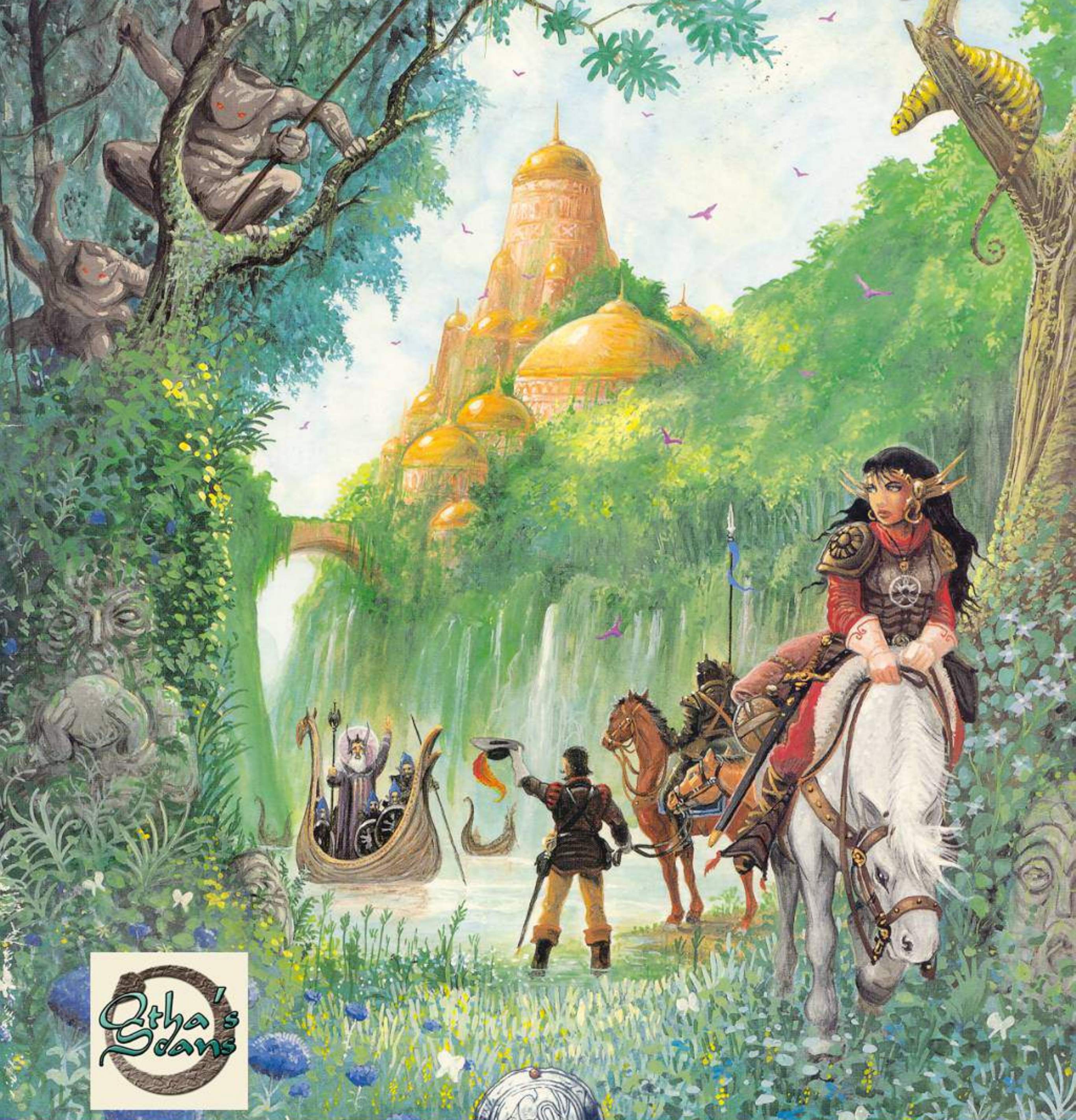


Les Carnets Pourpres



GUILDES : la quête des origines



Recueil de Scénarios

Les Carnets pourpres

Récits, notes, mémoires & observations
de Leveln Kerown, Aventurier
et Maître de la Guilde Pourpre.

L'oasis mélancolique p. 3
La chute des Icarides p. 13
Plus noir que vous ne pensez p. 27
Le Roi fou p. 39



Volume premier.

CRÉDITS

COUVERTURE

Julien Delval

GABARIT

Franck Achard

MAQUETTE

Cyrille Daujean

SCÉNARIOS :

- L'OASIS MÉLANCOLIQUE

Rédaction

Tristan Lhomme

Illustrations

Jean-Paul Krassinsky

- LA CHUTE DES ICARIDES

Rédaction

Régis Jaulin & David Tardé

Illustrations

Julien Delval

- PLUS NOIR QUE VOUS NE PENSEZ

Rédaction

Mathias Twardowski

Illustrations

Jean-Paul Krassinsky

- LE ROI FOU

Rédaction

Antoine Cheret et Étienne de la Sayette

Illustrations

Julien Delval

LES CARNETS POURPRES

Stéphane Marsan

© MULTISIM / GUILDES

juillet 1996

L'Orsis mélancolique

Ardenne 206

J'ai bien connu Ans Jarssen autrefois. Nous étions des adolescents turbulents et fiers, avides de combats et d'exploits dont nous triompherions sans coup férir dès que l'Académie nous auraient lâchés à l'assaut du Continent. Nous avions dix, douze ans peut-être, et l'autorité de nos pères et de nos maîtres nous semblait bien frustrante. Attendre, attendre !

Le désir d'en découdre et de forger notre destin glorieux était trop fort. Alors, le soir tombé sur les ruelles de Korlonn, quelques jeunes bretteurs s'empressaient de mesurer leurs talents guerriers, d'essayer les bottes apprises le jour même, et de conquérir les faveurs des belles.

Avec Ans j'ai jouté plus d'une fois, dans le cercle de nos camarades assemblés pour assister à notre duel et désigner le vainqueur. Et plus d'une fois j'ai senti sur ma joue la griffe de son épée courte, portée plus que tenue par ses faibles bras. Plus fort, plus agile, il remportait souvent nos duels, mais chaque défaite renforçait mon goût de la bataille. En un sens, Ans m'a formé.

Il est dommage que la vie nous ait séparés. J'aurais aimé conquérir des contrées à ses côtés et vivre enfin les aventures dont notre adolescence fut l'incessante répétition. Comme il arrive souvent, notre séparation a été provoquée par la jalousie. Il avait obtenu des baisers que je désirais ardemment, et tandis que j'avais accepté de faire mon deuil de la jeune fille en cause, j'appris qu'un incident fâcheux avait eu lieu : il l'avait giflée en public. La brutalité d'Ans était bien connue de ses camarades, mais je ne pus admettre un tel acte. Notre ultime duel fut ma dernière victoire, et Ans, honteux, prit la fuite. Le lendemain il quittait Korlonn, se faisait engager par une guilde basée à Nyskwynt qui allait payer son apprentissage, et je n'entendis plus parler de lui.

On m'a dit qu'il se trouvait aujourd'hui à Fort Hellian, dans la région du Désert Bleu. Peut-être l'y visiterais-je un jour, qui sait ? On dit que toutes les Routes du Continent se rejoignent.

Ce scénario conviendra à un groupe de joueurs et à un MJ relativement expérimentés. Les personnages peuvent être novices ou vétérans, peu importe ! Il se déroule dans la contrée de Gillian et fait donc référence de manière précise aux éléments d'information contenus dans le livre Le Continent de la boîte de base de la page 72 à la page 78.

INTRODUCTION

Un matin d'automne, à Port MacKaer. Les PJ ont été convoqués dans le bureau de maître Jaern, l'un des principaux responsables de leur guilde (comme d'habitude, s'ils ont fondé leur propre guilde, celle de Jaern leur propose un contrat. A vous de décider de son type et de sa durée).

Jaern, un grand Felsin élégamment vêtu, se montre clair et concis.

"Il semble que nous ayons un problème à fort Hellian, un important avant-poste commercial, sur la route du désert Bleu. Nous avons reçu hier un message étrange d'Ans Jarssen, le commandant de la garnison du fort. Il n'est pas très clair mais, à mon avis, il y a largement matière à s'inquiéter. Vous êtes donc chargés de vous rendre sur place, d'évaluer la gravité de la situation, et de revenir nous faire un rapport. Si vous pouvez résoudre la crise sans faire appel à nous, tant mieux ! Des questions ?"

- Il leur remet le message de Jarssen. C'est une minuscule feuille de papier, couverte de caractères si fins qu'ils en sont presque imperceptibles. "Il est arrivé par pigeon voyageur, précise Jaern. Pour l'essentiel, c'est un rapport d'activités parfaitement ordinaire... à part les derniers mots, qui sont en clair, comme vous pouvez le voir. En eux-mêmes, je vous accorde qu'ils n'ont pas grand-chose d'inquiétant :

"Le désert hante nos âmes". Simple, en temps normal, Jarssen a autant de poésie qu'une brique, et je ne le vois pas ajoutant des post-scriptum farfelus à la fin d'un rapport..."

- Sur fort Hellian, Jaern ne peut pas dire grand-chose. C'est un avant-poste, au bord d'une Route, à une quinzaine de jours de route de Port MacKaer. Chaque guilde importante entretient des douzaines d'édifices de ce genre. Celui-ci a une seule particularité remarquable : il se situe à l'orée du désert Bleu, dans la plaine aride qui sépare ce dernier de la forêt des Prismes. A part Jarssen et sa famille, les seuls autres natifs des Rivages à résider au fort sont Lorwann, le forgeron, et Pietro, le contremaître. Tous sont membres de la même guilde. Quant au reste du personnel, ce sont des citoyens de Mirol passés au service de la guilde. "Y compris les soldats, bien sûr. Nous les payons nettement mieux que leurs seigneurs, vous savez", pour citer Jaern.

LES FAITS

En effet, le désert hante les âmes des habitants du fort... ou, pour être plus précis, des natifs des Rivages qui y vivent. Mais n'anticipons pas.

Ans Jarssen est un Gehemdal. Un bon administrateur, un négociant rusé, un explorateur chanceux... mais aussi un homme dur, qui se montre volontiers brutal. Il y a quelques semaines, il a cédé une fois de trop à la colère. Il a battu comme plâtre un vagabond qui avait osé lui manquer de respect. Le vieil homme succomba à ses blessures le lendemain. Malheureusement, ce n'était pas un simple coureur de désert... Son âme est restée là, en compagnie de toutes les autres, les innombrables victimes de la

colère du Kzudarth. Il a commencé à les organiser, et à mener sa petite vengeance contre Jarssen, sa famille et les autres natifs des Rivages. Il ne s'agit pas d'une hantise au sens conventionnel du terme, avec des fantômes qui sortent des murs pour agiter leurs chaînes sous le nez de leurs victimes. Au lieu de cela, petit à petit, la stérilité et l'infinie tristesse du désert déteignent sur les infortunés vivants. Peu à peu, leur personnalité se dissout, et ils finissent par en mourir. Le personnel indigène a observé leur agonie sans intervenir. Au cours de ses trois ans de service au fort, Jarssen a réussi à se faire cordialement détester par tout le monde, et les autres représentants de la guilde ne sont pas plus aimés.

Dans un instant de lucidité, Ans a noté un appel au secours, aussi clair que possible, dans son dernier rapport. Quelques jours plus tard, un peu avant l'arrivée des PJ, il s'est pendu. Flavia, sa femme et Luido, leur fils sont partis dans le désert. Pietro et Lorwann ont résisté un peu plus longtemps, mais ont tous les deux fini par succomber... Bref, nos aventuriers vont arriver juste un peu trop tard.

EN ROUTE !

Le voyage dure une quinzaine de jours. Jusqu'aux abords de la forêt de Mirol, c'est un trajet parfaitement paisible, et il le restera à condition de contourner les bois, dont la mauvaise réputation n'est plus à faire (et est entièrement méritée). De loin en loin, les PJ dépassent les installations d'une guilde ou d'une autre. Les hommes et les femmes

qui y vivent sont toujours heureux d'avoir des nouvelles de la civilisation, et se font un plaisir de les héberger.

Encore quelques jours, et le paysage change. Les vallons et les bosquets laissent place à une plaine brune, parsemée de rochers. La température augmente brutalement, le ciel se dégage, et l'ardeur des Feux-du-ciel décuple. Soudain, c'est l'été, mais un été stérile, dans un paysage mort.

Les deux derniers jours de voyage se déroulent dans ces peu réjouissantes conditions. La route est pratiquement invisible. Toutes les heures, ou à peu près, ils aperçoivent, gravés sur un roc, l'emblème caractéristique de la guilde qui les emploie. Leurs provisions diminuent, et il n'y a rien à chasser aux alentours. Les rares plans d'eau sont saumâtres, imbuables, et généralement marqués par un crâne de cheval. Les personnages devraient arriver épuisés et assoiffés...

L'ARRIVÉE

Les PJ traversent les champs, puis le village. Les paysans ne quittent même pas les champs : ils se contentent de les observer avec une vague curiosité, avant de se remettre au travail. La porte du fort est ouverte, et les sentinelles brillent par leur absence (elles font la sieste à l'intérieur). La cour est déserte. Si les personnages appellent, un soldat finira par sortir du baraquement. Il n'a pas l'air ravi de les voir, et joue les imbéciles de manière fort convaincante. Il ressort de ses réponses que Jarssen est dans son bureau, et qu'il a insisté pour qu'on ne le dérange pas.

Évidemment, il est possible que les personnages filent droit vers le bureau, au premier étage. Arrivés à mi-hauteur, dans l'escalier, l'odeur de pourriture les prend à la gorge. Jarssen est bien dans son bureau, pendu à une poutre, en compagnie d'un bon millier de mouches et de plusieurs petits nécrophages, cousins des rats. Cela dit, à part son guil-

der, rien ne l'identifie. Il est mort depuis dix jours et, sous ce climat, cela signifie que la décomposition bat son plein.

Deux chambres plus loin se trouve le cadavre de Pietro, le contremaître venn'dys. Il est mort depuis moins longtemps. À première vue, les causes de la mort ne sont pas apparentes. Enfin, Lorwann est dans la forge, au milieu d'une flaque de sang séché. Il s'est jeté sur son épée...

Flavia et son fils Luido brillent par leur absence.

Il y a gros à parier que les personnages vont se précipiter dans les baraquements, hurler après tout ce qui bouge, rassembler tout le monde dans la cour et exiger des explications. Après de longues hésitations, l'un des soldats, un jeune homme, s'avance. Il se nomme Oovayo, et est manifestement terrifié par les PJ. Il ressort de ses explications, plutôt hésitantes, que les guildiens ont succombé au "vent du désert". "Il a soufflé longtemps, et il rend fous ceux qui l'écoutent. Nous, nous ne sommes pas



Les lieux

Fort Helliou occupe la seule oasis à des lieues à la ronde, une improbable touche de verdure au milieu d'un paysage bruni et cre. Sa principale richesse reste sa mare, dont l'eau est potable.

Voici les lieux les plus intéressants.

✦ Les champs. Soigneusement irrigués par un réseau complexe de canaux, imaginé par Pietro, ces quelques centaines de mètres carrés produisent, bon an mal an, une maigre récolte, qui fait vivre les habitants du village et ceux du fort.

✦ Le village. Une vingtaine de bicoques en pierres sèches et torchis, qui ressemblent beaucoup à de vilaines verrues. Les paysans qui y vivent sont nerveux, sous-alimentés, et pas vraiment heureux. Toutefois, si on les interroge, ils s'empressent de sourire et d'affirmer que "oui, tout va parfaitement bien, beaucoup mieux que si nous étions encore sujets du prince de Mirot".

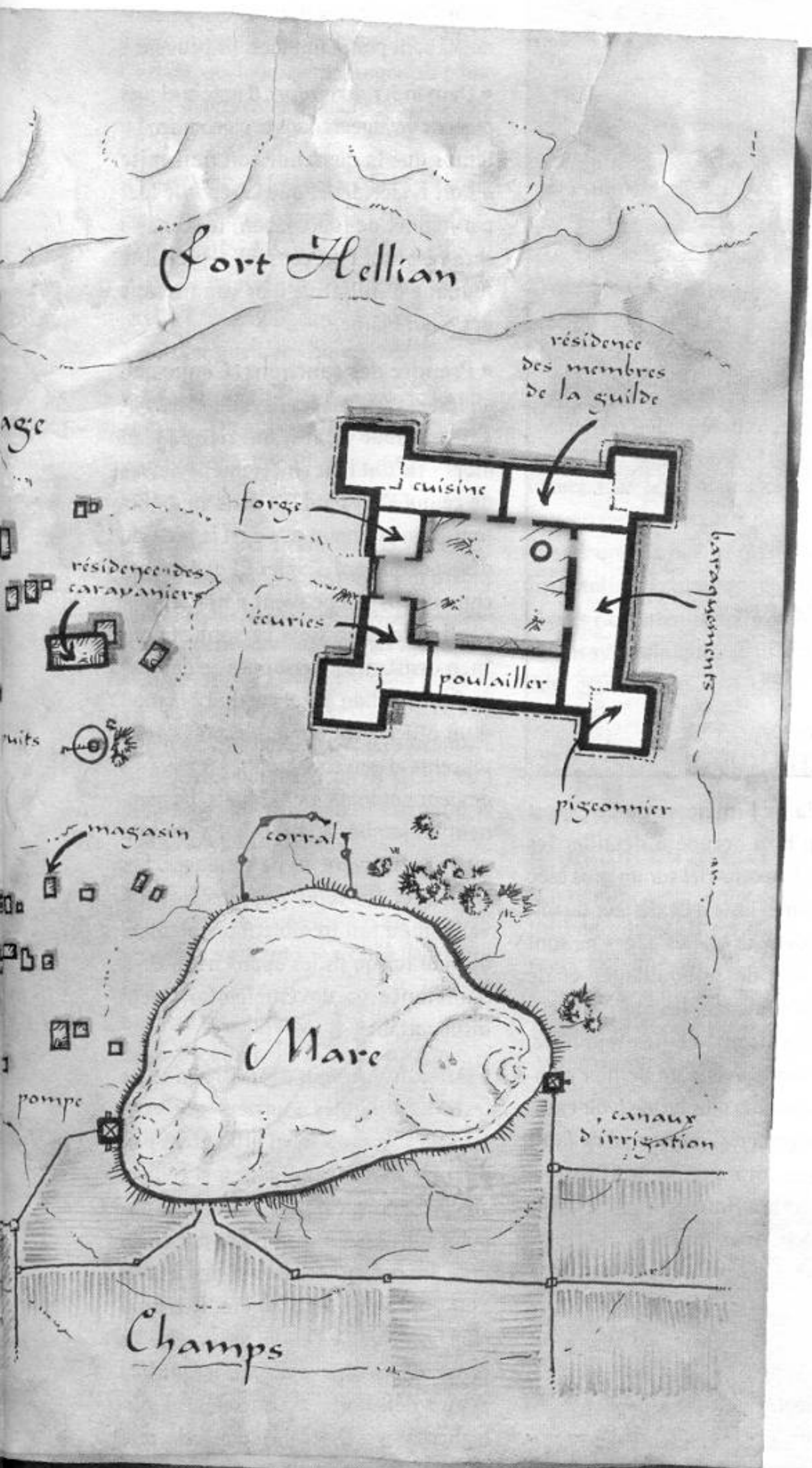
✦ Le magasin. Ce petit bâtiment en torchis est la propriété de la guilde, comme tout son contenu. En revanche, le gérant, Moyoni, est un mirotien. On y trouve essentiellement du matériel de camping, un peu d'alcool, des vêtements... Bref, rien de passionnant.

✦ La résidence des caravaniers. Cette grande maison est destinée à accueillir les voyageurs qui empruntent la route et traversent le désert. Elle est très correctement meublée, dans un style orientalisant. C'est, de loin, l'endroit le plus agréable du village. Pour l'instant, elle est vide.

✦ Le corral. Un grand enclos, où paît le bétail du village, une trentaine de bêtes puantes, vaguement apparentées aux chèvres (les trillifaux).

✦ Les puits. Il y en a deux, un sur la place du village, un dans le fort. Celui du village est toujours fréquenté par quelques personnes, qui parlent de tout et de rien, sans se presser. C'est le cœur de la vie sociale des villageois.

✦ Le fort. Une solide bâtisse de pierre blanche, avec quatre tours et un épais portail en bois noir, surmonté du crâne d'une bête inconnue, mais à l'air peu commode. L'intérieur est spartiate : une cour carée, entourée de bâtiments plus ou moins branlants (une forge, une écurie, un poulailleur, un pigeonnier, les baraquements des soldats, et le logement des officiers). Pour l'instant, il abrite une dizaine de soldats, impeccables mais très démotivés.



affectés, mais les étrangers... Oh non, nous ne sommes pas intervenus. Cela n'aurait rien changé." Si on lui demande où sont Flavia et Luido, il prend un air gêné, et finit par expliquer qu'ils ont quitté l'oasis, à pied, la veille. *"Le désert les a appelés, vous comprenez. Parfois, il prend des gens. Et il ne faut pas le priver de sa proie."*

En entendant ça, il y a de fortes chances pour que les PJ réquisitionnent le meilleur pisteur de l'oasis, et se précipitent dans le désert à la recherche des deux disparus. Il faudra plusieurs heures pour les retrouver. De loin, ils aperçoivent une nuée de strankars qui tournoient dans le ciel, plongent puis remontent en poussant des cris rauques... Lorsque les PJ arrivent, Ludio est déjà mort. Quant à Flavia, elle agonise, brûlée par les Feux-du-ciel et déshydratée au dernier degré. Elle mourra dans la nuit, sans avoir repris connaissance. A plusieurs reprises, elle murmure quelque chose où il est question d'un "vieil homme"...

PREMIÈRES CONSTATATIONS

De retour au fort, les PJ peuvent se mettre au ménage. Il faut enterrer les cadavres, aérer l'étage, nettoyer la forge... et commencer à comprendre ce qui s'est passé.

- Il n'y a rien à glaner dans le bureau de Jarssen, ni dans ses appartements. Idem à la forge. Les papiers administratifs sont en ordre jusqu'au mois dernier. Depuis quelques semaines, ils semblent avoir été négligés.
- Un examen, même superficiel, montre que Pietro s'est empoisonné. La fiole, encore à moitié pleine, a roulé sous le lit.
- Pietro tenait un journal, qu'il conservait dans un tiroir secret de sa table de travail. C'est une lecture redoutablement ennuyeuse (comme la vie au fort, du reste). Jusqu'aux dernières pages,

LA DERNIÈRE PAGE DU JOURNAL DE PIETRO

A nos successeurs

Croyez bien que je regrette de vous manquer mais, le temps que vous arriviez, je serai parti d'une manière ou d'une autre. J'ai l'impression que tout le monde au fort attend que j'aille me perdre dans le désert. Et même si cette possibilité apparaît, par moments, comme étrangement séduisante, je crois que je vais choisir une autre porte de sortie. Il n'est pas dans les habitudes des gens de ma Maison de se laisser conduire à l'abattoir comme des moutons. Je regrette de n'avoir pas d'autres moyens que le suicide pour quitter cet endroit maudit, mais le désert nous cerne, et je n'ose m'y aventurer. Je n'en ressortirai jamais.

Transmettez, je vous prie, mes salutations à dona Liovannella, rue des Verriers, à Mandril. Dites-lui que c'est pour elle que j'ai tenté l'Aventure, et que, finalement,

je ne reviendrai pas pour la couvrir de joyaux.

Puisse dame Fortune vous sourire, et l'Aventure vous combler.

Moi, je m'en vais.

Pietro Leggaci

c'est le récit d'une vie passée à superviser les travaux des champs et à mâcher de l'anjun avec Moyoni, le propriétaire du magasin. Les seuls moments vaguement excitants restent la gestion des caravanes, qui s'arrêtent ici environ une fois par mois, et les nuits passées avec Salaani, l'une des paysannes. Le texte bascule dans l'étrange il y a environ un mois. C'est un processus très insidieux, mais il y est de plus en plus question du désert. Dans son état normal, Pietro n'y prêtait pas la moindre attention, sinon pour se plaindre de la chaleur. Petit à petit, il s'attarde sur la beauté des roches, sur la majesté de la plaine, sur la manière dont les hommes, même les plus solides, ne sont que d'insignifiants grains de poussière face à un tel spectacle, et ainsi de suite. A un moment donné, il mentionne brièvement la mort de Jarssen, mais visible-

ment, cela ne l'intéresse guère : il est beaucoup trop occupé à détailler les reflets des Feux-du-ciel sur un gros bloc de sel gemme, juste à l'extérieur du village. Les deux dernières pages ne sont qu'une suite de gribouillages et de ratures, où surnagent les mots "appel", "oubli bienfaisant" et "les rejoindre, tous". Ils sont suivis d'un dernier paragraphe, beaucoup plus lucide (voir encadré). Étrangement, son journal ne fait à aucun moment mention du "vent qui rend fou" qui, selon les soldats, est la cause de leur mort.

LA VIE CONTINUE

C'est très simple : les PJ viennent d'hériter du fort... et de ses paysans peu coopératifs, et de ses fantômes meurtriers. A eux de vivre avec.

Que faire ?

Pour l'instant, les options des personnages sont plutôt limitées. Ils peuvent :

- **Demander du renfort.** Il reste quelques pigeons voyageurs dans le pigeonier. Le temps que la demande soit transmise à Port MacKaer et que la réponse leur parvienne, de toute façon, le scénario sera résolu. Et en plus, ce regrettable manque d'initiative leur vaudra sans doute un blâme...

