

Il ne s'agit pas d'un royaume classique, mais d'un regroupement de bandes pirates qui :

- ❖ agissent souvent chacune de leur côté,
- ❖ mais peuvent s'unir temporairement,
- ❖ notamment sous la direction d'un chef reconnu : **Zoobars**.

Ce fonctionnement crée un ensemble instable mais capable de frapper très fort lorsque plusieurs compagnies se coordonnent.

Une envie de changement

Même si une grande partie des pirates continue les activités de raideurs, une autre partie cherche peu à peu à changer de vie.

Cette frange du royaume :

- ❖ aimerait bâtir une véritable patrie,
- ❖ avec des villages fixes,
- ❖ des familles,

❖ et une économie stable.

Ce désir va à l'encontre de la volonté de **Nemordrak**, qui préfère garder les pirates mobiles, divisés et dépendants de la piraterie.

Arrivée de nouveaux habitants

Avec le temps, les îles du royaume attirent des fugitifs venus :

- ❖ des autres royaumes indépendants,
- ❖ des régions de l'Imperium,
- ❖ et même de groupes nomades.
- ❖ Ces nouveaux arrivants fuient la justice ou les guerres et cherchent à se reconstruire ailleurs.

Ils s'installent sur les îles et commencent à développer :

- ❖ de l'artisanat,
- ❖ de la pêche,
- ❖ de l'agriculture,
- ❖ et de petites activités commerciales.

Ces communautés veulent progressivement abandonner la piraterie pour fonder une société plus stable et reconnue.

Les événements

4083 : élection des SEMI-SÉNATEUR

Contexte politique

En **4083**, l'Imperium organise les élections des semi-Sénateurs.

C'est un moment décisif, car il marque la nouvelle façon de gérer les provinces :

- ❖ Les gouverneurs sont choisis par l'imperator parmi les Sénateurs ou semi-Sénateurs.
- ❖ Laelith et Eldora ne reçoivent pas de gouverneurs : ce sont des protectorats, dirigés par des plénipotentiaires envoyés pour 20 ans.

Pour les joueurs, c'est l'un des premiers grands événements politiques jouables de la période 4080-4130.

🎮 Participation des joueurs

Les joueurs peuvent :

- ❖ proposer un candidat dans une province,
- ❖ organiser une campagne,
- ❖ tenter d'influencer le vote,
- ❖ négocier avec les partis politiques.

Cela a un coût en Drama, dépendant de la taille de la province : Coût d'une campagne

Une campagne peut demander :

- 🌟 2 ans de présence,
- 🌟 100 Mouïl (1 000 000 journées),
- 🌟 ou d'avoir le niveau de Commerce requis dans sa maison.

Les partis politiques de l'Imperium

Voici les cinq partis présents dans l'arène politique.

Chacun défend une vision du pouvoir, du Sénat et de la place des provinces.

Ces factions sont des éléments parfaits pour les scènes de :

- 🌟 diplomatie,
- 🌟 intrigue,
- 🌟 corruption,
- 🌟 manipulation,
- 🌟 alliances provisoires.

1. Parti monarchiste (5 %)

Dirigé par le clan **Elanedide** (anciennement Leveidel).

Veut rétablir l'ancien régime du damosancipiel.

Souhaite un imperator issu d'un clan légitime.

Minoritaire mais influent dans les cercles traditionalistes.

Rôle en jeu :

Cherche des alliés pour restaurer un pouvoir plus monarchique.

Peut offrir un soutien précieux... mais marqué idéologiquement.

2. Parti démocratique (20 %)

Dirigé par le clan **Ratsimal**.

Veut l'égalité de vote entre Sénat et demi-Sénat.

Représente les régions, les jeunes clans et les partisans des réformes.

Rôle en jeu :

Soutien utile pour les PJ venant de provinces nouvelles ou éloignées.

Défend un système politique plus équilibré.

3. Parti aristocratique (32 %) Majoritaire

Dirigé par le clan **Sakielvimes**, celui de l'imperator.

Plus attaché aux privilèges qu'aux réformes.

Conserve des pratiques luxueuses et libertines (combats privés, fêtes).

Participe pour garder l'imperator proche et conserver ses avantages.

Rôle en jeu :

Puissant, riche, influent.

Peut aider... mais demande toujours quelque chose en retour.

4. Parti conservateur (28 %)

Dirigé par plusieurs clans, dont le clan **Razaka**.

Autrefois majoritaire, désormais juste derrière l'aristocratie.



Représente des personnes "honnêtes", proches de l'imperator mais pas serviles.

Rôle en jeu :

Faction stable, fiable, mais plus lente à accepter le changement.

Les PJ peuvent négocier avec eux pour obtenir un soutien durable.

5. Parti libéral (15 %)

Dirigé par le clan **Rarissen**.

Veut permettre aux commerçants togents les plus riches d'accéder aux charges sénatoriales.

Favorise l'ouverture économique et la mobilité sociale.

Rôle en jeu :

Idéal pour les PJ marchands ou venant **d'Isseste**.

Peut offrir argent, soutien commercial et logistique.

4084 : l'Ars Oniros.

4084, Dissolution officielle de l'Ars Oniros

En 4084, le Sénat vote la dissolution de l'Ars Oniros, l'ancienne légion secrète chargée :

- 🌟 d'enquêter sur les menaces occultes,
- 🌟 de former les alguazils,
- 🌟 et d'agir en dehors du cadre des légions classiques.

La décision est lourde de conséquences :

- 🌟 les légions n'ont plus le droit d'aider ou d'entraîner les agents de cette force spéciale ;
- 🌟 l'Ars Oniros perd tout financement ;
- 🌟 elle risque de se disperser ou de devenir incontrôlable.

Pour les joueurs, c'est un premier signe que quelque chose d'important se désagrège dans l'Imperium.



4085, Naissance de la Lux Armatura

Malgré la dissolution de l'Ars Oniros, tout n'est pas abandonné.

En 4085, les Ancipiels hirudo et l'imperator mettent en place une nouvelle structure : La Lux Armatura

Une nouvelle force secrète, destinée à remplacer l'Ars Oniros.

Sa mission :

- 🌟 défendre l'Imperium contre les menaces invisibles,
- 🌟 maintenir un équilibre face aux dérives magiques ou occultes,
- 🌟 agir là où les légions officielles ne peuvent pas intervenir.

Un des personnages joueurs pourrait être choisi pour fonder, diriger ou structurer cette nouvelle institution.

Cela ouvre une large intrigue de campagne centrée sur :

- ☀ les nouvelles recrues,
- ☀ la loyauté envers l'Imperium,
- ☀ les manipulations politiques,
- ☀ et le retour des anciennes menaces.

4087, Les décuries détruites à Lithia

En 4087, la situation dégénère. Cinq décuries encore actives de l'Ars Oniros, installées à Lithia, refusent la dissolution et deviennent hostiles.

Leur protection est assurée par :

- ☀ une population d'Ancipiels bleus rebelles,
- ☀ liés à l'ancien parti fédéral qui s'est effondré politiquement.

Pour les éliminer, il faut l'intervention massive de : trois légions entières.

Cet affrontement laisse des traces importantes :

- ☀ destruction de quartiers entiers,
- ☀ perte d'agents expérimentés,
- ☀ rupture totale entre les anciens Oniroïdes et l'Imperium,
- ☀ tensions ethniques et politiques.

Naissance de l'Ars Ténébrae, la menace qui survit

Après Lithia, une partie des survivants de l'Ars Oniros disparaît dans l'ombre.

Ils refusent :

- ☀ la dissolution,
- ☀ la création de la Lux Armatura,
- ☀ l'autorité de l'Imperium.

Ils fondent en secret :

L'Ars Ténébrae

- ☀ Une organisation clandestine, indépendante, guidée par :
- ☀ un ressentiment profond,
- ☀ une idéologie radicalisée,
- ☀ et la volonté de poursuivre leurs anciennes missions...

mais par des moyens bien plus sombres.

Cette faction deviendra l'une des menaces centrales des décennies suivantes.



Elle agit :

- ☀ dans l'ombre,
- ☀ au-delà des frontières,
- ☀ en infiltrant des groupes locaux,
- ☀ et en utilisant des méthodes interdites.

4087 : Guerres du Grand Nord

Dans cette période longue et instable, les dragons du Grand Nord traversent une crise profonde.

Tout commence en 4080, lorsque le drakim du Grand Nord participe aux jeux de Faragorn.

Ce simple geste est mal vu par plusieurs clans draconiques, qui l'accusent :

- ☀ de trahison,
- ☀ de se rapprocher de l'Imperium,
- ☀ et de rompre avec les traditions.
- ☀ Cette méfiance grandit au fil des années.

Montée des tensions

Une coalition hostile se forme, menée par :

- ☀ la camarilla Akarons,
- ☀ la camarilla Lucmaikeuls,
- ☀ la cabale Oxama.

Cette alliance commence à attaquer :

- ☀ les routes commerciales,
- ☀ des caravanes,
- ☀ puis la ville de Lebon.

Ce conflit se transforme rapidement en une guerre larvée dans toute la région nordique.

4087, Le siège de Lebon : point culminant

En 4087, la situation explose.

Une force de 5 000 guerriers venus de l'Est assiège la ville de Lebon.

Conséquences :

- ✪ la région sombre dans le chaos,
- ✪ plusieurs clans draconiques se mobilisent,
- ✪ les allégeances changent,
- ✪ les humains des zones frontalières fuient ou s'arment.

Cet assaut marque le début de ce que les chroniques appelleront les Guerres du Grand Nord.

Le Conseil Drako se divise

Face à ces événements, le Conseil Drako entre en crise.

Deux courants apparaissent :

- ✪ Les jeunes dragons, Ils veulent :
 - ✪ créer un nouveau conseil,
 - ✪ dialoguer avec l'Imperium,
 - ✪ stabiliser la région par des accords politiques,
 - ✪ limiter l'usage dangereux des forces du velum.
- ✪ Les anciens dragons
 - ✪ Fatigués, traumatisés, pessimistes.
 - ✪ Ils pensent que la situation est allée trop loin et commencent à se retirer de la vie politique, créant un vide de pouvoir.

Le discours de Fubro (Lucmaikeuls)

Lors d'une réunion extraordinaire, Fubro, un dragon influent de la camarilla des Lucmaikeuls, propose une solution extrême : le Noir Chemin.

Le Noir Chemin (explication simple)

Il s'agit d'un rituel très lourd qui :

- ✪ ferme les portes de la Songerie (le lien aux mémoires anciennes),
- ✪ coupe les ancipiels et les dragons de leur passé et de leurs connaissances,
- ✪ les prive de leur capacité à lire l'avenir,
- ✪ force les peuples à tout réapprendre depuis zéro.

Fubro explique que cela pourrait empêcher une menace future qui arrivera dans 6 000 ans...

Mais à un prix terrible.

Il conclut :

« Si le noir chemin est lancé, tout sera oublié, et la vie devra retrouver son propre chemin pour affronter ce qui viendra. »

La réplique de Soutafoul (cabale Oxama)

Une dragonne extrémiste, Soutafoul, rejette cette idée et annonce clairement :

« Les guerres du Nord ne sont pas terminées. De nouveaux leaders vont surgir, et des royaumes indépendants vont se former contre nous. »

Elle prédit :

- ✪ l'effondrement du système draconique,
- ✪ l'éclatement du Nord,
- ✪ et la naissance de royaumes hostiles aux dragons.

Ce discours radical intensifie la peur et la colère au sein du Conseil.

4088 : Événements parallèles

1. Dissolution du Conseil Drako

En 4088, le Conseil Drako finit par se dissoudre.

Les dragons sont trop divisés, et la situation devient ingérable.

Un nouveau conseil apparaît, composé surtout de jeunes dragons et dragonnes.

Une trentaine d'anciens dragons refusent d'y participer et s'en excluent volontairement.

Cela marque une rupture majeure dans la politique draconique.

2. Un proconsul nommé en Orient

En parallèle, l'Imperator décide de résoudre les conflits :

- ✪ juridiques,
- ✪ commerciaux,
- ✪ territoriaux
- ✪ entre les cités de l'Orient.
- ✪ Il nomme donc un proconsul.

Ce rôle peut être confié à un PJ.

Conséquences :

Deux capitales possibles apparaissent : Olindor ou Lithia.

Les clans de l'Imperium reprennent leurs rivalités.

De nouvelles alliances se nouent, d'autres se brisent.

4095, Première crise économique

En 4095, l'Imperium subit une crise économique grave.

1. L'origine : surproduction d'Eldora

Eldora produit trop, trop vite. Résultat :

La grande boucle commerciale Laelith-Eldora-Faragorn s'effondre.

L'offre dépasse largement la demande.

Beaucoup de familles et clans basés sur ce commerce font faillite.

Cette crise touche tout l'Imperium pendant plusieurs années.

2. Faragorn se vide

Les campagnes de Faragorn se dépeuplent :

Famines, manque de travail, désertification.

L'Imperator cherche des solutions pour recoloniser la région.

L'objectif : refaire de Faragorn une terre fructifère prospère, comme autrefois.

3. Début d'une crise spirituelle

La crise économique ouvre la voie à une crise religieuse, qui explose l'année suivante.

4096, Grande crise religieuse

En 4096, les peuples commencent à remettre en question le sens de leur existence.

Presque toutes les sociétés se tournent vers la religion pour comprendre ce qui leur arrive.

1. Deux courants dominent

Deux temples émergent comme les grands leaders spirituels de l'époque :

Le temple d'Arnora

Dirigé par Denath à Laelith.

Son enseignement revisite celui du prêcheur du désert.

Propose une religion plus ouverte et tournée vers la vie et la mort.

Le temple d'Argos

Rénové autour d'une idée simple :

- ☀ Dieu a envoyé une loi qui n'a pas été écoutée.
- ☀ Position religieuse forte, structurée et réformatrice.

2. Nouvelles croyances et diversité

Plusieurs croyances prennent de l'importance :

- ☀ Inolmuth (dieu inexistant des ancipiels)
 - incarne une prise de conscience de l'infini.
- ☀ Argos (dieu des togents)
 - foi fondée sur la crainte et le respect.
- ☀ Arnora (déesse de la vie et la mort)
 - amour passionnel pour la création.
- ☀ Fryr (dieu solaire des humanordes)
 - protecteur des équilibres naturels.

Ces religions cohabitent, s'affrontent parfois, et réorganisent le monde spirituel.

3. Recul des anciens temples

Les temples anciens, puissants depuis des millénaires, perdent de l'influence.

Dans le Nord :

- ☀ Les temples d'Oussaï attirent les peuples indépendantistes.
- ☀ Les temples de Fryr rassemblent ceux qui cherchent la paix.

Au centre du monde spirituel : Denath, qui devient une figure religieuse centrale.

4101, Mort d'Eumède, pharaonne de Laelith

La pharaonne **Eumède**, 68 ans, meurt après cinq ans de maladie.

Sa disparition marque un tournant pour Laelith.

1. Ramasses, 17 ans, devient roi

Son petit-fils Ramasses monte sur le trône à seulement 17 ans.

Il est soutenu par :

- ☀ Denath, conseiller et figure religieuse majeure,
- ☀ et le dragon Wardordauker, ami de Denath.

2. Tragédie personnelle de Wardordauker

Wardordauker souffre lui-même d'un amour impossible :

- ☀ La dragonne qu'il aime est bloquée entre la vie et la mort depuis 1000 ans.
- ☀ Il fournit à Denath du shigravil, une substance rare qui prolonge la vie, dans un geste de loyauté et de désespoir.

Ce passage renforce les liens entre humains et dragons dans une époque troublée.

4110, Nouveau Conseil Drako

En 4110, le nouveau Conseil Drako fait face à un monde qui change vite.

1. Les drakim prennent leur indépendance

Les drakim fraîchement investis :

- ☀ s'éloignent du Conseil,
- ☀ veulent agir selon leurs propres règles,
- ☀ affirment leur autonomie.

2. Influence de l'événement Yesbousa

Toutes les religions réinterprètent la figure du prêcheur du désert :

- ☀ Chez Arnora : présenté comme le fils d'Idarie et le frère d'Irsilie.
- ☀ Chez les togents et humanordes : visions différentes, mais toutes marquées par son influence.

Les conciles de Denath deviennent alors essentiels.

3. Tentative de rapprochement avec l'Imperium

L'Imperator rencontre secrètement le Conseil Drako à Lilith.

Mais l'échange tourne mal :

Les ancipiels hirudo transforment la réunion en tribunal.

Ils abandonnent les négociations.

Un échec lourd de conséquences, mais pas sans espoir pour l'avenir.

4110, Flamine, peste et crise politique

Fin 4110, une catastrophe frappe tous les peuples :

- ☼ peste,
- ☼ famine,
- ☼ effondrement économique local.

Les villes se vident, les hôpitaux débordent, les campagnes meurent.

1. Crise au Sénat

Une révolte éclate :

- ☼ L'autorité de l'Imperator est contestée.
- ☼ Le tribun PJ est remis en cause par le clan Asaena de Kanome.

Le clan Asaena :

- ☼ a rompu avec les Zveigaan,
- ☼ a bâti sa fortune en rachetant des compagnies en faillite,
- ☼ joue souvent aux limites de la légalité.

Le pouvoir impérial vacille.

4100, Nouvelle Ars Oniros et montée de l'Ars Ténébrae

(Événement placé chronologiquement ici car il est indépendant)

1. Effondrement de l'Ars Oniros

Après la débâcle de Lithia :

- ☼ beaucoup d'agents quittent l'Ars Oniros,
- ☼ les prêtres et faiseurs retournent à une vie discrète,
- ☼ l'institution est presque morte.

Les hirudo envoient un message au PJ : refonder l'Ars Oniros, mais sur des bases éthiques inspirées des enseignements de Yeshoua.

L'Imperator approuve, mais : cela doit rester secret.

2. Lux Armatura travail caché

Pendant ce temps, la Lux Armatura poursuit ses missions dans l'ombre.

3. L'Ars Ténébrae se prépare en secret

Dans le même temps, l'Ars Ténébrae construit une force parallèle dans une école dissimulée à Faragorn :

- ☼ dirigée par Vamesile, un ancipiel artiste,
- ☼ 50 enfants enlevés et formés à des arts interdits,
- ☼ anciennes décuries Loup, Ours et Chacal comme instructeurs.

Ils étudient un mélange dangereux de :

- ☼ Songerie,
- ☼ Primus,

☼ Opacité.

Leur objectif : maîtriser une énergie du néant et dominer d'ici 200 ans.



Figure 56 : Lker

Ils deviendront l'une des plus grandes menaces pour le futur.

4120 : jeux de Lker

Lker, avec ses 400 000 habitants, est une cité majestueuse nichée aux pieds des montagnes anciennes du Ventura, face à la vaste plaine du Safran. Son architecture, influencée par les Narsdroks, présente des structures élancées d'inspiration ancipiele, mêlant terre et pierre cuite dans un style Dogon distinctif.

Sur le plan économique, Lker prospère grâce à une agriculture diversifiée, renommée pour ses épices et ses insectes culinaires prisés.

À l'est, dans les montagnes, se trouvent les villages humanordes d'éleveurs de troupeaux, tandis qu'au nord s'étend la vieille forêt de Kleriel, ancienne demeure des ancipiels verts de la région. À l'ouest, au-delà du fleuve de Vaugan, s'étendent les vastes plaines parsemées de villages d'agriculteurs d'épices et d'éleveurs d'insectes culinaires. La région, humide et fraîche, favorise la culture de plantes résistantes et savoureuses, en faisant autrefois un grenier à insectes culinaires pour les ancipiels de Faragorn, avant l'arrivée de Kritardosar.

Toutefois, malgré ses richesses agricoles, la région demeure pauvre en matières premières,

même sa pierre n'atteint pas une grande qualité. Les narsdoks locaux, regroupés en coterie d'architectes, d'artisans et de maçons, se chargent de la construction souterraine et troglodyte de la cité, ainsi que de son entretien général.

Le Drakim de Lker, bien que possédant une tour de taille modeste, demeure un souverain itinérant dans son royaume. **Lker**, malgré ces défis, conserve un charme indéniable, rehaussé par la construction de temples et, plus récemment, d'un grand cirque, d'un amphithéâtre et d'un théâtre en prévision des jeux de Lker, en l'honneur de la mémoire de Yeshoua.

les développements des jeux de Lker, qui prennent une tournure inattendue. En effet, l'ars Ténébrae ourdira un coup de main de déstabilisation en s'emparant des quartiers troglodytes et en provoquant une tempête de braise sur toute la région, invoquant ainsi Dartanor, le **primuseoim** du feu primaire. Ce primuseoim, connu des dragons, a été nommé par des dragons rebelles contactés par l'Ars Ténébrae.

Pour invoquer Dartanor et lui fournir un avatar d'incarnation, 7 dragons doivent former un cercle au creux d'une caverne construite par les êtres vivants. C'est pourquoi la partie troglodyte de Lker a été choisie. L'intention est de détruire les stades où se trouvent les principaux dirigeants et de brûler la région sur plusieurs centaines de kilomètres pour la transformer en un vaste désert. Pour aider à cette entreprise, 5 décuries de l'Ars Ténébrae sont mobilisées, avec Vamesile du clan **Burmieuve** de la cité de Faragorn à leur tête.

Pendant ce temps, les jeux se poursuivent, attirant de nombreuses délégations de tout le monde connu. L'accueil du nord-est est chaleureux, avec l'arrivée de la suite de **Laelith**, accompagnée de 1500 personnes, dont une escorte du pharaon Ramassess et ses 300 archers et fantassins, ainsi que l'Imperator, accompagné de 2000 personnes, dont les centuries mercurielles de la première légion et la légionnaire faragornienne, soit 500 légionnaires.

Le PJ Tribun, peut-être proconsul de l'est, arrive également accompagné d'une troupe de 1500 personnes en provenance de l'empire oriental, avec les 500 meilleurs hoplites de la 23e légion d'**Olindor**. Sur les 60 dragons du nouveau conseil, 35 sont venus dans leur simplicité coutumière, dont 13 artisans réels. La totalité de ce qu'il est possible de monter discrètement comme armée est là, avec les 25 décuries de chevaliers et les 4 décuries d'Artisans. Pendant ce temps, le Drakim, avec son armée de 10 000 hommes en manœuvre autour de Lker, a été chargé par les

espions venant de Laelith de centraliser dans le plus grand secret le commandement de cette armée disparate, nécessitant des fonds pour corrompre la pègre et payer les narsdoks qui connaissent bien la cité troglodyte de Lker.

C'est le **septième** jour que la bataille commence. Une armée de 15 000 personnes est vue par les troupes en patrouille du drakim de Lker dans les montagnes de l'ouest.

Cette armée est constituée des tribus de l'ouest contrôlé habituellement par des dragonnes **appartenant** aux cabales des **Olinada** et des **Oxama**.

À leur tête se trouvent des chamans d'**Oussaï**, religion de la région proche des philosophies dragons sur la liberté. Cette armée emprunte les cols de la lave. Il leur faudra trois jours pour atteindre Lker.

Leur but n'est pas d'atteindre Lker, c'est d'éloigner une partie des troupes de la cité afin de favoriser l'attaque finale.

Un état-major est aussitôt rassemblé dans le plus grand secret le septième soir. Le **huitième** jour, un groupe soudoyé appartenant à la pègre de la partie troglodyte ne vient pas au rapport. Situé dans le nord de la cité, dans les anciennes mines réaménagées en quartier narsdok, ce groupe est une décurie du nouvel ars Oniros. Les jeux se poursuivent sans tricherie constatée, mais une série d'événements inattendus se déroule.

Un entrepôt de grain prend feu dans l'est de la cité, près du fleuve, marquant le début du rituel final qui appellera Dartanor, le primuseoim.

Le **neuvième** jour, un étang s'assèche en un instant, laissant surgir une créature vermiforme terrifiante, tandis qu'une escouade venant des plaines de l'ouest rentre rapidement, terrorisée par un événement étrange.

Il s'avère que l'Ars Ténébrae a involontairement appelé une créature de Dartanor, alertant ainsi les gardiens du temps des **Berdguerre**.

La situation atteint son paroxysme lorsque l'horreur se présente devant **Lker** sous la forme d'un gigantesque désert de sable blanc, suivi par une armée effroyable de créatures terrifiantes. Les dragons alliés prennent leurs formes reptiliennes et se préparent à affronter les forces du primuseoim. Une bataille acharnée s'engage sur tous les fronts, mais finalement, la cité fête sa sortie de l'enfer.

Les jeux se terminent dans la cité en ruine, par fierté et par esprit d'honneur, sans combat de gladiateurs, et le clan **Zveigaan** de Kanome remporte le marathon et le plus de victoires, suivis de Lker et Laelith.

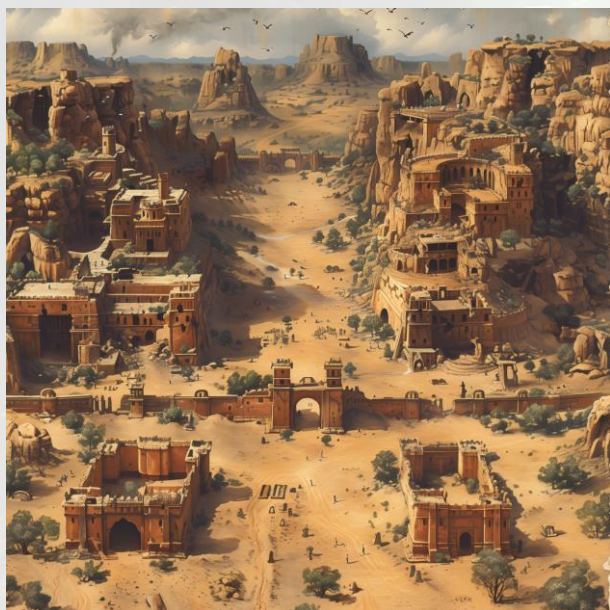


Figure 57 : Lker détruite

Pendant un temps, Lker devra dépendre des autres régions pour sa nourriture, alors que le désert est occupé par des vers mystérieux, l'incarnation des Brugels. Ces événements marquent une transformation profonde de la cité, qui adopte ce nouveau paysage désertique et qui bientôt sera abandonnée.

A121 : grand tournant religieux

Il est temps de vous conter le grand tournant religieux qui succède à la grande crise de Lker, alors que la crise économique et religieuse reprend de plus belle. Les dirigeants du monde connu associent désormais les temples à la gestion du pouvoir, et l'Imperator de **Faragorn** crée la chambre des temples, lui octroyant un pouvoir exécutif étendu dans toutes les cités de l'Imperium. Cette décision anticipatrice vise à mieux contrôler le mouvement et à prévenir les guerres de religion qui menacent. C'est aussi durant cette période que les personnages peuvent tenter un rapprochement entre dragons de bonne volonté et ancipies hirudo. Cependant, ces derniers révèlent un terrible secret qui les tourmente depuis des siècles.

Au sein du conseil, Nathaniel, le plus ancien, confesse les erreurs des ancipies hirudo, notamment le projet du **shigravil noir** et le génocide de l'an **2894**, une tâche qui les assombrit encore. Il évoque également la création de l'Ars Oniros, une tentative de continuation du projet au-delà d'eux, mais qui a également sombré dans la paranoïa et les énergies

puissantes, résultant en une profonde culpabilité et regret.

Ces révélations sont lourdes de conséquences, marquant un tournant crucial dans la compréhension des enjeux religieux et politiques qui bouleversent l'univers connu. Les personnages se trouvent ainsi confrontés à des vérités troublantes et à des décisions cruciales qui façonneront l'avenir de cet univers complexe.

— Le shigravil noir se prépare avec du sang de dragon certes, mais pas comme tu le crois. Le dragon doit mourir dans la souffrance, la peur et la frustration. Alors son sang se charge de ce qui est nécessaire à fabriquer la décoction qui doit reposer pendant 100 ans.

— ...

— Et le pire est encore à venir. Il y a 1000 ans, nous nous retrouvâmes à court de Shigravil noir. Et nous devions continuer notre projet sur 10 000 ans. Comme nous avions des différences d'opinions avec les dragons, nous avons provoqué le Génocide de l'an 2894. Cette tâche nous assombrit encore. Jamais nous ne nous en relèverons. Après il a fallu assumer. Mais nous avons décidé aussi de trouver une autre solution. Si nous ne pouvions survivre, nous devions créer une organisation qui continuerait notre projet au-delà de nous. Nous avons alors fabriqué l'Ars Oniros.

— ...

— C'était encore une erreur, et peut-être pire que la première. Le destin des organisations secrètes est de sombrer dans le temps dans la paranoïa. Et ils n'ont pas manqué de sombrer dans les énergies de plus en plus puissantes. Mais nous avons ouvert la voie. Notre énergie vient, elle-même des *miscellanées*.

— ...

— Je ne sais pas si nous sommes bien venus devant ton conseil. Je suis le plus ancien, j'ai plus de 7000 ans et j'ai connu la terre des hommes et leur chute, à cause de nous ... Je m'appelle Nathaniel et je ne suis plus rien.

Nathaniel pleure longuement sur ses erreurs.

Les PJs introspectent

Après des décennies d'événements, de crises politiques, de guerres et de bouleversements religieux, les personnages-joueurs atteignent un moment où chacun doit se recentrer.

Le monde change vite, parfois trop vite, et les PJs commencent à réfléchir à leur propre place dans ce chaos.

Le PJ Dragon : introspection et doutes

Le premier PJ dragon entre dans une forme d'hibernation méditative.

Il repasse mentalement tout ce qu'il a vécu depuis 50 ans.

Voici les grandes questions qui le hantent :

1. Pourquoi a-t-il accompagné La Tribunesse ?

Il comprend aujourd'hui que ce n'était pas seulement par devoir, mais aussi :

- ✿ pour aider à réunifier les espèces,
- ✿ pour honorer l'amitié qui le lie au Tribun,
- ✿ malgré la douleur liée à ses découvertes sur ses propres origines.

2. Que veut vraiment l'Imperator ?

Le dragon ne sait plus s'il est un :

- ✿ allié,
- ✿ instrument politique,
- ✿ ou un symbole utilisé par l'Imperium.

3. Qui est l'ami(e) qui doit le trahir ?

Un fantôme lui a annoncé qu'un ami le trahirait. Cette parole tourne en boucle dans son esprit.

4. Que s'est-il passé avec l'Ars Oniros ?

Il se demande comment :

- ✿ une institution créée pour protéger le monde
- ✿ a pu basculer vers les miscellanées interdites,
- ✿ perdre son éthique,
- ✿ s'enfoncer dans l'ombre sans être stoppée.

5. Pourquoi les anciens dragons l'ont-ils suivi ?

Il réalise que :

- ✿ les dragons anciens ont perdu leurs repères depuis le génocide de l'an 3000,
- ✿ ils se sont raccrochés à lui car il leur offrait une direction,
- ✿ Kritardosar l'a choisi car il incarnait le jugement et la stabilité.

Pour les autres PJs

Chacun ressent, à sa façon :

- ✿ la fatigue des années,
- ✿ la montée des menaces occultes,
- ✿ l'énorme poids politique qui s'est abattu sur eux,
- ✿ la sensation que le monde entre dans une ère nouvelle.

Leurs méditations ne sont pas juste introspectives : elles préparent le basculement vers les scènes finales.

Synthèse : ce que les PJs comprennent de leur destin.

À ce stade, les PJs sentent qu'ils sont :
au centre d'un immense changement,

liés à la chute des anciens ordres (temples, dragons, Ars Oniros),
impliqués malgré eux dans la naissance de nouvelles forces (Lux Armatura, Ars Ténébrae),
les seuls capables d'empêcher un nouveau « Noir Chemin ».

Le besoin de sens est au cœur de leur évolution.

Ils veulent :

- ✿ comprendre,
- ✿ se situer,
- ✿ choisir leur camp,
- ✿ et éventuellement changer le cours du monde.

9 scènes (4080-4130)

Chaque scène tire ses éléments d'au moins une région et un événement majeur déjà présentés.
Elles couvrent toute la période.

Scène 1, Élections des semi-sénateurs (4083)

Intrigue politique et alliances.

Les PJ doivent :

- ✿ soutenir un candidat,
- ✿ négocier avec les partis,
- ✿ découvrir les manipulations du parti aristocratique,
- ✿ affronter les premiers signes de corruption togente.

Régions liées : Laelith, Imperium.

Événement lié : Élections 4083.

Dans une province de l'Imperium en agitation, les PJs arrivent au cœur d'une bataille politique où clans, marchands et temples cherchent à installer leur candidat. Entre promesses murmurées dans les couloirs des palais et menaces glissées dans l'ombre, les joueurs découvrent un système prêt à se briser. Les alliances se font, se défont, et chacun tente de tirer avantage d'une élection qui décidera de l'avenir du pouvoir impérial. La campagne devient un théâtre où la rumeur vaut une arme, et où un seul vote peut changer le destin d'une province.

Scène 2, Dissolution de l'Ars Oniros (4084)

Intrigue secrète et prémices d'une menace dans l'ombre.

Les PJ découvrent :

- ✿ la dissolution,
- ✿ les factions dissidentes,
- ✿ un premier contact avec la Lux Armatura.

Régions liées : Imperium, Lilit.

Événement lié : 4084-4085.

Dans l'ombre des monuments de l'Imperium, l'Ars Oniros se délite. Ordre ancien, rongé par ses

secrets, il s'effondre sous le poids du Sénat. Des agents disparaissent, certains renient le passé, d'autres sombrent dans une violence souterraine. Les PJ marchent parmi ces ruines humaines et doivent distinguer les loyaux des fanatiques. Tandis qu'une fraction renaît sous le nom de Lux Armatura, une autre s'enfonce dans l'obscurité pour devenir l'Ars Ténébrae. Entre loyauté et trahison, les PJ assistent à la naissance d'un conflit invisible qui marquera les siècles.

Scène 3, Chute de Lithia (4087)

Tactique, horreur, lutte contre des décuries rebelles.

Les PJ participent au siège ou doivent sauver des civils.

Régions : Orient, Lithia.

Événement : Destruction des 5 décuries.

Lithia brûle. Au milieu des cris, des légionnaires tombés et des quartiers en flammes, les PJ courent contre le temps. Cinq décuries rebelles tiennent la cité en otage, protégées par une population fanatisée. Les légions s'approchent, prêtes à broyer la ville pour la reprendre. Les joueurs doivent traverser les ruines, sauver des innocents et empêcher un massacre. Mais à mesure que le siège s'intensifie, une vérité se révèle : certains rebelles ne cherchent pas la victoire, mais un martyr. Les PJ comprennent que la chute de Lithia annoncera la naissance d'une nouvelle menace.

Scène 4, Guerres du Grand Nord (4087)

Grande bataille draconique.

Les PJ infiltrent ou négocient parmi :

Akarons, Lucmaikeuls, Oxama, les tribus humaines, le Conseil Drako.

Région : Nord draconique.

Événement : Siège de Lebon.

Dans les brumes glacées du Nord, le Conseil draconique se déchire. Les routes commerciales sont attaquées, des armées surgissent des montagnes et Lebon tombe sous un siège brutal. Les PJ, pris dans ce chaos, assistent au dernier souffle d'un ancien ordre : dragons divisés, humains qui s'émancipent, traditions en ruine. Sur les cimes hivernales, un discours prophétique annonce le « Noir Chemin », tandis qu'une dragonne extrémiste appelle à la guerre. Les joueurs doivent choisir entre stabiliser le Nord... ou le laisser basculer dans des siècles de fractures.

Scène 5, Première crise économique (4095)

Gestion, commerce, faillites frauduleuses, famine.

Les PJ doivent :

- ☛ sauver une maison,
- ☛ empêcher un effondrement commercial,

☛ affronter les clans Asaena ou Zveigaan.

Régions : Laelith, Eldora, Faragorn.

Événement : Crise 4095.

Eldora déborde de marchandises, Faragorn se vide, Laelith chancelle. Les PJ assistent à une économie qui s'effondre sous son propre poids. Les fortunes tombent en poussière, les greniers ferment, les caravanes disparaissent et les clans Asaena profitent du chaos pour avaler des entreprises ruinées. Dans les campagnes vides et les ports silencieux, les joueurs doivent empêcher un effondrement total qui pourrait briser l'Imperium. Une simple cargaison de fruits, un contrat, un sabotage... tout peut faire la différence entre renaissance et ruine.

Scène 6, Crise religieuse (4096)

Négociations religieuses, conciles, sabotage mystique.

Les PJ assistent :

- ☛ aux conciles d'Arnora,
- ☛ aux réformes d'Argos,
- ☛ aux tensions entre Fryr, Oussaï et les nouveaux cultes.

Régions : Laelith, Imperium, Nord.

Événement : 4096.

Le monde s'interroge. Les temples perdent leur pouvoir, les prêtres hésitent, et les peuples cherchent des réponses. À Laelith comme à Faragorn, les sermons se réinventent et les dieux se disputent les âmes. Dans cette confusion, les PJ deviennent médiateurs malgré eux : un concile éclate, une foule hésite, une foi se fracture. Entre les enseignements d'Arnora, les lois d'Argos, les visions de Fryr et les murmures d'Inolmuth, les joueurs assistent à la naissance d'un nouvel âge spirituel... ou à une guerre des cultes.

Scène 7, Mort d'Eumède (4101)

Transition politique majeure.

Les PJ doivent :

- ☛ escorter Ramasses,
- ☛ gérer une succession contestée,
- ☛ neutraliser une tentative de coup d'État,
- ☛ intervenir dans les secrets du shigravil donnés à Denath.

Région : Laelith.

Événement : 4101.

Laelith se couvre de noir. La pharaonne Eumède s'éteint après cinq ans de maladie, laissant le trône à Ramasses, un jeune roi de 17 ans. Les PJ sont témoins d'un royaume fragile, où intrigues politiques, ambitions sénatoriales et anciennes rancunes émergent. Dans l'ombre, Wardordauker confie à Denath un secret

tragique : le shigravil, le temps volé, la vie prolongée. Alors que la ville pleure, des factions avancent leurs pions, et seule l'action des joueurs peut empêcher une prise de pouvoir violente qui menacerait l'équilibre de toute la région.

Scène 8, Les Jeux de Lker (4120)

Bataille apocalyptique + infiltration souterraine + politique + jeux sportifs.

Les PJ peuvent :

- ☼ affronter Vamesile,
- ☼ empêcher l'invocation de Dartanor,
- ☼ défendre la cité,
- ☼ survivre au désert blanc,
- ☼ ou même infiltrer la pègre troglodyte.

Région : Lker / Faragorn / Nord.

Événement : 4120.

Le monde entier se réunit à **Lker** pour célébrer la mémoire de **Yeshoua**. Les rues vibrent, les stades débordent, la fête illumine la cité troglodyte. Mais sous les roches et les galeries creusées par les Narsdroks, l'Ars Ténébrae prépare un cataclysme. Une tempête de braise, un Primuseoim du feu, un désert blanc prêt à engloutir la région. Les PJs doivent affronter une conspiration apocalyptique, sauver les délégations présentes et empêcher l'invocation de Dartanor. Les Jeux deviennent un champ de guerre où dragons, soldats et héros se battent pour l'avenir du monde.

Scène 9, grand tournant religieux (4121)

Révélation finales, secrets des hirudo, concile décisif.

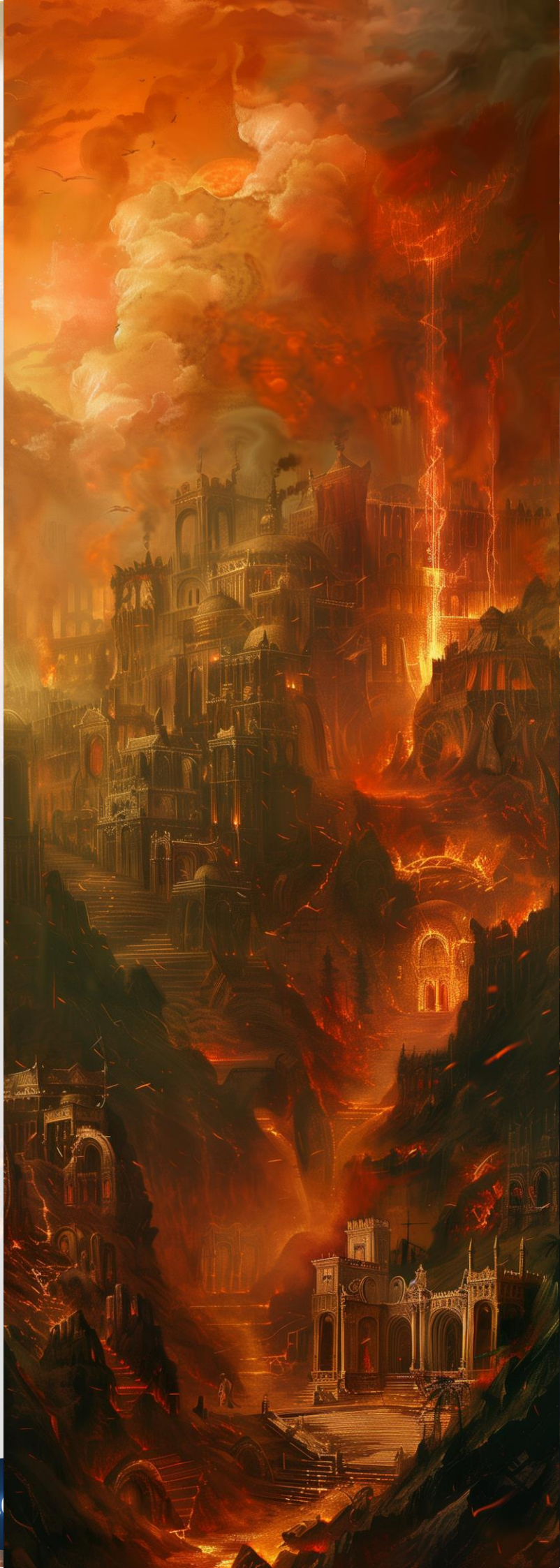
Les PJ :

- ☼ rencontrent Nathaniel,
- ☼ découvrent la vérité sur le shigravil noir,
- ☼ comprennent le génocide de 2894,
- ☼ choisissent le destin spirituel du monde,
- ☼ et décident d'une future alliance (ou guerre) entre dragons et ancipiels.

Régions : Lilith, Imperium, Laelith.

Événement : 4121.

Après l'enfer de Lker, l'Imperium cherche une nouvelle voie. La Chambre des Temples voit le jour, mêlant religion et pouvoir. Les PJs participent à une tentative de réconciliation entre les dragons et les ancipiels hirudo. C'est alors que le plus ancien d'entre eux, Nathaniel, avoue tout : le shigravil noir, le génocide de 2894, la dérive de l'Ars Oniros. Ses paroles brisent les certitudes, révèlent les fautes millénaires et obligent les joueurs à prendre position. Dans ce moment suspendu entre remords et espoir, le destin spirituel du monde repose sur leurs choix.



4130 : Venin & Mythologie



L'histoire bascule quand les personnages sont victimes d'un venin légendaire. Pour survivre, ils doivent absolument trouver un antidote. Leur seule chance : traverser les Tenrodia, un endroit mystérieux où deux peuples, les Mythes et les Taunomes, se livrent une guerre totale qui menace de les détruire.

Les personnages devront aider les Mythes à retrouver leur dignité et à trouver un moyen d'intégrer les Taunomes. C'est seulement ainsi qu'ils pourront obtenir l'antidote capable de contrer le poison.

Au cours de leur aventure, une porte de téléportation sera spécialement créée pour les conduire vers les Tenrodia. Mais avant de l'emprunter, ils devront faire une promesse importante : ne jamais revenir. Cet engagement scelle leur destin et ajoute une dimension mystérieuse à leur mission.

Cette épreuve mettra à rude épreuve leur courage, leur loyauté et leur capacité à évoluer dans un territoire inconnu et dangereux. Ils seront confrontés à des défis complexes et à des choix difficiles qui mettront leur moralité à l'épreuve.

Où cela commence

Histoire

L'histoire se déroule dans les vestiges d'Ultereith, un monde marqué par une terrible guerre de conquête intergalactique. Tout a commencé lorsque le moteur quanta velumnique a révolutionné les voyages spatiaux. Cette avancée a déclenché un conflit immense, si violent qu'il a brisé les frontières entre les vivants et les morts, entre les rêves et la réalité, entre les éléments et la matière. La Voie Lactée entière a été entraînée vers l'entropie et le néant.

Pour échapper à cette destruction, plusieurs arches de survie ont été envoyées vers la galaxie la plus proche : Andromède. Seuls deux vaisseaux ont finalement atteint Ultereith.

Les conséquences sur Ultereith

L'arrivée de ces arches a bouleversé cette région du monde. Une polarité velumnique s'y est formée, perturbant l'art des faiseurs et dérangeant les voyages marins, que ce soit d'ouest en est ou du nord au sud. Cette énergie étrange a profondément modifié l'environnement et ceux qui allaient y vivre.

Les deux arches : deux destins

Le premier vaisseau s'est posé dans la région connue d'Ultereith. Ses survivants ont bâti une civilisation stable, cherchant avant tout à reconstruire une vie « normale » après la catastrophe.

Le second vaisseau, lui, s'est écrasé de l'autre côté des Tenrodia. De cet accident sont nés deux peuples :

les Mythes, et les Taunomes.

Les **Mythes**, rongés par la culpabilité liée à leur passé, ont développé une société centrée sur l'harmonie et la symbiose. Chaque individu s'est lié à un animal, adoptant une forme inspirée des mythes humains. Cette fusion a profondément transformé leur identité, leur culture et leurs capacités.

Les **Taunomes**, quant à eux, sont issus d'une expression autonome de la psyché collective. Ils ont trouvé refuge dans la cité de **Lapointe**, où ils ont développé leurs propres traditions et manières de vivre.

Un monde façonné par ces origines

Ces événements, la guerre, les arches, la polarité, la naissance de nouveaux peuples, forment la toile de fond de cette aventure. Ils expliquent les tensions actuelles, les mystères qui

entourent les **Tenrodia**, et les forces en présence dans le monde où évoluent les personnages.

La cité du personnage ancipiel

L'histoire commence par une grande réunion commémorative organisée chez lae personnage ancipiele. On y célèbre les 95 ans d'une aventure marquée par de nombreux événements importants, dont un, en particulier, qui mérite d'être rappelé sous le titre « Souviens-toi de Lithia ».

Mais cette réunion n'est pas qu'une fête : elle sert aussi de cadre à un grand conseil politique, réuni pour trouver un moyen d'arrêter l'ancien Ars Oniros, devenu une menace mortelle pour toute forme de vie. C'est au cours de ce conseil que plusieurs personnages essentiels feront leur apparition.

Parmi eux, **Nefertithec**, membre de la cabale des **Okiram**. Elle est en réalité la fille de **Wardordauker** et **Ordoniah**, mais l'ignore complètement depuis qu'elle vit sous une identité humaine, **Hylione**. Elle ne sait donc rien de sa véritable nature draconique.

Un autre personnage clé est **Gnorok** l'humanorde, un ancien gladiateur. Au fil des

événements, il découvrira qu'il est en fait **Sarbafor**, un dragon de la camarilla des Akarons.

C'est au cœur de cette réunion que **Nefertithec** et **Sarbafor** se rencontreront et tomberont amoureux, lançant une intrigue romantique que les joueurs retrouveront dans les scénarios suivants.

La réunion commence le 1er Romen **4130**, et l'empoisonnement se produit dans la nuit du 5 au 6.

Les cinq jours qui précèdent l'incident seront riches en moments forts : débats tendus, éclats, réconciliations... Les joueurs devront se laisser porter par les événements et éviter de deviner trop tôt les véritables enjeux de cette rencontre.

6 Romen 4130, empoisonné

Gumbulali-abantwa

Puissance : 9 dK / 35+

Sauvegarde : Survie & volonté / mois

Durée effet : 6 mois puis mort par nécrose des événements dorsaux des ancipiels

Coup d'éclat : gagne un mois supplémentaire

Réussite : pas de dK de circonstance diminution

Échec : 1dK de circonstance en plus

Maladresse : 1D8 remplace 1D10 ou perd 1 mois

Il y a dix ans, le frère de la tribunesse a discrètement introduit un homme dans le personnel de cuisine. Cet individu, en réalité un agent de l'Ars Ténébrae, a attendu patiemment son moment. Aujourd'hui, il a décidé d'agir.

L'Ars Ténébrae possède un poison particulièrement dangereux pour les ancipiels : le **Gumbulali-abantwa**, dont les effets sont terribles.

Un matin, lae PJ tribunesse se réveille avec des symptômes alarmants : iel a été empoisonné.

L'enquête sur le poison

L'investigation révèle que ce poison rare provient de deux sources :

- ☼ la galante, un poisson vivant dans l'océan des Enfers,
- ☼ la baleine verte, un cétacé des eaux australes.

Ces deux créatures sont bien connues du peuple marin de Mourtir, spécialiste de la faune abyssale.

En creusant l'histoire, les personnages apprennent qu'un empoisonnement similaire a déjà frappé les ancipiels autrefois. À l'époque, il avait été orchestré par des faiseurs apothicaires de **Mourtir**, qui détenaient aussi le seul antidote.

Mais sur ordre du damosancipiel de l'époque, ces apothicaires furent exterminés, et toutes leurs connaissances brûlées avec leurs ouvrages.



Pistes troublantes : deux disparitions

L'enquête dévoile aussi deux disparitions inquiétantes :

- 🔍 le frère du PJ ancipiel,
- 🔍 un chef cuisinier expert en gastronomie ancipielle.

Dans les appartements du frère, on découvre des traces d'un rituel combinant des dimensions, enchantement et feu, relié à Primus et à songerie.

Ces indices ouvrent la porte à un réseau de liens complexes, de secrets anciens et de menaces encore cachées.

Voyager vers Mourtir

Nous avançons dans un voyage captivant vers Mourtir. Ce périple de **4900** kilomètres, passant par Porteldora, puis par la mer jusqu'à

Togente psychopathe : FD 4, niv 8 + 6 atouts

Compteurs : Vie 67, Énergie 54

Savoir²-faire : Combat +16, Mystique +10, Sournoiserie +13, Survie +13, discrétion +17, test de base 15 + 17 = **32+**

Atouts : Togent (Petit, Spécialisation talentueuse [Bluff + Diplomatie], Spécialisation talentueuse [discrétion], parfaire Expert [esquive]), **élémentaire** (Vitalité, Invulnérabilité froide ou le feu, Sans repos), critique © (discrétion, défense), Spécialisation talentueux Parfaire expert Maître (poignard), Paralysie (Cri*), Puissance (2x), Shooter (2x)

Combat Défense : 15 + 17 = **32+**

Poignard (+26, 3D6 + 4)

Lancette (+13, 3D6 + 4)

Seuil blessure : 9

*Pour ne pas être paralysé par le cri pendant 2 tours volonté 32+

Sa folie se déclenche la nuit et ensuite elle oublie tout si elle a tué une personne.

Sebern et Le voyage vers Mourtir est long et éprouvant : environ **4900 kilomètres** en passant par **Porteldora**, puis par la mer jusqu'à **Sebern** et **Bornir**, avant d'atteindre finalement **Mourtir**. En tout, le trajet dure environ 70 jours.

Sur ces routes, on croise toutes sortes de voyageurs : négociants, marchands, artisans du bâtiment, chasseurs de peaux, artistes itinérants, mais aussi routiers, pauvres ou lépreux cherchant simplement à survivre.

Ces groupes se déplacent rarement seuls. Ils voyagent en bande, parfois protégés par quelques combattants, car les dangers sont nombreux : attaques d'animaux sauvages, embuscades de tribus vivant de chasse et de pillage, ou encore les

effets d'une grande famine et d'une épidémie de grippe qui frappent la région.

