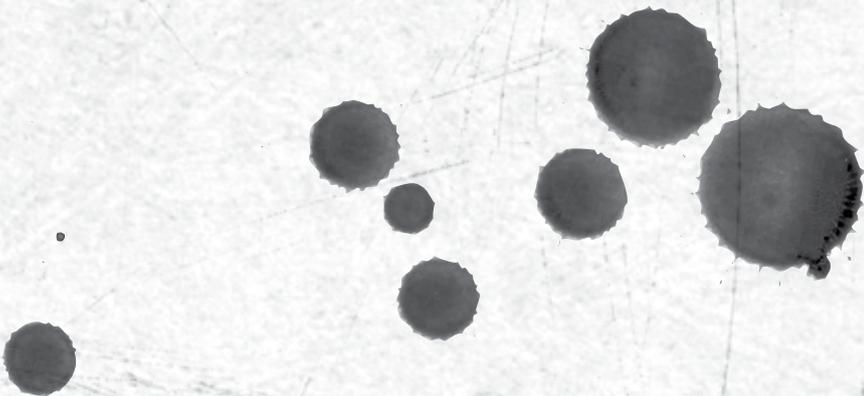


Les
Chroniques
Fièvre d'ivoire des **Féals**



Fièvre d'ivoire



Les Chroniques des Féals est un jeu de rôle inspiré de la trilogie éponyme de Mathieu Gaborit et parue aux éditions Bragelonne. Cette suite a été développée par Mathieu Gaborit et les Sombres Sentes, avec le soutien des éditions Sans Détour et Bragelonne.

Les aides de jeux proposées en libre téléchargement sur le site des éditions Sans Détour ont été réalisées à titre gracieux par l'ensemble des intervenants qui ont permis leur réalisation, et diffusées avec leur consentement.

Idée originale et rédaction

Thomas Karim, alias Fayn
Julien Arnaud, alias Kherdan

Illustrations

Christophe Chelabi, alias Tristophe
Ottavia Poncet, alias Moutchi
Nicolas Fructus (Livre-Univers)
Grégory Fiot, alias Captain Gregoo (cartes)
Tony Martin (aide de jeu)

Relecture et corrections

Stéphanie Isnard

Mise en page

Lisette Hanrion et Jérôme Isnard

Contact

silhouette@netcourrier.com
kherdan3000@hotmail.fr

Ressources actuellement disponibles :

Le Livre Univers des Féals
(livre de base)

L'écran des Féals
(écran)

995, An de la Dame
(livret de l'écran)

La Fin de l'innocence
(histoire parue dans Di6Dent 4)

Aldarenche
(aide de jeu parue dans Di6Dent 8)

Aides de jeux et scénarii sur
www.sans-detour.com

Date de parution : Juin 2013

Remerciements

Thomas Karim

Merci aux Sombres Sentes pour le travail accompli et l'inspiration qu'ils procurent.

Julien Arnaud

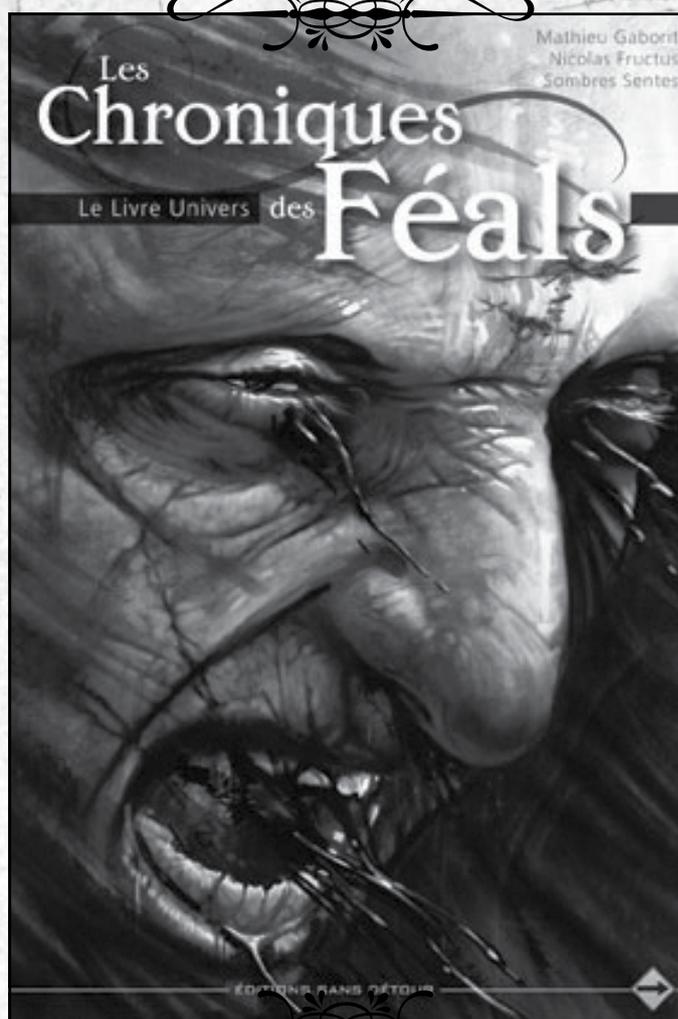
Merci à Jérôme pour la confiance et aux Féals pour l'imaginaire.

Christophe Chelabi

Merci à Camille, Jérôme et Philippe, pour m'avoir donné une chance d'arpenter le M'Onde avec eux.

Grégory « Captain Gregoo ! » Fiot

Merci aux auteurs pour avoir façonné un M'Onde capable de combler ma soif d'imaginaire. Et à ma tendre compagne qui m'encourage à enrichir ma passion : le JDR !



Fièvre d'ivoire, En résumé

L'histoire passée

En l'an 61, les Taraséens façonnèrent la première pièce d'ivoire - la Primivoire. Issue du corps de la plus ancienne des Tarasques, Ancyle, elle était investie d'une puissante magie et allait permettre aux Taraséens d'étendre leur influence commerciale grâce à l'utilisation de cette nouvelle monnaie. Mais lorsque les Mercantils grifféens apprirent l'existence de la Primivoire, ils échaudèrent un plan pour la soustraire définitivement aux Taraséens. Un coffre spécial fut fabriqué puis enchanté par la magie du Griffon, la Primivoire fut dérobée, enfermée dans le coffre et remise à l'Empereur de Grif' de l'époque, qui la plaça sous bonne garde dans la citadelle impériale.

Suite à l'apparition de la première sombre sente, en 279, la famille impériale choisit la prudence et transféra le coffre dans une forteresse secrète, quelque part dans le Nord des monts de Gordoce. Mais durant la Fronde des années 946 et 947, la forteresse en question fut prise d'assaut. C'est là que l'histoire et la famille impériale perdent la trace de la Primivoire.

Le moine et le chevalier

En fait, un chevalier grifféen du nom de Viktor Merelias parvint à s'enfuir de la forteresse assiégée pour mettre à l'abri les biens les plus précieux qu'y avait entreposés la lignée impériale, dont le coffre renfermant la Primivoire. Grièvement blessé, il atteignit après des jours de voyage et de souffrance un hospice caladrien isolé, l'hospice de la Garde, et y confia la garde du coffre à son dirigeant. Ce Père blanc de Caladre, comprenant l'importance de l'objet, alla le cacher dans une grotte des montagnes voisines protégée par la magie caladrienne.

La Primivoire était ainsi gardée hors d'atteinte jusqu'à il y a quelques mois. Jusqu'à ce que la mort brutale du Père caladrien empêche le renouvellement annuel du rituel protecteur entourant la grotte et le coffre.

Le serpent et la charogne

Loin de là, un puissant membre des Crocs de Sorg, un Asplik dénommé Ash'Ylin, était désireux de répandre la guerre à travers le M'Onde. Apprenant au cours de ses recherches le pouvoir de la Primivoire (voir L'écu griffé), il mit tout en oeuvre pour la retrouver. Il découvrit ainsi l'histoire du coffre, les ruines de la forteresse secrète et, retraçant le dernier voyage du chevalier Merelias, l'emplacement probable de son tombeau et de la Primivoire : l'hospice caladrien de la Garde.

Restait le problème du coffre réputé inviolable dans lequel était enfermée la Primivoire. C'est un Charognard taraséen du nom de Veclicos qui offrit la solution à Ash'Ylin. Veclicos possédait non seulement la clef du coffre, mais également une magie permettant d'instiller le Fiel à travers la Primivoire. Ash'Ylin voulant la guerre et Veclicos désireux de corrompre par le Fiel le coeur des Tarasques, un pacte fut rapidement conclu.

La mercantile et les pions

Hélas, ni Veclicos ni Ash'Ylin n'avaient les moyens d'accéder à l'endroit où le coffre était supposé se trouver, protégé par des troupes d'élite grifféennes et les Griffons de Gordoce. Il fut donc décidé de faire appel à des personnes extérieures pour aller récupérer le coffre et le remettre à Veclicos. Ensuite seulement, le Charognard taraséen pourrait pratiquer en toute sécurité le rituel de Fiel.

Ash'Ylin contacta donc Laena, une mercantile grifféenne, pour qu'elle lui trouve des gens capables de se faire admettre au sein de l'hospice et de récupérer le coffre. Ces exécutants seraient en outre les premiers cobayes du rituel de Fiel puisque c'est à eux qu'on remettrait en tant que paiement une partie des pièces d'ivoire corrompues par l'action conjuguée de la magie de Veclicos et de la Primivoire.



À l'affiche

Veclicos

Charognard numismate souhaitant corrompre le chant des esprits. Il s'allie à Ash'Ylin.

Ash'Ylin

Ferreux asplik, lieutenant des Crocs de Sorg préparant le retour des Guerres de Fer en utilisant un puissant contact, Laena.

Laena

Mercantile grifféenne engageant les personnages pour accomplir une mission - rechercher une relique qu'elle souhaite récupérer.

Simeor et Melichor

Frères grifféens aux ordres de l'Ekklesia. Ils se mettent à la recherche des personnages pour les interroger.

Moeshail

Pétulant influent d'Alectre. Il aide les personnages dans leur quête en les envoyant à l'intérieur de la Tarasque.

Si'Hilk

Mimétique asplik aux ordres du Père des Ombres. Elle contacte les personnages pour leur proposer un marché.

Père des Ombres

Dirigeant du val zorothe de Gorth. Il souhaite étendre son influence sur Sorg.

Chronologie indicative

An 61

Les Taraséens font de l'ivoire une devise et créent la Primivoire.

An 279

La Primivoire est déplacée dans une forteresse des monts de Gordoce.

An 947

Vikor Mérélias dépose la Primivoire à l'hospice de la Garde.

An 994

Ash'Ylin et Vectilos se rencontrent. Mise au point du rituel de Fiel et de ses préparatifs.

Début 995

Ash'Ylin demande à Laena de trouver des personnes capables de récupérer le coffre contenant la Primivoire à l'hospice de la Garde.

Printemps 995

Laena engage les personnages.

Jour J

Les personnages remettent le coffre à Laena. Rituel d'Orbiane. Départ des Alerniens et de Laena.

Jour J+1

Les personnages reçoivent des pièces d'ivoires contaminées par le Fiel. Premiers effets du rituel.

Jour J+3

Les Alerniens embarquent sur Alectre et pénètrent dans les entrailles de la Tarasque.

Jour J+10

Laena atteint Forgeys et embarque à bord du Ventile.

Jour J+12

Le Ventile accoste sur l'île des Pendus.

Jour J+14

Laena arrive sur l'île de Shraa'sk.

Jour X

Si'Hilk emmène les personnages voir le Père de son val zoroth.

Jour X+1

Discussion avec le Père des Ombres, départ pour Sorg.

Jour X+2

Réunion de Fer.

Jour X+4

Assaut sur La Vertige.

La Vertige et les dupes

À La Vertige, une ancienne forteresse chimérienne contrôlée par les hommes d'Ash'Ylin, se trouvent des Alerniens regroupés autour d'un des coeurs d'Alerne, qu'ils ont prélevé de son corps malade et maintenu en vie grâce à leur magie. Ils ont quitté Alerne afin de découvrir un remède pour la sauver.

Les Ferreux et un de leurs alliés taraséens, Vectilos, leur ont présenté un moyen d'y parvenir - mais ils leur mentent. D'après ces experts du Fiel, un rituel de Fiel permettrait, s'il atteint le chant des esprits des Tarasques, d'apporter à leurs coeurs non plus de l'Onde, mais du Fiel. Vectilos ne cache pas les dangers d'un tel rituel mais prétend qu'en cas de succès, cela permettrait à Alerne de retrouver suffisamment d'énergie et de force pour soigner ses blessures en puisant dans le Fiel que toutes les Tarasques déverseraient dans le chant des esprits.

D'abord dubitatifs, les Alerniens vont céder à l'honnêteté apparente de Vectilos et des Ferreux, et accepter de psalmodier pendant des jours pour propager du Fiel à travers les ivoires que leur remettent les Ferreux. Certains pratiquent le rituel au plus près du coeur d'Alerne, d'autres dans les entrailles des différentes Tarasques du M'Onde.



L'écu griffé

Au cours du III^e siècle, l'Empire grifféen, constatant l'essor grandissant de la puissance commerciale taraséenne, décida de créer une faction secrète destinée à combattre l'influence de l'ivoire. La confrérie de l'écu griffé était née. Ayant pour but de protéger la suprématie commerciale de l'Empire, l'écu griffé organisa le vol le plus célèbre de l'histoire du M'Onde : celui de la Primivoire.

Mais pourquoi ? Quelle importance a donc cette pièce originelle ? Et bien, la Primivoire possède de puissantes propriétés qui lui ont été attribuées par les Numismates taraséens, et notamment la capacité à communiquer avec les autres ivoires du M'Onde et à diffuser à travers cette monnaie les pensées, désirs et instincts qu'on lui commande. C'est grâce à ce pouvoir que l'ivoire s'est aussi rapidement et aussi facilement imposé comme devise universelle auprès des peuples, grâce à ses messages subliminaux que le commerce taraséen est aujourd'hui en situation de quasi-monopole.

Les histoires en résumé

À la recherche du coffre perdu

Les personnages sont engagés par une riche mercantile grifféenne de la ville d'Orbiane, une certaine Laena. Ils doivent lui ramener un coffret dont ils ignorent - et doivent ignorer - le contenu. Pour cela, ils se rendent dans un hospice caladrien très bien gardé des Hautes Cimes de Gordoce, puis dans un clan montagnard qui vit au plus près des sommets.

Après avoir escaladé le plus haut pic des environs, les personnages s'aperçoivent que le coffre n'est plus à l'emplacement prévu. Les montagnards l'ont déplacé et ils doivent trouver un moyen de le récupérer et de repartir vers la vallée.

Une fois de retour à Orbiane, la livraison du coffret à leur commanditaire ne se passe pas comme prévu. Laena, escortée par de nombreux gardes, annonce aux personnages qu'ils devront attendre le lendemain pour toucher leur argent, mais qu'elle veut le coffre sur le champ. Elle leur offre une nuit de plaisir à ses frais et, au matin, ils reçoivent finalement la somme promise en pièces d'ivoire.

Les masques d'Alectre

Très vite, le Fiel commence à se répandre autour des personnages par l'intermédiaire des ivoires qu'on leur a remis. Leur enquête leur apprend que Laena a disparu et qu'une troupe de Taraséens masqués est partie par bateau en direction d'Aldarenche, où se trouve en ce moment même Alectre. Les personnages font donc route vers la capitale grifféenne pour se rendre à bord de la Tarasque en espérant y retrouver ceux qu'ils poursuivent.

Une fois à bord du gigantesque féal, les fuyards n'ont jamais été aussi proches mais la traque se complique. Il faudra que les personnages obtiennent l'aide d'un puissant Pétulant pour se rendre dans les entrailles d'Alectre - dans le repaire de ceux qu'ils poursuivent. C'est un voyage périlleux et insolite qui s'achève par l'interruption d'un étrange rituel entrepris par les Taraséens masqués, qui se révèlent être des Alerniens.

Pas le temps de souffler : une troupe de tritons arrête les intrus qui ont osé s'infiltrer dans les entrailles d'Alectre et les ramène à la surface pour interrogatoire. Et même s'ils sont innocents et ont agi pour le bien de la cité, les gardes d'Alectre exigent le départ des personnages.

La menace grandit

Débarqués d'Alectre, les personnages se retrouvent perdus sur la côte grifféenne et rejoignent un hospice caladrien où ils peuvent prendre enfin un peu de repos.

C'est là qu'Ash'Ylin et ses hommes les attaquent mais l'intervention d'une troupe de l'Ekklesia envoyée à la recherche des personnages repousse les Ferreux. Après interrogatoire, les Grifféens acceptent de laisser partir les personnages, qui auront au passage récupéré des informations permettant de suivre la piste de Laena. Ils se rendent donc à Forgeys, une ville portuaire grifféenne, puis rejoignent par bateau une île contrôlée par des pirates aspiks.

C'est finalement dans le repaire d'un val zoroeth que l'on peut retrouver Laena. Celle-ci, traquée de toutes parts et trahie par Ash'Ylin, révèle tout ce qu'elle sait sur l'affaire - et notamment sur Ash'Ylin le Ferreux - contre la promesse d'avoir la vie sauve.

L'union fait la force

Les personnages font la connaissance d'une Aspik du nom de Si'Hilk, émissaire du val zoroeth de Gorth. Le Père de cette organisation criminelle souhaite les rencontrer et leur propose une alliance de circonstance afin de damer le pion des Ferreux, qui doivent sous peu se réunir dans la fameuse ville franche de Sorg.

Le Père propose aux personnages de rejoindre Sorg grâce à l'intervention des Pèlerins. Une fois sur place, ils s'infiltrèrent dans le quartier général des Crocs de Sorg et découvrent qu'Ash'Ylin s'est réfugié dans une ancienne forteresse chimérienne nommée La Vertige.

Accompagnés d'une troupe de guerriers du val zoroeth, les personnages découvrent autour de La Vertige une véritable armada composée de Grifféens et de Taraséens. Reste à s'infiltrer à l'intérieur de la forteresse pour mettre un terme au rituel du Fiel, vaincre Ash'Ylin et Vectilos, et enfin décider de l'avenir de la Primivoire.

La fièvre d'ivoire

Au contact des pièces d'ivoire contaminées par le Fiel du rituel, les habitants du M'Onde sont touchés par ce qu'on appellera plus tard la fièvre d'ivoire. Toute personne affectée est irritable, impatiente et attirée par la violence et la sensualité.

Les malades développent un don appelé Fièvre d'ivoire. Son niveau N est déterminé par le nombre maximal de pièces possédées. Chaque jour, la victime gagne N points de Fiel et est débordée par le Fiel si son score dépasse alors son maximum. De plus, à chaque utilisation du Fiel, il faut retrancher N au score de trait d'Onde pour déterminer si le Fiel est maîtrisé.

En revanche, toute action visant à acquérir d'autres pièces d'ivoire est facilitée par ce Don.



A la recherche du coffre perdu

Où les personnages sont engagés par une mercantile grifféenne pour récupérer un coffre dans un monastère caladrien, dans les Hautes Cimes de Gordoce.

À l'affiche

Laena

Cette mercantile grifféenne passe un accord avec Ash'Ylin pour lui trouver des gens capables de récupérer le coffre contenant la Primivoire. Elle est intelligente et sait qu'elle risque gros mais, en tant qu'agent de l'écu griffé, elle compte jouer un rôle majeur dans ce qui va suivre.

Kylias

Ce fidèle homme de main de Laena contacte les personnages pour leur proposer une alléchante affaire. C'est un homme rusé et discret qui a appris à évoluer parmi les mercantils grifféens.

Eshali

Dirigeant de l'hospice de la Garde, il ignore tout du coffre que recherchent les personnages puisque son prédécesseur ne lui en a jamais parlé. C'est un mimétique caladrien qui possède de solides talents de soigneur.

Louati

Ce moine caladrien est un agent de la Toile blanche qui comprend vite l'intérêt des personnages pour le coffre. Il essaie discrètement d'en apprendre plus et transmet ensuite tout ce qu'il sait au réseau m'Ondial de son organisation.

Piotrios et Cegerios

Ces deux cousins grifféens sont des montagnards qui approvisionnent l'hospice en allant chasser dans les environs. Ils font également commerce des remèdes concoctés par les Caladriens, qu'ils vont vendre à la ville la plus proche. Ils peuvent servir de guides pour atteindre le village des montagnards.

En quelques mots

Laena, une riche mercantile grifféenne, propose une très importante récompense aux personnages pour qu'ils lui ramènent un coffre protégé par la magie de la Griffé. Celui-ci se trouve dans un hospice caladrien des Monts de Gordoce.

C'est dans ce lieu sous protection impériale qu'ils apprennent l'emplacement réel du coffre et, pour le récupérer, ils doivent affronter l'altitude et les montagnards qui voient d'un mauvais oeil l'arrivée d'étrangers sur leur territoire. Après une éprouvante ascension, ils doivent finalement rebrousser chemin et découvrir où la relique a été cachée avant de pouvoir assurer leur livraison à leur commanditaire.

Laena, quoique ravie de voir les personnages lui remettre le coffre, trouve un prétexte pour retarder leur paiement au lendemain tout en gardant le coffre, qu'elle remet à Ash'Ylin et Vecrilos afin qu'ils lancent le rituel de contamination de la Primivoire par le Fiel.

Implication des personnages

Lorsque l'histoire commence, les personnages se trouvent dans l'Empire de Grif' et sont contactés par Kylias, l'homme de main de Laena. Un juteux contrat leur est proposé. Leur mission ne semble aller à l'encontre d'aucun principe de leurs peuples et leur ferait gagner beaucoup d'argent. Les personnages peuvent avoir plusieurs raisons d'accepter :

- La somme promise est très importante et permettrait aux personnages de vivre confortablement pendant un bon moment ou d'acheter des objets de qualité exceptionnelle.
- Laena est prête à fournir des biens précieux à la place de l'argent car elle est en contact avec de nombreux marchands.
- Laena peut donner accès à des livres rares des bibliothèques de l'Ekklesia car elle connaît certains prêtres vénaux.

Enjeux et récompenses

Trouver le coffre

Ayant pour seul indice de départ une destination, l'hospice de la Garde, les personnages doivent enquêter pour découvrir l'emplacement réel du coffre. Ils doivent ensuite se rendre dans une grotte et finalement arriver à persuader les montagnards grifféens de leur dire où il se trouve.

Récupérer le coffre

Les Grifféens qui possèdent le coffre le considèrent comme un objet sacré lié au Griffon. Les personnages doivent trouver un moyen de les convaincre de le leur remettre, ou de le prendre par un autre moyen.

Ambiance

Les personnages s'embarquent dans une aventure qu'ils pensent anodine et très profitable. Ils voyagent à travers une partie de l'Empire de Grif' où de magnifiques paysages se succèdent.

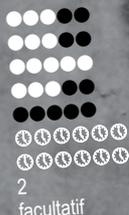
A l'intérieur de l'hospice caladrien, le calme et la sérénité règnent, l'Onde est partout présente.

En le quittant pour les montagnes, les personnages doivent affronter la montagne et ceux qui la peuplent.

De retour à Orbiane, enfin, ils sont confrontés à une tension palpable mais, une fois la récompense touchée, ils doivent penser qu'ils ont réalisé une excellente opération.

Fiche technique

Mystère
Action
Exploration
Interaction
Néant
Durée estimée



Difficulté
Trauma

Une mission fort lucrative

Alors qu'ils sont au sein de l'Empire de Grif', dans la ville d'Orbiane, les personnages sont abordés par un homme qui prétend travailler pour quelqu'un d'important. Cet individu répond au nom de Kylias et les invite à prendre un verre à une excellente taverne toute proche. Sa bourse est visiblement bien remplie et il laisse entendre aux personnages que la personne qui l'emploie recherche des gens correspondant à leur profil pour une mission très bien rémunérée. Il ne connaît ni les détails du travail proposé, ni la récompense offerte, mais il a entendu dire que cette dernière pourrait s'élever à plusieurs dizaines d'ivoires. Son employeur possède de plus de nombreuses relations et pourrait se montrer très reconnaissant, au-delà de toute considération financière.

S'il parvient à convaincre les personnages, Kylias leur donne une adresse à laquelle se rendre.

En arrivant sur place, on découvre une très belle bâtisse de trois étages en pierres de taille n'arborant ni armoiries ni emblème de guilde. Son emplacement - en plein centre historique - et son architecture laissent penser qu'il s'agit là de la demeure d'un riche propriétaire mais elle semble n'appartenir ni à une maison mercantile, ni à la classe patricienne.

Il suffit de s'annoncer auprès du serviteur qui somnole près de la porte pour être conduit vers un bureau fort bien aménagé dans lequel les bois précieux rivalisent avec les statues de pierre fine.

Dos aux personnages, le regard perdu à travers une fenêtre, une femme accueille les arrivants. Elle se nomme Laena, porte une belle robe bleu pâle dont de fins liserés d'argent décorent le corsage et les emmanchures, et ne peut s'empêcher de déshabiller ses interlocuteurs des yeux. Elle inspire étrangement confiance alors qu'elle-même semble tendue, méfiante, dubitative face à ceux qu'on lui amène.

Après les formalités d'usage, Laena confirme aux personnages qu'elle recherche des gens capables de lui rendre un service en rapport avec ses activités. Dans la conversation, elle révèle être une marchande de tapisseries et de vêtements de luxe, mais surtout une grande amatrice d'art grifféen. Et c'est l'amatrice d'art qui a besoin d'aide.