- **Prendre des sanctions.** Contre qui, au juste ? Bien sûr, les paysans et les soldats ont tout vu et n'ont rien fait. Et alors ? Ils ont l'air sincèrement navrés de ce qui s'est produit, mais expliqueront abondamment que c'est la faute du désert et du vent... Si les PJ ne sont pas convaincus, ils peuvent parfaitement pendre deux ou trois personnes pour "non-assistance à personnes en danger" ou "conspiration ayant conduit à la mort d'un officier supérieur". Après ça, de réticents et peu coopératifs, les paysans deviennent totalement muets. Ils prennent les jambes à leur cou d'aussi loin qu'ils aperçoivent les personnages. Les soldats et les rares paysans qui travaillent au fort tremblent visiblement de peur lorsqu'ils les approchent. Bref, l'ambiance va devenir parfaitement insupportable.

- **Attendre.** A vous de mettre en scène les interminables journées qui vont s'écouler, sous un soleil brûlant. A part discuter avec les indigènes, si ceux-ci acceptent encore de leur parler, et se disputer sur ce qui a bien pu se passer, au juste, les personnages n'ont rien à faire. Évitez de trop vous étendre. Réussir à faire transparaître l'ennui qui accable les personnages sans endormir les joueurs est un défi délicat, mais toute l'ambiance de ce scénario en dépend...

ROUTINE

En temps normal, il n'y a pas grand-chose à faire au fort, à part entraîner les soldats. Ceci dit, quelques petites urgences pourraient se présenter pendant le séjour des PJ.

- **L'irrigation.** Le réseau de canaux est alimenté par une noria, une pompe primitive actionnée par un vieux cheval aveugle. L'un de ses éléments pourrait rendre l'âme, obligeant les personnages à bricoler quelque chose...

- **Maladie.** L'un des paysans tombe malade, et l'herboriste du village s'avoue impuissant... Les PJ pourront peut-être faire quelque chose.

- **La panique.** Les tritkhass sont nerveuses depuis quelques jours. Un matin, l'une d'elles défonce la palissade. Rapidement suivie par toutes ses sœurs, elles se lance à l'aventure dans le village. Si elles atteignent les champs, ce sera une catastrophe majeure (ces bestioles sont voraces). Cet incident est un bon moyen de faire rencontrer Deriarrane, le pâtre, aux personnages.

- **L'arrivée d'une caravane.** Un jour ou deux après l'arrivée des PJ, au moment où ils commencent à se sentir à l'aise dans leur nouvel environnement, une caravane mar-

chande arrive. Elle se compose d'une dizaine d'hommes, et d'une trentaine de chevaux épuisés. Le chef du groupe, Artenjur, est un Ashragor très susceptible, qui s'étonne de ne pas voir Jarssen. Il ne va pas jusqu'à accuser ouvertement les personnages de l'avoir fait disparaître, mais visiblement, cela lui trotte dans la tête. Ses hommes sont épuisés, et désireux de prendre un peu de bon temps avant de retourner dans le désert. Leur idée du "bon temps" consiste, en gros, à vider les réserves d'alcool du magasin, à conter fleurette de très près au paysannes et, d'une manière générale, à se rendre insupportables pendant vingt-quatre heures. Pour les personnages, c'est un bon moyen de montrer aux paysans que les choses ont changé, et qu'ils sont désormais protégés contre ce genre d'individus. Après ça, Artenjur les trouvera encore moins sympathiques, mais il ne peut pas faire grand-chose...

QUELQUES RÉSIDENTS

- **Moyoni,**
le patron du magasin.

Un homme brun, entre deux âges, plutôt bedonnant. Il est très intelligent, mais fait une grosse consommation d'anjun, une herbe épineuse qui pousse dans le désert, et qui donne des visions agréables.

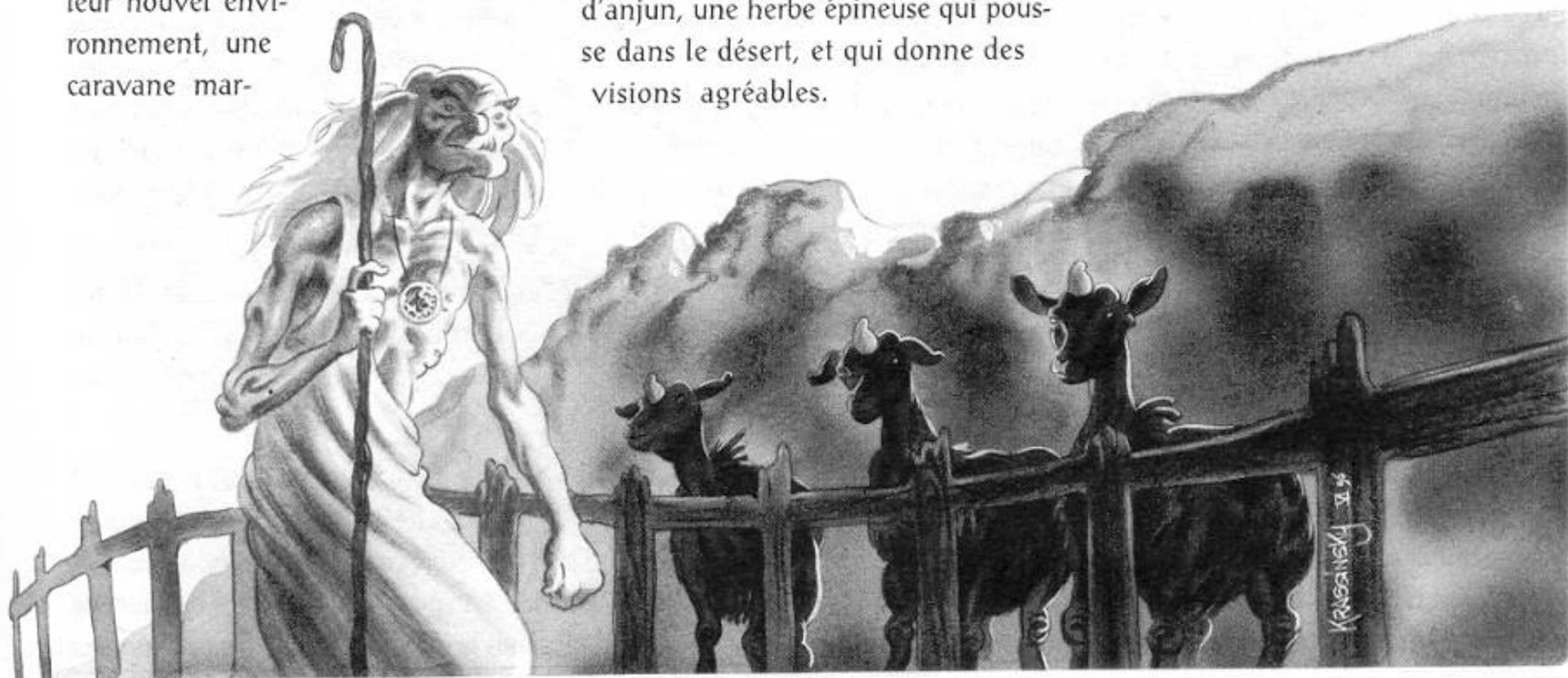
Autrement dit, à première vue, Moyoni donne l'impression d'être un abruti complet, qui passe sa vie à somnoler. Il étudie les personnages d'assez près, pendant quelques jours, et finit par leur proposer de goûter l'anjun... Il n'en sait pas plus qu'eux sur l'affaire (il est dans le brouillard la plupart du temps, et ses affaires l'appellent rarement au fort), mais s'ils lui donnent l'impression d'être sympathiques, il les aidera volontiers.

- **Oovayo, soldat.**

Un jeune homme blond, visiblement terrifié par les PJ. Il se cramponne avec l'énergie du désespoir à son histoire de vent maudit, mais même lui n'y croit guère. Si les personnages le "travaillent" un peu, il reconnaîtra qu'il n'a pas la moindre idée de ce qui s'est passé. "Ils sont tous devenus fous du jour au lendemain, comme ça, sans raison". Ses contacts avec la guilde l'ont convaincu que les personnages venaient, non pas éclaircir le mystère, mais chercher des coupables, et il a fait ce qu'il a pu pour se disculper...

- **Salaani, paysanne.**

Une jolie jeune fille aux cheveux châtain. C'était la maîtresse de Pietro, et les autres femmes la



SOLDATS & VILLAGEOIS

Agile 3	Charmeur 2
Fort 4	Rusé 3
Observateur 3	Savant 2
Résistant 4	Talentueux 2
Art Guerrier 3	Art Étrange 3
Art Guildien 2	Vie 15

Compétences

Artisans : Charpenterie 0, Tannerie 1.

Marchands : Contacts 0, Négocier 0.

Commun : Bricolage 3, Cuisine 2, Grimper 0, Sagesse populaire 2, Guildien 2.

Guerriers : Esquive 1, Vigilance 2, Bagarre 2 (plus, pour les soldats, Épée courte 3).

Explorateurs : Dressage 2, Orientation 2, Survie (désert) 3.

maintiennent un peu à l'écart. C'est la seule personne du village à regretter la mort des membres de la guilde, et ce sera la seule à témoigner un peu de sympathie aux PJ si tout le monde les ostracise. Elle ne sait rien, mais mettra une touche de chaleur humaine dans le décor...

• Krestern, cuisinière.

Un petit bout de femme tout en nerfs, qui n'aime pas que l'on vienne traîner dans "sa" cuisine. Elle a la langue bien pendue, et n'a pas spécialement peur des PJ (*"et si vous me foutez au cachot, qu'est-ce que vous mangerez ? La semelle de vos bottes ?"*). Si on la traite avec un minimum de correction, elle parlera longuement de Jarssen, *"une sombre brute qui nous traitait comme des sous-hommes, voilà ce que c'était !"* C'est un vrai trésor d'anecdotes sur l'arrogance et la cruauté de l'ancien commandant du fort... Et Flavia était aussi dure que lui. Elle avait, en revanche, une certaine affection pour Pietro, et pour le petit Luido. Elle ne s'explique pas ce qui s'est passé, mais c'est un bon intermédiaire pour raconter aux personnages l'histoire du désert bleu, s'ils ne la connaissent pas encore (un ancien duché fertile rava-

gé par le Kzudarth, après qu'un prince ait refusé son tribut au monstre).

• Deriarrane, pâtre.

Un vieillard noueux, qui passe l'essentiel de son temps dans l'enclos, à surveiller les bêtes. Les PJ le rendent très, très nerveux, mais si on prend le temps de l'approcher avec patience, il finit par se détendre. Il a autour du cou, un magnifique médaillon en métal gravé d'un blason compliqué et orné de petites pierres vertes. Il le cache, mais faites en sorte que l'un des personnages l'aperçoive. Pressé de questions, il finit par avouer qu'il l'a trouvé sur un cadavre. Lequel ? *"Celui d'un vieux type, que le commandant a tué, y a ben deux mois. On a jeté son corps dans le désert, comme d'habitude. J'y ai pris ce truc-là, et le gars, je l'ai enterré moi-même"*.

Le médaillon

Il porte le blason de l'ancien duché des Plaines, englouti par le désert voici deux siècles. Il y a peu de chances pour que l'un des personnages puisse l'identifier (jet Très difficile d'Histoire et légendes). Il est en écume, et est légèrement chargé de loom noir. Le personnage qui le porte sera le premier affecté par la hantise...

HANTISES

Après quelques jours, les personnages vont commencer à développer un intérêt malsain pour le désert. Procédez avec subtilité. Le trajet jusqu'au fort vous donne une occasion de noter les réactions des PJ au paysage. Commencez par ceux qui détestent l'endroit, de toute évidence. Après ce qui est arrivé à Jarssen et aux autres, ils seront sur leurs gardes, bien entendu... Mais cela ne les immunise pas.

Voici un petit échantillonnage de symptômes. A vous de les graduer en fonction des joueurs et de leurs réactions.

- Leurs perceptions changent. Petit exercice de narration : dans toute la première partie de ce scénario, décrivez le désert comme un endroit de cauchemar, infiniment stérile et meurtrier. Et puis, petit à petit, glissez des touches positives dans vos descriptions. Parlez des plantes qui y vivent. Mentionnez la beauté des couchers de soleil, celle des rochers. Attardez-vous longuement sur les mille nuances de la roche, sur les ondes de chaleur qui dansent dans le lointain, etc. Si les joueurs ont un peu plus de sensibilité qu'une bûche, ils devraient se rendre compte d'eux-mêmes que quelque chose cloche... Avec un peu de chance, vous allez même en avoir un ou deux qui vont embrayer, et commencer à se balader dans le désert pour en savourer la beauté... avant de rentrer, terrorisés, au fort.

- Après quelques nuits, ils se sentent à l'étroit dans leurs chambres. L'idée de dormir dans un lit, avec un toit au-dessus de la tête, leur paraît de plus en plus risible.

- Pour sortir au soleil dans le désert, il faut prendre des précautions : se couvrir la tête, prévoir des réserves d'eau... A bout de quelques jours, s'ils oublient de vous le dire... eh bien, leurs personnages

ont oublié aussi. A la première insolation, ils protesteront tous que "oh non, bien sûr que non, ils n'ont pas oublié"... Ce qui vous donne l'occasion de leur faire un grand sourire et de leur répondre que si, justement, et que d'ailleurs, maintenant, cela leur paraît bizarre.

- Réservez les accès vraiment graves, autrement dit l'envie irrésistible de quitter l'oasis, aux joueurs obtus ou au point culminant de l'aventure. Si vous en arrivez là, arrangez-vous pour qu'ils ne soient pas tous affectés en même temps, de manière à ce qu'ils puissent assommer les personnages atteints et les attacher à un arbre...

LA TOMBE

Juste à l'extérieur de l'oasis se trouve un cairn grossier. C'est là que Deriarrane a inhumé le vieil homme, et c'est là que son esprit revient régulièrement. Si

ÉPISODE ONIRIQUE

En temps normal, l'anjun donne juste des rêves agréables. Mais la situation actuelle n'a rien de normale, et il est possible que, si les personnages acceptent de mâcher l'anjun en compagnie de Moyoni, ils aient une authentique vision. Si vous reprenez cette option, ils verront une version plus ou moins juste et plus ou moins complète de la mort du vieillard, et de sa vengeance posthume...

Soit dit en passant, l'anjun engendre une forte dépendance. Si les PJ cèdent à la tentation d'en reprendre, faites-leur faire un jet Facile de Résistant x 2. La fois suivante, ce jet sera Normal, puis Difficile, et ainsi de suite. Une fois accro, le sevrage est une épreuve longue, douloureuse, et qui prend des jours et des jours. De plus, l'anjun est extrait d'une plante qui ne pousse que dans la région... région que les PJ ne devraient pas tarder à quitter pour d'autres aventures.

les PJ s'y rendent et observent, ils finiront par apercevoir quelque chose, qui pourrait peut-être être la silhouette d'un homme... ou un simple nuage de brume. Lorsque les personnages s'en approchent, il se retourne et les salue, dans un guildien impeccable.

Maintenant, c'est à eux de jouer. Il n'y a pas de "bonne" façon de finir ce scénario. Pas de rituel précis à respecter, ou rien d'aussi formel. Il suffit de se montrer poli avec le spectre, et de se montrer sincère au cours de la conversation. Bien entendu, vous avez intérêt à attendre que les personnages soient, à leur tour, atteints par la nostalgie du désert pour faire apparaître le spectre. La discussion n'en sera que plus tendue.



Le spectre refuse de décliner son identité, admet bien volontiers être responsable de mort de Jarssen et des siens, et demande aux PJ de lui expliquer pourquoi il devrait cesser. Il les a observé depuis le début, et il a déjà une idée assez précise sur les gens qui se trouvent en face de lui. Si les personnages se sont montrés cruels envers les paysans, il sera très froid, et finira par disparaître en leur disant *"à bientôt... dans le désert"*. Sinon, il se lancera avec joie dans le débat. Visiblement, de son vivant, c'était un homme éduqué, avec une vision d'ensemble de la situation. Les pauvres personnages vont bientôt devoir défendre, non seulement la manière dont Jarssen gérait le fort, mais l'existence même des guildes, qui n'existent, après tout, que pour piller le Continent. S'aventurer sur un terrain idéologique est sans doute la plus mauvaise idée que peuvent avoir les PJ. En effet, le spectre ne démordra pas de ses opinions. En revanche, en restant sur un terrain purement personnel, ils ont une chance. Il considère la mort

de Jarssen comme une action juste, mais éprouve un vague remords pour Flavia et Luido... Et il est tout prêt à reconnaître que Pietro et Lorwann étaient relativement inoffensifs.

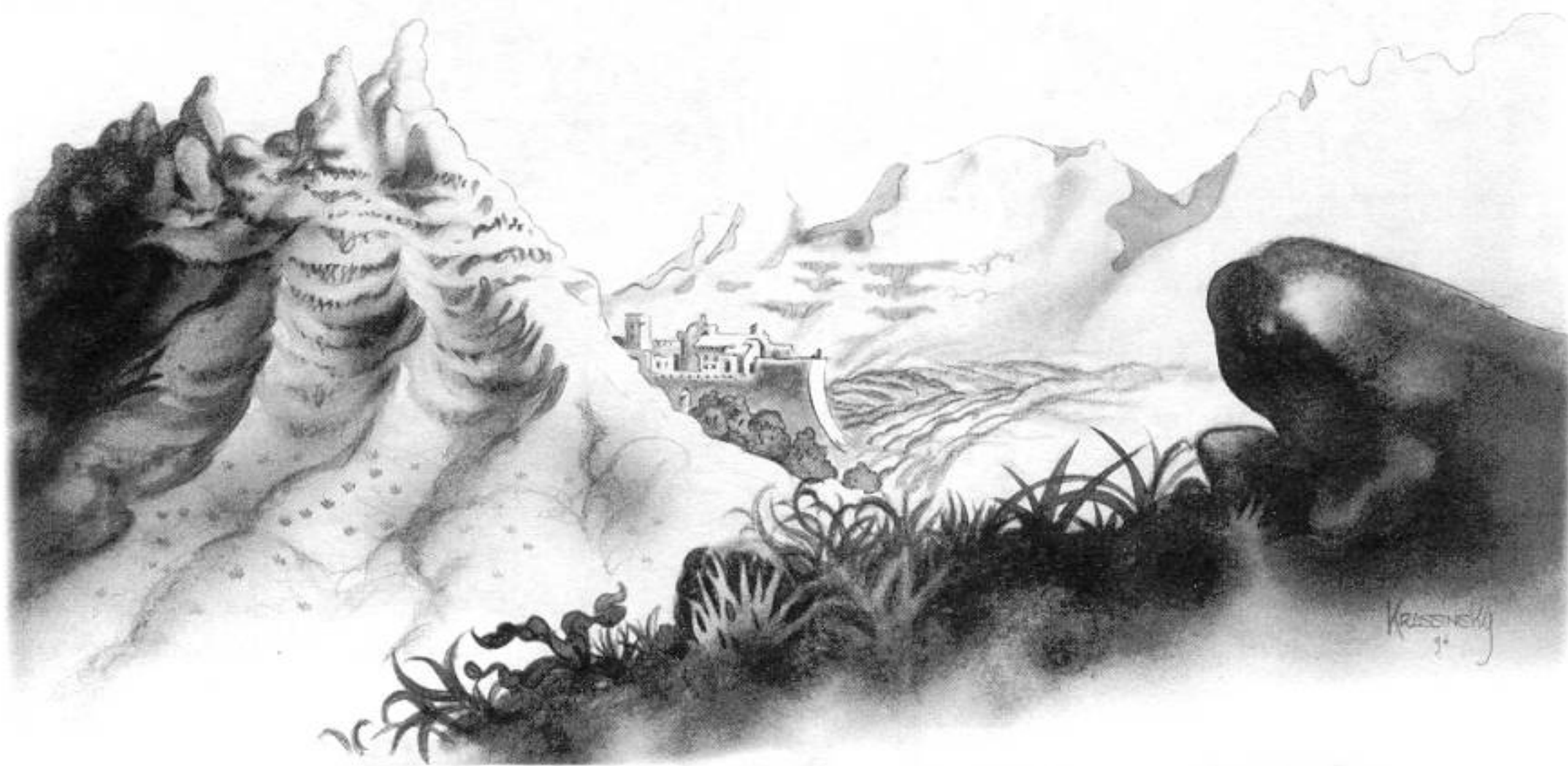
Cette discussion peut se conclure de deux façons :

- Le spectre reconnaît que sa mort est vengée et qu'il serait absurde de persécuter tous les natifs des Rivages qui s'aventurent dans l'oasis. Il reconnaît lui-même que d'autres affaires l'appellent dans d'autres coins du désert Bleu.
- Le spectre ne change pas d'avis. Dans ce cas, les PJ ont intérêt à sauter sur leurs chevaux, et à filer à bride abattue vers la forêt des Prismes, puis vers Port MacKaer. Son influence ne s'étend pas jusque là. Après une longue conversation avec maître Jaern, ce dernier accepte de modifier le tracé de la route de manière à ce qu'elle contourne le désert...

ET APRÈS ?

Il reste quand même plusieurs petits mystères qui devraient intriguer les personnages, et vous donner matière à une ou plusieurs suites.

- Qui était le vieil homme ? Pourquoi portait-il un médaillon orné du blason de l'ancienne maison ducale des Plaines ? Que venait-il faire dans le désert ? Avait-il des rapports avec les chevaliers-sorciers qui cherchent à le faire reverdir ?
- Et, plus intéressant, que va-t-il faire maintenant ? Il a réussi à obtenir une collaboration limitée des autres fantômes qui hantent le désert. A terme, que pourra-t-il faire d'une armée de spectres ? Tenteront-ils de quitter ce monde ? Ou de se venger du Kzudarth ? Et dans ce cas, comment ? Le monstre vit dans la forêt des Prismes, et est réputé invincible... en tout cas, invincible dans le monde matériel. Sur le plan des esprits, c'est (peut-être) une autre affaire.



LA CHUTE DES JCARIDES

Bisc 203

L'individu était entré à grands fracas.

La porte de la taverne claqua si fort qu'elle ébranla l'encadrement de bois sculpté, et les gargouilles postées aux deux coins supérieurs bavèrent un peu de sciure sur le paletot de l'intrus.

L'homme arborait un sourire éclatant dont la largeur dévoilait de larges dents, et rejoignait presque les oreilles rondes et décollées sous les cheveux châtain. Il était plutôt jeune, mais des lunettes de forme ovale agrémentaient déjà son visage jovial.

Les habitués de la taverne levèrent la tête, courroucés par tant de bruit venant interrompre le fil de leurs conversations. Il y avait là une paire d'Ulmegs occupés à marchander un lot de pierres précieuses avec un Gehemdal se moquant de leur maniaquerie. Dans le fond, trois Gelsins éméchés jouaient à se lancer des couteaux. Quant à moi, j'étais tout occupé à souffler la mousse de ma pinte de Gwyneth.

Je reposai mon bock sur le comptoir et inspectai le nouveau venu. Son manteau vert avait perdu son éclat et pendait à ses maigres épaules jusqu'à ses mollets, par dessus un gilet bariolé et un pantalon arraché à l'appétit des mites. Malgré sa misère apparente, il affichait une joie sans mélange.

Il avança dans la salle et son pas titubant confirma mes soupçons : la drogue brillait dans ses yeux.

Le visiteur s'effondra sur le comptoir, à côté de moi, et s'engagea dans un discours complètement délirant, dont le verbe tonitruant emplît la calme taverne. Tout en parlant, il me fixa, et je vis que la substance qui imprégnait son sang était plus forte que je ne l'imaginais : ses pupilles changeaient de couleur comme des opales !

— Qu'est-ce que tu as pris, l'amie ? lui demandai-je doucement.

Je n'obtins jamais de réponse. A la place j'eus droit à un récit incroyable de ville de cendre et de cétacés volants.

Au terme de sa narration, il me salua au nom de la « Confrérie des Branques de Yo », et s'en fut dans la nuit déverser son verbe dans quelque autre taverne.

Je ne le revis jamais, mais je m'amuse parfois à me rappeler ses pupilles hallucinées et son récit enthousiaste.

La chute des Icarides peut prendre facilement place dans la contrée du berceau de Dana dans un petit écriin Arkhè situé à proximité de la grande route menant à Jonril.

PROLOGUE

Il y a bien longtemps...

...Un peuple Arkhè nommé les Icarides vivait un peu isolé aux frontières de l'empire du Noir-couchant. Ils menaient une vie rude, atténuée par un développement technique assez évolué, particulièrement dans l'ingénierie du bâtiment.

Il y a deux cent ans, les Icarides virent se former dans leurs cieux une créature immense dont la chair se composait des cinq looms. De multiples couleurs vives semblaient se déplacer sur son corps, comme changeant sa texture, passant par endroit du minéral au végétal ou du liquide au cristallin.

La Créature était accompagnée d'enfants libellules, de cinq sortes, une pour chaque couleur loomique. Ils s'entendaient bien entre eux, ainsi qu'avec les Icarides, et s'intégrèrent harmonieusement au nouvel environnement : ils devinrent complices, lors de longues balades aériennes, avec d'énormes mammifères volants appelés valeines.

Auprès de la créature, les enfants libellules jouaient le double rôle de poisson pilote et d'oiseau pique-boeufs. C'est en frottant la Créature qu'ils se chargeaient d'un loom qu'ils aimaient manipuler, et qu'ils restituaient sous forme de dons, d'objets ou nourriture, aux Icarides. Ceux-ci connurent alors une vie prospère faite d'abondance et de facilité.

Mais, toujours, la folie s'empare des hommes...

Les Icarides jalousèrent les enfants libellules et leur osmose avec la Créature. Ils en demandaient toujours plus, et réclamaient surtout, au spectacle des enfants

libellules, une connivence spirituelle plus forte avec la Créature.

La situation se dégrada quand, peut-être un soir de beuverie décadente, l'un des Icarides s'en prit à un enfant-libellule. Voulant cacher son forfait, il le jeta dans le feu. En brûlant, les ailes émirent une fumée aux vertus psychotropes : les Icarides y virent un accès au divin.

