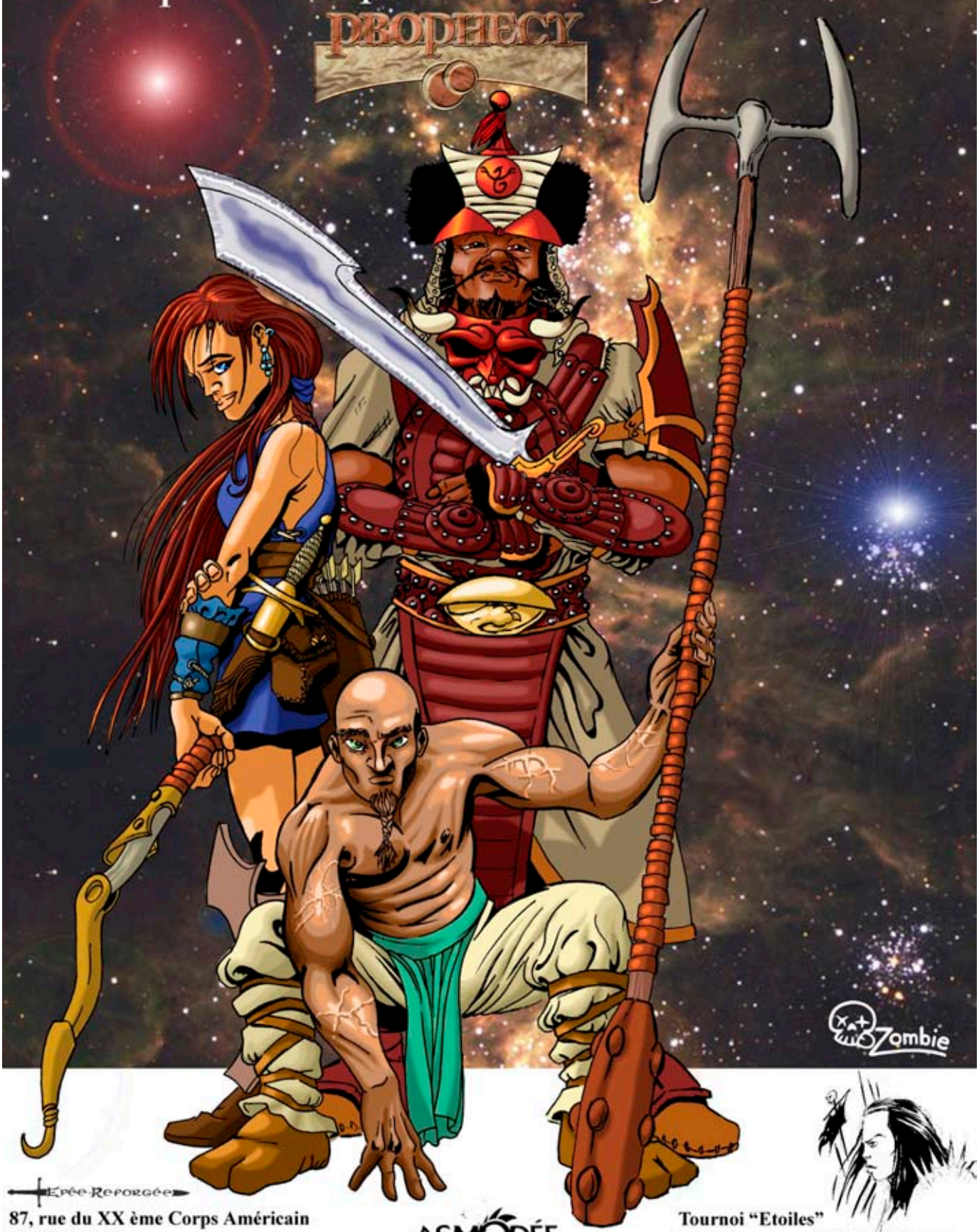
Tournoi "Etoiles"

3 ème Edition

"odyssée 2004" le samedi 29 mai à Metz

PROPHECY



Epée Reforgée

87, rue du XX ème Corps Américain
57 000 METZ
http://www.epee-reforgee.org/

ASMODÉE éditions

Tournoi "Etoiles"
http://www.tournoi-etoiles.fr.fm/
organisateurs@tournoi-etoiles.fr.fm

Les crédits

Les organisateurs du Tournoi :

« Bubu » Laurent BUISSON,
La convention « Odyssée 2004 ».

Les auteurs :

« Bubu » Laurent BUISSON,
« Helenea Luwina » Fabrice LONGUET,
«Le Sombre fils » Laurent AUCLERE.

Merci aussi à tous ceux qui ont donné un coup de main dont :

« Awacszyl » Christine THEL,
« Bruno » Bruno BOULANDET,
« F2C » Olivier REIFF,
« Kevyn » Kevyn LEBOUILLE,
« Kezyr » Dorian BANNIER.

Les illustrateurs :

« Angus » Emilien ROTIVAL (l'embuscade et la poursuite maritime),
« Helenea Luwina » Fabrice LONGUET (le plan),
« Karyla » Karima LAICHE (le naufrage),
« Zegolem » Thierry MASSON (Croissant lame, Croissant ligne et croissant),
« Zombie » Régis SEMOFF (l'affiche).

Merci à *ASMODEE Editions* ainsi qu'à tous nos *ambassadeurs* pour la publicité et leur soutien.

Enfin, merci à tous les participants ainsi qu'à tous ceux qui nous ont fait confiance.

L'équipe du Tournoi « Etoiles »
organisateurs@tournoi-etoiles.fr.fm
http://www.tournoi-etoiles.fr.fm/

sommaire

Larmes célestes

Crédits page 2

Sommaire page 3

Prélude page 4

Acte I - L'Appel d'Ozyr page 6

Partie I - Ysmande page 6

Partie II - Le Royaume d'Ozyr page 10

Acte II - L'Appel de la Larme page 12

Acte III - L'Appel de la liberté page 15

Epilogue page 16

Annexes

L'ordre Invisible page 17

L'ordre Céleste page 17

Ysmande page 18

Annexe Acte I page 22

Annexe Acte II page 23

prélude

Table à tendance humaniste (Sirman Guiltur exclu)

Vous avez depuis toujours été bercés par l'idéologie humaniste selon laquelle l'homme n'a pas besoin des dragons pour vivre. Loin de l'extrémisme dont certaines personnes peuvent faire preuve vous avez néanmoins décidé de ne pas rester passif. En effet, vous combattez l'inquisition plus ou moins ouvertement là où elle se montre particulièrement cruelle. C'est ainsi que vous parcourez le monde de Kor à la recherche de membres draconistes qui n'hésitent pas à utiliser leur statut pour faire brûler des villages entiers où un seul « hérétique » avait été décelé. Ce fanatisme vous répugne et vous avez fait du meurtre de ces dirigeants peu scrupuleux un véritable mode de vie.

Cela va faire un peu plus d'un an que vous avez été remarqués par un groupe humaniste dont vous ignorez encore le nombre d'activistes et son importance. Cette organisation qui se fait appeler l'Ordre Invisible vous a choisis pour vos talents et votre attitude. Elle a décidé de vous recruter afin que votre travail ne se fasse plus au gré de vos voyages. Elle dispose apparemment de moyens suffisamment importants pour avoir une vision globale des agissements de l'inquisition. Désirant être une véritable épine dans le pied des fanatiques de l'inquisition vous avez accepté de faire partie de cet ordre dont les buts bien qu'obscurs semblent porter quelques fruits.

Il y a environ deux augures, vous avez rencontré quelques difficultés pour tuer un inquisiteur particulièrement vicieux : Antris Delsed. Apparemment celui-ci aurait découvert l'existence de l'ordre et devait donc être éliminé. Alors que vous lui portiez le coup de grâce, quelques-uns de ses soldats apparurent. Ces soldats entraînés avaient le dessus et ce n'est que grâce à l'intervention de la population que vous avez pu vous enfuir.

A la fin de cette mission partiellement réussie, vous avez reçu un nouvel ordre vous demandant de vous rendre dans la ville portuaire d'Ysmande. Vous devrez attendre le prêtre Feldras dans une auberge nommée Le Thon Argenté et affréter un bateau en prenant contact avec Argon Vinius. Le prêtre se charge de l'équipage. Voir encadré La mission humaniste.

Sirman Guiltur

Etant un guerrier saint, vous êtes le gardien de la foi humaniste. Remarqué depuis vos débuts dans cette fonction par l'Ordre Invisible, vous avez immédiatement été séduit par leur philosophie. Vous êtes néanmoins conscient que vous n'avez pas encore toute leur confiance, mais votre dévouement vous a valu l'honneur d'accompagner le prêtre Feldras dans une petite cité que vous ne connaissiez pas : Ysmande. En furetant dans les couloirs, vous avez entendu parler de larmes célestes et de l'importance du voyage du prêtre. Visiblement votre mission ne sera pas qu'une simple escorte. Peut-être sera-ce le moment pour vous de montrer vos qualités.

Vous prenez donc la route en compagnie du prêtre déguisé en riche commerçant. Une trentaine d'autres individus, que vous ne connaissez pas, vous suivent. Jusqu'à Ysmande vous devenez le garde du corps d'un caravanier qui s'en va vendre ses produits.

Table draconiste (Telris Imar exclu)

Vous avez depuis toujours été bercé par l'idéologie draconique selon laquelle l'homme devait respect et obéissance à ces êtres qui vous ont créés il y a des éons de cela et sans qui le monde de Kor ne serait rien. Pourtant, tout le monde ne pense pas comme vous. Certaines personnes remettent en cause les fondements mêmes de la société en rejetant les Grands Ailés. Il y en a même qui osent organiser des attentats et autres actes terroristes afin de semer le doute dans les esprits des gens, afin que ceux-ci se « réveillent ».

Vous avez donc rapidement conclu que cela ne pouvait pas durer. Chacun est libre de penser ce qu'il veut mais mêler la population à sa vision somme toute déviante ne doit pas rester impuni. Organisant quelques traques de divers groupuscules humanistes terroristes, vous vous êtes très vite rendus compte que la tâche était ardue et que vous manquiez d'une vision globale des événements afin de couper les bonnes têtes au bon moment. C'est pourquoi vous avez décidé de collaborer avec l'Inquisition. Chacune des deux parties y a trouvé son compte. Grâce aux informations que vous fournit l'Inquisition vous avez l'impression que votre travail sert enfin à quelque chose car les rebelles se cachent mieux qu'avant. L'élite des protecteurs, quant à elle, est heureuse de travailler avec des personnes extérieures à leur organisation. Cela lui permet, en effet, d'agir ponctuellement sans que celle-ci soit officiellement impliquée.