Le déroulement du trajet dépend du choix des joueurs :

- 🔍 rejoindre un groupe déjà formé,
- 🔍 ou créer leur propre convoi.

Dans les deux cas, on utilise les cartes aventure « poursuite rurale » (4 par joueuse), la pioche accompagnée de 3 bangs qui permettent d'animer la narration partagée. Cette partie du voyage se déroule en parallèle avec celui qui se déroule de l'autre côté des Tenrodia, les cartes servant alors une seconde fois.

Le bang est le moment où la MdV (Maîtresse du Verbe, la MJ) reprend la main pour orienter fortement la scène.

Bang 1, La togente amnésique

En traversant une zone isolée, désert, mer intérieure, ou vaste plaine, les PJs trouvent une caravane détruite, un véritable champ de ruines.

Des cadavres jonchent le sol... mais une personne a survécu : une togente amnésique.

Très vite, les PJs découvrent que son esprit a été altéré par un faiseur de l'Ars Ténébrae. Elle s'est échappée... mais son traumatisme l'a transformée en psychopathe extrêmement dangereuse.

Bang 2, L'orage magnétique

Un phénomène rare frappe le groupe : un orage magnétique, venu des Tenrodia.

Cet orage déclenche une crise d'empoisonnement chez l'ancipiel tribun, déjà touché par le **gumbulali-abantwa**. Il doit faire une sauvegarde :

- 🔍 Coup d'éclat : inconscient 1 jour
- 🔍 Réussite : inconscient 2 jours
- 🔍 Échec : inconscient 3 jours
- 🔍 Maladresse : inconscient 5 jours

Cet événement montre que les Tenrodia sont traversées par des forces étranges, instables, peut-être en conflit. Les joueurs commencent à se demander :

Qu'est-ce qui se passe réellement là-bas ?

Cette question ouvre la voie à des mystères et à des enjeux bien plus grands que prévu.

Bang 3, L'attaque de l'Ars Ténébrae

À deux jours de Mourtir, une attaque soudaine frappe le groupe.

Une décurie de l'Ars Ténébrae fond sur eux depuis le ciel.

La décurie comprend :

- 🔍 1 faiseur, expert dans l'Art permettant de contrer la Foi, le Feu, l'Air et l'Esprit.

- 3 alguazils, rapides, précis, excellents au poignard et à l'esquive.
- 6 destructeurs, équipés de pilum, de glaives et spécialisés dans la parade.

Tous sont des combattants de haut niveau, liés par une Némésis : fidélité Ars Ténébrae à 6dK.

La MJ peut choisir d'avertir les joueurs que leur groupe est suivi ou surveillé, renforçant la tension. Cela permet d'adapter l'ambiance et de préparer un affrontement tactique, dangereux et intense.

Et au-delà

Arrivé à Mourtir

Une fois arrivés à Mourtir, les joueurs découvrent une petite citadelle communautaire. La population est surtout composée de pêcheurs, chasseurs, paysans et artisans, majoritairement humains.

Au centre de la cité fortifiée se trouvent deux bâtiments importants :

- le temple des cinq éléments,
- la maison commune.

Dans ce temple vivent et travaillent les moines yviem. Ils pratiquent des rituels sacrés, préservent les récits du monde et sont formés à la médecine ainsi qu'à la pharmacopée par leurs maîtres.

Relations commerciales et politiques

Les artisans-négociants de Mourtir commercent principalement avec :

- les narsdoks du nord,
- les humanordes de l'ouest.

Ils entretiennent aussi quelques échanges avec l'empire Drancien pour certains produits.

En revanche :

- ils n'ont aucun lien avec l'Imperium,
- ils sont hors du contrôle de la cabale des Omainra,
- et le conseil régional refuse tout accord avec les dragons ou l'empire ancipiel.

La principale richesse de **Mourtir** vient de la pêche à la baleine verte. Sa graisse sert à fabriquer des bougies et n'est vendue que dans quelques cités-États : Drancien, Sophian, Bornir, Sebern et Kranken.

Le peuple de Mourtir

Les habitants de Mourtir et des villages environnants sont pauvres, mais connus pour leur fierté et leur force de caractère.

Dès l'enfance, tout le monde s'entraîne aux arts du combat à mains nues, et la communauté est réputée pour son courage et sa ténacité.

Par certains aspects, leur esprit doit rappeler celui du peuple corse : un mélange de fierté, d'indépendance et de résistance.

Rencontrer les apothicaires

En approchant des portes de Mourtir, les personnages sont accueillis avec courtoisie, mais aussi avec une certaine méfiance, typique envers les étrangers. Depuis les auberges situées autour de la maison commune, ils pourront interroger les habitants pour savoir qui sont les meilleurs apothicaires. Ils apprendront vite que ceux-ci ne sont autres que les moines et prêtresses du temple.

Pour rencontrer le grand yviem **Cathbad**, il faudra :

- offrir une donation importante,
- puis prouver ses intentions de manière convaincante, car **Cathbad** est un homme naturellement soupçonneux.

Gagner sa confiance peut passer par sa fille, **Deierdre**, la tenancière de l'auberge des pêcheurs située près du port. Ce n'est qu'avec son soutien et en présence du bourgmestre que Cathbad acceptera finalement de recevoir les PJs.

Le bourgmestre est un homme compétent, presque un chef de guerre, sage et réfléchi, malgré son allure simple et affable.

Les événements d'il y a 50 ans

Une fois la confiance des habitants obtenue, ils racontent une histoire sombre datant de **4080**.

À cette époque, la crypte du temple a été pillée par des étrangers que la citadelle avait pourtant accueillis et soignés. Ces individus, blessés et poursuivis à la fois par l'Imperium Ancipiel et l'Empire Drancien, avaient demandé refuge.

Les habitants de Mourtir leur avaient offert l'hospitalité :

- soins,
- hébergement,
- partage de leurs rituels sacrés.

Mais une nuit, ces mêmes étrangers ont pénétré dans la crypte sacrée, où ils ont :

- volé une partie de la mémoire sacrée,
- et détruit tout ce qu'ils ne pouvaient pas emporter.

On découvrit plus tard qu'ils appartenaient à l'**Ars Oniros** de l'Imperium Ancipiel. Depuis ce jour, la méfiance envers les étrangers s'est profondément ancrée dans la population.

L'antidote du gumbulali-abantwa

Selon les moines, la connaissance permettant de fabriquer le gumbulali-abantwa, savoir disparu depuis des siècles, se trouverait de l'autre côté des Tenrodia.

Dans toute la région, une seule personne serait capable de tenter cette traversée quasi impossible : **Cap'tain**, un pêcheur connu de tous, vivant dans une petite maison à l'est de la citadelle.

Enquête

Pendant leur enquête à Mourtir, les personnages apprennent qu'une expédition ancienne a été tentée il y a un siècle. Le marin qui avait conduit ce voyage était l'arrière-grand-père de Théope... mais il n'est jamais revenu.

Ce détail peut intriguer les PJ et les pousser à poursuivre leurs recherches.

Leur investigation les mènera vers un village au nord-est, où une grotte creusée dans une falaise abrite :

- ☛ un vieux vaisseau en ruines,
- ☛ et le squelette d'un marin, assassiné autrefois par des ancipiels liés à l'Ars Oniros.

Pour découvrir ce lieu caché, les personnages pourraient avoir besoin de recourir à l'Art du faiseur. Certains signes ou manifestations pourraient les guider jusqu'à la grotte, car l'âme du marin ne trouve toujours pas le repos.

L'indice du tableau

Un autre signe peut apparaître si un prêtre examine un tableau ancien dans la maison de **Théope**.

Dans ce cas, il lui faudra environ dix jours pour se préparer au voyage et interpréter correctement ce qu'il a vu.

Ce tableau mystérieux pourrait bien être la clé permettant de dénouer les secrets entourant



cette expédition et de relier l'histoire du marin perdu à la quête actuelle des personnages.

Rencontrer Cap'tain

Les personnages auront l'occasion de rencontrer **Cap'tain**, de son vrai nom **Théope**, un pêcheur très respecté de **Mourtir**. Il vit avec sa famille dans une grande maison de pêcheur, au bord d'une plage où un ruisseau rejoint la mer, à l'orée de la forêt. Sa famille est chaleureuse et offre volontiers l'hospitalité.

Théope fait partie de la drakimtie des Arganti. C'est le meilleur marin de la cité, un armateur prospère et l'homme le plus riche de Mourtir. Il possède même son propre port, où travaillent une cinquantaine de familles.

Il a construit un bateau spécial, capable d'effectuer en secret la traversée des grands écrasants, un voyage réputé presque impossible.

Théope est un homme impressionnant : grand, solide, intelligent. Il maîtrise l'Art du faiseur, notamment dans les domaines de l'air et de l'eau, et il a déjà approché plusieurs fois les grands écrasants sans jamais y succomber.

Les conditions de Théope

Pour accepter de tenter la traversée avec les personnages, **Théope** exige quatre conditions :

- ☛ Sa famille doit être prise en charge si lui et les PJ ne reviennent pas après un an.
- ☛ Il demande un salaire de 500 journées par mois et souhaite que ses enfants puissent étudier dans la meilleure école de marine de l'Imperium.

Il veut être le premier à poser le pied sur la terre nouvelle, une fois de l'autre côté.

Son bateau spécial ne doit transporter pas plus de 10 passagers en mer.

Enfin, **Théope** évaluera les personnages sur un dernier point : leur courage face aux éléments. Il n'acceptera de partir qu'avec des gens capables de tenir bon dans une expédition aussi dangereuse.

Cette rencontre offre aux personnages une chance cruciale, mais elle leur demande aussi de prouver leur valeur et de négocier avec soin. S'associer à **Théope** signifie accepter une aventure risquée, exigeante et pleine de défis.

La voyage

La traversée est extrêmement dangereuse. Les personnages devront parcourir 6000 kilomètres d'un océan en furie. À une vitesse moyenne de 8

noeuds (environ 15 km/h), le trajet dure près de 20 jours.

Pour éviter l'épuisement, Théope fait prendre aux PJ de la Marmadiane, une mixture qui redonne de l'énergie... mais au prix d'un risque réel pour leur santé.

C'est alors que la pire tempête du voyage se lève, obligeant tout le monde à travailler ensemble pour éviter que le bateau ne chavire.

Si le groupe réussit le défi, le bateau finit par accoster. Tous sont exténués et doivent dormir longtemps avant de pouvoir continuer.

En cas d'échec, Théope Arganti est projeté contre le gouvernail et s'évanouit. Les autres passagers tentent de l'aider, mais finissent eux aussi par tomber d'épuisement. Le navire fait naufrage avec tout l'équipage... mais il reste réparé.

Ce voyage mettra à rude épreuve la résistance physique, mentale et les compétences de chacun.

Défi : *Savoir-faire, La dernière vague*

La tempête la plus violente frappe le navire.

Les personnages doivent coopérer pour maintenir le cap et empêcher le bateau de chavirer.

Paramètres du défi

- Complexité : 4 (≈ 10 tours)
- Difficulté : 25+
- Fréquence des tests : un test tous les (1 + 1/échec) jours

Savoir-faire principaux

- Survie ou Volonté (groupe)
- Conduite (individuel, obligatoire pour progresser)
- Perception (individuel, max 3)
- Métier (mécano) (max 3)
- Sécurité (max 3)

Savoir-faire secondaires

- Subterfuge
- Stratégie
- Soins

Si le défi est réussi

Le bateau atteint enfin la terre.

Tout le monde est épuisé, et une longue nuit de repos est indispensable avant de continuer.

Si le défi échoue

Théope Arganti est sonné contre le gouvernail.

Les passagers s'effondrent les uns après les autres en tentant de l'aider.

Le navire fait naufrage, mais il reste réparé.

De l'autre côté

Marmadiane
 Puissance : 5 dK / **25+**
 Sauvegarde : Survie
 Durée effet : Immédiat
 Coup d'éclat : 4 récupérations Énergie
 Réussite : 2 récupérations Énergie
 Échec : 2 récupérations Énergie, mais 1D6 en vie
 Maladresse : 1 récupération Énergie, mais 3D6 en vie

Au fil de plus de 4000 ans, les Mythes ont évolué à partir de transformations génétiques faites sur des humains. Avec le temps, leurs traits animaux se sont atténués. Aujourd'hui, ils ressemblent beaucoup plus à des humains, même si certains ont encore la télépathie, surtout ceux liés à leur Reine.





Cette évolution a provoqué des rivalités entre les différentes lignées : hommes-lups, hommes-moutons, hommes-aigles, hommes-bisons, hommes-chevaux, etc.

Les premiers mythes



Figure 58 : Moclès

Quand le bateau touche enfin terre, **Théope** pousse un immense cri de victoire. Il tient absolument à être le premier à poser le pied sur la plage.

Mais dès qu'il touche le sable, une flèche lui transperce le cœur. Il tombe sans un son.

Une trentaine d'hommes-aigles surgissent alors de la forêt de pins parasols. Ils ne parlent aucune langue connue des personnages. Ils ne sont pas agressifs par nature, mais ils ont cru que le groupe était une bande de **Taunomes** venant attaquer leur camp depuis la mer.

Les hommes-aigles ne maîtrisent pas l'art de la guerre, mais ils ont ressenti chez Théope une énergie de conquête incompatible avec l'esprit pacifique que doit montrer toustes visiteuseuse face au peuple Mythe.

Les joueurs découvrent alors un détail crucial : Ces êtres ne sont pas des ancipiels.

Ce sont des humanoïdes, parfois pourvus d'ailer, et ils représentent les premiers Mythes que rencontrent les PJs.

Le premier défi est de communiquer avec eux. Un sort d'esprit peut aider, mais attention : de ce côté des Tenrodià, la magie a des règles très particulières.

L'Art, des faiseurs dans les Tenrodià

Utiliser l'Art ici provoque plusieurs effets :

- ✪ Le faiseur doit lancer 4dK dés rouges (dés de circonstance).
- ✪ La Reine des Mythes ressent immédiatement toute utilisation de l'Art venant :
- ✪ de notre univers à quatre dimensions (comme l'Art d'Esprit),
- ✪ du velum de Songerie,
- ✪ ou du velum de Primus.
- ✪ Elle ne ressent rien si l'Art est utilisé dans le velum de l'Opacité.

Ces règles ajoutent une tension permanente : chaque sort peut attirer l'attention de la Reine... que ce soit bon ou mauvais.

Si les PJs parviennent à se faire comprendre

S'ils arrivent à montrer qu'ils ne sont pas une menace, les hommes-aigles acceptent d'emmener les personnages jusqu'à leur camp.

Là, un chaman mythe, totalement humain, effectue un rituel permettant de résoudre la barrière de langue.

Le chaman se nomme **Moclès**.

Il est à la fois :

- ✪ le chef spirituel,
- ✪ et le chef temporel de sa communauté.

Même s'il apprécie les ancipiels et reconnaît leur importance, il ne peut pas décider seul.

Il doit conduire les personnages jusqu'à Lacroisée, la capitale des Mythes.

C'est **la Reine** qui veut les rencontrer avant de décider si elle les aide ou non.

Moclès et la Reine ont communiqué par télépathie à plus de **5000 km**, preuve de la puissance du lien mental chez certains Mythes.

Le voyage vers Lacroisée

La route jusqu'à Lacroisée est longue :

- ✪ 5400 km,
- ✪ environ 100 jours,
- ✪ sur des chemins difficiles.

Il existe un moyen d'aller deux fois plus vite : s'allier avec les hommes-chevaux, qui vivent dans la grande plaine, et peuvent transporter les PJs à grande vitesse.

Mais cela pose un problème : Les hommes-chevaux refusent généralement que 10 de leurs véritables centaures quittent la communauté, surtout en raison de leurs mauvaises relations avec les hommes-bisons de la même plaine.

Négocier est donc difficile, mais cela peut faire gagner près de 50 jours de voyage.

La voyage vers Lacroisée

Ce périple résonne en écho avec le premier voyage du scénario, reprenant exactement les mêmes cartes. Toutefois, les tribus rencontrées possèdent des esprits animaux en harmonie avec leur environnement, et quelques humains conservent encore les attributs de l'animal Totem. Les rencontres avec les Taunomes demeurent toujours mortelles.

Cette expédition offre l'opportunité de rencontrer les créatures du grand est et de tisser des liens avec elles. Les humains venus de l'ouest, les Taunomes, seront observés pendant leurs heures les plus sombres. Les personnages et leur groupe devront résoudre plusieurs épreuves.

- ✪ **Épreuve 1.** L'enlèvement de l'un d'entre eux et l'attaque d'une communauté de Mythe par une horde de Taunomes. Les Taunomes sont imprégnés par l'opacité.
- ✪ **Épreuve 2.** Sauver la vie d'un Taunome et découvrir comment le sevrer d'énergie opaque.
- ✪ **Épreuve 3.** Traverser des marécages puis survivre à une traversée de jungle avec des hommes panthères et des hommes singes facétieux.

Il est primordial de ne pas causer de tort aux Mythes, car la reine en prend immédiatement connaissance. Elle est la mère psychique de tous.

La reine des mythes

Les personnages rencontrent enfin la Reine des Mythes, une figure impressionnante et mystérieuse, dans son vaisseau suspendu au sommet des immenses forêts de Lacroisée.

Elle accepte leur aide, mais insiste sur un point essentiel : il faut ramener les Taunomes à un comportement plus pacifique.

Sans cela, aucun équilibre durable ne pourra être rétabli.

Pour les remercier de leur engagement, la Reine leur offre une ressource très rare : L'herbe de Minotaure

Elle empêche les dysfonctionnements de l'Art des faiseurs qui surviennent de ce côté des Tenrodia.

Elle ralentit les effets du poison gumbulali-abantwa de 1 à 3 mois.

Ce cadeau montre combien leur mission est cruciale et combien les défis à venir seront difficiles.

La Reine leur révèle aussi que les Taunomes ne sont pas agressifs par nature : ils sont sous l'influence d'un homme installé dans une



construction de pierre, dans l'ancienne région de la tribu des Ysmole.

Cette influence explique leur comportement violent et leur stratégie organisée.

Histoire : comment tout a basculé

Il y a environ 100 ans, neuf ancipiels ont réussi à atteindre cette partie du monde.

Ils appartenaient à l'Ars Oniros, et en quelques mois seulement, ils ont détruit l'équilibre fragile qui existait entre les Mythes et les Taunomes.

Ces ancipiels travaillaient sur un rituel de prolongation de la vie utilisant diverses miscellanées magiques.

Ils ont appliqué ce rituel à un jeune Taunome nommé Pathiar, le transformant en Imokmar : un être destiné à préparer le terrain pour leur futur retour.

Sous son influence, Pathiar a pris le contrôle des 107 communautés Taunomes des pays du Sud. À l'origine, ces terres avaient été offertes aux Taunomes par les Mythes il y a 1000 ans.

Autrefois chasseurs-cueilleurs et agriculteurs, les Taunomes ont été transformés petit à petit en bandes guerrières.

Pourtant, la plupart ne se rendent même pas compte qu'ils sont manipulés.

Ils sont persuadés d'être victimes d'une injustice de la part des Mythes.

Sous l'influence de Pathiar/Imokmar et de l'énergie opaque de l'Art Oniros, ils ont développé :

- ☀ une discipline nouvelle,
- ☀ une cohésion inhabituelle,
- ☀ et une stratégie d'invasion contre les territoires Mythe.

Aujourd'hui, chaque communauté Taunome comprend :

- ☀ environ 35 guerriers,
- ☀ et un shaman sachant lancer quelques sorts, proches d'une version opaque de l'Art Oniros.

De Lacroisée à Ysmole

À ce stade de l'aventure, les personnages doivent voyager de Lacroisée jusqu'aux terres des



Figure 59 : porte de téléportation des hauteurs

Ysmole.

C'est un moment clé du scénario, car cette transition mène directement vers la confrontation avec l'homme qui contrôle les Taunomes.

Le trajet peut être traité de deux manières, selon l'ambiance que tu veux donner :

- ☀ Option 1, Une ellipse narrative
 - ☀ Une ellipse de 80 jours (ou 40 jours si les personnages utilisent un moyen de transport plus rapide).
 - ☀ Cela permet d'avancer directement vers les événements importants sans ralentir le rythme.
- ☀ Option 2, Une narration partagée
 - ☀ des rencontres marquantes,
 - ☀ des événements liés au monde des Mythes,
 - ☀ des situations qui renforcent les liens du groupe,
 - ☀ ou des péripéties liées aux tensions avec les Taunomes.

Cette approche permet de donner de la profondeur au voyage et de laisser les joueurs contribuer à l'histoire pendant cette longue traversée.

En résumé : c'est à toi, en tant que MdV, de choisir la méthode la plus adaptée au rythme que tu veux instaurer.

Ysmole et la tour de l'Imokmar

Ysmole est aujourd'hui une vaste communauté d'environ 50 000 Taunomes. Elle a été fondée il y a un siècle, après l'arrivée des neuf anciens ancipiels de l'Ars Oniros qui ont traversé les Tenrodia. Leur but était de créer ici une société organisée, préparant un retour futur de leur faction.

Pour mener à bien leur plan, ils ont choisi un jeune Taunome particulièrement intelligent. Ils l'ont élevé, façonné, puis transformé en Imokmar, un être totalement dévoué à leur cause et conçu pour préparer le terrain pour leur retour. Ce Taunome est devenu Pathiar.

Aujourd'hui encore, Pathiar dirige ce qu'il considère comme son peuple depuis une immense tour de pierre noire. Cette tour, qu'il a fait construire avec l'aide de la tribu d'Ysmole il y a 90 ans, domine la région et symbolise le pouvoir qu'il exerce.

Elle rappelle aussi l'influence durable laissée par les anciens ancipiels et met en lumière les tensions, les manipulations et les rivalités qui définissent désormais les relations entre Taunomes, Mythes et ancipiels.

La Retour

Après avoir obtenu l'antipoison auprès des Taunomes, les personnages entament un voyage de cent jours pour rejoindre la porte de téléportation du nord.

Avant de l'utiliser, ils doivent faire une promesse solennelle devant le velum d'Eden :

- ☀ ne jamais révéler ce qu'ils ont vu
- ☀ et ne jamais tenter de revenir.

Cette promesse scelle définitivement leur lien avec ce monde.

La porte de téléportation se situe à 6000 mètres d'altitude. En la franchissant, les PJs sont projetés dans une autre vallée, perchée à 6900 mètres, située environ 600 km au sud-est de Truie.

De là, ils peuvent enfin entreprendre le voyage pour rentrer chez eux.

Cependant, le temps ne s'écoule pas de la même façon entre les deux mondes.

Lorsqu'ils retrouveront leur univers, il est très probable qu'une année entière se soit écoulée, même si, pour eux, bien moins de temps semble être passé.

Les PNJ du scénario

Théope Argenté

Théope : FD 4, niv 8 + 10 atoutsCompteurs : Vie 58, Énergie 58Savoir²-faire : Combat +13, Mystique +16, Soutroiserie +13, Survie +10, Conduite navale ©16 + 10 = +26 tests de base **45+**Atouts : Humain (Spécialisation talentueuse parfaire et Expert [savoir²-faire]), Critique © (Métier bois, Conduite navale), Spécialisation talentueuse parfaire Expert maître (Conduite navale), Réserve d'énergie (1x), Pouvoir (Métier bois Eau Air) (1x), Puissance (2x), Diplomate (4 dK), Érudit (4 dK), Maître artisan (4 dK)Combat Défense : 10 + 13 = **23+**

Mêlée (+13, 3D6 + 4)

Tir (+13, 1D6 + 4)

Seuil blessure : 7

Théope est l'homme le plus riche de Mourtir, possédant la résidence la plus somptueusement construite, surplombant son port de pêche. Il emploie cinq familles de pêcheurs dans son port et est reconnu comme l'un des armateurs les plus talentueux de la région. Ses bateaux bravent l'océan pour la pêche à la baleine verte, activité vitale pour l'économie locale.

Cependant, au plus profond de lui, Théope rêve de bâtir un royaume qui reflèterait son image. Malgré son attachement à sa famille et à sa vie actuelle, il ressent un étouffement et aspire à une existence plus grandiose. Son imagination est habitée par le désir de réaliser l'exploit de la grande traversée, accompli jadis par l'un de ses ancêtres.

Pathiar



Pathiar est une créature dont une partie de l'âme et du corps sont imprégnés d'opacité.

Cependant, il ne prend pas encore pleinement conscience du rôle qu'il joue en tant que passerelle vers cette dimension. Il est convaincu de guider son peuple vers une civilisation que les mythes interdisent de ce côté-ci du monde.

Pour le vaincre, les joueurs devront surmonter les défenses des hommes qui lui vouent une loyauté sans faille. Ces 500 guerriers taunomes, provenant de toutes les régions de son vaste royaume, sont chargés de protéger sa tour.

Guerrier Taunome : FD 4, niv 6 + 6 atoutsCompteurs : Vie 50, Énergie 44Savoir²-faire : Combat +14, Mystique +8, Soutroiserie +11, Survie +11Atouts : Humain (Spécialisation talentueuse parfaire et Expert [Épée massue]), Critique © (Épée massue), Spécialisation talentueuse parfaire expert (javeline), Sans repos, Vitalité (1x), Meute, Puissance (2x), Shooter (2x), Hybris - passion (Pathiar 2 dK)Combat Défense : 10 + 11 = 21+

Épée Massue (+24, 3D6 + 4)

Javeline (+19, 3D6 + 4)

Seuil blessure : 8

Pathiar : FD 5, niv 9 + 4 atoutsCompteurs : Vie 79, Énergie 78+ 39Savoir²-faire : Combat +12, Mystique +18, Soutroiserie +15, Survie +15, Art du faiseur vs Foi 18 + 10 = **+28** tests de base 28+15+4 = **47+**Atouts : Humain (Spécialisation talentueuse parfaire et Expert [Diplomatie]), Imokmar (Sans repos, Enjôleur (4dK), Domaine [Mort & Esprit], Vitalité(x2), Réserve énergie, Allergie lumière du soleil, Faiblesse affective), Critique © (Art du faiseur vs Foi, diplomatie), Spécialisation talentueuse parfaire Expert maître (Art du faiseur vs Foi), Sursaut mortel, Puissance (2x), Némésis - folie (humanité perdue 4 dK)Combat Défense : 10 + 15 = **25+**

Art de faiseur (+28, 5D6, 12 énergies)

Mêlée (+12, 1D6 + 5)

Tir (+15, 1D6 + 5)

Seuil blessure : 9

La reine, une femme de 35 ans, est l'héritière de la mémoire de ses prédécesseurs, remontant jusqu'aux premiers temps de l'arche de sauvegarde qui s'est écrasée au sol. Comme une mère bene Gesserit de Dune, tous les humains survivants sont liés par l'esprit, permettant une forme de télépathie.

Cependant, elle sait que le temps des Mythes est compté. Dès l'arrivée de ceux de l'autre côté, le compte à rebours a débuté. Dans 1000 ou 1500 ans tout au plus, ils seront intégrés à ceux de l'ouest, lorsque les failles géologiques des Tenrodia permettront le passage.

Pour l'instant, elle souhaite que les PJs retournent au plus tôt de leur côté. Elle accepte la minorité des taunomes sans leur roi paranoïaque, et elle aidera les PJs à retourner chez eux, passant par une porte dimensionnelle qu'elle fait surveiller tous les 20 ans pour observer les peuples de l'ouest.





La reine des Mythes

La reine est une femme de 35 ans qui a hérité de la mémoire de celles qui l'ont précédé (comme une mère bene Gesserit de Dune) et elle remonte jusqu'au premier temps de l'arche de sauvegarde qui s'est écrasé au sol. Tous les humains survivants furent liés par l'esprit permettant une forme de télépathie.

En revanche elle sait que le temps des Mythes est compté. Dès que ceux de l'autre côté ont abordé, le compte à rebours était lancé. Dans 1000 ou 1500 ans tout au plus, ils seront intégrés à ceux de l'ouest quand les failles géologiques des Tenrodia permettront le passage.

Mais pour l'heure le temps n'est pas encore venu, et elle souhaite que les PJs repartent le plus tôt possible de leur côté. Elle accepte la minorité des taunomes sans leur roi paranoïaque. Elle aidera enfin les PJs à retourner chez eux, en passant par une porte dimensionnelle par laquelle tous les 20 ans elle fait surveiller les peuples de l'ouest.

Guerrier Mythe : FD 4, niv 6 + 6 atouts

Compteurs : Vie 50, Énergie 44

Savoir²-faire : Combat +14, Mystique +8, Sournoiserie +11, Survie +11

Atouts : Humain (Spécialisation talentueuse parfaite et Expert [boleadoras]), Humain (Son Animal), parfaite expert et Maître [lutte], parfaite expert et Maître [Psychologie]), critique © (hacha, boleadoras), Spécialisation talentueuse parfaite Expert (hacha), Meute, Puissance (2x), Shooter (2x), Rapidité d'action (1x)

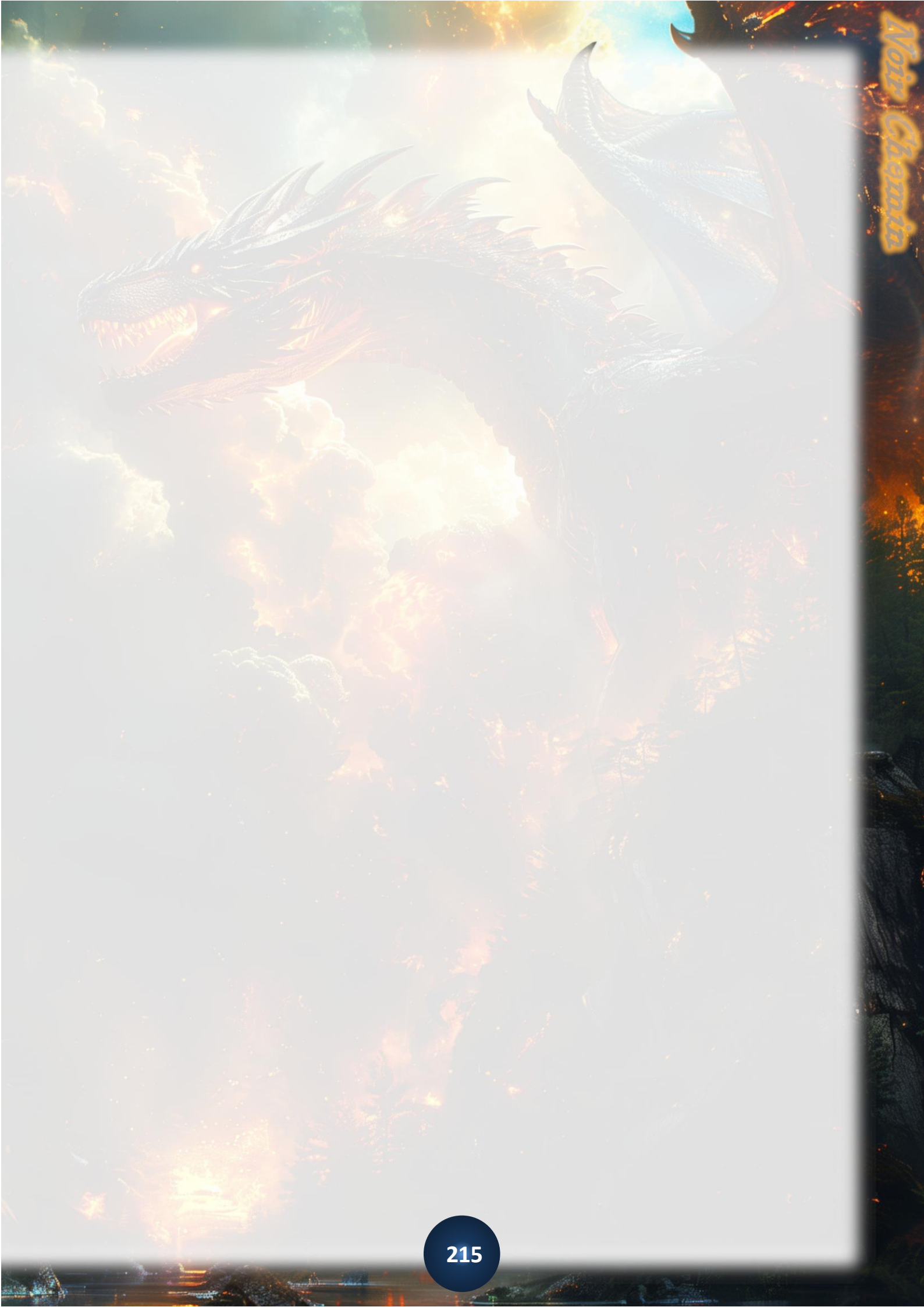
Combat Défense : 10 + 11 = **21+**

©hacha (+24, 3D6 + 4)

©boleadoras (+19, 3D6 + 4) + faire tomber

Seuil blessure : 8





4132-4142 [Littéraire rôle]



Durant cette décennie, une grande enquête se déroule sur cinq ans. Elle tourne autour d'une invention toute récente, liée à une découverte encore mal comprise. C'est aussi une période où les premiers royaumes humains commencent à se former, et où éclatent les premières guerres entre eux. Ces conflits naissants renforcent et expliquent la position des Ancipieles dans ce monde en pleine construction.

Les régions

4133 : l'agitation dans le sud

Laelith

En **4133**, le sud de **Laelith** traverse une période de fortes tensions. Depuis la mort de Ramassess en **4131**, son fils **Mnemophis III** a pris le trône à seulement 14 ans. Le jeune pharaon montre déjà un caractère affirmé et promet d'être un dirigeant marquant. En attendant qu'il soit assez mûr pour gouverner seul, la régence est assurée par Denath, qui exerce une influence solide grâce au soutien de l'administration, des temples et des familles les plus riches de la cité.

Pour assurer la stabilité du sud, Laelith doit maintenir trois légions sur ses frontières. Le pouvoir craint que les peuples du sud-ouest ne profitent de la transition politique pour se révolter, en particulier les royaumes alliés de Sophian et de Bornir.

Dans ce contexte tendu, **Denath** choisit un jeune homme originaire de Travel pour diriger l'armée de l'Altaïth : une force impressionnante de 40 000 soldats, répartis entre 10 000 chars, 10 000 archers et 20 000 lanciers. De son côté, **Mnemophis III** nomme Jehan, prince de Travel, comme jeune stratège : il devient ainsi Jehan de Travel, nouvel acteur militaire et politique à surveiller de près.

Dans cette atmosphère où tout bouge, les personnages-joueurs auront sans doute l'occasion d'approcher ces cercles de pouvoir, possiblement grâce à leur lien avec **Valdorum**.



Figure 60 : Frontières 4140

Chamkali

En 4133, l'Imperator autorise officiellement la création du royaume associé de Chamkali, un territoire partagé entre humains et Togents.

Le nouveau roi, Hector de Liansahaut, 29 ans, a autrefois été général de la 7^e légion. Sa réputation de chef juste, calme et charismatique lui a déjà valu une grande popularité dans cette jeune nation.

Souhaitant maintenir un lien fort avec les traditions locales, Hector décide d'épouser une Ancipielle du clan dominant de Chamkali. Elle devient sa reine légitime, et leurs futurs enfants seront élevés par le couple royal afin d'unifier les lignées et apaiser les tensions culturelles.

Dès ses premiers mois de règne, le roi Hector signe plusieurs accords avec Denath et le pharaon de Laelith :

- 🏰 alliances commerciales,
- 🏰 coopérations militaires,
- 🏰 engagements d'assistance mutuelle.

Ces premiers traités placent Chamkali au cœur des relations politiques du sud, et renforcent son importance stratégique dans les années à venir.

Les royaumes du sud-est

En 4133, les espions présents dans les royaumes du sud-est transmettent des nouvelles inquiétantes : plusieurs États prévoient d'attaquer Laelith, profitant de l'affaiblissement économique de l'Imperium.

Les royaumes Drancien, Sebern, Bornir et Sophian ont formé une alliance militaire et rassemblent une armée impressionnante de 100 000 guerriers, commandée par cinq stratèges réputés.

Voici les cinq chefs militaires :

- 🏰 Hipodoros de Cynophéré, humain de 37 ans
- 🏰 Imgahalt, Narsdrok de la coterie Golaeli, 54 ans
- 🏰 Og'rek, Humanorde de la horde Odokokek, 24 ans
- 🏰 Péripaulus de Thoéalex, humain de 33 ans
- 🏰 Obakeda, Humanorde de la horde Toaoka, 22 ans

À la fin de l'année, ces forces se rassemblent à Bornir, une cité qui a renforcé ses défenses depuis plusieurs années. Mais au même moment, une situation étrange survient : les espions de l'Imperator, ainsi que ceux des personnages-joueurs présents à Drancien et Bornir, disparaissent sans laisser de traces. Toute la région est placée sous loi martiale, les portes des cités sont fermées, et seules les caravanes officiellement autorisées peuvent encore entrer.

Ces événements inquiètent sérieusement les réseaux d'information de l'Imperator.

Les agents de Laelith, de leur côté, rapportent un fait encore plus troublant : cinq dragonnes, appartenant aux cabales Omainra et Okiram, accompagnent en secret les cinq stratèges alliés.

Elles sont décrites comme des faiseuses très puissantes, mais leur identité reste inconnue, laissant planer de nombreuses rumeurs et théories dans les cercles d'espionnage.

4133-4134 : l'agitation dans le Nord

Entre 4133 et 4134, le Nord traverse une période d'agitation croissante. Depuis la mort de Loigagne en 4130, c'est son petit-fils Wainsor qui a pris la tête du royaume. Élevé dès l'enfance pour succéder à son grand-père, il a très vite gagné le respect des armées.

Wainsor s'est fait connaître lors de la bataille de Lker en 4120, où il a démontré un talent remarquable au combat, surtout à la hache. Plus impulsif et plus direct que Loigagne, il attire à lui plusieurs tribus dissidentes et parvient, en deux ans seulement, à reconstituer une armée puissante. Cette montée en force dissuade toutes les tentatives d'invasion venant des marches nordiques.

Mais en 4133, de nouvelles alertes arrivent : les espions de Wainsor rapportent que les royaumes

	4030	
Camarilla et cabale	Dragons vivants	Dont Anciens
Les Lucmaïkeuls	11	2
Les Akarons	12	4
Les Drakonors	13	2
Les Rordaner	11	2
Les Leoraes	12	3
Les Arkadiam	11	4
Les Alandrin	14	3
Les Olinada	10	4
Les Ogestrid	12	2
Les Oxama	9	2
Les Ovandel	9	3
Les Okiram	13	1
Les Omainra	15	
Les Sarhama	17	3
Les Ojanfir	9	2
Les isolés	17	4
Les non révélés	7	
Total	202	41

de l'Est se sont de nouveau alliés, poussés par des dragonnes de la cabale Olinada. Leur objectif semble être une future offensive contre la région de Lker.

Ces royaumes se sont dotés de quatre stratégies majeurs et entraînent une armée impressionnante de 90 000 combattants, dont :

- ✪ 30 000 archers,
- ✪ 10 000 cavaliers,
- ✪ et environ 100 anémogyres désormais opérationnels.

Un point intrigue particulièrement les conseillers de **Wainsor** : les pilotes d'anémogyres ne sont pas originaires de ces royaumes, ce qui soulève des questions sur leur identité, leur formation et l'origine de cette technologie. Une enquête approfondie devient alors indispensable pour comprendre cette menace et ses commanditaires.

Les personnages importants

Adsena, le frère de la PJ sénatrice

Adsena est une figure centrale dans l'univers de Noir Chemin, en particulier pour la sénatrice, dont il est le frère, né de leurs deux mères. Lors du scénario précédent, il a trahi sa sœur en participant à la tentative visant à l'éliminer.

Depuis **4130**, Adsena a complètement disparu. Sa disparition correspond à la fin de la possession qu'il subissait de la part du Primuseoim de feu Karkain.

Les informations retrouvées depuis indiquent qu'Adsena a rejoint les armées de l'Empire de Drancin. Avant cela, il aurait rencontré le maître de l'Ars Ténébrae, le stratège Zoakao, lui-même possédé par un Primuseoim d'air nommé Lucibe. Cette alliance trouble soulève de nombreuses questions, et pose Adsena comme un futur acteur dangereux et imprévisible dans les années à venir.

Déraé et Grimoire

Déraé, réincarnation née en **4084** (48 ans en **4132**), continue de voyager avec Grimoire, également connu sous le nom d'Ogoardu, membre de la Camarilla des Alandrin. Ensemble, ils parcourent le monde pour comprendre les crises qui approchent et tenter d'y trouver des solutions.

Déraé est une dragonne bleue, mais elle n'a pas les pouvoirs des faiseurs. En 4134, elle réapparaît au Conseil Drako, accompagnée de Grimoire. Tous deux présentent un nouveau recensement du monde draconique.

Plusieurs dragons n'y figurent pas, parmi eux :

- ✪ Déraé elle-même,
- ✪ les dragons humanorde Gnorok,
- ✪ Kritardosar,
- ✪ Nemordrak,
- ✪ tous considérés comme isolés et difficiles à suivre.

Même sans pouvoirs de faiseuse, Déraé possède une maîtrise particulière des voix des airs, propre aux dragons bleus. Par ailleurs, quinze autres dragons sont portés disparus depuis longtemps, ce qui renforce l'inquiétude générale.

Grimoire avance une hypothèse : certains dragons chercheraient à rejoindre le Grand-Est, peut-être en travaillant sur une porte ou un tunnel quelque part dans les Tenrodia.

La découverte des anneaux thaumaturgiques

Au cours de leurs recherches, **Grimoire** et **Déraé** découvrent que plusieurs Narsdroks ont mis au jour trois anneaux thaumaturgiques très inhabituels. Leur existence a été révélée grâce à une vibration étrange ressentie depuis certaines reliques de Yeshoua.

Sept Narsdroks se sont retrouvés spirituellement liés à ces anneaux, à travers un rituel ancien et aujourd'hui impossible à reproduire.

Cette liaison les connecte directement à l'énergie de la dimension difficile d'accès appelée l'Eden.

Selon les observations de **Grimoire**, les anneaux possèdent un pouvoir rare :

- ✪ ils peuvent souder ou cicatriser les déchirures du vélum, phénomène normalement très difficile à contrôler.
- ✪ Cette découverte soulève beaucoup de questions et pourrait jouer un rôle majeur dans les événements des années suivantes.

Événements de cette période

4133 les polices imperium

En **4133**, l'Imperium met en place une nouvelle force de police commune à toutes ses provinces et à tous les royaumes associés. Cette police a une mission large, mais l'un de ses rôles principaux est d'enquêter sur les crimes impliquant des enfants, qu'ils soient victimes ou auteurs.

Cette réforme marque un tournant dans l'organisation de la sécurité publique, et son influence se fera sentir dans tout l'Imperium durant les années suivantes.

4135 Batailles pour Altaïth

En **4135**, les armées du Sud lancent une vaste offensive pour s'emparer de trois cités majeures situées sur les marches de l'Est d'Altaïth : Travel, Grilam et Ruguen.

Trois armées de 40 000 soldats chacune se mettent en mouvement, prêtes à affronter les forces de Laelith, qui comptent elles aussi 40 000 combattants, renforcées par trois légions de l'Imperium (environ 15 000 soldats supplémentaires). Si les marches de l'Est venaient à tomber, le royaume d'Altaïth serait gravement menacé, peut-être même condamné à long terme.



Figure 61 : batailles pour Altaïth

Face à cette attaque coordonnée, Jehan de Travel met au point une stratégie audacieuse. Plutôt que de disperser ses forces, il décide de frapper l'armée centrale en premier, devant la cité de Watersail, puis d'enchaîner immédiatement vers Bornir. Cette manœuvre aboutit à la bataille de Krikhar, qui devient une grande victoire pour Jehan et confirme son talent militaire.

Cependant, cette victoire est assombrie par une trahison : les trois généraux des légions impériales, secrètement liés au clan Leveidel, refusent d'obéir à l'ordre de repli vers l'Altaïth. Au lieu de cela, ils poursuivent leur marche vers Bornir. Leur désobéissance plonge les royaumes associés dans la confusion et les oblige à se réunir en urgence pour éviter l'éclatement de leur alliance.

Cette action provoque une rupture majeure. Denath accuse alors ouvertement l'Imperium d'être responsable de la crise et décide de désavouer l'autorité impériale, entraînant une séparation nette entre l'Imperium et Altaïth.

La situation se dégrade rapidement. La confiance est brisée, la tension monte d'un camp à l'autre, et la cité de Laelith semble glisser pas à pas vers une période sombre, peut-être même vers sa chute.

4135 Assassinats en dormance

En **4135**, alors que la guerre fait rage au Sud, un drame se déroule dans le secret le plus total : 18 dragons des camarillas Alandrin et Drakonors sont assassinés dans leurs grottes de dormance.

Ces meurtres ne seront révélés qu'un an plus tard, en D, lors du Conseil Drako.

Les responsables sont un groupe de tueurs de dragons, entraînés spécialement pour cette

mission par des dragonnes appartenant aux cabales **Okiram** et **Omainra**. Leur formation semble avoir été extrêmement poussée :

- techniques de furtivité,
- connaissance précise des points faibles des dragons,
- maîtrise d'armes ou de méthodes capables de tuer des créatures aussi puissantes en plein sommeil.

Les détails exacts de cet entraînement restent encore inconnus, mais tout indique que ces tueurs ont été préparés avec un niveau d'expertise rare, conçu uniquement pour éliminer des dragons en état de dormance, sans alerter les camarillas.

Cet événement marque un tournant silencieux mais majeur du monde draconique. Il ouvre la voie à des soupçons, des tensions politiques et un sentiment d'insécurité qui pèseront sur les années à venir.

Les pilotes d'anémogyre

Les meilleurs pilotes d'anémogyre sont formés à **Faragorn**, dans une école privée spécialisée. Une fois leur formation terminée, ces pilotes sont normalement vendus de manière officielle aux légions impériales, aux marchands les plus riches de l'Imperium et aux royaumes alliés.

Mais avec le temps, un trafic clandestin s'est mis en place. Ce circuit permet de faire passer secrètement certains pilotes vers les nouveaux royaumes du Nord, où la demande est forte.

Le directeur de l'école, **Gegimel** du clan **Heilajia**, est directement impliqué dans cette affaire. Son clan, resté fidèle en secret au damosancipiel du clan **Leveidel**, cherche à réunir une immense somme d'argent pour organiser le retour du clan

banni. Pour cela, Gegimel a mis en place une filière illégale qui récupère les pilotes les plus talentueux... ou les plus faciles à corrompre.

Les pilotes recrutés pour ce trafic reçoivent une forte somme d'argent et la promesse d'un allongement de leur vie. En échange, ils sont vendus à la Narsdroke **Alinens**, membre de la coterie Dagocane, qui se charge ensuite de les faire passer vers la région de Lker.

Une fois arrivés à **Lker**, des géographes corrompus venus de **Nassiam** organisent une fausse expédition dans laquelle ils désignent le pilote infiltré comme membre de l'équipe. L'expédition ne revient jamais : c'est la couverture permettant au pilote de disparaître et de rejoindre discrètement les royaumes du Nord.

Ce réseau fournit environ 20 pilotes tous les trois ans, chacun vendu au prix colossal de 1 million de journées.

Avec le temps, **Gegimel** a étendu ce commerce clandestin vers cinq autres royaumes ennemis de l'Imperium, rendant ce trafic encore plus lucratif... et beaucoup plus dangereux pour la stabilité des régions.

Que font les PJs

Pendant cette décennie, les personnages-joueurs disposent de nombreuses occasions d'agir, d'enquêter, d'anticiper des crises ou d'en provoquer. Ils pourront orienter certains événements importants, même si certains tourments, comme la trahison des généraux impériaux à Kriknar ou la rupture entre Altaïth et l'Imperium, resteront impossibles à éviter.

Les PJ façonnent l'histoire avec leurs choix. Leur narration devient un moteur du monde : ils contribuent directement à un épiquisme de contours qui influence l'évolution de l'univers.

SCÈNE 1, 4133 : Premiers signes de la guerre du Sud

Lieu : Laelith, Travel, Grands temples et quartiers nobles

Les PJ reçoivent des informations fragmentées sur l'agitation croissante autour d'Altaïth. Ils naviguent entre rumeurs militaires, décisions politiques précipitées, et montée en tension avec les royaumes voisins.

Objectifs possibles :

- ☛ comprendre la situation stratégique,
- ☛ infiltrer ou rencontrer les cercles militaires autour de Jehan de Travel,
- ☛ protéger ou escorter des membres importants du pouvoir,
- ☛ intercepter les espions ennemis infiltrés.

Synopsis :

Les PJ sont plongés dans une atmosphère tendue à Laelith : rumeurs, manœuvres politiques, déplacements de troupes. En se liant aux cercles militaires autour de Jehan de Travel, ils découvrent les premières véritables alertes annonçant une grande offensive. Ils doivent naviguer entre les factions et aider à préparer la région aux troubles qui arrivent.

SCÈNE 2, 4133 : Enquête à Faragorn sur les pilotes disparus

Lieu : École privée des pilotes d'anémogyre
Les PJ enquêtent sur les premiers cas de pilotes "évanoués".

Ils visitent les salles d'entraînement, interrogent les instructeurs, examinent les registres, et découvrent des incohérences autour de certains élèves.

Axes possibles :

- ☛ contacts avec la pègre locale,
- ☛ tensions avec les instructeurs loyalistes,
- ☛ premières traces du clan Heilajia.

Synopsis :

Des pilotes d'anémogyre disparaissent sans explication. Les PJ mènent une enquête dans l'école privée de Faragorn, découvrant des comptes falsifiés, des registres truqués et un personnel nerveux. Ils mettent la main sur les premiers indices d'un trafic organisé, mais sans encore comprendre son ampleur.

SCÈNE 3, 4133-4134 : Enquête dans l'Imperium

Lieu : casernes, légions, ateliers de faiseurs, forge narsdrok

Pendant que le Nord et l'Est s'agitent, les PJ découvrent que des pilotes spécialisés sont vendus en secret.

Ils suivent les traces de cargaisons, de documents falsifiés et de contrats illégaux.

Révélation clés

- ☛ existence d'un trafic structuré,
- ☛ implication de faiseurs indépendants et de forgerons narsdrok,
- ☛ premières preuves d'un passage organisé vers Lker.

Synopsis :

En fouillant les légions, les ateliers des faiseurs et les forges narsdrok, les PJ dévoilent une filière bien structurée. Entre corruption, menaces et alliances instables, ils découvrent que des pilotes

qualifiés sont vendus illégalement à des territoires ennemis... et que cette opération coûte presque aussi cher qu'un royaume entier.

SCÈNE 4, 4134 : Le Nord se prépare à la guerre

Lieu : Lker, Marches nord, villages fortifiés
En voyageant vers le Nord, les PJ constatent la mobilisation générale.
Ils peuvent aider à rassembler des tribus, résoudre des tensions locales ou enquêter sur l'arrivée mystérieuse de pilotes venus d'ailleurs.

Focus

- ✪ Wainsor et ses conseillers,
- ✪ premières traces d'anémogyres inconnus,
- ✪ contact difficile avec des clans de montagne.

Synopsis :

En arrivant dans les terres du Nord, les PJ voient un royaume en pleine mobilisation. Sous le commandement du jeune Wainsor, les tribus se rassemblent. Les PJ doivent aider à unifier les clans, enquêter sur des anémogyres inconnus et comprendre comment des pilotes étrangers se sont retrouvés ici. Le Nord est au bord d'un conflit majeur.