Sans un engagement formel, Laena ne fournit aucun détail sur la mission et se contente de rallier habilement les personnages à sa cause, faisant appel à l'empathie, au sens du devoir et à la cupidité de chacun. La seule chose qu'elle précise est qu'il faudra se rendre dans un lieu isolé de l'Empire de Grif' pour y récupérer un objet, et le ramener à Orbiane.

Elle réserve son argument principal pour le moment propice : elle se propose de rémunérer chaque participant cinquante ivoires si la mission est un succès. Cette somme considérable devrait amener les personnages à se poser des questions mais aussi à évoquer les possibilités qu'amène une telle récompense. Une fois la mission acceptée, Laena se détend quelque peu et rentre dans les détails.

Les personnages doivent se rendre à l'hospice de la Garde, un monastère caladrien situé dans les monts de Gordoce. Là-bas, ils doivent trouver et ramener un coffre dont Laena leur fournit une copie approximative - copie qu'elle a fait réaliser suivant les informations en sa possession. Les personnages doivent s'engager sur l'honneur et au nom de leur féal à ne pas tenter d'ouvrir le coffre.

Un contrat est établi en bonne et due forme. Les personnages s'engagent à accomplir ladite mission en acceptant les conditions préalables. En contrepartie, Laena leur remet une bourse contenant dix ivoires d'avance pour financer l'ensemble des frais inhérents à la mission. A leur retour, les personnages devront retrouver leur commanditaire dans ce même bureau pour livrer le coffret et recevoir le solde de leur rémunération.



Laena

La famille de Laena étend son influence commerciale sur une bonne partie de l'Empire de Grif.

Aujourd'hui, sous l'apparence d'une honnête et riche marchande de tapisseries et de vêtements de luxe, Laena est en réalité une recueilleuse acharnée et compétente. À ce titre, elle a su s'attirer les faveurs de certains puissants proches de la famille impériale et de quelques personnes haut placées au sein de l'Ekklesia. Elle a par ailleurs été approchée par une faction secrète dont le but est de combattre l'influence monétaire de l'ivoire taraséen : l'écu griffé.

Multipliant les alliances, s'assurant le soutien des uns, la crainte des autres, Laena a mené sa barque avec circonspection et efficacité jusqu'à ce que des Ferreux, les Crocs de Sorg, s'intéressent à ses activités occultes et réalisent la mine d'informations et de moyens que représentait cette femme. Un marché secret a donc été passé entre les deux parties : les Crocs de Sorg utilisent leur influence dans la maraude et leur force de frappe pour faciliter les affaires de Laena et, en échange, cette dernière mobilise ses finances, la logistique ou les informations qu'elle détient pour aider les Ferreux dans leurs entreprises.

Récemment, Ash'Ylin, des Crocs de Sorg, a demandé à Laena de retrouver un coffret antique qui contiendrait la Primivoire. Seul son contenu l'intéresse, elle peut garder la relique comme sa part du marché. Voilà une occasion pour l'écu griffé de frapper fort contre la puissance monétaire de l'ivoire.

Recueilleuse émérite (4)

- Corps 3, Esprit 4, Âme 7, Foi 4
- Appuis sur Sorg 2, Membres de l'Ekklesia 2, Pulsions féalicides 1, Mercantile 3, Haine des Charognards 2
- Autorité 3, Duperie 5, Etiquette 3, Gestion 5, Influence 4, Intrigue 4, Négocio 5, Psychologie 3

Kylias

Ame damnée de Laena (3)

- Corps 4, Esprit 5, Âme 3, Foi 3
- Mercantile 2, Réseau d'informateurs 2, Allure anodine 2
- Alphabétisation 2, Athlétisme 3, Attention 3, Combat (armes de mêlée) 3, Duperie 3, Influence 3, Investigation 3, Furtivité 4, Survie (cité) 2.

Orbiane

Petite ville fluviale située à mi-chemin entre Estilone et Aldarenche, Orbiane s'étend de part et d'autre d'un affluent de l'Alderen. Seule ville d'importance des coteaux fertiles s'étendant dans les contreforts sud-est de Gordoce, Orbiane vit de l'agriculture et du commerce. Entourée d'un modeste mur d'enceinte, la ville est pourvue de quatre portes : deux terrestres = au nord et au sud = et deux fluviales = à l'est et à l'ouest. Bordant chaque porte, des tours d'octroi gardent les accès de la ville.

Sentinelles du bastion

Vétérans (3)

- Corps 5, Esprit 4, Âme 3, Foi 4
- Discipliné 2, Entraînement martial 2, Expérience du combat 2
- Athlétisme 3, Attention 3, Autorité 3, Combat (armes de mêlée) 3, Combat (armes de trait) 3, Connaissance (Grifféens) 2, Recherche 3, Stratégie 2, Transport (équitation) 2

En route vers les montagnes

S'ils se renseignent sur l'hospice de la Garde, les personnages peuvent apprendre plusieurs choses :

- L'hospice est situé en haute altitude, près des sommets enneigés de Gordoce.
- L'accès à l'hospice est impossible sans passer par un avant-poste tenu par des soldats grifféens.
- La légende veut qu'un ancien empereur ait été soigné par miracle à l'hospice de la Garde.
- La rumeur dit que l'endroit est protégé par les Griffons eux-mêmes, dont certains ont leur nid dans les hautes cimes enneigées.
- Les soldats grifféens de l'avant-poste de la Garde interdisent l'accès à l'hospice à quiconque s'y rend sans raison.

Pour se rendre à l'hospice de la Garde, l'idéal est de suivre la route commerciale qui longe le fleuve vers l'Ouest en direction des Hautes Cimes de Gordoce. Des relais-auberges sont prévus pour accueillir les voyageurs à chaque fin de journée - ces établissements sont bien tenus et possèdent un assez large choix de chambres.

Le bourg fortifié de Melrinius est le dernier village avant la petite route qui bifurque en direction de l'hospice caladrien. C'est l'endroit idéal pour acheter des vêtements chauds car c'est ici que passe une grande partie des peaux et de la laine venues des montagnes environnantes.

Il faut une bonne journée de marche supplémentaire pour atteindre le dernier refuge de montagne avant l'hospice de la Garde. Mieux vaut donc partir de bonne heure pour espérer y arriver suffisamment tôt, d'autant qu'à ces altitudes, le froid devient mordant.

Le petit refuge est blotti contre un flanc boisé, un charmant endroit dominé par de somptueuses montagnes aux neiges éternelles. Tout près coule une rivière à l'eau pure mais glaciale. A l'intérieur du refuge, un mobilier sommaire de bois brut, une grande cheminée et, à l'étage, une vaste mezzanine où dormir. La nuit est calme mais le froid est vif.

La route de la Garde n'est pas difficile à trouver. Selon la saison, les personnages peuvent y croiser des bergers menant leur troupeau dans la vallée, pour la tonte, ou ne

les deviner qu'au loin, sur les pentes escarpées. La plupart du temps, ils sont seuls et n'ont à craindre que la menace des montagnes - ours, loups, glissements de terrain, avalanches...

C'est après une demi-journée de marche à partir du dernier refuge que les personnages arrivent en vue d'un unique pont enjambant une vallée abrupte aux parois vertigineuses. La route sur laquelle ils cheminent, creusée en partie dans la roche, s'arrête à l'extrémité fortifiée du pont, dont l'accès est barré par une herse encadrée de deux tours circulaires. Au sommet de ce bastion se trouvent quelques soldats en faction.

S'ils s'approchent suffisamment, les personnages sont hélés par les gardes, qui veulent savoir ce qu'ils font là. Leur allure, leur comportement et leur matériel laissent penser qu'il s'agit de soldats expérimentés.

Une fois la raison de leur visite à l'hospice donnée aux sentinelles, les personnages voient sortir du rez-de-chaussée un sergent qui avance à leur rencontre, de l'autre côté de la herse. Ce dernier se montre intransigeant et incorruptible mais il écoute avec soin ce que les personnages ont à dire. En effet, le Griffon qui vit non loin vient d'apparaître dans le ciel.

Mieux vaut que les personnages aient trouvé une bonne raison, sans quoi ils se feront refouler par les gardes.

Un peu d'histoire

En discutant avec un érudit, les personnages peuvent en apprendre plus sur l'histoire de l'hospice de la Garde.

• Il fut fondé vraisemblablement à la fin du sixième siècle par une petite communauté caladrienne.

• C'est en 753 que l'empereur Syreldor, gravement blessé lors de la bataille chimérienne à Amarok, fut amené à l'hospice pour y être soigné par un Calamadé. Seule la magie miraculeuse permit de sauver la vie du souverain. Reconnaisant, celui-ci décida d'offrir à l'hospice la protection de l'empire.

• Lorsque le pont permettant d'accéder à l'hospice s'effondra, l'empire en fit bâtir un nouveau, plus solide et plus majestueux. C'est depuis cette époque que l'accès est gardé par une garnison composée de vétérans.

• Enfin, suite aux décisions de Syreldor, un Griffon s'est mis à veiller sur les montagnes environnantes, désormais considérées comme sacrées.

L'hospice de la Garde

Si le sergent et le Griffon ne trouvent rien à redire à leur passage, les personnages voient la herse se lever et ils peuvent emprunter le pont. Le canyon traversé est impressionnant et au fond de celui-ci coule un puissant torrent. Le reste du chemin se fait à pied car la pente est raide et le sol rocailleux - s'ils ont des montures, les personnages peuvent les laisser à l'avant-poste ou les tenir en main. Au bout de deux heures d'ascension, l'hospice se dévoile. Il est installé à la limite supérieure des prairies d'altitude, dans un paysage magnifique. L'ensemble des bâtiments est entouré d'un mur d'enceinte d'environ quatre mètres de haut formant un grand carré d'une petite centaine de mètres de côté. La solide porte de bois est renforcée d'acier et le climat local ne semble pas l'avoir altérée.

Un moine caladrien vient ouvrir aux personnages et les accueille avec le sourire, un autre récupère les montures pour les mener à une petite écurie. Une fois leurs affaires déposées dans les cellules mises à leur disposition, un Caladrien bonhomme dénommé Louati se propose pour répondre aux questions des nouveaux venus, leur expliquer le fonctionnement du lieu et leur faire visiter l'hospice. En retour, il leur pose innocemment diverses questions plus ou moins anodines. Il leur rappelle enfin que le lieu est sacré et qu'ils sont priés de respecter la sérénité et le silence qui l'habitent.

Une chose peut attirer l'attention des personnages : la présence de glyphes grifféennes à divers endroits et surtout sur les murs d'enceinte. Elles ont été faites par des prêtres de l'Ekklesia venus en pèlerinage pour remercier les Caladriens, et protègent l'endroit. Ce sont ces glyphes qui expliquent la solidité extraordinaire de la porte et du mur d'enceinte.

Le lieu le plus remarquable de l'hospice se situe au centre de la cour principale. Il s'agit d'un kiosque circulaire entouré de colonnes, dépourvu de toit et au centre duquel est creusé un bassin dont l'eau est d'une grande pureté. Les personnages teintés d'Onde se sentent particulièrement à l'aise à son approche. C'est le lieu de prière des moines et l'autel où se pratique l'Albande, la magie du Caladre.

Il y a sur place deux mimétiques suivant la voie du Calamade hospitalier. L'un d'entre eux est le nouveau dirigeant du monastère et se nomme Eshali. Son prédécesseur, le regretté Aaminti, est mort il y a quelques mois à peine et, même si les moines restent très discrets à ce sujet, ils ont du mal à cacher ce qu'ils pensent du nouveau - qui est loin d'avoir l'aura et les qualités d'Aaminti. Pourtant, Eshali fait de son mieux pour assumer son rôle, même s'il aurait préféré une autre affectation.

Les personnages peuvent également croiser deux Grifféens vêtus de peaux et de fourrures qui vont et viennent sans dire un mot. Ils sont chargés de ravitailler l'hospice en nourriture. Ce sont des locaux qui ont choisi de travailler pour les moines auxquels ils fournissent viandes et poissons en échange de certaines préparations et remèdes qu'ils vont vendre une fois par mois à Melrinios.

Un peu à l'extérieur des murs se trouve le cimetière. Quelques pierres tombales affleurent mais une seule porte des inscriptions notables :

*Seigneur Vikor Merelias
901-947*

*Nous n'oublierons
ni votre courage
ni votre dévouement.*

*Ce à quoi vous teniez tant
sera toujours placé
plus haut que tout.*

Un observateur attentif peut remarquer que la tombe fait face au plus haut sommet des environs, couronné de neiges éternelles.

En interrogeant les habitants de l'hospice, il est possible d'apprendre que Merelias était un chevalier arrivé à l'hospice dans un triste état, sérieusement affaibli après avoir négligé ses blessures pour atteindre la Garde. C'était à une période troublée pour l'empire, dans les temps qui suivirent la mort du précédent empereur dans les flammes du Phénix du traître Januel.

Eshali

Hospitalier de la Garde (3)

- Calamade hospitalier 2 (soin, vie)
- Corps 3, Esprit 4, Âme 4, Foi 5
- Distant 1, Zélé 1, Saisie des maux 2, Mains apaisantes 2
- Alphabétisation 3, Attention 2, Connaissance (tous) 1, Connaissance (plantes) 3 Influence 3, Médecine 4, Psychologie 3, Survie (glaces) 2, Technique (plantes) 3

Louati

Frère de Caladre (4)

- Corps 4, Esprit 5, Âme 5, Foi 4
- Distant 1, Zélé 1, Agent de la Toile blanche 2, Âme logique 2, Fantôme 2.
- Alphabétisation 2, Attention 4, Combat (armes naturelles) 3, Connaissance (tous) 1, Connaissance (Caladriens) 3, Influence 4, Investigation 4, Médecine 2, Psychologie 3, Recherche 4, Survie (glaces) 2

Piotrios et Cegerios

Cousins grifféens (3)

- Corps 5, Esprit 3, Âme 4, Foi 4
- Montagnard 2, Grand marcheur 2, Chasseur habile 2
- Athlétisme 4, Attention 4, Combat (armes de mêlée) 3, Combat (armes de trait) 3, Connaissance (animaux) 3, Recherche 3, Survie (montagne) 4

Montagnards

Bougres grifféens (3)

- Corps 6, Esprit 3, Âme 3, Foi 4
- Montagnard 2, Résistant au froid 2, Archer habile 2
- Athlétisme 4, Attention 4, Combat (armes de mêlée) 2, Combat (armes de trait) 4, Connaissance (animaux) 3, Recherche 3, Survie (montagne) 4

Merelias fut accueilli et soigné par Aaminti, qui passa de nombreuses heures à ses côtés. Malgré les soins prodigués, le Grifféen mourut, sans doute parce qu'il n'avait pas la volonté de vivre. C'est Aaminti lui-même qui grava sa pierre tombale. Visiblement, cet épisode pourtant court avait marqué le Calamade car, chaque année à la date anniversaire de la mort de Merelias, il s'envolait vers les montagnes pour n'en revenir que le lendemain. Il n'y a que cette année qu'Es-hali, le nouveau dirigeant, n'a pas honoré cette tradition...

Si les personnages envisagent de grimper plus haut dans les montagnes, les Caladriens les mettent en garde contre les montagnards qui y vivent. Ce sont des gens rudes qui ne laissent aucun étranger pénétrer sur leur territoire. Ils sont brutaux, sauvages et n'hésitent pas à se battre si on leur tient tête.

Il est possible d'en parler avec les deux Grifféens qui vivent au monastère. Ces deux cousins, Piotrios et Cegerios, ont choisi de venir habiter là et de vivre une vie un peu différente. Leur plaisir est d'aller une fois par mois à Melrinos faire la fête et se payer du bon temps avec l'argent que leur rapporte la vente des potions et des herbes qu'ils récoltent dans les montagnes.

Ils connaissent bien la communauté de montagnards qui vit plus haut. Leurs conditions de vie les ont rendus très territoriaux et méfiants envers les étrangers mais, si les personnages décident de gravir les montagnes, ils peuvent acheter les montagnards en leur offrant du matériel utile en haute altitude. Même s'ils se veulent rassurants, les deux cousins mettent les personnages en garde contre le danger que représentent ces hommes habitués à vivre seuls et à chasser un gibier difficile. Ce sont des archers redoutables et des traqueurs incroyables.

Les deux Grifféens peuvent se laisser convaincre d'accompagner les personnages jusque sur les terres des montagnards.

Des montagnards peu avenants

L'hospice de la Garde se situe à une altitude d'environ deux mille mètres. Les nuits sont très fraîches l'été et glaciales l'hiver. Mais ce n'est rien en comparaison des conditions qui règnent au sein du village des montagnards, à la limite des neiges éternelles, aux environs de trois mille mètres d'altitude.

Il faut être équipé correctement pour se protéger du froid mordant car, en montagne, le temps peut changer et la température chuter en moins d'une heure.

Un sentier étroit quitte le monastère vers les montagnes. La pente est raide, la région giboyeuse et, au loin, des troupeaux de chèvres sauvages vagabondent. Dans le ciel, de grands aigles planent majestueusement.

Au bout de deux heures d'une marche éprouvante, une vaste étendue couverte de neige s'étend à l'ombre d'une falaise de pierre grise. C'est à cet endroit que les montagnards dissimulés attendent patiemment les personnages, qu'ils ont repérés depuis bien longtemps. Ils profitent du camouflage offert par leur tenue blanche et de l'éblouissante réverbération qui se fait sur la neige. Deux d'entre eux s'avancent et font face aux personnages, à bonne distance. Ils sont vêtus de peaux et de fourrures blanches, ont les cheveux longs et la barbe fournie. Chacun porte un couteau, une lance et un arc. En tout, les embusqués sont une douzaine, pour la plupart allongés dans la neige en attendant le signal prévu pour se montrer ou attaquer.

Si Piotrios et Cegerios sont là, l'un d'entre eux s'avance pour engager la discussion, en grifféen. L'autre prévient les personnages de la présence des montagnards dissimulés et les engage à ne rien tenter de stupide.

Les montagnards veulent savoir ce que les personnages viennent faire sur ce qu'ils considèrent comme leur territoire. Ils exigent un droit de passage et apprécient tout ce qui peut rendre leur vie plus facile - des outils, des ustensiles de cuisine, des récipients...

S'ils paient le tribut et que la négociation se passe bien, les personnages se voient proposer un couchage au sein du village montagnard car, d'après la coutume locale, on ne laisse personne dormir dehors, même les étrangers. Le Griffon sait aussi se montrer protecteur.

Les montagnards, silencieux durant tout le chemin, accompagnent les personnages jusqu'à leur village, à une heure de marche forcée. A leur arrivée, on cache les enfants et les femmes regardent, inquiètes, ces "intrus" - surtout ceux arborant des signes visibles de mimétisme. Bien entendu, si un personnage est chimérien, il ferait mieux de faire profil bas durant son séjour, sous peine de se faire agresser.

Les conditions de vie sont très sommaires et l'espace très exigu.

Une fois la nuit tombée, le temps se gâte, le vent souffle en tempête et la neige cingle sans remord toute personne suffisamment téméraire pour quitter les abris. Un montagnard plus curieux que les autres s'aventure pourtant dans la petite habitation qui a été mise à la disposition des personnages.

Il s'appelle Hyrelion, il a une vingtaine d'années, des yeux d'un bleu intense et une vilaine cicatrice sur la joue gauche, souvenir d'un lynx alors qu'il passait l'épreuve qui allait faire de lui un homme. Si les personnages lui font part de leur volonté de gravir la montagne, il leur apprend que c'est un lieu sacré : c'est là que niche le Griffon qui les protège. Hyrelion ne les croit pas assez fous pour s'attaquer au Griffon lui-même mais, comme tous les autres, il ne veut pas qu'ils souillent le lieu par des actes indignes. En revanche, il verra de bonne augure le fait qu'ils envisagent de passer l'épreuve de la grotte (voir encart) pour montrer leur courage et leur valeur à leur féal. Bien entendu, si un personnage est grifféen, les choses seront beaucoup plus faciles.

Si on le questionne à propos du coffre, Hyrelion ment sans aucun talent, niant l'avoir déjà vu. Cela le met mal à l'aise et il sort rapidement, prétextant une envie pressante.

Selon les propos qu'ont échangés les personnages et Hyrelion, ce dernier s'en confesse rapidement auprès du chef du village. Le chef vient alors voir les personnages, probablement accompagné d'un Hyrelion honteux ou en colère.

La discussion peut alors prendre différents tournants :

- Si les personnages ont manifesté leur volonté de gravir la montagne, de "passer l'épreuve", le chef veut connaître leurs motivations. Ce n'est pas un fin psychologue mais il n'est pas idiot pour autant.
- Si les personnages ont évoqué le coffre, le chef est très suspicieux et veut savoir comment ils ont appris son existence. Tout ce qu'il dit de son côté, c'est qu'il s'agit d'un objet sacré lié au culte du Griffon.

Si les choses se déroulent bien, le chef explique alors en quoi consiste la fameuse épreuve liée au pic qu'ils comptent gravir. Il leur dit tout à ce sujet mais hésite sur la fin, éludant autant que possible le couplet à propos du coffre.

La grotte

Mieux vaut se lever très tôt pour espérer atteindre le sommet dans de bonnes conditions. Le froid est intense quelle que soit la saison, la pente raide et neigeuse. L'ascension n'est pas très compliquée d'un point de vue technique mais elle est très éprouvante physiquement. En approchant du but, les personnages peinent à chaque pas.

La grotte est assez facile à trouver : c'est une cavité dont l'entrée est en partie encombrée par la neige et de solides stalactites. A l'intérieur, les personnages découvrent un couloir naturel débouchant après un léger coude sur un cul-de-sac, une pièce ronde.

L'épreuve

L'épreuve que passent les montagnards, et qu'ils peuvent proposer aux personnages, consiste à parvenir non loin du sommet de la Montagne du Griffon pour y prouver sa valeur et son humilité devant la puissance du Griffon. Au cours de celle-ci, il faut trouver une grotte qui se trouve sur la face Sud. Là-bas, il faut passer la nuit, graver sa marque dans la roche et ensuite redescendre jusqu'au village.

La grotte contient en outre un coffre sacré qu'il est impossible de déplacer mais cela, aucun montagnard n'est prêt à le révéler car cela fait partie intégrante de l'épreuve. Il n'en sera fait mention que si les personnages eux-mêmes révèlent connaître l'existence du coffre.

Gravir la montagne

Arriver jusqu'à la grotte peut être considéré comme une action prolongée - test prolongé de Survie (montagne) sous Corps, difficulté 2, séquence 3 (heures).

Les règles d'actions prolongées sont expliquées à la page 236 du Livre Univers.

Un personnage obtenant des succès excédentaires peut les sacrifier pour aider les autres personnages dans leur ascension.

Gravir cette montagne est très difficile pour qui n'est pas habitué à ce genre d'exercices et il vaut mieux trouver des moyens pour s'y aider. Mais attention : si un personnage décide d'utiliser ses ailes, le Griffon vient lui signifier qu'il ferait mieux de rester au sol.

C'est là que, d'un petit bassin apparemment naturel, émerge une grosse pierre plate. On peut encore y voir l'emplacement du coffre dont le fond a laissé une trace formant un rectangle parfait dans la glace.

Grâce à l'action passée d'Aaminti et au rituel qu'il pratiquait dans la grotte, l'eau alentour est gorgée d'Onde. Plus aucun rituel n'est toutefois actif et les personnages peuvent donc faire ce qu'ils veulent dans la grotte même s'ils y ressentent une atmosphère incitant au calme et à la dévotion.

Il est possible de remarquer des symboles gravés sur les parois. Ce sont les traces laissées par les montagnards pour prouver qu'ils sont arrivés jusqu'ici.

Une tempête force les personnages à passer la nuit sur place, ce qui permet opportunément de récupérer des efforts consentis précédemment.

A leur réveil, les personnages ont l'impression d'avoir passé la nuit la plus réparatrice de leur vie malgré les conditions spartiates du lieu. Les personnages teintés d'Onde, notamment, se sentent plein d'espoir et d'entrain.

En effet Merelias, devenu une Onde hantant la grotte, a profité de leur sommeil pour les influencer et les pousser à agir de la manière la plus pacifique possible. Il ne sait pas ce qu'ils veulent mais il a peur car ce sont les premiers étrangers qu'ils voient monter ici. Il décide donc de les suivre pour savoir pourquoi ils sont venus.

Quoi qu'il en soit, si les personnages espéraient trouver le coffre dans la grotte, ils n'en trouvent que la trace, et guère d'informations sur celui qui l'a emporté...

Aaminti

Chaque année à la date anniversaire de la mort de Merelias, Aaminti s'envolait vers les montagnes pour n'en revenir que le lendemain.

En fait, il venait visiter la grotte où était caché le coffre et y pratiquer un rituel de protection et de renforcement des défenses du coffre. Avec sa mort, le rituel qu'il pratiquait s'est évanoui, rendant le coffre accessible.

Le coffre sacré du Griffon

Le retour au village est assez aisé, la météo est clémente et la visibilité parfaite. C'est l'occasion pour les personnages de profiter d'une vue extraordinaire sur l'empire de Grif' : un paysage magnifique s'étend sur des centaines de lieues, jusqu'à l'horizon.

A leur arrivée chez les montagnards, le chef du village les attend. Il leur pose les questions rituelles pour savoir s'ils sont bien arrivés à la grotte :

- Qu'avez-vous vu ?
- Qu'est-ce qui se trouve au fond de la grotte ?

Une fois assuré de leur réussite, il considère les personnages comme dignes de parler avec lui plus sérieusement mais n'hésite pas à demander à ceux qui ont une conduite irrespectueuse de s'éloigner.