Enivrés, désireux de retrouver cet état second, les Icarides traquèrent cruellement les enfants libellules pour leur arracher leurs ailes. Ils les jetaient alors dans des brasiers grisants pour ces adultes exaltés.

Un seul enfant-libellule survécut, de loom noir. La Créature se mit à dépérir sans ses partenaires symbiotiques : son dernier désir conscient fut de vouloir s'enfouir sous terre. L'Enfant-libellule aida la Créature en manipulant son dernier souffle au sein d'un sort musical, qui lui permit de creuser la terre.

La bête se terra, sa chair devint cendres. Chargées de loom noir, les cendres s'épandirent en fossilisant la cité des Icarides. Avant que la Créature ne sombre dans la souffrance, l'Enfant-libellule s'arracha symboliquement les ailes pour les déposer sur son œil, comme pour fermer le regard d'un mort.

Le sort musical de l'Enfant-libellule

Le crâne de la bête ressemble désormais à un dôme posé à la surface de la terre brûlée. En quatre points, son souffle s'expulse pour constituer des tourbillons complexes, à l'image de la partition du sort de l'Enfant-libellule. Les vents dessinent, sans que ce ne soit visible, la

forme de la Créature telle qu'elle était avant de se décharner. Ces vents permettraient, si l'enfant retrouvait ses ailes, de faire ressurgir la Créature dont ses souffles ont l'image en mémoire...

LES TROIS DESTINS DES ICARIDES

Tous les Icarides qui avaient inhalé la fumée des ailes furent alors atteints du mal-être. Les tout premiers à s'être adonnés au rite de la fumée se chargèrent de loom noir, et se transformèrent avec l'ultime stade de la maladie en Malêtres.

Ceux que le mal-être n'avait pas totalement atteints périrent quand les cendres tombèrent sur la cité : ils furent figés avec elle, comme en statues de sel érigées en souvenir de leur forfait. Ceux déjà devenus Malêtres furent comme vaccinés par la maladie contre cette pétrification. Ils survécurent comme des zombies dans les terres mortes.

Vint alors celui qu'on appelle le Tarke (voir P.42 du livret Le Continent), attiré par les formidables quantités de loom noir produites par l'agonie de la Créature. Il prit sans mal en main la destinée des Malêtres : il les manipula par télépathie et utilisa leurs réminiscences concernant la fabrication de rouages pour sculpter, à même le squelette, la machinerie qui allait permettre de maintenir opérationnels les organes vitaux de la Créature. Le frottement des rouages osseux et la survie de la Créature accélérèrent la production de loom noir : il continua à se répandre sous terre, étendant la fossilisation au-delà du territoire des Icarides. Les Malêtres, eux, se multiplièrent au contact des étrangers.

Mais les enfants des Icarides n'avaient pas eu le droit de participer aux rites. N'ayant jamais fumé d'ailes d'enfants libellules, ils furent épargnés par toutes ces malédictions. L'un d'entre eux sculpta dans les faubourgs de la cité une fresque résumant le destin de son peuple. Le dernier Enfant-libellule les prit en pitié et les sauva en les emmenant dans les airs avec l'aide des valeines. Ils construisirent une cité aérienne posée en équilibre sur les tourbillons provoqués par le souffle de la Créature... L'Enfant-libellule les quitta alors pour vivre avec les valeines.

SYNOPSIS DE L'AVENTURE

La menace de la fossilisation va amener les Aventuriers au cœur de cet imbroglio. Ils vont traverser les Plaines Cendrées, découvrir la cité suspendue, rencontrer l'Enfant-libellule qui les enverra à la recherche de ses ailes. Ils réveilleront la Créature et plongeront dans sa conscience pour revivre le destin des Icarides...

En fait, la venue des Aventuriers fait prendre conscience à l'Enfant-libellule de l'existence d'un vaste monde extérieur. Il est resté profondément attaché à la Créature : l'idée qu'elle puisse être soumise, utilisée, malmenée par d'autres que le Tarke lui laisse penser que les Aventuriers sont peut-être les champions attendus...

Quand au Tarke, il connaît l'existence des ailes et sait qu'elles maintiennent la Créature endormie, et donc en son pouvoir. À l'aide des Malêtres, ennemis des Icarides survivants, il essaiera d'empêcher les Aventuriers de s'en emparer...

LES MALÊTRES ET LE MAL-ÊTRE

Le Mal-être est une maladie magique qui étend son ombre de plus en plus vaste sur les Plaines Cendrées. Un simple contact avec les mal-être qui en sont le vecteur suffit à la contracter sans qu'on connaisse de remède efficace.

POT de Virulence 20

Chaque jour, le malade doit consulter la table suivante et en appliquer les conséquences.

1-2 : -1 point de vie / 3-4 : perte d'un point de caractéristique 1 Rusé, 2-3 Talentueux, 4-6 Agile / 5-6 : perte d'un point en Observateur

Au fil des jours, la peau du malade devient gris cendre et se rigidifie comme un cuir mençant de craquer. Parfois, la peau se fissure et suppure des humeurs nauséabondes. Lorsque la victime a perdu tous ses points en Observateur, son sort est pire que la mort : elle devient un mal-être.

Première partie

LA ROUTE DES PLAINES CENDRÉES

Le cortège des villageois Arkhè serpente sur plusieurs centaines de mètres de misère. Le malheur se lit dans leurs yeux et dans leurs maigres richesses, ici traînées sur des brancards d'infortune, là posées comme le poids du destin sur le haut des crânes des femmes épuisées.

À remonter à contre-courant celle qu'on appelle désormais la Route des Plaines Cendrées, à la croisée des regards vides des adultes et de ceux implorant des enfants, les Aventuriers trouvent, pour une fois, les rumeurs bien en deçà de la vérité.

À Port MacKaer, cet exode a fait grand bruit, des tavernes aux ambassades. Et plus encore que le destin de quelques peuplades exilées, c'est la cause de cette émigration forcée qui inquiète. On parle de la terre et des arbres devenus fossiles, morts et plus durs encore qu'un marbre funéraire. On s'effraie des hommes atteints d'un mal qui peu à peu les faisaient s'apparenter à des loques insensées. On frémit à l'idée qu'il s'agit d'une lèpre qui sans cesse s'étend. Pire, les marchands font leurs comptes en chuchotant que la Grand' Route rebaptisée «Des Plaines Cendrées», risque d'être atteinte et peut-

être coupée. Enfin, les plus doctes parlent de loom noir en tendant le menton vers quelques Ashragors affairés.

Cette fois, l'aventure a le visage grimaçant d'une agonie virale, et la route ne ramène pas les hauts faits des premiers explorateurs partis : elle est muette de leurs nouvelles. C'est ainsi qu'on a fait appel aux Aventuriers : cela peut être un ordre de leur guilda, la mission d'un marchand aux intérêts menacés, ou même un mandat de la Constellation. Le tout est payé à la hauteur de la peur engendrée et de l'enjeu financier. Voilà ce qui les a menés sur cette route.

Séquence 1

Les exilés

Weildref, le guide Arkhè qui les a conduits jusqu'à la route maudite, est de plus en plus fébrile au contact des villageois. Il leur parle et blêmit parfois à entendre leurs récits. Le temps du voyage, grâce à l'application de Weildref (fort bien payé, d'ailleurs), les Aventuriers ont appris à comprendre les rudiments de la langue Arkhè : ils saisissent en quelques mots que tout est vrai, et pire encore.

Les plantes et la terre se pétrifient au point qu'on ne peut plus y faire la plus

petite éraflure, leur raconte une vieille femme. Avec la lèpre, des hommes osseux aux corps décharnés, aux yeux vitreux sont apparus. Quiconque les touche est condamné à devenir leur semblable. «*Nadarif ! Nadarif !*» et «*Makaritu*» sont les mots toujours répétés le long de la colonne de familles endeuillées. «*Ne les touchez pas*» et «*demi-tour*», traduit Weildref. - «*Mais venez, l'homme fort là-bas, celui au traîneau, il veut vous montrer quelque chose*».

Grand, robuste et musclé, l'homme salue les Aventuriers, défait le harnais qui le relie au traîneau couvert d'un épais tissu. Dessous, sa femme meurt du mal-être. La réaction des joueurs face aux repoussants stigmates peut avoir des conséquences : si elle manque de discrétion, les villageois vont découvrir que cet homme ne s'est pas séparé de sa compagne. Des cris fusent, et bientôt des pierres. Il n'est pas dit que les Aventuriers arriveront à lui épargner la lapidation...

Mais bientôt la longue file s'achève pour n'être plus qu'une trace loin derrière eux.

Les prairies vallonnées ressemblent maintenant aux dunes d'un désert gris. Plus la terre semble charbonneuse, plus la couche de cendres étranges s'épaissit, plus il devient évident que Weildref ne va pas tarder à les quitter. C'est à l'orée de ce qui fut une forêt qu'il les laisse, en leur disant bonne chance dans la langue qu'il leur a apprise.

Séquence 2

Certains les avaient précédés.

Dans un dédale sylvestre, ou dans ce qui pourrait être la sculpture forestière d'un géant pointilleux, l'avancée des Aventuriers n'est pas aisée. La moindre fougère d'habitude prompt à s'écraser devient ici un obstacle. Après quelques heures de marche pénible, ponctuée par les apparitions sporadiques d'animaux inconnus, apeurés et désorientés, les joueurs découvrent l'une des expéditions qui les ont précédées.

Cinq ou six natifs devenus Malêtres rampent par terre et se traînent jusqu'à eux. Peut-être ont-ils bu quelques verres avec l'un d'entre eux à la Taverne de la

Beule de Gjois... Celui-là, à la voix forte il y a peu, semble vouloir crier sans qu'aucun son ne sorte de sa bouche figée. Si les joueurs désirent abréger leurs souffrances, ce ne sera pas sans mal : leurs lames arriveront avec peine à s'enfoncer dans ces corps déjà solides.

Plus tard, plus loin, au-delà la forêt, les Aventuriers arrivent avec peine près d'un bourg. Sans cesse leurs pas s'enfoncent dans la matière cendreuse jusqu'à mi-cuisse. Elle a investi chaque parcelle de leurs vêtements, et ils pleurent, renâclent et crachent pour s'en débarrasser.

Séquence 3

Dans les faubourgs de la Cité Fossile

Environ deux cents personnes devaient vivre dans les ruines de la Cité Fossile qu'abordent les Pj fatigués par leur périple. Bizarrement, les Pj peuvent observer des silhouettes encore en pleine action mais complètement pétrifiées. Ces habitants statues semblent encore vaquer à leurs occupations quotidiennes, si ce n'est qu'à part une légère brise, rien ne bouge, rien ne se fait entendre. Chaque corps fossilisé semble prêt à finir le geste qu'il avait entamé. Les statues miment ce qui semble avoir été une fête joyeuse. Autour d'un grand feu, hommes et femmes s'étaient réunis. Les longues tables étaient mieux garnies que l'apparence rustre des bâtisses ne le laissait présager. Partout, dans les recoins des quelques ruelles, on discutait, on s'empoignait en riant, jusqu'à ce que tout s'arrête.

Les Aventuriers n'arriveront pas à entrer dans les maisons aux portes closes : figées, elles sont impossibles à ouvrir. Les demeures dont les portes ou fenêtres étaient alors entrouvertes ne révéleront rien de plus qu'un habitat modeste, bien que parfois curieusement rehaussé d'ob-

WEILFRED LE GUIDE ET L'APPRENTISSAGE DE L'ARKHÉ

- Originaire du Continent, Weildref le parcourt depuis sa jeunesse. Il dit faire partie d'un peuple Arkhé maudit car il avait voulu connaître le nom du Continent. Ce peuple, depuis, erre sans fin d'écrin en écrin Arkhé, souvent méprisé et en but à un racisme violent. En revanche, cette errance a rendu les membres de ce peuple polyglottes et très érudits. Ils font d'excellents guides.
- Ce guide peut se révéler d'une aide précieuse pour les Pj. En effet, durant la progression vers la source du mal, le guide les initiera aux pratiques des langues Arkhé. Les Pj sont invités à effectuer un jet de Savant x2 à Difficile. S'ils réussissent, ils obtiennent une nouvelle compétence dans le groupe Explorateur, la langue Arkhé au niveau par défaut. Par degré de réussite au dessus de Normale, ils acquièrent +1 dans Langue Arkhé. Cette compétence est la possibilité de pouvoir saisir le sens général des différentes langues Arkhé, qui appartiennent toutes à la même famille linguistique. Ce n'est pas un «sésame» permettant de parler toutes les langues Arkhé. Ainsi, on pourrait rapprocher cette langue du latin permettant de saisir l'ensemble des langues latines parlées en Europe.

jets d'arts, ou de jouets mécaniques à la finition précise. Autre sujet d'étonnement : s'il y a bien de quoi amuser et coucher des enfants, il n'y a aucune trace d'eux nulle part. Si, là, une femme donne le sein à un lange vide.

Au détour d'une ruelle, si les Aventuriers poussent leurs recherches suffisamment longtemps, les voilà nez à nez avec trois hommes sculptés par la maladie en train de torturer une petite créature (Note au MJ : il s'agit d'un enfant-libellule aux ailes déjà arrachées). Derrière eux, une main enfantine a dessiné à même la pierre une fresque : l'histoire d'un peuple, de leur rencontre avec d'étranges créatures ailées (voir fresque).

L'un des Aventuriers capte alors du coin de l'œil un mouvement : celui, fugace d'un linge noir, peut-être la cape d'un homme (il s'agit du Tarke). La question restera en suspens : du petit mètre de cendres accumulé sur le sol surgissent des Malêtres. Ils sont vite innombrables.

Ils ont l'avantage du nombre et celui d'être intouchables. Le bourg prend vite l'allure d'un piège qui interdit la fuite des Pj. Le destin des Aventuriers semble scellé, même si certains trouvent refuge sur les toits vite assiégés...

Mais alors que des dizaines de mains grisâtres s'avancent vers eux, ils sont comme happés vers le ciel, et s'envolent dans les airs en voyant la bourgade rétrécir au sol !

Note au MJ :

un ou plusieurs des Aventuriers peuvent être touchés et atteints du mal-être (y compris in extremis : alors qu'il s'envole, un Malêtre s'accroche et de son poids ramène l'aile volante à terre !). Mais les Aventuriers ne devront pas être trop pénalisés par la maladie : au MJ de lentement faire évoluer la rigidification de la partie touchée, et de diminuer les sens du personnage. Petit à petit, toucher, odorat, vue, ouïe et goût s'amenuisent.

Séquence 4

Le Dôme aux Tourbillons

Des ailes volantes ! Faites d'os étirés et d'un cuir presque élastique, il y en a autant que d'Aventuriers. De jeunes hommes et femmes, aux crânes tondus, recouverts de combinaisons faites de boyaux translucides y sont harnachés. Ils sont deux par ailes : un pilote, et ce qui se révélera plus tard être le Harponneur. Quelques mots sont criés, des sourires sont adressés aux Aventuriers. La conversation est freinée par le vent, le froid, et la peur que peuvent éprouver les Aventuriers. A vive allure, ils glissent sur des courants qui les amènent au centre des Plaines Cendrées.

De loin, on dirait un orage : au cœur de l'étendue sinistre, les Aventuriers distinguent un énorme nuage brumeux, statique et immobile dans un ciel pourtant limpide.



Dessous, un dôme : comme le haut d'une bulle prête à exploser, une grande surface convexe s'étale sous le nuage. Le peu de temps que les Aventuriers survoleront la forme bombée, ils pourront deviner sous la poussière, des stries qui semblent enluminer la surface rayée de mouvements complexes.

Des amarres montent au ciel et se perdent dans la brume : quatre cordages énormes (constitués en fait avec des nerfs de valeines) se divisent en trois avant de s'ancrer au sol en douze points. Aux trois nœuds s'accrochent des échafaudages rustiques, des postes de gardes rudimentaires où se tiennent quelques Icarides qui saluent les embarcations aériennes. Les amarres, près du sol, sont fossilisées, ce qui en assure la solidité : plus haut, la matière reprend son allure nerveuse.

Quatre vents sortent d'abîmes disséminés sur le dôme : chaque vent est très légèrement teinté de couleurs loomiques, de rouge, vert, violet ou de jaune. Ces couleurs volages permettent à l'œil expert de saisir la danse labyrinthique des vents. Les ailes volantes des Icarides en les pénétrant font mille détours pour, petit à

petit grimper ou redescendre dans une chorégraphie tortueuse, monter en flèche, partir en vrille ou s'élever en spirale. A l'approche de la brume, qui en fait se forme au contact des courants d'air aux températures diverses, les Icarides se mettent à crier en roulant des sons stridents.

Deuxième partie

DANS LE FILET DES VENTS

Séquence 5

Découverte : Les Icarides & les valeines

Au dessus du nuage, la cité des Icarides est tendue comme un filet. Sur les quatre colonnes d'air sont posées les plus grandes huttes, d'où partent les amarres, qui au final, tiennent la cité en équilibre. Un réseau de cordes tisse la structure du village qui compte environ six cents Icarides.

A chaque nœud, se trouvent des huttes faites d'os et de cuir. Des linges immenses sont tendus en dessous des nœuds, dans lesquels la brume vient déposer son eau, que les enfants récupèrent.

La survie des Icarides dépend entièrement des valeines (Ce sont tout simplement des baleines volantes). Ces animaux sont l'unique source de nourriture et de matériau des Icarides. Avec leurs os, ils construisent maisons, armes, ustensiles, jouets et ornements. Leur peau devient le cuir qui recouvre les maisons. Les nerfs servent à fabriquer les cordes, les fanons deviennent des poudres combustibles ou des fils finement tissés. La graisse sert à fabriquer des baumes, de la colle, ou à conserver la viande qui n'a pas encore été fumée.

Leurs boyaux deviennent des vêtements à la triple fonction : ils protègent du froid, du mal-être et sont aérodynamiques. C'est pour cette dernière raison, et pour faciliter l'entrée dans ces juste-au-corps, que les Icarides se rasent. Des capes de cuir complètent la tenue, faisant ressembler les Icarides à des écureuils volants : en étendant les bras, ils planent sur quelques mètres pour aller d'une corde à l'autre.

Les valeines sont ainsi considérées avec un immense respect, et elles ne sont chassées que lorsque le peuple en a réellement besoin. Les statuts sociaux des Icarides se déclinent autour de ces travaux, auxquels il faut ajouter chasse et vol. Mais la plupart des Icarides sont un temps Harponneur, et l'autre cordelier...

Les Icarides mènent ainsi une vie simple et rude. Tout y est rituel. Chaque Icaride connaissant le travail à effectuer, il n'y a pas réellement de hiérarchie, si ce n'est celle de l'âge et de l'expérience. C'est un peuple de l'équilibre : ils savent leur situation précaire, fragile, et ils semblent fatalistes, même si les liens sont fraternels, les relations et les joies simples. Les Aventuriers seront surpris par la franchise des éclats de rires, et par le voile de tristesse qui recouvre rapidement les visages.

Du passé de leur peuple, les Icarides ont

LA FRESQUE

Premier tableau : il montre un peuple en train de travailler aux champs ou à la construction d'un village.

Second tableau : un soleil apparaît dans le ciel. Des petits êtres ailés portent les moissons dans les airs, posent le toit d'un grand bâtiment alors que le peuple lève les bras.

Troisième tableau : on voit le soleil au lever, au zénith et au coucher, avec au dessus et un peu autour, les êtres ailés. En dessous, dans le même mouvement, les gens du peuple avancent comme alignés pour une marche vers le ciel, puis ils tombent.

Quatrième tableau : on voit le peuple en train de chasser et d'enchaîner les êtres ailés. Le peuple est réuni autour d'un feu qui ressemble au soleil. On voit en arrière plan le grand bâtiment laissé à l'abandon.

Cinquième tableau : le soleil est tout petit et n'irradie presque plus. Le peuple rampe par terre.

retenu un interdit, un tabou qu'aucun ne peut franchir : il leur est interdit de toucher terre, quoi qu'il arrive. Le sol est associé à la mort, au mal-être, presque à un autre monde : celui de leur enfer.

De génération en génération, la mémoire des événements s'est ainsi perdue. Quelques légendes évoquent de façon diffuse un passé extrêmement prospère. Aucun n'oserait transformer cette vision en avenir. Tous se refusent à cet espoir : le traumatisme causé par le geste des ancêtres se transmet dès le plus jeune âge.

L'accueil des Aventuriers

Les Aventuriers sont reçus avec fascination de la part des Icarides.

Ils touchent leurs vêtements faits d'étoffes inconnues, leurs cheveux si étranges, leurs armes, leurs guilders et tous ces autres instruments faits de matières incroyables.

Le dialecte des Icarides est semblable, à quelques nuances et déformations près, à la langue Arkhè, dont les rudiments leur ont été enseignés par Weildref. C'est une langue simple (à l'image de leur vie), mais qui a développé un vocabulaire particulièrement étendu pour désigner l'air et les vents et pour décliner les usages faits des corps de valeines.

L'accueil ne sera pas trop altéré par la peur de la maladie qu'ont contractée certains personnages : les Icarides éviteront bien sûr de toucher le Malêtre en devenant, mais ce sera surtout l'occasion de voir à l'œuvre le fatalisme du peuple. Tout au plus, ils proposeront, instruments en main, une amputation... Ou une tenue isolante en boyaux.

L'arrivée des Aventuriers vient rompre l'isolement des Icarides. Sceptiques au début, ils doivent se rendre à l'évidence : le monde est plus vaste et divers qu'ils ne l'imaginaient. Les Aventuriers

vont se voir harcelés de questions, et leurs récits seront attentivement écoutés, bien que nombre de choses soient pratiquement impossibles à appréhender pour les Icarides.

Mais le syndrome de l'autre monde va cristalliser une tension entre jeunes et anciens. Faut-il braver les interdits, tout remettre en question ? Messagers d'un nouvel espoir et oiseaux de mauvais augure à la fois, les Aventuriers se retrouvent dans une position délicate face aux Icarides. L'accueil restera des plus hospitaliers, mais nul ne sait si leur présence est vraiment une bonne chose. En aucun cas, de toute façon, les Aventuriers ne passeront pour des semi-divinités ou des êtres supérieurs : sans les Icarides, ils seraient déjà morts.

Quelques figures

• La jeune garde :

Ce sont eux, jeunes adultes du village qui ont pris la décision d'aller au secours des Aventuriers. À leur arrivée, les Harponneurs plus âgés les ont âprement critiqués pour ce geste et sanctionnés. Tous iront réfléchir à leur acte sous la brume dans les postes de gardes amarrés.

• Shrakti :

Le doyen du village n'incarne pas la sagesse résignée du peuple. Au contraire, il semble être l'un des rares enthousiastes. Il sera toujours prompt à parler : il pourra évoquer l'existence d'un petit être qui vivrait avec les valeines (sous les quolibets des Harponneurs), ou raconter l'histoire de cet Icaride, qui lors d'une chute entra dans un trou d'air et y resta suspendu jusqu'à ce qu'on vienne le sauver.

• Mamirik :

Un même particulièrement habile dans les cordes, prêt à faire découvrir les

astuces du vol plané aux Aventuriers. En gage d'amitié, il peut offrir à l'un des Aventuriers son jeu des perles de vent (voir La Carte des Vents).

• Fashtriya :

Une jeune femme, intriguée par les Aventuriers, et sensible à leurs récits qui remettent en cause ses croyances.

Note au MJ :

Peut-être que les Aventuriers auront, lors de la scène finale, à sauver ces personnages (ou l'inverse). Fashtriya pourrait par exemple refuser de braver l'interdiction de toucher terre...

• Le Maître de Chasse :

Les Icarides n'ont pas besoin de chef pour gérer leur quotidien immuable. Par contre, la complexité de la chasse aux valeines nécessite une autorité incontestable. Le Maître de Chasse est respecté par tous, et protégé : il ne vole que rarement, et est dégagé de toutes astreintes collectives. Avant tout stratège, il étudie sans cesse la Carte des Vents...

La Carte des Vents

Grand rectangle finement sculpté en os, la Carte des Vents est une mécanique complexe à l'intérieur de laquelle s'entrelacent des filins et des os en arabesques figurants les multiples courants. Des trous, des stries indiquent les températures ou la vitesse des vents. Un jeu de perles coulissantes simule le déplacement des ailes volantes et celui encore plus ample des valeines. Il y a quelque chose de loomique à voir ces billes remonter soudainement en tournant le long d'un colimaçon. Des aiguilles indiquent l'emplacement des cerfs volants (voir La Chasse aux Valeines). La carte est aussi une partition : elle

signale le déplacement des sons qui vont permettre aux Icarides de communiquer durant la chasse et de perturber le chant des valeines.

Une sorte de cristal (vraisemblablement un caillot de sang trouvé dans une valeine) est centré aux trois quarts de la hauteur de la carte : c'est le trou d'air dont parle le vieux Shrakti. Véritable jeu de stratégie, la carte des Vents est reproduite en des versions plus simples destinées à l'apprentissage des enfants : c'est le jeu des Harponneurs et des Valeines.

Note au MJ :

La Carte des Vents est l'un des éléments essentiels du scénario. On a vu qu'elle est aussi une partition, elle deviendra dans la scène finale une sculpture : le corps de la créature s'y dessinera. Mais surtout, lorsque les joueurs se retrouveront sous le dôme, elle leur permettra de trouver l'œil de la créature et les ailes de l'Enfant-libellule. L'emplacement de l'œil correspond au cristal qui indique le «trou d'air».

Séquence 6

L'attaque des Amarres

A tout moment, durant les quelques jours que vont passer les Aventuriers à découvrir le Filet des Vents, le MJ peut déclencher une attaque des amarres par des colonnes de Malêtres. L'un des postes de garde cède rapidement, et malgré les voltiges des Harponneurs autour de l'épais filin, certains Malêtres accèdent jusqu'au filet. C'est l'occasion d'une belle bagarre dans les cordes. Aux Aventuriers de rendre la monnaie de la pièce à leurs sauveurs...