SCÈNE 5, 4134-4135 : La piste vers Lker

Lieu : voyages Est-Ouest autour de Lker
Les PJ suivent les pilotes clandestins, rencontrent des géographes corrompus et découvrent comment les expéditions "officielles" sont mises en scène pour les faire disparaître.

Moments forts

- ✪ exploration de zones dangereuses,
- ✪ confrontation avec des clans narsdrok isolés,
- ✪ rencontre (ou affrontement) avec des dragonnes qui surveillent la région.

Synopsis :

Les PJ suivent la trace d'expéditions truquées à Lker. Ils rencontrent des géographes corrompus, explorent les frontières Est et Ouest, affrontent la criminalité locale et découvrent comment les pilotes sont "évacués" sous couvert de missions qui ne reviennent jamais. Ils se rapprochent de la vérité... et du danger.

SCÈNE 6, 4135 : Retour à Faragorn et aux sources de la corruption

Lieu : Sénat, école des pilotes, pègre, île des pirates

De retour à Faragorn, les PJ doivent assembler toutes les pièces et remonter jusqu'au clan Heilajia.

Défis :

- ✪ espionnage politique,
- ✪ infiltration du Sénat et des cercles marchands,
- ✪ confrontation avec un réseau criminel protégé par plusieurs villes,
- ✪ possible visite de l'île des Pirates pour trouver un témoin clé.

Synopsis :

L'enquête ramène les PJ à Faragorn, dans les milieux politiques du Sénat, la pègre locale et même jusqu'à l'île des pirates. Ils doivent assembler les preuves, déjouer les contre-attaques du clan Heilajia, et mettre au jour la corruption qui ronge l'école des pilotes et les institutions de l'Imperium.

SCÈNE 7, 4135 : Les PJ au cœur de la guerre du Sud

Lieu : Travel, Grilam, Ruguen, puis Watersail
La guerre éclate vraiment. Les nouvelles arrivent chaque mois : avancée des armées du Sud, défaites locales, tensions grandissantes entre Denath et l'Imperium.

Les PJ peuvent :

- ✪ participer à la défense des cités,
- ✪ aider à coordonner les mouvements de troupes,
- ✪ déjouer des sabotages,
- ✪ accompagner Jehan de Travel dans des missions ciblées.

Ils ne peuvent pas empêcher la trahison finale des généraux, mais ils peuvent modifier la perception publique, sauver des vies, ou influencer l'équilibre post-guerre.

Synopsis :

Alors que les trois armées ennemies attaquent les marches de l'Est, les PJ participent aux manœuvres de Jehan de Travel. Ils vivent les victoires et les défaites, voient les tensions monter entre Denath et l'Imperium, et assistent impuissants à la trahison des généraux lors de la bataille de Kriknar. Le monde bascule... et les PJ doivent choisir leur camp.

SCÈNE 8, 4135-4136 : Découverte des teneurs de dragons

Lieu : territoires draconiques, grottes de dormance, archives drako



Les PJ apprennent qu'au même moment, des dragons sont assassinés dans leurs grottes de sommeil.

Ils peuvent être envoyés pour enquêter, trouver des traces des tueurs, comprendre leur formation, ou prévenir d'autres attaques.

Enjeux :

- 🔍 découverte de techniques de traque anti-draconique,
- 🔍 tension entre cabales,
- 🔍 révélations sur Omainra et Okiram.

Synopsis :

Les PJ apprennent qu'un massacre secret a eu lieu dans les grottes de dormance des dragons. Leur enquête, discrète et dangereuse, les conduit à découvrir l'existence de tueurs spécialisés entraînés par les cabales Okiram et Omainra. Ils doivent empêcher d'autres assassinats et comprendre ce qui se cache derrière ces crimes.

SCÈNE 9, 4135-4136 : Le Sentier Solaire et la vérité sur les généraux

Lieu : Imperium, clans secrets, archives et temples

Au terme de leur enquête, les PJ découvrent que les trois généraux des légions impériales appartiennent tous au Sentier Solaire, une organisation œuvrant à ramener le damosancipiel Leveidel.

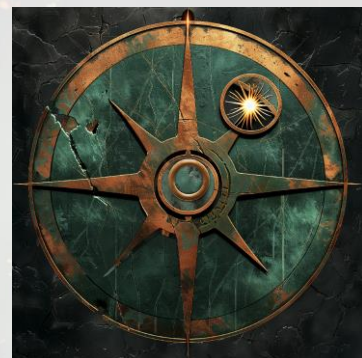
La pièce maîtresse de l'organisation est Gegimel Heilajia, directeur de l'école des pilotes.

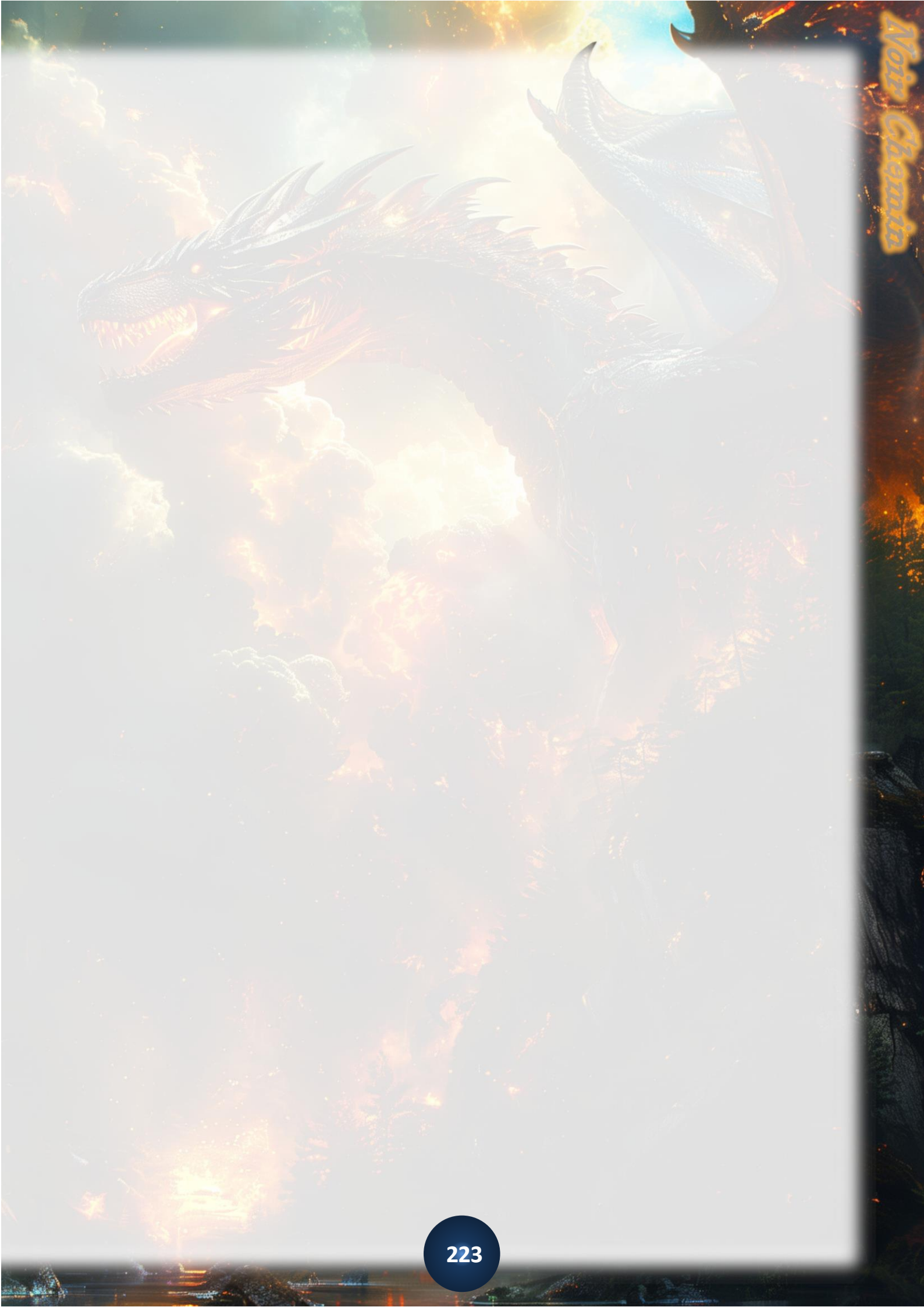
Objectifs finaux :

- 🔍 dévoiler l'organisation,
- 🔍 protéger ou faire tomber certains leaders,
- 🔍 décider du sort de Gegimel,
- 🔍 mesurer l'étendue de la corruption à l'intérieur de l'Imperium.

Synopsis :

Les PJ révèlent finalement la connexion entre les généraux traîtres, le clan Heilajia et l'organisation secrète du Sentier Solaire. Ils apprennent que cette faction agit pour ramener le damosancipiel Leveidel. Le rôle central de Gegimel apparaît clairement. Les PJ doivent décider comment agir : révéler tout, protéger certains acteurs... ou entrer eux-mêmes dans le jeu politique.





4143 : La fin de Laelith



En **4143**, le destin de Laelith et celui des protagonistes bascule. Les trois généraux des légions envoyées en Altaith, tous membres importants du Sentier Solaire, prennent une place décisive dans les événements. Cette organisation œuvre toujours dans l'ombre pour ramener le damosancipiel Leveidel, et compte parmi ses figures majeures Gegimel Heilapia, directeur de la scholae des pilotes d'anémogyre.

Alertés par **Edehivari** et **Wardordauker**, qui craignent les projets dangereux de **Denath**, les personnages-joueurs sont contactés en urgence. Un nouveau signal d'alarme survient lorsqu'une sœur d'Arnora témoigne de l'enlèvement d'orphelins dans le quartier du port de Laelith, là où les vestales d'Arnora recueillent d'habitude les enfants abandonnés. Quelque chose se prépare, et cela concerne directement le cœur de la cité.

Pendant ce temps, les souverains des royaumes voisins affluent à Laelith pour assister au couronnement annoncé par Denath, qui promet un règne nouveau et glorieux. Une grande place est construite au centre de la ville pour l'événement. Le quartier sud-ouest est entièrement attribué au temple d'Arnora, destiné à devenir un immense palais religieux, au prix du déplacement massif des ancipiels vivant dans cette zone.

Mais Laelith est au bord du chaos. Les faiseurs miscellanées se manifestent violemment, bien plus qu'à Drancien en 4135. La corruption qui les frappe s'aggrave de jour en jour. Le couvre-feu est décrété, et aucune force locale ne semble capable de gérer la situation : toute résistance a été balayée.

Les personnages-joueurs arrivent à Laelith sous prétexte diplomatique, mais leur véritable mission est une enquête secrète. Leur venue coïncide avec le sacre du pharaon, que Denath transforme en Empereur-Dieu des royaumes du Sud. Les PJ explorent alors la cité en crise : temples, ruelles de la pègre, palais, Sénat de Laelith, grands marchands... Toutes les couches du pouvoir sont en tension. Rapidement, ils comprennent que la corruption est profonde, et que quelque chose d'irréversible est en marche.

Il devient clair qu'il faut stopper le processus en cours le plus vite possible.

Pour y parvenir, une intervention d'une ampleur immense est nécessaire : quinze légions, leurs auxiliaires, et le soutien de la nouvelle Ars Oniros. Mais la situation est d'autant plus dangereuse que la plupart des généraux concernés sont membres du Sentier Solaire, principalement des ancipiels bleus, prêts à tout pour renverser l'Imperator et préparer le retour de Leveidel.

Convaincu de l'urgence, l'Imperator finit par accepter d'agir. Il confie alors à l'un des protagonistes le rôle de stratège de cette armée, plaçant directement les PJ au centre du destin de Laelith... et du futur de l'Imperium.

À Faragorn

Où tout commence

En **4143**, à Faragorn, **Ahaemsa** est accablé par la perte d'Altaith dans les marches de l'Empire. Pour lui, tenter une reconquête militaire serait une erreur qui pourrait détruire l'Imperium tout entier. Lorsqu'il rencontre les personnages-joueurs, il leur expose alors sa vision d'une profonde réforme du système impérial.

Ahaemsa veut restructurer l'Imperium en 16 provinces autonomes, chacune disposant d'une large liberté d'organisation. Il souhaite intégrer les ancipiels bleus dans ce projet et proposer une

amnistie générale pour tous les exilés. Pour prouver sa sincérité, il annonce que l'Imperium participera à la reconstruction de Lithia, et que Eldora ne sera pas laissé seul face aux royaumes associés du Sud.

Dans ce nouveau modèle, chaque province pourra lever ses propres forces militaires, mais devra financer au moins une légion impériale, afin de garantir l'unité de l'ensemble. Pour rivaliser avec l'influence commerciale de **Laelith**, **Ahaemsa** projette aussi la création d'un grand port dans la province de **Chamkali**. Il serait nommé **Hectorie**, en hommage au roi Hector Ier de Liansahaut.

Ahaemsa souhaite également envoyer un diplomate, que pourra incarner un PJ, auprès du pharaon. Cette mission aura plusieurs objectifs :

- ❖ reconnaître officiellement l'autonomie du nouvel empire des royaumes associés ;
- ❖ maintenir de bonnes relations commerciales ;
- ❖ remettre à Denath une lettre d'excuses officielle et personnelle au nom d'Ahaemsa ;
- ❖ expliquer que la trahison des trois légions était l'œuvre d'une organisation secrète cherchant à renverser l'Imperium.

Enfin, **Ahaemsa** confie qu'il regrette la distance que Denath a mise entre eux, mais il continue de le respecter, tout en gardant la dose de méfiance propre aux relations entre dirigeants.

Edehivavi et Denath

En **4143**, à Faragorn, les personnages-joueurs sont conviés à une rencontre inattendue. Ce soir-là, Edehivavi et Noéore (Wardordauker) les reçoivent dans le salon des visiteurs, accompagnés d'un groupe de vestales d'Arnora venues de Laelith. Après des salutations chaleureuses, ils entrent directement dans le vif du sujet.

Edehivavi explique qu'il est profondément inquiet des intentions de Denath. Lors d'une récente discussion politique, Denath lui a confié qu'il voulait offrir au Pharaon un nouveau titre : "Empereur divin", un statut quasi immortel, destiné à régner sur l'ensemble des royaumes du Sud.

Il projette aussi de faire participer les cinq royaumes associés à ce sacre, leur promettant en retour une longue vie, presque éternelle.

Noéore partage ces craintes. Selon lui, **Denath** pourrait chercher à soumettre les cinq rois, en les transformant en sortes de serviteurs immortels, entièrement liés à l'Empereur divin, une idée qui ressemble dangereusement à celle de goules obéissantes, privées de volonté propre.

Les inquiétudes d'**Edehivavi** et de **Noéore** prennent un poids supplémentaire quand Dame Igocerne, une vestale d'Arnora, révèle des faits troublants : des enfants disparaissent dans le port de Laelith, là où les vestales accueillent et protègent les orphelins. Chaque tentative d'enquête a échoué, stoppée par des obstacles étranges ou des silences forcés. Quelque chose de sombre agit dans l'ombre, et ces enlèvements pourraient être liés aux projets de Denath.

Face à cette situation, **Edehivavi** et **Noéore** demandent l'aide des personnages.

Ils espèrent obtenir leurs conseils, mais aussi leur soutien actif. Edehivavi pense même que les PJ

pourraient tenter de raisonner Denath avant qu'il n'aille trop loin.

L'idée commence alors à émerger :

- ❖ former un groupe diplomatique et partir pour Laelith. Pour cette mission, des anémogyres pourraient être mis à leur disposition afin d'arriver rapidement et discrètement dans la cité.
- ❖ La situation est urgente. Quelque chose se prépare à Laelith, et les personnages sont peut-être les seuls à pouvoir agir à temps.

Gnorok et Hylione (optionnel)

En **4143**, à Faragorn, **Gnorok** souhaite rencontrer le dragon accompagnant le groupe des personnages-joueurs. Il vient d'apprendre une vérité qui le bouleverse : sa compagne **Hylione** est très probablement une dragonne, mais elle ignore encore comment maîtriser ou accepter sa véritable nature.

Depuis sa dernière transformation, lors d'un affrontement à Faragorn, **Hylione** est tourmentée, confuse, et vulnérable. **Gnorok** sent qu'il doit rester à ses côtés en permanence. Il demande donc à être libéré de ses obligations envers l'imperator pour rejoindre l'équipe des PJ et veiller sur elle.

Cependant, cette demande déclenche une réaction rapide et dangereuse.

Les espions de Drancien, présents à la cour de l'imperator, découvrent que les PJ s'intéressent au cas d'**Hylione**. Craignant ce qu'elle pourrait devenir, ou révéler, ils agissent immédiatement. Ils font appel à la pègre de **Faragorn** et montent une opération visant à éliminer Hylione au plus vite.

La première tentative d'assassinat est prévue la nuit même. Il est probable qu'elle échoue, mais elle servira d'avertissement. Les personnages devront alors se préparer à une deuxième attaque, mieux organisée et plus dangereuse.

Cette situation les conduira naturellement à remettre en question la loyauté et la sécurité du personnel entourant l'imperator, et à s'interroger sur les intérêts cachés de **Drancien**.

Ce scénario ouvre la voie à des enjeux intenses :

- ❖ protéger Hylione,
- ❖ comprendre la nature de ses transformations,
- ❖ déjouer plusieurs tentatives d'assassinat,
- ❖ identifier les traîtres infiltrés à la cour,
- ❖ et démêler les intentions réelles de Drancien.

Une intrigue riche, tendue, et émotionnelle, qui peut profondément modifier le rôle des PJ dans les événements de **4143**.

À développer...

Laelith

La voyage

En **4143**, pour rejoindre Laelith, les personnages doivent faire un choix important :

- ✪ Voyager en bateau, ce qui prend environ 39 jours,
- ✪ ou prendre des anémogyres, réduisant le trajet à 9 jours seulement par la route la plus directe.

Chaque option à ses risques.

Les anémogyres, engins volants velumniques, permettent d'arriver rapidement mais les exposent à une attaque aérienne.

Le voyage par mer, plus long, implique presque à coup sûr une bataille navale.

Dans les deux cas, les dangers viennent des mêmes ennemis :

- ✪ les espions de Drancien, déterminés à éliminer le diplomate envoyé par l'Imperator,
- ✪ et les pirates ralliés au Sentier Solaire, prêts à empêcher les personnages d'atteindre Laelith.



Type : Conduite (engin volant)

Taille : 1

Gabarit de vitesse : 2

Gabarit de tir : 1

Gabarit de Robustesse : 1

Seuil de coque : 7

Puissance : 4dK

Ces attaques montrent à quel point le **Sentier Solaire** prend de l'ampleur et s'étend désormais dans tout le monde connu.

Après la confrontation, les personnages pourront trouver refuge sur une petite île, où ils auront l'occasion de réparer leur navire ou leur anémogyre. Cette escale peut réserver quelques surprises :

- ✪ des rencontres inattendues avec des pirates,
- ✪ des découvertes anciennes,
- ✪ ou un secret enfoui qui pourrait ouvrir une nouvelle piste.

Une idée supplémentaire d'exploration : l'attaque soudaine d'un troll, une créature issue d'une ancienne expérience de faiseur sur des ours.

Ces trolls, hauts de 3 mètres, ne peuvent être tués que par le feu.

Créés à l'origine à la demande des hirudo lorsqu'ils tentaient d'engendrer les togents, ces monstres sont aujourd'hui rares, mais restent des survivances dangereuses d'une époque révolue... et souvent oubliée.

Arrivée à Laelith et les pistes

À leur arrivée à Laelith, les personnages découvrent une cité en pleine agitation. Les délégations des quatre grandes monarchies sont présentes pour assister aux cérémonies prévues par Denath, et la ville déborde d'activité.

Toutefois, malgré son apparente effervescence, Laelith est devenue un endroit où chaque parole et chaque geste peuvent être observés.

Il est essentiel que les personnages arrivent discrètement.

Une entrée officielle, sous les honneurs diplomatiques, attirerait immédiatement l'attention de Denath et risquerait de compromettre leur enquête. Plusieurs alliés qui auraient pu les aider ont d'ailleurs été éliminés ces dernières semaines, officiellement par des brigands ou des barbares, mais tout laisse penser que ces "accidents" ont été orchestrés.

Dans ce climat de tension, de surveillance et de méfiance, plusieurs pistes restent accessibles aux personnages. Chacune représente une opportunité d'enquête, mais aussi un danger :

Le monastère des vestales d'Arnora

Lieu discret, fréquenté par ceux qui cherchent refuge. Les vestales peuvent fournir des informations sur les disparitions d'enfants, sur les mouvements inhabituels autour du port, et sur les pratiques religieuses liées au futur sacre.

Les légions sous le commandement de Jehan de Travel

Jehan, auréolé de sa victoire à Kriknar, est surveillé mais encore influent. Ses légions pourraient aider les personnages, à condition d'éviter les regards des généraux du Sentier Solaire.

Les guildes de marchands

Elles contrôlent une grande partie des flux économiques de la cité. Elles savent ce qui circule, qui paie qui, et où sont détournées les ressources. Certaines pourraient être loyales à l'Imperium... ou chercher à profiter du chaos.

Le chantier d'Arnora

Un immense chantier religieux en construction dans le quartier sud-ouest. On y reloge des ancipels, on y manipule des ressources considérables, et le site sert peut-être de couverture à certaines opérations plus sombres.

Une rencontre discrète avec Denath

Si les personnages parviennent à obtenir une audience, ils devront faire preuve d'extrême prudence. Denath joue un rôle central dans les événements à venir, et ses intentions réelles restent ambiguës.

Dans cette cité transformée, où les soutiens naturels des personnages ont été éliminés et où la suspicion règne partout, les PJ devront avancer avec ruse, discrétion et intelligence.

Chaque piste peut les rapprocher de la vérité sur ce qui se trame à Laelith... mais chacune peut aussi les exposer à des forces qui cherchent activement à les neutraliser.

Le monastère des vestales

En arrivant à **Laelith**, les personnages découvrent le monastère des vestales d'Arnora, un bâtiment imposant situé dans le quartier nord-ouest, près du port. Juste à côté se trouve un temple très fréquenté, où se tiennent les offrandes et les rites quotidiens.

Mais derrière cette façade religieuse paisible, le monastère cache un secret grave.

Une espionne de **Denath** s'y est infiltrée : **Choa**, une jeune togente.

Elle est sous l'effet d'implants psychiques, l'Hybris (amour démesuré pour le divin) et la Némésis (peur sacrée), que Denath utilise pour contrôler sa volonté.

Convaincue que les personnages servent une force maléfique, Choa peut devenir un obstacle dangereux pour leur enquête.

Si les personnages parviennent à gagner la confiance des vestales, la Grande Vestale acceptera de leur parler. Elle n'a jamais accordé sa confiance à Denath et nourrit depuis longtemps des doutes sur lui :

- ☼ d'où vient-il vraiment ?
- ☼ qui étaient ses parents ?
- ☼ où a-t-il été élevé ?

Personne ne possède de réponse claire, ce qui la préoccupe profondément.

La Grande Vestale pourra aussi partager des informations troublantes :

- ☼ des disparitions d'enfants dans le port des pêcheurs, près du temple des Cinq Éléments ;
- ☼ la mort mystérieuse de deux inquisitrices ;
- ☼ et l'état inquiétant du thaumaturge Elom, affaibli ou peut-être victime d'un piège.

Ces révélations ouvrent plusieurs pistes d'enquête pour les personnages :

explorer le port où les enfants disparaissent, découvrir ce qui est arrivé à Elom, et comprendre pourquoi Denath a besoin d'espions dans le monastère.

Ces pistes mèneront les PJ vers des choix difficiles, des dangers cachés et de nouvelles pièces du puzzle qui entoure Laelith.

Elom

À **Laelith**, les personnages apprennent rapidement qu'**Elom**, le thaumaturge, est dans un état critique. Il est alité à l'infirmerie du temple des Cinq Éléments, maintenu en vie grâce à des soins constants : perfusions liquides, nettoyage du corps et surveillance continue. Son état semble désespéré, mais il reste une possibilité de communiquer avec lui.

Pour tenter d'atteindre son esprit, il faut l'aide d'un faiseur exceptionnel, capable de dialoguer avec les entités de l'au-delà. Cette tentative nécessite une épreuve extrêmement complexe :

- ☼ Défi de savoir-faire² (complexité 4)
- ☼ Difficulté extrême : **35+**
- ☼ Concentration soutenue : 1D6 énergie par tour

En cas d'échec

Si le faiseur échoue plusieurs fois, il risque d'épuiser dangereusement son énergie psychique. Cela peut attirer dans la pièce un Spectre Air cauchemardesque, une entité hostile formée à partir de l'esprit torturé du togent qu'est Elom. Affronter ce spectre représente un danger réel pour tout le groupe.

En cas de réussite

Si la communication réussit, Elom révèle une vision terrifiante :

- ☼ Il est piégé dans une énorme toile de velum miscellanées qui recouvre toute la cité de Laelith.
- ☼ Cette toile est alimentée par des sacrifices d'innocents, ce qui explique les disparitions d'enfants dans le port.

✿ Un gardien de Primus (Primuseoim) veille autour du port des pêcheurs, empêchant quiconque d'entrer ou sortir sans être repéré.

Ces révélations donnent aux personnages une direction claire :

le port des pêcheurs est au cœur du mystère, et Elom vient de confirmer qu'un pouvoir très sombre y opère.

Ils devront décider comment aborder cette zone dangereuse, comment traquer le Primuseoim, et comment arrêter la toile miscellanées avant qu'elle ne détruise la cité.

Le port, où les enfants ont disparu

En enquêtant dans la ville, les personnages apprennent que le port de Laelith est au centre d'une inquiétante série de disparitions d'enfants. Les habitants, surtout les familles de pêcheurs, vivent dans la peur, mais peu osent parler ouvertement. Une atmosphère lourde et menaçante pèse sur tout le quartier.

Au fil des interrogatoires, les personnages découvrent un détail encore plus troublant : un faiseur indépendant du quartier, Orono Rigavor, a lui aussi disparu sans laisser de trace.

Orono était un narsdrok guérisseur, ancien membre de la coterie Breclama du village de Rigavor. Il avait quitté sa coterie depuis plusieurs décennies et travaillait désormais comme faiseur indépendant, au sein d'une confrérie réputée pour son autonomie et sa discrétion. Très apprécié par les pêcheurs et leurs familles, il soignait les blessés et les malades du port sans rien demander en retour.

Sa disparition, en même temps que celle des enfants, jette un voile encore plus sombre sur l'affaire :

- ✿ Est-il victime du même réseau que les enfants ?
- ✿ A-t-il été enlevé parce qu'il avait découvert quelque chose ?
- ✿ Ou bien a-t-il été ciblé pour son statut de faiseur ?

Cette double disparition, des enfants et d'un guérisseur respecté, ouvre de nouvelles pistes cruciales pour les personnages.

Ils peuvent désormais enquêter sur :

- ✿ la confrérie des faiseurs indépendants,
- ✿ les relations passées d'Orono avec sa coterie d'origine,
- ✿ ses derniers gestes connus dans le quartier du port,
- ✿ les lieux où il soignait les enfants et les pêcheurs,

✿ les zones du port proches du temple des Cinq Éléments.

Ces révélations renforcent le mystère entourant Laelith et plongent les PJ dans une toile d'intrigues complexes, où chaque réponse semble en cacher une autre, encore plus inquiétante.

Les confréries de faiseurs indépendants

Dans le quartier paisible du village, les personnages découvrent l'auberge de l'Âne qui veille, un lieu chaleureux où se réunit la confrérie des faiseurs indépendants.

Cette confrérie est dirigée par Briguïte Kour, une humanorde respectée.

Faiseuse liée au végétal et aux animaux, elle possède un talent rare : elle peut comprendre leur langage grâce à des images qu'elle perçoit comme des visions.

Pendant leur enquête, les personnages apprennent que plusieurs faiseurs indépendants ont disparu. Parmi eux :

- ✿ des guérisseurs,
- ✿ des spécialistes des filtres de fertilité pour les femmes, les animaux ou les champs,
- ✿ et des faiseurs capables de lever le mauvais œil.

Les premières disparitions remontent à plusieurs mois. Comme beaucoup de faiseurs pensaient simplement quitter **Laelith** à cause du climat oppressant qui y règne depuis quelque temps, personne n'a fait immédiatement le lien. Mais désormais, l'ensemble forme un tableau inquiétant.

Briguïte Kour accepte d'aider les personnages à comprendre ce qui se passe.

Cependant, elle explique que réunir toute la confrérie demandera plusieurs jours, car les membres se dispersent facilement pour éviter les pressions de la ville.

De plus, cette rencontre devra se tenir dans un lieu discret, loin des regards. **Briguïte** indiquera alors qu'ils devront contacter une faction particulière de la pègre : la Cour des Miracles, un groupe d'influence souterrain qui opère à Laelith depuis des générations.

Les personnages se retrouvent donc face à de nouvelles pistes :

- ✿ comprendre le lien entre les disparitions des faiseurs et celles des enfants ;
- ✿ explorer les réseaux clandestins de Laelith ;
- ✿ entrer en contact avec la Cour des Miracles pour obtenir des informations que personne d'autre ne peut fournir.

Cette piste ouvre la porte à des intrigues plus profondes, où la magie, la corruption et les jeux de pouvoir se croisent dans les ruelles sombres de Laelith.

La pègre de Laelith

La pègre de Laelith agit dans l'ombre, cachée dans les ruelles étroites et les quartiers oubliés de la ville. Elle survit et prospère grâce au soutien indirect, et parfois direct, de Denath, grand prêtre de Fryr et figure centrale du pouvoir religieux.

Il contrôle la plupart des chefs criminels : il les protège, les tolère... ou peut les faire disparaître d'un simple ordre.

La cité compte dix organisations criminelles qui collaborent ou obéissent généralement à Denath.

Une seule échappe à son influence : la Cour des Miracles.

La Cour des Miracles est un groupe à part.

Elle rassemble :

- ☀ des mendiants,
- ☀ des voleurs à la tire,
- ☀ des enfants des rues,
- ☀ des passeurs,
- ☀ et des protégés issus des confréries caritatives.

Contrairement aux autres bandes, la Cour garde son indépendance. Elle agit parfois avec une forme de solidarité envers les plus pauvres, et n'accepte pas l'autorité de **Denath**. Cela fait d'elle une cible potentielle... mais aussi une alliée précieuse pour les personnages-joueurs.

Le chef de cette faction, le **roi Cléon**, prépare une rencontre secrète entre la Cour des Miracles et la confrérie des faiseurs indépendants.

Le lieu choisi :

les ruines du vieux temple des Mystères, sur l'île des Nymphes, un endroit isolé et idéal pour parler sans risque... en théorie.

En réalité, le danger reste très élevé.

Les espions de **Denath** surveillent la ville, les ponts, les ports et les passages vers l'île.

Si la réunion est repérée, un gué improvisé sur l'île pourrait devenir le terrain d'une embuscade mortelle.

Pour que la rencontre se déroule sans catastrophe, les personnages devront faire preuve de prudence, de discrétion et peut-être neutraliser certains espions avant qu'ils ne donnent l'alerte.

La réunion de l'île des Nymphes

Une réunion secrète doit se tenir sur **l'île des Nymphes**, en dehors du cœur de **Laelith**. C'est un moment crucial pour la confrérie des faiseurs indépendants et pour la Cour des Miracles, qui

cherchent à unir leurs forces contre ce qui menace la cité.

Mais le danger est immense.

Un bataillon chargé de la sécurité du Pharaon pourrait décider de franchir un gué ouvert pour atteindre l'île en pleine nuit.

Si cela arrive, la rencontre tournerait au massacre : un tiers de la confrérie des faiseurs serait probablement tué avant même de pouvoir fuir.

Les personnages devront donc agir avec une grande prudence pour éviter cette tragédie.

L'objectif de la réunion

L'assemblée a pour but de coordonner un plan pour briser le tissage du velum, actuellement activé en mode miscellanées.

Ce tissage maléfique tire sa puissance de :

- ☀ cinquante enfants retenus prisonniers quelque part dans Laelith,
- ☀ les âmes des faiseurs disparus, utilisées comme relais énergétiques,
- ☀ un réseau occulte étendu qui enveloppe toute la cité.

Ce velum renforce la corruption, perturbe les faiseurs, bloque certaines formes de magie et sert les projets de Denath.

Pour le détruire, une intervention majeure est nécessaire :

un assaut militaire, appuyé par les forces de l'Ars Ténébrae, capable de résister et de défaire un tissage de cette ampleur.

Cela signifie que la chute de Laelith pourrait se jouer ici :

si la toile n'est pas détruite, la cité sera entièrement perdue.

Si elle l'est, une bataille d'une violence inédite éclatera dans les rues, jusque dans les temples et les quartiers nobles.

(Voir bataille de Laelith.)

Les armées de Jehan de Travel

À **Laelith**, les armées de Jehan de Travel forment une force impressionnante. Ses soldats lui vouent une fidélité totale et le considèrent comme un héros.

Insulter Jehan devant l'un de ses hommes équivaut presque à une provocation mortelle : tous chercheront à défendre son honneur sans hésiter.

La présence officielle de cette armée se concentre dans une grande caserne, qui abrite 2 500 soldats d'élite. Cette caserne ne reflète pourtant qu'une partie de la réalité : d'autres

unités, réparties discrètement dans la cité et ses alentours, peuvent intervenir rapidement sans se faire remarquer.

Entrer dans cette forteresse nécessite une raison légitime, et atteindre l'état-major relève du défi, chaque entrée est surveillée, chaque déplacement contrôlé.

Le seul officier prêt à rencontrer les personnages est le général Knoutos.

Mais il n'acceptera cette entrevue que si les PJ apportent des informations sur la malédiction qui toucherait Jehan.

Il leur révélera que, deux mois plus tôt, Jehan lui a confié son intention de disparaître prochainement, sans dire où ni pourquoi.

Sur le plan architectural, les casernes sont imposantes :

- ☀️ plafonds de cinq mètres,
- ☀️ piliers massifs en forme de clef de voûte,
- ☀️ bâtiments organisés comme une cité dans la cité,
- ☀️ position stratégique au sud-est, près de la mer.

Elles symbolisent à la fois la puissance de Jehan et la détermination de son armée. Pour les personnages, y entrer représente une opportunité précieuse... mais aussi un risque réel.

Les guildes de marchands de la cité

À Laelith, les guildes de marchands sont en pleine agitation. Le climat politique incertain et les tensions avec les royaumes du Sud obligent les commerçants à réorganiser leurs activités et à repenser entièrement leurs routes commerciales.

Les plus riches d'entre eux, inquiets pour leur avenir, préparent déjà leur départ vers le Nord. Beaucoup envisagent de s'installer :

- ☀️ soit au nouveau port d'Hectorie, en Chamkali,
- ☀️ soit à Porkanome, de l'autre côté de la mer des Turpitudes.

Cette agitation révèle au grand jour ce que beaucoup préféraient taire :

- ☀️ la lâcheté de certains dirigeants marchands,
- ☀️ leur égoïsme,
- ☀️ et leur volonté de préserver leurs fortunes sans se soucier du sort de Laelith.

Dans ce contexte troublé, les guildes deviennent un terrain fertile pour les intrigues, les alliances secrètes, et les fuites d'informations cruciales pour les personnages-joueurs.

Le chantier du grand temple d'Arnora

Le chantier du grand temple d'Arnora est en pleine activité. Cinq équipes travaillent sans

relâche, mais une disparition inquiète profondément les ouvriers :

depuis deux semaines, l'une des équipes chargée de creuser et poser les nouveaux soubassements du temple a disparu sans laisser de traces. Cette absence plonge la coterie Merguine dans le deuil et la peur.

C'est dans ce contexte troublé que les personnages rencontrent Alisse, de la coterie **Mereli**. Elle accepte de leur parler et les conduit vers une figure importante :

le grand prêtre Ganoiens du temple de Baldrin.

Les personnages reconnaîtront en lui un ancien disciple de Yeshoua, désormais marqué par les années.

Malgré son âge et son style un peu excentrique, Ganoiens reste un homme profondément bon et généreux. Sa présence inspire confiance, et sa manière de parler laisse entrevoir une sagesse mystérieuse, presque hors du temps.

Sa rencontre offre aux personnages une nouvelle piste : comprendre ce qui est arrivé aux ouvriers disparus... et ce que cache réellement la construction du gigantesque temple d'Arnora.

Denath

Denath vit dans les dépendances du temple de Fryr, au cœur de Laelith. Il y garde un coffre secret contenant ses journaux intimes, où il note ses pensées les plus personnelles.

Bien qu'il ait 117 ans, il n'en paraît qu'une quarantaine. Ce rajeunissement mystérieux est l'un des nombreux secrets qui entourent sa vie.

Chaque journal débute par un retour sur ses vies passées, comme un résumé de ses souvenirs les plus importants. Ces écrits forment une continuité à travers le temps et témoignent d'une mémoire très ancienne.

Cependant, depuis qu'il a consommé du shigravil, son esprit est devenu vulnérable. Une entité sombre, un primuseoim Moros, influencé par le Néant, a commencé à le contrôler et à pervertir ses pensées.

Sous l'effet de cette présence, des souvenirs profondément enfouis sont remontés :

- ☀️ son enfance marquée par la violence,
- ☀️ une mère orpheline forcée d'épouser un homme brutal,
- ☀️ sa mort prématurée,
- ☀️ et la promesse de vengeance qu'il s'était juré de tenir.

Ces blessures anciennes ont été rouvertes par Moros, qui exploite cette souffrance pour le manipuler et renforcer son emprise.

À l'approche de la cérémonie destinée à transformer le Pharaon et son général en imokmar, Denath sent que Moros cherche à prendre entièrement le contrôle de son esprit.

Si cela se produit, **Denath** perdra toute autonomie, et **Laelith** pourrait sombrer dans une catastrophe irréversible, orchestrée par l'entité qui tente de le posséder.

Chronologie des événements

Trois mois avant, le Jour 0

Dans les sous-sols du nouveau temple, une équipe de narsdroks travaillant sur les fondations disparaît tragiquement lors d'un effondrement. Toute la coterie périt.

Cet accident, ou ce qui pourrait ne pas en être un, plonge Laelith dans le deuil et installe un climat de malaise autour du chantier.

Deux mois avant, le Jour 0

Le stratège Jehan de Travel revient soudainement à la caserne.
Son état est alarmant :

- ☼ il a subi une transformation inquiétante,
- ☼ refuse toute nourriture,
- ☼ hurle presque chaque nuit,
- ☼ et semble perdre la raison.

Peu avant de sombrer, il confie à son général Knoutos son intention de disparaître prochainement, sans donner d'explications supplémentaires.

Quinze jours avant, le Jour 0

Les forces susceptibles d'aider l'Imperium sont systématiquement éliminées :

- ☼ pègres indépendantes,
- ☼ réseaux d'espions,
- ☼ organisations loyales à l'Imperium ou opposées à Denath.

Ces attaques coordonnées détruisent les derniers contre-pouvoirs et font pencher l'équilibre de Laelith en faveur de Denath.

La cité se retrouve isolée, sans alliés internes.

Jour 0

Les personnages arrivent à Laelith. Ils entrent au moment exact où tous les événements, jusque-là dispersés et obscurs, convergent vers une même zone :

le cœur de la cité, où se joue désormais le destin de Laelith... et peut-être de toute la région.

Les PNJ du scénario

Edehivavi

Edehivavi a beaucoup changé sous les yeux des personnages.

Le feu et l'énergie qui la caractérisaient autrefois se sont transformés en une détermination calme, presque silencieuse.

Elle semble plus posée, plus profonde, comme si elle portait désormais un secret ou une mission qui dépasse ce qu'elle veut bien montrer.

Cette évolution révèle une force intérieure nouvelle, moins visible mais plus solide qu'avant.

Edehivavi n'est plus seulement une alliée vive et passionnée : elle est devenue une figure plus complexe, à la fois mystérieuse et résolue, et son rôle dans les événements de Laelith promet d'être déterminant.

Spectre air cauchemardesque

Le Spectre Air cauchemardesque est une entité issue des distorsions du velum, là où se mêlent les dimensions de Songerie, Primus et Opacité.

Spectre Air cauchemardesque : FD 5, niv 6

Compteurs : Énergie **108**

Savoir-faire : Combat +9, Mystique +15, Souterraineté +12, Survie +12

Atouts : Extraplanaire (Abomination, Bannissement, Horreur), critique © (Enserrement psychique), Spécialisation talentueuse parfaite Expert (Enserrement, souffle), Drain de caractéristiques, Pouvoir (art du faiseur) (3x)

Combat Défense : 10 + 12 + 4 = **26+** si réussite volonté pour attaquer **29+**

Enserrement psychique (+23, 5D6 + 5 ; 2D6)

Souffle zone (+23, 3D6 + 5) provoque une chute si échec athlétisme 38+

DK pas de dégâts supplémentaires

Armes ordinaires voient leur efficacité diminuée de 1 dès, le plus grand

Dois perdre toute son énergie pour être banni

Cela tue la personne dont l'esprit a été utilisé.

Sa nature est entièrement tournée vers la corruption psychique : il ne blesse pas physiquement, mais s'attaque directement à l'esprit.

Il torture sa cible par :

- ☼ des visions oppressantes,
- ☼ des pensées déformées,
- ☼ la sensation d'être vidé de son identité,
- ☼ et l'envie profonde de s'effacer ou de disparaître.

Cette entité naît littéralement du néant, puis cherche un esprit vivant où s'accrocher pour exister.

Si elle apparaît lors d'un contact raté avec l'esprit d'Elom, elle pourrait tenter de s'incarner dans l'esprit du thaumaturge Togent, ou dans celui de n'importe quel faiseur affaibli à proximité.

Une telle possession assombrirait radicalement l'histoire : le spectre deviendrait une présence permanente, invisible, mais toujours prête à influencer, briser ou corrompre l'un des protagonistes.

La bataille de Laelith



Selon les choix des personnages concernant l'intervention des légions de l'Imperium, trois issues sont possibles :

1. Les PJ appellent les légions impériales. La bataille devient massive. Quinze légions, leurs auxiliaires et la nouvelle Armée Oniros entrent dans Laelith. La cité est sauvée... mais pratiquement détruite.

L'Imperium reprend le contrôle, mais le prix humain et politique est colossal.

2. Les PJ n'appellent pas les légions. Laelith chute.

Le temple d'Arnora n'est pas détruit, le velum reste actif, et Denath (ou Moros en lui) transforme la cité en un centre religieux et militaire incontrôlable.

Le monde entre dans une ère sombre.

3. Les PJ utilisent une solution alternative. Ils ne mobilisent pas les légions mais réussissent, par l'infiltration, les alliances locales ou une action mystique, à détruire le temple eux-mêmes.

Laelith est partiellement sauvée, mais affaiblie.

Le pouvoir change de main et une reconstruction lente commence.

Cette bataille doit montrer que la cité est devenue un champ de guerre vivant, où magie, politique et tragédies humaines se mêlent. Elle marque l'aboutissement de tous les fils narratifs développés depuis le début du scénario.

Hypothèse 1 : Imokmars à Laelith

Dans cette première issue, Laelith n'est pas détruite.

Au contraire : elle tombe sous le contrôle direct de deux imokmars, créés à partir d'un primuseoim, et entourés de cinq goules issues des souverains du Sud.

Le pouvoir des cinq royaumes associés se retrouve ainsi entièrement entre les mains de ces créatures.

Cette situation marque un tournant brutal.

La campagne bascule vers le Noir Chemin bien plus tôt que prévu, la corruption et l'opacité gagnant rapidement tout le sud de l'Empire.

Dans ce scénario, il est nécessaire d'accélérer la chute de l'Imperium, notamment par le suicide de l'Imperator, qui précipite le monde dans un chaos politique et mystique.

Une fois cet événement déclenché, les personnages peuvent entrer dans le dernier Littéraire-Rôle avant le final, qui comprend :

- ☀ une quête dans l'Opacité,
- ☀ la découverte du cœur du tissage,
- ☀ et le déclenchement du Noir Chemin, point de non-retour du monde.

Cette hypothèse projette les PJ dans un univers radicalement plus sombre, où les espoirs s'effondrent et où chaque choix pèse sur le destin final du monde.

Hypothèse 2 : Laelith détruite par Armées

Dans cette issue, les personnages font appel à la Lux Armatura ainsi qu'aux dernières légions de l'Imperium pour interrompre le rituel déjà en cours à Laelith.

L'intervention militaire est massive et brutale.

La bataille ravage entièrement la cité : Laelith est détruite.

Au moment où le rituel est stoppé, Moros, frustré dans son dernier acte, se déchaîne. Sa rupture avec le velum détruit l'esprit de Denath et entraîne l'effondrement des temples d'Arnora et d'Inolmuth.

Plusieurs quartiers de Laelith deviennent alors des zones maudites, condamnées pour des siècles.

Le Pharaon et les rois du Sud, pris au cœur du rituel, sont tués et momifiés vivants, leurs corps figés dans un état de souffrance éternelle.

Cette horreur laisse une marque indélébile sur les royaumes associés.

À partir de ce moment, les États du Sud développent une haine profonde et durable envers l'Imperium.

Ils chercheront la vengeance partout où ils le pourront, et n'hésiteront pas à s'allier avec des dragons et dragonnes dissidents pour affaiblir l'Imperium, provoquer des soulèvements ou frapper ses frontières.

Cette hypothèse entraîne donc :

- ☀ la perte totale de Laelith,
- ☀ un bouleversement politique majeur,
- ☀ une fracture irréparable entre le Sud et l'Imperium,

- et l'ouverture d'une nouvelle période de guerre permanente.

Hypothèse 3 : Laelith détruite par Laelith

Dans cette issue, les personnages interviennent auprès des autorités de Laelith.

Leurs arguments sèment le doute au sommet du pouvoir, au point que le Pharaon exige que Denath se soumette à une épreuve de possession pour prouver sa bonne foi.

Pris au piège, Moros, qui contrôle Denath de l'intérieur, réagit immédiatement.

Pour éviter d'être dévoilé, il accélère le rituel de création de l'imokmar avant que les autorités n'interrompent le processus.

Mais ce geste forcé provoque une catastrophe.

Frustré de perdre ses cibles et furieux de voir ses plans menacés, Moros perd le contrôle du tissage. Comme souvent avec les miscellanées mal maîtrisées, l'énergie explose de manière incontrôlable.

Laelith est alors détruite de l'intérieur, dans un gigantesque embrasement.

Les explosions de velum, les retours d'énergie et la rupture des lignes rituelles réduisent la cité à un champ de ruines.

Les conséquences politiques sont tout aussi lourdes :

- Altaïth perd définitivement son influence sur les royaumes du Sud.
- Drancien tente de prendre la relève, mais n'arrive pas à imposer une domination solide.
- Les royaumes du Sud éclatent en conflits internes et en guerres de domination locales, chacun cherchant à profiter du vide laissé par la chute de Laelith.

Cette hypothèse mène à une fragmentation totale du Sud, une instabilité durable et une transformation profonde du rapport de force dans l'ensemble du monde connu.

Ressource en légions et trirème Imperium

L'Imperium dispose de 3 légions de trirèmes :

- La Ranonienne cantonnée à **Ranon**
- La Zemrudienne cantonnée à **Porteudoxie** (Hectorie)
- L'Olinienne cantonnée à **Olinport**.

Une légion est composée de :

- 150 trirèmes
- 1 générale de légion
- 10 officiers
- 10 messagers

- Elle peut transporter 3 légions de fantassins ou 1 légion de cavaleries.

Une trirème possède

- Une voile carrée
- 1 éperon en poupe.
- 1 proue surélevée pour accoster facilement.
- 150 rameurs
- 1 centurion de trirème
- 16 archers
- De la place pour 100 autres légionnaires.
- Elle peut faire 150 km par jour.

En galère par temps de bonne condition, il faut 15 jours pour rallier Hectorie à Laelith.

Denath

Denath : FD 4, niv 8 + 6 atouts

Compteurs : Vie 54, Énergie 62

Langues : Aucune

Savoir-faire : Combat +17, Mystique +22, Souterrain +19, Survie +19

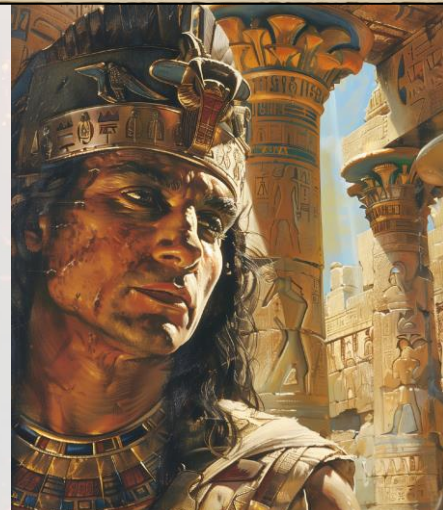
Atouts : Humain (Spécialisation Talentueux Parfaire et Expert [Représentation, Tir Arc]), Maudit (Abomination, Charognard mystique, Pouvoir 1, Allergie lumière trop vive), Talentueux Spécialisation Parfaire Expert Maître (**Aarts vs Foi**), Pouvoir ([Faiseur]) (**Aarts vs Foi**, Mort, Vie, lumière, Air / Opacité), Shooter (2x), Comédien (4 dK), Failles - Folie (-4 dK), Séducteur (4 dK), Éminence grise

Combat Défense : 10 + 19 = 29+

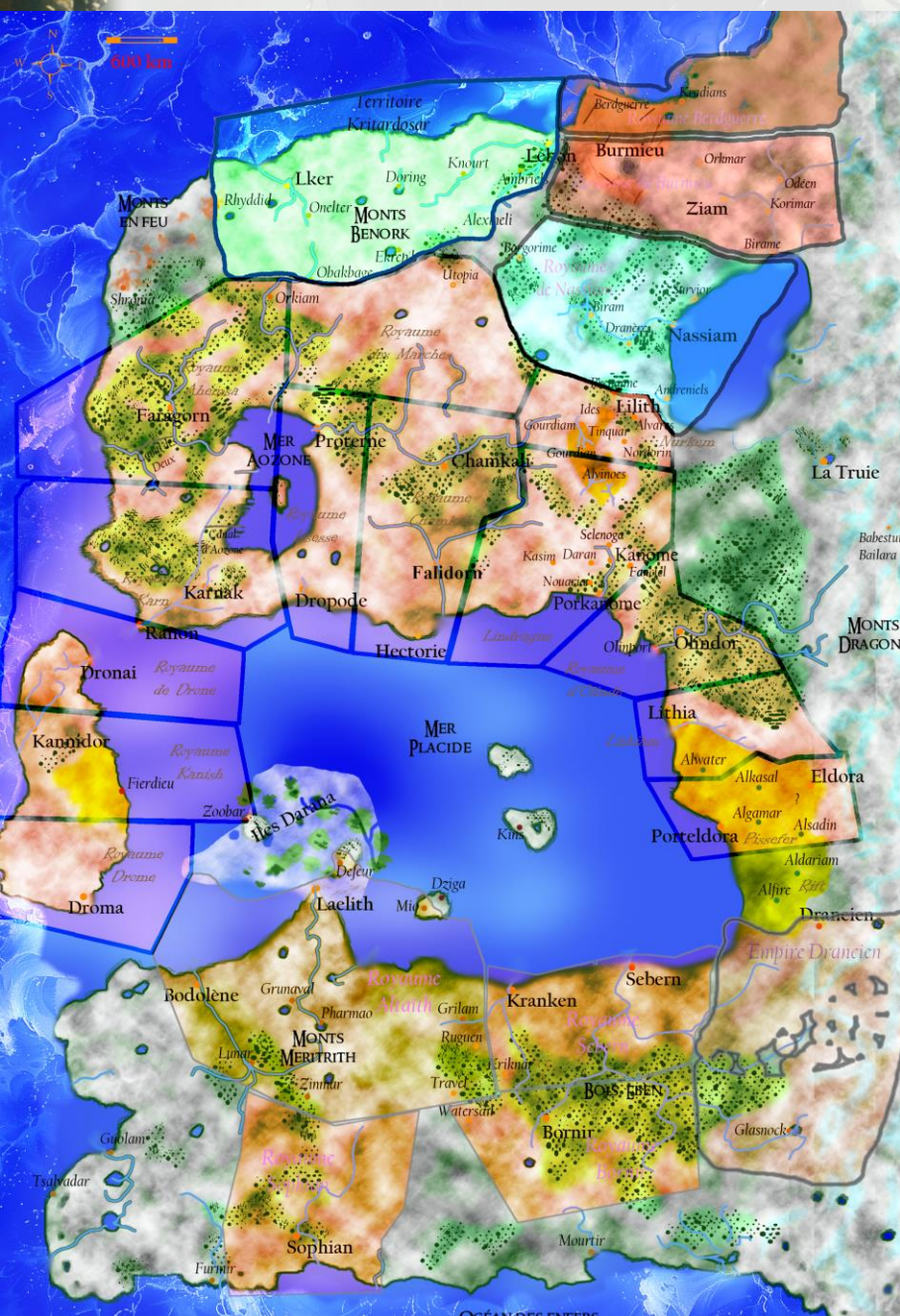
Mêlée (+17, 1D6 + 4)

Arc (+25, 3D6 + 4)

Seuil blessure : 7



Après la grande bataille de Lker, une vague d'affranchissements traverse l'Imperium. Beaucoup veulent libérer les gladiates, qui deviennent le symbole de cette volonté de changement. Pendant un temps, l'élan semble irrésistible. Les combats à mort sont interdits, les gladiates ne peuvent plus se battre qu'au



« premier sang », et seulement s'ils l'acceptent.