Il y a maintenant deux augures vous avez surpris un groupe d'individus assassinant votre contact avec l'Inquisition. Bien que vous ayiez tenté de le sauver, il était déjà trop tard et les seuls mots que le mourant avait pu prononcer étaient « ordre » et « invisible ». Les habitants du village ayant aidé les assassins à s'échapper, l'Inquisition n'a pas tardé à enquêter. Quant à vous, un inquisiteur de haut rang vous a demandé de suivre les instructions de Telris Imar qui s'est joint à vous pour la suite des opérations. Le premier ordre de Telris a été de retrouver les assassins. Leur piste vous a directement menés dans la ville portuaire d'Ysmande, à mi-chemin entre Nivène et Elia.

Telris Imar

<u>* Les armes célestes :</u>

De récents rapports d'interrogatoire mettent en évidence l'existence d'une nouvelle arme que les humanistes auraient mise au point. Il s'agirait de l'arme céleste. N'ayant pas encore découvert à quoi elle ressemblait, ni quelle était sa puissance, les inquisiteurs envoyèrent quelques espions dans l'Empire Nésora. Après des augures de filatures, l'Inquisition découvrit que l'arme céleste était, semble-t-il, le secret le mieux gardé d'un groupe humaniste qui se faisait appeler l'Ordre Invisible ou de l'Invisible ; les sources diffèrent. Depuis environ un an plusieurs hauts dirigeants de l'Inquisition ont été assassinés et officieusement, aucun des assassins n'a encore été démasqué. Le dernier en date enquêtait sur l'Ordre Invisible et son meurtre indique que ce groupe existe bel et bien.

<u>* Ordre de mission :</u>

- **Retrouver les assassins d'Antris Delsed.**
- **Déterminer s'ils font partie de l'Ordre Invisible où s'ils y sont rattachés.**
  - **Si c'est le cas :**
    - **Découvrir l'importance et les buts de cet ordre**
    - **Découvrir toutes les informations possibles sur l'arme céleste.**
    - **N'appréhender aucun suspect sans en demander l'aval à votre supérieur. Tout manquement à cet ordre entraînera une sanction exemplaire**
  - **Sinon :**
    - **Arrêter les contrevenants.**
    - **Les interroger sur leurs motivations et savoir s'ils font partie ou non d'un groupuscule terroriste**
    - **Envoyer un rapport pour chacun des interrogatoires et attendre de nouvelles instructions**
  - **Envoyer un rapport hebdomadaire sur les agissements des suspects**

Pour mener à bien votre mission nous vous accordons le commandement d'un groupe de volontaires ayant déjà fait leurs preuves.

Acte I – L'appel d'Ozyr

Cet acte va se dérouler dans deux lieux bien distincts. Tout d'abord Ysmande, une petite ville portuaire des Marches Alyzées où il fait bon vivre pour tout draconiste modéré. Ensuite les joueurs répondront à l'appel d'Ozyr et défieront les vagues de l'Interdit

Partie I – Ysmande

Ysmande (voir annexe) est une petite ville portuaire qui vit de la mer et du commerce. Elle est donc très ouverte sur l'extérieur. Les habitants n'ont pas peur des étrangers et encore moins de ceux qui ont la bourse pleine. Ysmande est une ville de plaisirs pour les nobles en quête de sensations nouvelles, pour les couples cherchant des lieux agréables où flirter et pour les commerçants qui peuvent ainsi faire de nombreuses affaires.

La milice connaît les rues comme sa poche et assure ainsi la sécurité et la tranquillité à tous les nouveaux arrivants. Bien que tolérante, celle-ci n'aime pas particulièrement l'extrémisme humaniste. Les élans fatalistes sont tout aussi réprimandés et le draconisme salué avec respect.

L'arrivée des joueurs à Ysmande

<u>* Table à tendance humaniste (sauf Sirman Guiltur) :</u>

Le voyage jusqu'à Ysmande se déroule sans aucun incident majeur. C'est en début de soirée, alors que le soleil commence se coucher, que les joueurs pénètrent dans la petite ville portuaire et découvrent que la milice y est omniprésente.

<u>* Table à tendance draconiste :</u>

Le soleil commence à disparaître derrière les montagnes qui abritent Kern. Peu avant d'arriver à Ysmande, des bruits de batailles sont audibles. Visiblement une caravane marchande se fait attaquer. Au vu des corps des conducteurs de chariots, les pillards ont utilisé des arbalètes.

<u>Note aux Meneurs de Jeu :</u> le MJ « draco » peut gérer l'attaque du convoi (puisque les draconistes peuvent intervenir), tandis que le MJ « huma » s'occupe du reste de sa table qui est censé chercher un navire…

<u>* Fausse caravane marchande (Sirman Guiltur) :</u>

Au détour d'une forêt, alors que le soleil disparaît derrière les montagnes, une volée de carreaux abat les conducteurs de chariots. Une quarantaine de pillards se précipite alors sur les survivants. Le combat s'annonce rude, même si les voleurs semblent ne plus vouloir utiliser leurs arbalètes. Le principal objectif est de protéger le prêtre Feldras (qui ne doit surtout pas mourir) et le coffre qui transporte une larme céleste. Après la bataille, c'est avec regret que le prêtre constate qu'il ne lui reste plus que quatre hommes capables de naviguer. Il faudra donc recruter sur place. Par chance Argon Vinius doit connaître les bonnes personnes.

L'interrogatoire d'un des truands révèlera qu'ils ont été engagés par un homme qui leur avait promis 2 dracs d'or pour obtenir le coffre du maître de la caravane. Ils ont rencontré leur commanditaire à Ysmande mais il portait un foulard, aussi personne ne connaît son visage. L'échange devait se faire à l'auberge du Filet d'eau le soir même à minuit. Y aller ne donnera rien.

Affréter un navire

Il existe de nombreuses manières d'affréter un navire capable de défier les eaux déchaînées de l'Interdit. Pour voguer, il faut trois choses très importantes : un navire, un équipage qualifié et des vivres.

Pour le navire, le plus simple, le plus rapide et sans doute le moins onéreux, consiste à s'adresser à un armateur. Ceux possédant un navire capable de défier l'océan ne sont qu'au nombre de trois et leurs bureaux ne sont ouverts que de 9 heures à 12 heures, et de 14 heures à 18 heures. Artus Hiltas a nommé sa compagnie L'Aube d'émeraude, Juliana Dest dirige Le poisson rouge tandis qu'Argon Vinius est à la tête du Vent bleu. Argon proposera aux joueurs humanistes une galère Jasporienne ainsi qu'une liste des marins dignes de confiances. Malheureusement certains sont morts récemment, disparus, engagés sur un autre navire ou encore malades. Il manquera donc aux joueurs une bonne dizaine de matelots.

Pour trouver un équipage, il n'y a qu'un seul lieu digne d'intérêt : L'ancre bleue. Tous les marins disponibles et désireux de prendre la mer s'y retrouvent chaque jour pour échanger de nombreux récits ou bénéficier de leurs prix avantageux sur la bière locale. L'ambiance est chaleureuse jusqu'à ce qu'un marchand désire se monter un équipage. Si la place est intéressante, les marins n'hésitent pas à faire des coups bas et il n'est malheureusement pas rare que de petites bagarres éclatent. Néanmoins, la milice veille et assure ainsi que les petites joutes ne dégénèrent pas.

Les marins proposant leurs services sont de tous poils : véritables loups de mer, pirates en herbe, gentilshommes, simples pêcheurs ou encore navigateurs proches de la retraite, il y en a pour tous les goûts et pour toutes les bourses (voir les annexes).

Il est possible que les joueurs draconistes décident de se faire engager. Dans ce cas, vous avez plusieurs solutions. Soit les joueurs draconistes vous disent en quelques phrases ce que le MJ de la table humaniste doit dire pour décrire leur personnage et ses motivations, soit il y a la possibilité de faire jouer à toute la table draconiste (MJ compris) divers marins, noyant ainsi les personnages dans le nombre de candidatures. Les humanistes n'auraient alors que l'embarras du choix ;-)

Pour la nourriture et l'eau, le prêtre Feldras estime que le voyage ne durera pas plus de quatre ou cinq jours.

Obtenir des informations

Ysmande étant une ville commerçante où les allées et venues d'étrangers sont fréquentes, nombreuses sont les informations qui circulent mais rares sont celles qui méritent vraiment l'attention. Pourtant lorsque l'on se rend dans certains endroits et que l'on s'adresse aux bonnes personnes il est possible de les obtenir.

La milice ne sait pas grand-chose concernant d'éventuels groupuscules humanistes. S'il y en a en ville, ils sont discrets et c'est là tout ce qu'on leur demande. Du moment que la paix règne dans la ville et que les commerçants sont en sécurité, cela suffit à la milice.

Biran « Yeux-Rouges » est un joueur invétéré. Il est prêt à vendre sa propre mère (si ce n'est pas déjà fait) pour avoir une chance de se refaire. Traînant ici et là, il entend bon nombre de commérages. Il a ainsi eu vent du trafic d'esclaves d'Artus Hiltas. Il paraît aussi qu'Argon Vinius n'aurait pas payé en intégralité ses impôts. Quand à Juliana, eh bien à part diriger la milice dans l'ombre via son amant protecteur, elle n'a pas grand-chose à se reprocher.

Kalia est une envoyée de l'Ordre Céleste (voir Annexes). Elle prendra contact d'elle-même avec la table à tendance draconiste. Son but est de les mener dans un piège afin de les éloigner le plus possible de la larme. Selon ses dires, un groupe d'étrangers est arrivé de nuit et n'est pas sorti de la chambre de son auberge depuis.

Evénements

Ces événements sont facultatifs. Ils n'ont pour but que de pimenter un peu la vie des joueurs. Il serait bon de vous mettre d'accord avec votre binôme MJ afin de décider quels événements vous désirez mettre en scène. Cela assurera ainsi plus de cohérence.