Interrogé sur le coffre, il explique tout ce qui concerne l'épreuve et le fait que ramener le coffre s'est toujours révélé impossible car il était protégé par une puissante magie. Mais le dernier jeune homme qui a réussi l'épreuve est parvenu à ramener le coffre jusqu'au village sans jamais avoir senti la moindre force l'empêchant de le faire.

Le village a alors discuté de la conduite à tenir et décision fut prise que celui qui l'avait trouvé devait avoir été élu par le Griffon pour ouvrir le coffre. Mais le malheureux fut alors comme déchiqueté de l'intérieur - victime des rituels de protection du coffre - et seules les prières au Griffon purent le ramener, à l'aube suivante. Mais il mourut quelques jours plus tard, de faiblesse.

Le coffre fut alors caché, dissimulé à la vue de tous en attendant que le Griffon manifeste sa volonté et leur indique ce qu'ils devaient en faire.

Aux personnages de saisir l'opportunité qui leur est offerte, surtout si un Grifféen est présent parmi eux. S'ils demandent à voir le coffre, le chef va le chercher mais s'assure que les personnages ignorent où il le cache - une cavité sous une grosse pierre plate près de l'endroit où les montagnards font du feu, au centre du village. Il leur présente un coffre en bois renforcé de métal d'une facture extraordinaire. Des glyphes y sont apposées mais il faut être membre de l'Ekklesia pour savoir ce qu'elles signifient et, surtout, quel est le pouvoir de chacune.

Ayant réussi l'épreuve, les personnages sont en droit de demander à l'ouvrir. Un sentiment de grand danger envahit le personnage ayant la teinte d'Onde la plus prononcée. C'est l'Onde Merelias qui, invisible, cherche à l'avertir. Lui sait ce dont le coffre est capable.

Les personnages doivent décider de la manière dont ils vont récupérer le coffre. Plusieurs options peuvent être envisagées :

- avancer une légitimité réelle si un métèque grifféen est présent parmi les personnages,
- mentir et s'inventer une légitimité factice,
- voler le coffre,
- manipuler une partie des montagnards pour les inciter à remettre le coffre aux personnages,
- saccager le village et fuir avec le coffre pour butin.

Une fois le coffre récupéré, les personnages peuvent redescendre jusqu'à l'hospice, où ils n'échappent pas aux questions de Louati. Si le Griffon qui vit là n'est pas intervenu pour les attaquer, les gardes du pont les laissent passer sans encombre même si leur sergent pose quelques questions pour tenter d'en savoir plus. Le retour vers la ville où les attend Laena se passe sans encombre.

Épilogue

L'idéal est que les personnages arrivent au point de rendez-vous final - chez Laena, dans la cité d'Orbiane - à la tombée du jour. Seule différence par rapport à la première fois, des hommes en armes protègent la maison de la marchande, le visage dissimulé derrière des foulards de tissu noir - ce sont des Crocs de Sorg.

Laena est chez elle, dans le bureau où a eu lieu la première entrevue. Elle accueille les personnages avec une apparente décontraction et explique la présence des mercenaires par une récente tentative de vol. Il est même possible qu'on en veuille à la vie de Laena. Tout cela n'est que mensonge : en fait, Laena a peur que les personnages réagissent mal quand elle va leur annoncer qu'elle ne remettra la moitié de la somme due que le lendemain matin.

Après quelques échanges lui permettant d'appréhender un peu mieux les dispositions de ses interlocuteurs, Laena leur propose de lui faire un résumé de leur aventure et, comme un détail anodin, demande à voir

Le coffre

Cette magnifique œuvre d'art a été réalisée sur mesure pour recevoir la Primivoire = le meilleur artisan de l'époque a été mis à contribution pour le réaliser. Une fois terminé, ce coffre a reçu la bénédiction du Griffon = il a été couvert de glyphes par un Haut Prêtre de l'Ekklesia et tout a été mis en place pour en faire une perfection digne de protéger le trésor qu'il contient.

A l'intérieur du coffre, reposant sur un écran de velours carmin, se trouve une petite boîte de bois précieux. En l'ouvrant, on découvre la Primivoire, magnifique pièce d'ivoire aux reflets étranges dont l'avert et le revers représentent des scènes de liesse et de communion, le tout avec une incroyable précision.

D'un point de vue technique le coffre possède trois glyphes :

- La glyphe du mécréant bloque les miracles visant le coffre.
- La glyphe de la solidité le rend quasi-indestructible.
- La glyphe de la vengeance blesse celui qui tente de le briser ou de l'ouvrir sans avoir la clé.

Toutes ces glyphes sont de niveau 6.



le coffre. Elle annonce alors qu'elle va devoir vérifier si tout est bien en ordre et précise que, à cette heure tardive, elle ne peut leur donner l'intégralité de la somme. Elle leur remettra des bijoux pour une valeur totale d'environ cinquante ivoires par personnage, et chacun devra se présenter le lendemain pour les échanger contre des pièces d'ivoire. En attendant, les personnages sont ses invités, elle a réservé des chambres pour eux dans le meilleur établissement de la ville et leur offre une soirée mémorable, à ses frais - en fait, elle tient à savoir où ils sont pendant qu'elle s'occupe de remettre le coffre à son commanditaire, Ash'Ylin.

Si les personnages acceptent la proposition de Laena, ils devraient passer une excellente soirée dans la meilleure auberge du coin avec musique, alcool et filles à volonté.

Si l'un des personnages parvient à déjouer la vigilance des espions présents dans l'auberge où Laena les a conduits, il peut voir Laena rejoindre des mercenaires aspiks et un Taraséen masqué, et se rendre avec eux dans ce qui semble être un entrepôt. C'est là qu'elle remet le coffre à Ash'Ylin, à qui Veclicos a confié la clé du coffre.

Si les personnages refusent la proposition de Laena et insistent pour être payés immédiatement, Laena leur fait comprendre que les hommes qui assurent la sécurité des lieux, Crocs de Sorg aux ordres du lieutenant Ash'Ylin, n'hésiteront pas à les mettre hors d'état de nuire pour récupérer le coffre. Si les personnages persistent, ils devront affronter une vingtaine de ferreux compétents et organisés. Il est fort probable qu'ils finissent anéantis et, dans ce cas, Laena les fera transporter jusqu'au petit hospice caladrien de la ville, où ils seront soignés.

Récompenses

Les personnages peuvent retenir 1 expérience de cette histoire.

Le coffre est ouvert et un rituel réalisé par le Taraséen masqué sur son contenu - indiscernable si l'on n'est pas à proximité immédiate de l'officiant.

Le lendemain matin, en se rendant à la demeure de Laena, les personnages sont invités à passer dans un salon privé. La maîtresse de maison n'est pas là mais l'un de ses employés leur remet la somme due en échange des bijoux laissés en gage. Une somme très importante.

Hélas, les jours à venir ne se dérouleront pas tout à fait comme prévus...

Un rituel ?

Une fois le premier rituel réalisé par l'officiant taraséen sur la Primivoire, dans l'entrepôt, le groupe de comploteurs descend dans les caves sous l'entrepôt où d'autres Taraséens soutiennent le rituel de l'officiant. Là, des centaines de pièces d'ivoire sont entreposées, prêtes à recevoir la corruption fielleuse que l'on vient d'instiller dans leur mère à toutes, la Primivoire.

Cette seconde partie du rituel prend plusieurs heures de prière mais il est peu probable que quoi que ce soit vienne l'interrompre.

Mg. LAENA, M'ENGAGE SUR L'HONNEUR ET SUR MA FOI DANS LE GRIFFON À VERSER À CHAQUE PERSONNE (CI PRÉSENTE) EN GAGÉ PAR MES SOUS ET AYANT APPOSÉE SA SIGNATURE SUR CE DOCUMENT UNE JUSTE RÉCOMPENSE EN ÉCHANGE DU COFFRE LEUR AYANT ÉTÉ DÉCRIT.

DE PLUS PAR LEUR SIGNATURE, LES CONTRACTANTS S'ENGAGENT À NE PAS OUVRIR LE COFFRE OU MÊME TENTER D'EN DÉVOUER LA CONTENUANCE PAR QUELCONQUE MOYEN, AVANT QU'IL NE ME SOIT REMIS EN MAIN PROPRE.

TOUTEFOIS PLUSIEURS CAS SONT À ENVISAGER ET DÉCRIT CI-DESSOUS.

- SI LE COFFRE EST RAMPÉ VIDE, UNE SOMME DE CINQ JOCIRES SERA REMISE À CHAQUE SIGNATAIRE PRÉSENT.
- SI LE CONTENU EST RAMPÉ SANS LE COFFRE LA SOMME SERA DE DIX JOCIRES.
- SI LE COFFRE EST RAMPÉ OUVERT MAIS AVEC SON CONTENU CE SERA VINGT-CINQ JOCIRES.
- SI LE COFFRE EST RAMPÉ FERMÉ ET NE CONTIENT AUCUNE SOMME DE CINQUANTE JOCIRES SERA REMIS À CHAQUE SIGNATAIRE PRÉSENT.

TOUT MANQUEMENT AUX CLAUSES DE CE CONTRAT ENTRAÎNERA SON ANNULATION PURE ET SIMPLE.

Les masques d'Alectre

Où les personnages, à la poursuite d'un groupe de Taraséens, explorent les entrailles d'Alectre afin de stopper un étrange rituel.

En quelques mots

Les personnages, touchés par un étrange déferlement de Fiel, cherchent à retrouver leur commanditaire mais ont pour seule piste celle d'un groupe de Taraséens ayant effectué un rituel dans Orbiane. A leur poursuite, les personnages se rendent à Aldarenche et embarquent à bord d'Alectre, où ceux qu'ils cherchent sont montés.

Pour les retrouver, ils doivent se rapprocher d'un Pétulant, qui leur fera vivre une orgie permettant de localiser les Taraséens recherchés à l'intérieur même de la Tarasque.

Les personnages doivent alors pénétrer dans les entrailles d'Alectre, bravant ainsi l'un des plus grands interdits taraséens, et affronter mille dangers. Finalement, ils interrompent un rituel pratiqué par des Alerniens sur des pièces d'ivoire mais, avant de pouvoir sortir par leurs propres moyens, ils sont arrêtés par les Tritons d'Alectre. Les personnages voient alors certains de leurs souvenirs effacés et stockés dans des perles mnémotiques, puis ils sont débarqués comme des malfrats sur la côte grifféenne.

Implication des personnages

Les personnages veulent savoir ce qui leur arrive et quelle en est la cause, ils vont donc enquêter sur les lieux où tout a commencé. L'Exodin est invité à faire prendre conscience progressivement aux personnages que le Fiel grandit en eux. Il ne faut pas hésiter à les mettre dans des conditions inconfortables.

- Attiré par une femme ou un homme, un personnage reprend conscience alors qu'il vient de le/la violer.
- Certains Grifféens xénophobes lancent des insultes ou des regards pleins de dédain aux personnages. Débordé par le Fiel, l'un d'eux se retrouve couvert de sang. Plusieurs cadavres gisent à ses pieds.
- Sur Alectre, les personnages doivent découvrir un monde très exotique où ils peuvent profiter des innombrables marchands pour dégoter des objets rares. Mais rapidement, le Fiel bouleverse la Cohérence et le chaos se répand autour d'eux.
- Dans Alectre, les personnages sont dans un environnement étrange et inquiétant. Ils ne doivent compter que sur eux-mêmes pour survivre, retrouver les Alerniens et en apprendre plus sur ce qui leur arrive.

Ambiance

Sous la menace grandissante du Fiel, les personnages ont un sentiment d'urgence tout au long de cet acte. La tension retombe un peu lors de la découverte d'Alectre, qui doit les émerveiller, mais elle reprend de plus belle quand la Tarasque s'agite sous l'effet du rituel. Les personnages sentent alors grandir la panique parmi les Taraséens avant de devoir affronter les entrailles du féal. Enfermés dans les chairs d'Alectre, ils sont en permanence exposés au danger alors qu'ils explorent des lieux à la fois splendides et angoissants. Au final, ils se retrouvent à la merci des Timoniers dont certains veulent leur mort.

Enjeux et récompenses

Comprendre ce qui arrive

Touchés par un afflux massif de Fiel, les personnages veulent savoir ce qui se passe. C'est ce qui constitue leur objectif principal. Ils doivent donc enquêter pour retrouver les traces de ce qui s'est passé à Orbiane.

Découvrir la vie sur Alectre

L'expérience d'un voyage sur une Tarasque comme Alectre est unique. Les Taraséens sont des êtres cordiaux et accueillants mais qui se révèlent complexes. Le paysage urbain est d'une grande beauté et d'un exotisme incroyable. On trouve de nombreuses boutiques où toutes les marchandises du M'Onde se vendent et s'échangent.

Voyager à l'intérieur d'Alectre

Pénétrer dans une Tarasque est l'un des pires crimes pour un étranger. Les Taraséens sont obsédés par l'idée de protéger cet espace qu'ils considèrent comme sacré. C'est un véritable défi car de nombreux dangers attendent ceux qui s'y aventurent. Guidés par la magie pétulante, les personnages doivent progresser jusqu'à l'endroit où se déroule le rituel de Fiel auquel ils doivent mettre fin.

À l'affiche

Les Alerniens

Ils se rendent le plus rapidement possible dans les profondeurs d'Alectre pour y pratiquer le rituel du Fiel sur l'ivoire de la Tarasque. Ils sont déterminés à sauver Alerne, qui est mourante, et se batront jusqu'à la mort pour y parvenir.

Moeshail

Puissant Pétulant, cette personnalité influente d'Alectre acceptera d'aider les personnages dans la mesure où il pressent que leur action est liée aux troubles qui secouent Alectre. Il leur permet de trouver les Alerniens et de pénétrer dans la Tarasque, prenant ainsi le risque de se compromettre définitivement envers le Timon.

Le Timon

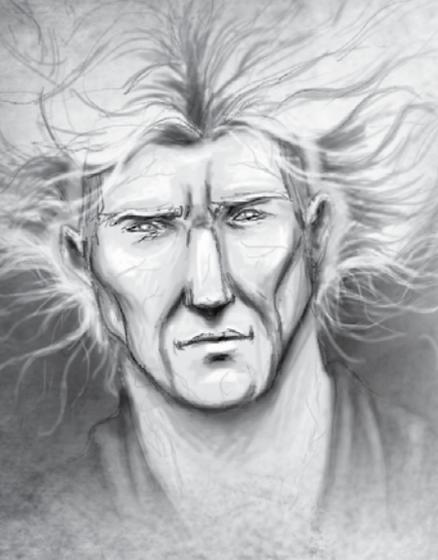
Les Timoniers, fortement affectés par le Fiel qui agite Alectre, sont rapidement débordés par les événements qui se multiplient sur la Tarasque. La Cohérence étant perturbée, ils ont beaucoup de mal à prendre des décisions concertées, ce qui ralentit considérablement leurs actions et laisse du temps aux personnages pour agir.

Egon

Ce Pégasin à la peau bleutée est un résident permanent d'Alectre. Il a retrouvé chez les Taraséens un communautarisme qui lui est familier. Malgré son appartenance à la suite personnelle de Moeshail, il n'est pas considéré comme un Taraséen à part entière. Il peut accompagner les personnages et leur servir de guide durant leur séjour sur Alectre.

Fiche technique

Mystère	●●●●●
Action	●●●●●
Exploration	●●●●●
Interaction	●●●●●
Néant	●●●●●
Durée estimée	⌚⌚⌚⌚⌚⌚
Difficulté	3
Trauma	facultatif



Merelias

Attaché depuis l'épisode de la grotte au personnage ayant la teinte d'Onde la plus forte, le chevalier Merelias, devenu une Onde, peut souffler au groupe l'urgence de la situation.

Il est également possible de considérer que le personnage attaché à Merelias est préservé des effets du rituel de Fiel grâce à la protection de l'Onde...

Le malaise s'installe

Après la rude épreuve de la montagne, nos héros ont peut-être besoin d'un repos bien mérité mais, conséquence du rituel récemment effectué par les Taraséens, les premiers effets du Fiel se font déjà ressentir.

Les personnages les plus fielleux peuvent être affectés dès le lendemain mais tous finissent par l'être : tendus, aigris, leur comportement devient de plus en plus teinté du Fiel véhiculé par les pièces d'ivoire qu'on leur a remises. Ils peuvent, même involontairement, déclencher des bagarres, s'emporter pour un rien, malmenier leurs partenaires dans les maisons closes, etc.

Au surlendemain du rituel, ses effets s'accroissent et tous les personnages peuvent s'apercevoir que leur esprit est tourmenté d'une manière inhabituelle. Rapidement, ils comprennent qu'on leur a joué un tour. Les changements sont apparus brutalement, à la suite de leur paiement. Et depuis, Laena semble avoir quitté la ville.

Chez Laena

De retour à l'hôtel particulier où ils ont l'habitude de rencontrer Laena, les personnages constatent que la bâtisse est vide. Des voisins affirment qu'il y a eu du mouvement dans la nuit : des hommes encapuchonnés et portant d'étranges masques ont été remarqués dans les parages.

Les mimétiques aux sens les plus aiguisés peuvent sentir dans le bureau de Laena une odeur d'iode et de poisson. Les plus sagaces devinent la présence récente de Taraséens. De plus, les personnages peuvent avoir surpris la sortie nocturne de Laena et de sa curieuse escorte, quelques nuits plus tôt. Si ce n'est pas le cas, ils en entendent parler, tôt ou tard.

L'entrepôt

En fouillant l'entrepôt où la petite troupe de Laena s'est rendue le soir de la livraison, on peut trouver une trappe donnant sur un escalier en colimaçon. Une vingtaine de marches plus bas, on arrive dans une salle voûtée où stagne une odeur pestilentielle. Le sol est étrangement propre et la salle complètement vide. Seule chose remarquable, une pièce d'ivoire vraisemblablement roulé derrière un pilier de soutènement. Si les personnages se montrent très acharnés ou chanceux, ils peuvent trouver

En coulisses

Après le rituel taraséen, Laena a décidé de se faire oublier quelques temps. Elle a cependant pris soin de laisser derrière elle son meilleur agent, Xylas, qu'elle a chargé de garder un œil sur les personnages et de lui faire part de leurs mouvements.

Xylas ne prend pas de risques : il suit les personnages de loin et récolte des informations après leur passage en interrogeant les badauds. Ainsi, si les personnages décident de se rendre à l'entrepôt ou s'ils tentent de monter sur Alectre, Laena en sera informée et déclenchera son plan de repli :

- prévenir un de ses contacts à l'Ekklesia que des individus étranges (les personnages) ont dérobé un artefact grifféen et qu'ils ont embarqué sur Alectre,
- prendre contact avec un val zoroith pour se ménager une porte de sortie vers les Riviages Aspics.

un autre passage menant à l'extérieur de l'entrepôt, sur les rives du cours d'eau traversant Orbiane - ce passage a été emprunté par Laena et Ash'Ylin pour quitter le lieu de la cérémonie, à l'issue du rituel.

En se renseignant sur la présence de Taraséens, les personnages peuvent facilement apprendre qu'Alectre est actuellement à quai dans le gigantesque port d'Aldarenche.

De plus, interroger les miliciens - et faire appel à leur vénalité - permet d'apprendre qu'un petit groupe de Taraséens a quitté la ville par le fleuve, de nuit, à bord d'une grande barque à destination d'Aldarenche.

Une piste : Alectre

Il n'est pas difficile d'apprendre qu'un petit groupe de Taraséens ayant descendu le fleuve par bateau a atteint Aldarenche et, après avoir traversé la ville, vient d'embarquer sur Alectre. Les personnages n'ont guère d'autre choix, s'ils veulent poursuivre leur enquête, que de monter sur la fameuse Tarasque afin de retrouver la trace des Taraséens supposés être mêlés au problème de contamination du Fiel.

Le temps de faire le trajet jusqu'au lieu d'embarquement, Alectre est sur le point de reprendre sa migration.

Les personnages doivent emprunter une embarcation spécialement affrétée pour

eux afin de rejoindre la Tarasque, négocier durement auprès d'un passeur présent sur les quais et probablement payer une belle somme pour pouvoir faire le transit.

Ils parviennent toutefois à rejoindre la cité flottante. C'est le moment de mettre la main à la bourse pour payer le trajet d'une destination que les personnages devront annoncer afin qu'on leur fixe un tarif adapté.

Alectre

L'exotisme d'Alectre vient s'ajouter à l'atmosphère fielleuse, ce qui peut déboussoler les personnages. En effet, l'effervescence des lieux et des senteurs, le style architectural atypique et l'omniprésence d'un féal des Origines sont un dépaysement profond. Les maisons en corail aux fenêtres membraneuses, les animaux de bât atypiques (tortues géantes, raies manta), les tours en forme de corolle, les rues écailleuses d'où se dégagent une chaleur moite...

Embarquer sur une Tarasque

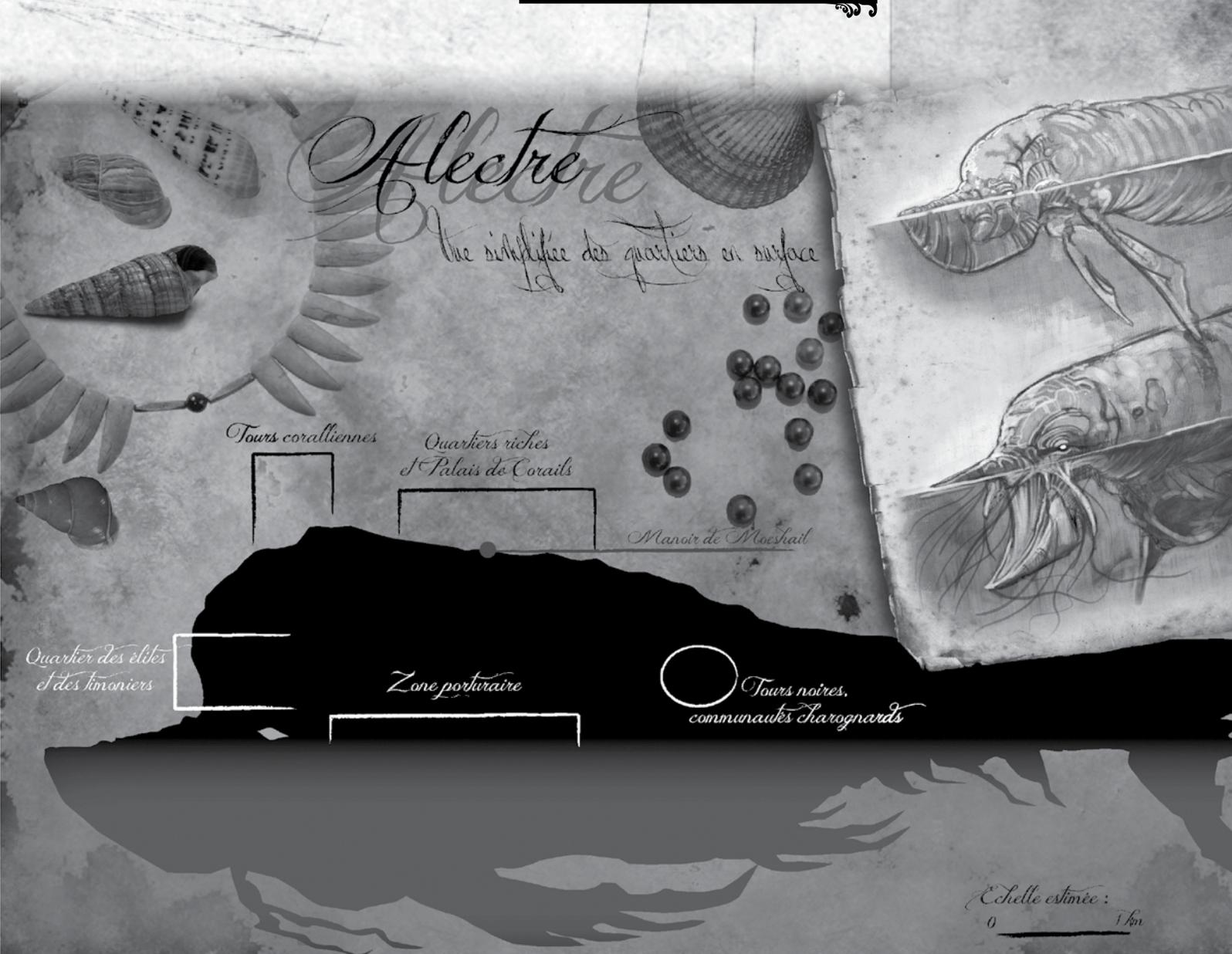
En raison de leur taille titanesque, les féals marins ne peuvent pas vraiment "accoster" dans les ports. Les Tarasques sont donc obligées de mouiller au large, obligeant les voyageurs à emprunter une embarcation pour les rejoindre ou les quitter.

Ces embarcations sont de deux types :

- Les barges de passeurs indépendants,
- Les Tarasques-filles, plus jeunes et donc plus petites, capables d'accoster.

L'option "Tarasque-fille" a un double avantage :

- Les marées et le vent ne viennent pas perturber son cours,
- La traversée est beaucoup moins onéreuse = afin de garder le monopole, les Taraséens cassent les prix et neutralisent ainsi la concurrence.





Moeshail

Très vieux mimétique, Moeshail a dédié toute sa vie à sa ville natale, Alectre. Officiant pour le bien-être de sa communauté, il veille, à sa mesure, sur la cohérence de la Tarasque. Traumatisé par l'attaque de la Mère des hydres, horrifié par la présence de Charognards sur Alectre, il n'a d'autre choix que de se plier à la volonté du Timon mais s'emploie à multiplier les orgies afin de favoriser la cohérence et garder le Fiel aux limites du chant des esprits.