Mais cette période d'enthousiasme ne dure pas longtemps. Les réalités économiques rattrapent vite les idéaux :

- ✿ L'agriculture repose presque entièrement sur le travail des esclaves.
- ✿ Les grandes familles de l'oligarchie dépendent d'eux pour leurs tâches domestiques.

Abolir complètement l'esclavage exigerait de réduire fortement les salaires pour compenser le manque de main-d'œuvre, ce que personne n'est prêt à assumer.

Pendant que le pouvoir légal tente de réformer sans trop bousculer l'ordre établi, un paradoxe apparaît : la fin des combats à mort fait naître un marché clandestin.

Des organisations criminelles montent des arènes cachées où les anciennes règles mortelles perdurent, attirant ceux qui veulent revivre ces spectacles interdits.

Face à ces blocages, l'Imperium lance plusieurs réformes pour améliorer la condition des esclaves : plus de droits, plus de protections, parfois même des mécanismes d'émancipation progressive.

Mais en 4181, quand l'Imperium s'effondre et que naissent les 16 royaumes, chaque nouveau souverain adopte sa propre politique :

- ✿ certains cherchent une abolition réelle,
- ✿ d'autres renforcent leurs lois d'exploitation,
- ✿ d'autres encore tentent des modèles intermédiaires plus ou moins viables.

Note pour le MJ

Cette période demande de poser une ambiance très particulière :

- ✿ un monde qui craque,
- ✿ des idéaux qui se heurtent à la réalité,
- ✿ des systèmes qui s'effondrent et se recomposent très vite.

Les PJ peuvent s'y retrouver face à des choix lourds et à des situations ambiguës : alliances changeantes, conflits sociaux, luttes d'influence, zones grises entre légal et clandestin... Un terrain parfait pour une campagne où chaque décision peut peser sur l'avenir de ces nouveaux royaumes.

Nord, la guerre de cessation

Dans le nord, l'effondrement progressif de l'Imperium entraîne une série de conflits connus sous le nom de guerre de cessation. Les quatre grands royaumes de cette région, autrefois réunis sous le pouvoir de Kritardosar, se disputent désormais ses terres immenses, riches mais très peu habitées. Ces territoires, longtemps organisés autour d'une économie quasi autarcique, deviennent le théâtre de luttes violentes pour le contrôle et la légitimité.

Parallèlement, l'Ars Ténébrae, héritier de l'Ars Oniros, étend son influence dans l'ombre sur Nassiam et Burmieu, ajoutant une pression invisible mais constante à une situation politique déjà instable.

La région fonctionne selon un système clairement féodal :

- ✿ la population, rare et dispersée, dépend de barons guerriers qui gèrent leurs terres par la force et les alliances,
- ✿ et de prêtres locaux, qui servent aussi de juges sous l'autorité du Drakim, surtout à Nassiam.

Les liens d'allégeance, les serments et les rivalités tissent un réseau fragile où la justice s'adapte plus à la nécessité qu'aux principes.

Autrefois considérés comme des conseillers respectés, les dragons Leoraes et les dragonnes Ojanfir ont progressivement perdu leur place dans la politique locale. Leur rôle se transforme : ils deviennent des voyageurs, des penseurs et des artisans de savoir, préférant la quête de connaissance aux intrigues des barons.

Vers **4132**, un important essor démographique secoue la région. Les seigneurs se disputent les terres fertiles et les zones stratégiques, provoquant une montée brutale des tensions. Le Drakim, face à un paysage politique de plus en plus éclaté, tente tant bien que mal de jouer les médiateurs pour éviter que les conflits ne détruisent complètement son autorité.

Note pour le MJ

Cette période est idéale pour installer une ambiance de guerre diffuse, d'alliances fragiles et de dangers qui se cachent autant dans les coulisses que sur les champs de bataille.

Les PJ peuvent :

- ✿ être envoyés pour négocier entre des seigneurs en conflit,
- ✿ découvrir les manipulations de l'Ars Ténébrae,

- ✿ assister à la chute ou à l'ascension de baronnies,
- ✿ ou se confronter à l'héritage déclinant des dragons, encore porteurs de savoirs anciens.

Chaque décision peut influencer durablement l'équilibre du nord, dans une période où tout peut basculer très vite.

Sud

Le sud avance vers son destin en oscillant entre deux menaces :

- ✿ des conflits internes qui resurgissent régulièrement,
- ✿ et des tensions frontalières toujours possibles avec l'Imperium.

La renaissance de Laelith / Laerth

À Laelith, rebaptisée Laerth dans un élan de renouveau, les habitants commencent lentement à reconstruire la cité en ruines. Pierre après pierre, ils cherchent à redonner vie à une ville marquée par les drames passés.

Cette reconstruction prendra des décennies. Elle peut être soutenue par l'empereur-dieu... ou laissée entièrement à la détermination de ses habitants, selon l'évolution de la campagne.

Les figures centrales : Edehivavi et

Wardordauker

Deux personnes jouent un rôle essentiel dans cette période :

- ✿ **Edehivavi**, empreinte de mélancolie, en plein apprentissage pour devenir hirudo au sein de Lilith,
- ✿ **Wardordauker**, pragmatique et déterminé.

Tous deux parcourent ensemble les quartiers en chantier, les anciennes places encore marquées par l'histoire, et ravivent la mémoire de Denath, le guide spirituel disparu dont le souvenir reste très présent.

Pour **Edehivavi**, chaque retour à Laerth est plus qu'une simple visite : c'est un moment de pause dans sa formation, un refuge émotionnel, presque un pèlerinage. Elle y retrouve des gens qui, comme elle, veulent faire revivre leur ville malgré les pertes et les blessures.

Un symbole de reconstruction

Dans tout le sud, Laerth devient un symbole :

- ✿ un lieu où l'on affronte le passé sans l'oublier,
- ✿ un lieu où chaque pierre posée marque la volonté d'aller de l'avant.

La cité devient un terrain d'émotions, de choix politiques et de nouvelles rencontres, où les motivations personnelles et les enjeux régionaux s'entremêlent en permanence.

Notes pour la M.J

Le sud offre une ambiance différente du nord :

- ✿ moins centrée sur la guerre ouverte,
- ✿ davantage focalisée sur la reconstruction, la mémoire, les tensions internes et les liens humains.

Les PJ pourront être impliqués dans :

- ✿ l'aide à la reconstruction,
- ✿ des conflits locaux,
- ✿ la gestion des relations entre factions,
- ✿ ou encore la lutte entre renouveau et nostalgie.

Cette région est un terrain idéal pour des intrigues plus émotionnelles ou politiques, où chaque pas vers l'avenir est chargé du poids du passé.

La destruction d'Eldora

Au cœur de la période silencieuse de Romens, le 17^e jour de l'an 4197, la cité d'Eldora connaît un destin brutal.

À l'aube, une légion cachée, l'Ars Ténébrae, lance un assaut éclair. En quelques instants, la ville est frappée par une immense tempête de sable, surgie des dimensions miscellanées. La violence du phénomène dépasse tout ce que les habitants ont connu. Eldora est littéralement engloutie, comme si le désert voulait effacer toute trace de son existence.

Cette catastrophe change profondément la région. Les survivants, privés de ville, d'infrastructures et de repères, doivent apprendre à vivre autrement. Ils se replient vers une vie tribale, cherchant à s'adapter à un désert rendu encore plus dangereux par les effets magiques de la tempête.

Avec le temps, une nouvelle culture apparaît.

- ✿ Les tribus apprennent à lire les signes du vent.
- ✿ Elles développent des traditions adaptées à ce milieu extrême.
- ✿ Leurs croyances évoluent autour de la mémoire d'Eldora et des forces mystérieuses qui ont rasé la ville.

Une génération plus tard, leurs modes de vie, leurs règles et leurs rites ont changé en profondeur, montrant la capacité d'un peuple à se réinventer après un traumatisme.

Notes pour le MJ

Cet événement offre un cadre idéal pour explorer :

- ☼ la transition entre civilisation et survie,
- ☼ la reconstruction d'une identité collective,
- ☼ les rapports entre magie, catastrophe et adaptation,
- ☼ et la manière dont une destruction totale peut devenir le départ d'une nouvelle façon de vivre.

Pour les PJ, cela peut prendre la forme :

- ☼ d'explorations dans les ruines ensevelies,
- ☼ de rencontres avec des tribus marquées par l'héritage d'Eldora,
- ☼ de quêtes liées à la compréhension de l'Ars Ténébrae,
- ☼ ou de dilemmes entre tradition, modernité et survie.

Restructuration de l'Imperium

Dans cette période troublée, l'Imperator **Ahaemsa** vit replié sur lui-même. Depuis la chute de Laelith, il s'est enfermé dans son palais, qui est devenu un lieu presque inaccessible. Seuls quelques proches peuvent encore l'approcher. À l'intérieur, **Ahaemsa** est rongé par la culpabilité, les souvenirs et les regrets. Il n'est plus que l'ombre du dirigeant qu'il a été.

Pendant ce temps, la vie politique continue de s'agiter. Les Sénateurs, voyant l'Imperator affaibli, cherchent déjà à préparer sa succession.

Dans ce contexte, les personnages joueurs sont chargés de porter l'ambitieux projet voulu par Ahaemsa : transformer l'Imperium en un ensemble de royaumes autonomes, capables de fonctionner sans un pouvoir central unique.

Le principal opposant : Halmive de Zveigaan

La résistance la plus forte vient de Halmive de Zveigaan, pro-Imperator de Kanome.

Halmive veut :

- ☼ maintenir l'Imperium uni,
- ☼ reprendre un modèle de pouvoir centralisé,
- ☼ et se positionner comme successeur légitime.

Il critique ouvertement la gestion actuelle et accuse les réformes d'affaiblir l'empire. Ses discours séduisent plusieurs sénateurs, en particulier ceux qui craignent de perdre leur influence au profit des humains dans les nouvelles structures de pouvoir.

Tentatives d'apaisement

Pour calmer les tensions et restaurer un minimum de cohésion, plusieurs mesures sont proposées :

- ☼ une loi d'amnistie pour les anciens anciapiels bleus,
- ☼ un grand plan de reconstruction de Lithia,
- ☼ la construction d'une basilique du pardon, symbole de renouveau et de réconciliation.

Ces projets visent à redonner confiance au peuple et à montrer que l'Imperium peut encore se relever.

Le danger du Sénat

Mais la situation reste fragile.

Si Ahaemsa se présente devant le Sénat, son état émotionnel pourrait révéler son incapacité à gouverner. Cela donnerait à Halmive l'occasion idéale pour prendre l'avantage, ce qui pourrait faire échouer totalement la vision d'un Imperium transformé en fédération de provinces indépendantes.

Rôle des PJ

Les personnages joueurs se retrouvent donc au milieu :

- ☼ entre les ambitions des sénateurs,
- ☼ les manœuvres de Halmive,
- ☼ et un Imperator qui n'a plus la force de défendre lui-même son projet.

Ils doivent naviguer dans cette situation complexe, influencer les débats, éviter un effondrement politique complet et tenter de préserver une unité minimum dans un empire qui se délite un peu plus chaque année.

Nord

Dans le Nord, la démission de Wardordauker du conseil drako déclenche une période de doutes et de débats. Le personnage-dragon lié aux PJ se retrouve au centre de ces tensions : il doit convaincre le conseil d'apporter son soutien au nouveau projet de l'Imperium.

Le projet proposé

Le plan qu'il défend est ambitieux :

- ☼ nommer un dragon dans chaque future province,
- ☼ leur associer un clerc choisi par l'Imperium,
- ☼ et créer ainsi des gouvernances hybrides alliant expérience draconique et administration humaine.

L'objectif est d'éviter le chaos total après la chute de l'Imperium, tout en harmonisant

pouvoir spirituel, autorité locale et sagesse ancestrale des dragons.

Les résistances internes

Mais le conseil drako est profondément divisé. Beaucoup, surtout parmi les dragonnes, voient ce projet comme une trahison.

Pour elles, collaborer avec les ancipiels, déjà responsables de nombreux conflits passés, revient à renier leur identité.

Adursam Olinada devient le porte-parole de cette opposition.

Position d'Adursam (version simplifiée et condensée)

Adursam défend plusieurs idées fortes :

Les dragons ne doivent pas se diviser entre « alliés » et « ennemis » selon les besoins des humains.

Leur rôle n'est pas d'être des arbitres politiques.

Si l'Imperium doit disparaître, alors autant aller au bout :

- ☀ supprimer les légions,
- ☀ abolir toute forme de centralisation,
- ☀ laisser les royaumes vivre sans pression militaire.

Il refuse de collaborer avec des institutions humaines qui, selon lui, nient la véritable nature des dragons.

Il explique qu'il pourrait accepter un modèle où les dragons guideraient les royaumes sans force ou coercition... mais pas une alliance qui renforcerait les dogmes humains au détriment de la liberté draconique.

Conséquences du débat

À la suite de ces échanges tendus :

- ☀ certains membres du conseil rejoignent Adursam,
- ☀ d'autres soutiennent le projet du personnage-dragon, convaincus qu'une réforme est nécessaire,
- ☀ une grande partie reste indécise, attendant une preuve ou un événement qui ferait basculer la décision.

Le Nord se retrouve alors dans une situation fragile : un équilibre entre conservateurs draconiques, partisans de la réforme, et neutres qui pourraient basculer dans un sens ou dans l'autre.

Note pour le MJ

Cette période est parfaite pour mettre en scène :

- ☀ diplomatie tendue,
- ☀ tentatives d'influence auprès du conseil,
- ☀ risques de rupture entre dragons et humains,
- ☀ choix politiques lourds de conséquences,

- ☀ débats philosophiques autour du rôle des dragons dans un monde en transformation.

Les PJ peuvent jouer un rôle majeur dans l'orientation finale : vers une alliance, une rupture, un nouveau modèle hybride... ou un éclatement total du Nord.

Les événements de la période

Les 18 romens 4180

La nuit du **18 romens 4180** marque un tournant définitif pour l'Imperium.

Ce soir-là, tout bascule.

Malgré les efforts du PJ ancipiel, qui défend encore le projet de réforme de l'Imperator, **Halmive de Zveigaan** agit dans l'ombre. Il profite d'un réseau de sénateurs acquis à sa cause et détourne progressivement à son avantage les services secrets, autrefois fidèles à Ahaemsa. Cette organisation, devenue trop autonome avec le temps, choisit finalement son camp... et ce n'est pas celui de l'Imperator.

La faute initiale

L'erreur a été de sous-estimer **Halmive** : il aurait fallu l'écarter dès le début.

Au lieu de cela, il consolide son pouvoir et gagne le soutien de la première légion prétorienne de Faragorn.

Le coup d'État

Le coup d'État éclate à 18h00 précises.

Sous prétexte d'un débat sur la division de l'empire, Halmive exige que l'Imperator vienne en personne devant le Sénat.

Pendant ce temps :

- ☀ des troupes armées envahissent le semi-Sénat,
- ☀ les sénateurs présents y sont arrêtés ou exécutés,
- ☀ les anciens sénateurs fidèles au vieil ordre sont capturés,
- ☀ certains sont brûlés vifs lors d'exécutions rapides.

Quand Ahaemsa est finalement amené devant l'assemblée, il s'effondre, submergé d'émotion, incapable de prononcer un mot.

Cette faiblesse suffit à convaincre la majorité :

le Sénat le destitue et proclame Halmive nouveau maître de l'Imperium.

Les premières décisions de Halmive

Halmive rétablit immédiatement :

- ☀ le pouvoir législatif complet du Sénat,
- ☀ l'autorité totale des légions prétoriennes.

Il ordonne ensuite la marche des légions pour tenter de reconquérir les provinces qui s'éloignaient déjà de l'Empire.

Ahaemsa est emprisonné.

Dans sa cellule, il se suicide, mettant fin à un règne marqué par la perte et le regret.

Les purges et la guerre civile

Les jours suivants sont terribles :

- ☀ purges politiques,
- ☀ exécutions rapides,
- ☀ traque des ancipiels bleus, pourtant récemment amnistiés.

Une guerre civile éclate et ravage les ressources restantes de l'Imperium.

En **4185**, une peste frappe durement :

- ☀ un quart de la population meurt,
- ☀ les dragons et les ancipiels ne sont pas épargnés,
- ☀ la paranoïa et la haine contre ces derniers augmentent encore.

L'effondrement final

Ces années de violences et de maladies finissent par briser ce qu'il restait de l'Imperium.

Il se morcelle en une mosaïque de petits royaumes indépendants.

Le règne de Halmive, pourtant brutal, est bref. Il laisse derrière lui un empire ravagé, politiquement éclaté et économiquement ruiné.

Les maisons ancipielles, décimées et rejetées, se retirent dans :

- ☀ les forêts isolées,
- ☀ ou Faragorn,
- ☀ cherchant à survivre loin des zones de conflit. Leur époque de grandeur appartient désormais au passé.

4180, le suicide d'Ahaemsa

En **4180**, Ahaemsa met fin à ses jours. Avant de mourir, il laisse une lettre adressée aux personnages-joueurs, les seules personnes en qui il ait encore confiance. C'est un message intime, lucide et tragique.

Dans cette lettre, il écrit qu'il « s'éteint enfin », libéré du poids des regrets. Il remercie les PJ pour leur présence et leur soutien, qu'il considère comme plus précieux que n'importe quelle alliance politique. Il espère qu'Eden transformera son essence en quelque chose de plus doux que ce qu'il a pu offrir de son vivant.

Le sens de son geste

Ahaemsa explique que son suicide est volontaire et réfléchi.

Il croit que l'Imperium doit disparaître et que seule une guerre totale pourra mettre fin à un système devenu, selon lui, trop vieux et trop rigide pour être sauvé.

Il souhaite :

- ☀ que les ancipiels retrouvent leur véritable nature,
- ☀ que les dragons connaissent une fin digne,
- ☀ et que les ancipiels hirudo trouvent une forme de pardon divin.

Ses mots montrent quelqu'un qui ne voit plus d'avenir pour son empire, ni pour lui-même.

Le poids de la culpabilité

Ahaemsa avoue également un acte terrible : il a accepté la décapitation de Yeshoua, le « fils de la vie », car il pensait que cela faisait partie d'un destin qu'il ne pouvait refuser.

Il raconte que la nuit qui a suivi ce sacrifice l'a brisé.

La tête de Yeshoua repose dans la crypte où lui-même sera enterré. Ahaemsa demande aux PJ, si nécessaire, de la récupérer pour accomplir ce qu'il appelle « le noir chemin ».

Sa mort

Il décrit ses derniers instants : son sang qui coule sur les charbons qu'il a préparés, son corps qui s'affaiblit lentement, et son dernier souffle qu'il dédie aux PJ.

Il les supplie de ne pas prendre sa place, de laisser l'Imperium mourir avec lui plutôt que de tenter de le sauver.

Conséquences

Ce suicide bouleverse profondément ceux qui le découvrent.

Il montre :

- ☀ le désespoir d'un dirigeant dépassé,
- ☀ le poids des responsabilités,
- ☀ et la fragilité d'un empire qui reposait sur des fondations déjà fissurées.

Pour les PJ, cette lettre n'est pas qu'un testament : c'est un rappel du danger du pouvoir, et un avertissement sur la difficulté de guider un peuple sans perdre son âme.

Contre-attaque symbolique Leveidel

Vers la fin de cette période troublée, les terres de l'ancien Imperium sont parcourues par des caravanes de saltimbanques. Ces artistes sillonnent les campagnes et les ruines, transformant leurs spectacles itinérants en un véritable miroir de l'époque.

En 4190, leurs représentations prennent une tournure politique. Ils transforment la figure de l'Ars Oniros en symbole des malheurs qui ont frappé l'Imperium. Dans leurs chants, l'ancien empire est présenté comme un âge d'or disparu :

- ✿ un temps sans famine,
- ✿ sans grandes guerres,
- ✿ presque épargné par les maladies,
- ✿ où la pauvreté semblait lointaine.

À travers leurs histoires, ils ravivent aussi la crainte des quatre chevaliers de l'apocalypse, une image frappante pour un peuple encore marqué par la guerre civile, les purges et la peste.

Les tensions de succession (4195)

Aux alentours de 4195, pendant que les caravanes poursuivent leur route, les nouveaux royaumes issus des ruines de l'Imperium se disputent leurs frontières. Les héritiers des anciennes familles cherchent à réaffirmer leur pouvoir, redessiner des cartes et établir de nouvelles alliances.

Le monde tente de se réorganiser, mais rien n'est encore stable.

Le rôle des saltimbanques

Dans ce contexte fragile, les saltimbanques ne se contentent pas d'amuser les foules.

Leur théâtre devient :

- ✿ un outil de mémoire,
- ✿ un espace de réflexion collective,
- ✿ une manière douce mais efficace de questionner ce qui s'est passé.

Derrière eux, on reconnaît l'influence de la maison Leveidel, qui utilise ces spectacles pour diffuser un message :

- ✿ observer le passé pour comprendre l'avenir à construire.
- ✿ Leur art devient donc une contre-attaque symbolique, un moyen de réorienter les esprits et de rappeler que les anciens récits peuvent aider à reconstruire un monde déchiré.

Un impact sur le monde en reconstruction

À travers ces histoires racontées de village en village, de ruine en ruine, les populations redécouvrent l'histoire récente des guerres, des pertes et des erreurs de l'Imperium.

Ces récits plantent les graines d'une nouvelle conscience collective :

- ✿ les catastrophes du passé doivent servir d'avertissement,
- ✿ les ruines d'hier peuvent devenir les fondations de demain.

Le théâtre ambulant des saltimbanques donne ainsi une unité fragile à un monde éparpillé, offrant au peuple un cadre pour réfléchir à ce qui peut enfin émerger de ce chaos.

Le conseil des 16 royaumes

Après l'effondrement définitif de l'Imperium, le territoire se transforme en seize royaumes indépendants, chacun avec ses propres lois, traditions et façons de gouverner.

Le seul lien restant entre eux est un organisme fragile : le Conseil des Rois.

Ce conseil est présidé par Hector Ier de Liansahaut, désigné comme Négus par Ahaemsa peu avant sa mort. Il réunit des dirigeants provenant de systèmes politiques très différents :

Formes de gouvernance représentées

La Polyarchie des togents : un gouvernement où les grandes corporations participent directement aux décisions centrales.

L'Oligarchie, menée par les plus riches, qui choisissent leurs dirigeants parmi eux, un modèle présent notamment à Laerth et Olinde.

La Monarchie éclairée de Chamkali, dominée par une drakimtie royale.

Le Césarisme de Proterne et de l'empire d'Isse, où le pouvoir est concentré entre les mains d'un seul chef.

La République ancestrale de Faragorn, renforcée par l'arrivée massive d'anciels ayant fui leurs territoires déchus.

Les objectifs du Conseil

Le Conseil des Rois a deux grandes missions :

- ✿ Surveiller les activités du nouvel Ars Oniros, dont les actions inquiètent plusieurs royaumes.
- ✿ Réorganiser les légions, en les réunissant et en les démilitarisant pour éviter une nouvelle guerre civile.

Pendant ce temps, Lithia, devenue une cité anarchique dominée par des pirates et des ancels bleus, demande l'aide des royaumes pour construire une basilique symbolique.

Ce projet vise à représenter le pardon, la paix et un possible nouveau départ.

Autonomie totale des royaumes

Chaque royaume gère désormais :

- ✿ sa justice,
- ✿ sa législation,
- ✿ ses cultes,
- ✿ ses forces de l'ordre.
- ✿ Les anciens interdits impériaux s'effacent progressivement.

Les ancipiels bleus récupèrent peu à peu leurs droits, tandis que des migrations massives changent complètement la composition des populations.

Faragorn en 4201

À l'aube de **4201**, les ancipiels hirudo retournent s'installer sous l'ancien Sénat de Faragorn.

La cité n'a plus le prestige ni la population d'autrefois, mais elle reste un grand centre du savoir. Ses écoles, ses archives et ses traditions académiques continuent de rayonner, preuve que même dans un monde fracturé, certaines formes d'influence peuvent survivre.

4183, rencontre secrète de Nassiam

En **4183**, Nassiam devient le lieu d'un événement discret mais déterminant.

Dans le plus grand secret, les dirigeants de l'Ars Ténébrae rencontrent le chef des royaumes du Nord. Cette réunion n'a rien d'une simple négociation : elle vise à établir une alliance subtile, capable d'apaiser les conflits internes qui épuisent les terres des barons et d'orienter le futur de toute la région.

Les dragons, absents de l'intrigue

Pendant ce temps, les dragons Leoraes et Ojanfir, pourtant gardiens anciens du Nord, restent à l'écart. Ils sont détachés des tensions humaines et ne voient pas encore les changements qui se préparent sous leur influence déclinante.

Le plan de l'Ars Ténébrae

Lors de cette rencontre, le général de l'Ars Ténébrae expose une stratégie claire et ambitieuse :

- ☼ rediriger les tensions internes des barons vers des ennemis extérieurs,
- ☼ réorganiser la guerre pour éviter l'effondrement des royaumes,
- ☼ stabiliser le Nord en offrant un adversaire commun.

Mais une inquiétude persiste : tant que les dragons restent présents, leur autorité naturelle pourrait contrarier ces ambitions. Leur simple existence est un obstacle potentiel à une prise de contrôle progressive.

L'infiltration silencieuse

La première étape du plan est simple mais redoutable : placer des sorciers de l'Ars Ténébrae comme conseillers auprès des barons.

Leur rôle sera de :

- ☼ influencer leurs décisions,

- ☼ pousser subtilement certaines alliances,
- ☼ orienter les conflits,
- ☼ et, à terme, contrôler l'évolution politique de toute la région.

Il s'agit d'une opération lente, discrète, mais extrêmement calculée.

Une région à la croisée des chemins

Dans ces rencontres nocturnes, les bases du futur des royaumes du Nord se dessinent.

Les décisions prises dans l'ombre, les promesses chuchotées et les alliances secrètes risquent de façonner des générations entières. Rien n'est encore joué, mais les forces en présence commencent déjà à modifier l'équilibre.

Les jongleurs du nord

Dans le Nord, une nouvelle génération de jongleurs apparaît, issue des cours de Burmieu et Nassiam. Leur formation provient d'écoles particulières, qui possèdent en réalité deux visages :

Un enseignement artistique classique : danse, jonglage, musique, acrobaties.

Et un enseignement secret, organisé à leur insu, supervisé par :

- ☼ les conseillers de l'ombre des barons,
- ☼ et le drakim de Nassiam.

Ces maîtres cachés appartiennent en fait à l'Ars Ténébrae.

Les jongleurs deviennent ainsi, sans le savoir, des faiseurs, façonnés pour servir les intérêts de cet ordre.

Leur rôle dans l'ancien Imperium

Une fois formés, ces artistes sont envoyés dans les différents royaumes nés du morcellement de l'Imperium.

Ils rénovent l'art du spectacle de rue en mêlant :

- ☼ performances artistiques,
- ☼ récits dramatiques,
- ☼ illusions et mise en scène.

Leur objectif est précis : modeler l'opinion publique.

À travers leurs spectacles, ils propagent l'idée d'un "Imperium d'or", un empire légendaire soi-disant parfait, détruit par une organisation chaotique :

L'Ars Oniros.

Ce récit est volontairement manipulé.

Il permet à l'Ars Ténébrae de :

- ☼ réécrire l'histoire récente,
- ☼ détourner l'attention du peuple,

et contrôler les discours sur la chute de l'Imperium.

Un outil politique déguisé en art

Ces jongleurs deviennent donc un instrument essentiel pour orienter les perceptions du public dans les anciens royaumes :

- ils fabriquent des héros,
- désignent des coupables,
- transforment l'Ars Oniros en menace mythique,
- et préparent le terrain aux stratégies futures de l'Ars Ténébrae.

Sous couvert de divertissement, ils influencent les foules, distillent des messages subtils et participent à la recomposition culturelle de ce monde post-impérial.

Des PNJ importants

La vision d'Ahaemsa

Ahaemsa, dans les dernières années de son règne, a longuement réfléchi à l'histoire de son Imperium.

Il est désormais convaincu qu'il a commis une erreur en cherchant à maintenir un empire unifié. Selon lui, l'Ars Ténébrae ne prospère que dans un monde rassemblé sous une seule bannière.

La meilleure façon de lui résister serait donc, paradoxalement, de laisser le monde se diviser.

Il explique que :

ce qu'il prenait autrefois pour le « chaos » n'était pas la vraie source du mal,

le véritable danger provient de la stagnation, qui étouffe la vie,

mille ans plus tôt, les dragons avaient probablement raison d'encourager la diversité des peuples.

Ahaemsa pense maintenant que :

la guerre, aussi terrible soit-elle, force les peuples à évoluer,

chaque conflit donne naissance à de nouvelles manières de voir le monde,

et qu'une société figée finit toujours par s'effondrer.

Déraé

Déraé se rapproche peu à peu des idées d'Adursam.

Elle refuse un monde dirigé d'en haut.

Lorsqu'elle retrouve la mémoire de ses anciennes vies humaines, un processus difficile pour tout dragon, elle est envahie de nostalgie :

- nostalgie de Laelith,
- nostalgie de ses anciens amours,
- nostalgie d'époques où elle était autre.

Cette crise identitaire influence beaucoup ses choix.

Manchot (Altamozep)

Altamozep, de la camarilla des Akarons, est un dragon bienveillant.

Sous son apparence humaine, il voyage souvent en tant que marchand de tabac et de plantes rares.

Il est surnommé Manchot à cause d'une ancienne blessure ou d'un trait corporel distinctif (selon la manière dont tu veux le jouer).

Vollames (Galatshetsout / Bellevoix)

Galatshetsout, de la cabale des Olianda, vient de la lignée des prêtresses.

Compagne d'Altamozep, elle se fait appeler Bellevoix lorsqu'elle prend son apparence habituelle.

C'est une transformiste :

- elle change régulièrement d'apparence,
- se faisant souvent passer pour un marchand bedonnant d'une cinquantaine d'années,
- ce qui lui permet de voyager sans attirer l'attention.

Avec Altamozep, elle œuvre à la construction du noir chemin, un projet encore mystérieux pour la plupart des dragons.

Furtive (Anamnetsout)

Furtive, fille d'Altamozep et Galatshetsout, est une jeune dragonne.

Elle refuse pour l'instant de rejoindre le conseil drako.

Elle veut profiter de ses incarnations humaines le plus longtemps possible avant d'assumer son rôle dans les affaires draconiques.

Fracassante (Nefertitchep / Hylione)

Nefertitchep, connue en tant qu'humaine sous le nom d'Hylione, appartient en réalité à la cabale des Ogestrid.

Elle ignore longtemps sa véritable nature draconique, jusqu'au jour où elle se révèle, ce qui promet d'être un événement majeur et explosif.

Compagne de Gnorok dans sa vie humaine, elle ne sait pas encore à quel point leur destin est lié.

Égorgeur (Werdrabatra)

Werdrabatra, de la camarilla des Drakonors, est un dragon redoutable au combat.

Toujours en première ligne, il fait partie des dragons les plus respectés pour sa bravoure.

Il pourrait devenir un membre essentiel de la nouvelle lux Armatura, si elle se forme réellement.

Envoûte (Luciferdan)

Luciferdan est un narsdrok issu de la camarilla des Rordaner.

Il aime jouer avec les apparences et se présenter sous des formes dérangeantes.

Son pouvoir principal est sa capacité à influencer les esprits et à imposer sa volonté aux plus faibles.

Mystérieux, inquiétant, souvent imprévisible, il occupe un siège au conseil drako, où il apporte une vision radicale et dérangeante.

File-au-Vent (Golraelola)

Golraelola, du clan Siavasi, est une jeune anciapielle noire et l'amie d'Edehivavi.

Elle adopte une attitude extrêmement froide et détachée.

Elle n'est pas insensible par cruauté, mais par rupture émotionnelle : elle semble incapable d'empathie.

Cette particularité la rend difficile à comprendre mais aussi redoutablement pratique dans certaines situations.

Ch'dron (Gnorok / Sarbafor)

Gnorok, sous forme humaine, est un colosse.

Sous sa véritable identité draconique, il est Sarbafor, une force de la nature sans égale.

Malgré sa puissance, il retrouve une forme de pureté et de vulnérabilité en présence d'Hylione (Nefertitthep), avec qui il partage un lien très profond.

Déterré (Wardordauker / Hydalmos)

Wardordauker, connu sous le nom d'Hydalmos l'apothicaire, est un sorcier puissant.

Il garde sa femme dans un état de stase dans une tour secrète au nord de Lebon, espérant un jour la ramener à la vie.

C'est cette quête qui a apaisé sa haine des humains et des anciapiels.

Il avait noué un lien important avec Denath de Laelith.

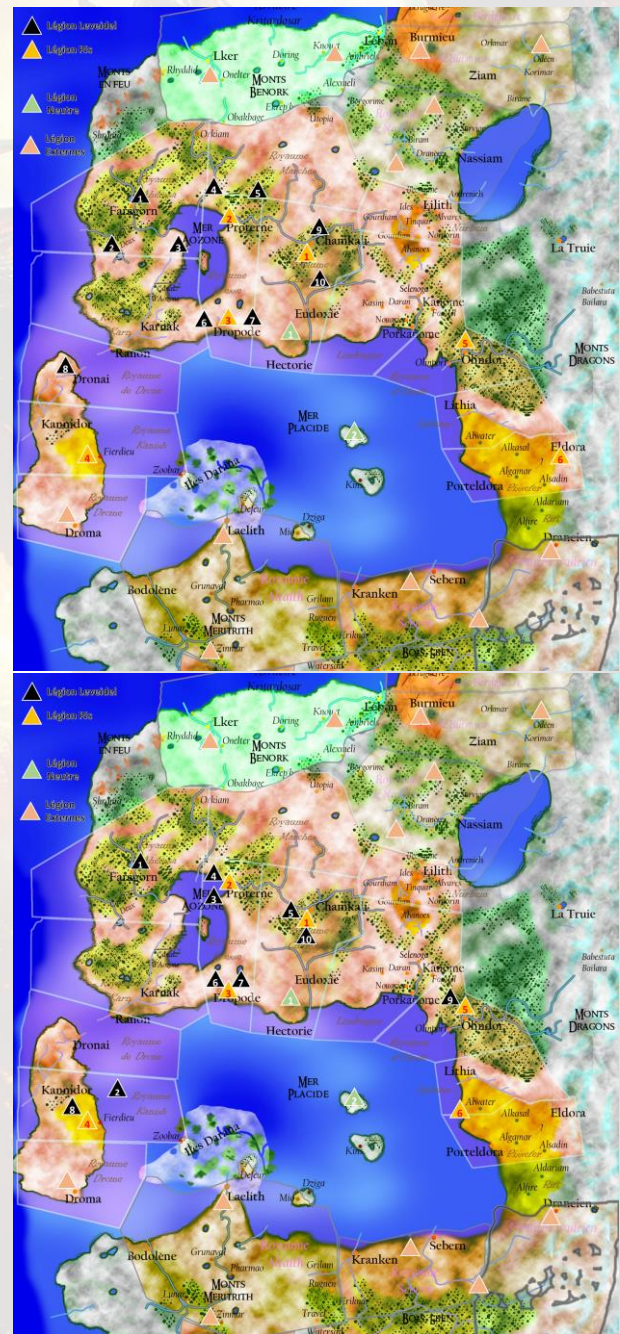
La mort de Denath l'a plongé dans une spirale de désespoir dont il ne se relèvera probablement jamais.

Halmive

Après sa prise de pouvoir dans l'Imperium, Halmive ne connaît que cinq ans de domination réelle.

Ses défaites militaires et la peste qui s'abat sur l'empire achèvent son autorité.

Son clan, affaibli et accusé de tous les maux, est finalement massacré lors des purges qui suivent la chute de l'Imperium.



Les PJs durant cette longue période

Avant 4180

Durant les dernières années avant la chute de l'Imperator, les tensions augmentent partout.

Les PJ doivent défendre leur propre vision du monde pendant que les institutions se fissurent.

Le PJ-dragon, pressenti comme futur Fubro, doit déjà faire des choix difficiles :

- 🐉 Questions clés auxquelles il doit répondre :
- 🐉 Acceptera-t-il le rôle de nouveau Fubro ?
- 🐉 (un médiateur central entre dragons et humains)

- ❖ Comment gèrera-t-il sa relation avec Déraé, de plus en plus proche d'Adursam Olinada et hostile à toute hiérarchie ?
- ❖ Que répondra-t-il aux dragons qui l'interrogent frontalement ?
- ❖ « Vas-tu accueillir les ancipiels bleus amnistiés et leur redonner un royaume dans les ruines de Lithia ? »
- ❖ « Comment va l'Imperator ? On le dit malade. »
- ❖ « Qui attaque l'Imperator, et pourquoi s'en prendre à ses dernières réformes ? »

Durant cette période, les PJ doivent affirmer leur position avant l'effondrement.

4180-4185, Mort de l'Imperator, coup d'État et guerre civile

Après 4180, le monde plonge dans le chaos :

- ❖ le coup d'État de Halmive,
- ❖ la mort d'Ahaemsa,
- ❖ les purges,
- ❖ les légions divisées,
- ❖ la désinformation de l'Ars Ténébrae,
- ❖ et l'ombre grandissante des dragons hésitants.

Questions d'action pour les PJ :

- ❖ Comment enquêter sur la mort de l'Imperator et les manœuvres ayant mené à la prise de pouvoir ?
- ❖ Comment retenir le Sénat avant qu'il n'explode en factions ennemies ?
- ❖ Comment intervenir dans les guerres éclatant partout ?
- ❖ Comment aider le clan du PJ ancipiel, tenté de rallier Halmive, au risque de s'y perdre ?

Les légions :

Jaunes : potentiellement alliées aux PJ
 Noires : forces de Halmive
 Vertes : forces hésitantes
 Roses/Orangées : puissances extérieures
 Les PJ doivent préparer une contre-attaque décisive capable de marquer l'histoire.

Après 4185, La peste et le morcellement

En 4185, une peste tue 25 % de la population (mais pas les ancipiels).
 La haine contre eux augmente brutalement, et tout le monde cherche un coupable.
 Les PJ deviennent alors des garants possibles de l'unité, même partielle, entre les royaumes.

Leur influence déterminera :

- ❖ si un ordre stable naît,

- ❖ ou si le monde sombre dans des siècles de conflits.

9 SCÈNES

Clares, jouables immédiatement, chacune liée à une époque, des PNJ, des lieux et un enjeu dramatique.

SCÈNE 1, "Le Souffle du Fubro" (avant 4180)

Lieu : Conseil drako – Nord

PNJ : Déraé, Adursam Olinada, Égorgeur

Objectif : décider si le PJ-dragon accepte de devenir Fubro.

Déroulé :

Le conseil drako soumet le PJ à un interrogatoire solennel.

Déraé s'oppose, Adursam le défi, Égorgeur observe.

Les questions posées décident de la politique draconique à venir.

Choix possibles :

Accepter le rôle et apaiser les dragons.

Le refuser et ouvrir la voie à Adursam.

Proposer un modèle hybride.

SCÈNE 2, "Le Royaume des Bleus" (avant 4180)

Lieu : Ruines de Lithia

PNJ : File-au-Vent, Bellevoix, les ancipiels bleus

Objectif : décider s'il faut offrir une terre aux ancipiels amnistiés.

Déroulé :

Des centaines d'ancipels arrivent dans les ruines.

Le PJ doit négocier avec les dragons, les barons et les bleus.

File-au-Vent adopte une froideur absolue.

Conséquences :

Fondation d'un royaume ancipiel...

ou rejet menant à des tensions graves.

SCÈNE 3, "Le Silence d'Ahaemsa" (4180)

Lieu : Palais de l'Imperator

PNJ : Ahaemsa (épuisé), Déterré, conseillers

Objectif : comprendre ce qu'il se passe avant le coup d'État.

Déroulé :

Le PJ assiste aux derniers jours du souverain.

Ahaemsa confie sa vision du monde divisé.

Le PJ peut soit tenter de le protéger, soit partir enquêter.

SCÈNE 4, "18 Roman, Le Sénat en flammes" (4180)

Lieu : Semi-Sénat

PNJ : Halmive, Égorgeur, légions jaunes/noires/vertes
Objectif : survivre au coup d'État.

Déroulé :

Halmive exige la venue de l'Imperator.
L'assaut commence.
Les PJ doivent sauver des sénateurs, lutter contre des prétoriens, ou fuir.

SCÈNE 5, "La Lettre du mort" (4180)

Lieu : Crypte de Faragorn
PNJ : Déterré, manchot, Bellevoix
Objectif : comprendre la lettre qu'Ahaemsa a laissée.

Déroulé :

Les PJ lisent le testament tragique de l'Imperator.
Le débat entre dragons et humains explose.
Un choix moral s'impose : poursuivre l'Empire ou laisser mourir l'idée.

SCÈNE 6, "Les Légions en cendres" (4181-4183)

Lieu : Champs de bataille du Sud ou du Nord
PNJ : Égorgeur, forces jaunes/noires, Fracassante
Objectif : organiser ou contrer les premières opérations militaires.

Déroulé :

Les PJ reçoivent les cartes militaires.
Ils organisent leur contre-attaque stratégique.
Fracassante peut se révéler à ce moment (optionnel).

SCÈNE 7, "La Nuit de Nassiam" (4183)

Lieu : Nassiam
PNJ : Ars Ténébrae, Adursam, conseillers de l'ombre
Objectif : infiltrer ou contrer la rencontre secrète.

Déroulé :

Les PJ découvrent qu'un pacte est négocié.
Ils peuvent espionner, saboter, ou proposer une alternative.
Première opération d'infiltration des sorciers dans les baronnies.

SCÈNE 8, "Les Jongleurs du Nord" (4185)

Lieu : Burmieu, auberge / marché
PNJ : jongleurs manipulés, Bellevoix, File-au-Vent
Objectif : comprendre la propagande de l'Ars Ténébrae.

Déroulé :

Les saltimbanques réécrivent l'histoire.
Le PJ peut dévoiler la manipulation ou l'utiliser à son avantage.

Bellevoix pourrait tester les PJ avec plusieurs formes.

SCÈNE 9, "La Peste et la Haine" (après 4185)

Lieu : n'importe quel royaume affaibli
PNJ : File-au-Vent, Déraé, populations paniquées
Objectif : éviter un génocide contre les ancipiels.

Déroulé :

25 % des habitants meurent.
Les ancipiels, immunisés, sont accusés.
Le PJ doit apaiser, négocier ou fuir un royaume en rage.

Final :

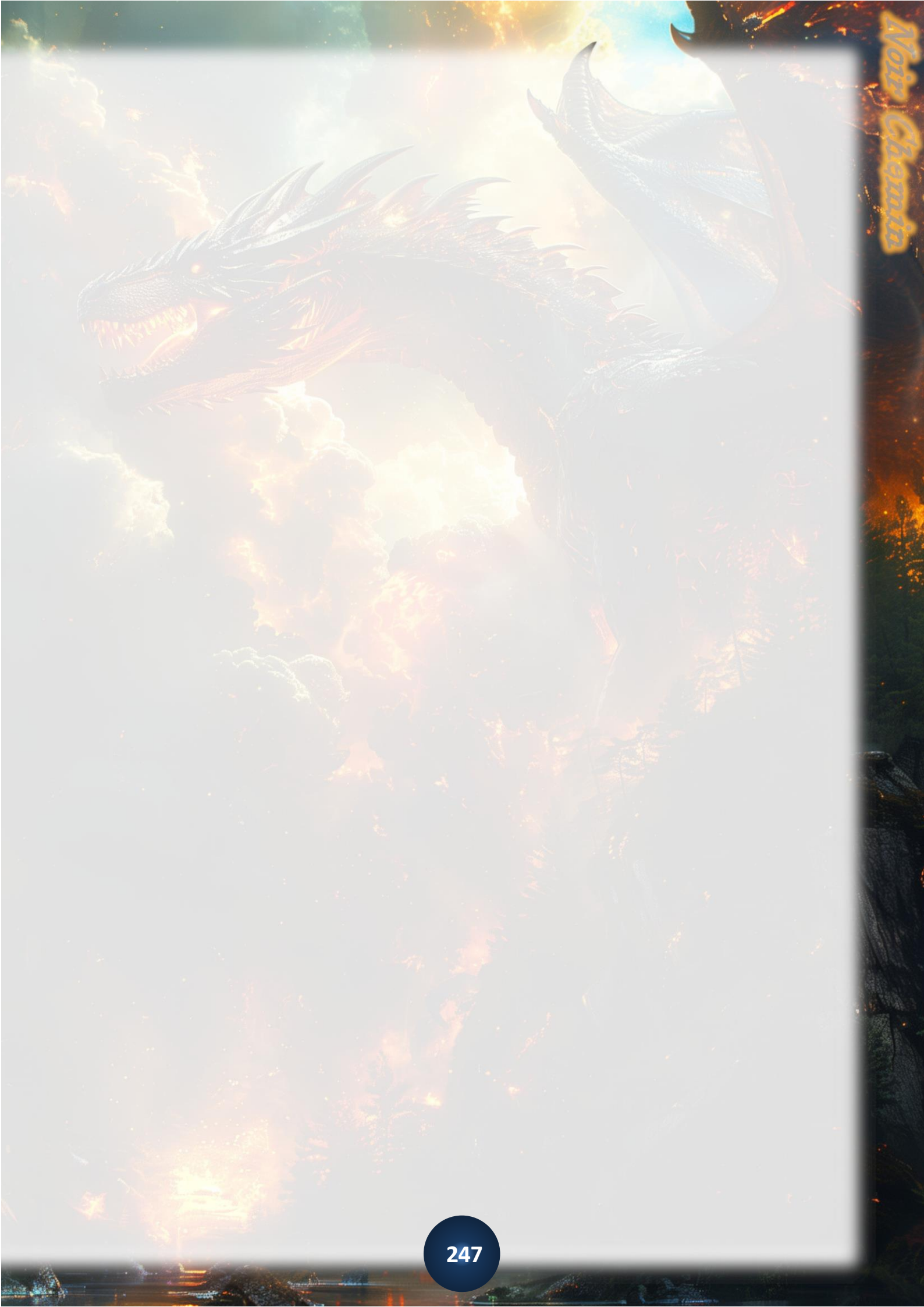
soit un fragile conseil entre royaumes survit,
soit le monde entre dans 200 ans de guerre,
soit les dragons reprennent l'ascendant,
soit l'Ars Ténébrae triomphe en silence.



Saison 3

le

NOIR CHEMIN

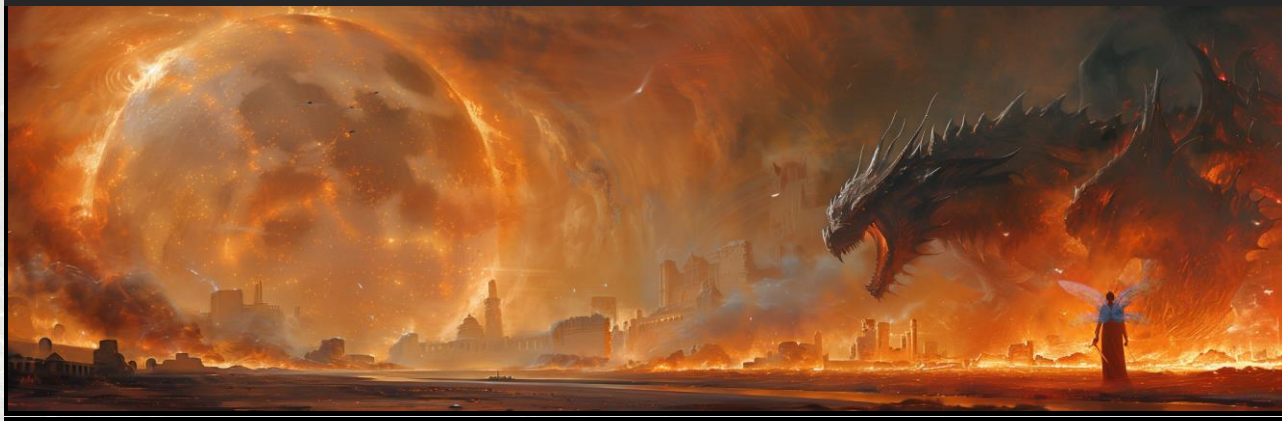


Saison 3, Noir Chemin 4201-4357



Cette troisième saison est la dernière grande étape d'une campagne fortement marquée par la politique. Elle se conclut par le Noir Chemin, un tournant majeur de l'histoire.

4201 – fin de Lilith et Kritardosar



L'époque s'ouvre autour de Feldorn Ier, jeune Négus de Chamkalli. Il accède au trône en 4199 après la mort de son grand-père Hector Ier de Liänsabaut. Soucieux d'allier tradition et renouveau, il épouse Zemrudielle, une ancipielle issue du clan des personnages joueurs.

Le scénario plonge les joueurs dans un mélange de tensions politiques et de drames familiaux. Feldorn et Zemrudielle cherchent à réformer et stabiliser leur royaume, mais de nombreuses forces s'y opposent. Les joueurs sont appelés à les soutenir et doivent naviguer entre intrigues de cour, menaces extérieures et alliances fragiles.

À Lilith, la cité réputée pour ses sages, une enquête vous attend. Elle vous fait remonter aux origines de conflits anciens et vous met face à Kritardosar. Autrefois seigneur respecté, il est désormais manipulé par les puissances chaotiques des miscellanées. Son peuple, jadis libre et fier, subit aujourd'hui un destin sombre et incontrôlable.

Les joueurs devront comprendre le jeu des alliances et des trahisons, et repérer les signes annonciateurs de la fin. Gnorok et Hyllione, deux dragons encore en quête d'eux-mêmes dans un monde en plein changement, vous accompagneront et vous aideront à comprendre ce qui est en train de se jouer.