Après le combat, les Aventuriers découvriront un autre rituel. Pour chaque Icaride mort, hommes et femmes tissent une nouvelle corde qui honore sa mémoi-

re, et symbolise sa participation à l'extension et au maintien du filet.

Séquence 7

La chasse aux Valeines

Rituel du Vertige

Conscient de la valeur des armes des Aventuriers, le Maître de Chasse décide de provoquer la venue des valeines. Des postes de gardes sur les amarres, les Icarides positionnent dans les vents des cerfs-volants qui recèlent dans chaque armature un os creux, appeau et sifflet à la fois, qui dans un premier temps va attirer les valeines et dans un second, grâce à d'habiles modifications d'emplacement, vont les désorienter. Une trentaine de cerfs-volants prend ainsi place dans les tourbillons et sur la carte. Ils seront autant d'amarres, de repères lors de la chasse pour les pilotes.

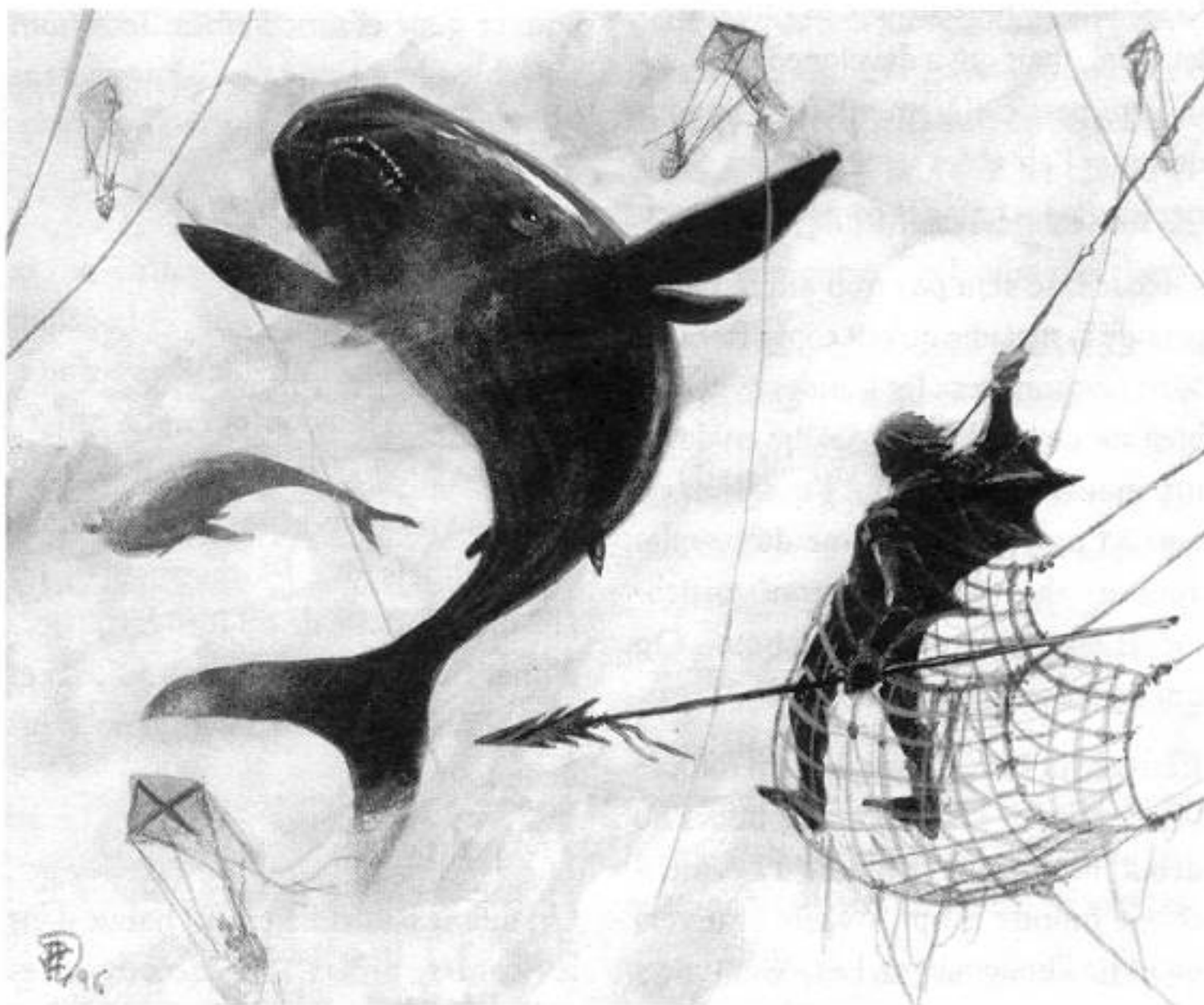
Sur le filet, hommes et femmes se préparent : on jette dans des feux, situés à certains nœuds (au dessus des cerfs-volants), de la poudre de fanons de

valeines qui dégagent une épaisse fumée. Commence alors une danse funambule vertigineuse...

Bien sûr, les Aventuriers sont invités à prendre la place des Harponneurs dans les valeinières. La synchronisation avec le pilote est essentielle pour virer de bord, mais un conseil revient sans cesse : méfiez vous du souffle de la valeine. Le mode de propulsion des valeines - elles aspirent l'air avant de l'éjecter depuis des «branchies» situées sous la queue - leur font expulser un souffle puissant qui déséquilibre les esquifs... Mais déjà, de sous la brume, les bollements des valeines se font entendre en écho aux sons des cerfs-volants. Le chant magnifique des mammifères volants déclenche enfin la traque.

Un air d'opéra

Les périls et les surprises sont nombreux lors de ce ballet chantant. Les Aventuriers devront sans cesse être sur le qui-vive. A tout moment, alors qu'on se croit bien loin des valeines, l'une d'entre elles peut



fondre sur l'équipage en empruntant un courant puissant. A l'inverse, les chasseurs peuvent en quelques secondes s'affranchir des distances pour harponner une bête... Ou se retrouver à subir son souffle.

La chasse est plus compliquée que ne le laissait envisager la carte ou les jeux des Icarides : il faut bien harponner à plusieurs la valeine, mais il faut la tuer en vol en sautant près de ses yeux et ensuite l'empêcher de s'effondrer au sol pour la ramener dans le Filet. Il faut ainsi la porter, la retenir sans se laisser entraîner dans son sillage vers le sol ou une bourrasque...

Des chutes dans le vide, alors que la valeinière tombe en torche, sont aussi gérables : l'Aventurier peut se retrouver dans le «trou d'air» (le cristal sur la carte), se raccrocher à un cerf-volant ou une aile, même rebondir sur le souffle d'une valeine. Deux autres événements vont venir troubler la chasse.

L'apparition

L'un des Aventuriers va furtivement apercevoir un petit bonhomme accroché à l'une des valeines. C'est l'Enfant-libellule, défilé de ses ailes. Le temps que la proie soit désignée, un Aventurier le croise à nouveau. Le petit être lui fait alors signe en quatre temps : il le salue en se joignant les mains, puis il dessine une spirale de bas en haut et de gauche à droite (une façon de dire «au loin»), il fait ensuite signe à l'Aventurier de le rejoindre avant de disparaître.

Les valeineaux

Une valeine est enfin harponnée dans les règles de l'art. Seulement, il s'agit d'une mère dont les petits sont presque à terme. Sa mort va déclencher la mise à bas de deux valeineaux, totalement

perdus par les cris et les vents qui les entourent. Ils disparaissent au-dessus des Harponneurs dans la brume...

Retour de Chasse

L'arrivée du corps gigantesque de la valeine s'accompagne toujours d'une grande effervescence. Chaque Icaride s'apprête à participer au dépeçage après la traction et la suspension de la bête sous la cité, en partie dans la brume qui prolonge sa conservation. On s'apprête à fumer la viande, à tanner les cuirs, en espérant que le poids de la bête ne déséquilibrera pas la Cité...

Mais, en rejoignant le village, les Aventuriers découvrent une scène de panique : les deux valeineaux se sont pris dans les mailles du filet sur lequel reposent les Icarides et leurs maigres richesses. Ils se débattent en barrant, désespérés de n'entendre aucune réponse de leur mère. Le Maître de Chasse réussit à en libérer un qui file dans le ciel, dans la direction du banc de valeines.

L'autre s'est profondément blessé et s'agite en creusant sa plaie. Toutes les initiatives des Aventuriers sont évidemment bienvenues. Les Icarides rechigneront à tuer le valeineau, par respect pour le banc qui les nourrit et parce que potentiellement, dans quelques années, il leur permettra peut-être de vivre plusieurs mois.

Le valeineau peut surtout être le fil d'Ariane qui va conduire les Aventuriers auprès de l'Enfant-libellule déchu. La vision de l'enfant, couplée au drame qui se noue devant leurs yeux, peut délier les langues. «Oui, il existe bien, lui pourrait peut-être soigner le valeineau». On lui prête des dons de guérisseur : l'information intéressera sûrement les Aventuriers atteints du mal-être...

Bref, selon le déroulement des événements, il est temps pour les Aventuriers de quitter la ville suspendue, accrochés au dos du valeineau si les événements se précipitent, ou en utilisant un harnais. Si ce guide devait mourir, au MJ de faire réapparaître l'Enfant-libellule...

Ce départ en soulagera peut-être certains au sein de la communauté : les plus vieux croient y voir la disparition des tensions provoquées par l'arrivée des Aventuriers...

Troisième partie

LE VOYAGE MNÉMONIQUE

Séquence 8

L'Enfant-libellule

Les Aventuriers vont rencontrer l'Enfant-libellule dans les airs, bien au-dessus de la cité des Icarides, en volant au cœur du banc de valeines. S'ils arrivent à la suite du valeineau blessé, ils pourront voir l'ensemble des animaux effectuer une danse de bienvenue... Ils assisteront aussi au repas des mammifères : les valeines mangent de la lumière ondulante, en fait des petits insectes luminescents et des bestioles miroirs.

L'Enfant-libellule sans aile est accroché à la plus grande des valeines : aux Aventuriers de le rejoindre en sautant de valeine en valeine, avec courage ou grâce aux capes-membranes des Icarides. La personnalité de l'Enfant est complexe, et il peut tout au long de la rencontre leur sembler à la fois aigri et naïf, enfantin et désabusé, triste de son sort et heureux d'être parmi les valeines. Noirâtre, les yeux sombres, son affiliation au loom noir ne fait pas grand doute.

L'Enfant-libellule ne leur parle pas : il chante ses phrases, évoque dans les esprits des Aventuriers des images et des idées. Il leur raconte son arrivée avec la Chose aux cinq looms, la mort de ses amis

enfants-libellules, et le destin des Icarides. Il leur parle de ses ailes, déposées dans un sanctuaire, sous le dôme, là où le loom palpite encore. (Note au MJ : l'enfant n'évoque pas forcément une créature, et s'il parle de sanctuaire c'est pour cacher qu'il s'agit en fait de l'œil de la bête). Si l'Enfant retrouvait ses ailes, la fossilisation des terres s'interromprait, et peut-être même les Aventuriers atteints du mal-être bénéficieraient d'une rémission de la maladie.

Mais, jamais, en aucun cas, ils ne devront se servir des ailes, sinon l'Enfant s'énervait. L'avidité des anciens Icarides pour ces membranes l'a profondément traumatisé...

En poussant un long bollement plaintif, les valeines luisantes d'avoir dansé pour la venue du nouveau né, filent de toute leur puissance vers les tourbillons. Les Aventuriers, agrippés, doivent résister tant bien que mal au souffle piquant du froid rendu douloureux par la vitesse.

A l'approche de l'un des quatre piliers aériens, les énormes mammifères deviennent étrangement silencieux. Ils ne laissent filtrer de leurs corps que le son rauque du vent dans leurs branchies. Les valeines à dos desquelles les Aventuriers se tiennent se séparent alors du groupe pour rentrer dans l'une des colonnes d'air. Après y être resté en suspens quelques secondes, étirées par la peur pour les Guildiens, elles y plongent en vrille, abandonnant les Aventuriers à leur chute cyclopéenne.

Séquence 9

La machinerie des Malêtres

Les Aventuriers tombent dans le dôme, mais la chute est freinée par le vent qui fait alors office de coussin d'air. Des échafaudages finissent de les amortir : mais les plus lourds d'entre eux en traverse-

ront quelques uns avec pertes et fracas.

Tout autour de la Créature, le long d'échafaudages qui s'enfoncent dans les entrailles de la terre, on trouve un jeu complexe d'engrenages, de rouages, de poulies, de poutrelles et de roulements à billes. Chaque engin semble lié à l'autre et surtout à la Créature : c'est à partir de ses os que tout a été fabriqué, et il est parfois impossible de deviner où commence la mécanique et où finit le vivant. Autant de dangers pour les joueurs s'ils sont pris dans ces mécanismes. A eux d'éviter d'être écrasés, enchâssés, ou entraînés dans l'abîme.

Les Malêtres sont harnachés et acharnés dans un bruit combiné de râles et de crissements. Ils actionnent les machines avec des gestes de galériens. Ils tournent, poussent, tirent les morceaux d'os au rythme de la palpitation sourde de la Chose. Certains Malêtres peuvent se dégager de leur tâche pour partir à la poursuite des Aventuriers, avec pour avantage une bonne connaissance du terrain et des rouages. Mais la lenteur de leurs gestes - et le danger qu'il y a à les toucher - peut transformer la confrontation en partie de cache-cache incertaine.

On ne voit que des fragments de l'Être immense. Jamais il n'est possible de le voir dans sa totalité. La texture, presque momifiée, de son corps aux consistances diverses, laisse planer le doute quand au fait qu'il s'agisse vraiment d'un être vivant.

Les Aventuriers sont vite désorientés. La lumière ne provient que des quatre orifices dans le dôme et se raréfie à mesure qu'on descend les échafaudages. L'atmosphère est chargée de loom noir, qui perturbe encore la perception des Aventuriers, et peut même, à certains endroits, provoquer un «coup de grisou» loomique.

Aux joueurs de faire le lien avec la Carte des Vents, et le petit jeu que leur a remis Mamarik. Le mouvement menaçant des billes devrait hâter l'association d'idées. Dans le cas où ils n'y pensent pas, ou que le groupe s'est divisé, la source d'énergie placée dans le sanctuaire diffuse une faible lumière multicolore qu'ils pourront essayer de rejoindre.

Autre événement éventuel : l'apparition lointaine du Tarke, qui les observe, et disparaît s'ils essayent de le rejoindre.

Séquence 10

L'écluse de Sang

Quand enfin ils arrivent près du Sanctuaire, une dernière épreuve les attend : l'écluse de sang. Elle se présente sous la forme d'un tunnel ovale, en fait une artère de la bête aménagée et fortifiée. Une porte d'os - calfeutrée entre eux - est ouverte, dissimulant, derrière chaque battant tourné vers l'intérieur, deux vannes. Des os sont placés sur le sol, sans être joints entre eux ou à la matière murale. En dessous, un ruisseau sanguin s'écoule assez lentement, dégageant une odeur inconnue. Les os se coincent juste au dessus, dans le bas de la forme ovoïde.

Au bout du tunnel, se trouve une seconde porte semblable à la première, mais cette fois-ci fermée. Du haut de cette porte à double battants, les Aventuriers entendent, voient ou sentent le liquide sanguin qui ruisselle jusque sous leurs pieds, avant de disparaître. Il n'y a bien sûr pas de quoi laisser passer un Aventurier sous la porte. La pression, puisqu'il s'agit bien d'une écluse, empêche l'ouverture de la porte sans serrure. S'ils décident de la défoncer, les tonnes de liquide qui se déverseront sur eux les entraîneront seul Dieu sait où...

Les Aventuriers vont devoir, pour passer, refermer sur eux-mêmes le piège grâce aux vannes. Il faut d'abord fermer la porte d'entrée, puis lentement ouvrir les vannes de la porte de sortie et laisser tout aussi lentement se déverser le liquide. Contrairement à une écluse à ciel ouvert, ici, dans ce lieu clos, le liquide a vite fait d'entièrement remplir le boyau avant que la porte s'ouvre suffisamment pour laisser passer les joueurs... La sensation d'étouffement sera à la hauteur de leur résistance, et l'impression d'enfermement pourra être accentuée par un détail : les os qui constituaient le gué flotent maintenant autour d'eux. On dirait bien qu'il s'agit cette fois d'os de Malêtre, ou d'hommes, et pas de ceux de la Créature.

En forçant un peu le mouvement de la porte, après avoir nagé quelques mètres, les Aventuriers accèdent enfin au sanctuaire par un trou. A ce détail près que

le trou est situé en bas et non en haut. Une faible lumière multicolore permet de l'apercevoir si on cherche sous soi. Les Aventuriers tombent alors, mais de trois petits mètres seulement dans la Salle des Ailes Offrandes.

Séquence 11 Devant l'Œil

La salle du sanctuaire est totalement artificielle, faite de l'assemblage osseux habituel, si ce n'est sa voûte composée par l'artère béante. Au dessus d'eux, le liquide coule sans tomber dans la salle close (elle ne l'est pas vraiment : l'enchevêtrement d'os permet d'y passer la main et de deviner un extérieur). Un joyaux iridescent au diamètre de deux mètre irradie faiblement les couleurs loomiques. Posé sur ce qui est l'œil de la Créature, les deux ailes de l'Enfant-libellule font office de paupières translucides.

Les Aventuriers peuvent s'en saisir sans encombre. L'œil, alors, s'ouvre à nouveau au monde, les couleurs engageant une danse hypnotique.

Séquence 12 Le chemin de proie

Les joueurs se retrouvent dans un harmonieux jardin rempli de ce qui semble être des fleurs-papillons aux senteurs fraîches et exquises, parfois plus âpres aux premiers abords, mais d'autant plus délicieuses au goût qu'elles semblent laisser dans les gosiers dès lors rassasiés. Le jardin est gracieusement dessiné, comme si le plus talentueux des pépiniéristes venn'dys y avait consacré dix vies. Une petite passerelle enjambe un cours d'eau fraîche miroitant de mille feux.

Si les joueurs s'y aventurent (ils peuvent sinon goûter éternellement aux fruits du jardins...), la passerelle semble se dis-



tendre pour devenir un pont de plus en plus long et haut. Comme soulevés, ils voient le jardin s'éloigner, puis disparaître en dessous d'eux. S'ils se retournent, ils n'aperçoivent déjà plus le début du pont. Tout semble devenir ténèbres, et le pont, large comme un bateau il y a un instant, se met à rétrécir. Et plus les Aventuriers avancent sur le pont, plus il rétrécit alors qu'à chaque pas fait, le pont s'annihile dans leur dos.

Bientôt, les Aventuriers, même s'ils sont proches les uns des autres, ont du mal à s'apercevoir, s'entendre ou se sentir. Si deux Aventuriers se serrent ou s'attachent l'un à l'autre, ils pourront se rendre compte que même leur toucher a disparu.

Ils vont être petit à petit emmurés dans leurs sens, comme si après un accident, ils se réveillaient paralysés, sourds, muets et aveugles, conscients mais privés de leur accès au monde.

Cela va se produire, quelques secondes après que le pont se soit dissout sous leurs pieds. Peut-être que l'un des joueurs - ou tous - va être tenté d'utiliser les ailes de l'Enfant-libellule qu'il tient toujours en main, bravant ainsi l'interdiction formulée. S'il le fait, l'Aventurier qui tient les ailes a alors le droit, avant sa perte de conscience sensorielle, à un feu d'artifice de la douleur jusqu'à la plus infime parcelle de son corps. Sa peau et son visage seront à tout jamais ravagés, comme si un buisson d'épines vivant avait voulu se mettre au tatouage...

Et puis, petit à petit, de nouvelles sensations apparaissent. Ce sont celles d'enfants libellules. Ils perçoivent autant l'âme des choses et des êtres, le loom aussi, qu'une réalité concrète et tangible. Les Aventuriers se réincarnent ainsi en enfants libellules, ailés, mais traqués. Tout autour d'eux, dans l'ancienne cité au sol des Icarides, se joue la terrible

scène du massacre des enfants-libellules. Les Icarides, qui alors ressemblent plutôt à un peuple Arkhè commun, semblent fous et saouls. Détruire, torturer, crucifier les enfants-libellules, tout cela les amuse, comme un chat joue avec la souris.

Les Aventuriers vont donc devoir, sans arme et avec ces sens qu'ils maîtrisent mal et qui leur renvoient les reflets de pensées sordides, mener cet ultime combat pour chacun défendre sa paire d'ailes.

Au MJ de mener ce combat en utilisant les points de vie réels des joueurs, les conduisant au fil des coups, près d'un zéro mortel. Alors que la fin est proche, chaque joueur va voir apparaître, comme dans un autre songe, le Tarke qui leur propose un choix :

- Donnez-moi vos ailes et vous aurez la vie sauve. Croyez moi, vous retrouverez vos corps.

- Ou bien gardez-les, mais n'espérez pas ressusciter. Vous allez réellement mourir.

En fait, c'est l'inverse qui se passera. Si les joueurs refusent de lui donner les ailes, leur enveloppe d'enfant-libellule meurt effectivement. Mais ils retrouvent alors leurs corps - et les points de vie - face à l'Enfant-libellule qui leur prend les ailes. Les Aventuriers atteints du mal-être en sont guéris. Agité, l'Enfant-libellule disparaît immédiatement en leur souhaitant un mystérieux «bonne chance».

Si les Aventuriers cèdent au Tarke, ils mourront dans d'atroces souffrances sous forme d'enfants libellules terrorisés...



Quatrième Partie

LA CHUTE

Séquence 13

Le final

Les Aventuriers se retrouvent «téléportés» dans le Filet des Vents, auprès du peuple des Icarides. Il va falloir qu'ils sauvent leurs vies et peut-être aussi celles d'amis Icarides réticents à vouloir toucher le sol.

Voici les différents éléments de la débâcle et de la résurrection finales que les Aventuriers vivront de l'intérieur :

Les colonnes d'air sur lesquelles repose la cité suspendue semblent être devenues folles et déséquilibrent la ville dont l'effondrement semble inexorable.

Les Icarides, apeurés, cherchent tous les moyens pour fuir, mais valeinières et ailes volantes ne sont pas assez nombreuses... Aux Aventuriers d'inventer le parachute, au MJ de se servir encore une fois du souffle des valeines...

La brume créée par les quatre vents se métamorphose en un puissant orage. Tonnerre et foudre viennent rythmer la scène, enflammant la cité et les embarcations...

Au sol, l'épais tapis de cendres se soulève et laisse apparaître l'antique et magnifique cité fossilisée des Icarides ...

L'Enfant-libellule chante dans les tourbillons insensés, accompagné dans sa mélodie par la lente et profonde litanie des valeines.

Les cendres remplissent l'espace auparavant représenté sur la carte. Au contact des courants, elles se chargent de couleurs, et forment ce qui pourrait passer pour le corps merveilleux de la Créature.

Et alors, lentement, dans un bruit de tonnerre qui semble faire vibrer autant l'air que la terre, dans les tourbillons de

cendres virevoltantes, les joueurs voient s'élever le dôme. La créature s'extrait de terre en perforant l'air dans une rotation ascendante, son squelette torsadé prenant place dans la chair cendrée désormais multicolore qui flotte sur les vents.

A mesure que l'immense ossature s'élève dans cette enveloppe mouvante, les cendres, comme sous l'effet combiné des éléments dérangés, semblent se compacter, se coller les unes aux autres, pour prendre, selon les courants, l'aspect parfois vert émeraude d'une plante, ici la couleur pourpre d'un sable, là le rouge d'une terre septentrionale, ou encore se revêtir des reflets cuivrés d'un bois rare.

Et là, peut-être l'espace d'un instant les joueurs croiront voir la Créature dans toute sa splendeur. Mais peut-être seront ils juste effarés d'avoir vu quelques Icarides se fondre en elle.

A terre, les deux peuples sont hébétés, les Icarides d'avoir tout perdu et touché terre, les Malêtres de retrouver tous ces sens si longtemps endormis. Ils sont comme touchés par une même grâce, et entonnent alors une longue psalmodie gutturale pour accompagner les valeines bollantes qui disparaissent dans les Feux-du-ciel.

Peut-être que la cité fossile appelée à renaître, portera désormais le nom de la Guilde des Aventuriers. En tout cas, les activités commerciales de la future ville se feront sans mal sous leur égide. Toujours, ils seront considérés ici avec respect...

CONSEILS DE JEUX

- Pour pimenter le scénario, le MJ peut toujours rendre réelle la menace - évoquée au tout début du scénario - d'un groupe ashragor intéressé par cette source, pourquoi pas mythique à leurs yeux, de loom noir.

- **La localisation** : toute l'action peut se situer aux frontières de l'empire du Noir-Couchant.

- **Réaction des guilders** : Les guilders constellés peuvent chauffer au point de ne plus être supportable au contact de la peau. De plus ils s'assombrissent par oxydation extrêmement rapidement.

- Le gros du travail pour le Maître de Jeu va être d'orchestrer les combats dans le village fossile, les cordes ou les engrenages, ainsi que la chasse aux valeines et le final.

PERSONNE TYPE FRAPPÉE DU MAL-ÊTRE

En général un Arkhé

Agile 4

Fort 2

Observateur 3

Résistant 2

Art Guerrier 3

Charmeur 1

Rusé 2

Savant 1

Talentueux 1

Vie 12

Compétences

Bagarre 3, Esquive 2, Scruter 5, Courir 2, Vigilance 3, Discrétion 2

Un simple contact, une étreinte ou un coup de poing sur une partie non protégée transmet la maladie du mal-être. Les contaminateurs ne cherchent qu'à «toucher» leurs victimes, de quelque façon que ce soit.