Il prend très au sérieux la menace insidieuse qu'il ressent à l'intérieur du féal et écoute d'une oreille vigilante les étrangers qui sollicitent son aide, à condition que ceux-ci lui montrent le plus grand respect.

En effet, Moeshail est très avancé sur sa voie mimétique et jouit d'une notoriété qui le rend quelque peu mégalo-mane. Si l'on joue cartes sur table avec lui, l'oracle consent à transgresser la loi taraséenne qui interdit aux étrangers de pénétrer les profondeurs du féal. Sa dévotion pour Alectre le pousse à prendre le risque d'être condamné par sa parentèle si cela peut permettre de sauver sa Tarasque.

Oracle adipeux et prospère, il est le père de nombreux enfants et l'une de ses filles, Irinia, est devenue courtisane sacrée - elle sera présente à la soirée orgiaque à laquelle sont invités les personnages.

Pétulant avisé (5)

- Pétulant 5 (ouverture, plaisir, profondeurs)
- Corps 3, Esprit 4, Âme 6, Foi 7
- Communautarisme 3, Enfant de l'océan 1, Gigantisme 2, Ventouses 1, Babilles extatiques 2
- Alphabétisation 3, Art (chair) 5, Attention 3, Duperie 3, Étiquette 4, Gestion 3, Influence 5, Intrigue 3, Méditation 3, Psychologie 5, Survie (cité) 3

On propose aux personnages le port du masque, une tradition sur Alectre. Accepter cette proposition permet de faciliter les interactions avec les Taraséens, qui apprécient cet effort comme une marque de courtoisie. En parallèle, les effets du Fiel ne tardent pas à se faire sentir chez la Tarasque : son comportement, si placide habituellement, commence à montrer des signes d'agacement, son chant se trouble et des secousses se font ressentir. La population devient anxieuse, les autorités tendues - tout le monde craint que la cohérence ne vole en éclats. Des mesures sont prises : les Timoniers rassemblent toutes leurs forces pour contenir l'esprit perturbé d'Alectre. Afin de limiter les risques, on décide l'arrêt momentané du voyage, la Tarasque ne faisant plus que se maintenir dans les courants.

Malgré toutes les tentatives d'apaisement, la dissension émerge petit à petit entre les parentèles et l'organisation d'habitude si bien huilée des instances dirigeantes d'Alectre devient moins efficace.

Rechercher un petit groupe de Taraséens sur une Tarasque revient à chercher une aiguille dans une meule de foin. A ce stade, plusieurs chemins s'offrent aux personnages :

- faire appel à une connaissance locale pour avoir un accès privilégié à la communauté d'Alectre,
- écumer les tavernes et autres auberges en posant des questions,
- se tourner vers les autorités locales pour avoir du soutien.

Attention de ne pas trop se faire remarquer : certains Taraséens angoissés par la montée du Fiel peuvent un peu vite soupçonner les personnages d'être liés au déséquilibre actuel de leur féal.

Dans tous les cas, que ce soit par un allié, une fouine bien renseignée ou un milicien perspicace, les personnages finissent par apprendre que la meilleure solution pour localiser quelqu'un sur une Tarasque est de faire appel aux services d'un Pétulant.

Rencontre avec un Pétulant

En se renseignant un peu, on peut apprendre que l'un des Pétulants les plus puissants d'Alectre se nomme Moeshail. Il vit dans un magnifique palais de corail et d'écailles dans les hauteurs de la ville.

Se faire introduire auprès de cet illustre personnage n'est pas chose aisée. Il faut faire preuve de bonne foi et montrer patte blanche en interpellant les gardes des lieux, ou bien prendre le risque de tromper leur vigilance afin de pouvoir approcher l'oracle mimétique.

Si les personnages parviennent jusqu'à lui, Moeshail est prêt à les écouter. S'ils lui expriment tout le respect qui lui est dû, il leur propose même l'hospitalité. Le mieux est de tout lui raconter depuis le début : il est de bonne volonté mais ne supporte pas qu'on le prenne pour un imbécile.

Moeshail perçoit la présence fugace de l'Onde qui accompagne les personnages - Merelias. Le Pétulant est également conscient qu'une menace pèse sur la cité flottante, a ressenti la pointe de Fiel qui progresse dans les entrailles de son féal mais ne le révélera qu'à des gens de confiance. De son point de vue, le fait que ce groupe de mimétiques se soit retrouvé mêlé à cette sombre histoire n'est pas un hasard. Il ne souhaite pas créer une panique générale et préfère parier sur la capacité des nouveaux arrivants à résoudre ce problème, qui semble dépasser Alectre elle-même.

Si Moeshail pense pouvoir faire confiance aux personnages, il leur propose de participer à une soirée rituelle dans son palais. Celle-ci a lieu le lendemain. Il ne donne pas de détails sur les modalités de la fête mais précise qu'il y aura de nombreux participants, et qu'il aura besoin de leur entière collaboration pour être en mesure de les aider efficacement.

Dans l'intervalle, les personnages sont livrés à eux-mêmes pour découvrir les méandres de la ville et toutes les merveilleuses échoppes qui la parsèment. Il est ainsi possible de faire quelques achats parmi les nombreux articles exotiques qui circulent sur le marché taraséen. Avec un peu de chance, les personnages peuvent même se procurer un objet rare - un arc aspik ou pégasin, un bâton de Mershad ou encore une lunette de cristal.

Pour guider les personnages et les surveiller au cas où ils seraient les vecteurs du Fiel qui l'inquiète tant, Moeshail leur offre les services d'un de ses hommes de confiance, un certain Egon.

Egon est un homme calme et affable au physique peu commun. Il porte de longs cheveux blancs bouclés, des yeux en amande et sa peau est d'un turquoise délavé. Si on l'interroge à ce sujet, il explique que les Contrées pégasines sont toujours dans sa mémoire mais que son cœur vit ici, à Alectre, depuis plusieurs années déjà. C'est l'occasion pour les personnages de découvrir l'influence physique d'une Tarasque sur un étranger, à terme.

Si on lui pose des questions sur le rituel auquel Moeshail a convié tant de monde le lendemain, Egon reste évasif en expliquant que le pouvoir du Pétulant se nourrit de l'allégresse et du bonheur partagé.

Une soirée inoubliable

Le soir du rituel, alors qu'une foule bigarrée s'amasse sur le parvis de son palais, Moeshail convie les personnages à partager le vylsoai, un breuvage de l'amitié à base de varech fermenté. C'est le moment qu'il choisit pour leur expliquer le but de cette fête dont les participants vont nourrir la magie des profondeurs, celle qui va lui permettre de fusionner momentanément avec le chant des esprits et de localiser précisément les Taraséens malavisés que recherchent les personnages. Il ne leur dit pas, en revanche, que le vylsoai contient une puissante drogue que Moeshail et les personnages seront les seuls à consommer lors de la soirée, ce qui les rendra particulièrement sensibles aux effets du rituel.

Après s'être désaltéré, le Pétulant demande aux personnages de l'approcher un par un afin de recevoir sa bénédiction - un simple contact physique qui ne devrait pas les laisser indifférents (en raison des barbilles extatiques qui couvrent la peau du Taraséen). Il termine chaque accolade par cette recommandation :

Ce soir, soyez généreux de votre cœur comme de votre corps. Laissez-vous aller à l'ivresse des profondeurs. C'est le seul moyen pour que vous puissiez m'accompagner sur les vagues du plaisir qui vous mèneront dans les entrailles d'Alectre !

Tout cela a un sens : Moeshail prévoit de rendre les personnages acteurs de la recherche.

Lorsque les portes du palais s'ouvrent finalement pour laisser entrer les autres invités, la véritable fête commence. La foule compte de nombreux hôtes de marque mais également les profiteurs notoires et autres pique-assiettes du quartier. Des victuailles aussi variées qu'exotiques sont disposées sur de longues tables richement décorées. Un personnel attentionné inonde littéralement les gorges de breuvages alcoolisés alors que des musiciens semblent invoquer de leur musique le vent iodé, qui pénètre par les portes et fenêtres grandes ouvertes.

Des élixirs et des poudres hallucinogènes circulent de main en main, apportant une dimension quasi-mystique à la fête : certains groupes commencent à psalmodier des sortes de prières alors que d'autres plongent dans une transe qui semble contagieuse. C'est le moment que l'on choisit pour faire entrer les artistes-prostituées et pratiquants de l'arnule requis par Moeshail lui-même.

Le spectacle livré par ces artistes hors-normes finit d'embraser la soirée. Les invités les plus fébriles se lancent alors dans une communion charnelle sans aucune retenue. Moeshail, de son côté, fait tout pour qu'au moins l'un des personnages succombe aux charmes ravageurs de sa fille Irinia, courtisane sacrée présente lors du rituel...

Egon

Commère atypique (3)

- Corps 4, Esprit 4, Âme 4, Foi 4
- Grégaire 2, Proche de Moeshail 2, Don pour les langues 2
- Athlétisme 3, Attention 3, Combat (armes de mêlée) 3, Connaissance (Taraséens) 2, Influence 3, Investigation 3, Négoce 3, Recherche 2, Survie (mer) 2



Le reste de la soirée se perd dans des souvenirs vaporeux communs à tous les personnages : une sensation de fraîcheur le long de l'échine, une envie de s'ébrouer et de sombrer seulement contenue par le chœur envoûtant de plusieurs milliers de consciences, un sentiment de liberté et de puissance exaltative troublé par une pulsation discordante, une perturbation insidieuse de plus en plus proche qui finit par s'incarner en un petit groupe de consciences brillant d'une lumière écarlate, celle du Fiel.

Au petit matin, les personnages sont réveillés par Egon. Ils sont dans un état second, vibrant toujours des plaisirs expérimentés durant la nuit.

Egon leur souffle que le maître les attend. Il les mène au plus profond du palais, jusque dans une pièce circulaire dans laquelle se trouve un Moeshail resplendissant. Avec un franc sourire, il leur dit :

Vous avez été parfaits hier soir, mais votre aventure intérieure n'était qu'un repérage. Il vous faut désormais pénétrer dans les entrailles d'Alectre afin de débusquer les malfaiteurs.

Une pause. Lorsque le Pétulant reprend, son sourire s'efface :

Des étrangers comme vous n'ont pas le droit de visiter les entrailles des Tarasques, aussi vais-je devoir vous orienter vers un passage peu fréquenté afin de ne pas vous faire repérer. Malheureusement, ce chemin est dangereux et il vous faudra affronter bien des épreuves. Enfin, n'oubliez pas : les Timoniers sont certes affairés à contenir l'esprit d'Alectre, mais ils finiront par sentir votre présence. Il vous faut donc agir vite.

Chaque personnage se voit alors remettre un symbiote qui l'aide à voir dans le noir mais surtout à respirer sous l'eau. Cette sorte de méduse translucide s'adapte parfaitement au faciès de son porteur tout en infiltrant ses orifices naturels. Moeshail annonce à celui - ou celle, ou ceux - ayant partagé une étreinte avec sa fille Irinia qu'il - ou elle, ou eux - peu(ven)t désormais ressentir instinctivement le Fiel émanant du groupe pourchassé.

Le Pétulant finit par souhaiter bonne chance aux personnages tout en leur indiquant ce qui ressemble à une mare visqueuse. Il s'agit d'un miracle réalisé par Moeshail grâce à l'énergie magique accumulée la veille. La

mare est bien plus profonde qu'il n'y paraît et il faut s'y engager en entier avant d'être expulsé, après plusieurs minutes de chute incontrôlée dans une mélasse tiède, sur le sol d'une cavité immense et suintante.

Entrailles

Les personnages sont désormais dans un environnement inconnu et hostile : les entrailles d'une Tarasque. Tous les repères temporels et spatiaux sont caduques et le maître mot pour tous est la survie.

Grâce aux symbiotes fournis par Moeshail, les effets de la faim et de la soif sont atténués, la créature sécrétant une partie importante des nutriments nécessaires. Le but, ici, n'est pas de trouver de quoi manger, mais plutôt de ne pas être mangé.

Évoluer au sein d'une Tarasque ne se fait pas sans péril, d'autant plus que Moeshail a du envoyer les personnages dans une partie du féal considérée comme trop dangereuse et sans intérêt, de manière à ce qu'ils risquent moins de tomber sur des Taraséens de passage. Le périple s'annonce donc long et semé d'embûches, au cœur de merveilles visuelles, de jardins d'excroissances translucides aux reflets arc-en-ciel et de passages glauques et humides habités par des milliers d'yeux scrutateurs et de bouches avides...

L'aventure intérieure

Grâce au(x) personnage(s) ayant passé la nuit avec Irinia, la direction à suivre est toute trouvée. Pour autant, les difficultés rencontrées le long du chemin intérieur peuvent être nombreuses :

- * escalader une paroi suintante,
- * franchir un gouffre insondable,
- * garder l'équilibre sur des arches de chair étroites et palpitantes,
- * ramper sur plusieurs centaines de mètres dans un dédale de vaisseaux,
- * s'enfoncer dans une ravine pleine d'une humeur poisseuse,
- * nager dans des boyaux parsemés d'algues menaçantes,
- * esquiver un groupe de Taraséens perdus ou en exploration,
- * combattre le système immunitaire du féal et ses famili.

Quoi qu'il en soit, les personnages se fatiguent vite et il leur faut régulièrement se reposer. Les distances parcourues tout comme le temps passé dans la Tarasque sont parfaitement inestimables : dix kilomètres, trente ? Un jour, quatre ? Personne ne peut l'affirmer avec certitude.

Durant ce trajet qui semble interminable, les personnages font de mauvaises rencontres. En voici quelques exemples :

- Les héros entendent un appel à l'aide. S'ils s'approchent, ils peuvent trouver un Taraséen bloqué au fond d'une profonde ravine. L'homme est dans un sale état : atrocement défiguré, la chute ne lui a pas été fatale mais il s'en est fallu de peu. Il se dit mimétique, perdu sur le chemin d'une initiation dans les profondeurs de sa Tarasque. Il prétend pouvoir mener les aventuriers dans un endroit sûr où ils pourront se reposer avant de repartir. En réalité, c'est un piège. L'homme en question n'a plus rien d'humain, c'est un demi-vivant dont le cerveau a été remplacé par des synapses du ragrush (voir Les Chroniques des Féals p.183) vers qui ce leurre tente de mener les personnages.
- Très tôt durant leur aventure intérieure, les personnages se font attaquer par une myriade d'animalcules rampants, suceurs de sang, possédant cinq yeux disposés en cercle sur un crâne bombé. Les personnages réussissent à repousser leurs assauts sans trop de difficultés mais tous sont égratignés par leurs petites dents. Plus tard, alors qu'ils s'extraitent d'un passage difficile, ils aperçoivent à nouveau les mêmes animalcules aux abords d'un magnifique dôme de chair qu'ils doivent traverser. Des bulbes opaques parsèment les murs et la voûte s'anime soudainement tandis que les personnages sont à mi-parcours. C'est alors que cinq yeux gigantesques, disposés en cercle, s'ouvrent au plafond et les fixent avidement. Les bulbes commencent à libérer plusieurs créatures hybrides physiquement très proches des personnages, des sortes de clones qui se jettent sur eux pour finir l'oeuvre des animalcules.
- Après avoir trempé dans de la vase ou suite à une période de repos, un personnage commence à entendre une petite voix dans sa tête. Grâce à elle, il réalise la gravité des défauts de ses compagnons et perçoit très nettement les mésententes ou les désaccords latents entre les différents membres

du groupe. Petit à petit, la voix se fait plus pressante, rendant le personnage de plus en plus opiniâtre et vindicatif, jusqu'à monter ses camarades les uns contre les autres. Si ces derniers ne réagissent pas, le fauteur de troubles finit par briser le groupe faute de pouvoir être raisonné. Si on l'observe de près ou si on le maîtrise pour l'empêcher de nuire, on peut apercevoir une petite excroissance sombre à la base de son cou : en fait, il est parasité par un minuscule famuli qui pousse son porteur à répandre la dissension en lui implantant des idées de discorde directement dans le cerveau. Une fois retiré, le parasite meurt, laissant le malade reprendre conscience.

Le rituel au bout du chemin

Après un périple difficile et semé d'embûches, les personnages, éreintés et blessés, finissent par entendre des échos de voix. En s'approchant discrètement, ils aperçoivent un groupe de Taraséens assis en demi-cercle autour d'une importante saillie osseuse. Ils semblent psalmodier une prière et l'un d'entre eux tient les mains tendues vers un amas nacré au pied de la saillie - il s'agit d'un amoncellement de pièces d'ivoire corrompues.

S'ils sont interpellés, les Taraséens font tout pour faire disparaître les témoins gênants. Ce sont des fanatiques religieux qui ne reculent devant rien pour arriver à leurs fins - ils préfèrent d'ailleurs mourir plutôt que de se rendre. Une fois neutralisés, il faut se montrer très ingénieux ou très violent pour faire parler les éventuels survivants.

Très rapidement après leur combat contre les ritualistes d'Alerne, les personnages voient sortir du sol une troupe de tritons équipés comme s'ils partaient en guerre. Ils sont au moins une dizaine et un Numismate les accompagne. La troupe encercle la scène en intimant l'ordre de déposer les armes. Le mieux est d'obtempérer, sous peine de recevoir une sévère correction. Le tas de pièces est soigneusement récupéré par un mimétique d'Alectre, les ritualistes - morts ou vifs - sont placés sous la garde de la troupe d'élite. Les personnages sont dépossédés de leurs méduses symbiotes et conduits sans ménagement à la garnison des tritons.

C'est seulement dans cet endroit que les personnages ont l'occasion de s'expliquer. Le Numismate qu'ils ont vu au côté des tri-

Animalcule sangsue

Famuli (1)

- Taille 2
- Corps 3, Esprit 3, Âme 3, Foi 3
- Dard rétractable 1, Vision thermique 1
- Attention 2, Combat (armes naturelles) 2, Recherche 2, Survie (Tarasque) 2

Numismate du Fiel

Ritualiste d'Alerne (3)

- Numismate 3 (ivoire, partage)
- Corps 3, Esprit 4, Âme 4, Foi 5
- Communautarisme 1, Enfant de l'océan 1, Barbillons empathiques 1, esprit mouvant 1, Aura de dissension 2
- Attention 2, Autorité 3, Duperie 3, Étiquette 2, Furtivité 3, Intrigue 2, Négocier 3, Recherche 2, Technique (ivoire) 4

Acolyte du Fiel

Guerrier d'Alerne (2)

- Corps 5, Esprit 3, Âme 3, Foi 3
- Communautarisme 1, Enfant de l'océan 1, Claustrophilie 2
- Athlétisme 2, Attention 2, Autorité 2, Combat (armes de mêlée) 3, Furtivité 2, Médecine 1, Recherche 2, Stratégie 2

Troupe d'interception

Triton d'Alectre (3)

- Corps 6, Esprit 4, Âme 3, Foi 3
- Communautarisme 1, Enfant de l'océan 1, Armure d'écaille 2, Tortue 2
- Athlétisme 3, Attention 3, Autorité 3, Combat (armes de mêlée) 4, Combat (armes naturelles) 4, Médecine 2, Recherche 2, Stratégie 3

Récompenses

Les personnages peuvent retenir une expérience de cette histoire. Toutefois, en raison du traitement que leur inflige le Numismate d'Alectre, aucune expérience ne peut être liée à l'aventure intérieure - cette partie de la mémoire des personnages a été effacée par les perles mnémotiques.

tons les interroge un par un - sous la garde systématique d'un gardien armé et vigilant. On écoute attentivement ce qu'ils ont à dire. S'ils jouent franc-jeu et ont réussi à garder au moins un ritualiste en vie, les preuves accumulées devraient permettre aux autorisés de comprendre que les personnages ont permis de protéger Alectre. Ainsi, la peine qui attend normalement tout étranger pénétrant à l'intérieur d'une Tarasque leur sera épargnée.

Épilogue

À l'issue de chaque entretien, le Numismate se saisit d'une perle mnémotique et s'emploie à capturer les souvenirs du personnage interrogé afin qu'il ne puisse pas dévoiler les secrets d'Alectre. Conséquence de cela, les personnages ne gardent qu'un souvenir diffus de leur passage sur Alectre et de leur débarquement expéditif sur les côtes griffonnées. En effet, quoi qu'il advienne, on ne peut plus accepter leur présence sur la Tarasque, ils sont donc placés dans une embarcation tirée par deux tortues et débarqués sans autre forme de procès.

Interrogatoire

En fonction de leur réussite et des besoins de l'Excodin, voici ce que les personnages peuvent apprendre des ritualistes taraséens qu'ils traquent :

- Les pièces d'ivoire présentes proviennent d'Alectre.
- Elles ont été corrompues lors d'un précédent rituel mais ils ne savent pas exactement comment.
- Le but du présent rituel était de transmettre l'effet du précédent à Alectre en faisant fusionner les pièces corrompues avec l'ivoire du squelette de la Tarasque.
- L'objectif final est de sauver Alerne, d'où sont originaires les ritualistes.
- D'autres groupes de Taraséens d'Alerne effectuent actuellement la même chose sur les autres Tarasques.
- Si un personnage a vu la scène de l'entrepôt et qu'il mentionne les personnes encapuchonnées, les ritualistes parlent d'un groupe de truands avec qui leurs supérieurs sont associés, mais eux-mêmes n'en savent pas plus.



La menace grandit

Où les personnages sont attaqués par les Ferreux avant de retrouver la trace de Laena, qui leur apprend ce que contenait le coffre.

En quelques mots

Débarqués d'Alectre, les personnages se retrouvent perdus sur la côte grifféenne et rejoignent un hospice caladrien où ils peuvent prendre enfin un peu de repos. C'est là qu'Ash'Ylin et ses hommes les attaquent, mais l'intervention d'une troupe de l'Ekklesia envoyée à la recherche des personnages repousse les Ferreux. Après interrogatoire, les Grifféens peuvent accepter de laisser partir les personnages, à moins qu'il ne leur faille organiser leur évasion. Dans tous les cas, ils auront récupéré des informations permettant de suivre la piste de Laena.

Les personnages se rendent donc à Forgeys, une ville portuaire grifféenne, puis rejoignent par bateau une île contrôlée par des pirates aspiks. C'est finalement dans le repaire d'un val zoroth qu'ils retrouvent Laena. Celle-ci, traquée et trahie par Ash'Ylin, révèle tout ce qu'elle sait sur l'affaire contre la promesse d'avoir la vie sauve.

Implication des personnages

Au début de l'histoire, les personnages sont livrés à eux-mêmes, en terre grifféenne. Ils ont l'opportunité de se reposer et souffler un peu au sein de l'hospice caladrien.

L'aventure vient à eux, les Ferreux leur tendant littéralement un piège, puis ils doivent enquêter pour retrouver la piste de Laena.

Enjeux et récompenses

Survivre

L'attaque des Ferreux est impitoyable et bien organisée. Les personnages doivent affronter Ash'Ylin, qui est un adversaire redoutable. Il se pourrait bien qu'il anéantisse un ou plusieurs personnages avant que la troupe grifféenne n'intervienne. Une fois la situation calmée, les personnages doi-

vent répondre aux questions des membres de l'Ekklesia, qui usent de tous les moyens pour parvenir à leur fin.

Retrouver la trace de Laena

La mercantile s'est faite particulièrement discrète mais la Toile blanche est très bien informée. Les personnages doivent donc suivre une piste froide depuis des jours en interrogeant les marins de Forgeys avant de s'embarquer en direction de l'île des Pendus, où les pirates aspiks obligent les personnages à jouer sur la corde raide.

Interroger Laena et obtenir des réponses

Atteindre Laena se révèle une épreuve mais, au final, les personnages la découvrent malade et affaiblie. Ils doivent la pousser à leur révéler les tenants et aboutissants de cette affaire, et ainsi comprendre qu'Ash'Ylin est le véritable commanditaire.

Ambiance

Cette histoire démarre sur un rythme lent pour offrir la possibilité aux personnages de se remettre de leurs aventures sur Alectre. L'ambiance paisible de l'hospice caladrien est cependant effacée par l'attaque des Ferreux et les jours de captivité auprès de la troupe de l'Ekklesia.

La suite de l'histoire se déroule à la manière d'un road movie, les personnages allant de lieu en lieu à la poursuite de Laena. L'exploration des îles se veut un moment intense où le danger est partout mais, au final, les personnages retrouvent Laena.



À l'affiche

Ash'Ylin et ses hommes

Le Ferreux est bien décidé à se débarasser des personnages, qui sont un grain de sable dans son plan bien huilé. Il les attaque alors qu'ils se reposent dans un hospice caladrien, mais l'intervention des Grifféens l'oblige à battre en retraite.

Keshlu, père caladrien

Dirigeant de l'hospice du Mont doré, il accueille les personnages qui ont bien besoin de repos. Il les identifie immédiatement grâce aux rapports de la Toile blanche mais leur apporte néanmoins soutien et réconfort. Il est assassiné par Ash'Ylin au moment où il va leur en dire plus.

Laena

La mercantile se retrouve dans une position délicate vis à vis des personnages et tente tout pour s'en tirer saine et sauve. Elle dévoile tout ce qu'elle sait concernant la Primivoire et ses commanditaires. Elle espère un jour rebondir et compte bien utiliser le coffre qu'elle a caché pour cela.

Melichor et Simeor

Ces deux frères grifféens servent l'Ekklesia. Ils ont pour mission d'arraisonner et d'interroger les personnages. Ils les sauvent de l'assaut ferreux mais ils ne se montrent pas tendres avec eux pour autant. Ils peuvent comprendre que les personnages ont été manipulés et acceptent alors de les laisser repartir en échange d'une collaboration pour retrouver le coffre.