<u>* L'arrestation d'Argon Vinius :</u>

Argon Vinius est la personne que les joueurs humanistes doivent contacter. Son arrestation devrait donc les ralentir dans leur démarche pour affréter un navire. A vous de voir quand il se fait arrêter : sous les yeux des joueurs humanistes ou avant leur arrivée en ville. Cette arrestation est une manœuvre de l'Ordre Céleste pour bloquer les joueurs humanistes le plus longtemps possible à terre.

La milice a reçu une information anonyme impliquant Vinius dans un éventuel trafic de poisons. Un

marchand régulier et inconnu louerait les bateaux de Vinius afin d'écouler les substances illicites sur le marché Jasporien. Vinius serait au courant et toucherait un petit pourcentage pour son silence. Ainsi, les cales des bateaux de Vinius seraient truffées de caches permettant de dissimuler des fioles ou de petits coffres. Vinius a donc été mis aux arrêts et tant que l'affaire n'aura pas été résolue, ses bateaux devront rester à quai pour inspection. Quant au marchand qui louerait les bateaux pour faire son trafic, il n'a pas encore été identifié.

Les voies légales :

Les bateaux sont fouillés la journée et surveillés la nuit. La fouille complète des trois navires durera six jours. Les comptes de Vinius mettront une bonne semaine à être étudiés. Pendant ce temps les rumeurs vont bon train. Peu de commerçants osent se déclarer solidaires de peur d'être mêlés à cette affaire si elle était effectivement vraie. Seules la famille de Vinius ainsi que Juliana Dest expriment leur incompréhension totale vis-à-vis de ces calomnies.

A vous de déterminer si la milice a trouvé suffisamment de preuves (caches et / ou irrégularités ambiguës). Si tout l'accuse, un examen attentif révélera cependant que les caches ont l'air très récentes (pas le même bois, pas le même vernis, le bois n'a pas assez travaillé ; pages manquantes, écritures différentes, ratures...).

Outre les indices officiels, les joueurs pourront aussi essayer de retrouver l'auteur de ces fausses accusations. Puisque la milice a reçu un parchemin écrit, la personne sait donc lire et écrire ou alors elle a fait appel à un scribe.

Ysmande étant une ville commerçante, beaucoup de gens savent écrire. Tous les interroger demandera du temps pour pas grand-chose. Même si certains sont contents de voir Vinius derrière les barreaux (rares), d'autres seront plus mitigés et ne voudront pas être mêlés à ça (le plus souvent). Néanmoins, il s'avère qu'Artus Hiltas en veuille personnellement à Argon Vinius. D'après Hiltas, cela ne l'étonne pas mais il n'a rien à voir dans tout cela. Une étude graphologique de son registre de comptes officiel (l'officieux étant bien caché), ou de tout autre chose écrite le disculpera. Mais rien ne l'aurait empêché d'engager quelqu'un...

Quant aux scribes, le secret professionnel leur interdit de révéler la nature de leurs écrits. C'est une règle d'or. De toute façon, personne ne leur a rien demandé.
Le parchemin a été remis en main propre à la milice par Biran « yeux-rouges ». Contre espèces sonnantes et trébuchantes il révélera avoir été grassement payé par une jeune femme aux yeux gris pour remettre le parchemin à la milice sans poser de question. Trop heureux de pouvoir rejouer, Biran accepta tout de suite.

Le passe droit :

Outre le fait de mener l'enquête, les joueurs de la table draconiste pourront faire valoir le statut d'Antris Delsed pour que l'affaire ne s'éternise pas et donne lieu à un non-lieu ou à une sanction. Cela va de soi que seul l'inquisiteur aura le droit de faire une telle action et que dans ce cas, il lui sera demandé s'il veut bien procéder au jugement qui aurait lieu en public.

Les voies illégales :

Les joueurs étant libres de faire ce qu'ils veulent, ils peuvent décider de faire échapper Vinius. Cette solution est sans doute la pire de toutes puisque Vinius sera alors reconnu coupable et sa couverture ne lui servira plus à rien. D'ailleurs, lui et le prêtre Feldras seront opposés à cette idée.

Il y a toujours la possibilité de voler un navire. Auquel cas, il faut tenir compte du personnel à bord. Lorsqu'un navire n'est pas fouillé, il est gardé par deux miliciens. La fouille d'un navire nécessite la présence d'une demi-douzaine de soldats. Pendant la nuit, la garde à quai est doublée tandis que deux autres miliciens gardent le pont du navire.

Effets annexes de l'arrestation de Vinius :

Le travail demandé pour inspecter les navires demande un peu de personnel, ce qui fait que les rues autour du port sont un peu moins surveillées qu'avant. Certains voleurs en profitent et les premiers jours sont plutôt agités.

Les habitants du quartier sont un peu plus méfiants sur ce qu'ils disent.

Une manifestation des proches peut être montée. A vous de voir si cela dégénère ou pas suivant ce que font les joueurs (ce qui pourrait être une autre alternative pour s'emparer d'un navire ;-)).

<u>* Trafic d'esclaves :</u>

Artus Hiltas a des activités nocturnes assez curieuses. En effet il fait enlever jeunes filles et enfants afin de pouvoir les revendre sur le marché Jasporien. Quand arrivent les joueurs, il lui reste encore deux ou trois personnes à enlever puis il enverra sa marchandise dissimulée dans des caisses. Ensuite, il ne lui restera plus qu'à envoyer son navire en mer et le tour est joué. L'esclavage étant légal à Jaspor, il ne risque rien là-bas, en revanche, s'il se faisait prendre dans cette région des Marches Alyzées il irait droit en prison.

De manière générale, Hiltas envoie l'un de ses hommes pour les enlèvements qui se font exclusivement de nuit. Ensuite, les futurs esclaves patientent dans un entrepôt des docks gardés par des miliciens corrompus.

La nuit même de l'arrivée des joueurs à Ysmande, une serveuse se fait enlever, ainsi que l'un des garçons d'écurie qu'elle fréquentait. Leur disparition sera

d'abord remarquée par le tenancier de l'auberge et le bruit d'une fuite amoureuse parcourra bientôt le quartier portuaire car les familles respectives désapprouvaient leur flirt. Néanmoins Favia et Gurt étaient connus pour leur attachement à leur travail. Pour leurs amis proches, un tel coup de tête est impossible.

Hormis la rumeur d'une fuite vers une autre ville, il circule celle où il est question de brigands qui viendraient en ville pour enlever femmes, enfants et parfois même des hommes. De nombreuses battues ont donc été menées, mais jamais aucun corps n'a été retrouvé.

Le départ du navire d'Hiltas aura lieu le premier jour du Cycle du Soleil.

Note aux Meneurs de Jeu : MJ devront se mettre d'accord sur le jour de l'arrivée des deux tables à Ysmande (cf « l'arrivée du cycle du soleil » ou « jour et nuit sans augure).

Effets annexes du trafic d'esclave :

Les miliciens corrompus commencent à devenir nerveux car leur chef pense de plus en plus que le kidnappeur se trouve à l'intérieur même de la ville.
Mort de deux miliciens

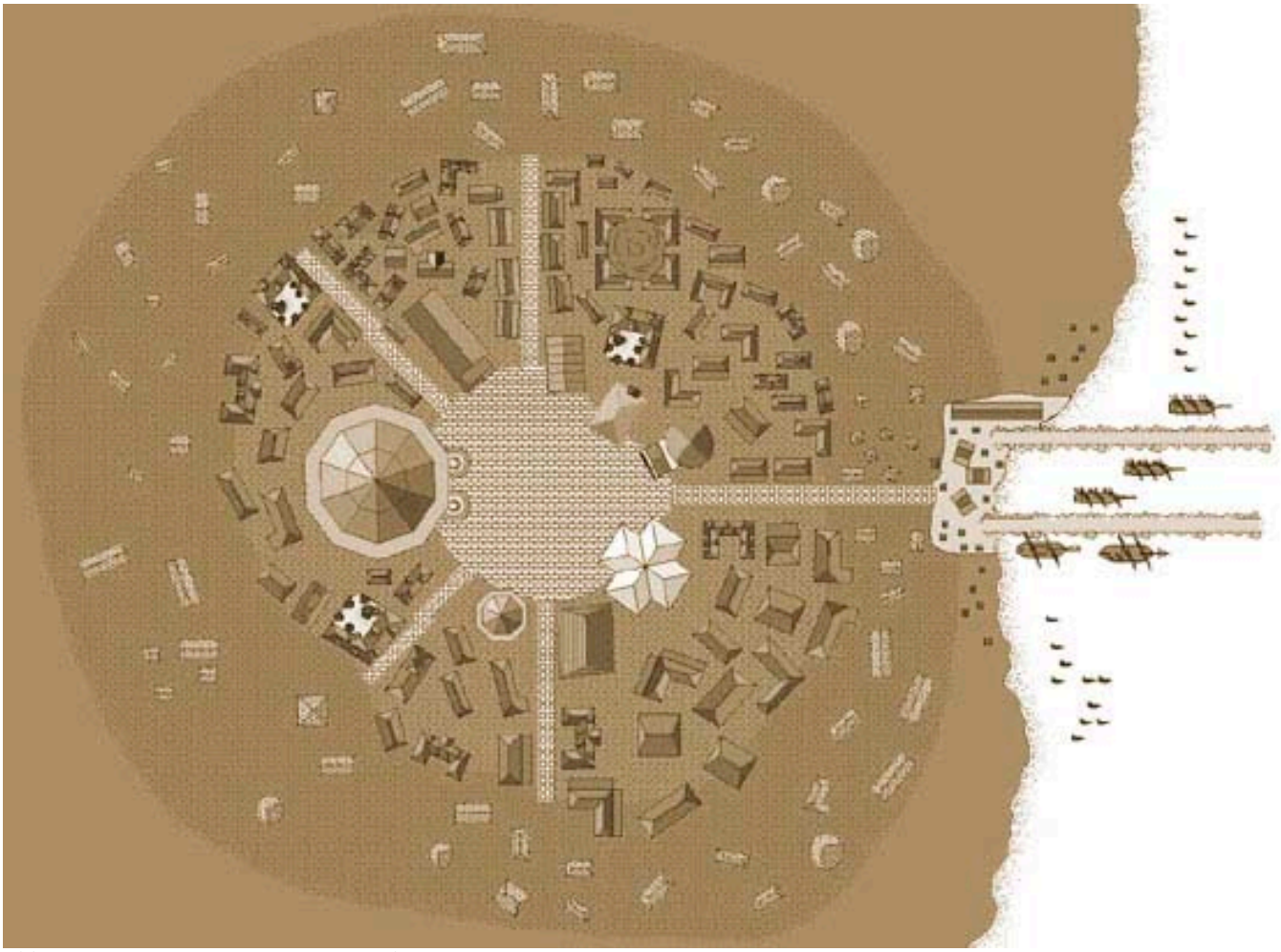
C'est une suite directe de l'affaire du trafic d'esclave mais qui n'a rien d'obligatoire. Les deux miliciens chargés de la surveillance de la cache des esclaves paniquent. Ils vont voir Hiltas en plein jour, la veille du départ pour Jaspor. Un peu pris de court, l'armateur les calme en leur donnant un peu plus d'argent. Il demandera ensuite à son bras droit de les empoisonner. Les deux miliciens sont donc retrouvés morts après leur déjeuner dans leur auberge habituelle.