ICARIDE TYPE

Arkhe

Agile 4	Charmeur 3
Fort 3	Rusé 4
Observateur 4	Savant 2
Résistant 3	Talentueux 3
Art Guerrier 4	Art Étrange 3
	Vie 13

Compétences

Tannerie 3, Bricolage 4, Acrobaties 1, Orientation 2, Survie 2, Bagarre 2, Esquive 3, Scruter 4, Vol 5, Premiers soins 2, Histoire et légende 1, Ingénierie 2, Équilibre 3, Météo 4, Harpon lancé ou au contact 4, Filet 3

Protection

Combinaison de vol en cuir 1D6-2

Équipement

Harpon 1d6+3, combinaison de vol

VALEINE TYPE

Agile 5
Fort 30
Observateur 4
Résistant 25
Vie 75

Compétences

Souffle 5 (agile) / portée 30m / repousse de 1D6m et inflige autant de dommages.

Créatures volantes de la taille d'une baleine marine, elles sont la principale ressource des Icarides. Peu combatives, elles ne cherchent qu'à repousser leurs agresseurs.



plus NOIR QUE VOUS Ne PENSEZ

Bise 204

Je me suis souvent posé des questions sur les artefacts loomiques. Jusqu'à l'émergence du Continent dans la vie des Rivages, nous comptions sur nos terres une poignée d'objets dotés de pouvoirs magiques, où les Maîtres Étranges distinguaient une forte charge de loom. Datant d'époques antiques dont les souvenirs et les traces tangibles se raréfiaient sans cesse, ces artefacts avaient perdu leur puissance de naguère, et habitaient souvent plus les légendes que la réalité. Parfois ce sont des épisodes historiques qui dénotent l'influence de ces objets et leur présence dans des circonstances dramatiques, que leur usage a fait basculer. Mais c'est évidemment sur le Continent que des reliques mystérieuses ont été découvertes, permettant aux Faiseurs de construire des artefacts à l'aide du loom brut récolté sur les nouveaux territoires. Or, dernièrement, des incidents m'ont poussé à réfléchir à l'influence réelle des artefacts sur les natifs. C'est lors d'une entrevue avec un jeune venn d'ys que je pressentais pour s'occuper de l'intendance de la Guilde Pourpre que l'événement a eu lieu. Il arborait une magnifique dague au côté droit, gainée de velours noir. Ce détail purement décoratif devint inquiétant lorsque je me rendis compte que le garçon mettait sans arrêt la main à sa dague, à tel point que ç'en devenait crispant.

Quand je lui en fis la remarque, il me dévisagea, stupéfait, puis porta une dernière fois la main à son arme, cette fois pour la dégainer. Il se jeta sur moi. J'esquivais aisément, car je prévoyais une issue malheureuse à sa manie. Roulant sur la table, il arriva sur moi au moment où je me saisissais du pied de mon siège et en enfonçait profondément le dossier dans sa mâchoire. Ce coup simple mais efficace mit fin à ses ardeurs.

Je profitais de son étourdissement pour lui enlever son poignard. Dès que je l'eus en main, une fulgurante sensation de chaleur gagna mon avant-bras, et j'eus soudain grande envie de déchirer la gorge de ce jeune impudent. Je me repris toutefois, et jetai la dague à l'autre bout de la pièce. Puis je m'en fus quérir mon ami Cyrlion le docte, afin qu'il m'explique ce funeste prodige. Quand nous revînmes, le Venn d'ys s'était relevé et avait fui, sans oublier sa dague.

- L'agressive influence du loom rouge, expliqua Cyrlion.
Mettons. L'idée ne me convint pas, jusqu'au jour où j'entendis le récit qui suit. Alors vraiment je compris que le loom pouvait posséder les natifs

I) LA FOLIE DE PANTRAK

• La sombre histoire du maître des Tahars

Été 176, une caravane entière de la guilde du Soleil Étoilé, disparaît corps et âme dans les profondeurs continentales. Pantrak, le chef de cette expédition étant connu pour ses coups de tête absurdes et son obstination, aucune recherche n'est effectuée, la guilde classe cette affaire dans les pertes et profits.

La réalité est toute autre. Après un très long voyage, cette caravane est bien arrivée sur une côte déchirée, hostile et pleine de volcans, où le fer, l'eau et le feu se mêlent pour décourager toute vie. Après plusieurs jours de cabotage dans des conditions atmosphériques atroces, l'expédition découvre une anse à peine plus calme que le reste du paysage, au milieu de laquelle coule une rivière. Avec une de ses intuitions qui lui ont causé tant de tort durant toute sa vie, Pantrak, avec toute sa fougue gehemdale, se lance dans l'exploration de la rivière pour en trouver la source et pénétrer dans l'intérieur des terres. Il traverse alors une plaine désolée, dévorée par des Feux-du-ciel de plomb et où seuls des cactus hauts comme des tuyaux d'orgues de cathédrale ashragore poussent et survivent. Aucune bête ne semble y vivre jusqu'à ce qu'un matin, après une semaine de lente navigation, la vigie aperçoit un nuage de poussière rougeâtre à l'horizon. Saisissant sa lunette, il distingue deux énormes quadrupèdes, entièrement recouverts de métal, s'affrontant au milieu de la plaine en une lutte mortelle. A la fois effrayé et impressionné par la puissance de ces mastodontes, il leur donne le nom de Tahar selon le nom d'un des animaux sacrés de sa religion. Devant ce spectacle de désolation, il pense avoir trouvé l'une des parties des terres divines gehemdales.

LA LÉGENDE GEHEMDALE DES TAHARS

Cjüst, le dieu forgeron des Gehemdals, l'un des dieux les plus importants du panthéon gehemdal, trouva sur la terre des dieux un lieu très ancien et abandonné. Ce lieu se révéla être une réserve quasi inépuisable de minerais en tout genre, de toute sorte. Le dieu allait enfin pouvoir se remettre au travail et recommencer à forger le monde quand il fut surpris par un terrible monstre, mi dragon, mi reptile. Cette montagne de crocs et de pointes se révéla un adversaire à la hauteur du dieu. Ses yeux roulaient tels des charbons ardents dans la forge, ses cris, semblables au tonnerre divin fracassaient les oreilles du dieu forgeron. Après plusieurs années de lutte, le dieu comprit que la créature était dévorée par une faim et une soif inextinguible, origine et cause de l'incroyable férocité de la bête. Il décida alors de lui donner une partie de lui-même. Durant un combat particulièrement âpre, il engouffra son avant-bras dans la mâchoire d'acier de la créature qui se referma. Le dieu subit alors une atroce douleur mais la créature s'apaisa, sa faim et sa soif enfin calmées. Le morceau du dieu transforma la créature en un gardien des terres de Cjüst et le dieu se fabriqua son avant-bras magique qui le rendit célèbre par la suite. Tahar le gardien métallique devint le protecteur des forges de Cjüst.

A la nuit tombée, il s'élance avec ses plus braves marins sur la plaine jusqu'au lieu du combat où gisent les restes desséchés du vaincu. Ils découvrent alors une créature de plusieurs tonnes dont la peau est entièrement faite du métal le plus dur qu'ils aient vu. Ramassant des morceaux éparpillés par le carnage, ils regagnent en hâte le bateau. En chemin, ils sont repérés par le vainqueur qui s'est assoupi au loin. Fuyant comme si Ashragor lui-même les poursuivait, ils se ruent tous vers le navire mais, alourdis par les plaques de métal, les plus lents ne tardent pas à être rattrapés et déchiquetés. A quelques centaines de mètres du navire, constatant que la fuite n'est pas une solution, Pantrak réagit en Gehemdal et ordonne à ses hommes de mourir au combat. La lutte est totalement inégale car la peau du monstre le rend presque invulnérable. Les hommes meurent les uns après les autres jusqu'à ce que ne subsistent plus que Pantrak et son fidèle serviteur, Ashrak le porteur de nourriture et d'eau. En un effort désespéré et voulant sauver son maître,

Ashrak lance à la tête du monstre tout ce qu'il a sur lui. Or alors que l'outre d'eau qu'il portait se fracasse sur le crâne du quadrupède, une intense chaleur se dégage, accompagnée d'un hurlement titanesque. La tête du monstre semble fondre comme du beurre sur une plaque de fonte chauffée au rouge. Le monstre est rapidement terrassé par cette «attaque», ce qui permet à Pantrak de l'examiner de plus près. Il constate que son corps est vide de toute eau et que sa peau est entièrement métallique, faite d'un matériau plus dur que tout ce qu'il a pu voir jusqu'à ce jour.

Comprenant l'intérêt financier que peut représenter un telle mine de métal aussi précieux, il ordonne à ses hommes survivants restés dans les embarcations de construire un camp sur le bord de la rivière, près de l'eau salvatrice.

Il constate avec plaisir que, comme il le pensait, les Tahars ne s'approchent jamais de la rivière. De grandes chasses aux monstres sont rapidement organisées, utilisant l'arme ultime qu'est l'eau.

Les Tahars sont rapidement dépecés et leur «peau» raffinée et fondue pour créer les plus résistantes des armures et les plus solides des armes.

Durant les premiers travaux de forge, Pantrak se rend compte que la plaine est saturée de loom rouge présent dans la poussière ocre et rouge éternellement en suspension dans l'air. Le travail des métaux en est alors grandement facilité même si les marins de Pantrak ont quelques difficultés à se mettre aux travaux de ferronnerie.

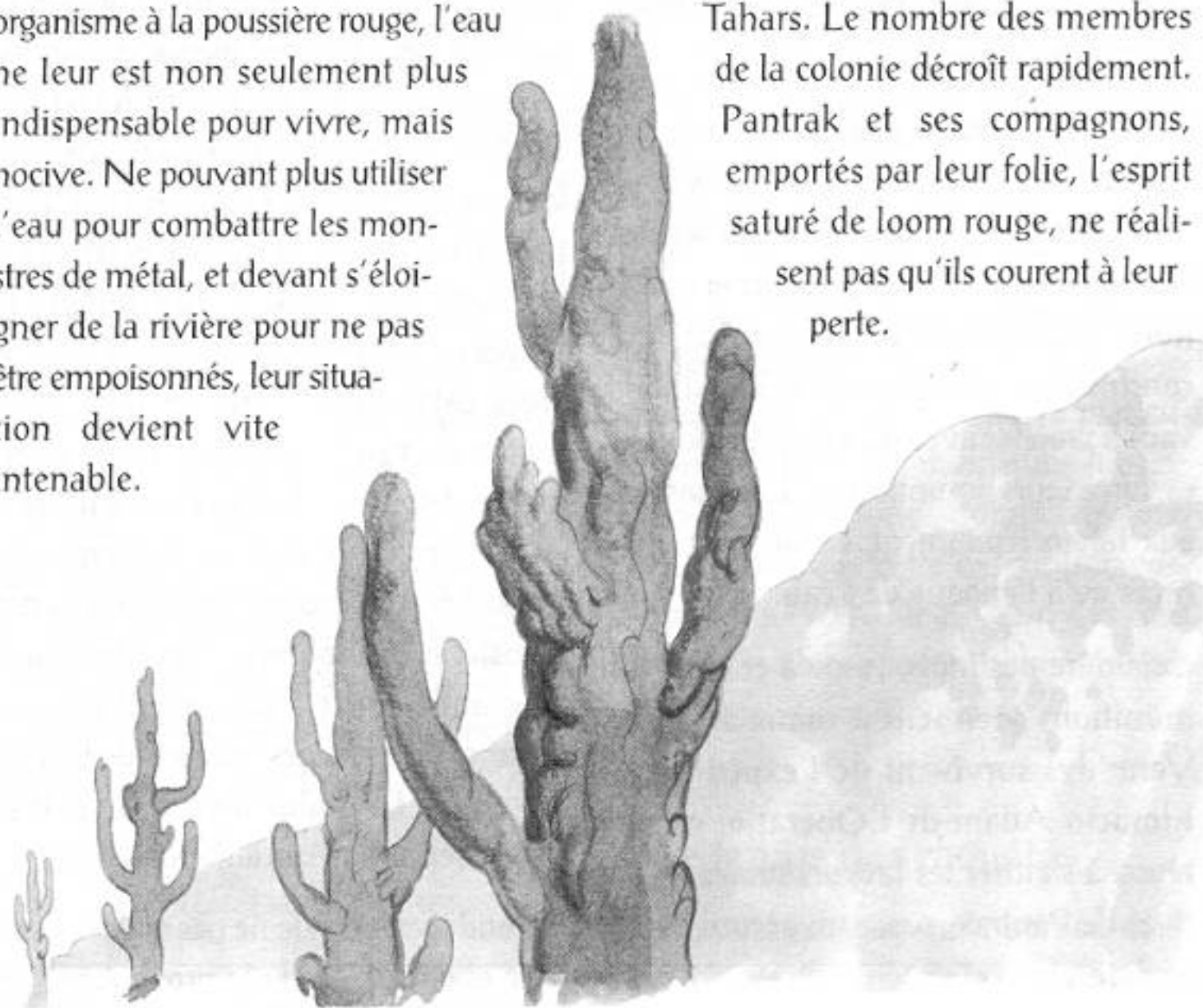
Les mois passent et les colons forgerons prospèrent, créant de superbes artefacts. Pantrak décide de rester quelques années, le temps de se constituer une fortune en artefacts loomiques et métalliques. Les forges se multiplient, ainsi que les chasses aux Tahars et les récoltes de cactus. Tous les membres de la colonie sont pris de la fièvre du combat et de la mort, poussés par le loom rouge présent dans la poussière rouge de la plaine. Cette fureur meurtrière se conjugue avec une grande frénésie pour la métallurgie et la création d'armes et d'armures. Les hommes de Pantrak se transforment à petit à petit.



PANTRAK		
Chef des forgerons rouges, Natif (mutant) Gehemdal		
Agile 2	Charmeur 1	
Fort 7	Rusé 6	
Observateur 6	Savant 1	
Résistant 7	Talentueux 1	
Art Guerrier 6	Art Étrange 5	Vie 20
Compétences Forgeage 5, Joaillerie 5, Bricolage 4, Le guildien 3, Survie 4, Bagarre 3, Esquive 2, Scruter 5, Épée longue 5, Épée à 2M 4, Hache à 2M 4, hache 5, marteau 5		
Arts Étranges Maîtrise 1, Pouvoir 1, Sens 5		
Protection armure en métal vivant complètement intégrée 1d6+15 points de protection		
Équipement Guildes : Loom Rouge 10, Armement (spécial métal vivant) : Espadon 4D6+6, Épée longue 2D6+4, Grande hache 3D6+4		

Cette folie leur fait oublier les années. Emmenés par les paroles religieuses de Pantrak qui se prend de plus en plus pour le maître des Tahars divins, les hommes de l'étrange colonie s'aperçoivent que du fait de la longue exposition de leur organisme à la poussière rouge, l'eau ne leur est non seulement plus indispensable pour vivre, mais nocive. Ne pouvant plus utiliser l'eau pour combattre les monstres de métal, et devant s'éloigner de la rivière pour ne pas être empoisonnés, leur situation devient vite intenable.

Les combats sont de plus en plus meurtriers car, même recouverts de leurs meilleures armures, équipés de leurs armes les plus efficaces et surchargés de magie loomique, les forgerons éprouvent de nombreuses difficultés à tuer les Tahars. Le nombre des membres de la colonie décroît rapidement. Pantrak et ses compagnons, emportés par leur folie, l'esprit saturé de loom rouge, ne réalisent pas qu'ils courent à leur perte.



En l'an 189, une caravane de la guilde du Carnaval, arrive dans la Plaine de Feu. Surprise par un Tahar la caravane doit fuir, ne trouvant son salut que dans le fort des forgerons. Surpris de voir pour la première fois depuis des décennies des êtres humains, les forgerons rouges (tel qu'ils se nomment maintenant) les accueillent avec antipathie. Le loom rouge aidant, une querelle éclate vite et Pantrak gifle violemment le chef des réfugiés. Ses mains devenues métalliques font exploser la tête de son adversaire comme un fruit trop mûr. Le sang et la cervelle de son adversaire giclent sur lui, le brûlant atrocement.

Les forgerons rouges comprennent alors, à leur grande stupéfaction, que le sang des êtres humains normaux est un poison pour tous les êtres exposés trop longtemps aux méfaits du loom rouge de cette plaine, dont eux-mêmes et les Tahars. Voyant un bon moyen de poursuivre efficacement la guerre contre les monstres de la plaine, ils font prisonniers tous les réfugiés de la guilde dans un terrifiant combat au cours duquel ils perdent une dizaine d'hommes, «rouillés» par le sang ennemi.

Ils utilisent alors les prisonniers un à un comme arme contre les Tahars, les lançant contre les monstres constitués de ce métal vivant. Pour optimiser et améliorer leur technique de combat, ils construisent une catapulte de métal servant à projeter avec plus de précision et de force leurs «munitions». Les chasses aux Tahars reprennent, encore plus efficaces qu'à l'époque de l'eau.

Cela dure des mois, jusqu'à ce que les munitions viennent à manquer. Un Venn'dys survivant de l'expédition, Horacio Adam de l'Oberatio, qui a réussi à s'attirer les faveurs toutes relatives de Pantrak, passe un accord avec ce dernier :

Pantrak le laisse partir en échange de quoi, il s'engage à ramener des prisonniers qui seront utilisés comme «munitions» pour les chasses aux Tahars. Pantrak, voulant par-dessus tout continuer à étendre son emprise sur les monstres, accepte et relâche Horacio.

• Une affaire prospère

Horacio regagne la civilisation au terme d'un voyage épique et entreprend de fonder sa guilde. Il est grandement aidé par les artefacts en métal vivant loomique qu'il a ramenés et qu'il revend une fortune. Sous le nom de Horacio de Castel Hemgésys, il crée — avec ses propres fonds — la guilde du Rouge-Espoir, achète des bateaux, engage des marins et ouvre la route vers la Plaine de Feu. Il prend soin de n'emmener avec lui que des hommes sans scrupules, et une bonne cargaison de marins débutants, fraîchement recrutés dans les bas fonds des ports et qui se sont laissés bernés par son bagout légendaire et sa fortune.

Le premier voyage comme tous les suivants se passent parfaitement bien et la route devient vite outrageusement rentable. Il fonde un port, Port Machine situé à l'embouchure de la rivière traversant la Plaine de Feu, et un fort, Fort de Fer, où il entrepose sa fortune et les artefacts qu'il achète aux forgerons rouges en échange de «munitions» pour leurs catapultes. Afin de faire taire toutes les rumeurs quant à son commerce, Horacio décide de couler son ancienne guilde par des moyens illégaux. Ses manœuvres auprès du Sénat Constellé fonctionnent à merveille (grâce en grande partie à son argent en provenance du trafic des artefacts de la plaine rouge). La guilde du Carnaval disparaît des annales guildiennes.

Il prend bien soin de ne pas étaler sa fortune et garde secrète la provenance de

ses artefacts. De plus il passe des accords avec la Scabare pour obtenir des esclaves et des prisonniers.

Tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes, si ce n'est que des espions à la solde des guildes viennent enquêter sur cet étrange comptoir désert perdu au milieu de nulle part et qui est la source de nombreux artefacts rendant jaloux les forgerons gehemdals.

Horacio organise les caravanes avec une régularité toute relative et a bien du mal à étouffer tous les problèmes. L'isolement de Port Machine et la mort systématique de tous les espions le met, temporairement, à l'abri de tous les problèmes.

Le trafic ignoble s'installe dans la durée, chair à canon contre richesse et puissance. Folie des hommes contre douleur et peine. Il est temps que des Aventuriers animés de l'énergie des premiers découvreurs entrent en scène...

III) LE MYSTÈRE DU MÉTAL VIVANT

Contrairement aux autres aventures, cette aventure débute sur les Rivages. Vous pouvez la placer entre deux exploits de vos aventuriers. Ceux-ci reviennent pour des raisons diverses comme se ressourcer en loom invisible, rencontrer les autorités de leur guilde, rapporter des richesses du Continent.

Si cette situation géographique vous pose un problème, vous pouvez très bien placer le début de l'aventure dans un grand havre du Continent. Il est nécessaire que ce havre soit de très grande importance. En effet, les Pj devront y chercher des informations qui leur seront très utiles pour le reste de l'aventure.

• Sur les Rivages

Les *Cehemdals*, de même que de nombreuses guildes s'intéressent de très près à l'origine de ce métal mystérieux appelé métal vivant. Les joueurs sont chargés par leur guilde de découvrir eux aussi, l'origine de cet artisanat. Afin de leur faire comprendre la spécificité du métal vivant, on présente aux Pj une

carapace en alliage de métal vivant. Il s'agit d'un demi-plastron semblant être fait en acier damasquiné et étonnamment naturel. Si l'un des joueurs a l'idée de mettre le plastron en contact avec de l'eau, il constatera que la carapace rouille instantanément et que, plongée dans suffisamment de liquide, elle se désagrège en fine poussière rouge.

LE MÉTAL VIVANT

Ce métal possède des propriétés très spéciales. Très solide, une fois correctement forgé (c'est-à-dire avec les méthodes de forge loomique inventées par Pantrak), il se transforme en une seconde peau servant de protection.

Sa première propriété est de répondre favorablement au loom rouge. Chaque concentration de loom très importante (supérieure à 10 points) à moins de 50 mètres du porteur se met en résonance avec le métal vivant et le chauffe à une température de 25°.

Sa souplesse et sa solidité font que les armures forgées sont plus résistantes que celles décrites dans les règles. Le bonus est à la discrétion du Mj car il dépend très fortement de la manière dans le métal vivant a été forgé par les Forgerons rouges. Ainsi, il peut très bien exister des bonus allant de +1 à +20. D'une manière générale, le bonus alloué ne peut pas dépasser +20 qui représente le métal le plus pur et le mieux forgé.

En revanche, ces armures en métal vivant présentent deux inconvénients. Le premier inconvénient est sa capacité à rouiller immédiatement au contact de l'eau. Le deuxième est un inconvénient à plus long terme. En effet, le métal vivant a la propriété de s'incruster petit à petit dans la chair d'un porteur et à la transformer sans douleur en un nouveau métal vivant.

L'opération est très longue (cela prend environ 5 années pour un humain normalement constitué). Si vous souhaitez simuler ce risque à l'un des joueurs, vous pouvez prendre comme base de règle celle qui concerne les poisons. Le bonus du métal sert de Potentiel. Pour chaque demi-journée passée en contact avec le métal, le personnage doit faire un jet de résistance. S'il échoue, le personnage est considéré comme «atteint». Un morceau microscopique du métal s'est incrusté sous la peau du porteur et s'étendra petit-à-petit dans tout le corps. Plus le potentiel du métal vivant est important, plus la progression se fera vite. Le Pj pourra s'en rendre compte rapidement. Sa peau prendra une teinte grise. Il développera une hydrophobie de plus en plus importante. Puis, il modifiera fortement son alimentation pour ne plus se diriger que vers des aliments complètement desséchés.

Les bonus du métal vivant peuvent aussi s'appliquer à des armes forgées dans ce métal. Mais il est plus difficile d'obtenir des résultats. Ainsi les bonus ne peuvent aller que de +1 à +10.

• La déchéance d'Hercule

Si jamais les joueurs ont l'intelligence d'enquêter dans les bas-fonds de Port-Franc ou bien de la ville dans laquelle ils se trouvent sur d'éventuels survivants de la défunte guilde du Carnaval, ils pourront trouver Hercule Savignien del Plata, un ex-hobereau Venn'dys, ruiné avec son ancienne guilde. Baignant dans le vomit et l'alcool, il est toléré dans un des bouges les plus sordides, la Halte des Arcades, où il sert d'attraction malgré lui.

Si les joueurs arrivent à le bousculer psychologiquement pour qu'il redevienne un peu ce qu'il fut, il pourra leur révéler, au milieu des sanglots et des verres de Ouisk, les informations suivantes :

La guilde du Carnaval a été fondée par lui-même, qui a amené les fonds, et Horacio Adam de l'Oberatio, qui avait une carte d'une route inexploitée mais découverte par une guilde précédente. Hercule s'est laissé berné par cette fameuse route du feu qui était en fait un tuyau totalement crevé.

Il se mettra alors à pleurer et il faudra beaucoup de patience et de persuasion pour arriver à lui faire se rappeler des détails concernant cette route. Il se souvient seulement qu'il s'agissait d'une route explorée par la guilde du Soleil Étoilé ou de la Lune Écarlate.

Si les joueurs lui demandent une description détaillée d'Horacio, il leur parlera d'un petit Venn'dys à l'air particulièrement fat (ce qui donne une idée de l'infini) et aux longs doigts très fins. Autant dire que cette description correspond à 90% des Venn'dys des guildes. Il ne se souvient plus d'aucun autre détail.