Les pirates aspiks

Ils sont les maîtres de l'île des Pendus et le font comprendre aux personnages. Ils sont surtout intéressés par l'argent qu'ils pourraient avoir et profitent de tout ce qui peut leur permettre de s'enrichir facilement.

Fiche technique

Mystère
Action
Exploration
Interaction
Néant
Durée estimée



Si les personnages ne se dirigent pas vers l'hospice, vous pouvez mettre en scène l'agression de Meali par des bandits de grand chemin. Blessé, il ne peut se rendre sans aide jusqu'à l'hospice et demande aux personnages de l'y accompagner. Il propose en échange de les héberger quelques temps et de leur offrir soins, gîte et nourriture.

Meali

Hospitalier (3)

- Calamade hospitalier 2 (analyse, soin)
- Corps 3, Esprit 4, Âme 4, Foi 5
- Distant 1, Zélé 2, Saisie des maux 2, Mains apaisantes 1
- Alphabétisation 2, Attention 3, Connaissance (plantes) 3, Influence 3, Médecine 3, Négoce 2, Psychologie 3, Survie (glaces) 2, Technique (plantes) 3

Keshlu

Père du mont Doré (4)

- Corps 3, Esprit 5, Âme 5, Foi 5
- Distant 2, Zélé 3, Âme logique 3
- Alphabétisation 3, Attention 2, Connaissance (plantes) 3, Enseignement 2, Gestion 3, Influence 3, Investigation 2, Médecine 4, Méditation 2, Psychologie 3, Survie (glaces) 2, Technique (plantes) 3

Prologue

Les personnages sont abandonnés dans une petite crique de la côte grifféenne tandis qu'Alectre, remise de sa poussée de Fiel, reprend sa migration. Alentour, il n'y a que quelques ruines d'un port abandonné depuis la guerre des Cendres - les restes d'une sombre sente éventrent le paysage. Aucune route n'est visible à proximité, juste un sentier le long des falaises de grès noir et des plages de sable gris.

Il faut plus d'une journée de marche pour atteindre le premier village de pêcheurs. Là, les personnages apprennent que :

- ils se trouvent à quelques jours de cheval d'Aldarenche,
- un hospice caladrien situé dans les terres pourra leur prodiguer des soins et tout ce dont ils ont besoin.

Les pêcheurs et paysans de la région sont rustres et méfiants envers les étrangers. Ils voient d'un mauvais œil ce groupe hétéroclite perturber la quiétude de leur petite communauté, a fortiori s'il contient un Chimérien, un Aspik ou un Basilik.

L'hospice du mont Doré

L'hospice caladrien dont les pêcheurs ont parlé est l'hospice du mont Doré, à environ une journée de marche de la côte. En s'éloignant du bord de mer, le paysage s'élève en coteaux et vallons fertiles. Des fermes fortifiées parsèment les champs et des tours de guet surveillent ces terres depuis les hauteurs des collines.

En approchant de leur destination, les personnages aperçoivent la silhouette longiligne caractéristique d'un moine caladrien en train de cheminer devant eux.

Lorsqu'ils passent à côté de lui, ils sont gratifiés d'un salut de la tête accompagné d'un léger sourire. Si l'un des personnages est blessé, le moine le sent immédiatement - il a un don pour cela - et lui propose de venir profiter des soins de l'hospice tout proche.

Le Caladrien dit s'appeler Meali. Il revient d'une ferme appartenant à l'hospice et dans laquelle un cheval avait besoin de ses talents. Il explique aux personnages que toutes les terres environnantes sont propriété des moines et que de nombreuses personnes vivent dans les exploitations qui les jalonnent.

L'hospice est situé au sommet d'une petite butte et composé d'un ensemble de bâtiments rassemblés autour d'une large cour intérieure. Le tout est ceint par une muraille pourvue d'un chemin de ronde depuis lequel les hospitaliers surveillent les alentours. Il existe des parties réservées aux moines et d'autres accessibles à ceux qui viennent bénéficier des services offerts par le lieu.

L'ambiance est à la fois active et paisible, les gens présents s'affairant à leurs tâches sans paraître stressés ni pressés. Tout autour de l'hospice, au pied de la colline, les villageois ont établi des maisons et des bâtiments de travail : forges, granges, parcs à bétail... Toute cette vie contraste avec les landes presque désertes que les personnages ont traversées pour arriver jusque-là.

L'accueil est sobre, presque solennel, avec ce détachement habituel que l'on connaît aux Caladriens. Les personnages sont conduits vers les cellules qu'ils occuperont durant leur séjour. On leur explique rapidement le fonctionnement du lieu et les choses à savoir, comme les heures des repas et la fermeture des portes à la tombée de la nuit.

S'ils mentionnent leur visite à l'hospice de la Garde, les moines se montrent très intéressés et demandent à en savoir plus sur la raison qui a poussé les personnages à s'y rendre.

Si les personnages nécessitent des soins, ils sont traités par des moyens efficaces mais conventionnels, sauf si leur état exige l'utilisation de la magie miraculeuse des Caladres.

Un havre de paix

Le séjour des personnages à l'hospice devrait être comparé à une bulle d'air dans l'agitation et la folie des derniers jours. Le lieu semble apaiser le Fiel qui les anime et ils se sentent plus sereins.

Il faut que les personnages comprennent que ce genre d'endroits est menacé en permanence par les forces extérieures qu'il dérange (patriarcat, guildes, mercantilisme). Le traumatisme de l'attaque qui va avoir lieu doit être le plus violent possible et la mort de ceux que les personnages ont côtoyé durant ces quelques jours doit profondément les toucher.

Les personnages ont enfin l'occasion de discuter avec le Père Keshlu, qui dirige l'hospice. Ce vieux Caladrien n'est pas mimétique mais il est d'une grande sagesse et d'une érudition impressionnante. C'est un acteur majeur de la Toile blanche et un fervent ennemi des guildes de Fer.

Première confrontation

La composition atypique du groupe de personnages rappelle un vague souvenir au Père Keshlu, qui profite de la période de repos de ses hôtes pour se renseigner sur eux. Il peut également saisir l'opportunité de soins prodigués à l'un des membres du groupe pour, sous couvert d'une conversation anodine, collecter des informations sur ses activités récentes. Quoi qu'il en soit, le Caladrien finit par faire le rapprochement entre les personnages et un rapport récent de la Toile blanche concernant un groupe de mimétiques aux motivations étranges venu prospecter dans les montagnes environnant l'hospice de la Garde.

Les personnages ne le savent pas mais la Toile blanche s'est activée pour les surveiller. Depuis qu'on les a aperçus sortant d'un bâtiment appartenant à la mercantile Laena, on ne sait pas trop quoi penser d'eux : alliés des Ferreux ou pions inconscients ? Une seule chose est sûre pour la Toile blanche : Laena a été identifiée il y a un moment déjà comme un soutien actif des Crocs de Sorg, l'une des guildes de Fer.

Malgré cette suspicion, le père Keshlu, profondément empathique et sage, devine à l'attitude et aux dires des personnages qu'ils ont été manipulés. Il se décide alors à discuter ouvertement avec eux de manière à mettre les choses à plat. La nuit est tombée. Une certaine fraîcheur se fait sentir dans l'air et quelques flambeaux éclairent faiblement les couloirs de l'hospice. Une fois le repas pris et la veillée passée, Keshlu intercepte les personnages alors qu'ils se rendent à leurs cellules.

Il est temps que nous ayons une discussion à cœur ouvert. J'ai des choses à vous révéler sur notre ennemi, la mercantile Laena

Keshlu les mène en direction de la fontaine de la cour intérieure, déserte à cette heure tardive. Mais sur le chemin, au détour d'un couloir, le père est assassiné, subitement décapité sous les yeux des personnages. Une silhouette sort de l'ombre : Ash'Ylin, le meurtrier.

Tout va très vite : les personnages voient rouler la tête de Keshlu, se retrouvent face à un ennemi très dangereux et, dans le même temps, une douzaine de formes surgissent dans le faible faisceau des flambeaux. Les lieux sont cernés et, pour couronner le tout, une alerte au feu est sonnée dans une aile éloignée.

Ash'Ylin pose un pied sur le cadavre du Père caladrien et toise les personnages.

Cette chienne de Laena avait raison, vous êtes efficaces... un peu trop à mon goût ! Vous savez quel est votre problème ?... Vous ne savez pas vous arrêter. Mais ne vous en faites pas, je vais vous aider à y remédier, mes jolis.

Si un personnage a été témoin de la scène de l'entrepôt, à Orbiane, il reconnaît en Ash'Ylin l'individu qui a ouvert le coffre, dans l'entrepôt qu'a rejoint Laena après la livraison.

Si les personnages posent des questions, Ash'Ylin finit par lâcher l'information suivante :

On était en route et on a appris qu'Alectre avait stoppé sa course. On a fait demi-tour pour demander des explications à l'autre salope mais pas moyen de mettre la main dessus. C'était pas le cas de son larbin de Kylias. C'est lui qui nous a informés que vous étiez sur la Tarasque. J'ai décidé de vous faire la peau à partir de là.

S'engage alors une lutte féroce qui risque de rapidement tourner en la défaveur des personnages. En sous-nombre, peut-être encore blessés, ils ont affaire à une troupe de guerriers rompus au combat, coordonnés et bien équipés, sans compter la fureur bestiale qui semble habiter Ash'Ylin. La fuite sera difficile, la victoire encore plus. Alors que la panique semble s'emparer de l'hospice et que les personnages tombent sous les coups des ferreux, un puissant cri résonne entre les murs, couvrant le vacarme des lieux :

Au nom du Griffon, rendez-vous !

Ash'Ylin, déçu, comprend alors qu'il faut s'enfuir. Une troupe de soldats grifféens investit les lieux. Les héros sont sauvés de la tentative de meurtre des ferreux, mais tombent entre les griffes d'enquêteurs d'élite qui vont les traiter sans ménagement.



Ash'Ylin

Ash'Ylin est un enfant des rues qui a dû se battre contre les rats pour survivre et manger de quoi tenir jusqu'au lendemain. Puis il s'est mis à voler - plus facile mais plus risqué. Il a reçu des coups des marchands qui protégeaient leurs étals. Jour après jour, il a appris à être discret, à courir vite et à éviter de s'attirer des ennuis. La rue était devenue son domaine mais on n'y survit pas longtemps seul. Alors; il a rejoint une bande, au service d'un chef.

Les punitions et les coups de fouet lui ont appris à reverser la juste part au chef de la bande jusqu'au jour où, devenu grand, il a laissé la colère l'envahir. Lorsqu'il a repris conscience le corps du chef gisait au sol dans une mare de sang. Il est alors devenu, à quatorze ans, le nouveau dirigeant de la bande, craint et respecté.

Ne connaissant que la violence et le rapport de force, Ash'Ylin a trouvé un écho à son comportement chez les Ferreux mais a du apprendre à respecter les dures règles des Guildes de Fer. Sa hargne et sa détermination alliées à sa ruse l'ont toutefois aidé à graver les échelons au sein d'une de ces guildes, celle des Crocs. Il y est aujourd'hui considéré comme un véritable héros.

Mais le Fiel en lui est si puissant qu'il le rend fou, rongant lentement son esprit. C'est ce qui lui a fait concevoir le plan consistant à imprégner l'ivoire de Fiel à travers la Primivoire. Une fois que le M'Onde sera submergé par les conflits, Ash'Ylin pourra libérer sa colère, forgeant à jamais la légende du plus grand guerrier de tous les temps.

Ash'Ylin, Lame de Fiel (5)

- Corps 6, Esprit 6, Âme 4, Foi 4
- Envers et contre tous 2, Crocs de Sorg 3, Ferreux 3, Lames de Fiel 2
- Acrobatie 3, Athlétisme 4, Autorité 3, Combat (armes naturelles) 4, Combat (armes de mêlée) 4, Duperie 3, Furtivité 4, Influence 3, Investigation 3, Recherche 4, Survie (cité) 5

Guerrier d'Ash'Ylin

Ferreux (2)

- Corps 5, Esprit 4, Âme 2, Foi 3
- Ferreux 2, Combattant aguerri 2
- Athlétisme 3, Attention 3, Combat (armes de mêlée) 3, Furtivité 3, Recherche 2, Transport (équitation) 2

Troupe impériale

Soldat grifféen (2)

- Corps 5, Esprit 3, Âme 3, Foi 3
 - Discipliné 2, Entraînement martial 2
- Athlétisme 3, Attention 3, Autorité 2, Combat (armes de mêlée) 3, Recherche 3, Transport (équitation) 2

De nouveaux alliés ?

Les personnages sont rapidement neutralisés, désarmés et entravés par les troupes grifféennes. Si, parmi eux, il y a un Caladrien, les Grifféens lui laissent la possibilité, sous surveillance, de s'occuper des blessés. Si ce n'est pas le cas, les victimes de l'assaut ferreux se voient prodiguer les premiers secours par un soldat possédant des connaissances en médecine et herboristerie.

Si les personnages n'y ont pas veillé, les Grifféens font en sorte de garder un Ferreux en vie pour l'interroger.

La troupe impériale est dirigée par deux frères, Simeor et Melichor, qui s'occupent de poser des questions aux personnages, les uns après les autres. L'interrogatoire se passe dans une cellule sur le sol de laquelle Siméor a gravé un puissant symbole de vérité.

Simeor et Melichor disent être envoyés par les plus hautes instances de l'Ekklesia pour enquêter sur le vol d'un puissant objet grifféen (l'Ekklesia a été prévenue par Laena, voir p.16). Ils veulent savoir ce que les personnages ont à dire là-dessus, s'ils savent de quoi il s'agit, qui est leur commanditaire et où se trouve maintenant l'objet en question.

Les deux frères affirment avoir tout pouvoir sur l'avenir des captifs car ils représentent les Hauts-prêtres et l'impératrice Leodhora elle-même.

Si les personnages parviennent à faire comprendre aux Grifféens qu'ils ont été abusés, l'Empire leur demande de tout faire pour l'aider à récupérer son bien.

Si les personnages jouent les fortes têtes ou ne parviennent pas à démontrer qu'ils sont "innocents", en revanche, la situation se complique pour eux (condamnation par l'autorité grifféenne, emprisonnement -il leur faut alors s'évader - etc.)

A aucun moment on ne parle du contenu du coffre - tout le monde semble ignorer quelle relique est impliquée dans cette affaire.

L'interrogatoire du prisonnier ferreux permet d'apprendre qu'il s'agit d'un membre des Crocs de Sorg, une guilde de Fer. Il ne sait pas qui était le chef de l'assaut sur le mont Doré car il a rejoint récemment la guilde et a intégré ce groupe d'intervention uniquement le temps de cette mission. Les Crocs avaient pour ordre d'investir l'hospice et de tuer un certain nombre de cibles. Parmi elles, les personnages.

À l'issue de leur enquête, les Grifféens peuvent décider de laisser les personnages libres. Dans ce cas :

- Simeor leur rappelle qu'ils doivent se racheter de la faute qu'ils ont commise envers l'empire - en participant au vol d'une relique. Il marque l'un d'entre eux d'une glyphe lui permettant de savoir en permanence où il se trouve. La dou-



leur ressentie par le personnage marqué est intense et le prêtre de l'Ekklesia ne semble rien vouloir lui épargner.

- Melichor confie au groupe un laissez-passer officiel au nom de l'Ekklesia, permettant aux étrangers de voyager au sein de l'Empire de Grif' sans être inquiétés par les contrôles et autres procédures officielles. Cela témoigne de l'importance de la situation pour les deux frères, qui prennent de grands risques en faisant ainsi confiance aux personnages.

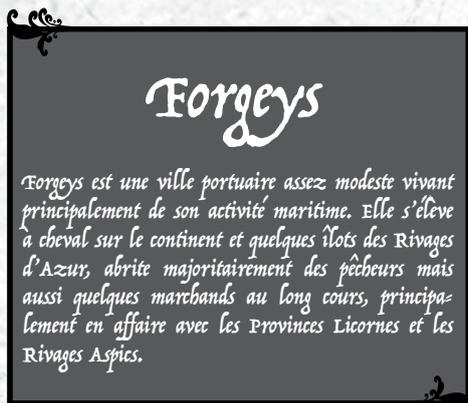
Dans le cas contraire, les personnages doivent tromper la vigilance de leurs gardiens et s'évader.

Lorsque les troupes grifféennes quittent l'hospice, elles ne donnent aucune information sur leur prochaine destination. Il est cependant possible d'entendre une conversation dans laquelle l'Argassie est évoquée.

L'étui de la Toile blanche

Avant de quitter l'hospice, les personnages peuvent inspecter le bureau du Père Keshlu, celui-ci ayant laissé entendre qu'il détenait des informations. Ils découvrent alors une pièce enfumée mais partiellement préservée du feu. Dans le bureau se trouve un étui de cuir contenant une missive codée. En la décryptant, on peut apprendre qu'un agent de la Toile blanche a repéré une personne correspondant à la description de la mercantile Laena sur les quais de la ville portuaire de Forgeys, le long des Rivages d'Azur.

S'ils n'ont pas l'idée de fouiller les appartements de Keshlu, n'en ont pas la liberté ou sont captifs des troupes impériales, les personnages sont approchés par le jeune apprenti du vénérable Caladrien disparu, Isupeli. Celui-ci a survécu à l'assaut et décide de remettre aux personnages l'étui de cuir renfermant la missive dont son ancien maître souhaitait les entretenir.



Enquête portuaire

Le temps presse pour rattraper Laena. Les personnages, mandatés par l'empire ou mus par leur soif de vengeance personnelle, se mettent en route afin de rejoindre au plus vite le port de Forgeys, à deux jours à peine de marche forcée si l'on coupe à travers champs.

Une fois à Forgeys, les personnages doivent mener l'enquête.

Se rendre à la capitainerie du port ne donne rien. L'officier de faction ne laisse personne consulter les registres mais, s'ils en trouvent le moyen, les personnages peuvent y lire l'indication d'un unique départ suspect, celui du navire marchand Le Ventile, dont le capitaine est un certain Serion. Le Ventile a levé l'ancre précipitamment, la nuit précédente, sans en aviser la capitainerie.

Visiter les deux auberges de la ville en posant des questions sur une certaine Laena ou en donnant sa description risque de ne pas rapporter grand chose : la mercantile a effectivement élu domicile deux nuits à l'auberge du Griffot mais elle a grassement payé le tenancier pour qu'il tienne sa langue.

Pour récupérer cette information, il faut remarquer que l'aubergiste corrompu, Cherias, n'a pas la conscience tranquille - il ment très mal. En le soudoyant ou en le molestant un peu, il avoue avoir hébergé une femme correspondant à la description de Laena. Si les personnages sont efficaces, ils peuvent aussi apprendre le nom du seul contact connu de la mercantile : Serion, capitaine d'un petit navire marchand, le Ventile.

En se renseignant sur Serion, on peut apprendre que c'est un pilier de comptoir qui officie généralement à la taverne de la Rigole. Dès la fin d'après-midi, il est d'ailleurs possible d'y tomber sur un petit groupe de clients assidus qui connaissent bien ce capitaine de navire.

Si les personnages se montrent sympathiques, notamment en payant une tournée, les gais lurons révèlent se souvenir parfaitement de la dernière fois qu'ils ont vu leur compagnon de beuverie : celui-ci avait payé plusieurs chopines pour fêter un gros pactole qui lui était tombé dessus. Son client, une femme, l'avait grassement payé pour l'emmener dans les Rivages Aspics.

Simeor et Melichor

Frères rivaux

Fils d'un général de l'armée grifféenne mort pour l'empire, Simeor et Melichor ont été élevés pour servir la nation, comme le souhaitait leur père. Toujours en compétition, les deux frères ont très vite appris le combat militaire, mais aussi un sens du devoir remarquable. C'est ainsi qu'ils ont attiré la bénédiction des Griffons et qu'ils sont devenus des mimétiques de talent.

Aussi soudés et différents que l'aigle et le lion de leur féal, Simeor et Melichor ont chacun pris un chemin différent et développé un aspect du Griffon : Simeor est rentré dans l'Ekklesia alors que Melichor intégrait l'ordre des lions blancs. Aujourd'hui, Simeor est devenu un Glaive redoutable et Melichor un puissant Chevalier du lion blanc. Les instances dirigeantes de l'Ekklesia ont pris connaissance de leur histoire et les envoient sur certaines missions délicates. En effet, leur envie de se dépasser mutuellement et le fait qu'ils se connaissent parfaitement font de leur duo un des plus efficaces des troupes impériales.

Les deux frères se ressemblent énormément, presque comme des jumeaux, mais on les distingue facilement grâce à leurs dons mimétiques :

- Simeor est effilé, a le regard acéré et des plumes safran lui parsèment le visage et le cou.
- Melichor a une barbe blonde taillée avec soin, des muscles nouveaux alliés à une allure preste et agile, et un lion blanc de Caladre ne le quitte jamais.

Simeor (4)

- Prêtre de la Griffé 4 (espace, ouverture, marque)
- Corps 4, Esprit 4, Âme 4, Foi 6
- Membre de l'Ekklesia 2, Pulsions féalicides 1, Colletterie de plumes 1, Bec 1, Griffures pures 1, Glyphes 1
- Attention 2, Athlétisme 2, Autorité 4, Combat (armes naturelles) 4, Duperie 3, Étiquette 2, Intrigue 2, Investigation 5, Psychologie 3, Technique (argile) 4, Transport (vol) 2

Melichor (4)

- Chevalier du lion blanc 4 (discipline, matière, vigilance)
- Corps 6, Esprit 4, Âme 4, Foi 4
- Membre de l'Ekklesia 1, Pulsions féalicides 1, Lion blanc 2, Aridité du fauve 1, Puissance 2
- Acrobatie 3, Athlétisme 3, Attention 4, Autorité 2, Combat (armes de mêlée) 5, Furtivité 4, Dressage (félins) 2, Recherche 3, Stratégie 4, Survie (cité) 2

Îlotier pendable

Pirate aspik (2)

- Corps 5, Esprit 3, Âme 3, Foi 3
- Nyctalope 2, Combattant aguerris 2
- Athlétisme 3, Attention 2, Combat (armes de mêlée) 3, Duperie 3, Survie (mer) 3, Transport (navigation) 2

Poursuite au long cours

Un navire comme le Ventile n'est pas de taille à effectuer la traversée jusqu'aux Rivages Aspics d'une seule traite. Les personnages possédant des connaissances en navigation peuvent le déduire du type de vaisseau dont il s'agit, mais il est aussi possible de le comprendre par les moqueries des marins à propos de Serion et de son Ventile.

Le mieux, pour un tel trajet, est de faire escale dans les îles aménagées par les pirates aspiks pour leur servir de bases arrière et de lieux de ravitaillement. En revanche, ces brigands font payer très cher le droit de mouillage pour qui n'est pas de chez eux, sans parler des ennuis éventuels que l'on récolte à fréquenter des lieux aussi mal famés. Le plus proche îlot de ce genre est l'île des Pendus.

Mais qui voudrait se lancer dans une telle course pour les personnages, à Forgeys ? Convaincre un capitaine de navire n'est pas chose aisée car tous craignent de s'y rendre et n'acceptent qu'en échange d'une forte somme d'argent. Le laissez-passer impérial peut être un argument, surtout si l'on fait miroiter une récompense de la part d'Aldarenche.

Il y a une autre option : un bateau marchand, l'Hippocampe, va bientôt partir pour les Rivages Aspics mais il ne fait ordinairement aucune escale avant d'arriver à destination. Son capitaine, un vieux Licornéen aux multiples cicatrices, accepte de dérouter son navire contre une coquette somme d'argent et un peu de compagnie féminine - si l'un des personnages est une femme. Toutefois, il exige la plus grande discrétion de ses passagers durant le voyage, ne souhaitant pas mettre au courant son équipage de cette petite entorse au règlement.

Il faut environ trois jours de navigation pour arriver à l'île des Pendus, pointe rocheuse noire et aride émergeant des eaux. Les Aspiks y ont construit un refuge vertical accroché aux parois abruptes, et y ont assemblé de larges plateformes sur pilotis avançant sur la mer. A fleur d'eau, quelques grandes constructions en bois se succèdent sans interruption. L'unique ponton battu par les vents et la houle semble sur le point de se disloquer.

Il fait déjà nuit quand le navire des personnages accoste et de nombreux bateaux sont au mouillage dans le petit port. Le bois usé et vermoulu du ponton est glissant et chaque pas émet un son inquiétant à peine couvert par les rafales de vent, très violentes.

Au niveau des premiers bâtiments, un comité d'accueil attend les arrivants. Les Aspiks présents exigent cinq faces par personne et prennent vingt pour cent sur toutes les transactions commerciales éventuelles.

Une fois passé le barrage, les personnages peuvent accéder aux tavernes bruyantes et enfumées, aux bordels à l'odeur lourde et aux salles de jeu où des joueurs silencieux misent parfois des sommes énormes.

C'est dans ce coupe-gorge que les personnages doivent enquêter à propos de Laena. Les Aspiks ne leur parlent pas et se méfient d'eux et le moyen le plus sûr de se faire accepter est, paradoxalement, d'affronter l'un des pirates lors d'un défi. Joueurs, prétentieux et orgueilleux, les habitants de l'île aux Pendus ne résistent jamais à une occasion de montrer qui est le meilleur.

Et puis, comme toujours, dans un milieu aussi corrompu, l'argent peut beaucoup.

Au final, les personnages peuvent apprendre plusieurs choses :

- un navire grifféen a accosté en pleine nuit avec une Grifféenne à son bord,
- le lendemain, un danseur d'écume appartenant à un val zorothe est venu la récupérer,
- sa destination serait l'île de Shraa'Sk, près de Gorth,
- la femme semblait plus invitée que captive.