* Attaques d'étrangers :

Bien que rares, elles commencent à devenir de plus en plus fréquentes. En même temps que s'accroît la renommée d'Ysmande en matière de divertissement, des voyageurs de plus en plus nombreux viennent visiter cette ville de loisirs. La milice commence a être débordée, ce qui implique que les voleurs ont plus de champ libre qu'avant. Certains sont de purs gentlemens et d'autres de vrais tueurs. L'Ordre Céleste profitera de cette nouvelle tendance en commettant diverses attaques sur les nouveaux venus en ville. Ne voulant pas spécialement tuer des innocents, ils se réserveront pour les joueurs draconistes, et les joueurs humanistes. Ils attaqueront les premiers pour les empêcher de trouver la larme, et les seconds pour lui mettre la main dessus.

Effets annexes aux attaques :

En fait, hormis le fait de rendre la milice un peu plus nerveuse que d'habitude il n'y a pas d'effets secondaires.



*** L'arrivée du Cycle du soleil :**

Ce cycle très important pour les Ysmandais donne lieu à huit jours de fêtes intenses ; le jour sans augure met un terme aux réjouissances puisqu'il symbolise le deuil du cycle de Moryagorn. Diverses activités sont préparées, allant du plus simple (concours de bras de fer, de pêche, de bûcheron, de boissons, etc) au plus complexe (parcours du combattant, du mage, du voyageur, de l'érudit – un petit parcours dans un labyrinthe administratif ;-)).

Les préparatifs des festivités prennent trois bonnes journées. A vous de voir si vos joueurs arrivent en pleine période de fête, pendant les préparatifs, ou un peu avant.

Effets annexes à l'arrivée du cycle du soleil :

Comme toujours, la milice se retrouve souvent débordée en cette période. Si jamais vous avez décidé de faire l'événement « trafic d'esclaves », les disparitions passent complètement inaperçues et trouver des informations sur ce sujet sera beaucoup plus difficile.

Tous les bateaux doivent rester à quai le jour sans augure ainsi que la nuit sans augure.

*** Un ami encombrant :**

Alors que les joueurs draconistes sont censés ne pas essayer d'attirer l'attention sur eux, un vieil ami se dirige droit sur Telris Ymar en lui criant : « Mais c'est mon vieil ami l'inquisiteur Telris ! Tu n'as pas changé d'un poil…»

Effet annexe :

Si Vinius est en liberté au moment où cet événement arrive, il en parlera aux joueurs humanistes (un de ses informateurs l'aura mis au courant).

*** Jour et nuit sans augure :**

Véritable hantise chez tous les habitants d'Ysmande, la cité semble morte en ce funeste jour. Peu d'habitants sortent de chez eux et seuls quelques miliciens (certains diront les plus humanistes ou fatalistes d'entre eux) osent se promener dans les rues, du moins dans la journée. C'est souvent pendant ce jour maudit que le souffle violent du vent apporte le cri d'une bête qui rôderait dans les rues.

Partie II – Le royaume d'Ozyr

La seconde partie de cet acte va donc se dérouler en plein océan, les humanistes devant se rendre sur une île proche de l'archipel de Pyr. Seuls les personnage ayant un bon sens de la navigation ainsi qu'une bonne connaissance géographique pourraient avoir l'intuition qu'ils se dirigent vers cet archipel.

Partir d'Ysmande

Pour les joueurs humanistes, leur mission semble remplie. En effet ils ont affrété un navire et trouvé un équipage mais malheureusement pour eux, tout n'est pas si simple. Lors de l'attaque dont la fausse caravane humaniste a fait les frais, de nombreux hommes travaillant pour l'Ordre Invisible sont morts. Il manque donc au prêtre Feldras des hommes dignes de confiance. Il demandera donc aux joueurs de l'accompagner pour ce voyage. Ce sera pour eux l'occasion d'en savoir un peu plus sur leurs employeurs.

La table draconique ne peut donc pour l'instant que constater que les personnes qu'elle devait surveiller viennent de prendre l'océan. L'ordre de les poursuivre, si elle ne l'a pas décidé d'elle-même, lui sera donné le lendemain lorsque l'inquisiteur Dirog (Jordan) arrivera en ville pour demander des nouvelles de l'enquête. Dirog se chargera alors de trouver un aval draconique à moins que vous ne jugiez les joueurs capables de s'en procurer un par leurs propres moyens. Pour le navire il suffit de le réquisitionner au nom de l'Inquisition. Concernant l'équipage, bien que les volontaires puissent être nombreux, la perspective de se rendre en plein océan à la poursuite d'humanistes les refroidit un peu. Le fait d'avoir un aval draconique garantissant la sécurité du navire est bien sûr un atout qui permettra de recruter beaucoup plus facilement. Si des marins continuent à faire la fine bouche, le complément d'hommes sera constitué de prisonniers désireux de voir leur peine réduite. Pour ce qui est de la nourriture, tout dépend les disponibilités et le temps que les joueurs veulent y consacrer.

Braver l'Interdit

La destination des joueurs humanistes est une petite île proche de l'archipel de Pyr. Le voyage nécessitera deux jours dans le meilleur des cas en naviguant 14 heures par jour. Suivant le retard qu'a accumulé la table adverse, le vent peut être plus ou moins fort. Il est nécessaire que les côtes de l'archipel de Pyr soient en vue lorsque le navire draconique abordera le bâtiment humaniste.

Sur le bateau des humanistes, le prêtre Feldras disposera dans la vigie la larme céleste. Il commencera alors à se concentrer et une légère lumière s'échappera de la larme. Au fil des heures, l'équipage commence à s'inquiéter de voir les côtes s'éloigner de plus en plus. Plus le nombre d'individus qui n'étaient pas dignes de confiance selon Vinius est important plus la grogne générale est importante. Certains réclament plus d'argent, d'autres le retour immédiat vers Ysmande. Lorsque le bateau des draconistes apparait, leur destination finale est proche mais pas encore en vue. Deux groupes nés des divergences d'opinions se forment. La mutinerie gronde.
Si les joueurs de la table adverse ont un aval draconique, les humanistes aperçoivent l'ombre d'un

dragon de l'océan. Certains marins cèdent à la panique, d'autres font confiance au prêtre. Le halo lumineux dégagé par la larme céleste augmente d'intensité à mesure que le dragon approche. A la surprise générale celui-ci ne les attaque pas et semble même les ignorer. C'est événement est accueilli comme un véritable miracle. Mais la gaieté n'est que de courte durée : le bateau des draconistes approche a grande vitesse, leur voilure ayant une meilleure prise au vent.
Pendant ce temps, sur le navire des draconistes la traversée est éprouvante. Grâce à Szyl, les vents sont suffisamment forts pour espérer rattraper les fugitifs dans les deux ou trois jours.

Si les joueurs n'ont pas d'aval draconique, il ne se passera rien avant l'abordage du bateau humaniste. Dans le cas contraire, il faudra leur montrer qu'ils on eu raison de s'en procurer un. Lorsque le bâtiment humaniste est enfin en vu, c'est avec surprise que les joueurs verront qu'un dragon de l'océan fonce droit sur eux alors qu'il semble avoir ignoré le navire hérétique. Sentant la magie de l'aval draconique, le dragon émergera sa tête hors de l'eau et demandera à voir l'aval pour authentification. Une fois les formalités remplies, le dragon retourne dans les profondeurs de l'océan non sans créer de forts remous. Il ne reste plus qu'à reprendre la chasse.

L'abordage

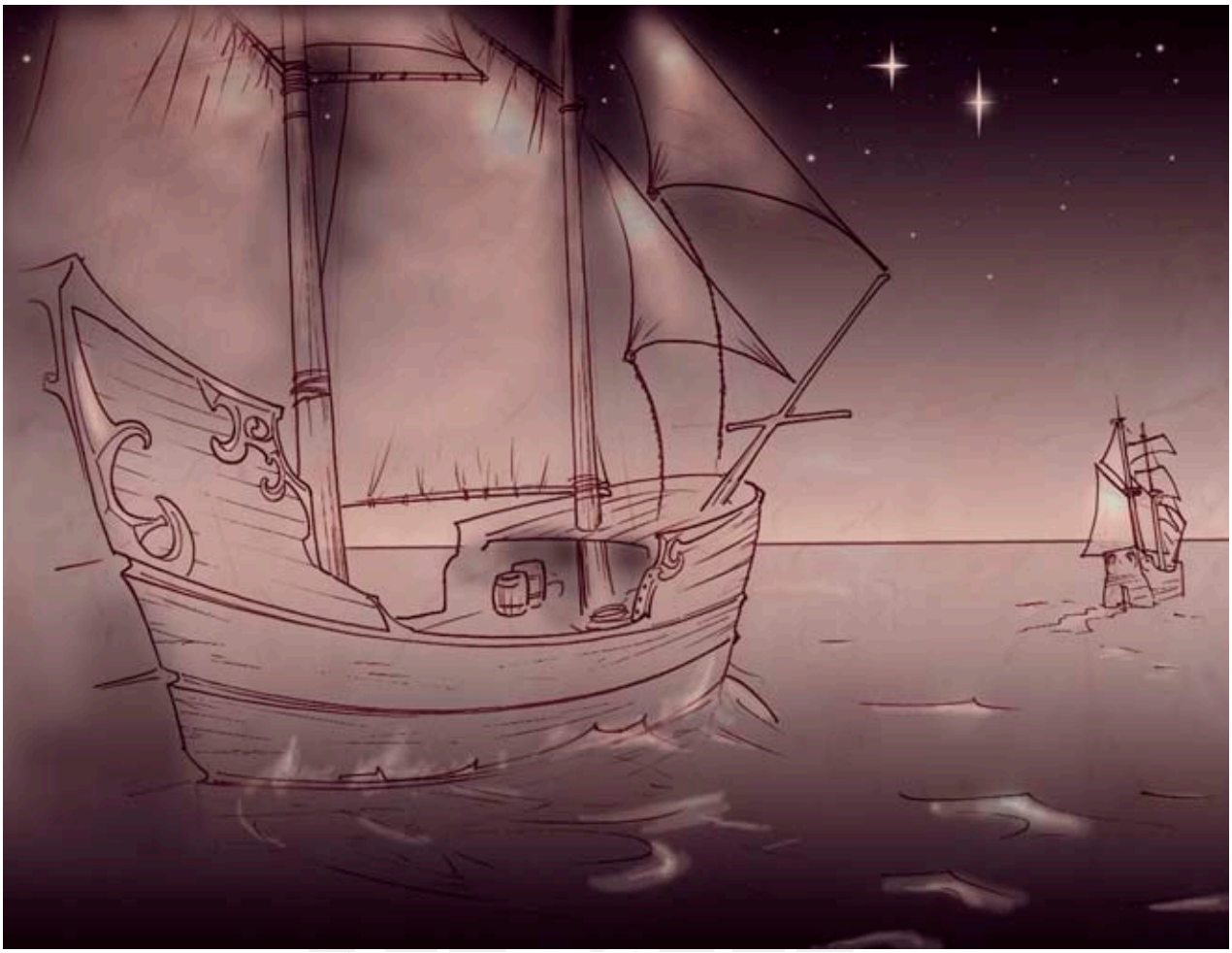
Au vu de la mauvaise ambiance régnant sur le navire humaniste, les draconistes n'ont aucun mal à le rattraper. L'abordage est inévitable.