• Le temps des requêtes

Une petite enquête sur le port ou dans les archives du Sénat de la Constellation

à Port Franc, peut être très instructive. Sur les quais de Port Franc, tous les vieux routards connaissent les bateaux de la guilde du Rouge-Espoir. Elle en possède peu, mais ils sont de la meilleure qualité possible, achetés à prix d'or aux Venn'dys. Les équipages ne descendent que rarement à terre et ont très mauvaise réputation. Leurs exactions (agressions, passages à tabac, viols, tortures et autres variations sur le même thème) ont fait le tour de Port Franc et la guilde du Rouge-Espoir a dépensé des fortunes en pots de vin, amendes et compensations diverses. C'est d'ailleurs sa générosité seule qui lui permet de pouvoir encore appareiller dans le port. Les archives du Sénat de la Constellation, qui possèdent tous les documents officiels des guildes, révèlent quelques

informations de valeur. Chaque jet réussi de Savant / Alphabet (avec la difficulté indiquée) permet de découvrir un des éléments suivants (Néanmoins, si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser les règles de requêtes pour ces demandes d'information) :

- La guilde du Rouge-Espoir appartient en plein à Horacio de Castel Hemgésys, citoyen Venn'dys, revenu avec une fortune du Continent en l'an 191. *(Facile)*
- La guilde du Rouge-Espoir compte plus d'une centaine de membres, un quart Ashragor, une moitié Venn'dys et un quart Çehemdal. *(Normale)*
- La guilde du Rouge-Espoir ne vend que des objets en un mystérieux métal vivant. *(Facile)*

- Un certain Horacio Adam de l'Oberatio, citoyen Venn'dys, de la guilde du Carnaval, est mort en mission avec toute sa caravane en l'an de grâce 189, en explorant la région où se trouvent maintenant Port Machine et Fort de Fer. La guilde du Carnaval n'a pas survécu à la perte de sa seule caravane. *(Difficile)*

- Port Machine et Fort de Fer ont été entièrement créés et financés par la guilde du Rouge-Espoir en 198. Ils sont zone franche mais personne d'autre que la guilde du Rouge-Espoir ne possède de comptoirs sur leur juridiction. *(Normale)*

- Plus de 37 personnes ont été portées disparues ces dernières années dans la région de Port Machine. La plupart était des prospecteurs de guildes. *(Très difficile)*



• La Scabare est très active autour de Port Machine et semble faire beaucoup de prisonniers. *(Pure Folie)*

• La guilde de la Lune Écarlate n'existe pas. *(Routine)*

• La guilde du Soleil Étoilé est une guilde transcontinentale très ancienne malgré des entreprises très risquées qui lui ont fait perdre de nombreuses caravanes. *(Normale)*

Les informations suivantes pourront être trouvées au sein de la guilde du Soleil Étoilé. Pour les obtenir, les Pj devront faire jouer leurs relations ou bien utiliser la méthode toujours efficace du graissage de patte.

• Toutes les expéditions malheureuses de la guilde du Soleil Étoilé sont répertoriées pour le bien commun. *(Difficile)*

• Des 37 dossiers, un seul est vide, celui intitulé la Route de Feu. Elle fut organisée par un Ghehmdal particulièrement aventureux et téméraire, Pantrak. Comme cela était sa treizième caravane malheureuse, les autorités de la guilde ont décidé de ne pas envoyer d'expéditions de recherche, trop contentes d'être débarrassées de cette forte tête. *(Difficile)*

• L'expédition de la Route du Feu a pris place dans la région qui est maintenant appelé Port Machine et Fort de Fer. *(Pure folie)*

III) LA ROUTE DU FEU

Le voyage jusqu'au Continent

Selon sa campagne, le Meneur de jeu se fera une joie de raconter en détails ou en coup de vent le périlleux voyage jusqu'à Port MacKaer. Une fois dans la ville, les joueurs doivent trouver une embarcation pour Port Machine. Une navette existe, opérée par la guilde du Rouge-Espoir elle-

même. Il s'agit d'un bateau très confortable, appelé le Délice de la Côte de Feu. C'est un petit caboteur à fond plat, destiné uniquement à assurer dans les meilleures conditions de confort le voyage entre Port MacKaer et Port Machine. Les conditions à bord sont tellement luxueuses et le prix est si faible (10 guilders pour l'aller retour), que la guilde est certaine que tous les individus arrivant à Port Machine par d'autres moyens sont forcément des espions. Vous pouvez situer Port Machine où vous le souhaitez. Il est important que la zone choisie soit cernée d'un Été permanent et particulièrement brûlant. Vous pouvez faire durer le voyage autant de temps que vous le souhaitez, permettant ainsi aux Pj d'enquêter sur l'embarcation et jouer une partie de diplomatie très serrée avec l'équipage. Libre à vous d'improviser sur ce thème.

Malgré ces précautions, tous les passagers sont discrètement surveillés afin de séparer les acheteurs potentiels et normaux des espions en puissance. Tous les membres de guilde étant plus ou moins espions, il faut vraiment que quelqu'un agisse de manière particulièrement maladroite pour être catalogué parmi les ennemis de Fort de Fer.

L'équipage de douze marins est entièrement Venn'dys, et sirupeux à souhait. Tout est fait pour endormir les soupçons des gens. Afin d'éviter toute fuite, aucun des marins, à part Alceste Prosper Haute Rive d'Angra, le capitaine, ne connaît les tenants et les aboutissants de Fort de Fer et Port Machine. Ils se doutent quand même qu'il se cache quelque chose de pas très clair en ces lieux, ne serait-ce que par le nombre de visiteurs suspects qui ne sont jamais revenus.

Toute personne trop clairement sournoise sera endormie par un poison dans sa nourriture et ira terminer sa nuit chez les poissons.

Si les joueurs décident de louer un bateau, ou en possèdent un, ils seront automatiquement considérés comme espions potentiels en arrivant à Port Machine. Ce statut est cependant assez répandu, le loom rouge ambiant renforçant le sentiment de paranoïa intense.

Libre au Mj de ponctuer ce court cabotage avec les péripéties qui auront l'heur de lui convenir. Quoi qu'il fasse, qu'il n'oublie pas d'indiquer la brutale hausse de température lorsque le bateau entrera dans la zone de la Côte de Feu. De plus le loom rouge imprégnant les sables venant du désert et étant porté par le vent, l'ambiance a tendance à en être affectée, ce qui n'est pas pour adoucir les mœurs. Il est important que le Mj rende immédiatement cette brusque montée de paranoïa même entre les Pj. Une atmosphère de suspicion doit rapidement s'installer.

Port Machine et Fort de Fer

Accroché au fond d'une anse encaissée, Port Machine est un assemblage de bâtiments trapus et laids, massés comme des champignons noirâtres sur cette côte déchiquetée. Seule l'embouchure de la rivière donne un caractère légèrement accueillant au site et rafraîchit quelque peu l'air ambiant.

Une auberge, des bâtiments portuaires et un entrepôt constituent la totalité de Port Machine. Tous les bâtiments sont en pierre, peu élevés et capable de soutenir un siège. L'épaisseur délirante des murs (plus d'un mètre) aide à garder une relative fraîcheur. Dans le lointain, entouré par les vapeurs du volcan sur lequel il est posé comme un caillou métallique, on peut apercevoir la forme ramassée et imposante du Fort de Fer.

L'aubergiste et chef du port est Anatolin Farrak de Beauvais, une caricature de

Venn'dys suintant et mielleux. Son obséquiosité n'a d'égale que la platitude de ses compliments, ce qui en fait un hôte des plus désagréables pour les gens intelligents. Il est beaucoup moins stupide qu'il n'y paraît et joue ce rôle afin de pouvoir mieux espionner ses clients. Il ne traite jamais aucune affaire et ne s'engage sur rien, arguant sans cesse qu'il faut voir avec Maître Horacio.

Il a une vingtaine de dockers, serveurs et charpentiers de toutes les Maisons sous ses ordres. Juste ce qu'il faut pour recevoir les acheteurs et charger les bateaux avec les marchandises amenées de Fort de Fer. En effet, l'entrepôt de Port Machine est vide et ne sert que comme zone de stockage temporaire.

Un grand gong de fer rouillé est bien en évidence devant l'auberge et sert à déclencher l'alerte en cas de problème avec des «clients». Dans ce cas, les gardes de Fort de Fer se ruent vers l'auberge et tapent dans le tas, gorgés de loom rouge, bardés de leur armure en métal vivant.

Tous les contacts et rendez-vous avec le Maître Horacio passent par Anatolin

qui se fera une joie de tirer un maximum de renseignements sur les candidats au voyage vers Fort de Fer avant d'accepter de les faire rencontrer le maître des lieux. Les rencontres ont toujours lieu le lendemain de la demande. Les candidats sont priés de se séparer de toutes leurs gourdes, outres et armes. Ils sont d'ailleurs très scrupuleusement fouillés par les hommes d'Anatolin qui sont devenus des experts dans l'art de trouver de l'eau.

Cela fait, ils sont emmenés par un guide solitaire et muet ne répondant à aucun nom. Il s'agit d'un Ulmeq traumatisé par des cauchemars induits par le loom rouge et qui a préféré se couper la langue plutôt qu'en parler. Le voyage ne dure qu'une petite heure à travers des collines de lave solidifiée brûlées par le soleil. Fort de Fer domine toute la plaine de Feu à travers laquelle coule la rivière et qui s'étend à perte de vue. De jour et avec une bonne longue vue, il est possible de distinguer un Tahar en vadrouille.

Le fort semble être fait d'abats d'animaux et de peau tannée alors qu'il est en fait entièrement en métal vivant issu des bas morceaux des Tahars donnés par les forgerons rouges car jugés indignes de leur art. Comme tout métal vivant, il est extrêmement résistant mais se détruit automatiquement dans un grand dégagement de chaleur au contact de l'eau. Toute eau est strictement bannie de l'enceinte et le seul point d'eau est la rivière à deux kilomètres en contrebas. Toute personne désirant boire doit s'y rendre à pied. Inutile de dire qu'en raison de ce manque d'eau, l'hygiène est plus que limitée dans le fort. Le manque d'eau n'est pas vraiment un problème car sous l'influence du loom rouge, les «vieux» habitants commencent à montrer les signes d'une aversion envers ce liquide et leur métabolisme mutant ne nécessitent plus d'eau.

Le fort est petit mais est absolument imprenable. Ses murs de plus de trois mètres d'épaisseur sont entièrement en fer. Les quinze gardes sont dans des armures en métal vivant (protection 1d6+15 avec casques, jambières et brassards) malgré la chaleur et toutes leurs armes sont du même métal (dégâts 1d6+8). Autant dire que toutes les tentatives d'assaut, discret ou frontal, ont été rapidement déjouées et réprimées dans la furie meurtrière qu'induit le loom. Les Pj les plus téméraires peuvent essayer mais à leurs risques et périls.

Au centre du fort se trouvent les habitations des invités qui seraient appelés cachots dans tous les autres endroits de Cosme. Au Mj de bien faire sentir la paranoïa ambiante, le comportement psychotique des guerriers en armure, la poussière loomique rougeâtre omniprésente et l'aspect irréaliste et cauchemardesque du lieu.

L'endroit le mieux gardé est incontes-

GARDE DU FORT DE FER

Natif (mutant) Maisons variées

Agile 4

Fort 5

Observateur 3

Résistant 5

Art Guerrier 5

Charmeur 1

Rusé 3

Savant 1

Talentueux 2

Art Étrange 2

Vie 19

Compétences

Bricolage 4, Le guildien 3, Survie 4, Épée longue 5, hache 5, Bouclier 5, Esquive 4, Bagarre 4, Scruter 3, Vigilance 3, Chercher 1, Commandement 2

Protection

armure en métal vivant 1D6+15, Casque, Grand bouclier

Équipement

Épée longue en métal vivant 2D6+4

tablement l'entrepôt dans lequel se trouvent toutes les richesses qu'Horacio a réussi à acheter aux forgerons rouges. Y accéder n'est pas très difficile si l'on demande directement à Horacio. Son avarice et sa soif de pouvoir sont telles qu'il montre ses richesses avec délectation à quiconque le demande. Il est malheureusement maintenant tellement attaché à ces trésors qu'il en demande des prix de plus en plus élevés à mesure que les années passent. Les acheteurs sont donc de plus en plus rares et les affaires vont moins bien qu'elles ne pourraient, ce qui renforce sa paranoïa.

Les joueurs ne seront bien évidemment pas seuls dans le Fort. En plus des quinze guerriers gehemdals et d'Horacio, une vingtaine de serviteurs officient pour assurer le confort de tous. De plus

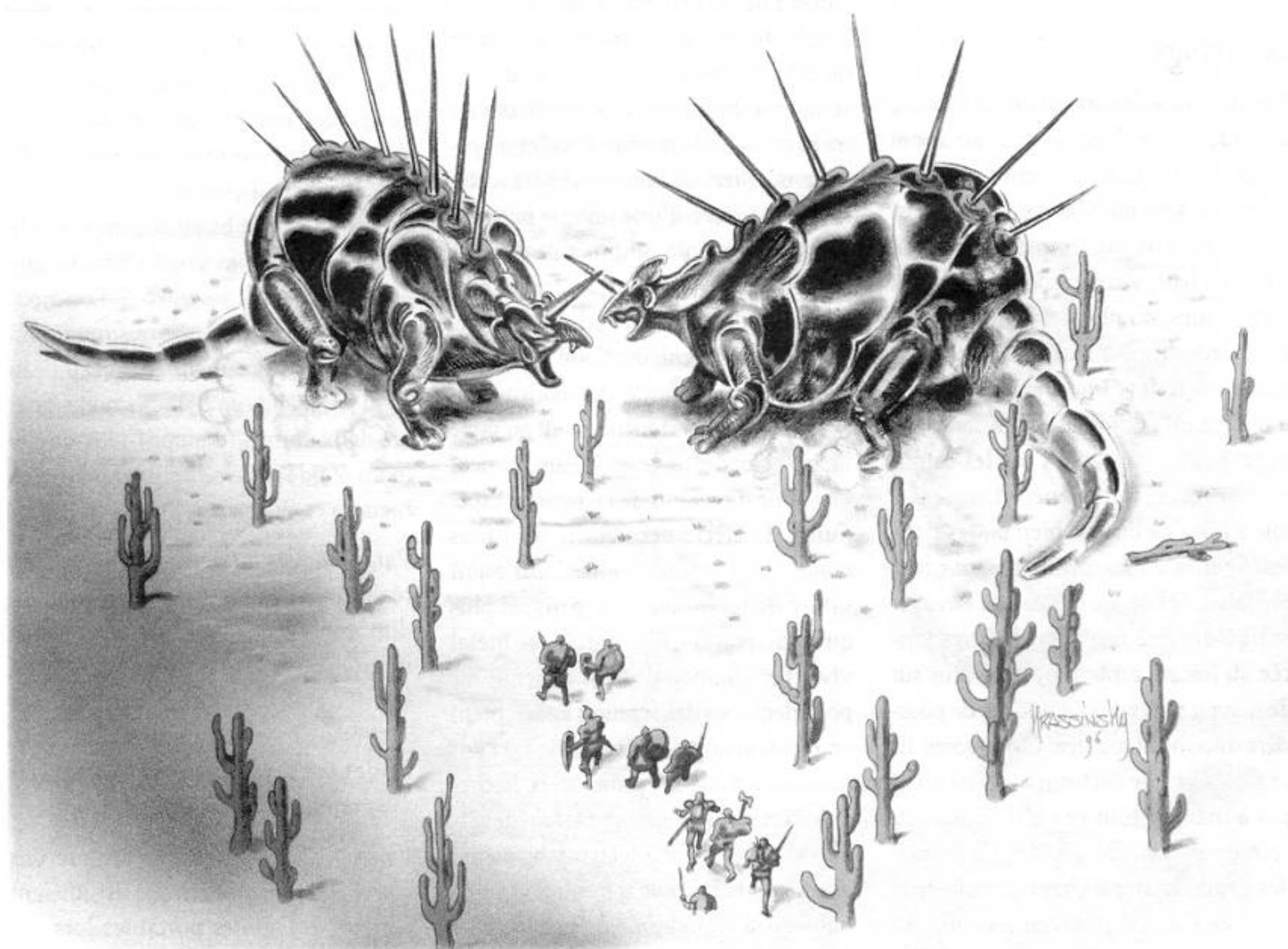
à tout moment une dizaine d'acheteurs sont présents, inspectant les artefacts loomiques et négociant âprement avec Horacio, ce qu'il fait de moins en moins bien tant sa paranoïa le travaille.

Les conversations entre visiteurs sont tendues en raison du loom rouge et du fait que bon nombre de curieux ont disparu mystérieusement.

La Plaine de Feu

Vaste étendue de sable rouge jalonnée de cactus gigantesques, coupée en deux par une rivière, baignant dans une chaleur de fournaise et hantée par les Tahars, la Plaine de Feu est un des endroits les plus inhospitaliers de tout le Continent. Seuls les forgerons rouges ont réussi, mais à quel prix, à survivre

dans cet univers impitoyable. Pour ajouter encore à l'enfer ambiant, le loom rouge contenu dans la poussière du désert, s'insinue partout et influe sur le psychisme et le physique des gens. Une haine viscérale et latente est la première manifestation de l'influence du loom, suivie de peu par une paranoïa violente. Autant dire que peu de groupes peuvent survivre longtemps dans la plaine. Les changements physiques prennent quant à eux des années pour se faire sentir, aussi les joueurs ne devraient pas les subir mais seulement en voir quelques exemples sur pied. Une aversion et une indépendance grandissante envers l'eau sont le signe de la transformation corporelle due au loom. C'est le stade atteint par la plupart des plus anciens habitants de Fort de Fer. Les forgerons rouges en sont eux au stade supérieur et final qui consiste en une



métallisation de la peau, la rendant plus dure que du métal mais totalement vulnérable à l'eau. Tout contact avec l'eau déclenche une oxydation instantanée et destructrice, en clair les gens «rouillent» en quelques dixièmes de secondes. C'est ce qui est arrivé en partie à Pantrak qui a maintenant le visage à moitié rongé par la rouille.

Les cactus sont comestibles (et sont d'ailleurs la seule nourriture locale pour les forgerons rouges) mais leur taille rend leur abattage très hasardeux. Une de leur caractéristique la plus étrange est qu'il sont totalement exempts d'eau. Le sable rouge entièrement imprégné de loom rouge, brûle une fois porté à plus de deux cents degrés centigrades. Cette température n'est heureusement jamais atteinte naturellement dans le désert.

Les Tahars

Ces quadrupèdes appartiennent tous à une race monstrueuse liée au loom rouge. Ils ont une apparence similaire même s'il sont uniques dans les détails. Pesant plus de dix tonnes, leur peau, ainsi que leurs viscères sont entièrement métalliques, ou plutôt biométalliques. Toute leur chimie organique est en effet basée sur le fer et non le carbone. Ils n'ont aucun liquide dans leur organisme et tout contact avec l'eau les détruit par une rouille instantanée. Il faut environ 5 litres de liquide bien placés dans les organes vitaux de la tête pour tuer un Tahar. Si l'on ne sait pas où envoyer le liquide, une centaine de litres lancée au hasard est le moyen le plus sûr de n'avoir plus qu'un grand tas de poussière informe et rouillée. Omnivores, ils se repaissent de cactus mais n'hésitent pas à manger tout ce qu'ils trouvent, même s'ils sont obligés, dans la plupart des cas de laisser sécher leurs victimes au soleil avant de pouvoir les consom-

mer, l'eau des créatures organiques les blessant mortellement.

Très territoriaux, ils s'affrontent dans des titanesques combats dans lesquels seule la mort est une issue acceptable. Autant dire qu'ils sont peu nombreux. De plus, la guerre menée par les forgerons rouges a aidé à en faire encore plus baisser le nombre. Cela dit, la masse de métal vivant disponible dans un seul Tahar permet, même après les pertes dues au raffinage, de créer des dizaines d'artefacts, armes et armures.

Les forgerons rouges

Retranchés dans un campement d'une trentaine de mètres de diamètre, les forgerons rouges n'en sortent que très rarement et uniquement pour chasser le Tahar. Entièrement constituée des abats les plus inaptes au raffinage, la muraille de plus de trois mètres de haut, ressemble à un assemblage particulièrement malsain de résidus de salles d'opérations. Bien à l'abri derrière cette muraille percée d'une unique porte de plus de cinquante centimètres d'épaisseur en métal vivant pur, on trouve sept forges, un dortoir et une prison enterrée. C'est là que vivent, ou plutôt survivent, baignant dans le fracas des marteaux, la chaleur des forges fonctionnant au sable rouge, et les carcasses de Tahars, les neuf forgerons survivants de la tragique expédition du siècle dernier. Ils sont tous entièrement biomécaniques, leur esprit saturé de loom rouge ne pensant plus qu'à la création d'artefacts en métal vivant et à la mort de leurs ennemis. Ils possèdent tous des armures entièrement en métal vivant pesant plus de 20 kilos (protection 1d6+15) et des épées, haches et autres dans le même métal (dégâts 2d6+4). Il s'agit d'artefacts fabuleux et surpuissants et qu'ils n'hésiteront pas à utiliser à la moindre alerte. Le problème

TAHAR

créature de loom rouge

Agile 5
Fort 20
Observateur 3
Résistant 50
Art Guerrier 4
Art Étrange 5
Vie 50

Compétences

Écraser 10 / 5D6+5, courir 3

Armure 20

La créature n'a pas d'art guerrier à proprement parler. Lorsqu'elle attaque, vous devez utiliser en direct sa compétence Écraser. La créature court à la même vitesse qu'un homme. Elle n'esquive pas.

est que le sang des humains détruit les armes et armures en métal vivant. Tout coup occasionnant plus 10 points de dégâts à un homme rend inutilisable l'arme en métal vivant qui l'a causé. De même en cas de blessure sanglante, le sang peut réduire voire détruire une armure qui serait aspergée. Si l'on ajoute que la peau des forgerons rouges est elle aussi extrêmement sensible à l'eau et au sang, tout combat sera mortel pour les deux camps, d'autant plus que le loom n'aide pas à réfléchir et pousse au meurtre et au suicide.

Paranoïaques au dernier degré, ils ne réalisent pas du tout que leur nombre diminue avec les années et qu'ils se transforment en monstres qui ne seront bientôt plus humains. Certains, dont Pantrak, commencent même à acquérir des traits sauriens qui ne sont pas sans rappeler les Tahars.

Ils ne vivent que dans l'attente des convois de prisonniers qu'ils utilisent sur leur catapultes portables lors des

FORGERON ROUGE TYPE

Natif (mutant) (tous gehemdals)

Agile 4	Charmeur 1
Fort 4	Rusé 3
Observateur 2	Savant 1
Résistant 5	Talentueux 4
Art Guerrier 4	Art Étrange 3
	Vie 18

Compétences

Forgeage 5, Joaillerie 5, Bricolage 4, Le guildien 3, Survie 4, Épée longue 4, hache 5, marteau 5

Protection

armure en métal vivant 1D6+15 points de protection

Équipement

Armement (spécial métal vivant) : Épée longue et hache 2D6+4

chasses au Tahar. Toute victoire sur un Tahar est un événement majeur qui donne du travail à toute la colonie pour au moins deux ou trois mois.

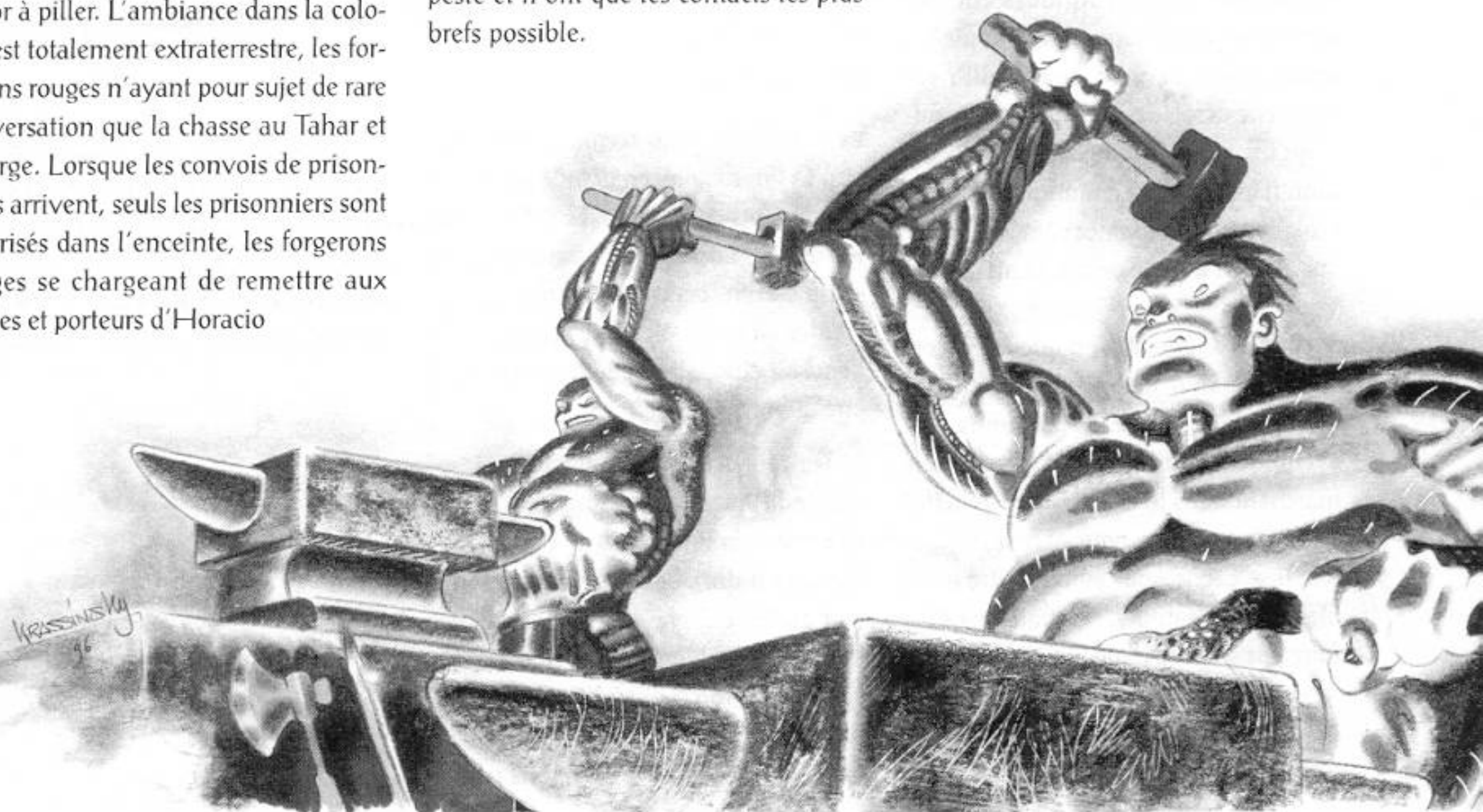
Leur dortoir possède des dizaines d'artefacts mineurs (bijoux et autres) les autres étant vendus immédiatement à Horacio. Il n'y a donc presque pas de trésor à piller. L'ambiance dans la colonie est totalement extraterrestre, les forgerons rouges n'ayant pour sujet de rare conversation que la chasse au Tahar et la forge. Lorsque les convois de prisonniers arrivent, seuls les prisonniers sont autorisés dans l'enceinte, les forgerons rouges se chargeant de remettre aux gardes et porteurs d'Horacio

les artefacts. Toute personne entrant dans l'enceinte n'en ressort que comme munition pour catapulte comme certains gardes mal inspirés ont pu en faire la triste expérience. La paranoïa est tellement intense chez les forgerons rouges et leur tempérament si vif, que les gardes d'Horacio les évitent comme la peste et n'ont que les contacts les plus brefs possible.