S'ils posent des questions sur l'île de Shraa'Sk, les personnages apprennent qu'elle fait partie d'une ancienne marche chimérienne abandonnée depuis des siècles. Il n'y resterait que les ruines d'une ancienne forteresse léorde.

Si les personnages se sont montrés suffisamment flamboyants ou capables aux yeux des Aspiks, un des capitaines accepte de les embarquer pour les amener, non sans rémunération, sur cette fameuse île.



Entretien avec une mercantile

Shraa'Sk est une île d'environ trois hectares. Elle forme un croissant de lune abritant une baie dans laquelle des bateaux de petite taille peuvent s'amarrer à un ponton de fortune. Arrivant de nuit, les personnages peuvent y observer la présence d'un frêle esquif.

De la côte s'élève un sentier étroit menant aux ruines de l'ancienne forteresse léorde, vestiges entièrement dévorés par la végétation tropicale, dense et typique des Rivages Aspics. Cependant, un pisteur expérimenté repère des signes attestant d'un passage récent. En suivant ces traces ou en fouillant consciencieusement les lieux, les personnages dénichent l'entrée d'un passage exigü s'enfonçant dans les entrailles de l'île.

Une descente en colimaçon grossièrement taillée dans la pierre - ou forée par le passage d'un énorme corps serpentin - permet de descendre de plusieurs dizaines de mètres sous terre. Il n'y a pas d'éclairage, l'air est humide et ajoute au sentiment d'oppression donné par la descente. Tout en bas, on arrive dans une salle circulaire d'environ quatre mètres de diamètre trouée de trois

Une île sous surveillance

Parfaitement dissimulée au sommet d'une tour à moitié effondrée, une Aspik monte la garde. Elle ne manque pas de surprendre l'arrivée des personnages et, une fois qu'ils se sont engouffrés dans les souterrains, cette sentinelle déclenche une alarme visuelle afin de prévenir les val zoroths de Gorth. En orientant la lumière d'une chandelle à travers le prisme d'une gemme aux reflets verdâtres, elle crée un puissant faisceau lumineux visible jusque dans les Rivages Aspics, pour qui le guette.

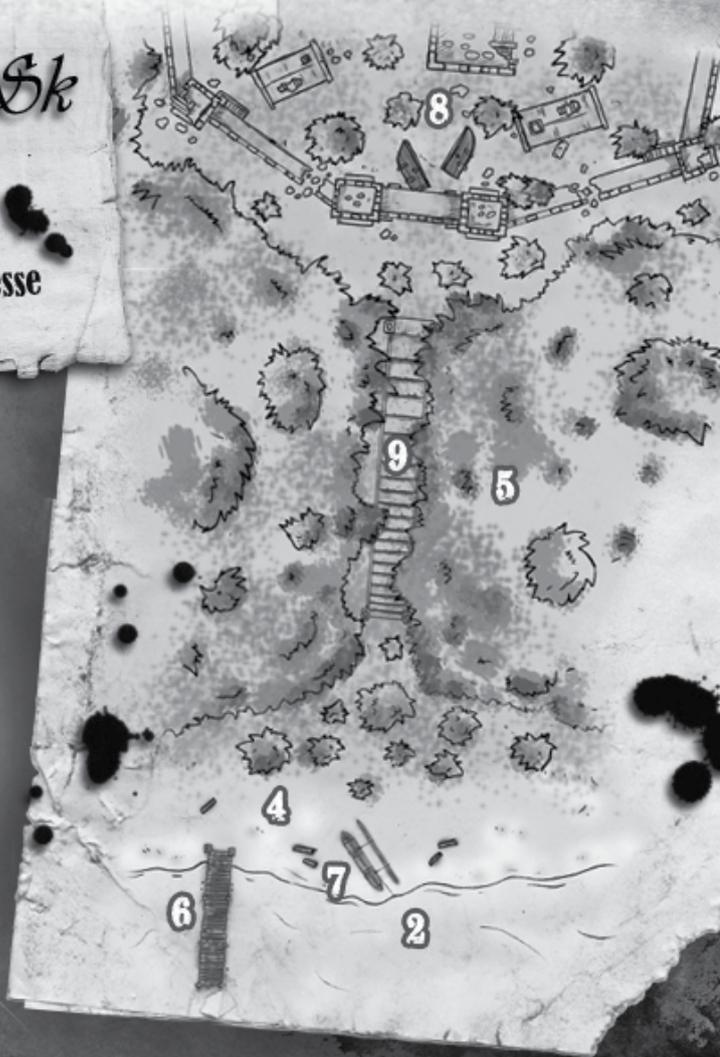
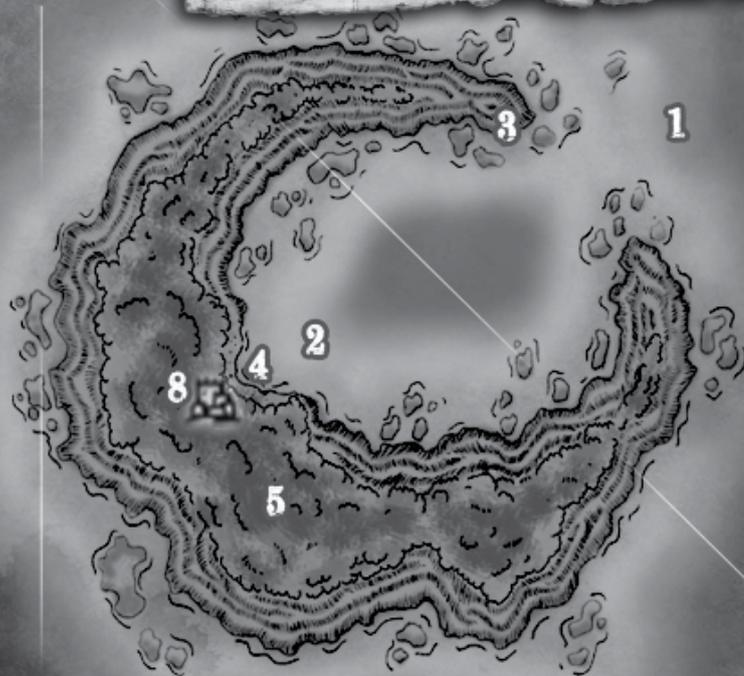
passages parfaitement identiques. C'est là que le véritable dédale commence et, avec lui, les multiples pièges aspiks que les déconstructeurs ont savamment placés afin de protéger l'endroit contre tous ceux qui n'y sont pas invités.

Très vite, les personnages s'égarent et se blessent contre les pièges. Il leur faut déployer des trésors d'ingéniosité afin de parvenir à se rapprocher de Laena.

L'île de Shraa'Sk

- 1- Mer (eau profonde)
- 2- Mer (hauts fonds)
- 3- Récifs et falaise
- 4- Crique et plage

- 5- Jungle
- 6- Ponton
- 7- Esquif
- 8- Ancienne forteresse
- 9- Escalier étroit



Embusqués

Aspiks du val zoroth (2)

- Corps 5, Esprit 3, Âme 3, Foi 3
- Nyctalope 2, Combattant vicieux 2
- Athlétisme 3, Attention 3, Combat (armes de mêlée) 3, Combat (arme de trait) 3, Survie (milieu souterrain) 2

C'est dans les environs de la planque de la mercantile que les hommes du Père des Ombres vont tendre une embuscade aux héros. Très avantagés dans ce labyrinthe qu'ils connaissent par coeur, capables de se fondre dans les ombres, parfaitement silencieux, ils harcèlent les personnages, ne leur laissant aucun répit, jouent sur leurs nerfs, cultivent l'angoisse et la peur.

Lorsque les personnages atteignent finalement la cachette de Laena, elle tente de s'échapper mais ne semble pas assez en forme pour y parvenir. Son teint est pâle et ses yeux cernés. Un personnage possédant des connaissances en médecine peut constater qu'elle a de la fièvre.

La planque de Laena détonne clairement avec le reste du dédale. On peut y sentir un léger courant d'air provenant de ce qui ressemble à des aérations creusées près du plafond. La pièce est éclairée par des lanternes accrochées aux murs, qui sont eux-mêmes recouverts de riches tapisseries. Le confort est rudimentaire mais inespéré dans ce lieu si reculé.

La mercantile ne peut plus se dérober. Tout ce qu'elle veut, désormais, c'est sauver sa vie. En fonction des questions et des promesses des personnages, si on lui promet la vie sauve ou si on tente de la soigner, elle peut trahir ses précédents maîtres et révéler de nombreuses choses :

- Elle a été engagée par un lieutenant des Crocs de Sorg nommé Ash'Ylin.
- Son rôle était de rassembler un groupe de personnes pour récupérer un puissant artefact grifféen contenu dans un coffre.
- Une fois le coffre récupéré, elle a appris que des Taraséens fourniraient l'argent qui allait servir au paiement des per-

sonnages.

- A la demande des Taraséens, le versement de l'argent a du être différé. Les pièces d'ivoire étaient stockées dans le sous-sol d'un entrepôt d'Orbiane.
- Là, Ash'Ylin et un Charognard taraséen ont ouvert le coffre - ils avaient la clé. A l'intérieur du coffre se trouvait une pièce d'ivoire légendaire, la Primivoire. (Laena peut donner quelques détails historiques).
- Une très grande quantité de pièces d'ivoire avait été rassemblée dans ces sous-sols d'entrepôt. On a demandé à Laena de quitter les lieux (par un passage secret) et de revenir le lendemain à l'aube pour récupérer l'argent.
- Jouant la sécurité, Laena a envoyé son bras droit Kylias pour récupérer l'argent, et s'est enfuie en utilisant ses contacts auprès d'un val zoroth, au cas où on déciderait de la réduire au silence.
- Elle a aussi prévenu l'Ekklesia que les personnages avaient retrouvé l'artefact légendaire.

Pour attester de ses dires, elle peut produire un contrat signé par Ash'Ylin. Ce nom doit faire tristement écho dans le coeur des personnages.

La mercantile ne cesse d'affirmer aux personnages qu'elle peut leur être utile s'ils acceptent de la laisser en vie. Elle jure sur le Griffon qu'elle est prête à racheter ses fautes.

Laena a conservé le coffre - vide - et sa clé. Elle les a laissés en lieu sûr, à Forgeys. Si l'occasion lui en est donnée, elle utilise l'artefact pour négocier son retour en grâce.

Récompenses

Les personnages peuvent retenir 1 expérience de cette histoire.



L'union fait la force

Où les personnages doivent affronter Ash'Ylin et empêcher le déclenchement de nouvelles guerres à travers le M'Onde.

En quelques mots

Les personnages font la connaissance d'une Aspik du nom de Si'Hilk, émissaire du val zoroeth de Gorth. Le Père de cette organisation criminelle souhaite les rencontrer et leur propose une alliance de circonstance afin de damer le pion aux Ferreux, qui doivent sous peu se réunir dans la fameuse ville franche de Sorg.

Le Père des Ombres permet aux personnages de rejoindre Sorg grâce à l'intervention des Pèlerins. Une fois sur place, ils s'infiltrèrent dans le quartier général des Crocs de Sorg et découvrent qu'Ash'Ylin s'est réfugié dans une ancienne forteresse chimérienne nommée La Vertige.

Autour de La Vertige, une véritable armada s'est réunie, composée de Grifféens, de Taraséens et de serviteurs du val zoroeth. Reste à s'infiltrer à l'intérieur de la forteresse pour mettre un terme au rituel du Fiel, vaincre Ash'Ylin et Veclicos, et enfin décider de l'avenir de la Primivoire.

Au final c'est aux personnages que reviendra le choix décisif.

Implication des personnages

Suite aux révélations de Laena et ayant en leur possession le contrat qu'elle a passé avec Ash'Ylin, les personnages voudront sûrement en finir avec ce dernier. Sans compter que la situation dans le M'Onde se dégrade et que les conflits se multiplient, menaçant de déclencher de nouvelles guerres.

- Les personnages ont une revanche à prendre sur Ash'Ylin et les Alerniens. Le Fiel présent en eux les pousse à faire payer les coupables par le sang.
- Afin d'éviter l'embrasement du M'Onde dans de nouvelles guerres de Fer, les personnages doivent impérativement stopper le rituel.
- Etant les premiers concernés, les personnages sont considérés comme des acteurs majeurs et ont leur mot à dire face à des factions puissantes et influentes. Ils sont les seuls à pouvoir faire le lien entre ces dernières et ainsi permettre une action concertée.

Ambiance

Au début de cette histoire, la tension règne et les personnages sont confrontés à des organisations puissantes. Leur séjour à Gorth est angoissant, une ambiance glauque et malsaine y règne et ce n'est guère mieux dans le temple des Pèlerins.

A Sorg, la tension monte encore d'un cran face aux Ferreux jusqu'à l'affrontement lors du Jugement de Fer. Ensuite la mise en place de la bataille de La Vertige fait rentrer les personnages dans un rôle de stratégie et le ton devient épique, jusqu'à la victoire - espérons-le.

Enjeux et récompenses

Découvrir Gorth et le temple des Pèlerins

La visite des personnages dans le quartier général du val zoroeth devrait leur apprendre beaucoup sur la manière de penser de ces Aspiks-là. De plus, ils auront l'occasion exceptionnelle de voyager à travers l'orage.

Se présenter face au concile de Fer

Oser interrompre la réunion des officiers ferreux demande une certaine dose de courage et d'inconscience.

Mettre un terme au rituel

Les personnages doivent mettre au point un plan d'attaque sur la forteresse où se cache Ash'Ylin, et contrer les effets du rituel.

Décider de l'avenir de la Primivoire

Alors que leurs opposants sont vaincus, les forces présentes commencent à lorgner sur la Primivoire. Les personnages doivent alors choisir à qui ils vont confier la garde de cette relique d'une importance capitale.

À l'affiche

Ash'Ylin

Le Ferreux est sur le point de voir son plan s'accomplir quand les personnages sabotent tous ses efforts. Leur dernier affrontement lui a laissé un goût amer mais cette fois-ci, consommé par le Fiel, il est bien décidé à en finir avec eux.

Si'Hilk

Cette mimétique aspice est la fille adoptive du Père des Ombres. C'est une tueuse accomplie à qui il confie les missions les plus délicates. Elle obéit aveuglément aux ordres du Père mais sait prendre suffisamment d'initiative pour toujours s'en sortir.

Le Père des Ombres

Cet Aspik d'un certain âge est le dirigeant du val zoroeth de Gorth. Il commande son organisation d'une main de fer et veille à ce que chaque chose aille toujours dans le sens du plus grand intérêt pour lui. Il désire s'implanter sur Sorg depuis des années et voit dans l'arrivée des personnages une occasion en or.

Ssi'mas

Ce lieutenant d'Ash'Ylin est la personne en qui il a le plus confiance. Il a été conquis par le plan de son supérieur, à qui il voue une admiration sans borne. Il est présent au Concile de Fer et veut amener les guildes à se positionner sur un maximum de conflits.

Les représentants des guildes de Fer

Ils sont à Sorg pour assister à une réunion de coordination prévue de longue date. Ils représentent chacun le chef de leur guilde et sont bien décidés à montrer que cette faveur ne leur a pas été accordée par hasard.

Veclicos

Ce Charognard taraséen veut trouver un moyen de corrompre le chant des esprits par le Fiel. Son alliance avec Ash'Ylin n'est qu'un moyen d'atteindre son but. Il fait entretenir par ses acolytes un puissant rituel au sein de La Vertige, afin de propager le Fiel jusque dans le cœur d'Alerne.

Fiche technique

Mystère	●●●●●
Action	●●●●●
Exploration	●●●●●
Interaction	●●●●●
Néant	●●●●●
Durée estimée	⌚⌚⌚⌚⌚⌚
	⌚⌚⌚⌚⌚⌚
	⌚⌚⌚⌚⌚⌚
	⌚⌚⌚⌚⌚⌚
Difficulté	4
Trauma	facultatif



Si'Hilk, l'ombre masquée

La petite fille qu'on avait appelé « carresse » se révéla une adorable enfant, douce et attentive. Sa mère était une tisseuse réputée, elle apprit donc très tôt à travailler la soie et les tissus les plus fins. Alors que tous allaient s'installer à Ophroth, le bateau sur lequel sa famille voyageait fut attaqué par un navire de guerre chimérien dont les occupants avaient à cœur de donner une leçon aux Aspiks. Les femmes furent violées devant leur mari, les enfants égorgés devant leurs parents, les hommes pendus par leurs tripes. Si'Hilk, encore jeune adolescente, subit les outrages de plusieurs marins qui la défigurèrent à la flamme d'une torche avant de la jeter par dessus bord.

Elle reprit connaissance à bord d'un danseur d'écumé aspik, y fut soignée et ramenée sur la terre ferme. Puis on la conduisit devant un homme chauve, grand et très intimidant. Il était appelé le Père, le chef du val zoroeth, et serait désormais son seul parent. Il lui offrit le choix de travailler pour lui et ainsi pouvoir un jour venger ses parents. La lueur dans les yeux de Si'Hilk ne le trompait pas, la haine l'habitait et elle allait devenir un outil précieux.

Elle s'entraîna très dur pour devenir une combattante émérite et une espionne. Le Père se prit d'affection pour la jeune femme et finit par la considérer comme sa propre fille. Pour ses vingt ans, il lui offrit un masque taillé dans l'écaïlle noire d'un Aspik, masque qu'elle choisit de coller définitivement à sa peau, dissimulant à jamais la partie de son visage marqué par les flammes.

Elle connut peu après l'Ondulation des Assoiffés. Désormais mimétique, rien ne pouvait plus se dresser entre elle et ses bourreaux. Elle partit à leur recherche, en retrouva certains mais les autres restaient introuvables. Le Père, craignant qu'elle ne le quitte si elle les tuait tous, avait pris soin de les faire disparaître - il en retient d'ailleurs un dans une de ses nombreuses planques à travers le M'Onde.

Gorth

Que les personnages aient choisi de supprimer Laena, de la laisser libre ou de la séquestrer le temps d'y voir plus clair, lorsqu'ils ressortent de sa planque souterraine, ils découvrent avec stupeur que leur navire a disparu. A la place, ils peuvent constater la présence d'un bateau aspik taillé pour la vitesse, avec à son bord une douzaine d'hommes et une silhouette masquée. Cette dernière se présente sous le nom de Si'Hilk et semble diriger la petite troupe.

Si'Hilk affirme qu'elle doit emmener les personnages auprès d'un certain Père des Ombres, son patron. Les hommes du bord ont tous un arc bandé et semblent savoir s'en servir. Si les personnages demandent des éclaircissements, Si'Hilk certifie que son supérieur aimerait échanger des informations dans un but d'entraide mutuelle. Le thème de la conversation tourne autour des guildes de Fer. La destination : la ville aspide de Gorth.

Si les personnages refusent de monter à bord sans faire d'histoire, Si'Hilk donne des ordres pour qu'ils soient capturés vivants.

Le navire de Si'Hilk fait route vers les Rivages Aspics. Avec des vents favorables, il faut peu de temps pour atteindre Gorth, ville connue pour avoir été construite sur un marécage.

Particulièrement touchée par la Scission d'avec les terres chimériennes, l'ancienne Gorth repose, à demi immergée, dans un marais saumâtre. La richesse de la cité antique s'entr'aperçoit ça et là, émergeant à peine de la vase. Non loin, une vieille mine d'argent, aujourd'hui moribonde et à moitié inondée, a été investie par le val zoroeth local : les Ombres de Gorth.

Afin de pouvoir allègrement piller les vestiges de la cité chimérienne, une communauté s'est établie dans ses ruines. Perchée à plusieurs mètres au-dessus du marais, cette nouvelle Gorth est un immense agglomérat d'habitations sur pilotis qui a pour pivot central l'une des antiques tours chimériennes qui parsèment les côtes aspices. Cette dernière sert actuellement de demeure au Prince local, Chir'Syn. Comme surgissant du passé, cette tour est totalement recouverte par une espèce unique de rose noire, la placide.

Circuler en ville oblige parfois à emprunter des barques pour rallier deux quartiers. Parmi eux, un quartier est licornéen, l'autre basilik, chose plutôt rare dans une cité aspice. L'installation de ces étrangers a été favorisée par le Prince qui souhaite, par cette marque d'hospitalité, prouver l'attractivité commerciale de Gorth. D'ailleurs, des travaux d'importance au niveau du port tentent de le rendre capable de recevoir des bateaux de fort tonnage, voire les Tarasques-filles d'Alectre...

La végétation prolifère ici comme dans le reste des Rivages Aspics, à ceci près qu'elle semble vouloir noyer la ville suspendue dans l'eau stagnante. Comme si les ruines, jalosant les plateformes, imposaient leur volonté aux lianes et à la mangrove dans le but de les attirer vers les profondeurs.

Largement approvisionnée en drogues exotiques par les communautés licornéenne et basilique, l'organisation criminelle du Père des Ombres prospère. Possédant le monopole de ce marché sur Gorth, l'influence du val zoroeth s'étend chaque année, lui permettant d'entretenir un réseau d'espions jusque dans la célèbre ville franche de Sorg.

En croisant les informations qu'il a obtenues de Laena et les rapports qui lui sont parvenus de Sorg, le Père des Ombres a compris qu'il était temps pour lui d'avancer ses pions de manière à accomplir son plan : affaiblir la position des Crocs de Sorg sur leur ville afin de pouvoir y installer un comptoir et, à terme, mettre la main sur

La placide

Fruct du travail conjoint de botanistes licornéens et basiliks, la placide est un rosier noir des racines aux pétales. Plante au sommet de la tour de Gorth, il envahit les parois de l'édifice et le recouvre entièrement. On s'est très vite aperçu que son pollen est une drogue aux effets uniques qui permet un certain contrôle sur les rêves, autorisant ainsi un peintre à envisager sa nouvelle toile, un voleur à préparer son cambriolage, etc.

Comme toute drogue, la placide a des effets néfastes. En s'y accoutumant, le consommateur a de plus en plus de mal à discerner la réalité du rêve et, même éveillé, les réminiscences de son sommeil viennent polluer sa conscience.

Le Prince Chir'Syn est dépendant à la placide, qui enhardit son ambition démesurée.

cette position stratégique. Pour ce faire, il compte bien utiliser les personnages en leur révélant le lieu du prochain rassemblement des guildes de Fer, qui n'est autre que Sorg, et en leur permettant de rejoindre la cité en un temps record grâce à l'intervention des Pèlerins situés aux abords de la ville.

Gorth est le passage obligé pour accéder aux anciennes mines dans lesquelles se terrent le val zorothe et son Père. Comme dans toutes les villes des Rivages Aspics, les étrangers sont normalement là pour se faire dépouiller par la fange locale. Cependant, la

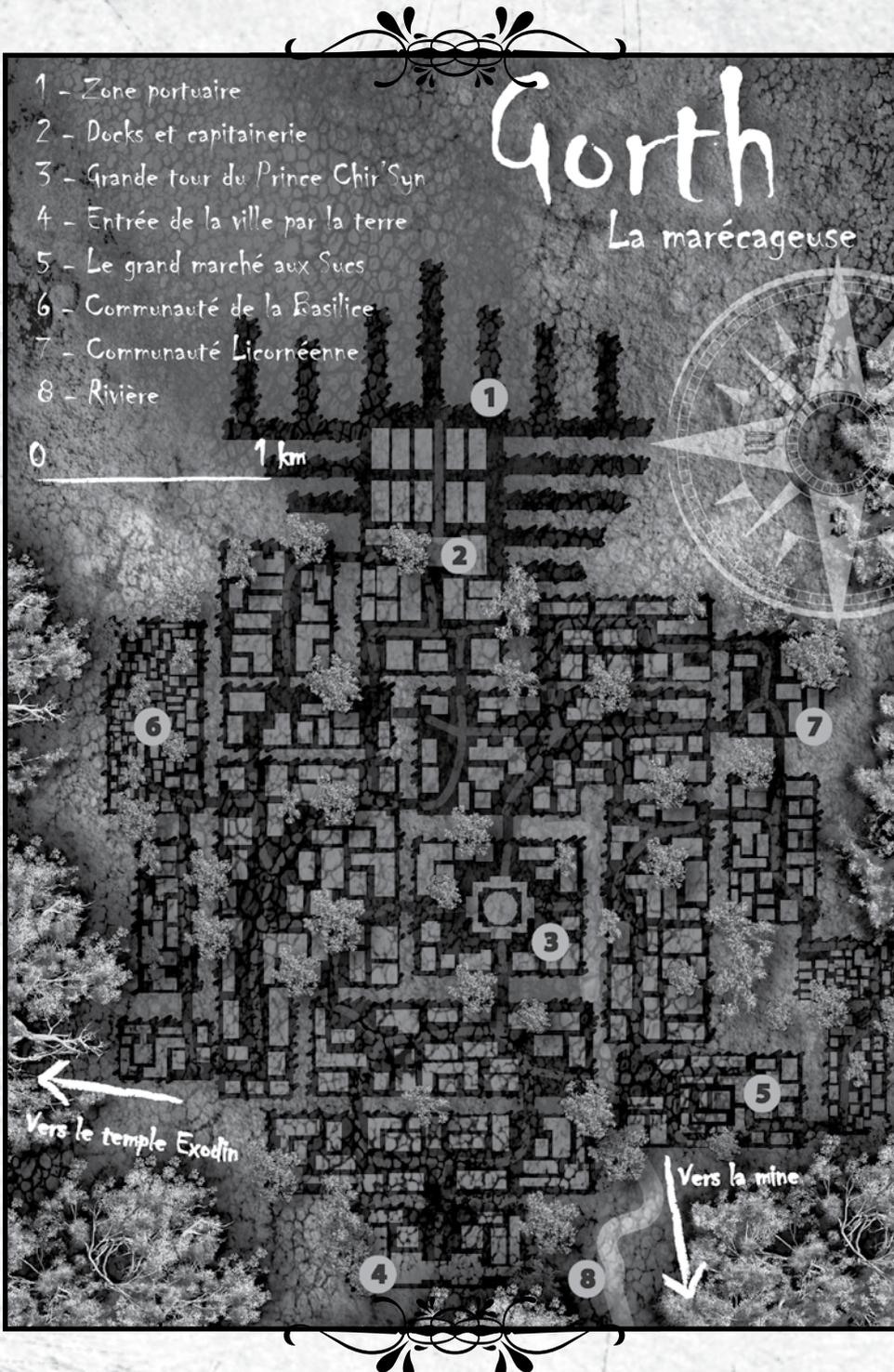
présence de Si'Hilk semble dissuader même les plus retors des coupe-jarrets.