Que dire de cet affrontement sinon que ce sera du chacun pour soi ? Les PNJ serviront de bouclier pour éviter que les joueurs ne se rencontrent trop vite. Lorsque le combat est à son apogée, une terrible tempête élémentaire débute. Si les joueurs draconistes n'étaient pas parvenus à obtenir un aval draconique, un dragon de l'océan surgira des flots pour observer le combat et la tempête.

Un typhon se forme, les vagues sont démesurément grandes. Les bateaux éperonnés menacent de se briser d'un instant à l'autre. Les éclairs bleus déchirent le ciel. Combattre est tout simplement impossible, mais les marins, affolés, préfèrent se jeter d'eux-mêmes à l'océan. Bientôt le typhon arrive sur les galères. Les mâts se détachent et s'envolent. Le bruit est assourdissant. Bientôt les navires eux-mêmes semblent se soulever des flots.

Tandis que les ponts se disloquent, les joueurs sont avalés par le typhon et rejetés loin vers la terre d'une île. Ils sombrent alors dans l'inconscience, rêvant de deux dragons, volant dans les cieux en une espèce de danse aérienne. Une lumière vive les éblouit. Le goût du sel envahit leur bouche. Ils se sentent soudain lourds.

<u>Note aux Meneurs de Jeu :</u> Et si les draconistes n'abordent pas les humanistes ? Ce n'est pas grave, lancez la tempête!



Durant les deux actes qui vont suivre, il va être important que les joueurs ressentent qu'ils ne sont pas les bienvenus. Tout ou presque leur est hostile. Veillez à ce qu'ils ne se sentent en sécurité nul part. Attention toutefois à ne pas en faire trop ;-)

Acte II - L'appel de la larme

Les joueurs reprennent peu à peu connaissance sur l'archipel de Pyr. Néanmoins une petite réorganisation des tables s'impose ;-) . En effet, un ou deux joueurs de chaque table changera d'équipe. Nous vous laissons décider avec votre binôme MJ qui vous préféreriez voir changer de table. Néanmoins nous vous conseillons de laisser *le guerrier saint avec une majorité d'humanistes (Table 1)* et *l'inquisiteur avec une majorité de draconistes (Table2)*.

Echoués

Les joueurs se réveillent après un temps indéterminé passé à rêver d'étoiles tourbillonnantes, de trombes d'eau ou encore d'un puits sans fond et vide de toute lumière. Peu à peu ils reprennent leurs esprits. De nombreux morceaux d'épave sont échoués sur le sable blanc ou dans le feuillage d'un arbre voisin. Des charognards festoient avec les cadavres des équipages (seuls les PJ ont survécu ! Le prêtre Feldras a disparu, aucune des deux tables ne trouve son corps - en fait, il s'est retrouvé coincé par un lourd coffre et a coulé à pic)

Le soleil est déjà haut et rien dans le ciel ne laisse penser qu'une tempête élémentaire ait eu lieu. Face à eux se dresse une jungle des plus luxuriantes habitée par des cris des plus étranges et inquiétants. Cette jungle n'est pas sans rappeler la Forêt-Mère tant l'atmosphère qui s'en dégage est menaçante.

Table 1 – Premiers contacts

Les fourrés ne tardent pas à s'agiter. Quelque chose approche et ne se soucie pas de faire du bruit. Un être à la peau verdâtre dont la nudité n'est cachée que grâce à un mélange de feuilles et d'écorces. Il ne semble pas avoir vu les naufragés tant il est absorbé par ce qui se trouve derrière lui. Il trébuche et le sujet de son inquiétude ne tarde pas à se manifester. Un homme portant le crâne d'un animal à corne en guise de casque sort à son tour. Il tient un gourdin dont l'extrémité contient de nombreuses épines noirâtres. Trop absorbé par sa tâche il ne remarque pas tout de suite les joueurs. Il lâche un cri par-dessus son épaule droite et deux autres hommes ne tardent pas à arriver. Ceux-ci ne possèdent guère d'autres armes qu'une pierre aiguisée avec un manche en bois plus ou moins long.

Table 1 – Choisir son allié

Les trois individus exécutent sommairement la créature humanoïde. Leurs cris de victoire ne tardent pas à se transformer en cri de terreur. En effet des racines leur ont saisi les chevilles. Ce n'est qu'au prix d'une lutte effrénée que deux des primitifs réussissent à s'échapper. Quant au dernier malheureux, les racines le ligaturent de toute part. Leur étreinte est telle que tous les os de leur prisonnier craquent et du sang ne tarde pas à être avalé par le sable de la plage. Relâchant le corps flasque et sans vie, les racines retournent dans la jungle.

En fonction des actions des joueurs durant les évènements précédents, ils auront la possibilité de s'allier à l'un ou l'autre des peuples qu'ils viennent de rencontrer.

S'ils ont choisi d'aider l'homme végétal (qui doit sûrement être une créature purement draconique), ils seront alors sous une surveillance pacifiste. Suivant leur comportement sur l'archipel, le peuple de la jungle pourra se montrer à eux et les considérer comme des alliés potentiels. S'ils soignent la créature, leur intronisation n'en sera que plus rapide.

En revanche, s'ils aident les hommes primitifs, ceux-ci d'abord méfiants pourraient leur demander (à leur manière) de les suivre jusqu'à leur campement. Le peuple de la jungle leur sera alors hostile.

S'ils ne font rien. Ils seront sous le regard malveillant du peuple de la jungle mais rien ne leur sera fait. Le peuple attend de voir l'orientation des joueurs.

Table 1 – Retrouver la larme, aidés par les Anaks

En arrivant au « village » des Anaks (les primitifs), les joueurs ont un rapide aperçu du degré de civilisation de leurs hôtes. Ils vivent dans une grotte et seul un monticule de bois ressemblant vaguement à un dragon se trouve à l'extérieur. A l'intérieur de la grotte, un feu brûle constamment et une odeur de viande grillée flotte dans l'air. L'arrivée des joueurs sera bien entendu un événement au sein de cette communauté regroupant une quinzaine d'individus. Huit enfants jouent auprès du feu en regardant la viande cuire avec envie. Trois femmes s'adonnent à la tannerie et enfin un vieillard se repose.

En voyant qu'il n'y a que trois femmes, les chasseurs interrogent le vieillard. Après quelques grognements, l'un des hommes retourne dans la jungle. Pendant son absence, les deux autres chasseurs (ou l'autre si le troisième est mort) expliquent au vieillard qui sont les joueurs. Les regardant d'un œil mauvais, il se rapproche d'eux pour les examiner. Sans dire mot il frappe l'un des joueurs au visage avec une force insoupçonnée, le mettant ainsi à terre. La meilleure réaction possible étant de se lever sans rien dire, la pire consiste à lui rendre le coup, rendant ainsi les joueurs indésirables. Le vieillard frappera chacun des joueurs. Ceci dans le seul but de leur faire comprendre qu'ici, c'est lui dirige. Tout rébellion sera synonyme de bannissement. Après avoir éprouvé chacun des étrangers, il regagne la grotte. Les femmes abandonnent alors leur travail et dévorent littéralement les personnages des yeux. Leur instinct leur indiquant qu'un peu de sang neuf ne ferait pas de mal à la tribu.

Revenant en courant, le premier chasseur ramène une sorte de pagne. Tout le monde semble alors s'agiter. Tout le monde prend une arme, exceptés une vieille femme et des enfants dont l'âge ne doit pas dépasser huit ans. Visiblement quelque chose vient de se passer et des représailles vont être menées. Donnant à chaque joueur une sorte de lance rudimentaire, le vieillard leur donne une tape amicale sur les épaules avant de se diriger vers le monticule.

S'étant attiré les foudres des Sharmti'rs, la progression est difficile mais sans plus. Les lianes prennent un malin plaisir à se prendre dans les pieds et les épais feuillages masquent des trous. Pourtant pas un seul Anak ne semble vouloir débroussailler un chemin à grand coup de lance. D'ailleurs, si un joueur tente de le faire l'un des Anaks essaiera de l'empêcher. S'il n'y arrive pas. La peur devient palpable et chacun écoute la jungle. Puis c'est la ruée. Renonçant à l'effet de la surprise tous se mettent à courir vers le camp de leurs ennemis : les Oukelis

Table 1 – Retrouver la larme, aidés par les Sharmti'rs

Les joueurs sont seuls sur la plage avec l'être vert qui les fixe avec ses grands yeux couleur de hêtre. Sans dire un mot il arrive toutefois à mettre ses sauveurs mal à l'aise. En effet ils sentent comme une sorte d'intrusion dans leur esprit. Après quelques minutes douloureuses, l'être s'enfuit dans la jungle. Le poursuivre est vain car il semble s'être évanoui dans la nature. Pourtant sans savoir pourquoi les joueurs se sentiront observés.