Vos choix auront un impact direct sur le futur de la cité. Dans l'affrontement final, les forces libérées par Kritardosar causeront sa destruction. Ce désastre marque non seulement la chute d'une ville emblématique, mais aussi la fin d'une ère et l'ouverture d'un nouveau chemin, incertain et encore inexploré.

Que vos décisions soient guidées par la sagesse et le courage dans cette période crépusculaire, où chacun de vos actes peut changer le monde.

Histoire des Utopia

Après avoir quitté le Grand Nord, convaincu d'avoir échoué, **Kritardosar** s'installa avec un groupe soigneusement choisi dans les montagnes isolées des monts **Benork**. Là, au cœur des

cavernes, ils fondèrent une cité troglodyte qui devait représenter leur idéal d'utopie.

Dès **4040**, cette première **Utopia** prit forme. Elle reposait sur deux valeurs centrales : la liberté individuelle et la responsabilité personnelle. Pour la faire fonctionner, ils misèrent fortement sur

l'éducation, mais aussi sur les arts et la sorcellerie. Ces disciplines leur servaient à produire de la nourriture, à assurer la sécurité et à gérer les besoins essentiels de la communauté.

Avec le temps, la nécessité les poussa à aller plus loin. Ils se mirent à pratiquer la nécromancie pour réanimer des cadavres et en faire une main-d'œuvre : zombies et squelettes travaillaient dans les mines et cultivaient des champignons dans les profondeurs. Les conséquences morales et écologiques de ces pratiques ne furent alors que très peu prises en compte.

Kritardosar restait très présent parmi les siens. Il organisait souvent de longs débats sur la politique, la philosophie et la théologie afin d'améliorer et stabiliser leur modèle de société. Le succès de cette première Utopia mena à l'ouverture d'un vaste réseau de nouvelles galeries, s'étendant sur plus de cent kilomètres, et exploitant les riches ressources minérales des montagnes.

En **4115**, une seconde Utopia fut créée, cette fois à proximité de la cité de Lilith. L'ensemble de ces communautés troglodytes atteignit alors près d'un demi-million d'habitants. Mais l'expansion s'accompagna d'une utilisation de plus en plus dangereuse des énergies miscellanées : l'opacité, la primauté et la songerie.

Les matériaux utilisés pour construire les nouvelles cités venaient des mêmes montagnes que celles de la première Utopia. Ce choix n'était pas sans conséquence : certains grands bâtiments de Lilith étaient bâtis avec cette pierre particulière. Les rituels effectués au sein des montagnes provoquèrent alors des effets inattendus et profonds sur Lilith elle-même.

Ainsi, les deux Utopia et la cité de Lilith se retrouvèrent liées par une étrange interaction, presque vivante. Un lien qui allait influencer leur destin commun et annoncer des événements que personne n'avait imaginés.

Scène 1, Le Conseil du Négus

Lieu : Pradiel – Salle du Conseil

Résumé

Les personnages assistent **Feldorn** lors d'une audience officielle.

Le Comte Amondarius est accusé de détourner des impôts.

Halmive, ancien agitateur politique, est capturé et interrogé.

La scène

Halmive est arrêté alors qu'il essaie d'organiser un nouveau soulèvement. Il est accusé de vouloir

relancer une guerre à peine terminée. Sa capture se fait sans violence, et il est conduit dans les geôles de **Chamkali**. Là, derrière les barreaux froids, il réalise à quel point il est désormais seul, sans alliés ni soutien.

Pour décider de son sort, le conseil du Négus de Pradiel est réuni. Les personnages sont invités à y participer ou à l'influencer. Leur avis aura du poids, et ils devront choisir entre justice, prudence politique et leurs propres convictions.

Dans un monde encore instable après tant de conflits, cette décision pourrait marquer un tournant décisif.

Les scribes du Négus ont signalé que le Comte Amondarius d'Hectorie, préfet de la région, ne s'acquitte peut-être pas correctement de ses obligations fiscales. Il est soupçonné de retenir une partie importante des impôts pour son propre profit.

Face à ces accusations, **Feldorn** a ordonné la comparution d'**Amondarius**. Il devra s'expliquer lors d'une audience officielle à la cour du Négus, organisée à **Pradiel** en **Vala 4201**.

Les personnages-joueurs, qui agissent comme conseillers du roi, sont chargés d'accompagner **Feldorn** et de l'aider durant ces interrogatoires décisifs.

Vous êtes convoqués à Pradiel pour assister le Négus Feldorn.

Deux affaires sont sur la table :

- ✪ Le Comte Amondarius, accusé d'avoir détourné une partie des impôts.
- ✪ Halmive, ancien agitateur politique, arrêté alors qu'il préparait un nouveau trouble.

Choix possibles

L'objectif réel

Les joueurs doivent démontrer qu'**Amondarius** a abusé de sa fonction pour s'enrichir. Les preuves rassemblées ne permettront peut-être de lui infliger qu'une simple amende, mais l'enjeu principal est ailleurs : freiner son ascension avant qu'il ne devienne trop puissant pour être arrêté.

- ✪ Soutenir ou contredire Amondarius.
- ✪ Demander des preuves, convoquer des témoins ou prolonger l'enquête.
- ✪ Décider de l'avenir d'Halmive : prison, interrogatoire, liberté surveillée...

Actions

- ✪ Interroger les scribes, conseillers et miliciens.
- ✪ Examiner les comptes et documents.
- ✪ Évaluer les intentions politiques de chacun.

Scène 2, Les Messagers de Lilith

Lieu : Pradiel, cour du palais

Résumé

Les jumeaux Frombridges (Ars Oniros) arrivent avec une demande : **des enfants disparaissent à Lilith**.

Deux émissaires de l'Ars Oniros arrivent avec une demande urgente : les jumeaux **Frombridges**, A et B. Ce sont des guerriers de première ligne, imposants, solides, et habitués à protéger les faiseurs de leur ordre. Malgré leur allure de colosses imperturbables, ils viennent chercher l'aide des personnages pour enquêter sur un problème grave à Lilith :
des enfants disparaissent sans explication.

Leur attitude, à la fois maladroite et un peu comique, contraste fortement avec le sérieux de leur mission. Cette différence crée des moments involontaires de légèreté, qui apportent un souffle d'air dans une situation pourtant très tendue.

Les joueurs sont donc invités à accompagner ce duo étonnant jusqu'à **Lilith**. Le voyage sera l'occasion de découvrir des secrets bien cachés et de mettre à l'épreuve les capacités du groupe : résoudre un mystère difficile, comprendre des personnes très différentes, et naviguer dans des relations humaines parfois compliquées, même quand elles mesurent deux mètres de haut et parlent trop fort.

Choix possibles

- ☀ Accepter immédiatement d'enquêter.
- ☀ Envoyer des émissaires d'abord.
- ☀ Attendre davantage d'informations.

Actions

- ☀ Questionner les jumeaux.
- ☀ Évaluer la crédibilité de leur témoignage.
- ☀ Décider de l'ordre de mission du groupe.

Scène 3, Lilith

Lieu : Porte sud – Marchés – Quartiers populaires

Résumé

Lilith est en pleine effervescence : commerces, théâtres, maisons de jeux...

Mais une partie de la milice cache un secret grave : **des enfants retrouvés morts, desséchés**.

Depuis plusieurs décennies, **Lilith** est en pleine effervescence. De longues files de caravanes et de paysans s'étirent devant la porte sud, cherchant à

entrer pour vendre leurs marchandises dans les grands marchés situés sous les remparts.

Pour franchir la porte, chaque visiteur doit expliquer la raison de sa venue aux miliciens, qui surveillent les entrées avec beaucoup de rigueur.



Figure 62 A et B Frombridges

La ville a beaucoup changé depuis l'époque de la république. De nombreux bâtiments anciens ont été transformés : théâtres, salles de jeux et maisons de plaisir s'enchaînent, reflétant les nouveaux goûts des habitants et leurs divertissements variés.

À l'est, une milice spécialisée a installé ses quartiers dans un grand bâtiment de quatre étages. Elle occupe tout le rez-de-chaussée et utilise l'endroit comme préfecture. Ses activités exactes restent floues, mais tout indique qu'elle mène des opérations importantes, dont la nature véritable est encore cachée.

Dans les ruelles discrètes de **Lilith**, un drame terrible se déroule dans le secret : des enfants meurent pendant la nuit. Les miliciens, seuls au courant de l'affaire, conduisent les personnages jusqu'aux lieux où les corps ont été retrouvés, révélant peu à peu l'ampleur du problème.

La population de **Lilith** ne sait rien. Les autorités récupèrent les corps avant l'aube, préviennent les familles en privé et leur ordonnent de garder le silence tant que l'enquête n'est pas terminée.

Choix possibles

- ☀ Se présenter officiellement aux autorités.
- ☀ Enquêter discrètement dans les rues.
- ☀ Interroger les familles, les miliciens ou les marchands.

Actions

- Étudier les scènes des crimes.
- Recueillir des indices dans les endroits fréquentés par les enfants.
- Visiter les cinq bâtiments liés à l'affaire.

Scène 4, Les morts mystérieux

Lieu : Les cinq édifices ciblés

Résumé

Les enfants sont retrouvés **momifiés**, près d'édifices construits avec **une pierre volcanique ancienne**.

Les corps retrouvés sont momifiés, comme desséchés par une chaleur extrême, et sont souvent découverts au petit matin par des mendiants. Ces morts n'apparaissent qu'à proximité de cinq bâtiments importants :

- le théâtre des espèces
- le temple d'Argos
- la tour de Jehan
- l'ancien Sénat (désormais transformé en lupanar)
- un entrepôt au nord de la ville

encore entre la pierre de ces bâtiments et son lieu d'origine.



Tout indique donc que les personnages doivent explorer ces carrières anciennes. Leur visite pourrait éclairer le mystère et peut-être expliquer les circonstances tragiques entourant la mort des enfants.

Choix possibles

- Analyser les corps ou invoquer des compétences magiques.
- Remonter la trace de la pierre jusqu'à son origine.
- Suivre une piste locale (culte, milice, criminels...).

Actions

- Faire un test Primus-Terre ou Songerie-Esprit (35+).
- Fouiller les bâtiments.
- Questionner les mendiants qui ont trouvé les corps.

Scène 5, Espions dans la ville

Lieu : Ruelles, tavernes, marché noir

Résumé

Des espions de Nassiam, en réalité liés à l'Ars Ténébrae, suivent les PJ et mènent leurs propres interrogatoires.

Dans les rues animées de Lilith, où caravanes et marchands se croisent en permanence, une rumeur commence à circuler : la mort mystérieuse des enfants. Cette histoire attire rapidement l'attention des espions de Nassiam, toujours à l'affût des secrets susceptibles de déstabiliser la région.

Avec l'aide de quelques criminels locaux, ils mènent leurs propres interrogatoires, souvent



Tous ces édifices ont un point commun : ils sont construits avec la même pierre volcanique, extraite dans d'anciennes carrières situées au nord-ouest de Lilith. Ces carrières, abandonnées depuis quatre siècles, semblent être un élément clé de l'affaire.

Les personnages sensibles aux énergies de la terre ou de l'esprit peuvent tenter un test Primus-Terre ou Songerie-Esprit (seuil 35+). Une réussite leur révèle qu'un lien tellurique existe

plus brutaux et sans scrupules. Ils questionnent même les mêmes témoins que les personnages, cherchant à comprendre ce que ces étrangers savent réellement.

Car même si ces agents viennent officiellement de Nassiam, leur véritable loyauté semble aller bien plus loin. Ils sont en réalité liés à l'Ars Ténébrae, et leurs actions s'inscrivent dans une toile de manipulations qui dépasse les frontières, prête à happer les personnages dans un jeu de pouvoir inquiétant et complexe.

Choix possibles

- ☀ Leur tendre un piège pour les neutraliser.
- ☀ Les laisser faire et les surveiller en retour.
- ☀ Tenter de les convaincre ou de négocier.

Actions

- ☀ Surveiller les suspects.
- ☀ Suivre leurs contacts dans la ville.
- ☀ Les interroger après un affrontement discret.

Scène 6, vers d'Utopia Seconde

Lieu : désert ou terres tribales

Résumé

Les personnages quittent Lilith pour remonter à la source du problème : **les anciennes carrières** menant à Utopia Seconde.

Le voyage vers la seconde Utopia est une véritable mise à l'épreuve. Situé à 415 km au nord-ouest de Lilith, le site oblige les personnages à choisir entre deux itinéraires difficiles :

Le désert direct : 8 jours de marche sous un soleil écrasant. C'est la route la plus courte, mais aussi la plus éprouvante physiquement.

Le détour par les terres tribales : environ 15 jours. Les conditions naturelles y sont moins extrêmes, mais les voyageurs risquent de tomber sur des conflits entre tribus humaines et humanordes.

Le dernier obstacle : l'hippogrieffe

En approchant de la destination, un danger majeur apparaît : un hippogrieffe gigantesque s'est installé au sommet de la plus haute montagne de la région. Il surveille son territoire en permanence et attaque tout intrus.

Le groupe devra donc faire preuve de courage, de ruse, ou de discrétion pour survivre à cette rencontre.

Hippogrieffe : FD 6, niv 10

Compteurs : Vie 106, Énergie 86

Savoir-faire : Combat +20, Mystique +14, Soutenance +17, Survie +17

Atouts : gigantesque (Gabarit, Vitalité 2x), critique © (griffes gueule), Spécialisation talentueuse parfaire Expert maître (griffes gueule), Attaques simultanées (1x), Attaques spéciales (Plongé dégâts * 2), Puissance (3x)

Combat Défense : 10 + 17 = 27+

Griffes gueule (+30, 4D6 + 6) +6 de gabarit

Seuil blessure : 12

Deux routes :

- ☀ Désert (8 jours) : fatigue, chaleur, dangers naturels.
- ☀ Terres tribales (15 jours) : rencontres diplomatiques ou affrontements.

Choix possibles

- ☀ Négocier avec les tribus.
- ☀ Voyager furtivement.
- ☀ Traverser le désert en résistant aux éléments.

Actions

- ☀ Gestion des ressources.
- ☀ Éventuelles négociations ou combats.
- ☀ Exploration d'oasis ou ruines.

Scène 7, Les carrières antiques

Lieu : Réseau souterrain

Résumé

Les carrières antiques

Une fois ce danger passé, les personnages peuvent atteindre l'entrée des anciennes carrières. Le lieu est composé de tunnels sombres et de grandes salles, et dégage une ambiance inquiétante.

Dans l'une des premières salles, ils découvrent des squelettes et des zombies immobiles. Ils semblent inoffensifs, mais s'animent dès que les personnages s'approchent :

ils obéissent encore à un ordre ancien laissé par leur créateur.

Le combat qui s'engage est intense et met à l'épreuve toutes les compétences du groupe.

La cité cachée

Après cette bataille, les personnages continuent l'exploration jusqu'à trouver une vaste salle secrète. Elle est dissimulée derrière un puissant sortilège posé par un élémentaliste Primus-Terre.

En brisant ce sort, ils dévoilent l'entrée d'une cité cachée, restée secrète pendant des siècles. Cet endroit renferme de nombreux mystères et secrets oubliés, que les personnages sont maintenant prêts à découvrir.

Les PJ's découvrent :

- ✿ un réseau de carrières abandonnées,
- ✿ des zombies et squelettes agricoles,
- ✿ une salle cachée protégée par un sort primus-Terre.

Choix possibles

- ✿ Passer furtivement pour éviter le combat.
- ✿ Tenter de désactiver le sort ou briser la protection.
- ✿ Examiner les créatures pour comprendre leur origine.

Actions

- ✿ Combat ou contournement.
- ✿ Analyse des énergies magiques.
- ✿ Déverrouillage de la salle secrète.

Scène 8, Utopia Seconde

Lieu : Village troglodyte – Maison du bourgmestre – Galerie finale

Résumé

Utopia Seconde est une cité souterraine paisible... en apparence.

On y étudie les systèmes politiques, encadrés par **Kritardosar**, un dragon.

Elodrim, le bourgmestre, révèle la structure des villages et la présence du dragon.

Une fois arrivés, les personnages atteignent un promontoire qui offre une vue impressionnante sur une immense caverne :

- ✿ Au centre, des champs de champignons, éclairés par un puits de lumière naturelle.
- ✿ Au fond, un village construit autour de grandes stalagmites.
- ✿ Plus loin encore, une galerie profonde semble inviter à l'exploration.



En descendant, ils réalisent que les travailleurs des champs ne sont pas vivants : ce sont des zombies et des squelettes, pacifiques mais entièrement dédiés à l'agriculture.

Rencontre avec Elodrim

Le bourgmestre du village, Elodrim, un narsdrok, accueille les personnages avec un mélange d'étonnement et de prudence. Il leur présente :

- ✿ sa femme Rodogune,
- ✿ leurs enfants,
- ✿ et les invite dans leur maison, qui sert à la fois de mairie et de bibliothèque.

Il leur révèle également l'existence d'un dispositif acoustique secret permettant de communiquer à distance avec Kritardosar, situé à près de 30 km dans les galeries.

Il annonce que des guerriers viendront chercher les héros le lendemain matin, et leur propose de passer la nuit sur place.

La sens d'Utopia Seconde

Au cours de la soirée, les personnages apprennent qu'Utopia Seconde n'est qu'une partie d'un réseau entier de villages troglodytes, tous consacrés à l'étude des systèmes politiques.

Leur dirigeant n'est autre que Kritardosar, un dragon vivant la plupart du temps sous forme humaine, et chef intellectuel de cette communauté.

Choix possibles

- ✿ Faire confiance à Elodrim.
- ✿ Explorer seuls.
- ✿ Se méfier dès le départ.

Actions

- ✿ Discussion avec les habitants.
- ✿ Consultation de la bibliothèque.

- Observation des systèmes politiques expérimentaux.

Scène 9, Confrontation finale

Lieu : Résidence du dragon – Salle rituelle

Résumé

Escortés jusqu'à Kritardosar

Le lendemain, une escouade menée par le capitaine Algorin arrive. Les guerriers guident les héros à travers de nombreux villages souterrains jusqu'à la résidence de Kritardosar.

L'accueil est étonnamment paisible. Kritardosar les reçoit sous forme humaine, dans une maison simple, adossée à une grande bibliothèque et protégée par une garde personnelle.

Le basculement : la paranoïa du dragon

La rencontre bascule lorsque Kritardosar apprend que les morts mystérieuses de Lilith ont révélé son existence. Pris de paranoïa, il conclut que les personnages sont des ennemis envoyés contre lui.

Il ordonne alors :

- l'emprisonnement immédiat du groupe,
- et se prépare à lancer un rituel destiné à provoquer une gigantesque tempête de sable sur Lilith.

Ce rituel, en plus de détruire la cité, permettrait d'isoler Utopia Seconde dans une dimension parallèle, pour la protéger de toute ingérence extérieure.

Urgence absolue

Les personnages doivent maintenant :

- s'échapper,
- interrompre le rituel,
- empêcher la destruction de Lilith,
- et neutraliser Kritardosar.

Le destin de milliers d'innocents, mais aussi celui de toute une communauté souterraine d'érudits, repose sur leurs décisions. La suite sera marquée par des combats, des révélations importantes et des dilemmes moraux profonds.

Lorsque Kritardosar apprend qu'il a été découvert à Lilith, il sombre dans la paranoïa.

Il ordonne l'arrestation du groupe et commence un rituel pour :

- créer une tempête de sable dévastatrice sur Lilith,
- isoler Utopia Seconde dans une autre dimension.

Choix possibles

- S'évader discrètement.
- Affronter Kritardosar directement.
- Tenter de le raisonner s'il reste un mince espoir.
- Saboter le rituel (runes, cristaux, cercle magique...).
- Libérer les habitants et retourner l'Utopia contre lui.

Actions

- Combat contre la garde personnelle.
- Désactivation du rituel.
- Course contre la montre pour sauver Lilith.

Fins possibles

- Kritardosar est vaincu**, Utopia survit et Lilith est sauvée.
- Le rituel est interrompu**, mais l'Utopia s'effondre.
- Le dragon est apaisé**, grâce au PJ-dragon ou au dialogue.
- Échec partiel** : Lilith est frappée mais pas détruite.
- Échec total** : la tempête engloutit Lilith, début d'une nouvelle campagne post-cataclysme.

PNJ du scénario

Amondarius

Dans la politique de Chamkali, Hectorie est devenue une cité riche et puissante. Elle a hérité de l'importance commerciale et stratégique de l'ancienne Laelith, et cette prospérité se reflète dans la figure de son dirigeant : le Comte Amondarius.

Ambitieux et déjà très influent, il s'appuie sur une fortune en pleine expansion. Beaucoup pensent qu'il vise désormais un rôle politique majeur à l'échelle du pays, voire au-delà.

Kirgix

Un nouveau personnage a récemment rejoint le cercle proche d'Amondarius : Kirgix, un yviem du temple des cinq éléments. Derrière son comportement aimable et son grand charisme, il cache une identité bien plus inquiétante :

il est en réalité faiseur Primus nature, un haut responsable de l'Ars Ténébrae.

Sa mission consiste à entretenir la division dans le pays, afin de faciliter les plans d'Amondarius. Celui-ci préparerait une offensive de conquête,

soutenue par les seigneurs des quatre royaumes du Nord.

Gnorok et Hylione (pour PJ dragon)

Hylione Dragon : FD 8, niv 8

Compteurs : Vie 113, Énergie 90

Savoir²-faire : Combat +20, Mystique +14, Soutenance +17, Survie +17

Atouts : Draconique (Gabarit, Puissance, Vitalité 3x, Rapidité d'action), critique © (Défense), Spécialisation talentueuse parfaite expert Maître (griffes, gueule queue), Transformation, Dégâts de zone (3x), Puissance (4x), Némésis - folie (sa forme de dragon 2 dK)

Combat Défense : 15 + 17 = 32+

Griffes, gueule queue (+30, 6D6 + 8) + 6 de Gabarit Souffle (+17, 5D6 + 8, 3D6 énergie) de Feu

Seuil blessure : 15



Figure 63: Fracassante Hylione

Au milieu des troubles qui secouent l'ancien imperium, **Gnorok**, aussi connu sous les noms de **Sarbafor** ou **Ch'dron**, arrive avec une demande personnelle et urgente. Il est profondément inquiet pour **Hylione**, qui s'apprête à vivre sa transformation draconique. Ce moment, où s'éveille la véritable conscience d'un dragon, la fascine autant qu'il la terrifie.

Gnorok sait que cette métamorphose est dangereuse, surtout pour quelqu'un au tempérament aussi intense qu'Hylione. C'est pourquoi il demande l'aide du personnage dragon des joueurs.

Hylione, autrefois humaine et animée d'une énergie débordante, doit maintenant accepter sa véritable nature : celle d'un dragon rouge, puissant, impulsif et guidé par des émotions brûlantes.

Cette transition risque d'être violente et pourrait mettre en danger non seulement **Hylione**, mais aussi ceux qui l'entourent. Les joueurs devront donc se préparer à un affrontement particulier : un combat destiné non pas à l'abattre, mais à

l'aider à maîtriser et à accepter ses nouvelles forces.

Ce duel, presque fraternel, demandera une vraie connaissance de la nature draconique, mais aussi beaucoup d'empathie pour l'accompagner dans sa transformation.

Une scène à construire qui mêle échanges délicats et moments d'action intenses. Elle doit offrir un moment à la fois épique et introspectif, en accord avec les thèmes du scénario : la transformation, l'identité et la découverte de soi.

Les frères Frombridges

Frombridges : FD 4, niv 8 + 4 atouts

Compteurs : Vie 67, Énergie 54

Savoir²-faire : Combat +16, Mystique +10, Soutenance +13, Survie +13

Atouts : Humain (Spécialisation talentueuse parfaite et Expert [esquive]), Critique © (esquive), Spécialisation talentueuse parfaite et Expert (hache), Vitalité (1x), Meute, Sursaut mortel, Puissance (2x), Rapidité d'action (1x)

Combat Défense : 15 + 13 = 36+

<hache> (+24, 3D6 + 4 + 4 en meute)

Tir (+13, 1D6 + 4)

Seuil blessure : 9

Ce sont deux frères nouvellement accueillis dans la lux Armatura. Ils ne sont pas très vifs, ni très débrouillards, mais ils ont la particularité de pouvoir communiquer l'un avec l'autre, quelle que soit la distance qui les sépare. Et surtout ce sont des guerriers de type bouclier des faiseurs, des tanks.

Kritardosar

Kritardosar est totalement fou. Il est paranoïaque et a animé d'une Hybris (haine monde 8dK). Son esprit est maintenant 90% dévoré par le velum miscellanées. Il croit être un élémentaliste, mais ses hybris le relient aux miscellanées.

Kritardosar reptilien : FD 8, niv 12 + 4 atouts

Compteurs : Vie 138, Énergie 126

Savoir²-faire : Combat +24, Mystique +21, Soutenance +18, Survie +21, Intimidation 21 + 8 + 15 + 4 = test de base **48+**

Atouts : Draconique (Gabarit, Puissance, Vitalité 3x, Rapidité d'action), critique © (Gueule, Griffes, Intimidation), Spécialisation talentueuse parfaite expert (Gueule, Griffes, Intimidation), Dégâts de zone (Souffle 3x), Puissance (3x), Némésis - folie (8 dK), Commandant (2 dK)

Combat Défense : 10 + 18 = 28+

Gueule, Griffes (+32, 5D6 + 8) ©

Souffle (+21, 5D6 + 8) sur 3 zones 5D6-3D6- 1D6

Seuil blessure : 12 + 6 + 3

4202-4276 : [Littéraire rôle]



Cette période raconte l'ascension d'un nouveau dirigeant dans le royaume de Chamkali. Le pays traverse alors un moment particulier : beaucoup regrettent encore la grandeur de l'ancien imperium, et cette nostalgie influence fortement la société. Les marchands, en particulier, profitent de ce climat pour renforcer leur pouvoir. Ils s'organisent en grandes guildes qui s'imposent dans les principales métropoles. L'une d'elles, plus structurée et ambitieuse que les autres, devient rapidement un acteur essentiel du nouvel équilibre économique et politique.

Pendant ce temps, à Hectorie, un nouvel homme fort apparaît. Il construit patiemment son réseau d'alliances secrètes, notamment avec un lointain descendant du clan Leveidel. Ces liens trouvent un soutien inattendu auprès du temple des Cinq Éléments. L'un de ses Yvriem les plus influents, Kirgix, ou peut-être celui qui lui succèdera, appartient en secret à l'Ars Ténébrae.

Sous l'impulsion de Kirgix, un projet audacieux voit le jour : créer une arme enchantée pour renforcer le charisme et l'autorité de l'homme fort d'Hectorie. Cette épée, nommée Carade, est forgée dans le plus grand secret, dans les ateliers de Faragorn. Les faiseurs les plus versés dans les arts des miscellanées y travaillent pour lui donner son pouvoir mystique. Au fil de ces événements, les relations entre les guildes marchandes, l'élite politique et les forces occultes deviennent de plus en plus complexes. Ensemble, elles tissent une toile d'influences qui transforme en profondeur Chamkali et, probablement, les régions voisines. Les enjeux de cette époque dépassent largement la politique ou le commerce : ils touchent aussi au spirituel et au surnaturel, révélant les ambitions profondes de ceux qui façonnent ce monde en pleine mutation.

La chronologie

Il y a longtemps

Au tout début de l'univers, juste après le big bang, sont apparus les **primuseoims**. Ce sont des êtres primordiaux faits des cinq éléments essentiels : terre, air, eau, feu et vide. Ce sont eux qui ont façonné les premières matières de l'univers et participé à sa construction pendant des ères entières.

Leur existence a basculé après le sacrifice d'Ildril, la première genèse divine. Son acte a donné au cosmos un sens, une direction, une énergie nouvelle, quelque chose que même les primuseoims n'avaient jamais connu. Certains d'entre eux ont rejeté la dernière volonté d'Idarie, la déesse mère, et se sont rebellés. Cette révolte a contribué à l'apparition de la vie sur différentes planètes capables de l'accueillir.

Avec la vie est apparue une nouvelle force : l'opacité. Plus les formes de vie évoluent, plus il devient difficile de se souvenir clairement de ce qui appartient aux morts ou au passé. C'est une limite que les primuseoims ne peuvent plus ignorer.

L'arrivée des dragons

Il y a environ 100 millions d'années, les premiers êtres capables de résister à la possession des primuseoims sont apparus sur Terre : les dragons.

Grâce à un primuseoim particulier, éveillé après le sacrifice d'Idarie, ces dragons ont reçu un don exceptionnel : l'art des faiseurs, un pouvoir leur permettant de détourner et d'absorber l'énergie des primuseoims.

La Terre a connu plusieurs lignées draconiques, mais celles du continent de Gondwana étaient les plus résistantes. Leur force provenait de la grande variété de primuseoims présents dans la Voie lactée. De cette résistance est née une nouvelle dimension universelle :

→ la songerie, une forme d'inconscient collectif partagé par toutes les créatures sensibles.

La guerre ancienne : dragons contre primuseoims

La lutte entre les dragons et les primuseoims a été si violente qu'elle a entraîné :

- ☀ la disparition des dinosaures,
- ☀ l'isolement des primuseoims liés à la Terre,

- leur emprisonnement dans des stases spirituelles,
- leur conscience enfermée dans des gemmes serties d'orichalque, un métal spécial.

Ce conflit a ouvert une nouvelle ère biologique qui a permis l'évolution :

- des mammifères,
- des primates,
- puis des humains.

Le réveil des primuseoims

Il y a environ 60 millions d'années, les primuseoims endormis se sont réveillés. Ils ont alors changé de méthode : au lieu de prendre le contrôle des dragons, ils ont adapté leurs techniques pour posséder ou influencer les humains.

Leur objectif :
→ unifier l'humanité sous un seul empire, afin de mieux la contrôler.

Mais une fois encore, les dragons, bien que plus rares, ont résisté, empêchant la domination totale des primuseoims.

Ainsi a commencé une longue histoire faite :

- de conflits cachés,
- de manipulation des civilisations humaines,
- et de découvertes mystiques et technologiques liées à ces forces anciennes.

Aujourd'hui : un héritage toujours actif

Les primuseoims et les dragons n'ont jamais quitté l'échiquier. Leur présence continue influence encore :

- les avancées technologiques,
- certaines guerres secrètes,
- et même la manière dont l'humanité se développe.

Ce même conflit pourrait, un jour, prendre de l'ampleur et atteindre d'autres civilisations de la galaxie. Les forces en jeu dépassent la Terre : ce sont les destins de nombreuses formes de vie qui se croisent dans cette lutte vieux de millions d'années.

Les régions durant la période

Les places des grandes cités

Dans les grandes cités, les vastes places pavées sont animées en permanence par des saltimbanques, jongleurs, troubadours et autres artistes de rue. Habillés de couleurs éclatantes, ils amusent la foule avec des farces, des acrobaties et de petits spectacles satiriques. Leur cible

favorite : le nouvel ars Oniros, désormais contrôlé par les personnages-joueurs. Ils ridiculisent ses méthodes, ses décisions, et en font un sujet de moquerie populaire.

Mais ces artistes ne se limitent pas aux plaisanteries. Ils jouent aussi des tragédies profondes qui racontent la chute de l'ancien Imperator Ahaemsa. Ces histoires parlent de trahisons, d'un empire perdu, et d'une époque où chacun avait une chance d'être en sécurité et de prospérer. Ces récits touchent fortement les foules, réveillant une nostalgie collective pour un âge d'or disparu.

Entre deux tours, ils déclament aussi des poèmes héroïques qui célèbrent l'ancien empire et ses valeurs. Le public écoute avec émotion, partagé entre admiration et colère contre ceux qu'on accuse d'avoir provoqué la fin de cette ère.

Quand les personnages-joueurs tentent d'interroger ces artistes, ils découvrent rapidement que leur jovialité cache une vraie organisation. Les saltimbanques se protègent les uns les autres, répondent de manière coordonnée, et évitent toute question trop directe. Leur solidarité est presque militaire, ce qui contraste avec leur image d'amuseurs publics.

Si l'un d'eux est isolé, avec habileté ou en profitant d'un moment de faiblesse, il finit par avouer qu'il a été formé à l'université des arts de Nassiam. Cela montre que ces artistes sont loin d'être de simples autodidactes. Leur niveau de formation est élevé, et laisse penser que les royaumes du Nord jouent peut-être un rôle dans ces spectacles itinérants.

Ces représentations pourraient donc être plus qu'un simple divertissement : un moyen subtil d'influencer l'opinion publique et de préparer le terrain à une politique plus large, dépassant largement les frontières d'une seule cité.

Guildes de négociants des cités

Les marchands qui sillonnent les grandes routes ont fini par créer un réseau solide pour mieux contrôler le commerce entre les cités. Fatigués des taxes abusives et des droits de passage trop chers, ils ont décidé de centraliser leurs décisions et d'engager leurs propres compagnies de mercenaires. Ces troupes protègent les caravanes qui doivent traverser des régions dangereuses, souvent occupées par des tribus hostiles.

Ces guildes jouent un rôle particulièrement important dans la cité de Kanome, où elles ont développé des partenariats étroits avec les monastères des temples d'Argos et des Cinq Éléments. Grâce à ces alliances, les temples sont devenus bien plus que des lieux de culte : ils servent aussi de centres financiers, presque

comme des banques, permettant de faire circuler de l'argent et d'investir à travers plusieurs régions.

Mais malgré leur influence, les membres des guildes restent très discrets. Ils partagent peu d'informations, surtout avec des étrangers ou des enquêteurs envoyés par le pouvoir politique. Leur prudence est presque légendaire. Ils préfèrent s'exprimer en soutenant la culture populaire qui se développe dans les cités : ils financent volontiers les artistes de rue, dont les spectacles deviennent de plus en plus fréquents.

Ces artistes, souvent sans le vouloir, transmettent dans leurs chansons et leurs pièces les idées et les intérêts de ces marchands. Cela crée un lien fort, presque invisible, entre le monde économique et la vie culturelle des cités. Ensemble, ils contribuent à façonner une ambiance urbaine vibrante, où l'art, le commerce et la politique se mélangent en permanence.

La guilde de Kanome

Au centre de Kanome se trouve la plus riche et la plus secrète des guildes de négociants du monde connu. Fondée en 4202, elle occupe un ensemble de bâtiments imposants, construits par les artisans narsdroks de la clique Goldrin, venus des montagnes du nord de Nassiam.

Aujourd'hui, cette guilde envisage même de fonder une université du commerce, afin d'enseigner et de formaliser les arts de la négociation et de la gestion marchande.

Direction et influences

La guilde est dirigée par les Rockfieeld, récemment anoblis par le royaume de Nassiam pour avoir contribué à la reconstruction de la grande cité d'Idés, héritière de l'ancienne Lilith. Sous leur direction, la guilde a renforcé ses liens avec les pouvoirs religieux et économiques, devenant un acteur indispensable dans les échanges régionaux.

Leur palais, un bâtiment remarquable autant par son architecture que par sa sécurité, est protégé par des artefacts enchantés. Ces protections dissuadent toute intrusion et flirtent avec les limites des arts obscurs liés aux miscellanées.

Les archives secrètes

Dans les profondeurs du palais se trouvent les archives de la guilde, rangées dans des alcôves cachées. On y conserve :

- des copies de tous les accords commerciaux passés avec les autres guildes du monde,
- des registres détaillés sur les flux financiers et les investissements,

- et des dossiers sur des projets confidentiels, dont l'étrange initiative « gaghtnik' » liée à Faragorn.

Ce dernier point reste entouré de mystère, mais plusieurs documents suggèrent l'implication du temple des Cinq Éléments, sans que personne ne comprenne encore exactement la nature de cette collaboration.

Une institution vivante et fermée

Chaque jour, plus de 300 personnes circulent dans le palais : scripteurs, messagers, administrateurs, intendants, superviseurs et négociants. Tous contribuent à maintenir l'influence, la richesse et le fonctionnement impressionnant de la guilde.

L'adhésion, elle, reste extrêmement sélective : seuls les marchands les plus influents, ou des représentants d'autres guildes déjà reconnues, peuvent espérer en devenir membres. Cette exigence garantit à l'institution un prestige intact, mais aussi une maîtrise continue de ses secrets.

C'est ce contrôle qui fait de la guilde de Kanome l'un des acteurs les plus puissants, et les plus difficiles à approcher, de tout l'échiquier commercial mondial.

Royaume de Nassiam

Le Royaume de **Nassiam** est organisé selon un système féodal très structuré. Chaque seigneur prête serment à un autre seigneur plus puissant, formant une chaîne d'autorité qui remonte jusqu'au roi. Au sommet de cette hiérarchie se trouve le Roi Seloumane Kahn, un souverain connu pour son charisme naturel, hérité de sa lignée, et indispensable pour maintenir l'unité de ses vastes terres.

Seloumane Kahn gouverne avec une justice rapide et directe : c'est lui qui tranche les conflits entre seigneurs, et sa parole fait autorité. Il est épaulé par les prêtres Yviem, dont les conseils spirituels et politiques influencent certaines de ses décisions, ainsi que par l'élite des princes du royaume.

L'un des projets majeurs hérités de son père est l'école des arts de Nassiam, un lieu prestigieux dédié à l'apprentissage et à la maîtrise des arts. Cette école, combinée au pouvoir économique des guildes de commerce et au soutien des monastères des Cinq Éléments, forme la base de la prospérité du royaume.

Les guildes marchandes jouent un rôle central dans cette dynamique : elles contrôlent une grande partie des échanges et orchestrent la croissance de la nouvelle grande cité d'Idés, fleuron économique du Nassiam. Idés est devenue l'un des principaux centres de commerce de la région, symbole du succès politique et économique de Seloumane Kahn.

Au final, toute la richesse et la stabilité du royaume reposent sur cette architecture politique précise : un roi fort, des alliances solides avec les temples, une élite fidèle, des guildes influentes, et une cité commerciale rayonnante. C'est ce système, hérité et perfectionné par Seloumane Kahn, qui permet au Nassiam de conserver sa puissance dans cette période charnière.

Ides

Née au milieu du désert de Lilith, Ides est devenue une véritable cité-oasis. Elle s'est reconstruite autour d'un grand caravansérail toujours animé, puis s'est fortifiée au fil du temps. Aujourd'hui, des remparts massifs divisent clairement ses quartiers : d'un côté les habitants de toujours, de l'autre les voyageurs et étrangers de passage. Cette séparation fait partie intégrante de son organisation.



Figure 64 : Ides

En 4230, la cité compte déjà environ 10 000 habitants.

Elle est dirigée par Abmen Ab Mandsour, le shérif d'Ides. Il descend des clans Berdguerre des Hauts Soufflants, connus pour leurs traditions fortes et leurs coutumes guerrières. Abmen conserve l'héritage de son peuple tout en restant ouvert aux influences venues d'ailleurs. Il gouverne avec l'aide d'Iverdress, un shaman érudit de sa tribu, qui l'appuie dans les décisions spirituelles et politiques.

Ides se distingue fortement de la cité plus austère d'Ipaze : elle cultive un goût prononcé pour le luxe, la beauté et l'accueil des marchands. Ce raffinement, allié à son importance commerciale, a permis à Ides de devenir une cité franche après la disparition de Lilith. Elle jouit donc d'une large autonomie, que le shérif protège avec une garde d'élite composée :

- ☀ de guerriers des sept tribus Berdguerre,
- ☀ et de combattants venus d'un clan des quatre royaumes du Nord.

Magie protectrice de la cité

La sécurité d'Ides repose aussi sur un système d'enchantements très élaboré.

Des pierres semi-précieuses ont été placées à des endroits précis de la ville. Ensemble, elles créent un réseau magique lié à plusieurs forces :

Enchantement, Dimensions, Esprit, Air et Mort.

Ce réseau forme une barrière invisible tout autour de la cité.

Toute personne non reconnue par le système déclenche une alerte.

Cette alerte ouvre alors un passage à des spectres d'air, des créatures cauchemardesques qui s'abattent immédiatement sur les intrus.

Une oasis de puissance et de mystère

Ides se tient donc comme un phare au milieu du désert : riche, sûre d'elle, protégée par la magie et par les traditions de ses peuples. C'est une cité où se mêlent :

- ☀ commerce,
- ☀ politique,
- ☀ culture raffinée,
- ☀ mysticisme,
- ☀ et enjeux militaires.

Une place idéale pour intrigues, rencontres marquantes et secrets enfouis... et un lieu qui jouera sûrement un rôle majeur dans les événements à venir.

Hectorie

Spectres de terre de cauchemar : FD 5, niv 8

Compteurs : Vie 106, Énergie 58

Savoir-faire : Combat +24, Mystique +19, Soutenance +21, Survie +21

Atouts : Extraplanaire (Abomination, Bannissement, Horreur), critique © (Bras broyeur), Spécialisation talentueuse parfaire Expert (Bras broyeur), Vitalité (2x), Attaques spéciales (Bras broyeur), Puissance (2x)

Combat Défense : 10 + 14 = 24+

Bras broyeurs ©(+33, 4D6 + 5/ +4D6 énergie)

Seuil blessure : 11

Au cœur du royaume de Zemrude, dont Chamkali est la capitale éclatante, se trouve Hectorie, une cité animée de près de 60 000 habitants. C'est la plus grande et la plus dynamique ville du royaume. Elle dépasse même Falidorn et Chamkali grâce à la puissance de son commerce et à ses routes maritimes qui la relient directement aux terres du Nord.

La cité est dirigée par Gengis Hadin, un préfet réputé pour sa fermeté et sa vision politique. Sous son autorité, Hectorie connaît une période de croissance rapide.

Spectre Air cauchemardesque : FD 5, niv 6

Compteurs : Énergie **108**

Savoir-faire : Combat +9, Mystique +15, Soutenance +12, Survie +12

Atouts : Extraplanaire (Abomination, Bannissement, Horreur), critique © (Enfermement psychique), Spécialisation talentueuse parfaite Expert (Enfermement, souffle), Drain de caractéristiques, Pouvoir (art du faiseur) (3x)

Combat Défense : 10 + 12 + 4 = **26+** si réussite volonté pour attaquer **29+**

Enfermement psychique (+23, 5D6 + 5 ; 2D6)

Souffle zone (+23, 3D6 + 5) provoque une chute si échec athlétisme 38+

DK pas de dégâts supplémentaires

Armes ordinaires voient leur efficacité diminuée de 1 d6, le plus grand

Dois perdre toute son énergie pour être banni

Cela tue la personne dont l'esprit a été utilisé.



Figure 65 : spectre air et terre

Les lieux majeurs de la cité

La ville est dominée par trois grands bâtiments, véritables symboles de son importance :

La préfecture : centre du pouvoir administratif.

Le temple d'Argos : lieu de prière et d'influence religieuse.

Le grand théâtre : cœur culturel de la ville et centre de l'université.

À l'extérieur des remparts se trouvent deux lieux d'importance stratégique :

- ☼ Le monastère des Cinq Éléments,
- ☼ La guilde marchande du port, très influente dans le commerce maritime.

Les archives du monastère : un lieu interdit

Même si Hectorie semble ouverte et accueillante, certains lieux restent interdits au commun des mortels. C'est le cas des archives du monastère des Cinq Éléments, protégées par des spectres de terre, des entités de cauchemar qui se manifestent dès que quelqu'un tente d'y entrer sans autorisation.

Ces spectres étouffent les intrus jusqu'à les plonger dans l'inconscience, avant de les remettre aux moines.

Seules quatre personnes ont le droit d'accéder aux archives :

- ☼ Kirgix, l'Yviem supérieur,
- ☼ le bibliothécaire,
- ☼ et ses deux assistants.

Les documents conservés dans ce lieu révèlent un fait important :

Kirgix joue un rôle central dans l'ascension rapide de Gengis Hadin, bien plus que ce que la population imagine.

Un secret, encore plus grand : le portail

Dans les profondeurs du monastère se cache également un secret majeur :

une ancienne porte de téléportation reliant directement Hectorie au royaume de Nassiam.

Ce portail témoigne d'une alliance discrète mais profonde entre Hectorie et les royaumes du Nord. Cet accord, passé dans l'ombre, pourrait modifier les rapports de force dans toute la région et influencer durablement les événements de la période.

Faragorn

Faragorn, autrefois une grande ville pleine d'activité, ne compte plus aujourd'hui qu'environ 20 000 habitants. Ses anciens quartiers ont été en partie démontés pour construire les remparts massifs qui entourent désormais la cité. L'ancien port fluvial s'est transformé en village fortifié d'environ 500 résidents, composé surtout de togents et de narsdroks, peuples robustes qui témoignent de la capacité d'adaptation de la région.

Autour de la ville, la grande forêt a repris possession des zones abandonnées. Les arbres et la végétation ont envahi les ruines des anciens quartiers, effaçant peu à peu les traces du passé.

Les Ancipiels, renouant avec leurs traditions et leur identité originelle, parfois marquée par une forte méfiance envers les étrangers, ont choisi de réaffirmer leur nom ancestral avec fierté.

Le sanctuaire des Ancipiels Hirudo

Sur les hauteurs de ce qui fut autrefois le Sénat, les Ancipiels Hirudo ont établi leur sanctuaire. De là, ils projettent une aura protectrice : une énergie élémentaire appelée velumnique qui enveloppe la région. Cette barrière rend Faragorn extrêmement difficile à envahir ou à approcher sans autorisation.

Le gouvernement actuel

Le système républicain existe encore, même s'il a changé au fil du temps.

À sa tête siège Aramil, membre du clan Leveidel, qui occupe la fonction de premier Consul. Sous son autorité, le clan Leveidel retrouve une importance qu'il avait presque perdue.

Un savoir caché : le Livre des Rois

Sous les archives du temple privé du clan Leveidel se trouve un reliquaire secret. On y garde un manuscrit précieux :

le Livre des Rois, qui décrit en détail la création d'une épée destinée à un « Ultime Roi », une arme légendaire dotée d'un pouvoir immense.

Cette arme doit être forgée à partir de l'essence d'un enfant particulier.

Les parents de cet enfant vivent dans un quartier riche de Faragorn, parmi les familles les plus respectées du clan Leveidel. Ce sont des paysans simples, qui ignorent une grande partie de l'importance de leur futur enfant.

Ils sont protégés en permanence par vingt guerriers, chargés de garantir leur sécurité et de préserver le destin annoncé dans les pages du Livre.

Lithia

Après les bouleversements d'Utopia Seconde et la disparition de **Lilith**, la cité de **Lithia** se lance dans un immense projet : la construction d'une basilique novatrice dédiée à **Yeshoua**, pensée pour accueillir tous les croyants monothéistes, quelle que soit leur tradition.

Le maître d'œuvre, Déraé, veut en faire un monument totalement inédit. Sa vision repose sur un principe simple : faire de la lumière un élément sacré de l'architecture.

La basilique utilisera des techniques avancées pour capter, rediriger et amplifier la lumière du soleil, permettant d'éclairer l'intérieur même par temps couvert et de faire briller l'édifice la nuit.

La construction devrait durer encore une dizaine d'années.

Lithia a fourni une partie de la main-d'œuvre, notamment des croyants bénévoles, mais l'essentiel du financement vient de dons internationaux, preuve de l'importance symbolique du projet.

Un syncrétisme religieux assumé

Déraé cherche à créer un lieu où différentes traditions monothéistes pourraient se reconnaître.

Ainsi, plusieurs divinités vénérées dans le monde trouvent une place dans la vision théologique qui entoure le chantier :

Argos, dieu unificateur des togents et très présent dans l'ancien Imperium.

Arnora, déesse de la vie et de la mort, adorée dans le sud de Laelith.

Fryr, divinité solaire des humanordes.

Arlbart, symbole de résistance face au despotisme de l'empire de Drancie.

Plus discrètement, d'autres croyances s'y mêlent :

Inolmuth, le « dieu inexistant » des ancipiels, principalement suivi par les ancipiels bleus de Lithia.

Dargorin, considéré comme le grand architecte de l'univers chez les narsdoks du sud.

Oussaï, dieu guerrier des peuples du Grand Nord.

Yavla, une version puissante et jalouse d'Inolmuth, réinterprétée par d'autres espèces.

Ce mélange montre la volonté de Déraé d'unir des visions très différentes autour d'un même lieu sacré.

La basilique : symbole d'unité

La basilique adoptera une forme triangulaire, qui représente les trois attributs divins confiés à Yeshoua.

Cette forme est au cœur du projet architectural : elle doit symboliser l'équilibre, la force spirituelle, et l'idée d'une divinité partagée malgré les différences de traditions.

Déraé travaille sans relâche avec les divers courants religieux, parfois opposés, pour créer une interprétation commune de la divinité, ou au moins un espace où les croyants peuvent coexister.

La future basilique se présente ainsi comme un lieu :

- ✿ de rassemblement,
- ✿ de débat spirituel,
- ✿ d'unité entre peuples,
- ✿ et de réconciliation religieuse.

Un monument qui pourrait, à terme, devenir l'un des symboles les plus forts de cette période charnière.

Événements de la période

Faragorn

À **Faragorn**, le passé continue de peser lourdement sur le présent. Le **12 Gwendo 4205**, **Gengis Hadin** prête officiellement serment en tant que préfet. Son ascension n'a rien d'un parcours ordinaire : elle a été marquée par des intrigues, des manipulations discrètes et l'usage de l'art des faiseurs, qui a longtemps dissimulé ses véritables intentions et protégé son esprit des regards indiscrets.

Son destin croise pour la première fois celui de **Kirgix** en **4193**, lors d'une rencontre organisée dans l'ombre. Cet échange secret devient l'un des points de départ d'une série d'événements qui influenceront profondément Faragorn et les régions voisines.

En **4201**, toujours par l'intermédiaire de Kirgix, Gengis Hadin rencontre **Aramil du clan Leveidel**. Aramil s'impose rapidement comme un acteur central de la cité et comme le véritable artisan du renouveau de son clan. Sous son impulsion, le clan Leveidel regagne une position de force à Faragorn, en se réappropriant ses traditions et son héritage ancestral.

Le repli des clans et l'ombre de l'ars Ténébrae

Pendant ce temps, la forêt d'Elferiel continue de progresser, recouvrant peu à peu les zones abandonnées. La population de Faragorn chute et se stabilise autour de 20 000 habitants. De nombreux clans quittent la ville pour retourner à un mode de vie plus ancien, centré sur la chasse, l'agriculture et l'autosuffisance.

Dans ces territoires forestiers isolés, l'ars Ténébrae agit en silence. Ses influences attisent la méfiance, la rancœur et le désir de vengeance contre les humains. Peu à peu, ses murmures s'infiltrant dans les esprits des clans les plus reculés, nourrissant un rejet du monde extérieur.

En l'espace d'une dizaine d'années, ces communautés se referment totalement sur elles-mêmes. Leur culture se durcit, leur isolement devient la norme. Leur seul lien officiel avec la cité reste leurs représentants siégeant au Sénat de Faragorn.

Les Ancipiels Hirudo au Sénat

Au sein même du Sénat, les Ancipiels Hirudo subsistent dans un isolement presque total. Relégués à la salle haute, ils vivent à l'écart, tels des reliques vivantes d'une époque révolue. Observateurs silencieux des mutations de **Faragorn**, ils assistent à l'évolution de la cité sans y prendre pleinement part, prisonniers d'un passé qui refuse de disparaître.

Le nord

Le Nord : tensions et propagande

Le Nord-Est, avec ses baronnies vassales, devient l'un des principaux foyers culturels et idéologiques de la période. C'est ici que débute une vaste entreprise de mémoire et de propagande. Des saltimbanques, formés dans les écoles renommées de **Nassiam** grâce à des bourses généreuses, sont envoyés sur les routes.