Traverser la ville est l'occasion de constater l'omniprésence des arts ainsi que les mœurs décalées de ses habitants. Galvanisés par leur charismatique Prince, les gens de Gorth n'hésitent pas à le qualifier de visionnaire et d'esthète. Ainsi, on peut entendre de la musique ou de la poésie licornéenne à tous les coins de rue et les façades des bâtisses ont tendance à s'orner de fascinantes sculptures basiliques.

Si'Hilk est aujourd'hui l'un des plus fidèles lieutenants du Père. C'est elle qu'il choisit pour les missions solitaires les plus délicates. Il lui laisse une grande liberté d'action car il ne veut surtout pas la perdre. C'est elle qu'il envoie pour traiter avec les personnages et éventuellement agir dans l'affaire qui les occupe.

Fille de son Père (5)

- Scarice 3 (précision, dissimulation, douleur)
- Corps 6, Esprit 5, Âme 4, Foi 5
- Soif de l'Onde 3, Envers et contre tous 1, Appuis sur Sorg 2, Nyctalopie 1, Escarboucle 1, Krehen de la main 2, Fragmentation osseuse 2, Masque de l'Aspic 2
- Acrobatie 4, Athlétisme 4, Attention 4, Combat (armes de mêlée) 4, Combat (armes de trait) 4, Furtivité 4, Recherche 4, Investigation 4, Survie (cité) 4



Père des Ombres

Seigneur du val zoroth (5)

- Corps 3, Esprit 6, Âme 6, Foi 5
- Envers et contre tous 3, Soif de l'Onde 2, Image héroïque 3, Fortuné 3
- Alphabétisation 3, Autorité 5, Attention 3, Connaissances (Aspiks) 3, Duperie 3, Gestion 5, Influence 5, Intrigue 3, Psychologie 4, Survie (cité) 3, Technique (poisons) 3

Le Père des Ombres

Les personnages ne sont toutefois pas là pour flâner et Si'Hilk les guide rapidement vers une embarcation qui doit les mener au Père des Ombres. Quelques hommes les accompagnent et après quelques minutes seulement, il faut débarquer sur la terre ferme. Toute la troupe s'enfonce alors dans la jungle environnante en empruntant, sur une centaine de mètres, un passage quotidiennement entretenu et surveillé qui les mène dans une combe où se trouve l'entrée de la mine. Tout le long du trajet, les personnages croisent des individus allant et venant vers la mystérieuse planque. Au fur et à mesure qu'ils s'en approchent, les humeurs sont plus taciturnes, les regards plus torves, les démarches moins sûres. Si'Hilk s'adresse aux gardes proches de l'entrée de l'ancienne mine puis guide les personnages dans les méandres souterrains.

C'est une véritable société décadente qui se présente alors. Des hommes à l'attitude clairement malveillante lancent des insultes aux étrangers. Des femmes lascives mais usées les alpaguent sans vergogne. Des vendeurs bien achalandés proposent tous types de drogues. Au détour d'un couloir en partie inondé, on peut percevoir l'éclat froid d'une lame puis le râle agonisant d'un homme alors que, à peine plus loin, une femme subit les assauts de plusieurs individus. Dans un recoin, vraisemblablement dans un état d'ébriété avancé, un homme d'un certain âge se fait dépouiller par deux jeunes gaillards alors qu'à deux mètres de là, trois autres s'échangent une pipe d'où émanent une fumée verdâtre et une odeur âcre. Par endroits, des duos armés surveillent cette populace vicieuse. Tous ont un petit signe de tête respectueux pour Si'Hilk.

Passé un certain temps, la sécurité semble se renforcer et les personnages sont introduits dans une immense salle peu éclairée. C'est dans une atmosphère feutrée et embrumée qu'ils font connaissance avec le Père des Ombres, qui leur propose alors d'unir leurs efforts afin de nuire aux malfaiteurs ferreux. Il se dit prêt à révéler le lieu de la prochaine réunion de Fer et à fournir aux personnages les moyens d'y accéder en un temps record. Et il va falloir : la réunion a lieu le lendemain, à Sorg.

Réunion de Fer

Dès la fin de leur entretien avec le Père des Ombres, une course contre le temps s'amorce pour les personnages et une question se pose : comment rejoindre Sorg en si peu de temps ? La solution proposée est d'utiliser le voyage à travers l'orage des Pèlerins - il y a un temple non loin. Le Père des Ombres affirme avoir de bons rapports avec eux et se charge du paiement pour le transport.

Guidés par Si'Hilk, les personnages empruntent un passage à peine visible au milieu des marécages embrumés. L'Aspik elle-même semble inquiète et demande le silence le plus complet lors du trajet.

Enfin, la masse sombre du temple apparaît. Il est construit sur une petite butte au milieu des marais, sans doute un remblai de terre pour lui permettre d'être surélevé. Si'Hilk fait sonner la petite cloche de l'entrée et, au bout de quelques minutes, elle et les personnages sont amenés à l'intérieur, apercevant au passage les silhouettes inquiétantes des féaldhins qui gardent les lieux.

On demande aux personnages de patienter dans une salle à la voûte peinte d'étranges motifs. De longues heures s'écoulent avant qu'un Pèlerin arborant le masque d'argent et la lampe à huile de son ordre n'entre dans la pièce pour leur demander de le suivre. Les personnages sont alors guidés jusque dans les étages supérieurs de la pyramide. Ils entendent l'orage au-dessus d'eux. Arrivés dans la salle de voyage, au plus près de son antenne de cristal, ils voient enfin le regard du Pèlerin, abîme zébré d'éclairs.

Le guide des personnages leur donne les consignes d'usage et quelques minutes plus tard, dans un immense fracas, la foudre vient frapper l'antenne cristalline. Une lumière aveuglante envahit la pièce. Une sensation de vertige s'empare des personnages et lorsqu'ils peuvent à nouveau ouvrir les yeux, l'homme qui est en face d'eux n'est plus le même.

Ils sont à Sorg.

Il ne reste vraisemblablement que très peu de temps avant la réunion des Ferreux. D'après Si'Hilk, leur rassemblement a lieu dans le quartier général de la milice de la ville. En effet, ici, les Crocs de Sorg sont chez eux, ils maintiennent l'ordre et la sécurité sur la cité à la manière d'une milice privée disposant de moyens très conséquents. En échange, ils prélèvent une taxe et récupèrent une partie des transactions commerciales effectuées à Sorg, qui est toujours sous embargo chimérien.

La ville est sombre, ses rues étroites sont bien souvent envahies de ronces qui grimpent le long des murs et des encorbellements. L'odeur est insupportable et la misère s'infiltré jusque dans les quartiers commerçants.

Guidés par Si'Hilk, les personnages arrivent devant la grande porte du bâtiment où doit se tenir la réunion. Les gardes, certains que personne n'oserait s'attaquer directement à ceux qui sont à l'intérieur, laissent passer les personnages assez facilement. Si'Hilk les invite, presque par jeu, à s'imposer pour arriver à leur but. Selon elle, les Ferreux ne fonctionnent que dans l'adversité et dans l'affrontement direct, même si leurs chefs sont loin d'être idiots. Il faut donc prouver sa valeur pour se faire entendre.

Deux gardes surveillent l'entrée de la grande pièce où se tient la réunion. Ils ne laissent entrer personne de leur plein gré. Une fois les portes franchies, les personnages découvrent enfin les officiers des guildes de Fer.

Quatre personnes sont assises autour de la table et chacune est gardée par deux mercenaires de sa guilde.

- La première est une femme, une Chimérienne noire d'une grande beauté à la voix envoûtante. Elle ne porte pas d'armure mais une robe à la dernière mode grifféenne. Derrière elle, deux femmes armées, le visage dissimulé par un voile pourpre, sont vêtues d'une magnifique armure de mailles chimérienne.
- Non loin, un Grifféen massif, chauve et au regard bleu inquisiteur. Il porte une splendide armure d'écaillés métalliques ciselées. Derrière lui, deux colosses grifféens lourdement armés attendent patiemment.
- En face, un Taraséen gigantesque, montagne de graisse et de muscles, à le visage couvert de cicatrices. Il porte une armure en peau de requin aux reflets argentés. Deux grands êtres dont les yeux globuleux luisent sous leur capuche se tiennent dans son dos.



Voici, d'après mes souvenirs de voyages, une représentation de Sorg. Faire un plan de ses souterrains, c'est le travail de toute une vie! j'y renonce, et ... ma mémoire n'est plus ce qu'elle était.

Ephaitos
- Ancien cartographe d'Alectre -



Ssi'Mas

Officier ferreux (4)

- Corps 6, Esprit 4, Âme 4, Foi 4
- Ferreux 2, Habitude de la douleur 2, Réflexes fulgurants 2
- Athlétisme 4, Attention 4, Autorité 3, Combat (armes de mêlée) 4, Combat (arme de trait) 3, Combat (armes naturelles) 3, Duperie 3, Furtivité 4, Influence 3, Stratégie 3, Survie (cité) 2, Technique (plantes) 3
- Dague aspice 1, Armure de cuir exceptionnelle 1

Équipe de Ssi'Mas (3)

- Corps 5, Esprit 4, Âme 3, Foi 4
- Ferreux 1, Combattant aguerri 2, Discipliné 2, Habitude de la douleur 1
- Acrobatie 3, Athlétisme 3, Attention 3, Combat (armes de mêlée) 3 ou 4, Combat (arme de trait) 3 ou 4, Furtivité 3, Recherche 3, Survie (cité) 2

- Le dernier siège est occupé par un Aspik athlétique dont les yeux brillent d'un éclat criminel. Il porte des habits amples et bouffants à la mode aspice. Ses gardes du corps, à son image, ne quittent pas des yeux les personnages.

Autour du cou, chaque officier arbore une lourde chaîne composée de sept anneaux de fer.

Pleins de morgue et d'assurance, les Ferreux veulent entendre ceux qui viennent les déranger avant qu'ils ne soient torturés et tués pour montrer à tous qu'on ne dérange pas une telle réunion. La tension est palpable et les regards échangés devraient rapidement faire comprendre aux personnages qu'ils jouent peut-être leur vie.

La meilleure façon de s'en sortir est de dire qu'Ash'Ylin a passé un accord avec un Charognard taraséen et qu'il a fomenté un plan à l'échelle m'Ondiale sans concertation avec le Concile de Fer. Les personnages ont pour preuve le contrat passé entre Ash'Ylin et Laena.

Un second d'Ash'Ylin présent dans la salle, un dénommé Ssi'mas, crie au complot et à l'imposture. Mais le contrat est authentifié et certifié conforme, à son grand désespoir.

Le Taraséen appuie les personnages car il a toujours considéré Ash'Ylin comme un être trop instable pour avoir de telles responsabilités. De plus, il vient de mettre un nom sur le mal qui touche sa chère Argassie.

Le jugement de Fer

Tout différend ou conflit est à même d'être réglé, aux yeux des guildes de Fer, lors d'un combat rituel. L'offenseur choisit le nombre de combattants qui vont s'affronter, celui-ci ne pouvant excéder sept - en référence aux sept anneaux de fer symbolisant le concile. La salle qui accueille le Jugement de Fer est en outre entièrement vidée.

L'offenseur place un premier combattant dans sa moitié de salle, l'offense place ensuite un des siens dans sa moitié, et ainsi de suite. Une fois la mise en place terminée, le combat commence.

La Chimérienne que les autres appellent "Sorcière" veut entendre toute la vérité et fait en sorte que chacun dise tout ce qu'il sait sur cette étrange affaire.

Le représentant des Lions de Sable, enfin, est en faveur du Jugement de Fer. Selon lui, les armes parlent mieux que les langues.

Jugement de Fer

Le Jugement de Fer est finalement le consensus trouvé car il fait partie des lois des guildes de Fer. Ssi'Mas est loin d'être un imbécile, il sait que la tactique va jouer un rôle primordial dans ce qui va suivre et il compte sur la méconnaissance du Jugement par les personnages pour prendre l'avantage.

Le second d'Ash'Ylin se méfie des personnages - il a remarqué leur mimétisme - et cherche à inclure au combat ceux qu'il pense les plus faibles. Il demande donc probablement à tous les affronter mais Si'Hilk peut intervenir pour prendre la place du maillon faible. Après tout, elle est arrivée avec eux et fait donc partie des offensifs.

Ssi'Mas place en première ligne deux Aspiks qui auront pour mission d'empêcher les adversaires d'avancer. Lui se place trois pas derrière eux, de manière à pouvoir lancer une dague avant d'engager au corps à corps. Tout au fond de la pièce, il place deux archers qui ont pour mission d'éliminer en priorité ceux susceptibles d'utiliser la magie miraculeuse. Ssi'Mas se focalise sur celui qui lui paraît être le plus puissant adversaire. Bien entendu, les Ferreux utilisent le Fiel dès qu'ils sont mis en difficulté.

Si les personnages sont défaits, un agent de la Toile blanche intervient pour récupérer leurs corps et leur permettre d'attendre une éventuelle résurgence.

Si les personnages sont vainqueurs, Ssi'Mas lâche ces quelques mots :

*Il est trop tard,
le Fiel va envahir le M'Onde et les guerres
à venir feront de nous des héros dignes des
légendes.*

Il porte sur lui un pli dissimulé dans une poche où l'on peut lire la chose suivante :



Les autres Ferreux présents, en connaisseurs, donnent leur avis sur le combat, mais laissent repartir les personnages sans qu'ils soient inquiétés. Le représentant de l'Argassie, nommé Icomiris, souhaite toutefois obtenir des précisions sur l'affaire du rituel de Fiel et sur l'implication de certains de ses frères taraséens.

La dernière bataille s'organise

A Sorg, les personnages peuvent apprendre plusieurs choses :

- Une prime importante est promise à toute personne capable de donner des renseignements fiables au sujet d'un groupe correspondant aux personnages ainsi que Si'Hilk. Cette prime est proposée par les Crocs de Sorg, qui tolèrent mal qu'on s'en soit pris à l'un des leurs.
- Révoltes et chaos urbains naissent un peu partout en Chimérie, dans l'empire de Grif' et les Rivages Aspics. Même le mystérieux Royaume draguéen serait touché. On dit également que les Tarasques sont troublées, elles se seraient d'ailleurs rassemblées dans l'Isthme.
- Une rumeur fait sensation : Ash'Ylin, le terrifiant lieutenant des Crocs de Sorg, a perdu sa place et son appartenance aux guildes de Fer. La destitution serait la conséquence d'une décision "d'en haut".
- Certains accusent ouvertement les Charognards pour ces incidents en cascade.

Il est également possible de trouver des informations sur Alerne et La Vertige, une forteresse située à l'ouest d'Alerne et dont parle Ash'Ylin dans son courrier à Ssi'Mas.

Il est facile d'apprendre qu'on appelle La Vertige par ce nom car elle domine une immense falaise abrupte. La Vertige était la gardienne du bras de mer qui s'engouffre dans les terres chimériennes entre le Gouffre de l'Ordre et Alerne. Était, car la citadelle a été le théâtre d'un affrontement terrible lors de la guerre des Cendres. A cette occasion, l'un des donjons-jumeaux a été pris pour cible par une sombre sente. Cette bataille a abattu les murailles et laissé exsangue la forteresse, qui n'a jamais été réhabilitée. D'ailleurs, certains prétendent que les lieux sont désormais hantés ou sous la garde de Charognards qui n'en sont jamais repartis. Aucun de ceux qui s'y sont rendus n'en est revenu...

En parallèle, par l'intermédiaire d'Icomiris, les informations dévoilées lors de la réunion des guildes de Fer remontent jusqu'à l'Argassie et parviennent aux oreilles des frères Simeor et Melichor, qui s'y trouvent depuis un certain temps. Ces derniers montent alors un corps expéditionnaire impérial et se dirigent vers La Vertige. Dans le même temps, alors que les Tarasques se sont exceptionnellement réunies dans leur Isthme à cause des crises liées à la Fièvre d'ivoire, Alectre est également informée de la situation - via l'Argassie. Alectre décide alors d'engager les Ferreux taraséens afin de régler le problème du rituel et envoie la flotte guerrière assiéger la forteresse.

Comment les personnages peuvent-ils rejoindre La Vertige, s'ils souhaitent en finir avec Ash'Ylin ?

- Si'Hilk, par ses contacts sur place, peut exfiltrer les personnages via un bateau marchand qui rejoint un danseur d'écume mouillant au large. C'est à bord de ce navire qu'ils découvrent, le lendemain, la flottille de pirates engagée par le Père des Ombres pour lutter contre les forces d'Ash'Ylin.
- Un Caladrien appartenant à la Toile blanche peut leur donner les informations nécessaires pour rejoindre les frères Simeor et Melichor qui sont en train de rassembler une force de frappe pour en finir avec Ash'Ylin.
- Icomiris peut spontanément décider de se retourner contre Ash'Ylin et embarquer les personnages parmi ses propres troupes argassiennes.



Face à La Vertige

Lorsque les personnages arrivent en vue de La Vertige, ils constatent, dans un petit matin brumeux, qu'une véritable armada mouille au large de la forteresse. Cette armada est composée de forces taraséennes (l'Argassie), grifféennes (menées par les frères Simeor et Melichor) et aspices (le val zorothe des Ombres).

L'atmosphère est tendue entre les différentes forces décidées à monter à l'assaut de la Vertige et il faut user de diplomatie pour que Si'Hilk, Icomiris et les frères grifféens acceptent de se rencontrer et de coordonner leurs stratégies. Mais que sait-on de la situation ?

- Des éclaireurs ont observé la présence manifeste et très surprenante de nombreux trébuchets et balistes en état de fonctionnement au sommet des murailles.
- On estime à plus d'une centaine d'hommes le nombre de défenseurs de la forteresse, qui semble prête à tenir un long siège.
- Simeor certifie pouvoir créer un passage mystique permettant d'envoyer un groupe de guerriers directement à l'intérieur de La Vertige. Il lui faut cependant, pour cela, que quelqu'un s'infiltrer dans la place forte et y place une glyphe.
- Certains éclaireurs ont tenté d'inspecter les abords terrestres de La Vertige. Située à bonne distance, une forêt dense coupe l'accès aux puissantes murailles d'enceinte. Cette forêt semble abriter de nombreux pièges et des créatures féroces.

La stratégie la plus vraisemblablement choisie par les figurants, si les personnages n'interviennent pas, suit les étapes suivantes :

- infiltration de la forteresse par un furtif,
- positionnement de la glyphe de Simeor,
- assaut massif sur La Vertige et téléportation d'un groupe au coeur de la place forte ennemie.

Les personnages se voient proposer d'être le groupe d'intervention en question et, s'ils acceptent, Simeor confie alors au plus furtif d'entre eux la glyphe dont il a besoin à l'intérieur.

Reste à découvrir, une fois là-bas, la pièce où se déroule le rituel du Fiel..

Infiltrer la citadelle

La première chose à faire est de s'introduire à l'intérieur de la forteresse. Il faut pour cela nager jusqu'au pied de la falaise - car des engins empêchent les navires de s'approcher. Les Argassiens proposent une solution : un symbiote de respiration aquatique et l'aide de leurs meilleurs nageurs.

Ensuite il faut escalader la paroi pour parvenir au sommet. De nuit, avec des rafales de vent et l'humidité marine. Une fois là haut, il faut échapper à la vigilance des gardes, éviter les pièges et pénétrer à l'intérieur pour y déposer la glyphe de Simeor.

Simeor confie à la personne qui se charge d'infiltrer la forteresse une petite tablette d'argile sur laquelle il a griffé un symbole permettant l'ouverture d'un passage entre la tablette et lui. Lorsqu'elle sera brisée, le passage mystique permettra à quelques personnes de franchir l'espace jusque dans La Vertige.

Lorsque tout est prêt, les Taraséens emmènent le volontaire à l'intérieur de leur navire de guerre. D'un immense bocal, ils tirent un symbiote ressemblant vaguement à une petite pieuvre. Ils l'installent dans la bouche et le nez du porteur, ce qui est très angoissant et particulièrement désagréable. Ils descendent ensuite rapidement dans la cale où des Taraséennes amphibiennes à la peau bleue attendent, un sourire carnassier aux lèvres, avant de disparaître avec le volontaire au travers d'un sas à l'allure organique ménagé dans la coque du bateau.

Le petit groupe de nageurs avance à vive allure vers la falaise. Le symbiote remplit parfaitement son office mais c'est avec plaisir que, une fois retiré, les premières bouffées d'air sont inspirées à nouveau. La mer est assez calme et arriver au pied de la paroi est facile.

Périlleuse mission

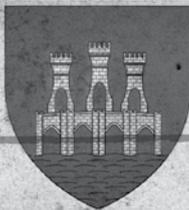
Si aucun de vos personnages ne pense pouvoir réussir à infiltrer la forteresse, vous pouvez décider de faire appel à un figurant. Si'Hilk est parfaite pour cette tâche.

Dans ce cas, faites payer aux personnages leur hésitation, voire leur couardise : les autres figurants leur font moins confiance, un ami est tué dans l'assaut, etc.

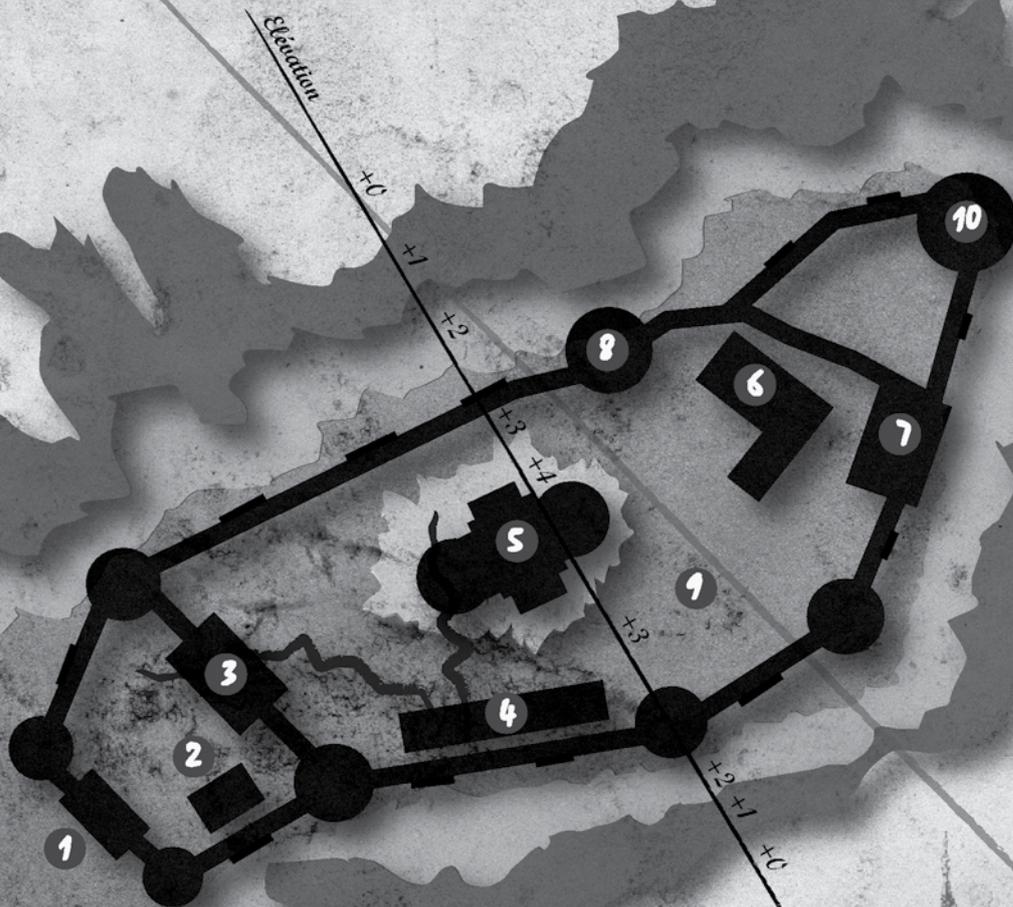


Fortige

La gardienne de Chimère



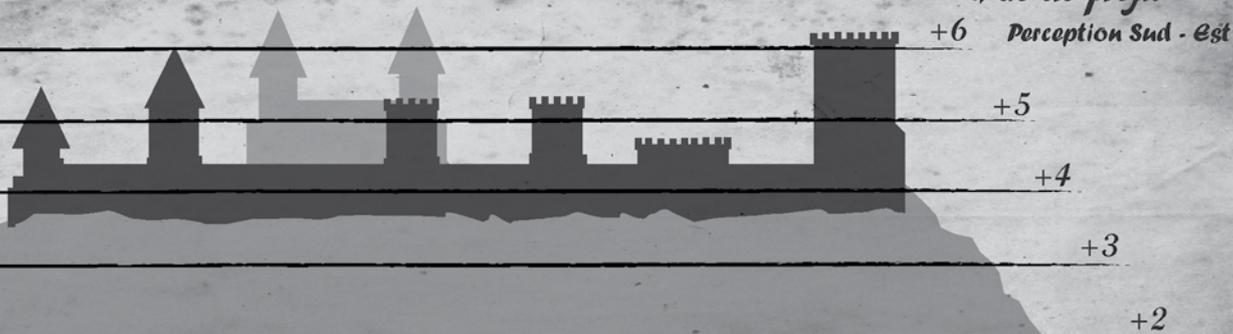
0 25 50 100 m



Sombres sentes

- 1** Porte principale "la petite genle"
- 2** Petite caserne d'avant-garde
- 3** Porte secondaire "la grande genle"
- 4** Écurie, grande forge
- 5** Donjon d'état-major
- 6** Caserne et entrepôt
- 7** Grande caserne et salle d'arme
- 8** Tour la Vigilante
- 9** Cour principale
- 10** Grande tour du "Dernier recourt"

Vue de profil



Élévation (un niveau = +20m)

+1



Veclilos, Numismate déchu

Veclilos faisait partie des Numismates chargés de veiller sur la conscience d'Ancyle. Lorsque la Tarasque a été mise à mort par une invasion charognarde, l'incompréhension, le sentiment de trahison, de frustration et l'amertume ont permis à Veclilos de suivre son féal jusqu'en Charogne.