Totalement désorientés, les joueurs erreront quelques heures dans une jungle qui semble bien décidée à vouloir les perdre. Parfois la progression est difficile, les lianes entravant les chevilles, les feuilles obstruant la vue. Toute « agression » envers la jungle mettra les Sharmti'rs de mauvaise humeur. Ils les conduiront alors vers la tanière d'une bête féroce qui les pourchassera jusqu'au camp des Oukelis.

Si les joueurs restent respectueux des lieux, une ultime épreuve déterminera la disposition des Sharmti'rs à leur égard. Une créature hideuse couverte de pics et à la dentition très développée est prise dans un piège grossier. Suspendue par une liane, elle se débat tant bien que mal pour s'échapper. Bavant de rage, il n'y a pas de doute qu'elle attaquera le premier individu qu'elle croisera. Elle n'hésite pas à envoyer des pics sur les joueurs qui osent s'aventurer près d'elle. De plus sa bave semble avoir quelques effets

corrosifs si l'on en croit la terre brûlée sous elle. Comme pour empêcher les joueurs de se dérober à ce choix, la jungle offre une résistance toute particulière à qui voudrait s'en aller (mais cela reste possible).

Libérer la bête revient à dissiper l'illusion et les Sharmti'rs se montreront aux joueurs. Fouillant de nouveau leurs esprits, ils les guideront vers la larme céleste, qui est actuellement détenue par la tribu des Oukelis.

La tuer conduira les Sharmti'rs à mettre la mère de la créature sacrifiée sur la trace des joueurs. La poursuite les conduira vers le camp des Oukelis.

Fuir les conduira à errer un long moment. Leurs pas les conduiront vers des cris étranges. En s'approchant, ils découvrent que deux tribus combattent devant une grotte.

Table 2 – Trouver des armes

Les joueurs n'ont presque aucune arme. Leur première mission sera donc d'en trouver. Curieusement, même en fouillant les cadavres (après avoir fait partir les charognards) rien ne peut aider les joueurs, ce qui peut sembler tout de même assez curieux. Après quelques minutes à ratisser le sable blanc, ils aperçoivent enfin le soleil se refléter dans la lame d'une épée. Mais ce n'est pas aussi simple. Une créature élémentaire du métal se l'est appropriée. De nature craintive, elle s'enfuit dans la jungle emportant son repas avec elle. Quelques uns de ses congénères font de même, l'un d'eux ayant emporté la larme céleste.

La poursuite dans la jungle est assez difficile, les lianes et les feuillages gênant considérablement, comme s'ils ne voulaient pas que les joueurs progressent. Enfin, ils retrouvent les créatures entre les racines d'un arbre massif. Elles grignotent des pommeaux, des boucles de ceintures, un bouclier, bref des objets métalliques provenant des bateaux échoués. Elles ne semblent pas du tout affectés par la présence des joueurs, trop absorbées par leur repas. Elles se défendront du mieux qu'elle le peuvent. Le combat est rude mais le cri lointain d'un animal les fait fuir.

Table 2 – Les Oukelis

A peine quelques instants plus tard, les joueurs font la connaissances de ce qui vient de faire peur aux créatures élémentaires. Un gigantesque félin aux canines proéminentes et au pelage cendré saute sur les joueurs. Après quelques secondes de lutte acharnée, des lances en bois dont la pointe est en pierre jaillissent des fourrés. Elles sont très vite suivies par des hommes assez fluets vêtus de peaux semblables à celle du félin. Arborant des pierres taillées en guise d'arme, ils se jettent sur la bête et ne tardent pas à la mettre en pièce.

Les nouveaux venus regarderont les joueurs d'un mauvais œil, comme s'ils étaient leurs rivaux. Le félin est leur prise. Et s'ils ont faim, ils n'ont qu'à en chercher un autre. Pendant que trois d'entre eux dépècent l'animal, les deux autres examinent les alentours et découvrent le butin des raskham. Délaissant les armes en assez mauvais état, ils préfèrent les pierres semi-précieuses, ainsi que la larme céleste qui diffuse une lueur orangée. Prenant cela comme un symbole divin, la larme céleste deviendra l'artefact de culte des Oukelis, la tribu qui rejettent les ailés.

Les Oukelis défendront la larme au péril de leur vie. Si les joueurs sont agressifs, ils subiront une lourde défaite et seront faits prisonniers en vue d'un sacrifice en l'honneur du nouveau dieu de la tribu. Sinon, les Oukelis laisseront les joueurs sur place et repartiront vers leur campement. Bien sûr, rien n'empêche les joueurs de les suivre.

Table 2 – Le campement

Une grotte sert de refuge. Quelques galeries ont permis la création de différents lieux dont l'utilité est quelque fois inconnue. Dans ce qui parait être un cachot, deux êtres sanglotent. Une jeune femme quasiment nue à la peu tannée et un homme blafard vêtu à la mode Oforienne. La jeune femme fait partie de la tribu rivale des Oukelis : les Anaks. Quand à l'homme, il fait partie de l'Ordre Céleste. Comme les joueurs, son bateau a été pris dans une tempête. Comme les joueurs, il s'est réveillé sur la plage. Bien entendu, ayant un très bon sens de l'orientation, il pourra conduire les joueurs à son navire qui n'avait pas subi trop de dégâts. Par contre le reste de l'équipage est mort.

Contre toute attente, alors que les Oukelis semblent calmes (surtout depuis la venue de la nouvelle divinité) Une autre tribu primitive sort de la jungle, toutes armes dehors ! Le combat semble inévitable

Enfin réunis

La bataille entre les deux tribus permet aux deux tables de se retrouver. Alors que les cris fusent de toute part et que la violence est maîtresse des lieux, trois hommes-dragons arrivent pour mettre fin aux hostilités. En fait, ils ne cherchent pas spécialement à tuer tous les primitifs, ce qu'ils veulent ce sont des informations sur des étrangers. Bien entendu, personne ne sait quoi leur répondre, notamment à cause de la barrière du langage. Courroucés, les hommes-dragons mettront fin à l'existence de tout être humain visible. Avec un peu de chance, pensent-ils, les étrangers se montreront d'eux-mêmes.

Acte III - L'appel de la liberté

Durant cet acte, les deux tables sont réunies. Le but est de leur faire comprendre qu'il y a beaucoup plus à gagner en mettant de côté ses convictions idéologiques et en s'entraidant plutôt que de refaire des tables séparées. Ainsi, si la cohésion entre les deux groupes est bonne, les étoiles respectives des joueurs décideront de fusionner. Par ce fait, elle aidera les joueurs dans la possibilité de ses moyens (pas de téléportation massive quand même ;-)).

Il est inutile de se leurrer. Les dragons savent que les joueurs sont là. Les épaves ne sont pas spécialement passées inaperçues et les Sharmti'rs ont rapporté l'existence d'étrangers foulant le sol de Pyr. Les dragons ont donc donné l'ordre à leurs hommes-dragons de retrouver et d'éliminer les intrus. Ces créatures étant conditionnées pour servir et obéir, tout dialogue avec elles pour les faire changer d'avis est vain.

Pourchassés par l'élite des soldats draconiques, les joueurs devront donc trouver un moyen de quitter l'archipel (à moins qu'ils ne désirent rester). Si les joueurs ont délivré Becklem ou ont pu le faire parler, ils devraient naturellement essayer de retrouver le navire échoué.

Fuite par les eaux

La galère jasporienne n'est d'ailleurs pas difficile à trouver du moment qu'on ne se laisse pas désorienter par les coups tordus des Sharmti'rs. Elle est ensablée et seule l'aide d'une marée haute pourra la remettre à flot. Les dégâts sont assez superficiels, le pire étant le mat principal qui a été cassé et les voilures un peu déchirées. Sans vivres et sans équipage qualifié, le voyage risque d'être sportif. Bien entendu la présence de la larme céleste est indispensable pour éviter toute rencontre avec l'un des enfants d'Ozyr. Il faudra aussi que quelqu'un se concentre pour activer le pouvoir, comme le faisait le prêtre Feldras.

<u>Aide possible de l'étoile :</u> guide les joueurs vers des bancs de poissons, leur fait éviter des eaux trop houleuses, bref de quoi leur éviter de couler ou de mourir de faim.

Stage de survie

Alors que nos joueurs se promènent sur l'île, ils tombent sur un groupe d'hommes-dragons. Ils ne devront leur salut qu'à l'aura magique que dégage l'aval draconique. Si la larme céleste est à proximité, elle pourrait détourner le regard de ces créatures de la personne la plus proche. L'un des hommes-dragons s'emparera de l'aval draconique et s'envolera pour chercher conseil auprès d'un dragon des océans. Au bout de quelques heures, l'ailé arrive, suivi de son cher toutou.

Plus curieux que véritablement clément, il demandera donc des explications au détenteur de l'aval. Toute mention de la larme céleste et ses éventuels pouvoirs éveilleront la curiosité de ce fils d'Ozyr. Bien entendu il faudra lui donner la larme. Tout mauvais comportement ou signe d'irrespect marquera la fin de la vie du joueur concerné. Si les joueurs se sont montrés un brin divertissants (sans être insolents), ils pourront continuer à errer sur l'île comme ils le voudront. Au fait, demander à pouvoir quitter l'île est considéré comme de l'insolence.

Et s'ils sont insolents ? Ils peuvent être enfermés par les hommes-dragons, ou bien tués (cas extrême).

<u>Aide possible de l'étoile :</u> influencer le dragon pour que tout acte considéré comme de l'insolence ne soit pas puni de mort.

Expérience 6-2-6

Si les joueurs décident de jouer les idéologistes jusqu'au bout et que les draconistes veulent se venger de tout ce que les humanistes leur auront fait subir, alors pas de problème. Qu'ils s'entre-tuent. Leurs étoiles vont donc s'éloigner quelque peu l'une de l'autre. Si le combat devient vraiment violent, la larme céleste qui est déjà bien fragilisée se brise. La jungle devient muette ce qui indique forcément un mauvais présage. En effet une créature des plus affreuses sort d'on ne sait où et est bien résolue à bouffer du PJ. Tuer la créature ne va sans doute pas plaire aux dragons locaux qui, sans la présence de la larme, ne vont pas tarder à retrouver les joueurs.