Leur mission est claire : rappeler la grandeur de l'ancien Imperium.

Ils parcourent les anciennes cités impériales en ruine, racontant à travers chants, récits et spectacles l'épopée du dernier Imperator. Jongleurs, chroniqueurs et troubadours entretiennent ainsi une nostalgie organisée, destinée à renforcer l'autorité des royaumes qui se réclament encore de cet héritage.

Si **Nassiam** et le royaume du Grand Nord parviennent à maintenir un pouvoir central solide, la situation est plus instable dans d'autres régions.

La fracture entre Lker et Lebon

Une grave tension apparaît entre les régions de **Lker** et **Lebon**. Toutes deux partagent la foi du temple d'Oussai, mais leurs pratiques religieuses divergent fortement.

Lker reste attachée à de vieux rites ancestraux. Lebon rejette ces pratiques, qu'elle juge dépassées et contraires aux enseignements du prêcheur du désert.

Ce désaccord religieux se transforme peu à peu en conflit politique et social.

En **4215**, une grande assemblée organisée à Lebon dégénère. Les échanges deviennent violents, et l'intervention des autorités locales tourne au désastre.

Le grand prêtre humanorde de Lker est tué.

Conséquences et montée des tensions

La mort du prêtre provoque une vague de colère chez les tribus de l'Ouest, qui réclament vengeance. À la tête du Grand Nord, le jeune drakim, encore peu assuré dans son rôle, tente de calmer la situation. Il nomme un nouveau dirigeant religieux à Lker :

Eko horde Takowax, un humanorde pieux et sincèrement attaché à l'unité du Grand Nord.

Mais cette nomination ne suffit pas à apaiser les tensions. Sous l'autorité d'Eko, les tribus deviennent plus exigeantes. Elles réclament des tributs élevés en échange de leur loyauté et affichent une hostilité de plus en plus marquée envers le pouvoir central.

Une jeunesse instable

Lker est une région jeune et dynamique, mais aussi fragile. Sa nouvelle génération oscille entre désœuvrement, rivalités internes et colère latente. Ces tensions menacent régulièrement l'équilibre déjà précaire de la région, faisant du Nord un terrain propice aux révoltes, aux manipulations idéologiques et aux conflits futurs.

Ides

Ides : naissance d'une cité-refuge

Au cœur du désert de **Lilith**, **Ides** renaît là où tout semblait perdu. Autrefois simple basse ville de

Lilith, elle a survécu au tsunami de sable qui a englouti sa grande sœur. De cette catastrophe est née une oasis fortifiée, devenue un caravansérail essentiel pour les marchands, les aventuriers et ceux qui fuient leur passé.

Attirés par cette terre de survie, les Nasion et les Berdguerres des Hauts Plateaux, chassés par les bouleversements de l'histoire, trouvent refuge à Ides. La cité s'anime au rythme des caravanes, des chameaux et des échanges constants. Chaque arrivée renforce son rôle de carrefour dans le désert.

Une ville en pleine expansion

Ides s'est rapidement développée. Elle s'est étendue, renforcée contre les tempêtes de sable et les dangers extérieurs, tout en restant ouverte à ceux que le désert met à l'épreuve.

Son marché, coloré et bruyant, est le cœur battant de la ville : on y croise des langues, des coutumes et des marchandises venues de toutes les régions alentours. Cette diversité reflète l'histoire récente d'Ides et la variété de ses habitants.

Une organisation simple et stable

La cité est dirigée par un conseil de notables, composé de figures locales et d'anciens réfugiés. Leur objectif commun est clair : maintenir la paix et éviter que les conflits du passé ne ressurgissent. Grâce à cette organisation pragmatique, Ides parvient à rester stable malgré les tensions de la région.

Peu à peu, la ville acquiert une réputation particulière. Plus qu'un simple centre commercial, elle devient un symbole de renaissance et de guérison, un lieu où il est possible de recommencer une vie nouvelle, loin des ruines et des cendres laissées par l'effondrement de Lilith.

4215 à Drancien

En **4215**, l'empire de Drancien traverse un tournant majeur. L'Empereur **Lin Tchin V** est plus puissant que jamais, mais son autorité est désormais renforcée, et dangereusement influencée, par des forces obscures.

À ses côtés s'élève un nouveau conseiller impérial : Adsena. Autrefois frère d'un personnage ancipiel et figure connue, Adsena n'est plus que l'ombre de lui-même. Il est devenu le pantin d'un primuseoim de feu, le redoutable Karkain. Sa volonté propre a été effacée, remplacée par l'influence brûlante de cette entité.

L'influence de Karkain

À travers **Adsena**, **Karkain** agit directement sur la cour impériale. Grâce aux connaissances qu'Adsena possède sur les pratiques de l'**ars Ténébrae**, il pousse l'empereur à transformer en profondeur l'armée de Drancien.

Cette réforme militaire marque une rupture totale avec les anciennes traditions.

La nouvelle armée de Drancien

Désormais, les soldats impériaux sont formés dans le désert de Pissefer, là même où se trouvait autrefois la cité d'Eldora, aujourd'hui disparue.

L'entraînement y est dur, cruel et inspiré de méthodes issues de l'ars Ténébrae. Le but est clair : créer une armée impitoyable, obéissante, et entièrement tournée vers la domination impériale.

Personne ne sait encore quelles seront les conséquences de cette nouvelle doctrine militaire, mais les rumeurs parlent déjà de soldats endurcis jusqu'à la déshumanisation.

Une cour sous influence

Dans l'ombre d'Adsena, la cour de Drancien devient un lieu dangereux. Intrigues, ambitions personnelles et jeux de pouvoir s'y multiplient. Derrière chaque décision, chaque discours, il est désormais difficile de savoir si l'Empereur agit de sa propre volonté... ou selon celle de forces bien plus anciennes.

Les changements amorcés en **4215** annoncent de profondes secousses pour l'empire. Les fondations mêmes de Drancien pourraient vaciller si cette influence continue de s'étendre.

4224 à Faragorn

En **4224**, au sein de la tour principale du clan Leveidel à Faragorn, un couple humain attire l'attention des puissants : Palade et Cyrgone. Jusqu'ici, leur vie était modeste et sans éclat. Pourtant, ils sont choisis pour un rôle exceptionnel : devenir les porteurs de l'âme destinée à l'épée Carade, une arme appelée à entrer dans la légende.

Ce choix n'est pas dû au hasard. Palade et Cyrgone possèdent un fort potentiel charismatique, une qualité rare et recherchée. Ce potentiel doit être développé et maîtrisé pour atteindre son plein pouvoir. C'est dans ce but que Kirgix, à l'origine du projet, se rend personnellement à Faragorn afin de les rencontrer et de les évaluer. Son jugement décidera de la suite de leur destin.

Une formation hors du commun

Sous la direction de Kirgix, un plan précis est établi. Le couple doit suivre une formation exigeante, qui ne se limite pas au savoir théorique. Leur enseignement vise plusieurs objectifs :

- ✿ développer leur intelligence et leur culture,
- ✿ renforcer leur force d'esprit,
- ✿ affiner leur parole et leur présence,
- ✿ faire mûrir un charisme capable de s'ancrer dans l'essence même de Carade.

L'ambition est claire : faire de cette épée bien plus qu'une simple arme enchantée. Carade doit devenir un symbole de pouvoir et de légitimité, porté par une essence humaine forte et reconnue.

Un destin déjà en marche

Dans les couloirs silencieux de la tour Leveidel, entre des murs chargés d'histoire, Palade et Cyrgone commencent un chemin qu'ils n'ont pas choisi, mais qu'ils devront assumer. Leur apprentissage les confronte peu à peu aux intrigues politiques, aux jeux d'influence, et aux manœuvres occultes qui entourent Faragorn et ses alliés.

Cette période marque le début d'une transformation profonde. L'entraînement du couple prépare non seulement la naissance de Carade, mais aussi une époque où cette épée pourrait peser lourdement sur l'équilibre des pouvoirs et changer le cours de l'histoire.

4226 à Hectorie

En **4226**, le destin de Palade et Cyrgone, un couple humain jusque-là sans importance particulière, prend un nouveau tournant. Désignés pour jouer un rôle central dans la création de Carade, l'épée de légende, ils quittent la protection relative de Faragorn pour entrer dans un cercle d'influences bien plus large, lié directement à la cité d'Hectorie.

Leur mission reste la même : porter et façonner l'âme destinée à être liée à Carade. Leur valeur ne repose ni sur leur naissance ni sur leur statut, mais sur un potentiel charismatique exceptionnel, rare et recherché. Ce charisme doit encore être développé, maîtrisé, et rendu compatible avec un artefact d'une telle puissance.

L'intervention directe de Kirgix

À l'origine de ce projet se trouve toujours Kirgix. En 4226, il supervise personnellement le transfert et la poursuite de la formation du couple. Son évaluation initiale a confirmé leur aptitude, mais rien n'est encore acquis : leur progression conditionnera l'avenir même de Carade.

Sous son autorité, Palade et Cyrgone sont intégrés à un programme d'apprentissage rigoureux, qui mêle savoir, discipline mentale et entraînement social. L'objectif est multiple :

- ✿ développer leur intellect et leur culture politique,
- ✿ renforcer leur force morale et leur résistance aux influences extérieures,
- ✿ affiner leur parole, leur présence et leur capacité à convaincre,
- ✿ transformer leur charisme brut en un outil conscient et contrôlé.

Plus qu'une arme : un symbole

Épée CARADE

Dommages : 2D6 d'énergie à chaque utilisation

Au porteur :

Charisme : +2

Diplomatie : +6

Atouts :

Maîtrise d'arme : +6 à l'attaque et aux dégâts en combat

Stratégie : +6

Bénédiction : Utilisable une fois par jour



Le but de **Kirgix** est clair : **Carade** ne doit pas être une simple arme enchantée.

L'épée doit incarner l'autorité, la légitimité et le leadership. Le charisme de Palade et Cyrgone est destiné à se fondre dans l'essence même de l'arme, afin que Carade puisse influencer les foules autant que les champs de bataille.

Une formation au cœur des intrigues

Installés dans des lieux liés au clan Leveidel et aux réseaux d'influence d'Hectorie, Palade et Cyrgone entament une période de formation intensément politique. Ils sont exposés, parfois malgré eux, aux intrigues de la cité, aux jeux de pouvoir, et aux manœuvres occultes qui gravitent autour de Kirgix et de ses alliés.

Leur destin est en grande partie tracé par d'autres, mais c'est à eux désormais de l'assumer. Cette étape marque une transition importante : le projet Carade quitte le secret des tours et des archives pour s'inscrire peu à peu dans le jeu ouvert des puissances régionales.

L'épée n'est pas encore née, mais en **4226**, les bases sont posées pour qu'un jour, Carade puisse changer l'équilibre du monde.

4228 à Lebon

Avant d'aborder cette période en jeu, il est important de rappeler aux joueurs qu'ils peuvent utiliser la carte X à tout moment. Elle permet d'interrompre ou d'adapter une scène si elle

devient inconfortable, afin que l'expérience reste agréable et sûre pour tous.

Un conflit religieux ancien

En **4228**, les terres rudes de Lebon sont ravagées par une guerre civile ouverte. Ce conflit est né de profondes divisions religieuses.

Les tribus humanordes de l'Ouest, connues pour leur indépendance et leur farouche caractère, s'opposent aux peuples de Lebon. Tous vénèrent Oussaï, mais leurs visions de la foi s'opposent violemment.

Le cœur du désaccord concerne la figure du prêcheur du désert, Yeshoua :

- 🔸 pour certains, il est une manifestation divine,
- 🔸 pour d'autres, un hérétique dangereux.

Cette opposition prend racine dans une dispute majeure survenue en 4216, mais elle ne cesse de s'envenimer. Le conflit s'étend sur près de quarante ans, laissant derrière lui ruines, famine et haine durable.

Un pouvoir incapable de réagir

Le Drakim de Lebon, Gairdon, un narsdrok sans réelle autorité ni ambition, se révèle incapable de contenir la montée de la violence. Son hésitation et sa faiblesse politique laissent le conflit se propager librement.

Au milieu du chaos, Kurd de la horde Toatone, un humanorde et prêtre du premier cercle d'Oussaï, tente de réconcilier les factions. Malgré sa foi et sa détermination, ses efforts échouent face à la radicalisation des camps.

La vol du Livre des Rois

Pendant que la guerre ravage la région, un événement plus discret mais tout aussi grave se produit au temple des Cinq Éléments : le Livre des Rois disparaît.

Ce manuscrit très ancien aurait été écrit par un dragon du premier âge. Selon la tradition, il est impossible à déchiffrer sans le sang draconique. Sa disparition alimente rumeurs, peurs et convoitises, ajoutant une dimension mystique et dangereuse à une situation déjà explosive.

Un avenir sombre

Alors que **Lebon** s'enfonce dans la guerre civile, le secret du Livre des Rois plane comme une menace invisible.

Entre les mains de la mauvaise personne, il pourrait offrir un pouvoir immense, ou précipiter la région dans un chaos encore plus profond.

Cette période marque un tournant majeur pour Lebon : un mélange de foi, de violence et de secrets anciens, prêt à influencer durablement l'équilibre des forces dans tout le Nord.

4229 à Faragorn

À l'aube d'un nouveau jour, Faragorn est le théâtre d'un événement secret qui marquera durablement l'histoire de la région. Dans un sanctuaire dissimulé sous la cité, une cérémonie sombre est organisée loin des regards.

Un enfant naît au cours d'un rituel interdit, dirigé par le grand prêtre Kirgix, accompagné de gardiens et de deux sage-femmes. Rien ne se déroule comme une naissance ordinaire. Dès les premiers instants, la cérémonie prend une tournure sacrificielle.

Les parents de l'enfant sont éliminés dans le cadre du rite, sous le regard impuissant du père, rapidement maîtrisé lorsqu'il tente d'intervenir.

Le nouveau-né est aussitôt emporté dans les profondeurs de la cité, jusqu'à une forge mystique tenue secrète depuis des générations. Là, les feux sont allumés pour une étape décisive du projet Carade.

La forge de l'épée

Sous les voûtes anciennes de la forge, Carade est façonnée à partir d'un alliage rare, le cuivre d'éon, mêlé à de très anciens rituels.

Kirgix conduit la cérémonie finale en récitant les formules sacrées.

L'enfant et le Livre des Rois sont alors utilisés ensemble comme offrandes ultimes, liés à la fusion de la lame encore informe.

À cet instant, la forge s'embrase d'une lumière surnaturelle. Le processus est scellé : Carade est née, imprégnée d'une volonté propre et d'une puissance ancienne.

Après le rituel

Le lendemain, **Kirgix** quitte **Faragorn** sans un mot, laissant derrière lui une cité qui ignore encore ce qui vient d'être créé.

Un mois plus tard, Gengis Hadin reçoit l'épée Carade. L'arme est destinée à renforcer son charisme, son autorité et son influence politique.

Carade n'est pas une épée ordinaire. Elle possède un pouvoir singulier : elle peut toujours retrouver son maître, même après avoir changé de porteur.

Guidée par une volonté ancienne, elle agit comme un instrument choisi, et non simplement brandi.

Notes MJ (hors récit, optionnelles)

Cet événement peut rester hors-champ pour les joueurs et être révélé par fragments, rumeurs ou documents.

Il constitue un pilier majeur de la trame sur 14 ans.

Il justifie à la fois la puissance de Gengis Hadin, l'importance de Kirgis, et les futurs conflits autour de Carade.

Conseil Drako de 4230

En 4230, le Conseil Drako se réunit dans sa grande salle, dans une atmosphère lourde et inhabituelle. Les membres du Conseil, réputés pour leur sagesse et leur recul sur les âges, font face à une situation préoccupante : plusieurs dragons influents ont disparu, sans laisser de traces claires.

Face à cette menace, le Conseil décide de lancer des recherches approfondies. Les dragons unissent leurs anciens savoirs, leurs pouvoirs et leurs réseaux afin de retrouver les disparus. Ces investigations dépassent largement les frontières habituelles et s'étendent à des phénomènes anciens et mal compris, touchant parfois à des époques lointaines.

Une ouverture inattendue

En parallèle, le Conseil choisit une voie plus risquée mais nécessaire : le dialogue.

Il est décidé de reprendre contact avec deux factions longtemps tenues à l'écart des décisions majeures :

- ✿ les Omainra,
- ✿ les Okiram.

Ces groupes, souvent considérés comme dissidents, pourraient détenir des informations utiles sur les troubles actuels. Pour mener ces négociations délicates, le Conseil confie la mission à une délégation de dragonnes issues de la cabale des Sarhama.

Connues pour leur calme, leur sagesse et leur sens de l'équilibre, ces émissaires jouent un double rôle :

- ✿ rétablir le dialogue avec les factions mises à l'écart,
- ✿ collaborer à l'étude de phénomènes magiques inconnus, liés à des présences invisibles qui semblent perturber la réalité elle-même.

Un choix entre tradition et adaptation

Cette décision ne fait pas l'unanimité. Certains membres du Conseil restent méfiants face à cette ouverture. D'autres, au contraire, y voient un espoir de comprendre ce qui menace l'équilibre du monde.

En agissant ainsi, le Conseil Drako montre sa volonté de faire évoluer ses traditions et de s'adapter à une époque instable. Enquête, diplomatie et recherche deviennent les trois piliers d'une stratégie destinée à prévenir des bouleversements bien plus graves.

À partir de 4235

À partir de **4235**, le royaume de Zemrude entre dans une nouvelle phase de son histoire. Cette période est marquée par la montée rapide de Gengis Hadin, dont l'influence grandit grâce à des alliances habilement négociées et à des manœuvres politiques discrètes mais efficaces.

En **4240**, la situation bascule : le roi de Zemrude meurt dans des circonstances jamais totalement expliquées. Peu après, Gengis Hadin est couronné roi. Lors des funérailles, un événement dramatique frappe les esprits : la reine Zemrudielle se donne la mort sur la tombe de son époux, lors d'un acte public et rituel. Ce geste choque le royaume et laisse le pouvoir sans opposition directe entre les mains d'Hadin.

Renforcement politique et militaire

En 4242, le nouveau roi renforce sa position en signant des traités de rapprochement avec le royaume de Nassiam. Ces accords établissent une coopération stratégique étroite et sécurisent les frontières, tout en donnant à Hadin un appui politique solide.

Dans les années qui suivent, une évolution inquiétante apparaît : les caravanes commerciales se militarisent. Leurs gardes ne sont plus de simples protecteurs, mais s'organisent en véritables légions mercenaires, fonctionnant selon une hiérarchie inspirée des armées régulières. Le commerce devient ainsi un vecteur de puissance armée.

La crise des dragonnes (4249-4250)

En **4249**, un conflit éclate entre plusieurs cabales de dragonnes. La violence est telle que la cabale des Sarhama manque d'être totalement anéantie.

Elmironne, seule survivante, échappe de justesse à l'extinction de sa lignée.

Ce drame conduit à la réunion du Conseil Drako en 4250. Lors de cette assemblée, Elmironne présente les résultats de ses recherches, menées après la destruction de sa cabale.

Elle avance une hypothèse troublante : certaines forces à l'œuvre dans le monde ne proviendraient pas de leur dimension.

Selon elle, il existerait des entités élémentaires issues de plans liés à la songerie, capables d'influencer la réalité sans être visibles. À ce stade, Elmironne ignore encore qu'elle décrit, sans les nommer, les Primuseoïms et les Somniumeoïms.

Un défi qui dépasse le monde connu

Les révélations d'Elmironne bouleversent le Conseil Drako. Si ces forces existent réellement, alors les conflits actuels ne sont qu'une partie d'un problème bien plus vaste.

Le Conseil se retrouve face à une question cruciale : Comment comprendre et combattre des influences qui dépassent leur propre plan d'existence ?

À partir de ce moment, l'histoire du monde ne se joue plus seulement entre royaumes, cabales ou armées, mais à une échelle cosmique, où les choix faits par quelques-uns peuvent entraîner des conséquences bien au-delà de leur réalité.

Notes de structure (optionnel MJ)

Ce passage constitue un pivot de campagne.

Il relie politique, commerce, dragons et forces cosmiques.

Il prépare directement les dernières décennies (4250-4276) et le terrain des 9 scènes jouables.

Les PNJ

Les jongleurs, trouvères et autres comédiens.

Ces artistes ont pour la plupart été formés à l'école de Nassiam. Ils excellent dans la satire, la joute verbale et l'art de convaincre. Sur les places publiques, ils jouent des spectacles très politiques, souvent favorables à l'ancien Imperium et à la figure d'Ahaemsa, qu'ils admirent profondément.

Ils aiment débattre d'impérialisme, glorifier le passé et critiquer les pouvoirs actuels.

Une petite minorité d'entre eux agit aussi comme espions pour les royaumes du Nord. Leur formation inclut alors l'art du secret, de la discrétion et du mensonge, souvent par fidélité à Nassiam, qu'ils considèrent comme leur véritable foyer intellectuel.

Responsables des guildes

La plupart des chefs de guilde sont togents, mais on trouve aussi des humains, des narsdoks, et quelques humanordes. Ensemble, ils contrôlent les flux économiques des grandes cités.

Ils partagent une vision commune : le retour à un Imperium fort permettrait de supprimer les barrières commerciales et d'accroître la richesse de tous, surtout la leur.

Pour protéger leurs intérêts, ils financent des milices privées chargées d'escorter les caravanes. Avec le temps, ces groupes deviennent de véritables forces armées, organisées et disciplinées.

Famille Rockfieeld de Kanoame

La famille Rockfieeld est l'une des plus riches du monde connu. Il s'agit d'une drakimtie de togents, au cœur du commerce longue distance. Leur réussite repose sur un sens aigu des affaires et une organisation très structurée.

Mais cette richesse s'accompagne d'une forte paranoïa : ils sont convaincus que tout le monde cherche à s'emparer de leur fortune.

Ils ont joué un rôle majeur dans la création de l'école de Nassiam et influencent fortement la politique culturelle.

Leur ligne idéologique est claire : ils soutiennent un art strictement religieux, afin d'empêcher toute forme d'expression artistique libre, jugée dangereuse ou subversive.

Faiseurs secondaires

Ces faiseurs, prêtres ou non, travaillent dans l'ombre de l'Ars Ténébrae. Cette appartenance leur donne accès à des savoirs interdits et à des pratiques dangereuses.

Ils sont :

- ☼ très intelligents,
- ☼ individualistes,
- ☼ souvent arrogants,
- ☼ animés par une quête de pouvoir personnel autant que collectif.

Discrets mais essentiels, ils forment la structure invisible de l'Ars Ténébrae et influencent les événements sans jamais apparaître au grand jour.

Abmen Ab Mandsour, le shérif d'Ides.

Abmen : FD 4, niv 10 + 10 atouts

Compteurs : Vie 69, Énergie 69

Savoir²-faire : Combat +15, Mystique +18, Souterrainerie +15, Survie +12, diplomatie et stratégie +28 = test pur 28 + 15 + 4 = **47+**

Atouts : Humain (Spécialisation talentueuse parfaite et Expert [Diplomate]), Critique © (lance, diplomatie), Spécialisation talentueuse parfaite expert et Maître (lance), Vitalité (1x), Puissance (2x), Shooter (2x), Séducteur (2 dK), Diplomate (4 dK), Commandant (4 dK)

Combat Défense : 10 + 15 = 25+

Lance (+25, 3D6 + 4) ©

Ti> (+15, 3D6 + 4)

Seuil blessure : 7

Abmen Ab Mandsour est un homme d'autorité calme et respecté. Originaire des plateaux soufflants, sa stature imposante et sa détermination l'ont naturellement mené au pouvoir dans la cité-oasis d'Ides.

Sous sa direction, Ides est devenue :

- ☼ un centre commercial majeur,
- ☼ l'héritière directe de Lilith,
- ☼ un point d'équilibre dans le désert.

Très pieux, Abmen fonde sa légitimité sur sa foi et sur ses liens avec le roi Seloumane Kahn, qui l'a autrefois inspiré.

Il est totalement ignorant du projet Carade. S'il en découvrait l'existence, sa droiture le pousserait probablement à s'opposer frontalement aux autorités religieuses impliquées.

Iverdress, Yvriem shaman d'Ides



Iverdress est un homme à la présence marquante : grand, élancé, à la voix grave, au regard perçant vert-jaune et à la peau sombre.

Il est le fondateur spirituel du monastère des Cinq Éléments à Ides

et le conseiller le plus proche d'Abmen.

Loyal envers le shérif, il lui cache pourtant

Iverdress : FD 4, niv 9 + 4 atouts

Compteurs : Vie 59, Énergie 68

Savoir-faire : Combat +11, Mystique +17, Soutenance +14, Survie +14, Art du faiseur vs Foi, Concentration

25+ = test simple $25 + 15 + 4 = 44+$

Atouts : Humain (Spécialisation talentueuse parfaite et Expert [Art du faiseur vs Foi]), Critique © (Art du faiseur vs Foi, Concentration), Spécialisation talentueuse parfaite Expert (Concentration), Puissance (Art du faiseur vs Foi, Esprit, animal, végétal, Eau), Érudit (4 dK), Entregent (2 dK)

Combat Défense : $10 + 14 = 24+$

Art du faiseur vs Foi (+25, 5D6 + 4 pour 3D6 énergie)

volonté cible : **40+**

Seuil blessure : 6

l'existence de Carade, par peur des conséquences.

Il collabore avec l'Ars Ténébrae, mais refuse d'utiliser directement les arts les plus obscurs. Cette alliance lui donne du pouvoir, mais le place dans une situation dangereuse.

C'est lui qui a conseillé l'interdiction totale de l'art public à Ides, sous peine de mort, afin de contrôler les idées et les influences étrangères.

Roi Seloumane Kahn

Seloumane Kahn est un roi puissant, au charisme naturel. Il rend une justice rapide et concentre entre ses mains le pouvoir judiciaire.

Il gouverne avec l'aide des prêtres et sous l'influence discrète du stratège Zoakao.

Il poursuit l'ambition impériale héritée de son père, mais ignore totalement l'existence du Livre des Rois et de Carade, ce qui le rend aveugle aux véritables forces qui façonnent son royaume.

Le prêtre, Gengis Hadin d'Hectorie

Né dans les quartiers pauvres d'Hectorie et orphelin de guerre, Gengis Hadin doit son ascension à Kirgix, qui le prend sous son aile.

Devenu préfet, il joue sans le savoir un rôle clé dans le projet Carade.

Il ignore tout des rituels sanglants qui ont soutenu sa montée au pouvoir. Son ambition est surtout une revanche sur une enfance marquée par la misère.

Kirgix

Kirgix est un homme froid, brillant et terriblement ambitieux.

Son intelligence et son orgueil sont immenses. Sa rencontre avec Zoakao, puis la découverte d'anciens secrets dans une bibliothèque cachée, l'ont engagé sur la voie du pouvoir absolu.

Il est le véritable architecte du projet Carade, convaincu que la restauration de l'Imperium justifie tous les sacrifices.

Aramil des Leveidel de Faragorn

Aramil est un ancipiel âgé de 150 ans, chef du clan Leveidel et premier consul de Faragorn.

Il a assisté à la chute de son peuple et à sa renaissance sous sa propre direction.

Grâce à une reconstruction architecturale, spirituelle et militaire, il rend espoir et dignité aux Ancipiels.

Sa rencontre avec Kirgix et sa vision de Carade nourrissent son ambition : restaurer la grandeur de son clan et bâtir une civilisation capable de survivre aux bouleversements à venir.

Les 9 scènes

Scène 1, 4205 : Les voix des pilâces

Lieu : Grandes cités (Kanome, Nassiam, Ides)

Thème : Propagande, mémoire de l'Imperium

Situation

Les PJ assistent à des spectacles de jongleurs et trouvères qui critiquent ouvertement le nouvel ars Oniros et glorifient l'Imperium et Ahaemsa.

Enjeux

Comprendre qui finance ces artistes

Découvrir le lien avec Nassiam et les guildes

Mesurer l'impact sur l'opinion publique

Choix possibles

Soutenir discrètement les artistes

Les censurer ou les retourner

Révéler qu'ils servent d'agents politiques

Conséquences

Opinion publique favorable ou hostile aux PJ

Influence culturelle accrue ou étouffée

Renforcement ou affaiblissement des guildes

Scène 2, 4215 : Lebon se fracture

Lieu : Lebon
Thème : Religion, schismes, violence civile

Situation

Les tensions religieuses autour de Yeshoua dégénèrent. Une assemblée tourne au drame.

Enjeux

Éviter ou attiser la guerre civile
 Protéger ou exploiter les chefs religieux
 Stabiliser ou fragmenter le Nord

Choix

Soutenir Lebon, Lker, ou rester neutre
 Sauver ou laisser mourir des figures clés
 Voler ou protéger des archives religieuses

Conséquences

Guerre longue ou paix fragile
 Radicalisation des tribus
 Affaiblissement du Grand Nord

Scène 3, 4224 : La choix des porteurs

Lieu : Faragorn, tour Leveidel
Thème : Destin, manipulation

Situation

Les PJ découvrent (ou participent à) la désignation de Palade et Cyrgone, liés au projet Carade.

Enjeux

Comprendre la vraie nature du projet
 Sauver, détourner ou accélérer ce destin

Choix

Aider la formation
 Saboter discrètement
 Informer Abmen ou Aramil

Conséquences

Nature future de Carade (autorité, tyrannie, chaos)
 Alignement ou rupture avec Kirgix
 Confiance ou méfiance des Leveidel

Scène 4, 4228 : La guerre de Lebon

Lieu : Lebon
Thème : Guerre civile, secrets sacrés

Situation

La guerre ravage Lebon. Le Livre des Rois disparaît.

Enjeux

Retrouver le livre
 Choisir qui doit survivre politiquement
 Peser sur le conflit

Choix

Voler le livre
 Le détruire
 Le remettre à une faction (dragons, Ars Ténébrae, Leveidel)

Conséquences

Accès ou non au rituel de Carade
 Chaos régional durable
 Intervention draconique future

Scène 5, 4229 : La forge cachée

Lieu : Faragorn (hors-champ ou enquête)
Thème : Transgression ultime

Situation

Un événement interdit a lieu : Carade est née.

Enjeux

Découvrir ce qui s'est réellement passé
 Décider quoi faire du savoir

Choix

Révéler la vérité
 La cacher pour préserver l'ordre
 L'utiliser comme levier politique

Conséquences

Légitimité ou chute future de Hadin
 Rupture avec l'Ars Ténébrae
 Regard du Conseil Drako

Scène 6, 4235-4240 : couronne Zembrude

Lieu : Hectorie / Chamkali
Thème : Pouvoir, succession

Situation

Mort du roi de Zembrude, montée de Gengis Hadin.

Enjeux

Couronnement légitime ou contesté
 Influence de Carade sur le royaume

Choix

Soutenir Hadin
 Exposer ses liens avec Kirgix
 Imposer une régence ou une autre lignée

Conséquences

Empire fort ou instable
Militarisation du commerce
Alignement avec Nassiam

Scène 7, 4249-4250 : sang des dragonnes

Lieu : Territoires draconiques
Thème : Équilibre cosmique

Situation

Une guerre décime les cabales. Elmironne survit.

Enjeux

Sauver ou achever une cabale
Comprendre la menace extraplanaire

Choix

Aider Elmironne
Saboter ses recherches
Manipuler le Conseil Drako

Conséquences

Soutien draconique ou hostilité
Connaissance des Primuseoims
Rééquilibrage magique du monde

Scène 8, 4260 : Le monde marchand armé

Lieu : Routes commerciales
Thème : Économie militarisée

Situation

Les guildes disposent désormais de légions.

Enjeux

Qui contrôle les routes ?
État, guildes ou temples ?

Choix

Soutenir la centralisation
Encourager l'indépendance des routes
Déclencher une guerre économique

Conséquences

Effondrement ou domination marchande
Famine ou prospérité
Naissance d'un nouvel Imperium

Scène 9, 4276 : Héritage et jugement

Lieu : Variable (Conseil, champ de bataille, cité sainte)

Thème : Bilan du monde

Situation

Le monde est méconnaissable. Les choix passés convergent.

Enjeux

Qui écrit l'histoire ?
Que devient Carade ?
L'Imperium renaît-il ?

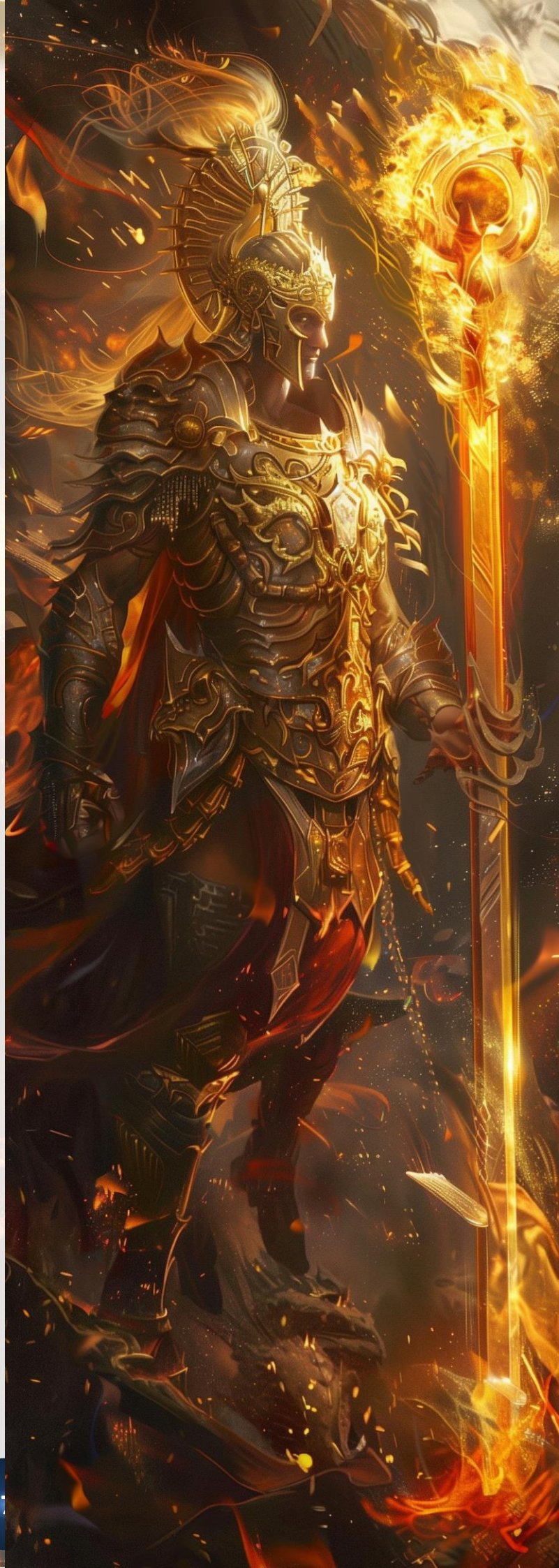
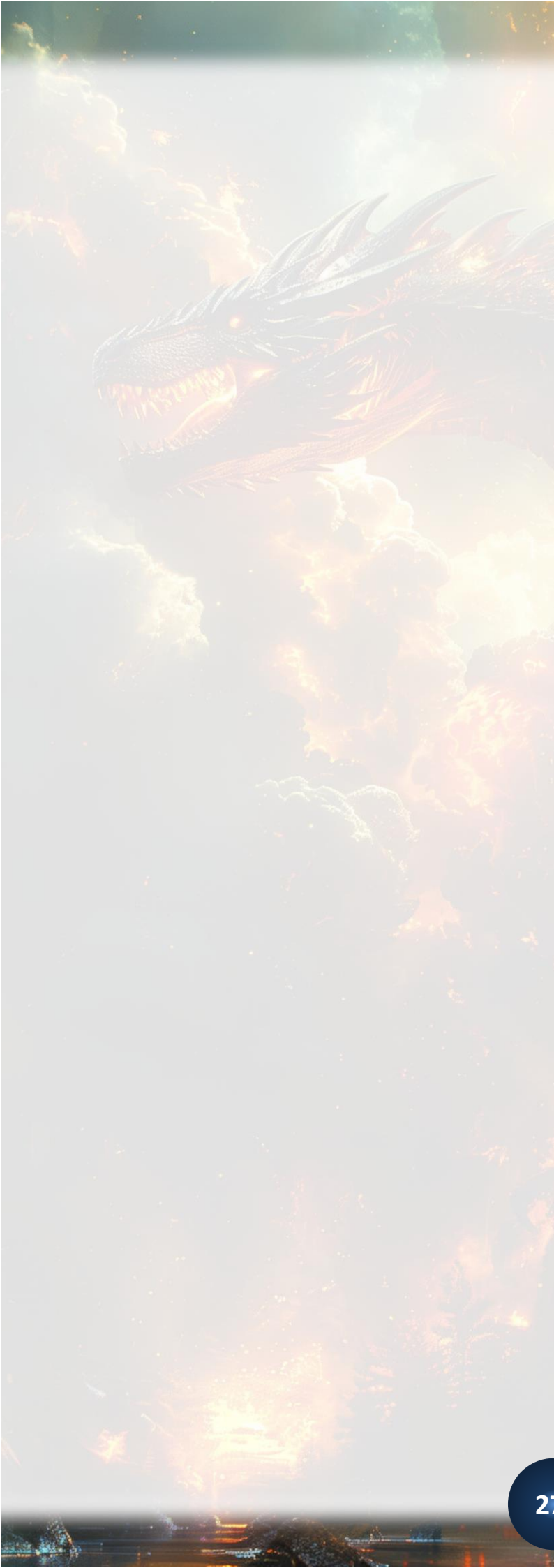
Choix finaux

Détruire, sceller ou transmettre Carade
Unir ou fragmenter le monde
Fermer ou ouvrir les portes planaires

Épilogue variable

Selon les décisions :

- ☀ Empire théocratique
- ☀ Monde marchand militarisé
- ☀ Âge draconique
- ☀ Effondrement mystique
- ☀ Équilibre fragile mais libre.



4277 : l'Imperium humain



L'Imperium humain apparaît dans une période de grands troubles. L'humanité, influencée par des forces obscures, cherche à étendre son pouvoir sur des territoires qu'elle ne contrôle pas encore. Les combats s'étendent, jusqu'à Proterne et Faragorn, symboles d'une ambition humaine de plus en plus agressive.

C'est dans ce contexte que **Zoakao des Farabel**, ancien stratège disparu depuis longtemps, réapparaît. Après 420 ans de captivité aux mains de l'Ars Ténébrae, marquée par la torture et les sévices, il parvient à s'échapper. Son évasion, survenue dix ans plus tôt, l'oblige à vivre caché pendant toute une décennie afin d'échapper à ses traqueurs. Lorsqu'il revient enfin, son corps affaibli et son visage marqué témoignent de son passé d'otage.

Zoakao propose alors un nouveau plan pour l'Ars Ténébrae. Il cherche à détourner l'attention de l'Ars Oniros de leurs projets immédiats afin de concentrer les forces sur une attaque contre l'empire d'Issesse. Cette offensive doit également aider le nouveau roi de Chamkali à consolider son pouvoir.

Pendant ce temps, les joueurs affrontent les légions de l'empereur de Drancien. La situation semble désespérée, jusqu'à l'intervention soudaine de deux figures légendaires : Grimoire et Longpas. Ces avatars d'un Primusecim renversent le cours de la bataille et sauvent les joueurs de la défaite.

Après ces événements, le Conseil Drako se réunit. Des vérités longtemps cachées sont révélées, soulevant de nombreuses questions sur des forces encore mal connues. Un ultimatum est alors lancé : tous les dragons doivent répondre immédiatement et faire un choix clair. Gnorok, connu pour son esprit rebelle, refuse de se soumettre. Il quitte le conseil avec fracas, laissant sa compagne face à une décision douloureuse : tenter de le ramener à la raison ou le tuer pour préserver l'équilibre et la sécurité du conseil.

Une bataille de la dernière chance

Le retour du stratège



Alors que la guerre semble inévitable, **Zoakao de Farahel** sort enfin de l'ombre et apparaît devant les personnages pour leur annoncer un avenir sombre. L'empereur Lin Tchén V de Drancien, soutenu par les forces obscures de

l'Ars Ténébrae, rassemble une armée prête à envahir Lithia.

Zoakao raconte son histoire avec sérieux. Il a été capturé lors de la bataille de Lker et soumis à de cruelles expériences destinées à percer les secrets des miscellanées. Malgré des années de torture, il survit grâce à une force intérieure mystérieuse. Il parvient finalement à s'échapper dans le désert d'Eldora, où il disparaît parmi les dunes. Pendant dix ans, il reste caché, changeant sans cesse de route pour semer ses poursuivants.

Son retour n'est pas motivé par le remords, mais par une stratégie bien réfléchie. Zoakao cherche à convaincre l'Ars Oniros et leurs alliés d'engager une bataille décisive dans le désert d'Eldora, loin des véritables centres de pouvoir. Il propose également de renforcer la défense en demandant l'aide d'une légion de Lithia, affirmant qu'il faut agir rapidement avant qu'il ne soit trop tard.

Si les personnages tentent d'en apprendre davantage sur lui, ils découvrent qu'une protection magique extrêmement puissante l'enveloppe. Ce bouclier a empêché les sorciers de pénétrer son esprit ou de lire ses intentions. Ce qu'ils ignorent cependant, c'est que Zoakao est désormais manipulé par Lucibel, un primusecim redoutable et calculateur, qui utilise cette manœuvre comme une diversion.

Le véritable objectif de Lucibel est d'éloigner toutes les forces capables de s'opposer à l'ascension de Gengis Hadin. Sous couvert de renouveau et d'unification, ce dernier prévoit de rassembler l'Imperium sous son propre pouvoir, avec le soutien du royaume de Nassiam et l'appui discret de l'élite de Chamkali.

Pris dans ce réseau de mensonges et de stratégies croisées, les personnages se retrouvent au cœur d'un vaste complot. Ils avancent vers un affrontement qui pourrait bien être une impasse, tandis que les véritables décisions se jouent ailleurs, loin des champs de bataille qu'on leur impose.

Négocier la bataille

Une partie importante du temps est consacrée à l'organisation du conflit. Les personnages doivent contacter leurs alliés, formuler des demandes et tenter de rassembler une armée capable de faire face à la menace.

En réalité, seule Lithia accepte d'apporter une aide militaire concrète. Le royaume met à disposition une demi-légion de 2 500 soldats, composée uniquement de vétérans aguerris.

Cette décision ne fait toutefois pas l'unanimité. À Lithia, les opposants à la guerre sont nombreux. Les conseillers de la dirigeante, Vemasave du clan Magemaha, voient le conflit comme un danger majeur pour le commerce et la stabilité économique. En revanche, les conseillers issus des temples soutiennent pleinement les personnages et appuient l'intervention militaire.

Le principal opposant est Fourbakim Lobby Ritelé, un togent extrêmement influent et l'un des hommes les plus riches de Lithia. Convaincu par les récits diffusés par les artistes formés à Nassiam, il s'oppose fermement à la guerre. L'un de ses protégés est le troubadour Hyperclès Haliantiés, un homme à la langue acérée, célèbre pour ses discours piquants, mais aussi reconnu comme un combattant redoutable.

À l'inverse, le prêtre narsdrok Didoros Demoschire soutient clairement la cause des personnages. Il se montre très inquiet de ce qui se déroule dans le sud et considère la guerre comme inévitable. Selon l'évolution de la situation, Fourbakim pourrait demander à Hyperclès d'utiliser ses contacts dans la pègre afin de réduire Didoros au silence.

Face à ces tensions, le stratège est contraint d'intervenir personnellement auprès de Fourbakim pour tenter de le faire changer de position. Après de longues négociations et de fortes résistances politiques, Lithia finit par confirmer son engagement.

Les 2 500 soldats sont finalement accordés aux personnages. Le commandement de cette demi-

légion est confié au général Lawandiel, un ancipiel issu du clan même de la dirigeante Vemasave.

La légion

La légion de Lithia et l'Ars Oniros marchent à la rencontre des troupes de l'empereur de Drancien. Tout au long du trajet, le stratège insiste sur l'effet de surprise : selon lui, l'armée de Drancien ne s'attend pas à affronter un ennemi aussi tôt dans le désert.

La légion comprend une unité très particulière : une centurie d'Amazones, commandée par la capitaine ancipielle Gonajisa, du clan Manasia. Ces combattantes sont réputées pour leur violence lors de l'assaut. Elles combattent entièrement le corps couvert de tatouages rituels. Cette nudité volontaire est utilisée comme une arme psychologique, destinée à semer la peur chez

l'ennemi.

La centurie compte également des prêtresses d'Arnora, chargées de donner la bénédiction de la déesse. Cette bénédiction confère une protection supplémentaire aux Amazones. Chaque guerrière porte ses armes ainsi qu'un pendentif gravé du symbole d'Arnora.

Jusqu'à présent, l'existence de cette centurie était tenue secrète. Elle constituait une arme cachée de l'état-major de **Lithia**. C'est cette unité qui permettra d'équilibrer les forces lors des combats dans les ruines d'Eldora.

Le stratège **Zoakao** a tendu un piège précis. L'embuscade doit avoir lieu dans les ruines d'Eldora. Lorsque l'armée de **Lithia** installe son camp pour la nuit, les troupes de l'empereur de Drancien lancent une attaque surprise juste avant l'aube, en envoyant leurs centuries d'humanorde.

Les personnages se retrouvent alors au cœur d'une bataille majeure, qu'ils devront gérer sur 12 tours de combat. Les armées ennemies disposent d'armes spécialement conçues pour tuer les dragons et brûler les ancipiels. Ces armes ont été développées par les narsdros du sud.

Ce défi de savoir-faire est extrêmement éprouvant. Il entraîne des pertes importantes en vie et en énergie tout au long de la bataille.

Défi de savoir-faire : la bataille

Complexité : 5

Objectif : 12 réussites avant 3 échecs (À certaines étapes, des échecs peuvent être annulés)

Difficulté : 35+

1 tour représente un temps variable.
Exemple : 3 réussites = 3 unités de correspondance, avec cumul des modificateurs.
Coût en énergie croissant :
1er tour : 1D6 énergie
Puis +1D6 énergie par tour supplémentaire

Savoir²-faire principaux

- ✪ **Volonté** (Test de groupe donnant droit individuellement à un savoir²-faire principal)
- ✪ **Stratégie** (Stratégie et Influence) (Individuel – bénéficie d'action rapide)
- ✪ **Subterfuge** (Individuel – combat au corps à corps, 1D6 vitalité)
- ✪ **Sécurité** (Individuel – combat à distance, 2D6 énergie)
- ✪ **Survie** (Individuel – agit comme médecin et soutien moral, 2D6 énergie)

Savoir²-faire secondaires

- ✪ **Art de faiseur** : Annule 1 échec de Volonté de groupe / Coût : 3D6 énergie
- ✪ **Parade ou Esquive** : Annule un échec de Subterfuge ou Sécurité / Coût : 1D6 vitalité
- ✪ **Tir** : Réduit la difficulté de 2 / Coût : 2D6 énergie
- ✪ **Mêlée** : Réduit la durée de combat des 2 tours suivants / Coût : 1D6 vitalité
- ✪ **Renseignement** : Difficulté -5 sur Subterfuge ou Sécurité / Coût : 2D6 énergie
- ✪ **Discrétion** : Difficulté -5 sur Stratège / Coût : 2D6 énergie
- ✪ **Psychologie** (1 fois) : Permet de choisir un savoir²-faire non listé comme principal, en expliquant son usage pour le tour suivant
Coût : 3D6 énergie

En cas d'échec

Si le défi de savoir²-faire échoue, les personnages parviennent à éviter un massacre total. Ils peuvent fuir le champ de bataille avec seulement une très petite partie des troupes survivantes.

Victoire

La victoire revient finalement à l'Ars Oniros et à la légion de Lithia, mais le prix est extrêmement élevé :

- ✪ La demi-légion de Lithia a perdu 25 % de ses soldats
- ✪ Il ne reste que 30 % des Amazones de la centurie
- ✪ L'Ars Oniros a perdu la moitié de ses effectifs

Sans l'intervention de Grimoire, accompagné de l'étrange homme connu sous le nom de Longpas, la bataille aurait tourné au désastre total.

Après les combats, un conseil réunissant les principaux chefs est organisé. Des camps de soins sont immédiatement mis en place afin de sauver tous ceux dont la vie peut encore l'être.

Le conseil après la bataille

Lors du conseil qui suit la bataille, toute la vérité finit par émerger. Les chefs se rassemblent, blessés et fatigués, lorsque Longpas prend la parole. Il révèle ce qu'il a appris, et les nouvelles sont alarmantes.

L'Imperium vient tout juste d'être reformé. Le roi de Zemrude a envahi Isseste, puis envoyé des messagers partout dans le nord. L'un après l'autre, les rois ont juré fidélité au nouvel Imperator. Toute résistance sera punie de mort. Le Conseil Drako est désormais considéré comme hors la loi, et tous les dragons sont condamnés à mort par contumace.

Pire encore : le peuple de l'ancipiel présent parmi les personnages a été pris en otage, et sa marraine a été conduite de force à Chamkali.

Face à la situation, Grimoire affirme qu'un nouveau conseil drako doit être organisé au plus vite.

Longpas explique alors comment lutter contre les autres Primuseoims et leurs alliés : les opacéoims de l'opacité et les songeeoims de songerie. Mais organiser ce conseil nécessite une grande prudence.

En effet, certains dragons ont trahi depuis longtemps. Lucibel les avait déjà retournés juste après le génocide. Plus aucune route n'est sûre. La seule cité fiable est Lithia. Il faudra donc commencer par la protéger... ou la reprendre, selon l'état dans lequel les PJ la retrouveront.

Dans tous les cas, les personnages doivent réveiller trois Primuseoims alliés à **Longpas**. Ils sont restés en stase :

- ✪ Dae Dalus, Primuseoim de la terre
- ✪ Liaudane, Primuseoim de l'eau
- ✪ Daï Phu, Primuseoim du feu

Leurs stases sont immatérielles et enfermées dans la songerie. Pour y accéder, les PJ utilisent une porte très ancienne, créée mille ans plus tôt par Longpas lors de son propre réveil dans le désert de Lithia. Il s'est servi de sa propre stase pour façonner cette porte. Elle est liée à l'humanité et à ses mythes amoureux.

Pour libérer les Primuseoims, les personnages doivent revivre ces mythes sous forme de scènes oniriques :

- ✪ **Dae Dalus** est piégé dans la stase de Tristan et Iseut : il joue Tristan.
- ✪ **Liaudane** est enfermée dans la stase d'Orphée et Eurydice : elle incarne Eurydice.
- ✪ **Daï Phu** est dans la stase inspirée de Tigre et Dragon : il y joue le moine Li Mu Bai.

Les personnages, de leur côté, ont déjà rencontré la stase de **Michel**. En l'activant, ils ont déclenché le mythe collectif de Roméo et Juliette en songerie.

Le réveil des trois stases



Pour réveiller chacun des trois Primuseoims, les personnages doivent intervenir dans une histoire mythologique précise. Leur rôle est toujours le même : pousser le personnage masculin du mythe à accomplir son destin, même s'il refuse ou cherche à y échapper. Les PJ ne jouent pas leurs propres personnages. Ils se retrouvent dans la peau de proches du héros, déjà intégrés à l'histoire : amis, conseillers, membres de la famille ou compagnons d'infortune.