Vous n'êtes pas seuls

Au moment où les joueurs arrivent à Port Machine, une trentaine d'acheteurs potentiels sont là, dont trois espions attirés :

- Ménahm Xylotl, aventurier ulmeq, travaillant pour sa maison. Il est petit et vif mais les cauchemars qui le hantent depuis qu'il a atteint la Côte de Feu l'ont particulièrement affligé et il n'est plus que l'ombre de lui-même. Il agit comme un zombie, cherchant la source de tous ses cauchemars qui pour lui ont un lien avec le métal vivant. Il a développé depuis son arrivée (un peu plus d'une semaine) une théorie selon laquelle le métal vivant est le concentré de toutes les âmes oniriques des gens décédés de mort violente. Il veut localiser cet enfer onirique mais il sait que dans son état il ne peut le faire seul. Si les joueurs ont l'air débrouillard il leur proposera, d'une voix d'outre-tombe, de les aider à trouver l'origine de tant d'horreurs.



- Volnyr Fenrir, garde du corps gehemdal d'un aventurier venn'dys appelé Adrien de Poussah, se fait passer pour un guerrier stupide et incompetent. Il compte sur son apparence de benêt simple et épais pour enquêter discrètement. Une fois dans le désert, le loom rouge risque de faire chavirer sa raison et de cristalliser toute la haine qu'il a pour son maître officiel dont il hait les attitudes maniérées et ses discours de pédophile porcin.

- Mirack Bolshor, centaure kheyza, officiellement représentant d'une grosse guilde, celle du Croissant Doré, joue au grand homme d'affaires en voyage. Prétentieux et obsédé par ces prix et sa remise, il n'est pas moins observateur et cherchera, au cours de tous les entretiens qu'il aura, à sonder ses interlocuteurs. Une fois à Fort de Fer il essaiera un désastreux cambriolage dans la salle du trésor et les appartements d'Horacio.

Une voix dans la nuit

En plus de ces sympathiques énergumènes, se trouve tapi dans la lande un moine ashragor, venu se recueillir sur cette terre désolée pour expier une insulte qu'il a faite à un théocrate très puissant. Il est arrivé là depuis plus de trois mois et a pu observer et comprendre ce qui se passe dans le désert. Étant là pour trouver la paix de l'âme et expier ses péchés il ne cherche en aucune façon à prévenir qui que ce soit et encore moins à faire justice. Néanmoins, des aventuriers subtils peuvent l'apercevoir marchant dans le désert, avec sa petite outre et sa cuillère pour gratter les cactus. Il se cache pour éviter d'être troublé dans sa béatitude mystique mais ne fuira pas si on le poursuit. Le faire parler est une vraie quête, tant il cherche à se séparer des problèmes terrestres. La torture ou un discours théologique et

HORATIO ADAM DE L'OBERATIO

Natif Venn'dys

Agile 5

Fort 2

Observateur 4

Résistant 3

Art Guerrier 4

Charmeur 6

Rusé 5

Savant 4

Talentueux 3

Art Étrange 3

Vie 12

Compétences

Joaillerie 2, Le guildien 5, Orientation 3, Esquive 4, Rapière 4, Crache-feu petit 3, Histoire et légendes 3, Discrétion 2, Déguisement 0, Contacts (nombreux et variés, à vous de choisir), Discours 4, Diplomatie 3, Négocie 4, Prix 3

Protection

Cotte de cuir

Arts Étranges

Maîtrise 2, Pouvoir 1, Sens 2,

Équipement

Guilder constellé : Vert 2, Rouge 7, Jaune 3, Noir 5, Violet 1

philosophique d'un autre Ashragor peuvent éventuellement lui délier la langue. Il sait exactement tout de ce qui se trame dans le désert même s'il n'en connaît ni les tenants ni les aboutissants.

Dénouement

Le déroulement du scénario, et encore plus sa fin, sont liés en grande partie aux agissements des joueurs. Le Meneur de jeu doit les laisser agir comme bon leur semble en respectant deux règles principales : l'ambiance extraterrestre de l'endroit et le fait que toute erreur peut être aisément fatale.

Si les joueurs découvrent les agissements d'Horacio et des forgerons rouges ils peuvent soit faire justice eux-mêmes (ce qui est dur), soit faire un rapport à leur guilde qui préviendra immédiatement le Sénat Constellé. Celui-ci dépêchera une force expéditionnaire qui rayera de la carte Fort de Fer et Port Machine, laissant les forgerons rouges

périr massacrés par les Tahars avec leurs arbalètes sans munitions. Le métal vivant disparaîtra de la surface de Cosme et les derniers artefacts prendront une valeur inestimable. Si les joueurs ont eu l'idée d'en prélever certains, la fortune de leur guilde est faite pour quelques années.

Il est également possible que les joueurs prennent la place d'Horacio et continuent son trafic avec les forgerons rouges, mais à leur profit. Ils auront peut-être affaire alors à la Scabare ou bien à des guildes par trop curieuses.

LE ROI FOU

Ardence 206

J'ai vu Iwan ce matin à l'auberge des Six Doigts. Il m'a rapporté quelques histoires glanées sur les rives sud de Dolm, alors qu'il allait rendre visite à son Maître Étrange. Durant son voyage, il s'arrêta dans de nombreuses cités portuaires et y fit des rencontres mémorables. Il ne m'avoua pas que ces buveurs maritimes étaient bien connus de lui et qu'il fut une époque où il avait écumé en leur compagnie plus de tavernes que de mers. Et il ne m'a rien dit non plus des pirates felsins, dont on murmure à l'Académie d'Obo qu'ils furent ses anciens compagnons.

Parmi les racontars qui circulent dans les ports de la Maison Oubliée, et dont il m'a offert la primeur, j'ai noté un nombre grandissant de guildes perdues. On croirait que le Continent s'éveille au bout de deux cents ans, et tel un monstre ouvrant sa gueule cyclopéenne, engloutit les Aventuriers dans des abysses inédites. Cette impression est certainement erronée. Les périls furent là, de tous temps, et on a aujourd'hui tendance à occulter les péripéties des premiers pionniers, au profit de l'actualité.

Toutefois, j'avoue qu'il y a des épisodes troublants, sachant que les comptoirs n'ont pas intérêt à inventer des dangers supplémentaires, malédictions et embuscades sur les routes qu'ils jouxtent, sous peine de voir fuir les guildes. Entendant notre conversation, le père Fralb, derrière son comptoir, a froncé le sourcil et maugréé des craintes sur ce que les natifs risquent de rapporter sur les Rivages, maladies et autres châtements.

Le brave tenancier n'est jamais parti sur le Continent, et nous le rassurâmes, pour la forme. Puis la discussion a roulé sur ce qui pouvait rendre fous les Aventuriers, dévorer les Maîtres et diviser les expéditions. Iwan s'est montré très dur avec les natifs qui ont la charge d'une guilde et se laissent envoûter par les trésors continentaux.

Je ne répondis pas. Je pensais à cette merveilleuse carte qui m'attendait dans ma chambre, et à l'expédition que nous allions monter dans les prochains mois à cause d'elle.

PROLOGUE

Il est nécessaire pour comprendre les tenants et les aboutissants de l'aventure proposée, de commencer par une rapide digression concernant la désormais disparue guilda d'Ambre et le Royaume d'Argiles.

La guilda d'Ambre et le Royaume d'Argiles

La guilda d'Ambre fut une des premières guildes créées après l'émergence du Continent. Elle connut ses heures de gloire quelques cinquante années après sa naissance, avec l'ouverture de plusieurs routes nouvelles, et la découverte de contrées inconnues. Dans les années soixante, Omakayàn fut élu chef de la guilda. Ce jeune Ulmeq plein de talent et d'ambition dirigea lui-même de nombreuses caravanes sur le Continent. En 64, il ouvrit une route qui partait de Port Sibrine, vers les contrées inconnues du nord. Au terme d'un voyage éprouvant, la caravane découvrit un écriin de petit taille, isolé dans une vallée de montagne (le nom de la ville de départ est laissé à la discrétion du Mj qui pourra le choisir alors en fonction de sa campagne ; pour les besoins de l'Aventure, cette ville sera baptisée Likor). Le Royaume d'Argiles, car tel était son nom, était peuplé de Wish pacifiques et méditatifs, ayant atteint un haut degré spirituel. La caravane fut accueillie quelques temps à Lendell, la seule cité de l'écriin, une ville harmonieuse aux maisons de pisé. Omakayàn fut d'emblée séduit par le peuple d'Argiles et sa spiritualité toute particulière. Il profita de cette période pour s'initier à la philosophie et aux techniques de méditation du lieu. Omakayàn trouva alors sa voie, le chemin de la paix intérieure. Il renonça à toutes ses prérogatives et refusa de repartir avec la cara-

vane... La nouvelle de cette désertion sans précédent fit sensation dans le monde des guildes. Un nouveau chef fut nommé à la tête de la guilda d'Ambre. Dix années passèrent lorsque la décision fut prise d'envoyer une nouvelle expédition vers le Royaume d'Argiles. Elle fut menée par un Venn'dys nommé Bartolomé Bellini. Il consigna les péripéties du voyage dans un journal qui existe encore aujourd'hui. L'expédition Bellini parvint sans trop de pertes au Royaume d'Argiles, pour découvrir que ses habitants s'étaient choisis un nouveau souverain en la personne d'Omakayàn. Le roi réserva un accueil des plus froids à ses anciens condisciples. Il déclara qu'il ne souhaitait entretenir aucune relation avec les guildes, et il confia à Bellini qu'il comptait finir ses jours dans sa nouvelle patrie.

Près de 130 années ont passé depuis l'expédition Bellini. La guilda d'Ambre a disparu entretemps.

La fin du Royaume d'Argiles

Ce que ne raconte pas l'histoire officielle, c'est la décadence et la mort du Royaume d'Argiles. Elle est en effet inconnue à ce jour, et c'est aux Aventuriers qu'il sera donné de découvrir cette histoire tragique.

Tout a commencé par un changement de saison. Peu après l'accession au trône d'Omakayàn et la venue de l'expédition Bellini, un hiver rigoureux s'est abattu sur l'écriin. Cet hiver dure depuis et persiste encore de nos jours. Avec l'hiver est venu l'Arbre. C'est une sorte de chêne gigantesque (presque cent mètres de haut), dépourvu de feuilles, au bois noir veiné d'argent. Son tronc possède à la base un renflement en forme de coupelle, qui contient quelques gouttes d'une sève dorée. L'Arbre apparaît par intermittence sur l'esplanade qui

jouste le palais de Lendell, il y reste quelques jours avant de disparaître à nouveau. Il s'agit en fait d'un locus aux propriétés étranges, une sorte de symbole végétal de l'hiver permanent, porteur de vie et de mort. Omakayàn a été le premier à goûter la sève de l'Arbre. Il s'est rendu compte que cela accroissait sa forme physique et stoppait son vieillissement. Mais si l'Arbre est une fontaine de jouvence, il est aussi un mangeur d'homme. Sitôt qu'on puise dans la sève, l'Arbre prélève son tribut dans la population environnante : des racines gigantesques sortent du sol dans tout l'écriin, happent quelques victimes et les entraînent dans le sol où elles disparaissent à jamais. C'est ainsi que Omakayàn a acquis l'immortalité, tout en condamnant son peuple. La folie s'est peu à peu insinuée en lui, il a continué à boire la sève et à regarder mourir les siens. Le peuple d'Argiles, pacifique et fataliste a vu dans ce phénomène sa fin proche et a accepté de se laisser mourir. Aucune résistance n'a été opposée à l'Arbre ni au roi.

L'agonie a duré longtemps, presque 100 ans. Quelques 170 ans après l'émergence du Continent, le dernier Wish en vie est happé par l'Arbre. Celui-ci continue à apparaître régulièrement, mais, faute de nouvelles victimes, la sève se fait rare, Omakayàn dépérit petit à petit, son vieillissement reprend. Il erre dans sa folie et la cité déserte. Dans un éclair de lucidité ultime, il a l'idée de faire venir à lui de nouvelles victimes qui pourront nourrir l'Arbre. Comme on lance une bouteille à la mer, il lance un message onirique (n'oublions pas qu'Omakayàn est un Ulmeq pour qui Nocte n'a plus de secret). C'est ce message que reçoivent les Aventuriers.

A LIKOR (ville de départ)

Un rêve étrange

L'accroche du scénario est un rêve qu'accomplissent tous les Aventuriers. Le Meneur de jeu le fait intervenir quand il le souhaite. Peu importe l'endroit précis et la situation, pourvu que les Aventuriers soient bien à Likor. Le rêve n'est pas continu. C'est une série de visions hachées et de sensations qui se succèdent par vagues : vient en premier lieu la vision récurrente et obsédante d'un piton rocheux vertigineux sis au milieu d'une vallée de montagne. Vient ensuite, entre autres images embrouillées, une bannière de pourpre claquant au vent. Elle est frappée d'un emblème argenté : une conque marine. Enfin les dormeurs se sentent confrontés à une grande détresse, à quelqu'un ou quelque chose qui souffre et qui a besoin d'aide. En fait ce rêve ressemble à un appel au secours... En outre, s'il y a un Ulmeq dans le groupe, il a un regain de visions durant le rêve : quelques images d'un royaume où règne la paix et la concorde (le Royaume d'Argiles au temps de sa splendeur) et un dessin complexe (le plan de Lendell).

Au réveil, le rêve est encore très présent dans l'esprit des Aventuriers. Le fait qu'ils aient tous fait le même rêve les poussera probablement à se poser quelques questions. Le (ou les) Ulmeq(s) du groupe peut expliquer à ses compagnons que les rêves peuvent avoir des significations importantes, et que certains, parmi son peuple, sont capables de communiquer via le monde de Nocte.

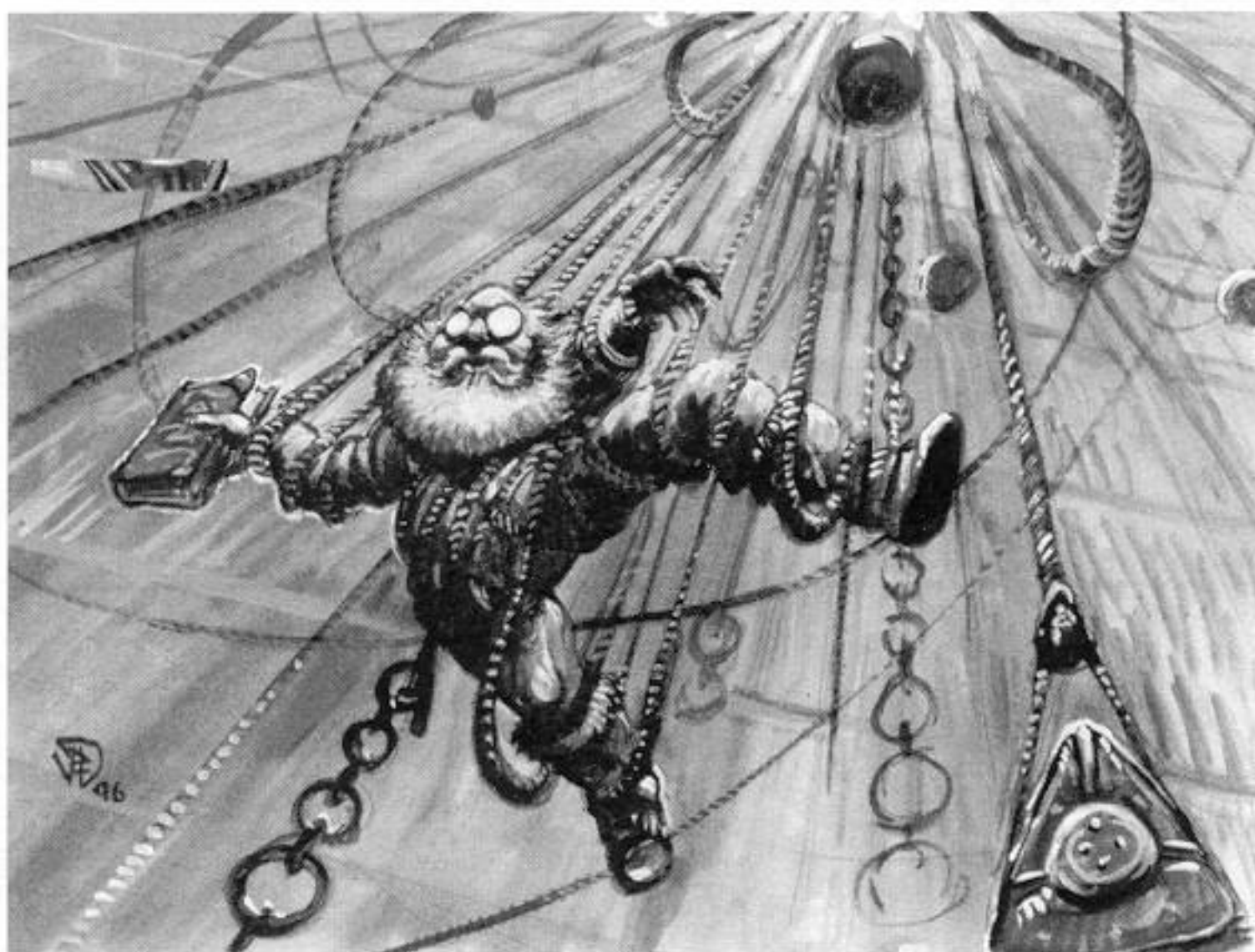
Les Aventuriers reconnaissent dans le drapeau la bannière d'une guilde. Moyennant un jet de Savant/Histoire et légendes difficile, ils peuvent identifier l'emblème de la guilde d'Ambre. S'ils prennent ce rêve au sérieux, les Aventuriers chercheront sans doute à en savoir plus.

La bibliothèque-mur

Tous les renseignements qu'ils cherchent se trouvent aux Archives Réunies des Comptoirs de Likor. C'est un endroit dans lequel les différentes guildes implantées dans cette ville ont décidé de rassembler leurs archives afin qu'elles soient gérées de façon commune et donc plus efficace. On y trouve des archives proprement dites, mais aussi des ouvrages de toutes sortes sur les contrées alentour.

Les Archives Réunies ont été installées dans un très ancien temple désaffecté. L'ensemble des documents a été rassemblé dans des rayonnages qui occupent la totalité du mur sud du temple. Ce mur cyclopéen, 30 mètres de haut pour 80 de large, est donc entièrement couvert de dossiers, piles de parchemins et autres ouvrages vénérables. Ce lieu se prête donc très mal au classement et à la consultation. Le bibliothécaire et conservateur s'appelle Luciàn. C'est un vieux Venn'dys féru de mécanique. Il a entrepris de remplacer les anciennes et dangereuses échelles qui permettaient de consulter les livres par un savant système de palonniers et de poulies de sa fabrication.

Quand les Aventuriers arrivent aux Archives, Luciàn vient de faire les frais d'un essai malheureux du nouveau système d'élévation : il est coincé dans un invraisemblable fouillis de cordages et de poulies, ficelé comme un saucisson à 18 mètres du sol... Cégeons que les personnages sauront lui venir en aide. Luciàn ayant brûlé toutes les échelles, il faut escalader les rayonnages pour parvenir à lui, soit un jet d'Agile/grimper moyen... Une fois libéré et remis de ses émotions, Luciàn peut guider les Aventuriers dans leur recherche : il est capable d'identifier la bannière de la guilde. Il leur déniche (pas trop haut) un ouvrage intitulé "Des guildes célèbres aujourd'hui disparues" écrit par un certain Alatœ de Sardoine. Les personnages y trouveront un passage relatif à la guilde d'Ambre et à Omakayàn (soit la totalité du paragraphe "La guilde d'Ambre et le Royaume d'Argiles" ci-dessus). En outre, Luciàn se souvient qu'il existe un carnet relatant une des expéditions de cette guilde dans la région. Il est sûr que le carnet se trouve dans un rayonnage situé en haut à gauche du mur, à 25 mètres du sol. Les personnages pourront



l'atteindre moyennant un jet d'Agile/-Grimper, difficile cette fois. Il s'agit du carnet de l'expédition Bellini, dans lequel est décrit le chemin pour aller au Royaume d'Argiles (voir les extraits de ce carnet en annexe). Lucian acceptera de le prêter aux Aventuriers si ceux-ci lui sont venus en aide.

Notons que nul, à Likor, ne sait où se trouve le Royaume d'Argiles. La seule piste qui y mène est bien le carnet de Bellini.

A ce stade, les Aventuriers prendront peut-être au sérieux l'appel au secours onirique qu'ils ont reçu. Même s'ils ignorent celui-ci, ils viennent de trouver l'occasion de rouvrir une ancienne route, grâce au carnet. De plus, ils pourront sans doute obtenir des renseignements sur un écrin oublié, et en faire profiter le Chapitre du Savoir de leur guilde.

Forts des renseignements contenus dans le carnet, les Aventuriers peuvent partir à la recherche du Royaume d'Argiles : le carnet est une sorte de journal qui décrit la route qui mène à cet écrin et les événements survenus au cours de l'expédition. Au Meneur de jeu de donner les informations au groupe au fur et à mesure de leur progression. Bien sûr, en 100 ans, beaucoup de choses ont changé. Mais les Aventuriers n'en savent rien. Tout ce dont ils peuvent se rendre compte, c'est que la route qui mène au Royaume d'Argiles semble simple, évidente. Il leur faut partir au nord jusqu'à Tiriol, le dernier village avant la terra incognita, puis, de loin en loin, suivre le chemin des tours des guet.

Libre aux personnages de profiter de toutes les ressources de Likor pour s'équiper avant de partir.

LA ROUTE DES TOURS

Nous sommes actuellement au Printemps, et le temps est agréable. Jusqu'au village de Tiriol, la route est sans danger. A Tiriol, les Aventuriers découvrent non pas un misérable hameau, comme le décrit le carnet, mais une grosse bourgade, forte de plusieurs centaines d'habitants. Les villageois ne savent rien du Royaume d'Argiles. Pour eux, passée la rivière, les difficultés commencent. "Ce ne sont que maléfices, pierres anciennes et cauchemars", ont-ils coutume de dire. Les Aventuriers peuvent emprunter une barque, moyennant quelques espèces sonnantes et trébuchantes. Une fois la rivière passée, l'exploration commence. Toutes les cinq lieues environ, des tours de guet se dressent, intactes malgré les ans. C'est en suivant les tours que l'expédition Bellini est arrivée au Royaume d'Argiles. La première partie du voyage se fait dans un paysage de landes désertiques, la seconde dans une grande forêt, épaisse mais praticable.

Les tours mesurent une vingtaine de mètres de hauteur, pour huit mètres de diamètre. Bien que d'aspect fort ancien et mangées par la végétation, elles sont encore en bon état. Un jet de Savant/-architecture à normale permet d'évaluer l'âge de ces bâtisses à plus de 600 ans. (Elles sont donc plus vieilles que l'apparition du Continent sur Cosme...). A la base, une large ouverture permet d'accéder à une première salle, de laquelle un escalier de pierre dessert les étages supérieurs. On ne trouve ni fenêtres ni meurtrières. Le sommet est une plateforme à l'air libre d'où l'on aperçoit les deux tours voisines. Nul ne sait à quoi elles pouvaient servir. Solides, elles représentent un abri intéressant pour la nuit, quitte à en déloger d'éventuels occupants (errants, monstres, etc.).

Ces tours mystérieuses, chargées d'histoire millénaire, ont un pouvoir : celui de projeter ses occupants dans le passé. Ce phénomène se produit la nuit, lorsque les trois lunes sont présentes dans le ciel de Cosme. Les Aventuriers vont expérimenter ce phénomène étrange. Le Meneur de jeu est incité à forcer le cours des astres (en clair, décider arbitrairement que les lunes sont en conjonction) pour que cela se produise quand il le souhaite. Au cours du phénomène les Aventuriers peuvent interagir, discuter avec les apparitions, les combattre, etc. A la fin du phénomène, les conséquences matérielles des rencontres disparaissent : blessures subies, objets récupérés, etc. Cela se reproduira trois fois au cours du voyage, mais libre au Meneur de jeu d'en inventer d'autres sur le même modèle. Le phénomène se produira une dernière fois dans le Royaume d'Argiles. Il permettra aux personnages, s'ils ont compris le processus, d'acquiescer d'ultimes informations...

La bataille

(note : cet épisode ne peut avoir lieu que dans une tour située dans la lande).