Heart of darkness

Une crevasse, malencontreusement dissimulée par les Sharmti'rs avale les joueurs pour les rejeter dans une cavité affreusement sombre. Il faudra quelques minutes aux joueurs pour s'habituer à ce manque de lumière. Malheureusement pour eux, ils ne sont pas seuls. Tapie dans l'ombre, une créature apparemment énorme se déplace et les observe. Après quelques minutes, un grondement à peine articulé leur demande, en une phrase, ce qui devrait l'empêcher de les tuer. Comme toujours seule la larme éveillera son intérêt. Une démonstration réussie finira de le convaincre. En échange de cet artefact, il est prêt à les ramener sur le continent. Bien sûr quelqu'un devra rester pour lui montrer de nouveau le fonctionnement. S'ils refusent ils sont morts. Après que les joueurs ont accepté la proposition de Narsth, celui-ci ouvre un portail vers le continent de Kor. Bien sûr traverser un tel portail est traumatisant à plus d'un titre (voir les règles sur les passeurs dans La colère des dragons).

<u>Aide possible de l'étoile :</u> Consolider les brèches.

Epilogue

Vous avez décidé de laisser vos joueurs regagner le continent ? C'est bien beau tout ça mais un petit épilogue ne serait donc pas de refus.

De retour sur le continent – en bateau.

A vous de choisir si l'Ordre Céleste ou l'Ordre Invisible décide d'aborder les joueurs (que ce soit en pleine mer ou sur terre). Dans les deux cas, les deux groupes réclameront la larme céleste.

De retour sur le continent – le portail sombre

Narsth a-t-il joué le jeu et envoyé les joueurs sur le continent ? Si c'est le cas il n'avait pas précisé où. Pourquoi pas dans des geôles de Kali ou dans tout endroit corrompu a des lieux de toute civilisation draconiste ?

Ce scénario est destiné à ne pas donner de suite, en tout cas, pas sur l'archipel de Pyr.

Si vous avez laissé les personnages en vie et sur l'archipel, il faut comprendre qu'ils ne découvriront jamais Salia. Leur rôle se limitera à leur survie. Ils n'ont rien à gagner sinon être laissés tranquilles par les dragons et tout à perdre. Toute trace d'ancienne civilisation a été détruite et aucun groupe humaniste n'a survécut.

Les seuls humains sont tous des primitifs et en tuant la tribu des oukelis et des anaks, la population humaine a quasiment diminué du quart. A ce jour aucun scénario officiel n'est prévu sur cet archipel.

Ce tournoi est donc l'exception.

L'ordre invisible

Il y a de cela quelques dizaines d'années un groupe d'astronomes renommés au sein de la communauté humaniste a fait une découverte qui bouleversa le cours de leur vie. En observant les étoiles, ils virent une météorite s'écraser à quelques dizaines de kilomètres de leur position. Pensant tout d'abord qu'il s'agissait d'un dragon du feu, ils se sont quand même laissés pousser par leur curiosité et allèrent au point d'impact. Imaginez leur surprise quand ils découvrirent les ravages qu'avait pu causer ce « caillou » tombé du ciel. Etait-ce là l'œuvre d'un dragon ? D'où venait ce rocher qui dégageait un faible halo bleuté ? Des étoiles ?

Durant des années les six astronomes étudièrent la roche, consultèrent des milliers d'ouvrages en quête d'un indice ou d'un fait similaire. Ils n'ont rien trouvé d'autre que des récits de dragons du feu offrant ces spectacles à des guerriers victorieux. Au fils de leurs expériences avec des alchimistes ils découvrirent quelques propriétés intéressantes mais rien de bien excitant. Par un soir de l'augure des cités, l'incroyable se produisit.

Accompagnant un prêtre en Nésora, ils furent le témoin du massacre d'un village « hérétique » par l'inquisition. Celle-ci était accompagnée d'un dragon de la pierre qui observait les flammes purificatrices danser. Par peur d'être arrêtés, ils s'enfuirent dans une forêt proche mais il était trop tard, le dragon les avait vus. Souhaitant plus que tout autre chose lui échapper, le prêtre déclencha sans s'en apercevoir un pouvoir qu'il n'aurait jamais imaginé. Le halo lumineux dégagé par la larme céleste devenait de plus en plus brillant. Le dragon n'était plus qu'à quelques mètres. Il ne pouvait certainement pas rater le prêtre et les six astronomes. Et pourtant, jamais une seule fois le dragon ne regarda dans leur direction. Il semblait perdu et agacé. Lorsque son regard se posait sur les humanistes, il était vide et regardait déjà ailleurs. Au bout de très longues minutes, le dragon s'en alla.

Le prêtre et les astronomes observèrent la larme et savaient désormais que c'était un atout indéniable pour leur envie de créer une société loin du regard des dragons. Ils ont d'abord créé un petit village dans l'empire Nésora. L'inquisition l'a débusqué et a éliminé bon nombre d'innocents. L'Ordre Invisible fut donc créé. Son but premier est de parvenir à une société libérée de toutes contraintes venant des dragons. Il s'est avéré que trouver un endroit pareil sur le continent était impossible. C'est pourquoi l'Ordre décida de s'installer sur une île située entre l'archipel de Pyr et Jaspor. Son deuxième but est d'observer le ciel, d'écouter le plus possible les récits des bardes, afin de trouver d'autres larmes. Enfin, un réseau d'informateurs fut mis en place afin de pouvoir frapper l'inquisition en lui enlevant tout membre trop fanatique envers l'humanisme.

Les larmes célestes sont le secret le mieux gardé de l'ordre. Si bien gardé que seules les actions concernant l'inquisition sont l'objet de rumeurs chez les humanistes.

L'ordre céleste

Anciens assassins de l'ordre invisible, ils ont été amené à utiliser le pouvoir d'une larme au cours de l'une de leurs missions extrêmement risquées. Comprenant qu'avec un tel artefact ils pourraient causer énormément plus de dégâts que cela, ils ont d'abord essayé de réorienter les priorités de l'ordre invisible. Ils ont alors été bannis de l'île avec leurs suivants et conduits en Jaspor où se tient désormais leur quartier général.

Enrôlant quelques humanistes extrémistes ils n'ont pas tardé à convoiter la puissances des larmes. Mais un assaut frontal est hors de question, ne pouvant aller sur l'île sans larme. Son principal but est de trouver des larmes, ensuite les utiliser contre l'inquisition et enfin dépouiller l'ordre invisible des larmes dont elle dispose. (les tuer ne sert à rien, sans larme les dragons ne tarderont pas à les exterminer)

Ysmande

Généralités sur la Ville

Superficie : 3500m² dont 500m² sur pilotis
Population humaine : 750 habitants
Population touristique : 1000 à 2000 pers/an
Population draconique : 5

Ysmande est une ville portuaire très touristique. Située sur le bord Est des Marches Alizées, elle jouit d'un très bon emplacement car non loin de Jaspor. Elle bénéficie donc du commerce très juteux qu'on puisse avoir avec cette île. Elle est aussi le port d'attache le plus proche pour s'y rendre. Cependant, avec la construction d'un super port à une centaine de kilomètres plus au nord, son activité ralentit peu à peu. Mais pour le moment, rien de franchement inquiétant.

On y découvre volontiers les joies de la pêche côtière, et celle de la navigation. Des pêcheurs, marins ou spécialistes proposent des ballades côtières à ceux qui veulent bien sortir quelques dracs de fer de leurs poches.

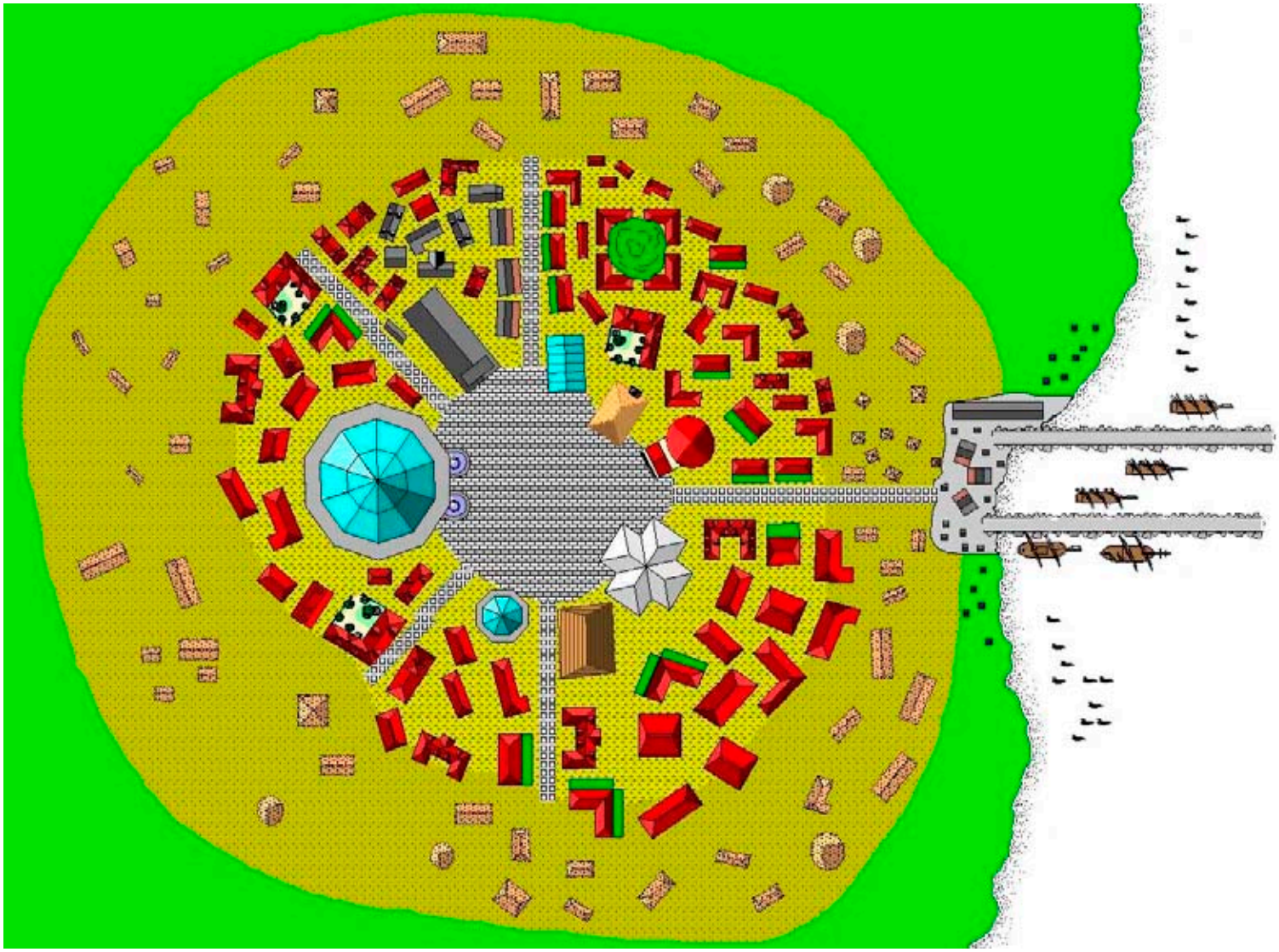
Les touristes qui viennent à Ysmande sont en général des personnes en quête de sensations fortes. Cela va de celui qui veut pêcher un poisson plus gros que celui qu'il a l'habitude de pêcher dans la rivière, à celui qui a envie de défier un tant soit peu Ozyr en navigant sur les flots. Rares sont cependant es marins qui acceptent de s'écarter beaucoup de la côte.