Chaque stase repose sur un mythe issu de l'inconscient collectif humain. Ces récits sont universels : ce sont eux qui servent de clef pour ouvrir les stases en songerie. Tant que le mythe ne se déroule pas correctement, même si cela mène à une fin tragique, la stase reste scellée. Cette partie du jeu utilise les principes de la narration partagée :

- la parole passe d'une joueuse à l'autre,
- chacune complète ou prolonge la narration de la personne précédente,
- les scènes se construisent progressivement, comme un récit collectif.

L'objectif est de faire émerger une histoire cohérente, tout en amenant le personnage central du mythe à accepter et accomplir son destin... même si cela va à l'encontre de ses desirs, et même si ce destin est douloureux.

Tigre et dragon

Dans cette stase, Li Mu Bai refuse d'abandonner son épée. Il s'accroche à son passé et se met lui-même en danger. Les PJ devront l'amener à faire le contraire : renoncer au combat, se calmer et accepter d'aller au bout de son destin.

L'histoire (version simplifiée mais complète)

Il était une fois, dans la Chine ancienne...

Li Mu Bai est un maître des arts martiaux. Son épée légendaire, Destinée, est connue pour sa légèreté, sa vitesse et peut-être même ses pouvoirs. Beaucoup cherchent à s'en emparer.

Fatigué de la violence, Li Mu Bai décide de tourner la page et confie l'épée à Shu Lien, une amie courageuse. Mais, dans la nuit, un voleur se glisse dans la maison et s'empare de Destinée.

Le même jour, Shu Lien rencontre Jen, la fille du gouverneur, douce en apparence mais enfermée dans un mariage arrangé qu'elle refuse. Elle cache pourtant un lourd secret.

Li Mu Bai apprend que Jade l'Hyène, l'assassin de son maître, se trouve à Pékin. Il rejoint Shu Lien pour retrouver à la fois l'épée et l'assassine. Shu Lien comprend vite que la voleuse n'est autre que Jiao Long, une jeune femme prodigieuse au combat.

Jade l'Hyène est aussi poursuivie par l'inspecteur Tsai et sa fille May. Avec l'aide de Bo, ils l'attaquent, mais sont sauvés in extremis par Li Mu Bai. Il est sur le point de tuer Jade l'Hyène, mais l'arrivée de son élève—le voleur de l'épée—l'en empêche.

Li Mu Bai propose alors à ce mystérieux élève de devenir son disciple. Il refuse et s'enfuit avec Jade l'Hyène. Celle-ci tue Tsai avant de comprendre que Jiao Long, son élève, la dépasse désormais.

Plus tard, Nuage Noir, un bandit, tente de convaincre Jiao Long de partir avec lui. Elle refuse. Mais lors de son mariage arrangé, il intervient et



Figure 66: nouvel imperium

la pousse à s'enfuir. Li Mu Bai et Shu Lien la rattrapent et lui proposent de rester au monastère de Wudang pour se protéger.

Jiao Long vole à nouveau Destinée et se bat contre toute une auberge avant d'affronter Shu Lien. Grâce à Destinée, elle tient longtemps, puis la blesse et s'enfuit. Li Mu Bai la rejoint et l'affronte dans une forêt de bambous.

Li Mu Bai la bat, mais elle refuse d'admettre sa défaite. Alors il jette l'épée du haut d'une chute d'eau. Jiao Long plonge pour la récupérer et manque de se noyer. Elle est sauvée par Jade l'Hyène, qui l'emmène se cacher.

Li Mu Bai et Shu Lien retrouvent leur repaire. Jade l'Hyène lance plusieurs dards empoisonnés. Li Mu Bai la tue, mais l'un des dards l'a touché. Jiao Long tente de chercher un antidote, mais il est trop tard. Li Mu Bai meurt dans les bras de Shu Lien après lui avoir avoué son amour.

Le rejouer (objectif des PJ)

Dans la stase, l'histoire est légèrement modifiée :

Li Mu Bai n'est pas fatigué du combat. Au contraire, il adore se battre et refuse catégoriquement de rendre son épée.

Pour ouvrir la stase et réveiller le Primuseoim Dai Phu, les PJ doivent :

- ☀ intervenir dans la peau de proches de Li Mu Bai,
- ☀ influencer ses choix,
- ☀ le pousser à abandonner Destinée,
- ☀ l'encourager à se détourner de la violence,
- ☀ et l'amener à accepter le destin tragique inscrit dans le mythe.

Tant que Li Mu Bai ne renonce pas volontairement à son épée, la stase reste fermée.

Tristan et Iseut

Comme dans les autres stases, les PJ doivent pousser Tristan à accomplir son destin, car dans cette version, il refuse d'assumer son rôle tragique.

L'histoire qui suit est celle du mythe de Tristan et Iseut, base sur laquelle la stase est construite.

L'histoire (version claire et complète)

Il y a très très longtemps, le roi Marc régnait sur la Cornouailles. Pendant une guerre, il reçut l'aide de Rivalen, roi de Loonois. Pour le remercier, Marc lui donna sa sœur, Blanche-Fleur, en mariage.

Mais Rivalen mourut peu après, et Blanche-Fleur, en apprenant la nouvelle alors qu'elle était enceinte, tomba dans une profonde

tristesse. Elle donna naissance à un fils qu'elle nomma Tristan, puis mourut.

Des années plus tard, Tristan retrouva son oncle Marc. À cette époque, le roi d'Irlande imposait un tribut à la Cornouailles. Pour mettre fin à cette humiliation, Tristan décida d'affronter le Morholt, géant et frère du roi d'Irlande. Il le tua, mais fut blessé par une épée empoisonnée.

Le Morholt agonisant révéla que seule Iseut, fille du roi d'Irlande, pouvait le soigner. Tristan alla la voir sous une fausse identité, et elle le guérit sans savoir qu'il était l'assassin de son oncle.

Une fois rétabli, Tristan rentra en Cornouailles.

Peu après, Marc annonça qu'il n'épouserait qu'une femme possédant un mystérieux cheveu doré amené par un oiseau. Tristan reconnut le cheveu d'Iseut et proposa d'aller la chercher pour son oncle.

Déguisé en marchand, Tristan retourna en Irlande. Là, un dragon terrorisait le pays. Il le tua, mais s'effondra de fatigue. Un imposteur tenta de s'attribuer la victoire, mais Iseut et sa mère découvrirent la vérité et guérissent Tristan.

C'est alors qu'Iseut reconnut dans l'épée ébréchée de Tristan le fragment retrouvé dans la tête du Morholt. Elle pensa d'abord se venger, mais ne put s'y résoudre.

Guéri, Tristan demanda la main d'Iseut... au nom du roi Marc. Iseut fut blessée par cette demande, mais son père accepta pour apaiser les relations entre les deux royaumes.

La mère d'Iseut confia alors à Brangaine, la servante, un philtre d'amour destiné à Iseut et Marc pour leur nuit de noces.

Cependant, lors du voyage vers la Cornouailles, Tristan eut soif et but par erreur le philtre. Il en donna ensuite à Iseut. Les deux jeunes gens tombèrent alors éperdument amoureux.

Iseut épousa malgré tout Marc. Pour cacher la perte de sa virginité, Brangaine prit sa place la nuit des noces. Pendant longtemps, les deux amants restèrent ensemble en secret, aidés par Brangaine.

Un jour, Marc découvrit Tristan et Iseut endormis côte à côte, séparés par l'épée du jeune homme. Plutôt que de les punir, il échangea son épée avec celle de Tristan et partit.

À leur réveil, les amants comprirent qu'ils avaient été découverts. Honteux, ils se séparèrent. Tristan partit pour la Bretagne.

Loin d'Iseut, Tristan se maria, mais son mariage fut malheureux.

Il revint parfois en Cornouailles pour revoir Iseut en secret.

Un jour, grièvement blessé au combat, Tristan fit appeler Iseut pour qu'elle le guérisse une dernière fois.

Il demanda qu'une voile blanche soit hissée si elle acceptait de venir.

Iseut embarqua immédiatement.

Mais la femme jalouse de Tristan mentit : elle lui annonça que la voile était noire.

Tristan perdit alors tout espoir et se donna la mort.

Quand Iseut arriva en Bretagne et découvrit son corps, elle mourut de chagrin.

Le roi Marc fit enterrer les deux amants séparément, mais la légende raconte qu'une ronce poussa de la tombe de Tristan et traversa jusqu'à celle d'Iseut. On tenta de la couper, mais elle repoussa toujours.

Rejouer la stase (version destinée au jeu)

L'histoire se déroule au Ve siècle, une époque dominée par les seigneurs de guerre. L'amour n'a aucune valeur, et les chevaliers sont des brutes violentes, très loin de l'amour courtois. Tristan lui-même est un excellent combattant, mais sans raffinement.

Les PJ sont les écuyers d'un groupe de dix chevaliers partant en Irlande avec Tristan pour affronter le Morholt.

Chaque écuyer accompagne un chevalier caricatural :

- ☀ l'un frappe tout ce qui bouge,
- ☀ un autre est un lâche qui se cache derrière son écuyer,
- ☀ un autre encore recherche les jeunes garçons,
- ☀ même Tristan est violent et sans finesse, bien qu'il soit agile et séduisant.

Après la bataille contre le géant, Tristan, reconnaissant, prend les PJ comme écuyers personnels.

Iseut, elle, vit entourée de brutes. Sa seule amie est Brangaine, une jeune femme juive, cultivée et sensible, qui sera la première à remarquer que les écuyers ne sont pas aussi grossiers que les autres chevaliers.

La scène du dragon est conservée, mais ici, le "dragon" est en réalité Merlin, qui a des ennuis avec Excalibur et accepte une mise en scène pour aider le récit à se dérouler comme prévu.

Ce que doivent faire les PJ dans la stase

Le but est : Amener Tristan et Iseut à tomber amoureux, malgré Tristan qui refuse d'admettre ses sentiments.

Transformer Tristan, le rendre plus sensible et moins violent.

Lui apporter un peu de culture, pour qu'il puisse exprimer ce qu'il ressent.

Conduire les deux amants vers leur destin tragique, car seule la fin de l'histoire permet d'ouvrir la stase.

Une fois le mythe correctement rejoué, le Primuseoim enfermé dans la stase est libéré.

Orphée et Eurydice

L'histoire

Orphée est le fils du roi de Thrace, Œagre, et de la muse Calliope. Il devient le plus grand musicien et poète de son époque. Apollon lui offre une lyre, et les Muses lui apprennent à en jouer. Sa musique est si belle qu'elle apprivoise les bêtes sauvages et fait même bouger les arbres et les rochers pour le suivre.

Après un séjour en Égypte, Orphée rejoint l'expédition des Argonautes. Grâce à sa musique, il les aide à surmonter de nombreuses épreuves.

De retour en Thrace, il épouse Eurydice, et tous deux s'installent parmi le peuple des Cicones.

Un jour, Eurydice rencontre Aristée, qui tente de la violer. En s'enfuyant, elle marche sur un serpent qui la mord. Elle meurt presque immédiatement.

Fou de chagrin, Orphée décide de descendre aux Enfers pour la ramener. Il emprunte un passage situé en Thesprotie. Arrivé dans le Tartare, sa musique bouleverse Charon, Cerbère, les Juges des Morts, et même les supplices des damnés s'interrompent.

Hadès, touché par son chant, accepte de rendre Eurydice... à une seule condition : Orphée ne doit pas se retourner avant qu'elle n'ait rejoint la lumière du jour.

Orphée accepte. Eurydice le suit dans le noir, guidée par la musique de sa lyre. Mais une fois sorti du monde souterrain, pris de doute, il se retourne trop tôt. Eurydice disparaît pour toujours.

Plus tard, Orphée cesse d'honorer Dionysos et prêche des mystères différents, tout en condamnant les sacrifices humains. Il célèbre chaque matin l'aube depuis le mont Pangée et proclame qu'Hélios (qu'il confond avec Apollon) est le plus grand des dieux.

Furieux, Dionysos incite les Ménades à le tuer. Pendant que leurs maris prient dans un temple d'Apollon, elles s'arment, attaquent, tuent leurs propres époux puis déchirent Orphée.

Sa tête est jetée dans le fleuve Hébrose et continue de chanter en flottant jusqu'à l'île de Lesbos. Les Muses recueillent les restes de son corps et les enterrent au pied de l'Olympe.

Les Ménades tentent de laver le sang d'Orphée dans la rivière Hélicon. Le dieu-Fleuve, horrifié, disparaît sous terre et ressort plusieurs kilomètres plus loin, sous un nouveau nom, pour ne pas être complice.

Dionysos finit par transformer les Ménades en chênes.

La tête d'Orphée, guidée par les courants jusqu'à une caverne à Antissa, se met à donner des oracles jour et nuit. Apollon, jaloux, lui ordonne de retourner au silence. Sa lyre, elle aussi portée jusqu'à Lesbos, devient plus tard une constellation grâce à Apollon et aux Muses.

Rejouer la stase (version pour le jeu)

Dans cette stase, l'histoire est légèrement modifiée :

- ✿ Orphée est satisfait de lui-même. Il est prétentieux, sûr de son talent, et ne voit aucune raison de changer.
- ✿ Quant à Eurydice, elle ne ressent rien pour lui au départ. Elle le trouve trop arrogant.

Le rôle des PJ

Les PJ incarnent des amis proches d'Orphée, intégrés à la scène mythologique.

Leur mission est d'amener l'histoire à suivre son cours tragique :

- ✿ Pousser Orphée à se lancer dans l'aventure, malgré son orgueil.
- ✿ Aider à créer la relation entre Orphée et Eurydice, qui ne veut d'abord rien avoir à faire avec lui.
- ✿ Faire en sorte que leur mariage puisse avoir lieu.
- ✿ Provoquer ou permettre l'événement qui conduit à la mort d'Eurydice.
- ✿ Inciter Orphée à descendre aux Enfers pour la retrouver.
- ✿ Et surtout : amener Orphée à échouer, c'est-à-dire le pousser à se retourner trop tôt.

C'est seulement lorsque le mythe est rejoué fidèlement, jusqu'à l'échec final, que la stase s'ouvre et que le Primuseoim qu'elle renferme peut être libéré.

Le réveil des stases

Une fois les trois stases libérées, les personnages voient apparaître devant eux trois êtres splendides, entourés de lumière. Peu à peu, cette lumière se condense, et chaque Primuseoim prend forme humaine.

Dae Dalus

Dae Dalus devient Bore, un géant lié à la terre. Il transforme la grande forêt au nord de Lithia en un territoire immense et impénétrable, peuplé

d'arbres gigantesques. Grâce à lui, aucune armée ne pourra traverser cette forêt pour attaquer Lithia.

Liaudane

Liaudane devient la nymphe de l'île située au cœur de la mer Placide.

Un maelström gigantesque se met à tourner autour de l'île, engloutissant tout navire qui tente d'approcher Lithia par la mer.

Au centre de l'île vivent désormais des chevaux ailés carnivores, créatures redoutables, destinées à servir les 100 guerriers d'élite de Lithia.

Daï Phu

Daï Phu devient le gardien du désert.

Par une chaleur écrasante et des vents brûlants, il rend impossible toute traversée du désert de Pissefer.

À partir de maintenant, Lithia et toute la région sont isolées du reste du monde, forcées de compter uniquement sur leurs propres forces... jusqu'au jour où leur destin devra s'accomplir.

Et maintenant ?

Les personnages doivent organiser un nouveau conseil drako à Lithia, qui devient à présent :

- le refuge des dragons,
- le point de ralliement des résistants,
- et le premier bastion du Noir Chemin.

C'est depuis cette cité protégée que la suite des événements se jouera.

Le conseil Drako de 4278

Ce conseil est décisif : c'est lors de cette réunion que la décision est prise de lancer le Noir Chemin. Longpas doit y expliquer de nombreux éléments, car c'est lui qui, au moment de son propre réveil, a créé la possibilité d'un tel plan.

Jusqu'à présent, il avait gardé le déroulement exact secret, afin que Lucibel et Épipéthée ne puissent ni l'anticiper, ni le détruire.

Durant ce conseil, Longpas révèle enfin aux personnages et aux dragons ce qu'est réellement le Noir Chemin :

la mise en stase de tous les Primuseoims, en utilisant l'énergie des miscellanées.

Il explique que ce processus, essentiel pour contrer les forces hostiles et rééquilibrer le monde, porte un nom ancien :

le Yolgotha, terme qu'il est le seul à encore connaître.

Ce moment marque le début d'un basculement majeur : les dragons, les Primuseoims et les personnages comprennent que la survie du monde dépend désormais de ce choix difficile.

Hyperclès Haliantés

Hyperclès est un homme d'une grande beauté, avec une voix grave et une écriture remarquable. Son style est fluide, mais son ton est souvent mordant.

C'est aussi un excellent combattant au corps à corps, capable de tenir tête à presque n'importe qui.

Il représente un opposant sérieux pour les PJ.

Il est généralement accompagné de quelques petites frappes, qu'il utilise comme renfort lors de ses mauvais coups.

Hyperclès adore le jeu, les plaisirs, et mène une vie marquée par les excès. C'est aussi l'un des protégés de Fourbakim, ce qui renforce encore son influence.

Zoakao / Primuseoim d'air Lucibel

Lucibel est un Primuseoim d'air. Il fut nommé le grand kabbaliste parmi tous les Primuseoim hors stases après la guerre contre MUE. Il devait conduire la guerre contre les dragons et leurs alliés à travers les âges. Il devait partager le pouvoir avec Michel.

Mais avec l'arrivée des hommes et le retournement de Michel, il devint l'ennemi des hommes.

Longpas, Prométhée ou encore Michel

Longpas est un Primuseoim d'air du nom de Michel. Il fut considéré à travers les âges comme le protecteur des humains et des êtres donanymes ayant accès à la pensée technologique.

Il est l'ennemi juré de son frère Épiméthée et de Lucibel, qui a également pris le nom de Lucifer à travers les âges.

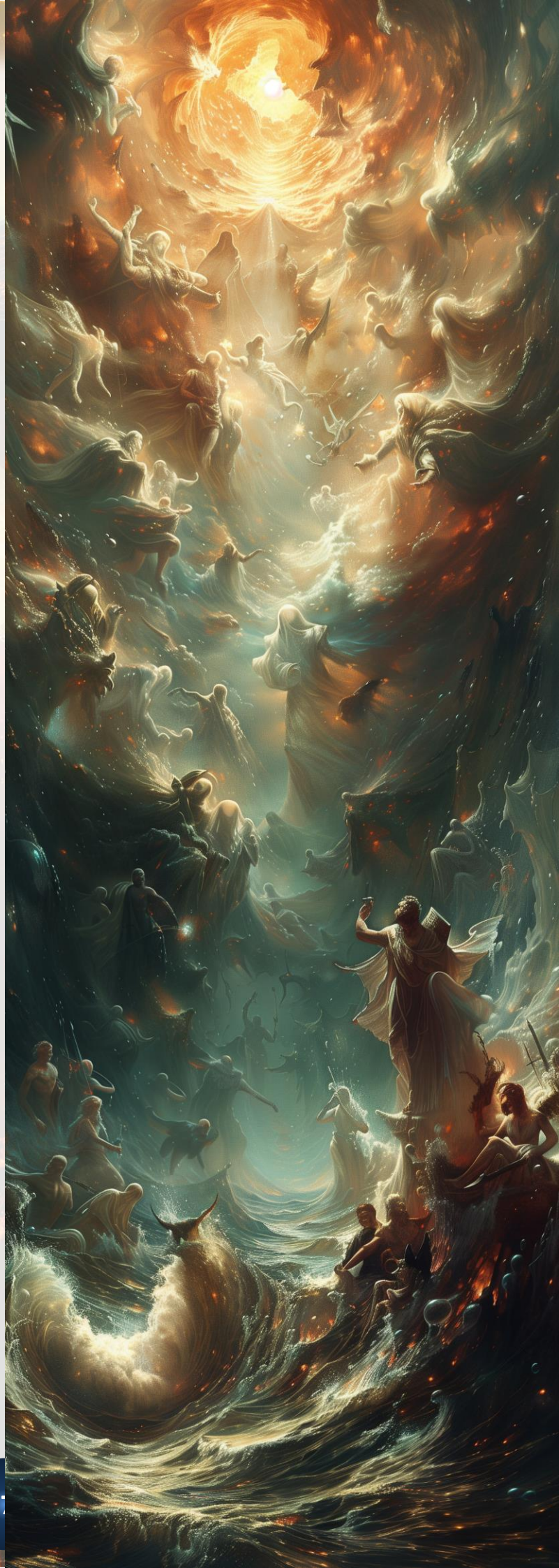
Il recherche comme tous les Primuseoim la sublimation, qui lui permettra de retourner à son état primaire, mais après une longue transformation. Et il pense que cela sera possible lorsque les êtres vivants évolués auront pris en main le destin du Cosmos.

Un chevalier type du 5^e siècle

C'est une brute épaisse, qui ne connaît qu'une loi, c'est la loi du plus fort. Nous sommes en une époque où la Bretagne est aux mains des seigneurs de guerre celte, saxonne ou irlandaise. Tristan est un chevalier en plus ayant la faculté d'esquiver les frappes.

Un écuyer des chevaliers

Les écuyers sont de futur guerrier. Ils ont entre 13 et 17 ans. Ils sont moins forts que leur maître, c'est pourquoi ils subissent leurs sévices.



4278-4356 : [Littéraire rôle]



C'est une période où les personnages-joueurs deviennent soit des hors-la-loi, soit des témoins directs de la naissance du Nouvel Empire. C'est aussi le moment où les Primuseoims et autres Opacéoims incarnés se révèlent enfin au monde. Cette ère ouvre des décennies sombres, marquées par la disparition de toute spiritualité porteuse d'espoir et par la montée d'un pouvoir de plus en plus totalitaire, qui impose sa domination par la peur et la violence.

Le Nouvel Imperium se construit autour des 115 Primuseoims réveillés, guidés par un nouvel Imperator humain. Celui-ci devient imokmar et tombe sous l'influence d'un des tout premiers Primuseoims, l'un des plus puissants : Hadès. Sous cette direction, l'Empire unifie la force militaire, le contrôle de l'argent et la mainmise sur les ressources. Ensemble, ces éléments créent un système autoritaire qui semble impossible à renverser.

Une fois solidement établi, l'Imperium lance la conquête des territoires restants du monde. Son objectif est clair : imposer sa loi totalitaire, soumettre les peuples et réduire les tribus à l'esclavage. Pour éliminer toute résistance, il utilise des méthodes extrêmes : déportations massives, séparations de familles, massacres ciblés et d'autres formes de violence de grande ampleur.

Les régions durant cette période

Falidorn et Chamkali

Au cours de cette période, Falidorn change de nom et devient Eudoxie. C'est là que le nouvel Imperator finit par s'installer, après la destruction totale de Chamkali.

L'Imperator **Gengis Hadin** y établit sa cour d'été. Mais dès qu'il s'y installe, il commence à faire des cauchemars violents et subit des terreurs nocturnes. Peu à peu, son esprit se dérègle : il devient paranoïaque et instable.

Pendant ce temps, **Zoakao des Farahel**, avatar de **Lucibel**, cherche à faire de Gengis Hadin un imokmar, avant qu'il ne soit finalement choisi comme réceptacle par Hadès, un Primuseoim très ancien et très puissant, connu pour avoir traversé plusieurs fois le Velum de l'Opacité. Hadès est aussi l'un des meilleurs instructeurs pour former les faiseurs aux miscellanées.

Entre **Falidorn/Eudoxie** et **Chamkali** sont construites les académies du nouvel Imperium, où seront entraînés les guerriers fanatiques de Yavla : les Pugnafanaticus.

Les Pugnafanaticus

Les Pugnafanaticus sont des enfants enlevés très jeunes dans les familles pauvres de l'Imperium.

Ils sont envoyés dans des environnements extrêmement hostiles : six sur treize meurent avant leurs onze ans.

Leur entraînement est brutal et vise à développer une férocité totale, tout en éliminant chez eux l'instinct de survie. On leur enseigne très tôt la cruauté, la violence et l'usage de la peur comme arme.

Capacités et style de combat

En combat, un Pugnafanaticus vaut dix soldats ordinaires de l'Imperium.

Ils sont aussi redoutables que les meilleurs combattants de cet empire.

Leur maîtrise du duel est presque au niveau des adeptes du semi-faiseur de l'Ars Ténébrae, même s'ils ne pratiquent pas les arts du faiseur.



Figure 67: Pugnafanaticus

Ils restent capables de réflexion rapide, savent analyser une situation, s'adapter, et se sacrifier sans hésiter si nécessaire.

Ils utilisent des tactiques très particulières, qui permettent de les reconnaître même quand ils tentent de cacher leur identité.

Par exemple : lorsqu'ils sont acculés et en infériorité numérique, ils se regroupent par trois, dos à dos, formant un triangle défensif pour continuer à combattre tout en couvrant mutuellement leurs arrières.

Ces nouvelles légions sèment d'abord la terreur au cœur même de l'Imperium, puis aux frontières, lorsque débute l'expansion militaire.

Les résistances et les peuples voisins

Les seuls capables de tenir tête aux Pugnafanaticus sont :

les guerriers Berdguerre, et les combattants du désert de Pissefer, entraînés depuis l'enfance dans des conditions extrêmes et experts en arts martiaux.

Mais malgré leur talent, ces peuples finissent eux aussi réduits en esclavage lorsque l'Imperium impose une nouvelle caste aristocratique d'humains, ouvertement xénophobe.

Les Grandes Purges

L'Imperium lance ensuite les purges des togents, avec un objectif clair : leur génocide.

D'autres peuples sont également visés pour être dominés ou réduits en servitude :

- les ancipiells,
- les humanordes,
- les narsdrek.

La première étape consiste à les exclure totalement de tous les espaces de décision et de pouvoir.

Face à cela :

- les ancipiels se replient profondément dans leurs forêts ;
- les narsdrek se retirent dans leurs cités troglodytes ;
- les humanordes se regroupent en tribus isolées dans les zones les plus reculées de l'Imperium.

État	Population	Asservis
Imperium	200 000 000	74 500 000
Ancipiels	0,5%	1 000 000
Togents	10,0%	20 000 000
Humains	50,0%	100 000 000
Humanordes	30,0%	60 000 000
Narsdrek	9,5%	19 000 000

Le nord libre et les Berdguerre

Le Nord libre est dominé par les Berdguerre, un peuple guerrier organisé en confédération tribale.

Leur centre politique et militaire est le grand oppidum, situé dans les gorges désertiques du Nord.

La confédération réunit sept tribus principales : Jenko, Kerr, Kaissi, Gy-armât, Meyer, Ney et Tarpan.

Chacune de ces tribus est elle-même composée de plusieurs clans, environ une centaine au total. Parmi eux, certains se rallient à la résistance contre l'Imperium, notamment les clans Baksan, Balogun, Oslo et Salsk.

Dirigeants et alliances

À la tête des Berdguerre se trouve **Alma**, le Haut-Prince. Autour de lui, six grands chefs, Elom, Ondo, Kong, Tas, Haba et Thom, ont juré par le sang de lui être fidèles jusqu'à la mort. Ensemble, ils maintiennent l'unité de la confédération face à la montée du Nouvel Imperium.

Au début du règne de l'Imperium, trois tribus issues de scissions rejoignent la confédération : **Lebon**, **Knourt** et **Lker**.

Ces trois groupes se rassemblent en une seule tribu appelée les Camardes, spécialisée dans les fonctions d'avant-garde et d'arrière-garde au sein de l'armée confédérée.

Le fils d'Alma poursuit l'œuvre de son père : il garde intact le système confédéré et parvient même à conquérir une partie du Nordé, renforçant ainsi la position des Berdguerre.

Forces militaires

Le peuple **Berdguerre** a développé des techniques de combat inspirées des Plateaux Hurlants, un environnement extrême où les guerriers s'entraînent depuis l'enfance.

Leur style de combat, leur endurance et leur connaissance du terrain leur permettent de rivaliser avec les **Pugnafanaticus**, les fanatiques d'élite de l'Imperium.

C'est l'un des rares peuples capables d'opposer une résistance crédible à cette nouvelle menace.

Les peuples du désert, Pissefer

Les habitants du désert de Pissefer comprennent très vite la gravité de la situation. Ils voient les grandes puissances s'affronter pour prendre le contrôle du monde et anticipent l'arrivée du Nouvel Imperium.

Pour survivre, ils unissent leurs forces et créent une fédération des tribus du désert. Peu à peu, ils s'étendent sur l'ensemble du désert, organisant leur territoire et leur mode de vie autour de nouvelles règles strictes.

Organisation et mode de vie



Figure 68: les scheiks de Pissefer

En quelques années, ces peuples mettent au point des formes d'agriculture adaptées au désert et apprennent à capturer l'eau profondément sous terre. Ils construisent de petits villages troglodytes de 1000 à 1500 habitants, soigneusement cachés et protégés.

Ils vivent dans une grande sobriété :

- ils n'accumulent jamais plus que ce qu'ils peuvent transporter,
- ils restent constamment en mouvement,
- et ils se méfient de tout ce qui vient de l'extérieur.

La localisation de leurs villages est gardée strictement secrète.

Leur société est guidée par les cheikhs, des chefs-sages responsables des secrets tribaux, des alliances, et des échanges entre tribus. Ils veillent à maintenir l'équilibre entre indépendance, coopération et survie collective.

Les armes et les savoir-faire

Grâce à la collaboration avec les techniciens narsdrok intégrés dans la fédération, ils mettent au point l'une des premières armes courbes du continent : le scramasaxe, un sabre léger et extrêmement coupant, parfaitement adapté au combat rapide.

Entraînement et techniques de combat

Dans le désert de Pissefer, tout le monde s'entraîne au combat, sans distinction d'âge, de genre ou d'origine :

- enfants,
personnes âgées,
narsdrok,
togents,
ancipiels,
humains.

Leur style repose sur trois piliers :

- la rapidité,
- la diversion,
- l'action collective.

Ce sont des techniques proches de celles des ninja :

- attaques éclairs,
- camouflages,
- déplacements silencieux,
- harcèlement constant de l'ennemi.

Ils combattent rarement seuls. Leur méthode habituelle consiste à attaquer à plusieurs contre un, l'un d'eux créant une diversion pour ouvrir une faille tandis que les autres frappent rapidement.



Figure 69: les forces en présence en 4316

Les événements importants

4278 à 4316 : Détruire Chamkali

Pour que le Noir Chemin puisse être accompli jusqu'au bout, Longpas, aussi connu sous le nom de Prométhée, affirme qu'il faut absolument détruire la cité de Chamkali.

Les personnages, protégés dans le refuge de Lithia, disposent de près de 40 ans pour imaginer et préparer ce plan.

À ce stade de la campagne, les joueuses doivent avoir liberté totale : l'objectif est de leur permettre d'élaborer des stratégies complexes, voire démesurées, et c'est justement ce qui est attendu.

Longpas peut leur offrir une aide limitée, en leur fournissant :

- ✪ un renfort d'énergie permettant d'utiliser des sorts dépassant les 50 points de mana,
- ✪ l'enseignement d'un sortilège unique, réservé aux faiseurs, qui permet de communiquer et de former une alliance avec une forêt, considérée comme un être vivant très ancien et très complexe.

Cependant, les personnages savent que, dès que Chamkali sera détruite, l'Imperium lancera des représailles terribles, d'une ampleur jamais vue jusque-là.

Ce sera le début d'une période de violence extrême sur tout le continent.

4316 L'Imperium contreattaque

Après la destruction de Chamkali, l'Imperium répond avec une violence immense. La riposte est brutale, aveugle, et vise à terroriser tous ceux qui pourraient soutenir ou imiter cet acte.

Les officiers des légions de Pugnafanaticus deviennent rapidement les seuls cadres reconnus et acceptés par le nouveau gouvernement. Leur fanatisme et leur discipline extrême remplacent les anciennes structures politiques.

Vers la fin de cette période, les grands marchands, qui avaient aidé à la montée de l'Imperium par intérêt, commencent à regretter leur alliance avec le "grand tentateur".

L'ombre de l'Imperium

Un véritable temps de ténèbres s'abat sur le monde. Les légions impériales avancent partout pour asseoir leur domination totale.

Les royaumes alliés, autrefois indépendants, perdent tour à tour leur souveraineté. Les rois et leurs lignées disparaissent progressivement, remplacés par des hommes possédés par les esprits Primuseoim, installés comme nouvelles figures d'autorité.

La seule région qui parvient encore à tenir tête à l'Imperium est Lithia. Mais elle est isolée, encerclée, et doit surtout préparer la suite : la promesse d'un renouveau et d'une nouvelle ère en préparation.

Un monde séparé entre maîtres et esclaves

Sous le règne de l'Imperium, la société se divise brutalement :

- ✪ d'un côté les maîtres, constitués des stratèges militaires et des marchands fortunés,
- ✪ de l'autre les esclaves, qui regroupent la grande majorité des peuples conquis ou soumis.

Cette organisation fait disparaître les anciennes libertés, renforce les inégalités, et transforme chaque territoire en un espace entièrement contrôlé par la peur, la force et l'idéologie impériale.

Scarasse

L'épée Scarasse doit être forgée, mais pour cela, il est indispensable de récupérer le crâne de Yeshoua, conservé à Faragorn.

La manière d'accomplir cette mission est entièrement laissée à la créativité des joueuses : c'est elles qui devront imaginer comment atteindre Faragorn, infiltrer le lieu et récupérer le crâne.

Un monde livré à la peur

Dans cette période sombre, la peur est partout. Les plus pauvres deviennent malgré eux des informateurs, cherchant à survivre comme ils peuvent.

Peu importe l'espèce ou l'origine, tout le monde peut devenir un délateur, à l'exception des togents, qui tentent de disparaître des radars de l'Imperium en restant invisibles et silencieux.

La méfiance règne dans chaque foyer, dans chaque village, dans chaque campement. Personne ne sait vraiment à qui faire confiance.

Le prix du chemin narratif

Pour récupérer le crâne et permettre la forge de Scarasse, les joueuses devront faire des choix difficiles.

Leur narration portera l'histoire, mais chaque décision aura un prix, que ce soit :

- ✪ en Drama (pertes, sacrifices, dilemmes, révélations),
- ✪ ou dans le passé personnel des PJ, qui devra être mis en jeu, confronté, ou même brisé.

Cette quête n'est pas seulement une mission ; c'est une mise à l'épreuve émotionnelle et morale des personnages.

4354 : La destruction de Lithia

En représailles, les légions de Pugnafanaticus se mettent en marche vers Lithia.

Cette avancée est volontairement lente, pensée comme une arme psychologique : elle doit installer la peur, user le moral de la population, et briser toute tentative de résistance avant même le premier affrontement.

Lorsque les légions atteignent enfin la cité, la bataille prend la forme d'un siège long et étouffant, destiné à terroriser autant qu'à

détruire. Rien n'est laissé au hasard : la faim, la pression constante, les attaques ciblées et les démonstrations de force visent à anéantir Lithia de l'intérieur.

Cette tragédie marque profondément l'histoire.

Les saltimbanques, ménestrels et conteurs perpétueront longtemps le souvenir de cet événement, en chantant la marche lugubre de Lithia, une lamentation devenue symbole de la chute d'une cité libre.

PNJ pour cette période

Cher les gentils

Edehivavi

En **4277** Edehivavi, qui est certainement redevenu mère de clan déclenche son évanescence, elle devient un hirudo nouveau génération.

Mais son âme est-elle encore de ce monde après la perte de son plus grand amour, son inaccessible étoile.

Il est possible que l'histoire nous soit amenée à sa disparition et son âme se retrouve piégée dans les dimensions miscellanées du souvenir d'Eldora.

Déracé

Devenue dragonne elle aspire à la tranquillité avant l'extinction de son espèce. Mais beaucoup de choses peuvent changer en elle si elle ressent le doux sentiment.

Anjividel

L'hirudo mentor du PJ anciapiel qui a dû prendre aussi ce chemin de vie au moins pour poursuivre jusqu'au bout. Lui et les autres hirudo sont prisonnier des Primuseoims dans la tour noire de Faragorn.

Ils sont usés et vieillis par la puissance primordiale qui utilise leur énergie vitale. Comment réveiller une âme dans le coma ?

Prométhée Longpas

Dans sa lutte contre Épiméthée, une énergie si proche de ses fréquences de primuseoim qu'ils se considèrent comme frère, il soutient le vivant.

Incarné en homme errant, il offre ce qu'il a de mieux la prévoyance. Les rencontres avec lui sont toujours énigmatiques.

Cher les méchants

Zoakao des Farabel Lucibel

Lucibel, au fond ne souhaiterait que les énergies du vivant évolué dans le cosmos, pas forcément détruire celui-ci. Il aime sa position du tentateur

qui invite au chaos et au pouvoir en usant de la puissance des énergies du cosmos dans toutes ses dimensions, mais il refuse de faire appel au néant, au rien. C'est ce qui le différencie d'Épiméthée.

Il utilise le désir de pouvoir des êtres évolués qui sont effrayés par leur propre disparition. C'est pourquoi qu'il est craint

Épiméthée s'incarne.

En s'incarnant dans un vivant, son énergie se met à vibrer dans les dimensions matérielles et les velums, il devient comme les autres primuseoims incarnés détectables par les faiseurs.

Épiméthée plus que tout primuseoim veut inverser le sens de la création, il va plus loin que Lucibel qui ne souhaite que prendre l'ascendant sur celui-ci. Il est prêt à utiliser les forces du néant qui ont pénétré le cosmos par la Voie lactée. Une petite source de ce néant rayonne près de la galaxie d'Andromède sous la non-forme d'un dragon perversi, Didier.

Épiméthée s'incarne en un humain perclus de difformité provoquant une répulsion extrême. Il peut aussi apparaître beau comme le divin apollon, à sa convenance.



Figure 70: Épiméthée

C'est un faiseur des plus chaotiques et destructeur. Il incarne ce que l'armée de l'imperium compte de plus abominable. Tous ceux qui sont sous ses ordres sont terrifiés par lui. Lorsqu'il apparaît au Sénat de l'imperium, la frayeur est tangible.

Pour détruire et enfermer en stase Épiméthée, il est nécessaire de le piéger par son désir de néant, en lui offrant une possibilité de nuisance phénoménale.

LES 9 SCÈNES JOUABLES – ARCHE COMPLETE (4278–4356)

Scène 1 – 4278 : L'Évanescence d'Edehivavi

Lieu : Lithia

PNJ centraux : Edehivavi, Anijavidel, Longpas

Contexte

Edehivavi déclenche son évanescence et devient un hirudo nouvelle génération. Son âme semble instable, tirée vers les dimensions miscellanées.

Objectifs narratifs

Montrer aux PJ la transformation d'Edehivavi en hirudo nouvelle génération.

Introduire le danger des dimensions miscellanées (souvenirs d'Eldora).

Installer les premiers signes du chaos à venir.

Défis / enjeux

Effectuer un rituel pour stabiliser son évanescence.

Décider : tenter de garder son âme ici ou accepter qu'elle dérive ?

Apercevoir Longpas (visite énigmatique) qui annonce : « Votre monde entre en marche longue. Préparez vos voies. »

Impact futur

Selon comment les PJ accompagnent Edehivavi, son âme :

- ✿ pourra revenir dans la scène 8,
- ✿ ou être définitivement perdue mais utile dans la lutte cosmique.

Scène 2 – 4280-4290 : Les premiers signes

Lieu : Falidorn → Eudoxie / Chamkali

PNJ : Gengis Hadin, Zoakao-Lucibel

Contexte

Gengis Hadin s'installe dans Eudoxie ; ses cauchemars deviennent réels. **Zoakao** travaille à le manipuler.

Objectifs

Montrer la transformation de Falidorn en Eudoxie.

Introduire la paranoïa de l'Imperator.

Révéler les manœuvres de Lucibel.

Défis

Une infiltration dans Chamkali pour comprendre pourquoi Zoakao veut faire d'Hadin un imokmar.

Scène d'horreur onirique où les PJ assistent aux cauchemars de l'Imperator.

Construction des académies des Pugnafanaticus → les PJ peuvent saboter ou observer.

Impact futur

Les PJ comprennent :

- ✿ que Hadin n'est qu'un pion,
- ✿ que Lucibel n'est pas l'ennemi principal,
- ✿ que la chute de Chamkali est inévitable.

Scène 3 – 4300 : Enfants du Fanatisme

Lieu : Les académies du nouvel Imperium

PNJ : Instructeurs pugnafanaticus, esclaves, enfants capturés

Contexte

L'Imperium forme ses guerriers d'élite. Le fanatisme commence jeune.

Objectifs

Montrer la dureté du programme des Pugnafanaticus.

Donner aux PJ une première confrontation avec l'armée fanatique.

Défis

Libérer ou éviter les enfants esclaves.

Survivre à un duel contre un jeune pugnafanaticus (déjà terrifiant).

Découvrir un document prévoyant l'expansion impériale jusqu'aux frontières du Nordé et du Pissefer.

Impact futur

Un des enfants sauvés pourra devenir :

- ✿ un allié fidèle,
- ✿ un informateur dans les légions,
- ✿ ou un futur martyr.

Scène 4 – 4310 : Diplomatie des Confédérés

Lieu : Grande confédération Berdguerre

PNJ : Alma, Elom, Ondo, chefs des clans alliés

Contexte

Les Berdguerre se préparent à la guerre. Les PJ doivent gagner leur confiance.

Objectifs

Introduire le Nord Libre comme rempart majeur. Faire sentir la culture des Berdguerre et leurs traditions guerrières.

Signer (ou pas) une alliance.

Défis

Duel rituel pour obtenir l'honneur de parler au Haut-Prince.

Convaincre les tribus hésitantes (notamment celles récemment scindées : Lebon, Knourt, Lker).

Vision prophétique offerte par Longpas ou un chaman Gy-armât.

Impact, futur

Les Berdguerre peuvent venir aider Lithia... si la scène est réussie.

Scène 5 - 4320 : Le sable se réveille

Lieu : Désert de Pissefer
PNJ : Cheikhs, techniciens narsdrok, jeunes combattants

Contexte

Les tribus désertiques se fédèrent et développent le scramasaxe.

Objectifs

Présenter la fédération tribale du désert.
 Montrer leur manière de vivre cachée, troglodyte.
 Tisser une seconde alliance.

Défis

Traverser le désert et survivre aux pièges naturels.
 Rituels d'accueil autour du scramasaxe.
 Un combat-test utilisant les tactiques ninja du désert (diversion + rapidité).

Impact, futur

Les guerriers du désert seront les seuls capables de rivaliser avec les pugnafanaticus.

Scène 6 - 4316-4330 : L'Œil de l'Imperium

Lieu : Routes impériales, villages en ruines
PNJ : Pugnafanaticus, mercenaires, marchands

Contexte

L'Imperium contre-attaque après Chamkali.
 Ce que la MJ peut montrer
 Des colonnes de soldats avançant lentement pour terroriser.
 Des villages vidés, brûlés.
 Les premiers signes de l'incarnation d'Épiméthée (distorsions).

Objectifs

Montrer la contre-attaque féroce de l'Imperium.
 Faire sentir la terreur installée dans les populations.

Défis

Protéger un exode d'anciens royaumes annexés.
 Confronter un détachement de pugnafanaticus expérimentés.
 Découvrir qu'Épiméthée commence à s'incarner
 → perturbations dans les velums.

Impact, futur

Les PJ prennent conscience que le temps presse.

Scène 7 - 4335-4340 : Le Crâne de Yeshoua

Lieu : Faragorn et la Tour Noire
PNJ : Anijavidel (coma), Primuseoims, Épiméthée (hors champ)

Contexte

Les PJ doivent récupérer le crâne de Yeshoua pour forger Scarasse.
 Ce que la MJ peut mettre en scène
 Un lieu gothique, géométriquement impossible.
 Les hirudos suspendus dans des cocons énergétiques.
 Un gardien primuseoim terrifiant et étrange.

Objectifs

Préparer la forge de Scarasse.
 Infiltrer Faragorn : l'un des lieux les mieux surveillés du monde.

Défis

S'introduire dans la Tour Noire à travers les dimensions miscellanées.
 Voir les hirudo prisonniers. Choisir : tenter d'en sauver un ?
 Récupérer le crâne dans une salle protégée par un Primuseoim mineur.
 Quitter Faragorn avant l'arrivée d'Épiméthée.

Impact, futur

L'épée Scarasse pourra être forgée... mais à quel prix ?

Scène 8 - 4354 : La Marche lugubre

Lieu : Lithia assiégée
PNJ : Edehivavi (peut réapparaître), Déraé, Longpas

Contexte

Les légions approchent lentement pour briser le moral des défenseurs.
 Ce que la MJ peut mettre en scène
 Des tambours lointains, chaque jour plus proches.
 Des civils terrifiés.
 Des chefs hésitant entre fuir ou résister.

Objectifs

Montrer la lente avancée des légions vers Lithia.
 Jouer la tension psychologique du siège.

Défis

Organiser la résistance dans la cité.
 Décider quoi faire d'Edehivavi si son âme réapparaît.

Tenir assez longtemps pour permettre la forge finale de Scarasse.

Climax : la chute de Lithia, chantée dans les balades futures.

Impact, futur

Lithia tombe, mais son sacrifice prépare la scène finale.

Scène 9 – 4356 : Le Piège à Néant

Lieu : Un lieu choisi par les PJ (temple, volcan, sel, désert, forêt...)

PNJ : Épiméthée, Lucibel/Zoakao, Prométhée Longpas, Déraé, clans alliés

Contexte

Épiméthée doit être piégé dans sa propre obsession du Néant.

Ce que la MJ peut mettre en scène

Un lieu choisi par les PJ, hautement symbolique.

Une apparition d'Épiméthée dans une forme séduisante ou monstrueuse.

Lucibel, observateur ironique.

Objectifs

Utiliser Scarasse pour enfermer Épiméthée en stase.

Faire face à la tentation ultime : accepter ou refuser l'offre du Néant.

Défis

Construire un piège basé sur le désir d'Épiméthée pour le néant.

Combiner tout ce qu'ils ont appris (alliances, techniques, magie, dimensions miscellanées).

Un combat final asymétrique où frapper Épiméthée ne suffit pas → il faut le piéger dans sa propre volonté.

Décision finale : laisser Lucibel prendre le pouvoir ? le renverser ?

Résultat : ouverture vers la "nouvelle ère".

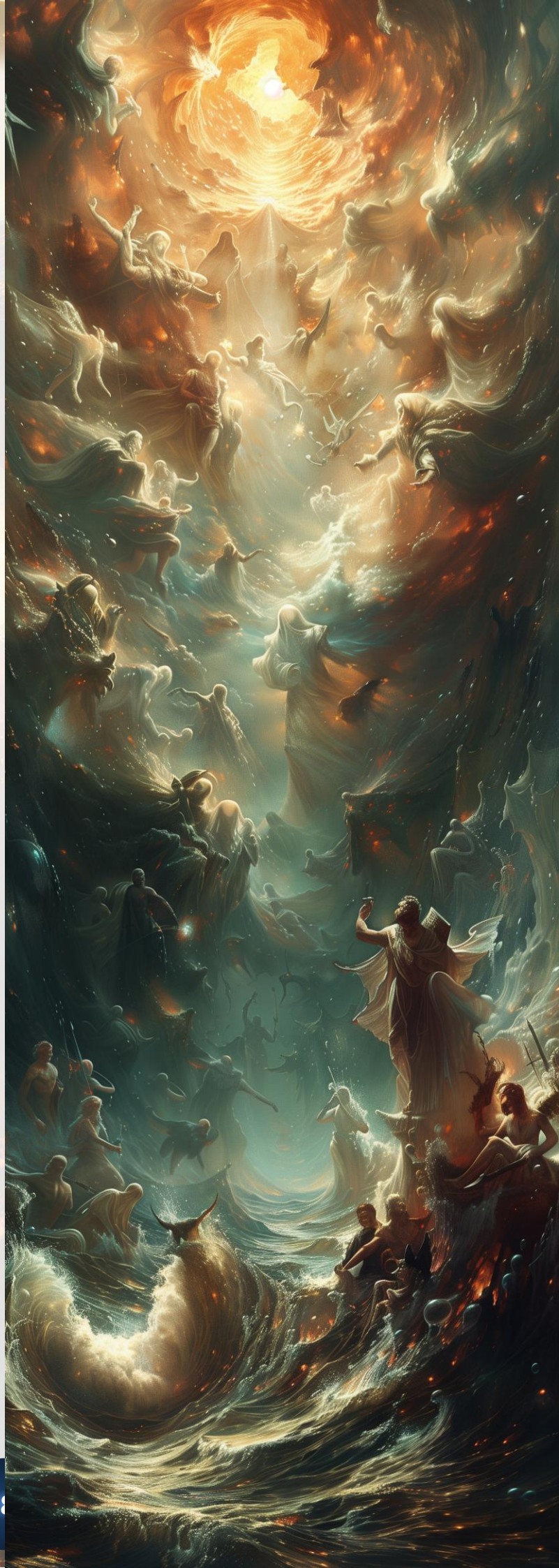
Fin possible

✪ Épiméthée est enfermé → renaissance du monde

✪ Épiméthée est détruit → fissure cosmique

✪ Épiméthée triomphe → fin tragique, monde dévoré par le Néant

✪ PJ se sacrifient ou deviennent mythiques



4357 : Le noir chemin



Longpas rejoint enfin les personnages. Il leur demande de le retrouver près de La Truie, dans ce qui reste du territoire des Dragons.

Cette rencontre doit réunir : Longpas, les PJ, Grimoire, et tous les Dragons encore vivants.

Chacun doit s'y rendre par ses propres moyens : le voyage est une épreuve en soi. Cette réunion sert, surtout, à valider l'organisation générale du Noir Chemin et à confirmer que tous sont prêts.

Après cette assemblée, les personnages reçoivent la consigne de se rendre à Faragorn. Ils doivent y rencontrer les Ancipiels hirudo de la Tour de l'Opacité. Ces hirudo ont la capacité de les aider à traverser : le velum de l'Opacité, puis le velum de Primus.

Ce passage n'est pas ce que les PJ imaginaient : le velum apparaît radicalement différent des descriptions connues. Il ne s'agit pas seulement d'une barrière à franchir, mais d'un défi spirituel et mental. Pour progresser plus loin dans ces couches de l'univers, les personnages doivent accepter un grand défi lié à leur propre essence, leurs peurs ou leurs limites. Leur objectif final est de trouver la Porte de Songerie, un passage mythique accessible seulement en traversant l'Opacité puis Primus. Ouvrir cette porte permettra de libérer l'énergie nécessaire pour emprisonner tous les Primuseoim, y compris les plus puissants. Le scénario se termine lorsque les PJ reviennent dans le monde matériel. Mais leur victoire a un prix : ils se retrouvent eux-mêmes emprisonnés en stase, au cœur des ruines de Lithia, comme les derniers gardiens du sceau qu'ils ont contribué à créer.

Le plan

Maintenant que tout le monde a accepté le Noir Chemin, le plan peut enfin être mis en œuvre. Il se déroulera en plusieurs étapes, réparties dans plusieurs régions et même plusieurs dimensions. Les personnages et leurs alliés devront agir ensemble, mais chacun aura un rôle précis.

La mission des PJ : traverser les velums

Les PJ doivent se rendre entre les velums, dans la zone appelée les Miscellanées.

Dans cet espace instable, ils devront retrouver et ouvrir trois portes :

- 🌟 la Porte de Songerie,
- 🌟 la Porte de Primus,
- 🌟 la Porte de l'Opacité.

Ouvrir ces portes libérera une grande quantité d'énergie. Cette énergie sera indispensable pour :

- 🌟 transformer les Dragons en stase,
- 🌟 créer les prisons dans lesquelles seront enfermés tous les Primuseoim,
- 🌟 et ainsi libérer la planète de leur influence.