Sphacélite outréné, il pense désormais que la véritable place des Tarasques est auprès de leur soeur défunte, Ancyle. Il veut donc reproduire le terrible destin de la Tarasque disparue durant la guerre des Cendres.

Ulcéré, rongé par un profond désir de vengeance, le mimétique mort-vivant a choisi de mettre à profit son pouvoir sur les esprits, déformé par le Fiel, au sein de la nouvelle société charognarde. Il a réussi à s'approcher des hautes sphères du pouvoir, ce qui lui a un jour permis de découvrir le secret d'un Carabin de la Reine. Celui-ci était en possession d'une clef permettant d'ouvrir un artefact griffé renfermant une relique taraséenne. Veclilos a alors décidé de ravir la clef à son propriétaire et s'est enfui vers Dohoss La Noire. Là, il a découvert que la clef était la seule capable d'ouvrir le coffre renfermant la première pièce d'ivoire, la Primivoire. C'est également dans la bibliothèque-nécropole de Dohoss que Veclilos a fait la connaissance d'un Asplik au service d'Ash'Ylin réalisant lui-même des recherches sur la fameuse pièce.

Il n'a pas fallu longtemps pour que Veclilos et Ash'Ylin s'associent, désirant tous deux mettre en place un rituel de Fiel sur la Primivoire. C'est ainsi que l'Ancilien a mis au point un rituel permettant d'instiller le Fiel chez les Tarasques survivantes, secondé par des Numismates d'Alerne voyant en ce plan un moyen de guérir leur féal.

Veclilos (4)

- Numismate 4 (esprit, ivoire)
- Corps 4, Esprit 4, Âme 4, Foi 6
- Charognard 2, Communautarisme 1, Enfant de l'océan 1, Barbillons empathiques 1, Esprit mouvant 1, Aura de dissension 2
- Attention 2, Autorité 3, Dupérisse 2, Étiquette 2, Influence 3, Intrigue 2, Négocier 3, Psychologie 5, Recherche 2, Survie (cité) 2, Technique (ivoire) 5

C'est ensuite seul que le volontaire doit tenter son ascension. La roche est solide, les prises assez nombreuses mais la nuit, le vent et le froid rendent l'escalade périlleuse.

Une fois arrivé en haut, sans doute exténué et fourbu, le personnage volontaire se trouve contre les fortifications construites à flanc de falaise, mais un petit espace permet de se déplacer prudemment le long du mur d'enceinte. A une dizaine de mètres au-dessus se trouve le chemin de ronde où patrouillent les gardes. En étudiant leur trajet, il est possible de passer sans être vu.

A l'intérieur, la sécurité est assez légère - on ne s'attend pas à ce que quelqu'un puisse s'infiltrer dans la forteresse. Il y a quelques mercenaires éveillés dans les pièces de repos, mais beaucoup d'autres sont endormis. Il y a de nombreuses pièces vides mais mieux vaut se rapprocher du lieu du rituel avant d'appeler les autres.

Il semblerait que le Fiel présent dans les lieux agisse comme un aimant et, en se fiant à son instinct, l'infiltré arrive facilement en vue d'une porte gardée par deux Ferreux aspiks. S'il parvient à se débarrasser d'eux, il peut alors ouvrir la porte et descendre l'escalier sombre et humide qu'elle dissimulait, s'enfonçant dans les tréfonds de la citadelle. Petit à petit une litanie parvient à ses oreilles. Son cœur se met à s'accélérer alors que le Fiel est sur le point de l'envahir.

Finalement, un long couloir et des pièces latérales se profilent alors qu'au loin, droit devant, une lueur étrange filtre sous une porte close. Luttant contre l'envie d'aller combattre seul, il est temps pour l'infiltré d'ouvrir le passage aux autres personnages, qui apparaissent quelques instants plus tard.

L'assaut final

Une odeur d'iode et de pourriture s'intensifie à mesure que l'on progresse dans le couloir. En ouvrant la porte, la nausée monte. La pièce est vaste et assez haute sans doute pour accueillir autrefois les réserves du château. En son centre, un grand bassin de pierre est rempli d'un liquide étrange et, à l'intérieur, une masse immense palpète en se contractant.

Il s'agit là de l'un des cœurs d'Alerne d'où partent des vaisseaux sanguins s'enfonçant dans le bassin.

De grands pots transparents où nagent des méduses bioluminescentes éclairent la pièce d'une lueur glauque. Autour du bassin, Veclilos et ses acolytes taraséens psalmodient le rituel visant à répandre le Fiel. Veclilos tient entre ses mains la Primivoire. A l'arrivée des personnages, les Taraséens s'interrompent et se jettent sur eux.

Pendant ce temps, l'assaut a commencé à l'extérieur et le petit matin est proche. Ash'Ylin comprend progressivement que la situation est critique, il décide alors d'aller récupérer la Primivoire et de partir. Mais au moment où il pénètre dans la grande salle du rituel, il se retrouve face aux personnages. La colère dans ses yeux est infinie et le Fiel émanant de son être commence à se manifester par une aura trouble.

*Ainsi c'est vous...
qui êtes responsables de tout ça !
Vous m'avez échappé au mont Doré
mais, cette fois, personne
ne viendra vous sauver !*

Il dégage alors ses lames, forgées grâce à la magie du Fiel par un maître forgeron ferreux, et se jette sur celui qu'il pense être le meilleur combattant parmi les personnages. Ash'Ylin paraît presque invincible mais finit pourtant par tomber sous les coups de ses ennemis.

A l'extérieur, les assiégés perdent peu à peu du terrain. Nombre d'entre eux préfèrent se jeter du haut des remparts plutôt que de tomber entre les mains de leurs adversaires.

Bientôt, toute menace ennemie est éliminée. Le rituel du Fiel est interrompu mais les Numismates présents peuvent attester que son effet est toujours actif et que si rien n'est fait, les rébellions et les dissensions qui éclatent un peu partout vont amener une nouvelle période de guerres à travers le M'Onde.

L'Onde Merelias apparaît alors à tous et propose à l'assemblée d'effectuer un rituel visant à ôter toute trace de Fiel de la Primivoire en y instillant une quantité massive d'Onde pour arriver à un équilibre neutre. Il invite tous ceux dont la magie miraculeuse le permet à nourrir la pièce d'Onde, et demande aux autres personnes de lui communiquer par le toucher toute l'Onde possible afin qu'il puisse la transmettre à l'ivoire contaminé.

Le personnage possédant le score en Onde le plus élevé doit tenir la pièce dans sa main. Alors que le rituel s'amorce, un calme intense envahit les lieux, plus personne n'ose bouger. Tout paraît comme figé. Un flot d'Onde parcourt Mérélias, qui canalise ce torrent primitif dans la Primivoire. Son enveloppe éthérée semble luire sous un tel déferlement d'énergie. Mais alors que les réserves s'amenuisent, Merelias regarde les personnages.

*J'ai vécu de nombreuses années,
bien plus que la plupart des hommes.
Il est maintenant temps de m'en aller et
d'accomplir ma destinée.
J'espère que l'histoire n'oubliera jamais
ce que vous avez fait pour le M'Onde
et que votre œuvre pour conserver
cette paix précaire
vous apportera des alliés fiables
et respectables.
Je m'en vais rejoindre la Source,
au revoir mes amis.*

Ses traits deviennent plus fins, sa transparence plus importante et, finalement, il disparaît.

Les regards se tournent alors vers les personnages, et tout particulièrement vers celui qui tient la Primivoire en main. Il est temps de déterminer que faire de cette relique. Dans une ambiance d'une quiétude et d'un calme extraordinaires, les différentes parties en présence vont alors s'exprimer :

- Simeor et Melichor la réclament au nom de l'empire, qui en était le dernier propriétaire.
- Les Taraséens la considèrent comme une partie de leur patrimoine et de leur histoire.
- Si'Hilk, parlant pour les Ombres de Gorth, est prête à en offrir une somme mirobolante.
- Un agent de la Toile blanche, dissimulé sous les traits d'un soldat grifféen, propose de la remettre à la garde des Pères de Caladre.

Quoiqu'il en soit, les personnages sont seuls à décider du sort de l'objet. Il leur faut trouver un consensus et ménager les opinions de chacun, au risque de se faire quelques ennemis dans leurs anciens alliés. Leur décision finale sera sans doute critiquée, contestée, mais elle sera acceptée par tous.

Épilogue

Les tensions nées dans le M'Onde s'apaisent rapidement mais de nombreux morts sont à déplorer dans certaines régions, surtout dans les zones frontalières et les grandes villes.

Les Crocs de Sorg accusent le coup mais comme il est admis qu'Ash'ylin a agi sans le consentement du chef de sa guilde, les affaires reprennent assez vite.

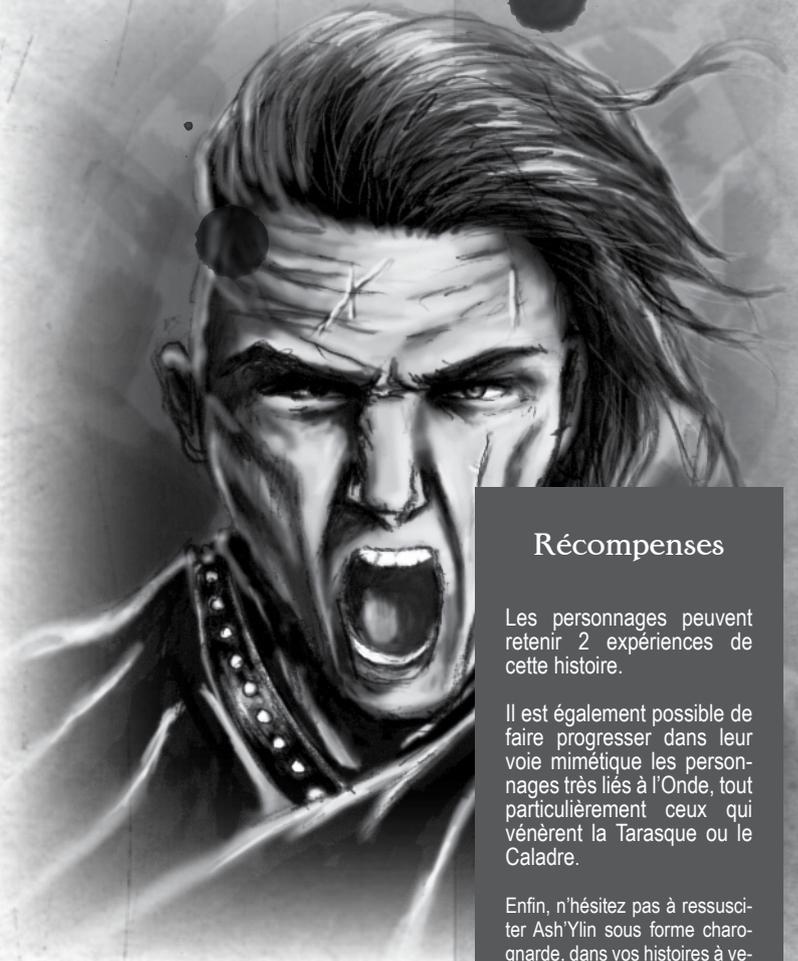
Les Ombres de Gorth réussissent à négocier un accord commercial avec les Crocs de Sorg pour développer leurs activités sur Sorg.

Reste à savoir ce qu'il adviendra de la Primivoire, dans l'avenir, maintenant que tous savent qu'elle existe encore, et où elle se trouve...

Acolyte de Vectilos

Numismate alernien (3)

- Numismate 3 (ivoire, partage)
- Corps 3, Esprit 4, Âme 4, Foi 5
- Communautarisme 1, Enfant de l'océan 1, Barbillons empathiques 1, Esprit mouvant 1, Aura de dissension 2
- Attention 2, Combat (armes de mêlée) 3, Duperie 3, Étiquette 2, Furtivité 3, Intrigue 2, Négoce 3, Recherche 2, Technique (ivoire) 4



Récompenses

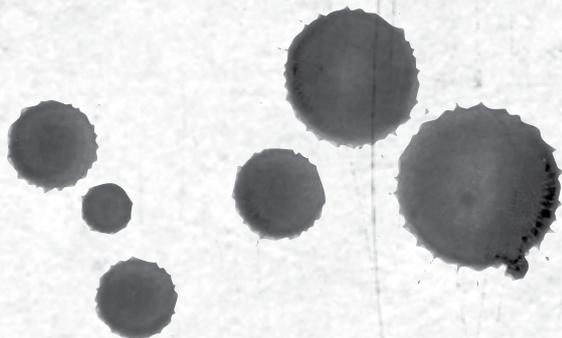
Les personnages peuvent retenir 2 expériences de cette histoire.

Il est également possible de faire progresser dans leur voie mimétique les personnages très liés à l'Onde, tout particulièrement ceux qui vénèrent la Tarasque ou le Caladre.

Enfin, n'hésitez pas à ressusciter Ash'Ylin sous forme charognarde, dans vos histoires à venir. Vaincu, dévoré par la soif de vengeance, il pourrait très bien faire reparler de lui... À suivre !

Fièvre d'ivoire

Annexes



Flectre

Une diversité des quartiers en surface



Maison de Monsieur

Tours coralliennes

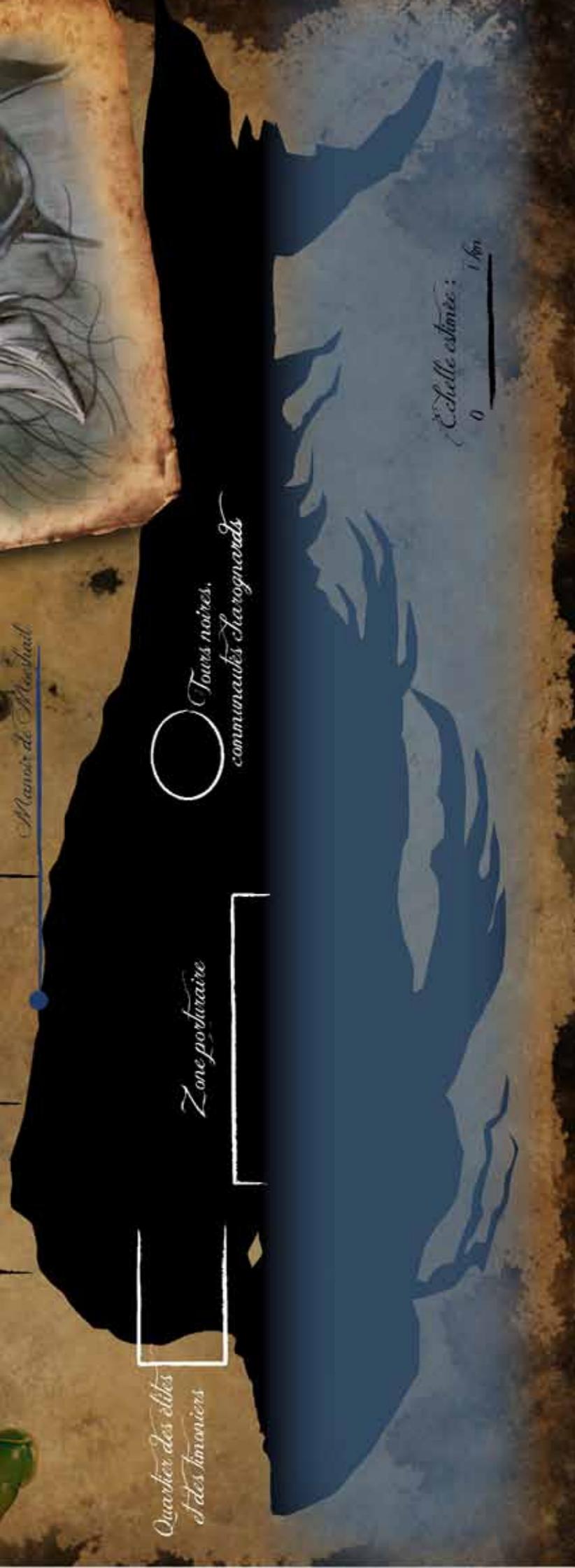
Quartiers riches
et Palais de Coraïs

Quartier des élites
et des Imoniens

Zone portuaire

Tours noires,
communautés Charognards

Echelle estimée: 1 km
0



L'île de Shraa'Sk

- 1- Mer (eau profonde)
- 2- Mer (hauts fonds)
- 3- Récifs et falaise
- 4- Crique et plage

- 5- Jungle
- 6- Ponton
- 7- Esquif
- 8- Ancienne forteresse
- 9- Escalier étroit



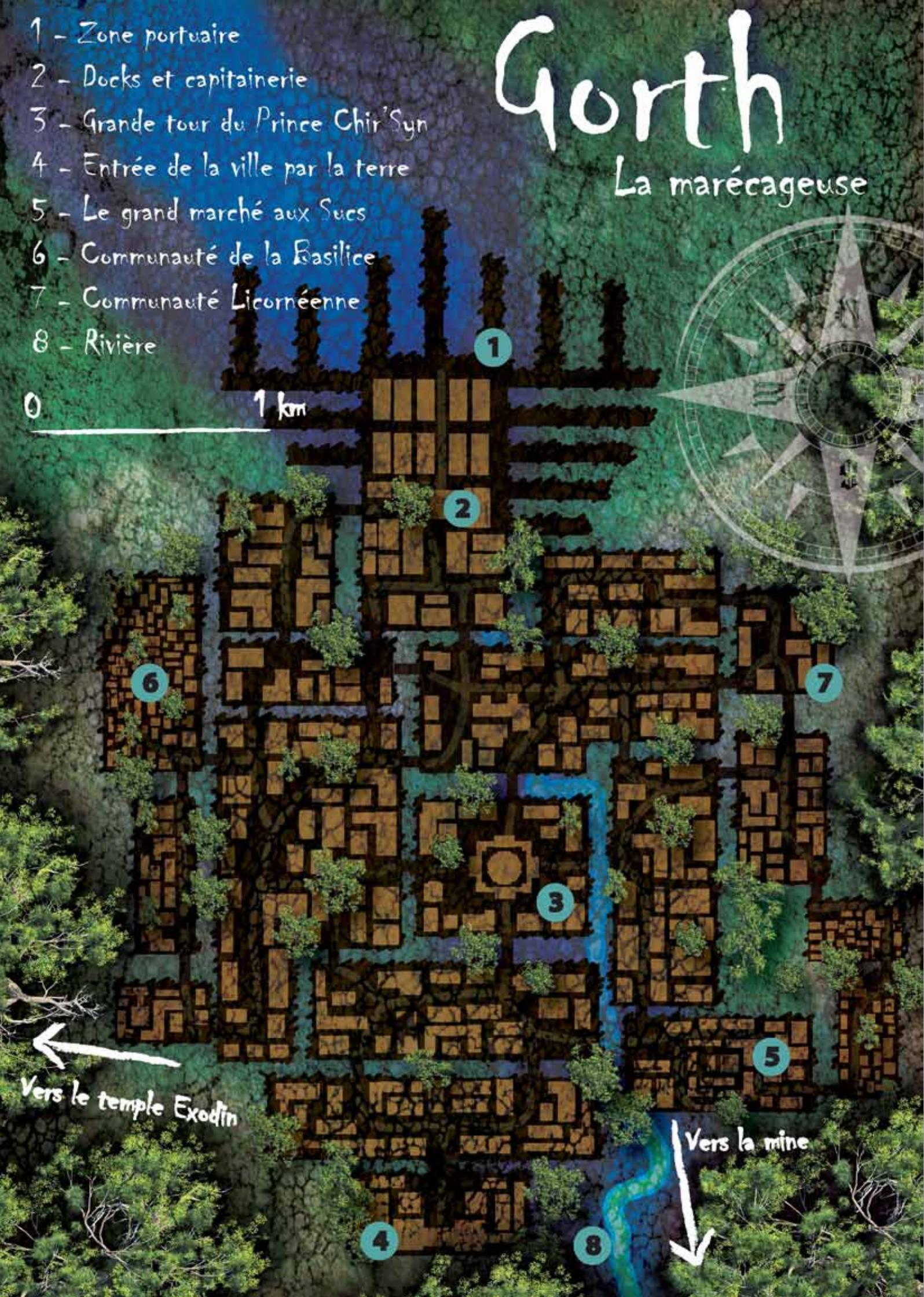
Gorth

La marécageuse

- 1 - Zone portuaire
- 2 - Docks et capitainerie
- 3 - Grande tour du Prince Chir'Syn
- 4 - Entrée de la ville par la terre
- 5 - Le grand marché aux Sucs
- 6 - Communauté de la Basilice
- 7 - Communauté Licornéenne
- 8 - Rivière

0

1 km



Vers le temple Exodin

Vers la mine

Sorg

La Cité de non-droit

BASTION DU TIERCE ROI



Voici, d'après mes souvenirs
de voyages, une représentation
de Sorg.
Faire un plan de ses souterrains,
c'est le travail de toute une vie!
j'y renonce, et... ma mémoire
n'est plus ce qu'elle était.

Ephaitos
- Ancien cartographe d'Aléctre -

X Repaire des Crocs de Sorg



Fortige

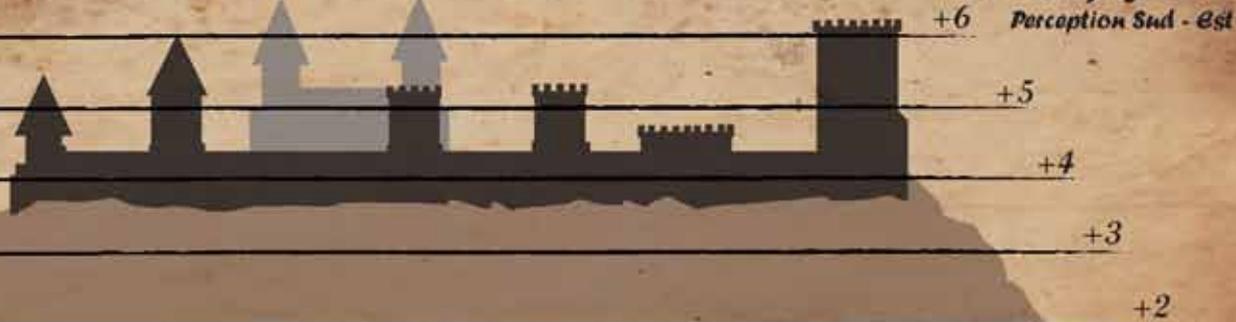
La gardienne de Chimérie



0 25 50 100 m



Fus de profil



Elevation (un niveau = +20m)

+1









Wg, LAEIA, M'ENGAGE SUR L'HONNEUR ET SUR MA FOI
DANS LE GRIFFON, À VERSER À CHAQUE PERSONNE ICI PRÉSENTE
ENGAGÉE PAR MES SONS ET AYANT APPOSÉE SA SIGNATURE
SUR CE DOCUMENT UNE JUSTE RÉCOMPENSE EN ÉCHANGE DU
COFFRE LEUR AYANT ÉTÉ DÉCRIT.

DE PLUS PAR LEUR SIGNATURE, LES CONTRACTANTS
S'ENGAGENT À NE PAS OUVRIR LE COFFRE OU MÊME TENTER D'EN
DEMMER LA CONTENANCE PAR QUELCONQUE MOYEN, AVANT QU'IL NE
ME SOIT REMIS EN TRAIL, PROPRE.

TOUTEFOIS PLUSIEURS CAS SONT À ENVISAGER ET DÉCRIT
CI-DESSOUS.

- SI LE COFFRE EST RAMENÉ VIDE, UNE SOMME DE CINQ
JOURES SERA REMISE À CHAQUE SIGNATAIRE PRÉSENT.
- SI LE CONTENU EST RAMENÉ SANS LE COFFRE LA SOMME
SERA DE DIX JOURNES.
- SI LE COFFRE EST RAMENÉ OUVERT MAIS AVEC SON
CONTENU CE SERA VINGT-CINQ JOURNES.
- SI LE COFFRE EST RAMENÉ FERMÉ ET INTACT UNE SOMME
DE QUARANTE JOURNES SERA REMIS À CHAQUE SIGNATAIRE
PRÉSENT.

TOUT MANQUEMENT AUX CLAUSES DE CE CONTRAT
ENTRAÎNERA SON ANNULATION PURE ET SIMPLE.