La nuit est tombée, les Aventuriers se reposent dans la tour. Un vent violent se lève soudain et se met à hurler. Les dormeurs éventuels sont réveillés. Bientôt, au vacarme du vent se mêlent les clameurs d'une foule... Dehors, les trois lunes éclairent d'une lumière blafarde la lande sans fin. Vers le nord on distingue la masse sombre et mouvante d'une gigantesque armée. Au sud, beaucoup plus près, se détachent les silhouettes des premiers détachements adverses. Les Aventuriers sont coincés sur ce qui s'apprête à être un gigantesque champ de bataille. Le cri des hommes et le roulement des tambours s'intensi-

fient. Et bientôt c'est la mêlée, un déchaînement, un déluge de fer et de sang. Il est peu probable que les Aventuriers prennent part à un combat qui leur est étranger ; les combattants, couverts de métal, de fourrures et de colifichets en os ne ressemblent à rien de connu, tout comme leur langue dont les consonances gutturales sont incompréhensibles... Mais tôt ou tard la tour est investie, les Aventuriers attaqués par des guerriers couverts de sang, toujours plus nombreux. (Voir le livre de l'Aventure, p 33 pour les caractéristiques des soldats). Le Meneur de jeu devra faire cesser le combat lorsqu'il y aura eu deux morts parmi les Aventuriers. Aucune fuite n'est possible, chaque assaillant mort est remplacé par un compagnon. Dès le deuxième mort, l'illusion cesse. Les Aventuriers

se retrouvent dans la même position : l'arme à la main, ou allongés à terre pour les morts. Mais personne n'est blessé, les assaillants ont disparu, tout comme le champ de bataille. Bientôt l'aurore paraît sur la lande tranquille.

Le messager

Soudain, au pied de la tour, un homme appelle. C'est un messager Lore, épuisé. Il demande aux Aventuriers la permission de se reposer, un peu d'eau et de nourriture. *"Je suis porteur d'un message", dit-il. "D'étranges hommes, en provenance de pays lointain, sont arrivés par bateau sur les côtes. Ils prétendent venir des Rivages et s'être constitués en guildes. Il veulent découvrir nos pays, qui viennent juste selon eux d'ap-*

paraître. Je crois qu'ils sont fous... Mais vos habits sont étranges ! Qui êtes vous ?"... Le Meneur de Jeu peut faire durer la conversation. On l'aura compris, le messager est en train de répandre la nouvelle de l'arrivée des guildes sur le Continent, deux cent ans auparavant... Puis la vision disparaît.

Les espions

Au cours de ce retour dans le passé, les Aventuriers ont l'occasion de rencontrer les membres de la seconde expédition de la guilde d'Ambre, et Bellini lui-même. Malheureusement ils n'ont pas le temps de s'expliquer et l'événement reste anecdotique. Cette rencontre est mentionnée dans le carnet de Bellini (voir plus bas, extraits du carnet de Bellini, 21^e jour) ce



qui permettra sans doute aux Aventuriers de comprendre l'étrange pouvoir des tours.

Les Aventuriers dorment ou non lorsqu'ils entendent des bruits de discussion dans la salle du dessus (ou celle du dessous, selon leur emplacement). Ils sont bientôt interceptés par des hommes armés qui débouchent par l'escalier et semblent fort surpris de les trouver là. Les soldats, d'aspect typiquement gehemdal, leur posent quelques questions sur leur identité et les mènent à l'étage d'où proviennent les voix. Les Aventuriers sont menés devant trois hommes assis sur des caisses,

en train de se restaurer. Il s'agit en tout apparence de trois natifs : un Ulmeq, un Felsin et un Venn'dys. Ce dernier se lève et les questionne sévèrement sur leur identité et leur présence ici. Plus les Aventuriers diront la vérité, plus l'homme les prendra pour des menteurs. Quoiqu'il arrive, l'entretien se termine par un "vous serez curieux de voir le sort que l'on réserve aux espions". Les Aventuriers sont désarmés et emmenés par les soldats à l'extérieur de la tour. On y a dressé un campement. Une cinquantaine d'hommes sont assis près de feux, plusieurs chevaux sont parqués entre des chariots. Une

bannière claque au vent éclairée par les trois lunes. C'est une conque marine d'argent sur fond de pourpre... Sur cette vision s'achève l'illusion.

Quelques jours plus tard, les Aventuriers atteignent le lac et les montagnes se découpent à l'horizon.

Le lac

Le voyage change de tournure à partir du lac. Les voyageurs entrent en effet en plein hiver... un hiver qui dure déjà depuis presque un siècle... Bellini signale que le lac abrite un redoutable monstre aquatique (voir les extraits du carnet). Mais à présent le lac est vide, il n'est plus qu'une gigantesque cuvette couverte de givre à cause des premiers frimas de l'hiver. La troupe n'a qu'à traverser à pied. Les berges du lac sont de toutes façons impraticables, car plantées d'une épaisse mangrove. Au bord de la cuvette les personnages trouvent le squelette de ce qui aurait pu être un gigantesque serpent (une trentaine de mètres de long...). Au centre de l'ancien lac subsiste une petite mare, comme un restant d'eau pas tout à fait évaporée. En s'approchant, on constate que l'eau est agitée de frémissements étranges : il s'agit en réalité d'une fosse (voir le Continent p 57). Le froid se fait plus intense en arrivant de l'autre côté du lac et la température passe rapidement en dessous de 0°C. Arrivés sur la berge opposée les Aventuriers progressent sur une étendue neigeuse bordée de mangrove : le cours desséché d'un ancien cours d'eau qui devait donner sur le lac. Peu à peu cependant la configuration du lieu change, l'environnement se fait plus humide. La rivière se remplit à nouveau d'eau, mais celle-ci est couverte d'une épaisse couche de glace. Le cours de la rivière finit par se séparer, et commence alors un véritable labyrinthe de glace.



Le marais gelé

Bellini mentionne ce marais. Il signale qu'il lui avait suffi de suivre le courant des différents bras du fleuve sur un radeau pour en venir à bout. Le fait est que sans cette astuce, le marais est un véritable labyrinthe. Il s'étend sur près de 30 kilomètres et n'est constitué que de bras du fleuve et d'îlots recouverts d'une mangrove épaisse, faite d'arbres au bois noir et au feuillage coupant comme des rasoirs... Les imbrications des différents bras de la rivière sont tels que l'on peut errer des jours dans ce lieu sans en trouver la sortie. Dans le marais s'interrompt la disposition régulière des tours de guet.

Il ne reste qu'une chose à faire aux Aventuriers : creuser la glace à chaque intersection pour repérer le sens d'écoulement de l'eau. Ce moyen, pénible mais efficace leur permet de venir à bout du marais en un peu plus de deux jours. Cependant ceci n'est pas sans danger. Des Lurennnes profitent des trous creusés pour attaquer les personnes à proximité (voir en annexe).

Le bois joli

La fin des marais se signale par un changement de végétation : sur les berges de la rivière gelée, la mangrove cède la place à un bois d'arbres aux troncs rectilignes et nus comme des barreaux de prison. Ce bosquet n'a qu'une dizaine de mètres de large et court le long de la rivière sur une distance de cent mètres. Au delà se trouvent les premières pentes enneigées des montagnes. Il semble bien que cet endroit constitue le bois décrit par Bellini comme *"un charmant petit bosquet aux essences inconnues et aux fleurs chargées de loom"*.

Entre les arbres, les voyageurs trouvent une dizaine de gros cailloux blancs et

lisses aux reflets étranges. Il n'est pas possible de les déterrer. Ils semblent profondément fichés en terre. Une rapide inspection permet de voir qu'ils sont chargés de loom (3 points chacun, 6 cailloux de loom noir, et 1 de chacune des autres couleurs). Mais ce bois se révèle être un piège mortel. Sitôt que quelqu'un entreprend de récupérer le loom d'un des cailloux, les arbres commencent à se resserrer. S'ils manquent de réflexes, les Aventuriers risquent de périr broyés entre ces troncs solides comme l'acier.

Le Mj doit procéder comme suit :

- Dès que quelqu'un commence à récolter du loom, les arbres frémissent et commencent à se rapprocher. Chacun effectue un jet de Observateur/vigilance difficulté normale. En cas de réussite, le phénomène est détecté. S'ils sortent du bois dans l'action qui suit, les personnages sont saufs. S'ils persistent à pomper du loom, ou s'ils s'attardent pour une autre raison, les personnages constatent avec effroi que le mouvement s'accélère.

Jouer alors : Agile normale et lire le résultat en fonction de la réussite :

Échec critique : l'aventurier n'est pas assez prestre, il meurt dans d'atroces souffrances, broyé comme une figue molle sous le pied d'un mammoth.

Échec spécial : le personnage s'en sort non sans avoir été en partie écrabouillé : perte de 2d6 points de vie.

Échec : idem avec perte de 1d6 points de vie.

Réussite : le personnage s'en sort indemne.

Réussite spéciale et critique : le personnage s'en sort indemne et parvient, si nécessaire, à sauver l'un de ses compagnons en difficulté.

Les Aventuriers peuvent ensuite gagner la montagne et tenter de passer le col. La neige ralentit leur progression.

Les cyclopes

Alors qu'ils gravissent la montagne, une gigantesque boule de neige passe en sifflant au-dessus du groupe. En se retournant, les voyageurs découvrent avec effroi la silhouette d'un enfant gigantesque, chaussé de grosses bottes de fourrure retournée. Il doit bien mesurer dans les sept mètres de haut, et n'a qu'un seul œil, au centre du front. Il ne semble pas avoir remarqué les Aventuriers, et s'agenouille à terre pour confectionner une nouvelle boule de neige. Puis le bambin relève la tête et prend enfin conscience de la présence des intrus. Sous le choc, il enfourne un index cyclopéen dans sa narine droite (qui est au moins aussi grande que la gauche, soit le diamètre d'un fut de bière de Korlonn). Puis, comme saisi d'effroi, il se lève brutalement, hurle quelque chose qui doit ressembler à un "maman" terrifié et s'en va en courant. Mis en mouvement par les vibrations, une plaque de neige qui se trouvait en équilibre instable quelques centaines de mètres plus haut se détache de la paroi et tombe sur les vaillants Aventuriers. Un jet d'Agile/esquive, facile, permet d'éviter la neige. Sinon, les Aventuriers encaissent 1D6 -2 de dommages.

Les Aventuriers peuvent faire un jet de Savant/Histoire et légendes, normal pour se rappeler que les Cyclopes ne sont pas commodes. Quelques instants plus tard, le père et la mère du petit rappliquent en faisant trembler la montagne... Les Aventuriers peuvent maintenant tester leur capacité à courir dans la neige. Les Cyclopes ne les poursuivent pas au-delà du col, tout proche.

LA CITE DU ROI FOU

Après avoir franchi le col, les Aventuriers débouchent sur une plate-forme rocheuse, d'où ils dominent tout l'écrin. Ils aperçoivent la cité entourée de montagnes, le dessin complexe de ses rues et le piton rocheux aperçu en rêve. Avec un jet d'Observateur normal, ils peuvent voir la tour de guet, installée sur un escarpement qui domine la ville à quelques kilomètres de là.

La cité déserte

La descente est ardue (jet d'Agile/grimper à difficile, en cas de chute 1d6 de dommages). Arrivés en bas, le silence règne : la cité est déserte. Ils peuvent observer de plus près les maisons. Ce sont des constructions hautes, aux fenêtres étroites comme des meurtrières, en pisé, et au toit plat.

Dans la ville déserte, ils trouvent des objets, meubles, vêtements, décompo-

sés. Mais pas de cadavres, pas de traces de combat. Laissez-leur tirer leurs propres conclusions : le peuple de l'écrin semble s'être volatilisé. Après une demi-heure de marche, ils remarquent que par endroit le sol a été éventré (ce sont les traces des racines de l'Arbre).

Omakayàn, roi solitaire

S'ils continuent à se déplacer dans la cité, ils finissent par rencontrer Omakayàn, assis sur la margelle d'une fontaine asséchée. L'homme est voûté, ulmeq et de petite taille. Il doit avoir la quarantaine, et semble malade. Il est vêtu d'un grand kimono de couleur claire (l'habit traditionnel de cet écrin), et se déplace en s'appuyant sur un bâton.

L'homme est fou. Il parle seul, répète que son peuple l'a abandonné. Si les personnages le comparent au dessin fait par Bellini dans son carnet, il n'y a plus de doute : l'homme qui se tient en face d'eux est Omakayàn, ex-maître de la guilde d'Ambre, ancien roi du Royaume d'Argiles. Il ne peut donner aucune explication sur la cité déserte, ni sur le mystère de son âge. Les Aventuriers sont donc perdus au milieu de la cité, en compagnie d'un vieux fou, qui de surcroît les ignore royalement.

L'exploration peut continuer ainsi pendant le reste de la journée. Le Meneur de jeu peut introduire quelques créatures, animaux sauvages ou autres, qui se sont installés dans la cité.

L'Arbre de vie et de mort

L'Arbre apparaît au centre de la cité au début de la soirée, avant que les feux-du-ciel ne se couchent. Il est annoncé par de grands vents, et de terribles nuages qui s'amoncellent au-dessus de l'écrin. La coupelle est vide pour l'ins-



tant. L'Arbre n'a pas de feuilles, mais il est couvert de toiles d'araignées, d'étranges araignées, grandes comme la main, très fines. Ce sont des Arachâmes, souvenir des morts, qui tissent le visage des défunts. Les visages représentés ressemblent à ceux aperçus en rêve par l'Ulmeq du groupe. Ce sont des créatures de loom noir. Il y en a des centaines. Si l'un des Pj essaie de lire le loom de ces créatures, il récolte des visions : un homme est happé par des tentacules qui semblent sortir du sol, puis une terrible sensation d'étouffement submerge l'aventurier. L'Arbre apparaît, et sur son tronc l'étrange coupelle est pleine d'un liquide doré. Au gré du Meneur, ce ne peut être qu'une sensation : celle d'un désespoir absolu, la douleur, l'effroi. Bref, toutes les visions rat-

tachées à ces araignées-âmes, et donc à l'Arbre, sont des visions de souffrance et de mort. Chaque Arachâme rapporte un point de loom noir. L'opération consistant à récolter le loom des araignées ne peut être faite que deux fois par personne, tant les visions entraînées sont désagréables et éprouvantes. L'Arbre ne peut-être abattu, ni brûlé, ni détruit magiquement. Omakayàn se tient caché : le moment n'est pas encore venu.

La tour de guet

Si les personnages veulent en savoir plus sur le Royaume d'Argiles et sa déchéance, il leur faut se rendre à la tour de guet. Espérons que les expériences passées auront été instructives : les Aventuriers devraient comprendre qu'en allant dans cette tour ils ont des

chances de retourner dans le passé du royaume. La nuit qui suit les incite à se rendre à la tour : par le plus grand des hasards, les trois lunes brillent dans le ciel de Cosme...

En arrivant, la tour est vide. Une demi-heure après l'arrivée des personnages, du bruit se fait entendre dans la pièce du dessus (ou de dessous selon l'emplacement du groupe). Si les Aventuriers s'y rendent, ils découvrent trois hommes du peuple d'Argiles. Ils sont petits, minces, vêtus de kimonos. Leurs cheveux sont sculptés. Ils sont en train de se restaurer. Lorsque les Aventuriers se présentent, ils tentent de masquer leur surprise. Ils invitent les personnages à partager leur repas, délicieux au demeurant.

Les hommes comprennent le Guildien,



la langue du roi, la langue d'Omakayàn, disent-ils. Questionnés sur le roi, ils indiquent que *"Omakayàn a fait pousser un arbre étrange, l'Arbre de vie et de mort, et qu'il s'y abreuve"*. Interrogés sur les trous dans le sol, ils déclarent que c'est par là que leur *"peuple devient terreau, engrais, fertilisant de l'Arbre : notre sang est la sève de l'Arbre. Lorsque le roi boit à l'Arbre sa vie s'allonge. Lorsque le roi boit à l'Arbre, l'Arbre a faim"*. Ils sont parmi les derniers habitants de la cité. Si les Aventuriers précisent leurs questions, les trois hommes pourront leur expliquer le "fonctionnement" du couple Omakayàn/Arbre.

A la question *«Pourquoi n'avez-vous rien fait»*, ils répondent que *"la vie est renoncement, et après, tout est Hadj. Mais ce terme-là, nous ne pouvons pas le traduire"*. Sur ces derniers mots, la vision disparaît.

Les Aventuriers sont maintenant au courant de l'histoire. S'ils mettent en commun ce que leur ont dit les hommes d'Argiles, les visions fournies par les Arachâmes, les observations faites dans la cité, ils devraient comprendre le terrible pouvoir de l'Arbre et le danger qui les guette : si Omakayàn boit la sève de l'Arbre, ils risquent d'en être les prochaines victimes. S'ils regardent la cité, de la tour ils peuvent apercevoir, à la lueur des trois lunes, Omakayàn se hâter vers l'Arbre pour s'y abreuver. Les Aventuriers vont sans doute tenter d'arriver avant lui...

Les racines du mal

...Mais Omakayàn arrive avant les personnages. Il boit, et l'Arbre réclame son dû. Du sol surgissent des racines, qui tentent de happer les personnages. Omakayàn n'est qu'à une dizaine de mètres.

- Lors de la première Passe d'Armes, 1d6 racines sortent du sol. Elles ont l'initiative. On peut les esquiver mais pas les parer. Une attaque réussie par une racine n'inflige pas de dégâts, mais signifie que le personnage est étreint.

- Lorsqu'un personnage est étreint par trois racines, il est englouti. Sans rien pouvoir faire, il est happé sous terre et disparaît pour toujours. Une araignée apparaît sur l'Arbre, qui tisse le visage du disparu.

- Il est possible de frapper les racines. Si on inflige plus de 7 points de dégâts à une racine, elle relâche son étreinte.

- A la fin de la PA, les racines qui n'étreignent rien retournent sous terre.

- Pour chaque PA suivante 1d3 racines surgissent. (Même processus que ci-dessus).

- Les attaques cessent dès qu'un des Aventuriers est englouti.

- Après 6 PA, les attaques cessent.

A moins qu'Omakayàn ne meure entre temps, une nouvelle attaque repart deux minutes plus tard. Reprendre alors le processus à zéro. En fait, seule la mort d'Omakayàn mettra fin aux attaques de l'Arbre.

LES RACINES DE L'ARBRE

Immobilisation : 6

Esquive : 6

La tentation du pouvoir

Une confrontation finale avec Omakayàn est inévitable.

L'ancien roi se tient près de l'Arbre, ses yeux ont perdu l'éclat de la folie. Omakayàn a recouvré une partie de sa lucidité. Si les Aventuriers se montrent menaçants, il tente de les convaincre

avec des arguments mensongers : en buvant la sève de l'Arbre il s'est approprié les vies du peuple d'Argiles, il n'est pas un être unique mais un peuple tout entier. Si on le tue c'est tout un peuple qui disparaît. Si ces arguments ne prennent pas, il essaie de les appâter différemment : il leur cède sa puissance, leur confie le secret de l'immortalité. Il leur permet de s'abreuver à l'Arbre s'ils ramènent d'autres personnes dans l'écrin, s'ils le repeuplent. Omakayàn peut se lancer dans un grand discours, où il se lamente sur cet écrin désert, sur le spectacle désolant de cette cité-fantôme, etc. Il indique alors qu'il a lancé cet appel au secours pour que ce royaume revive. *"Grâce à vous"*, déclare-t-il, *"la route qui mène à mon Royaume est à nouveau ouverte. Les gens doivent venir"*. En réalité, il ne souhaite qu'une chose : trouver de nouvelles victimes pour l'Arbre. En dernier recours, si cela ne fonctionne pas, il menace de libérer la puissance de l'Arbre, dit que s'il est tué, l'Arbre le vengera, que l'écrin s'écroulera, etc. Tout ceci n'est que mensonges. Seule sa mort met fin à l'attaque des racines. En dernier recours, il se bat avec ses maigres moyens (il n'est pas armé).

Le scénario peut s'arrêter ici, les Aventuriers reviennent chez eux auréolés de gloire : ils ont rouvert une ancienne route, ont découvert la fin tragique d'un peuple, due à la folie d'un natif. Cette histoire édifiante sera le sujet d'âpres discussions au Sénat de la Constellation : quelle influence peuvent avoir les natifs sur le Continent ? Comment éviter de rompre certains équilibres ? Quelles limites fixer ?

Le Meneur de jeu peut aussi développer des scénarios (voire une campagne !) qui feront suite à cette aventure sur les thèmes suivants :

Peut-on repeupler l'écrin ? Les âmes des défunts, contenues dans les Arachâmes,

peuvent-elles revenir à la vie ! Si des Aventuriers sont morts, tués par l'Arbre, peuvent-ils ainsi être ressuscités ? Peut-on abattre définitivement l'Arbre, et chasser l'hiver de cette région ? Les Aventuriers peuvent-ils utiliser à leur profit le pouvoir de l'Arbre ? Quel est le message contenu dans le dessin des rues de la cité ? Comment remettre la route en état ? Quels sont les richesses de l'écrin ? Aux explorateurs de se montrer entreprenants...

ANNEXES

Extraits du journal de l'expédition Bellini jusqu'au royaume d'argile

Le carnet est composé d'une centaine de petits feuillets de parchemin reliés par une couture de cuir. Son état est correct, et il est bien lisible, quoique l'encre soit délavée par endroits. Ne sont données ici que les indications primordiales pour le voyage du groupe. Libre au Meneur de jeu d'inventer d'autres détails et de rédiger d'autres extraits du carnet.

7e jour : ...Sommes enfin arrivés à Tiriol, dernier village avant l'Inconnu. C'est un hameau de trois maisons... J'ai réussi à loger une partie des hommes dans la grange commune.

9e jour : ...Avons commencé à suivre le chemin des tours. Dormirons ce soir dans une tour. Les hommes campent à l'extérieur. Les tours font un bon abri. Il est facile de les suivre, elles sont distantes d'à peu près cinq lieues, toujours situées sur une hauteur, visibles les unes des autres.

21e jour : ... Avons découvert un groupe d'espions dans la tour. Personne ne les avait remarqués jusque là. Sans doute des membres de la guilde d'Akrafane. Je ne sais comment ils sont arrivés ici. Ils se sont échappés de façon incompréhensible au nez et à la barbe des soldats.

OMAKAYÀN

Agile 2

Fort 2

Observateur 5

Résistant 3

Art Guerrier 2

Art Étrange 4

Charmeur 4

Rusé 4

Savant 5

Talentueux 4

Art Guildien 3

Vie 12

Compétences

Contacts 5, Prix 4, Négocier 5, Diplomatie 5, Pérégrin 4, Sagesse Populaire 4, Guildien 5, Esquive 1, Commandement 5, Vigilance 3, Arme courte 3, Bagarre 1, Lois 5, Alphabet 5, Chercher 2, Falsification 1.

Personnalité

Omakayàn n'agit pas, ou peu. Sa folie l'empêche d'utiliser pleinement tous ses talents. Il n'est pas armé.

34e jour : ...Sommes arrivés à un grand lac. Avons aperçu remous et nageoire gigantesque. Sans doute un monstre aquatique. Avons fait le tour du lac...

36e jour : ...Construisons radeaux pour avancer sur le marais...

37e jour : ...Avançons sur les bras du fleuve. C'est un véritable labyrinthe. Suivons conseils première expédition en repérant le courant de l'eau. Il suffit de le suivre. Espérons que cela marchera.

39e jour : ...Avons vaincu les marais. Avons découvert le long de la rivière un charmant petit bosquet aux essences inconnues et aux fleurs chargées de loom.

41e jour : ...Trois hommes victimes d'une avalanche de pierre. Naturelle ou provoquée ? Atteindrons le col et le Royaume d'Argiles demain soir. Le temps est toujours radieux.

La suite du carnet raconte la rencontre infructueuse avec Omakayàn (voir plus haut). Bellini semble déçu et avoue que l'expédition est un échec. Il a dressé entre autres croquis un portrait d'Omakayàn en majesté, muni du sceptre du Royaume d'Argiles.

LES LURENNES

Agile 5

Fort 5

Observateur 3

Résistant 5

Vie 18

Compétences

Morsure : 5 / 1d6

Grande murène de 5 mètre de long au corps translucide et à la mâchoire redoutable, elle surgit par les trous que creusent les Aventuriers dans la glace.



Guildes

la quête des origines

Second Supplément

- L'oasis mélancolique
- La chute des zénarides
- Plus noir que vous ne pensez
- Le roi fou

A mesure que se déroulait ma carrière, j'ai éprouvé le besoin de coucher par écrit, sur les pages d'un carnet, les étapes de mes voyages, les profits de la course, les enseignements de longues années d'aventure.

Aventurier j'étais, et non scribe, mais je voulais garder trace de ma vie, de mes exploits, ainsi que de mes regrets. En ce carnet sinueraient donc les routes secondaires, encre et poussière mêlée, de mes itinéraires.

Sans doute fus-je influencé en cette décision par mon ami Cyrlion de Gamorre, le docte, qui m'avait livré, naguère, ses recueils de notes, faisant de moi le dépositaire de ses connaissances. Docte, je ne l'étais pas moi-même ; aussi mes carnets relevèrent-ils davantage du roman d'aventure que du traité.

Et peu à peu j'ai assisté, plus que je n'y ai procédé, me semble-t-il, à l'émergence entre les marges jaunies encombrées de griffures noires, de visages enfuis, revenus me saluer sur le quai de Mandril, de monstres terrifiants crevant l'océan étale, d'entretiens passionnés sous les lanternes des antres et des échoppes... et des marques sanglantes laissèrent leur empreinte mortelle sur les feuilles où mes combats persistaient à guerroyer.

Bientôt je sus que ces carnets me devenaient aussi précieux que mon guilden et ma lame, et je les teintai de mes couleurs, celles de la Guilde Pourpre.

Leweln Kerown

Les carnets pourpres Feuillet 51 et 52.
Archives du Biblionthe,
Brizio, République Venn'dys.



MultiSim

2

LES CARNETS POURPRES EST UN RECUEIL
DE QUATRE AVENTURES
POUR GUILDES.

PRIX - 80 f ttc

ISBN - 2-909934-38-1