Le rôle des artefacts : les Trois Anneaux

Trois artefacts anciens, découverts dans un vaisseau et ressemblant vaguement à des anneaux, seront utilisés comme conduits d'énergie.



Figure 71 : vers babestuta baillera

Ils seront activés et dirigés par des Brugels Berdguerre, spécialement entraînés pour cette tâche.

Ces artefacts serviront à canaliser et orienter l'énergie libérée par les PJ vers les stases draconiques.

La rôle de Scarasse

L'épée Scarasse, une fois chargée par cette énergie, devra être utilisée pour sceller définitivement les stases créées à partir des os des Dragons.

Scarasse agit comme une clé de fermeture du grand sceau cosmique.

La stase de mille ans

Une fois les Primuseoim enfermés, les stases auront besoin d'une pause de 1000 ans pour rester stables.

Pendant toute cette période, Scarasse, la clé d'accès, doit rester immobile, intouchée, et cachée.

Le lieu choisi pour son repos est un emplacement secret : les ruines enfouies de la tour de guet lointaine d'Eldora.

C'est là que l'épée devra dormir, protégée, jusqu'à la fin des mille ans.

La réunion de La Truie

Retour de Longpas et convocation

Au début de l'année 4357, Longpas rejoint les personnages dans leur lieu de résistance, peu après la destruction de Lithia.

Il vient annoncer que le moment est arrivé : la dernière réunion avant le déclenchement du Noir Chemin va se tenir près de La Truie, dans le dernier territoire encore accessible aux Dragons.

Il demande aux PJ de :
régler leurs affaires personnelles,
préparer le départ,
et se rendre seuls, chacun par ses propres moyens, jusqu'au lieu du rassemblement.

Cette réunion réunira :

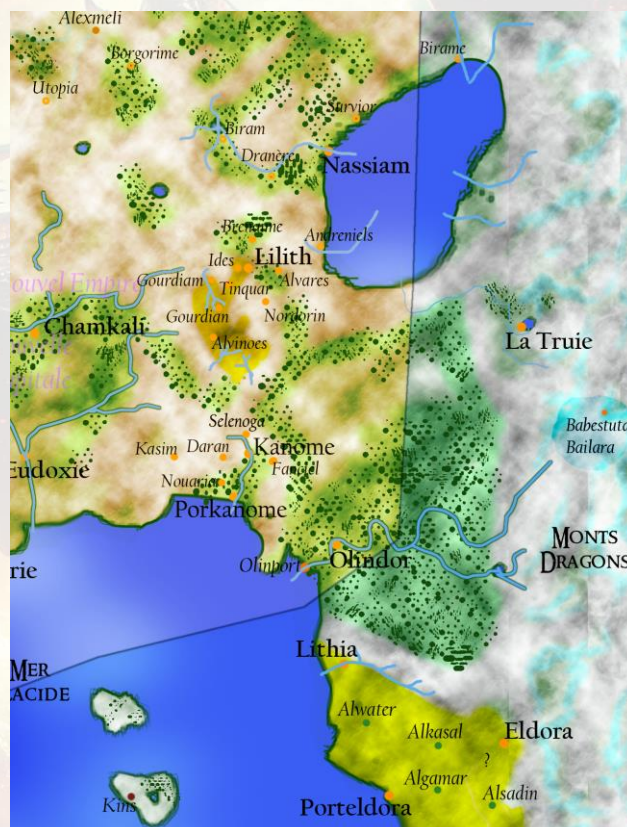
- 👉 Longpas,
- 👉 Grimoire,
- 👉 les PJ,
- 👉 et l'intégralité des Dragons survivants.

Le but : valider une organisation vieille de 70 ans et préparer le départ vers Faragorn.

La seconde équipe : les Artiseurs de l'Ars Oniros

Depuis sept décennies, Longpas et Grimoire ont formé et entraîné une seconde équipe, issue de l'Ars Oniros.

Leur objectif : pénétrer l'Opacité en premier, par le Chemin des Morts.



Espion Imperium : FD 5, niv 10 + 8 atouts

Compteurs : Vie 85, Énergie 75

Savoir²-faire : Combat +19, Mystique +13, Soutenance +16, Survie +16, discrétion +26 : test de base 26 + 15 + 4 = **45+**

Atouts : Dononyme (Spécialisation et talentueux [poignard], parfaite et Expert [lancette]), Critique © (discrétion, poignard), Spécialisation talentueuse parfaite expert maître (discrétion), intangible, Meute, Attaques spéciales (assassine : discrétion => dégâts * 2), Puissance (2x), Shooter (2x), Rapidité d'action (1x), Hybris - passion (fanatisme 4 dK), rusée (4 dK)

Combat Défense : 10 + 16 = 26+

Poignard (+23, 3D6 + 5) ©

Lancette (+20, 3D6 + 5)

Seuil blessure : 9

Ce groupe compte 5 artisans :

- 👉 Travelgan,
- 👉 Bresjne,
- 👉 Bsa la Nuit,
- 👉 Grikosseim,
- 👉 Fordloin (narsdrek).

Ils poursuivent exactement le même but que les PJ : trouver la porte reliant l'Opacité à Songerie en passant par Primus.

Mais leur route est un sacrifice calculé :

- 👉 Leur incursion aura lieu quelques jours avant l'arrivée des PJ à Faragorn.

Seuls deux reviendront, transformés en imokmar et rongés par la Morbida Absolutis, la folie de la mort.

Babestuta Bailara : le lieu choisi par les Dragons
Le rassemblement doit avoir lieu à Babestuta Bailara, un ancien cirque glaciaire entretenu par une tribu humanorde et narsdrok.

Les PJ doivent :

- ☼ S'assurer que l'endroit est toujours accessible,
- ☼ Vérifier si la tribu qui protège ce lieu le fait encore,
- ☼ Évaluer s'il est encore sûr d'y réunir tous les Dragons.

Mais un problème majeur apparaît :
Les forces de l'Imperium ont compris qu'un événement important se prépare.
Elles ont dépêché 150 espions d'élite, chargés de suivre ou éliminer toute protection des Dragons.

La traque des 150 espions impériaux

Les PJ apprennent cette menace grâce à leurs propres informateurs.

Les espions impériaux se divisent ainsi :

- ☼ 4 groupes de 20, dispersés dans la région,
- ☼ 1 groupe de 10, plus mobile,
- ☼ 80 autres regroupés dans une salle de garde troglodyte non loin de La Truie.

Ces agents sont extrêmement dangereux :

- ☼ ils savent détecter l'utilisation des arts des faiseurs,
- ☼ certains sont clerks capables d'annuler les effets magiques,
- ☼ ils fonctionnent en escouades disciplinées.

Les PJ devront :

- ☼ repérer,
- ☼ isoler,
- ☼ éliminer ou neutraliser
- ☼ chacun des groupes sans attirer l'attention impériale.

Une décurie de l'Ars Oniros est cachée dans la cité troglodyte : elle peut aider les PJ à s'infiltrer ou à sortir sans passer par la porte principale.

La révolte de Babestuta Bailara

Quand les premiers Dragons éclaireurs arrivent, ils sont attaqués.

Deux dragons sont tués par des arbalètes de haute puissance.

Pourquoi une telle haine ?

600 ans plus tôt, deux Dragons et un Ancipiel avaient réduit cette tribu en esclavage, alors qu'elle les adorait comme des dieux.

Les narsdrosks se sont rebellés, ont tué leurs oppresseurs et juré de détruire tout Dragon qui franchirait leur territoire.

Depuis, ils ont :

- ☼ fortifié leur bourg,
- ☼ bâti des défenses anti-dragons,
- ☼ remplacé leur religion par la science,
- ☼ fondé une micro-nation dirigée par :
 - ☼ Wysnel (maître scientifique),
 - ☼ le bourgmestre,
 - ☼ et l'ancien du village.

Dans la bibliothèque centrale se trouve toute leur histoire.

Le PJ Dragon est envoyé pour comprendre la révolte :

- ☼ → Il doit user de diplomatie.
- ☼ → Seuls les Dragons peuvent franchir le col (8 000 m d'altitude).
- ☼ → Ils n'ont droit qu'à une seule chance d'apaiser ou de rallumer la guerre.

Si les PJ combinent :

- ☼ raison,
- ☼ vérité historique,
- ☼ et un peu de rêve...

...le peuple acceptera peut-être de collaborer.

Sinon :

- ☼ un conflit éclatera dans la vallée même du Congrès.
- ☼ Le Congrès des Dragons

Une fois la zone sécurisée, la réunion commence.

Longpas rappelle :

- ☼ La Porte existe nécessairement partout où vivent des êtres capables de rêver.
- ☼ Ouvrir la Porte est indispensable pour emprisonner les Primuseoim.
- ☼ Le rôle des PJ est central et indispensable.

Les questions des Dragons

Fubro (Camarilla des Lucmaikeuls) :

« Comment accepter de mourir pour sauver un univers dirigé par un Primuseoim lui-même ? »

→ Longpas demande aux PJ d'intercéder pour lui.

Baotsusro (Rordaner) :

« Que sait-on vraiment de l'Opacité ? »

→ Réponse : c'est une dimension à traverser sans se corrompre.

Apfusra (cabale Okiram) :

Interroge sur les Brugels Berdguerre et leurs trois lumières.

Elle veut savoir s'ils interviendront.

La rôle des Brugels et les artefacts

Les PJ apprennent :

- Les Brugels sont des esprits gardiens,
- capables de s'incarner dans des guerriers volontaires,
- liés aux trois artefacts en forme d'anneaux,
- reliés par vibration au moteur velumnique d'une barge spatiale ancienne.

Ces anneaux permettent :

- de voir le passé tel qu'il fut réellement,
- d'observer les futurs possibles,
- d'agir sur le présent par un feu sacré.

Mais ils ne peuvent agir que dans la dimension matérielle.

Les Primuseoim, eux, appartiennent à la dimension des éléments primordiaux.

Conclusion :

- Le vivant doit les éliminer.
- Les Brugels ne peuvent qu'aider indirectement.

Clôture de la Réunion

À la fin, les PJ sentent clairement :

- que le succès est impératif,
- que l'univers entier dépend de leur mission,
- que chaque erreur pourrait condamner les dimensions.

Leur voyage peut alors commencer, direction :

- Faragorn,
- la Tour de l'Opacité,
- et les velums.

Le Noir Chemin s'ouvre.

Les canalisations et l'énergie

Principe général

Le Noir Chemin repose sur deux éléments indissociables :

Les canalisations, un vaste réseau constitué de décuries de l'Ars Oniros, dispersées partout dans le monde connu.

L'énergie, une force colossale qui devra circuler à travers ces canalisations pour emporter les âmes des Primuseoim dans une vague ultime, avant de les enfermer dans des stases créées à partir des corps des derniers dragons.

La circulation de l'énergie

L'énergie principale partira de trois points :

- Lker,

- Laelith,
- Kradians (territoire Berdguerre).

Ces trois flux convergeront vers un point unique au nord :

- les ruines d'Eldora, plus précisément la Tour d'Observation d'Eldora.
- Là, l'énergie sera recueillie, réunie, puis dirigée vers Faragorn.

Pourquoi Faragorn ?

Parce que s'y trouve la première Porte Miscellanées de la planète, capable d'amplifier cette énergie et de la projeter dans les mauvais plans de réalité où résideront les stases draconiques.

Faragorn et la Tour Opaque

Voyage vers Faragorn

Le trajet jusqu'à Faragorn est dangereux : des espions de l'Imperium, des Primuseoim incarnés, et d'autres menaces du velum tentent d'interrompre la mission. Ils doivent être neutralisés rapidement.

Pénétrer la cité

Arrivés sur place, les personnages doivent :

- Entrer dans l'ancien Sénat,
- Atteindre la bibliothèque,
- Trouver la porte menant à l'ancienne chambre de l'Échiquier des premiers hirudos.

Là, ils rencontrent les esprits des premiers Ancipiels hirudo, presque consumés par les Primuseoim.

Leur état :

- mémoire fragile,
- discours confus,
- énergie vitale presque entièrement drainée.

Pourtant, ils utilisent leurs dernières forces pour ouvrir l'accès aux Miscellanées pour les PJ.

La maladresse fatale

L'un des hirudo commet une erreur catastrophique.

Conséquence immédiate :

- Faragorn est détruite,
- la forêt Ancipielriam et ses environs se corrompent,
- l'ensemble devient impénétrable pour des générations, englouti par des aberrations nées du temps et de la mémoire.

Dans les Velums Miscellanées

Faragorn « ancienne »

Les PJ apparaissent dans une version très ancienne et détruite de Faragorn.

Ils y croisent les échos d'une bataille qu'ils ont eux-mêmes menée autrefois :

- ☀ la bataille de Faragorn pour sauver l'Imperator.
- ☀ Les soldats les reconnaissent.

Règles de survie particulières

Dans les velums miscellanées et dans l'Opacité : Les combats fonctionnent comme dans le monde matériel.

Lorsqu'un potentiel tombe à zéro, le personnage :

- ☀ revient immédiatement à son maximum,
- ☀ mais marque une croix sur sa fiche.

Ces croix deviendront, dans le monde matériel, des tests de vieillissement.

Rencontres importantes

Les PJ peuvent retrouver :

des alliés morts,
des esprits amis,
ou des versions passées de connaissances,
tous capables de les aider.

L'Opacité et la rencontre avec Charon

Condition d'accès

L'Opacité n'est accessible qu'à ceux qui ont déjà symboliquement laissé leur mort derrière eux.

Pour franchir la membrane, il faut rencontrer l'entité Charon, mais elle n'apparaît que si le personnage traverse sa petite mort, une mort intérieure.

Pour cela, chaque PJ :

- ☀ tire 3 cartes d'un Tarot (Marseille ou Osho),
- ☀ raconte aux autres le sens profond de sa vie,
- ☀ résout son propre mystère intérieur.

Quand la « petite mort » survient, Charon apparaît dans la brume, ouvrant un fleuve noir.

Cette expérience se vit seul, même si les PJ sont ensemble physiquement.

Le prix demandé par Charon

À cause de leur statut de vivants, Charon exige un prix :

- ☀ L'abandon d'une carte du Tarot (perte symbolique),
- ☀ ou la perte d'un membre/organe symbolisant une vérité acquise,

ou une folie :

- ☀ Morbida Absolutis,
- ☀ visions morbides,
- ☀ cynisme profond,
- ☀ perte du sens de la valeur des choses.

Il demande aussi :

« Dois-je conduire vos amis morts au même lieu ? »

À travers les velums : le Labyrinthe Onirique

Cette partie nécessite un travail préalable de la MJ : un labyrinthe onirique fait d'énigmes, de visions et de confrontations symboliques.

Les énigmes doivent apporter :

- ☀ les réponses aux questions que les PJ se posent depuis le début de la campagne,
- ☀ les clés sur leur identité,
- ☀ les justifications du Noir Chemin,
- ☀ la nature réelle des velums.

Les scènes peuvent mêler :

- ☀ combats,
- ☀ dialogues,
- ☀ puzzles,
- ☀ introspection,
- ☀ ou toute autre idée créative de la MJ.

L'apparition de Yeshoua

À la croisée des velums, les personnages rencontrent Yeshoua.

Pour l'atteindre, ils doivent comprendre :

la hiérarchie des velums,
l'ordre cosmique,
le danger des mélanges de dimensions.
Le Tracé du Noir Chemin

Déploiement des décuries

Le tracé mobilise 500 décuries réparties le long du réseau.

Chaque décurie comprend un faiseur lié à Scarasse, placé au point de convergence des trois chemins.

Lors du retour du PJ Dragon depuis le velum :

le faiseur doit le transpercer avec Scarasse, au moment précis de sa réincarnation, afin de libérer l'énergie permettant d'enfermer les Primuseoim dans les stases draconiques.

Les dragons se sacrifieront alors, leurs os devenant les cages des Primuseoim.

Combats parallèles

Les joueurs ayant des personnages liés à des lignées peuvent jouer :

- ☀ la défense d'un point du réseau,
- ☀ pris d'assaut par les hordes impériales,

Résumé final de la campagne

Elle se déroule sur la planète Ultereith, un monde où cohabitent ancipels, humains, dragons et d'autres peuples anciens. Cette longue aventure explore l'effondrement d'un empire, les luttes pour l'émancipation, la résurgence de forces primordiales et, finalement, un combat cosmique pour l'avenir du vivant.

1. Contexte général

Le cadre principal de la campagne est l'Imperium Ancipiel, un empire autrefois puissant qui se morcelle peu à peu en une mosaïque de royaumes indépendants. Dans ce monde :

- les sociétés se déchirent pour le pouvoir et la survie,

- les Primuseoims, de puissantes entités élémentaires, manipulent la réalité dans l'ombre,

- les dragons disparaissent peu à peu,
- et les différentes espèces tentent de préserver leur culture au milieu du chaos.

Les personnages joueurs (PJ) évoluent dans un monde en mutation constante, où chaque décision peut façonner le futur du continent.

2. Synthèse des grandes périodes

4054-4080 : Début de la campagne

L'Empire chancelle, miné par les conflits internes.

Les PJ sont plongés dans des intrigues politiques : coups d'État, trahisons, jeux de pouvoir.

Les thèmes dominants : manipulation, esclavage, conflits entre espèces.

4080-4143 : Vers l'émancipation

Montée de rébellions régionales.
L'Empire se fragmente en royaumes autonomes.
Les PJ occupent souvent des rôles de négociateurs, de protecteurs ou de leaders dans les transitions politiques.

4143-4201 : Crises majeures

Des villes tombent, des catastrophes frappent les peuples.

Les sociétés tentent de se reconstruire sur de nouvelles bases.

Apparition de menaces magiques inédites.
Les PJ affrontent les conséquences des guerres et doivent aider à la renaissance des cultures.

4201-4215 : Nouvelles puissances

Figures politiques : Feldorn Ier, Kritardosar et les cités d'Utopia.

Menaces nécromantiques et manipulations d'envergure.

Les PJ se retrouvent au cœur de complots complexes.

4215-4230 : Retours et escalade

Retour de Zoakao des Farahel.
Conflits religieux, tensions dans le Nord.
Les PJ sont entraînés dans des batailles violentes et des crises diplomatiques.

4230-4249 : Gengis Hadin et révélations

Ascension de Gengis Hadin.
Secrets de l'Ars Ténébrae dévoilés.
Découvertes magiques qui changent les règles du monde connu.
Voyages interdimensionnels, confrontations avec des forces anciennes.

4250-4276 : Lutte contre l'Imperium humain

Grandes alliances entre royaumes.
Batailles déterminantes pour le futur d'Ultereith.
Missions dans les velums et autres dimensions.
Les PJ sont au centre d'une guerre totale.

4277-4357 : Le Noir Chemin

La dernière grande phase.
C'est ici que tout converge :
la destruction de Chamkali,
la chute de Lithia,
la naissance du Nouvel Imperium,
et l'incarnation progressive des Primuseoims.
Les PJ deviennent les acteurs majeurs d'un plan millénaire : Le Noir Chemin, destiné à enfermer définitivement les Primuseoim et à empêcher la destruction totale du vivant.

Ils affrontent alors :

- 🔥 les légions de pugnanaticus,
- 🔥 les espions de l'Imperium,
- 🔥 les velums et leurs pièges,
- 🔥 les entités cosmiques comme Épipiméthée,
- 🔥 et les épreuves intérieures imposées par les dimensions miscellanées.

3. Épilogue

Après combats, pertes, alliances et révélations, les PJ comprennent la véritable nature des mythes d'Ultereith.

Ils apprennent :

- 🔥 l'origine des Primuseoims,

- 🔥 le rôle réel des dragons,
- 🔥 l'histoire oubliée des dimensions,
- 🔥 et le sens du Noir Chemin.

La campagne se clôt sur un monde transformé, où les actions des PJ ont laissé :

- 🔥 un héritage durable,
 - 🔥 une nouvelle ère possible,
 - 🔥 et un univers marqué à jamais par leurs choix.
- Résumé global

La campagne du Noir Chemin raconte la transformation d'une civilisation entière.

Les PJ y explorent :

- 🔥 le pouvoir et la corruption,
- 🔥 la trahison et la loyauté,
- 🔥 l'esclavage et la libération,
- 🔥 la chute d'empires et la naissance de nouveaux mondes,
- 🔥 les ambiguïtés morales,
- 🔥 et le poids du destin.

C'est une aventure où leurs décisions façonnent l'histoire.

Ils y rencontrent magie ancienne, intrigues, alliances imprévues et révélations cosmiques.

Une campagne où chaque joueur peut véritablement changer le cours du monde.

Prêtre Garangran : FD 3, niv 6 + 6 atouts

Compteurs : Vie 44, Énergie 44

Langues : Aucune

Savoir²-faire : Combat +13, Mystique +18, Soutenance +15, Survie +15, Aarts vs Foi +24©, Influence +24, Diplomatie +22

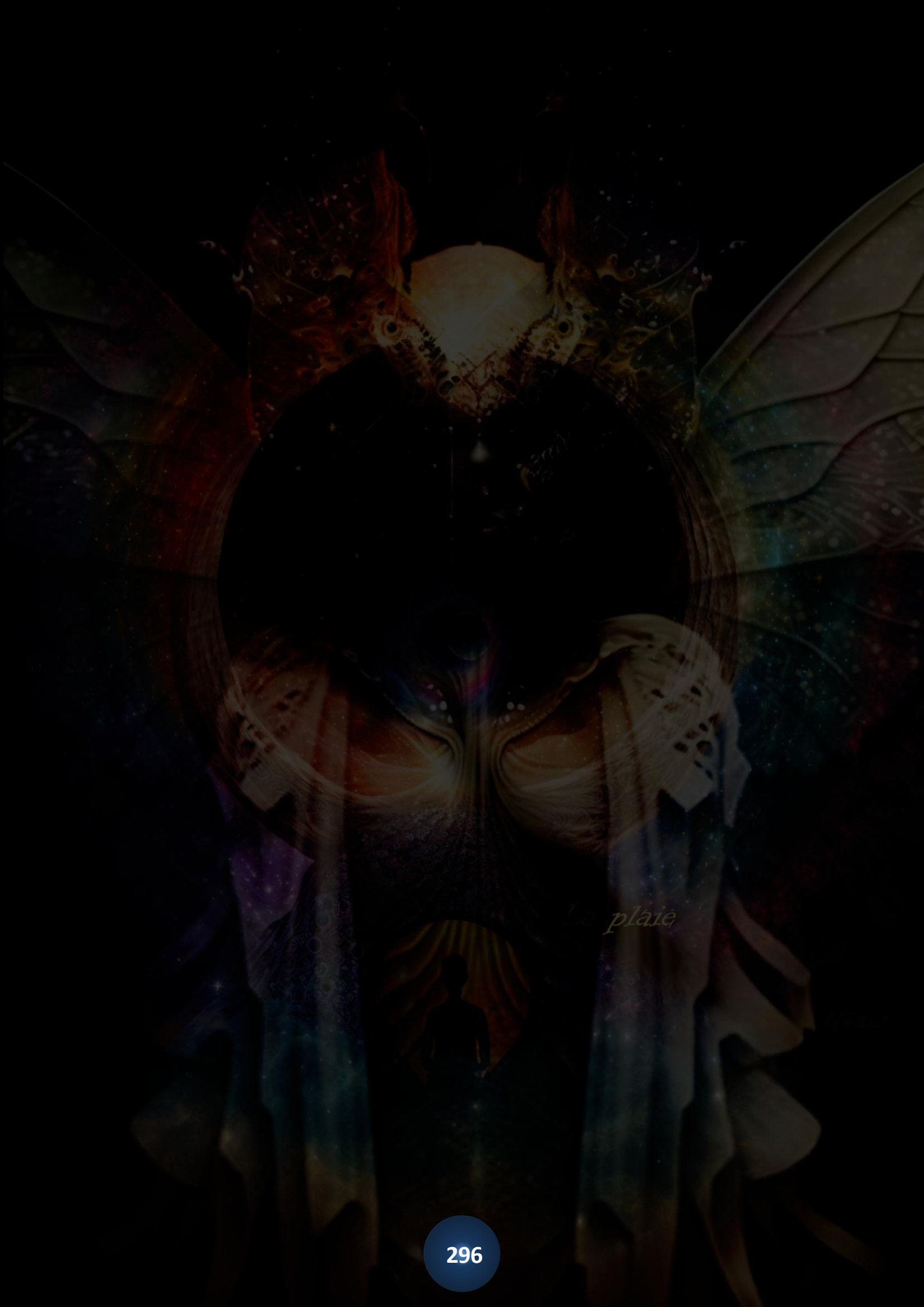
Atouts : Humanorde (Infrarouge, Spécialisation Parfaire et Expert [Influence], don mains nues [+2, +1D6]), Critique © (Aarts vs Foi), Spécialisation Parfaire (Diplomatie), Spécialisation Parfaire Expert (Aarts vs Foi), Pouvoir (Prêtre / Aarts vs Foi / Eden / Vie - Esprit) (1x), Commandant - Cadre (4 dK), Entregent (4 dK)

Combat Défense : 10 + 15 = 25+

Mêlée (+13, 1D6 + 3)

Tir (+13, 1D6 + 3)

Seuil blessure : 7



la plaie

Les annexes

République et territoires dragons

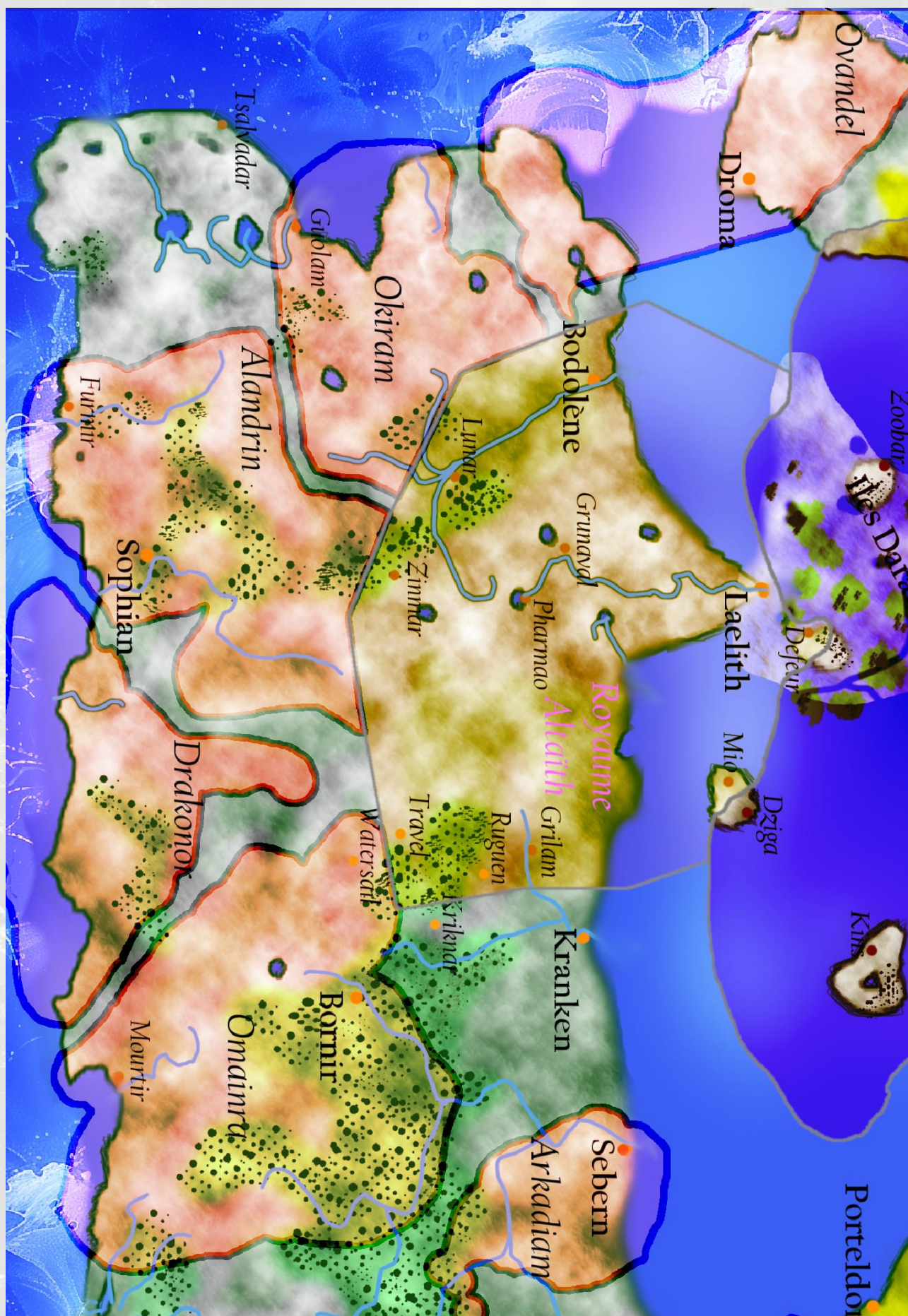
Table des illustrations

Figure 1 : Double couché des soleil Fryr et Oussai	9
Figure 2: Ultereith, le monde connu	10
Figure 3: jeune hirudo	10
Figure 4: vieux hirudo	10
Figure 5: place repos marché Faragorn	12
Figure 6 : Journée de Faragorn	12
Figure 7 : l'initié lux armatura (par G Goeman)	18
Figure 8 : dragonne et sa forme humaine	23
Figure 9 : Ancipielle de l'académie de droit politique	28
Figure 10 : livre du poète	42
Figure 11 : Camps de Kruaor	43
Figure 12 : Aubervia de Tour Miel	45
Figure 13 : Palamède	46
Figure 14 : Chamkali	50
Figure 15: les deux amants	51
Figure 16 : Proterne	52
Figure 17 : Galère ancipielle	53
Figure 18 : Edehivavi	55
Figure 19 : Toavina	55
Figure 20: condottiere et ses marins	56
Figure 21 : Alguazil	56
Figure 22 : Nauthémis le condottiere	56
Figure 23 : Faragorn	58
Figure 24 : Tour Ancipielle alcôves	59
Figure 25 : Salon modulable	64
Figure 26: les orgies par le peintre taliban	66
Figure 29 : Tenémia	69
Figure 29 : Vahinal	69
Figure 29 : Mahanal	69
Figure 30 : Zcakao Farabel	70
Figure 31: Sénat	73
Figure 32 : Rahelie	79
Figure 33 : Abaemsa	84
Figure 34 : Zone influence Nemordrak	85
Figure 35 : voilier ancipiel	85
Figure 36 : plan de la cité de Nemordrak	86
Figure 37 : Nemordrak	87
Figure 38: Laelith	95
Figure 39 : Kritardosar	102
Figure 40: Ephert, Refren et Knoffér	106
Figure 41: Anémogyre	119
Figure 42 : Valdorum	130
Figure 43 : Eldora	132

Figure 44 : région de Lilitb.....	140
Figure 45: Lilitb.....	140
Figure 46 : Région Eldora.....	141
Figure 47: Eldora.....	141
Figure 48: Drancien.....	142
Figure 49: Les dynas du nord.....	142
Figure 50 : Imperium.....	145
Figure 51: Empire de Drancien.....	157
Figure 52 : porte des amoureux.....	158
Figure 53 : royaume pirate.....	170
Figure 54: Monts en Feu.....	171
Figure 55: Ultereith connu en 4110.....	189
Figure 56 : Lker.....	198
Figure 57 : Lker détruite.....	200
Figure 58 : Mocles.....	210
Figure 59 : porte de téléportation des hauteurs.....	212
Figure 60 : Frontières 4140.....	216
Figure 61 : batailles pour Altaith.....	219
Figure 62 A et B Frombridges.....	250
Figure 63: Fracassante Hylione.....	255
Figure 64 : Ides.....	259
Figure 65 : spectre air et terre.....	260
Figure 66: nouvel imperium.....	275
Figure 67: Pagnafanaticus.....	280
Figure 68: les scheiks de Pissefer.....	282
Figure 69: les forces en présence en 4316.....	282
Figure 70: Épiméchée.....	284
Figure 71 : vers babestuta baillera.....	288
Figure 72 : évolution du personnage.....	307

plaie







Les villes







Les feuilles de PJ

Les étapes

Première étape

La joueuse doit répartir dans ses caractéristiques **+1, +2, +2, +3, +3, +4** choisir une espèce et appliquer les modificateurs (atouts), une origine sociale avec ses modificateurs (bonus de savoir²-faire) et une vocation pour son personnage.

Donner un nom à son personnage en fonction de l'espèce et du milieu social et qui évoque un peu son métier.

Deuxième étape

En vie, il commence à **5 + CON**

En énergie, il commence à **5 + SAG**

Troisième étape

Enfin, il prend 1 fois **apprentissage**, 1 fois **compteur** ainsi que 2 **atouts libres** en plus de son espèce, sa condition sociale, sa vocation et deux fois l'atout **science du critique** pour deux savoir²-faire de son choix.

Un savoir²-faire qui ne possède aucun niveau ne reçoit pas les bonus de caractéristique.

SAUF !

Les savoir²-faire Concentration, Esquive, Initiative, Mêlée, Parade, Survie, Tir et Volonté commencent tout avec le bonus même si le *niveau est à 0*.

Dernière étape pour « pour Dragon et ancipiel »

Enfin,

5 apprentissages

5 compteurs

5 atouts libres plus d'atout d'origine

Dernière étape les autres espèces

Il prendra pour terminer son personnage commençant la campagne s'il est d'une autre espèce :

4 apprentissages

4 compteurs

4 atouts libres plus d'atout d'origine



Figure 72 : évolution du personnage

Un personnage possède **CON + 1** nombre de récupérations. On récupère (niveau **survie** ou **volonté** + **CON** ou **SAG** + 5) en **vie** ou **énergie**.

Pour « récupérer ses récupérations », il faut être sorti de la zone de stress lié à l'aventure.

Les grands niveaux d'un savoir²-faire

- ✪ Avant le niveau 4 le personnage est un amateur
- ✪ Aux niveaux 4 et 5, le personnage est un apprenti
- ✪ Aux niveaux 6,7 et 8, le personnage est un professionnel
- ✪ Aux niveaux 9 et 10, le personnage est un spécialiste
- ✪ Aux niveaux 11 et 12, le personnage est un maestro
- ✪ Au-delà c'est un virtuose

Les personnages créés pour la campagne commencent comme frais émoulus et manquent encore un peu d'expérience.

Entretien XP et évolution

À chaque fin de scénario, les joueuses reçoivent de **15 à 30** XP. Avec ces XP, la joueuse peut avec acheter des atouts.

Un atout coute **10 XP**, mais auquel doit s'ajouter un cout d'entretien des savoir²-faire expertes et au-delà (notion volée à Tenga) ?

L'entretien est la valeur qui symbolise que pour certaines savoir²-faire (sans spécialités) ou certaines spécialités de haut niveau (expert), il faut l'entretenir par de l'entraînement, permanent engendrant un cout supplémentaire pour acquérir de nouveaux atouts.

Normalement le maximum de niveau d'un savoir²-faire est **6, 8, 10 ou 12** suivant les périodes sauf si le personnage prend les atouts :

Tableau des difficultés

seuil	difficulté	pourcentage
15 +	Facile	94%
20 +	Moyen	65%
30 +	Difficile	28%
40 +	très difficile	5%
50 +	Miraculeux	1%

- 🌟 Parfaire
- 🌟 Expert
- 🌟 Maître
- 🌟 Grand maître.

- 🌟 Quand le personnage est expert dans un domaine, il ajoute 2 points à sa valeur d'entretien,
- 🌟 quand il passe en maître il rajoute 3 points (ce qui fait 5)
- 🌟 et quand il devient grand maître il en rajoute 5 (ce qui fait 10).

On ajoute les sommes de ces valeurs à **l'entretien** ce qui augmente le prix des atouts futurs.

Nom, Prenom & Surnom

Age

Taille

Poids

Espèce

Social

Metier

création répartir : (+1, +2, +2, +3, +3, +4)

sc Me Ex Ma GM

Savoir²-faire

niveau

bonus

valeur

FORce

DEXtérité

CONstitution

INTuition

SAGacité

CHARisme

Vie

Energie

Récupération

Seuil blessure

(5 + CON + armure + Compteur/4)

Armure (0, 2, 4 ou 6)

Apprentissages (8 comp.)

Compteurs (bonus vie, Energie 6)

Entretien (Ex, Ma, GM)

Atouts

Si atouts "Faiseur"

est le style

domaines

niveau

Contacts

niveau

Richesse (Décile)

lié à la maison

Drama

Notoriété

Flétrissure

Passions

Folies

Lire et Ecrire (oui - non)

[illegible]

ARMES	Type	TEST	Dégats
		+	
		+	
		+	
		+	

Richesse (niveau)	
journée en poche	
Mois en poche	
Année en poche	
Lorm en poche	
H.draco en poche	

Monnaie	Court en Journée
H.Drago	1000
Lorm	50
Année	10
Journée	1
Moment	0,2
Instant	0,1

Possessions en Sac à Dos

Autres possessions

[illegible]

Blessures	Handicapante	Grave	Mortelle
	☐	☐	☐
	☐	☐	☐
	☐	☐	☐
	☐	☐	☐



Écran

L'écran de la maitresse du verbe dans le jeu de rôle "Vers le Bruit" de Tsvadra dK est un outil très utile pour le maitre du jeu. Il s'agit d'un accessoire qui permet de dissimuler les informations cruciales aux joueurs tout en offrant un accès rapide à des données importantes pour le déroulement du jeu.

Sur cet écran, on peut généralement trouver des tables de référence rapide pour les règles du jeu, des résumés des mécanismes de jeu, des tables aléatoires pour la génération d'événements, des conseils de narration et parfois même des illustrations thématiques pour créer une ambiance immersive.

En résumé, l'écran de la maitresse du verbe est un outil polyvalent qui vise à faciliter la gestion de la partie pour le maitre du jeu tout en maintenant le mystère et l'immersion pour les joueurs.

Côté joueurs, l'écran de la maitresse du verbe évoque un sentiment de mystère et d'anticipation. Ils ne peuvent pas voir ce qui se cache derrière l'écran, ce qui renforce le suspense et l'immersion dans le jeu. L'écran crée une barrière visuelle qui ajoute à l'atmosphère de secret et de découverte, renforçant ainsi l'effet de surprise et d'excitation lorsqu'une nouvelle information est révélée par le maitre du jeu.

Pour les joueurs, l'écran de la maitresse du verbe symbolise le contrôle et l'expertise du maitre du jeu, tout en stimulant leur imagination car ils ne peuvent pas voir les détails des événements à venir. Cela contribue à maintenir un niveau de suspense et d'engagement élevé pendant la partie, en les incitant à rester attentifs et à réagir aux rebondissements de l'histoire.

POURSUITE

La distance de départ entre les deux est déterminante pour la suite. Les distances sont relatives et elles sont au nombre de six.

6- Hors poursuite

5- Distance hors tir (il faut un échec du poursuivant, et perdre l'opposition pour que la distance passe à 6 et que le poursuivant perde le poursuivi)

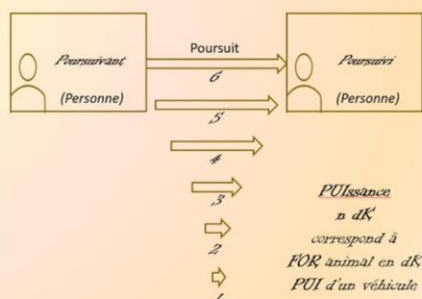
4- Distance tir longue portée

3- Distance moyenne portée

2- Distance courte portée

1- Distance de rattrapage et de corps à corps

Prendre un risque c'est utilisé un certain nombre de dK' de sa puis-



*LA PUISSANCE

C'est un nombre de dK' représentant les qualités de vitesse d'un véhicule et pour un être vivant c'est sa FOR en dK'.

JET CUMULATIF

Pour chaque action, définir un nom de la jauge (explosion, réparation, recrutement, etc.) un déclencheur (échec sécurité à 25+, réussite diplomatie à 20+, etc.) et des effets progressifs.

◇ Chaque fois que le déclencheur est activé, le personnage augmente la jauge de 1 point pour chaque succès.

◇ Chaque tour des compétences différentes peuvent choisis si cela reste du domaine logique.

Complexité	Nombre Succès avant 3 échec
1	4
2	6
3	8
4	10
5	12

Niveau	Facile	Moyen	Difficile
1-2 (profanes)	10+	15+	20+
3-5 (amateur)	15+	20+	25+
6-11 (pro)	20+	25+	30+
12-17 (de Maître)	25+	30+	35+
18-20 (héroïque)	30+	35+	40+

PREMIERS SOINS

Blessures mortelles ne peuvent être soignées que par l'art du faiseur (animal, corps, mort, Terre avec soin : 25+) ou infrastructures chirurgicales de haut niveau. Convalescence pour que la blessure descende à grave est de un mois.

Premiers soins 25+ < 2 tours pour la stabiliser sinon s'aggrave

Blessure grave peut être réduite à handicapante par l'art du faiseur (animal, corps, mort, Terre avec soin : 20+), convalescence de (20 - CON) jours.

Premiers soins 20+ < 10 tours pour la stabiliser sinon s'aggrave

Blessure handicapante peut être réduite par l'art du faiseur (animal, corps, mort, Terre avec soin : 20+), convalescence de (10 - CON) jours.

Premiers soins 15+ < 1 heure pour la stabiliser sinon s'aggrave

RÉCUPÉRATION, SOMMEIL

CON + 1 récupération vie par jour et de SAG +1 énergie. Récupéré (niveau + caractéristique + 5).

Une nuit de sommeil hors drame permet de récupérer ses récupérations.

PERSONNAGE AFFAIBLI

D8 remplace les D10 quand affaibli

2D8 remplace les 2D10 quand très affaibli

LOCALISATION BLESSURES

D20	localisation	Blessure
1	tête	+1 crans
2-3-4	torse	0
5-6-7	ventre	0
8	cœur	+1 cran
9-10	bras droit	0
11-12	bras gauche	0
13	main droite	0
14	main gauche	0
15-16	jambe droite	0
17-18	jambe gauche	0
19	pied droit	0
20	pied gauche	0

(crans) augmente en fonction de la localisation l'endroit de la blessure.

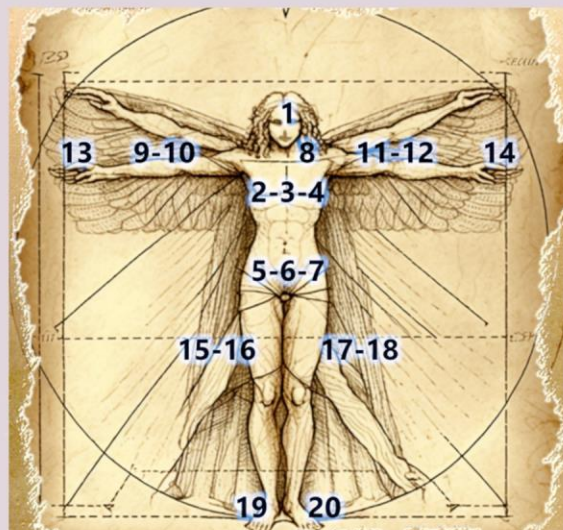




TABLE DE VIEILLISSEMENT

En cas de blessure mortelle (La joueuse est obligée à une survie 20+ pour ne pas mourir), un test de vieillissement est obligatoire ensuite.

À partir d'un certain âge, il faut faire un test de vieillissement par an pour les personnages et pour les longues campagnes.

TABLE DU NOMBRE DE DÉS

On prend 1D6 ou un d12 s'ils ont souhaité une situation moins létale.

D6 (ou d12)	Résultat
1 et (7 à 12)	Modification de 0
2-3-4-5	Modification de 1
6	Modification de 2

TABLE CARACTÉRISTIQUE

2D10	Résultat	Modifie
2	Aucune	0
3	Force	-1
4	Dextérité	-1
5	Constitution	-1
6	Intuition	-1
7	Sagacité	-1
8	Charisme	-1
9	Constitution	-1
10	Aucune	-1
11	Force	-1
12	Dextérité	-1
13	Constitution	-1
14	Intuition	-1
15	Sagacité	-1
16	Charisme	-1
17	Constitution	+1
18	Intuition	+1
19	Sagacité	+1
20	Charisme	+1

DIFFICULTÉE

10+	Facile	94%
15+	Moyen	65%
19+	Difficile	28%
23+	très difficile	5%
30+	Miraculeux	1%

LAS ATTAQUES SPÉCIALES

Pour 1D6 énergie et un malus de -4 le personnage peut choisir une attaque spéciale. Test cible sur compétence (/) à 10 + dégâts.

- ◇ Assommer (Athlétisme)
- ◇ Boucherie (Concentration)
- ◇ Projeter, renverser (sauvegarde)
- ◇ Coup surprise (perception)
- ◇ Coup vicieux (perception)
- ◇ Désarmer (sauvegarde)
- ◇ Enchaînement (perception)
- ◇ Feinte (perception)
- ◇ Lier (attaque)
- ◇ Lutter (subterfuge)
- ◇ Marquer (réputation)
- ◇ Saigneur (sauvegarde)
- ◇ Viser (balistique 15+ gagne 1dK / tour, max 3ag tour)

HABILLER OU DÉSHABILLER UN JET

Pour 1D6 point d'énergie le personnage peut habiller une compétence avec les degrés d'une autre compétence susceptible de lui faciliter la vie dans une situation précise. (Psychologie pour son test de bluff dans une partie de poker par exemple.

Un assassin peut habiller son attaque de ses degrés de discrétion, ou un cavalier de ses degrés d'équitation dans la charge.

ARME COURTE CONTRE LONGUE

L'arme longue a toujours l'initiative.

L'arme courte doit impérativement réussir sa défense pour percer la garde de l'arme longue. S'il échoue il ne peut pas porter d'attaque à son tour mais peut effectuer par contre une seconde défense à -4.

Mais une fois en place, l'arme longue se retrouve avec un malus de -4 en défense et c'est à son tour ne plus pouvoir attaquer.

ARMES À FEU

Les armes de tir ne se font pas par un test d'opposition entre attaque et défense mais par une réussite au test de tir contre Esquive + dés automatique (10, 15, 20 ou 25) + de l'adversaire.

Utiliser athlétisme et augmenter le nombre de dK de circonstance.

Athlétisme : 15+ è 1dK, 20+ è 2dK, 25+ è 3dK, 30+ è 4dK, 35+ è 5dK

Lorsqu'il y a des têtes à claque et que les dégâts font plus d'une victime, il ne peut y avoir plus de victime que de balle dans le chargeur.





LES ARTS DU FAISEUR

L'effet désiré littéralement	faire revenir pour une durée de la seine la langue coupée d'une personne (opacité - domaine Corps)					Difficulté	Coût	Résultat
Choix	1	2	3	4	5			
Difficulté / Energie	base 15+ / D6	+3 / 2D6	+5 / 3D6	+7 / 4D6	+10 / 5D6	39 +	5D6 + 9	
Portée	Mêlée	Jet	Tir	vue	hors de vue	15	0	D6
5					X	10	5	Obligatoire
Durée	Instantanée ou 1 tour	1D6 + niveau ou tours, ou concentration	1 scène ou un jour	1 séance ou 1 semaine	longtemps ou jusqu'à un moment précis			Max de ces valeurs fond rose pour le dès 6 et le reste en +
3			X			5	3	Obligatoire
Cibles ou zone	1 ou chaise	2 ou chariot	3 ou grande salle	8 ou maison	16 ou château			
1	X					1	1	Obligatoire
délais	tout de suite	dans 1D6 tours	dans une scène ou dans un jour	dans une semaine ou dans une séance	lorsqu'une condition précise se présente			
2		X				3	2	Obligatoire
		Jusqu'au niveau 5	Niveau 6 à 8	Niveau 9 à 11	Niveau 12 et +			
effets génériques	effets Amateurs ~ mécanique - trois engrenages max		effets Pro ~ organique simple et mécanique 3 à 5 engrenages		effets Expert ~ complexe orga et autre			
3			X			5	3	optionnel
dégâts et soins	1D6 + carac.	2D6 + carac.	3D6 + carac.	4D6 + carac.	5D6 + carac.			
0						0	0	optionnel
corps spéciaux	-	1 coup	-	2 coups	-			
0						0	0	optionnel
Modificateurs	+1 / -1	+2 / -2	+3 / -3	+4 / -4	+5 / -5			
0						0	0	optionnel
Invocations de combat	-	FD1	FD2	FD3	FD4			
0						0	0	optionnel
Invocation négociées (niveau +5)	-	FD5	FD6	FD7	FD8			
0						0	0	optionnel
niveau des créatures invoquées	niveau 1	niveau 2	niveau 3	niveau 7	niveau 10			
0						0	0	optionnel
création d'objets temporaires	-	-	FD1	-	FD2			
0						0	0	optionnel

LES DOMAINES

◇ Air
◇ Animal
◇ Conjuración
◇ Corps
◇ Dimension
◇ Eau

◇ Enchantement
◇ Esprit
◇ Feu
◇ Lumière ou ténèbres
◇ Métamorphose

◇ Terre
◇ Mort
◇ Transmutation
◇ Végétal
◇ Temps





TABEAU D'AIDE À LA CRÉATION DE PNJ IMPROVISÉS

Type	FD Niveau		Principale	Secondaire	Subsidaire	Compteur 4	Compteur 3	Compteur 2	TaC
			Compétences			2	1,5	1	
Adolescent	2	2	8	5	2	20	19	18	5
Communs	2	3	9	6	3	24	23	21	6
	2	4	10	7	4	28	26	24	7
	2	5	11	8	5	32	30	27	8
	2	6	12	9	6	36	33	30	9
	2	7	13	10	7	40	37	33	10
	2	8	14	11	8	44	40	36	11
Bons	3	3	10	7	4	28	27	25	7
	3	4	11	8	5	33	31	29	8
	3	5	12	9	6	38	36	33	10
	3	6	13	10	7	43	40	37	11
	3	7	14	11	8	48	45	41	12
	3	8	15	12	9	53	49	45	13
Balaises	4	3	11	8	5	32	31	29	8
	4	4	12	9	6	38	36	34	10
	4	5	13	10	7	44	42	39	11
	4	6	14	11	8	50	47	44	13
	4	7	15	12	9	56	53	49	14
	4	8	16	13	10	62	58	54	16
Surnaturel	5	8	17	14	11	71	67	63	18
	6	8	18	15	12	80	76	72	20
	7	8	19	16	13	89	85	81	22
	8	8	20	17	14	98	94	90	25
	9	8	21	18	15	107	103	99	27
	10	8	22	19	16	116	112	108	29

ATOUTS D'AMÉLIORATION

Atout	Amélioration
Puissance	+1D6 / prise pour les dégâts de mêlé
Shooter	+1D6 / prise pour les armes à distance
Parfaire	Améliore une compétence dans une spécialité +2
Expert	Avoir parfaire dans un champ de la compétence de +2
Maître	Être expert : +2 degré dans l'expertise
Grand maître	Être maître : 1D10 uniquement + 10 automatiques (relance 1)
Vitalité	Seuil de blessure de +1, +5 vie

Combat : Athlétisme, Conduite, Intimidation, Mêlée, Métier, Parade, Sécurité

Mystique : Concentration, Diplomatie, Érudition, Linguistique, Magie vs Foi, Psychologie, Stratégie, Volonté

Sournoiserie : Bluff, Déguisement, Discretion, Esquive, Représentation, Réputation, Tir, Subterfuge

Survie : Équitation, Influence, Initiative, Perception, Renseignements, Soins, Survie







9 781471 669873