Description

* Généralités :

Une partie d'Ysmande se trouve sur terre, pour environ une superficie de 3000 m². Les 500 m² supplémentaires se trouvent sur pilotis. Les architectes se sont inspirés de la magnifique cité du dragon des océans pour bâtir la cité.

* Plan d'Ysmande :



*** Architecture :**

Au centre de la ville, se trouvent les temples draconistes. Le plus grand et le plus beau de tous se trouve être celui au grand dragon des Océan. Ensuite, on trouve celui du Métal. La place centrale est ouverte sur cinq grands accès, dont un plus conséquent qui s'ouvre sur la mer, l'Allée des flots Bleus. La ville est ensuite construite sur un système de ronds concentriques.

Au centre de la ville se trouve la grand place, où se déroulent tous les grands événements : mariages, funérailles, quelques naissances, et bien évidemment, tous les festivals, en l'honneur des différents dragons. Notamment les fêtes de Kezyr et d'Ozyr. Toujours au centre de cette ville se trouve un temple dédié à chacun des dragons, sauf Kalimsshar. En effet, le draconiste modéré est bien accepté par la population, mais les fatalistes sont loin de mériter le même honneur. Les habitants d'Ysmande considèrent que chaque personne a le droit d'aller prier son dragon, du moment qu'elle n'impose pas de quelque manière que ce soit son point de vue aux autres riverains.

De manière générale :

Ysmande est donc découpée en quartiers. Les limites sont :

- **d'une part les cinq voies d'accès, qui coupent la ville de la manière suivante : Une qui vient du nord, une qui vient du Nord ouest, une qui vient de l'est (l'allée des flots bleus) l'autre qui vient du sud, et la dernière qui vient du sud ouest. Toutes s'arrêtent à la grande place centrale.**
- **D'autre part les cercles concentriques. Ils sont au nombre de trois + la place centrale.**

Plus on s'approche du centre de la ville, et des grandes voies qui desservent la place, plus les auberges sont riches et luxueuses. Plus on s'écarte du centre de la ville et plus on rentre dans les quartiers (on s'écarte des voies) plus les auberges sont modeste. Cependant, il y a un minimum vital, et les auberges s'y tiennent. Il y a toujours un service pour s'occuper des chevaux et des véhicules.

Les draconistes ont tendance à se grouper plus au centre de la ville, au niveau des temples. Plus la personne est près des temples, plus il y a de chances que ce soit un draconiste riche.

Dans le deuxième cercle se trouvent ceux qui n'ont pas la chance d'habiter plus près, ou bien des humanistes modérés. Le troisième cercle, lui est plutôt a tendance humaniste. On peut trouver beaucoup de choses interdites, mais pas d'armes ou d'explosif, du moment qu'on sait à qui parler et comment.

Dans chaque quartier se trouve un poste avancé de la milice. Cela permet une intervention plus rapide de cette dernière en cas de problème. Les gens peuvent être emprisonnés ici en attendant d'être emmenés à la prison centrale, qu QG de la milice, à 600 mètres au nord de la ville.

Le temple d'Ozyr :

Le temple d'Ozyr est le plus grand et le plus somptueux de tous. En effet, la ville tire toute sa splendeur, et toute sa fortune de la mer, et du droit qu'ont les marins de naviguer en toute sécurité. Il fut le premier construit, lors de la fondation de la ville, il y a bien longtemps de cela. Il a juste en face de lui, une grande voie ouverte sur la mer. Cette voie s'appelle l'allée des flots bleus.

Le temple en lui-même abrite de magnifiques salles d'études, ouvertes à tout ceux qui désirent s'instruire. Les tables de travail en bois sont très ouvragées, et les sièges confortables pour faire de longues recherches. La salle entière est décorée dans les tons bleus, avec des reflets verts.

Le bâtiment abrite aussi une grande bibliothèque impressionnante par rapport au nombre d'habitants qui habitent à temps plein à Ysmande. On y trouve toute sorte de livres, sur une grande variété de sujets. Juste à coté de la salle d'étude, se trouve la salle des copistes. C'est là que se retrouvent les débutants. Les tables sont beaucoup moins travaillées, mais beaucoup plus fonctionnelles. Les livres sont mis sur des pupitres à la hauteur du visage d'un homme assis, pour faciliter la copie du script. En fin de journée, les livres restent tels quels là où ils sont, sur les pupitres. Cela permet de perdre moins de temps le lendemain pour se remettre au travail.

*** Sur Terre :**

On trouve surtout les auberges plus ou moins riches, les écuries pour les chevaux, ainsi que tous les commerces de souvenirs, de matériel de pêche, et autres échoppes en tous genres. Un peu sur les extérieurs de la ville se trouvent les quais de déchargement des bateaux en provenance de Jaspor. Ce sont de grands bâtiments en bois, et en pierre. Relativement hauts, avec des toits en tuile noire. Ils sont entourés par une clôture imposante, faite pour décourager les pillards éventuels. De plus, à moins de 500 m de là se trouve le QG de la milice.

Pour chacun des bâtiments, appartenant aux trois grands armateurs du coin, la portes en bois lourds est gardée par pas moins de trois hommes. Des rondes régulières sont faites par d'autres gardiens, à intervalle de temps irrégulier, pour déstabiliser les voleurs. Cependant, il existe un moyen de rentrer dans les bâtiments sans se faire voir. Mais seuls les grands armateurs le connaisse, et aussi un ancien maçon qui a participé à la construction des entrepôts. Cet homme est un humaniste convaincu, nommé Lekval Gopuni.

*** Sur Pilotis :**

En général, on trouve les cabanes de pêcheurs, les

quais de débarquement de la cargaison de pêche et quelques étales de vente de poisson frais.

Les Habitants

* Généralités :

La population de base (qui habite à Ysmande de manière permanente) n'est en définitive de 750 âmes environ. Elle est surtout composée de marins, de pêcheurs, d'aubergistes et de leur personnel, ainsi que des artisans. Comme c'est une ville très dynamique grâce au commerce avec Jaspor et les différentes activités proposées, les aubergistes manquent souvent de personnel, et comme les artisans, n'hésitent pas à prendre sous leurs ailes des apprentis. Armuriers, fabricants de matériel de pêche, etc. tous sont riches et bien portants.

* Tendances :

Les trois tendances sont présentes dans la ville d'Ysmande. Il est dit que c'est une ville tolérante, mais il ne faut pas abuser non plus. Tout se passe bien du moment que l'on n'essaie pas d'imposer sa vision aux autres.

Cela dit, il faut comme même faire remarquer qu'un draconiste est beaucoup mieux respecté qu'un humaniste moyen. Mais bon, il faut aussi voir qu'un fataliste sera mal considéré. Mais de manière générale, si les personnes se tiennent correctement en ville, et si chacun respecte les convictions de l'autre, personne n'aura de problèmes.

* Les métiers :

Une partie de la population est formée de commerçants, d'artisans, et d'aubergistes. Les auberges fleurissent dans cette ville. En effet, il faut pouvoir loger de manière décente toute la population qui débarque en ville pour les grandes manifestations estivales. Quelques voyageurs passent aussi par ici, quand ils escortent des caravanes de marchands ou de touristes.

Qui dit touriste, dit aussi écuries et fourrage. Sur les extérieurs de la ville, côté terre, se trouvent de grands champs, qui permettent en plus de l'élevage de divers animaux pour leur viande, une production importante de foin et autre nourriture pour montures diverses et variée.

Les pêcheurs et les marins constituent la majorité de l'autre partie de la population. Ils louent les barques des armateurs et engagent la main d'œuvre dont ils ont besoin. L'endroit tout indiqué pour passer une annonce pour du personnel, c'est l'Encre Bleue. C'est là en général que se retrouvent tous les marins potentiels. La concurrence est rude, et cela peut parfois dégénéré en rixe entre deux personnes qui souhaitent avoir le même poste.
Heureusement, la milice est toujours présente, et veille au maintient de l'ordre. Il fit mauvais d'être un voleur dans la ville d'Ysmande. L'âge moyen des miliciens tourne autour de 25 – 30 ans. Chaque jeune homme est obligé de faire un service dans la milice, durant une durée d'au moins 6 augures. Ceux qui s'engagent dans la milice par la suite ont de grandes chances de devenir chef.

Pour la milice, un guerrier chevronné vient régulièrement comme instructeur pour apprendre les techniques de bases du combats, pour permettent aux miliciens de maintenir une ambiance paisible dans Ysmande. Cela signifie que si les joueurs doivent affronter les gardes, ils rencontreront plus de résistance que prévu.

* Les personnalités :

Gutian Paralin

C'est le chef de la milice. C'est un Protecteur d'une quarantaine d'années aux cheveux poivre et sel et au regard d'acier. Il est droit et incorruptible mais tous les citadins reconnaissent sa sagesse.

Cally Boirion

C'est une jeune femme fougueuse. Sa crinière rousse vole librement sous les alysées, ses yeux couleur émeraude sont capables de lire au plus profond d'une personne. Elle est très d'ambitieuse et aussi incorruptible que son mentor.

Artus Hiltas

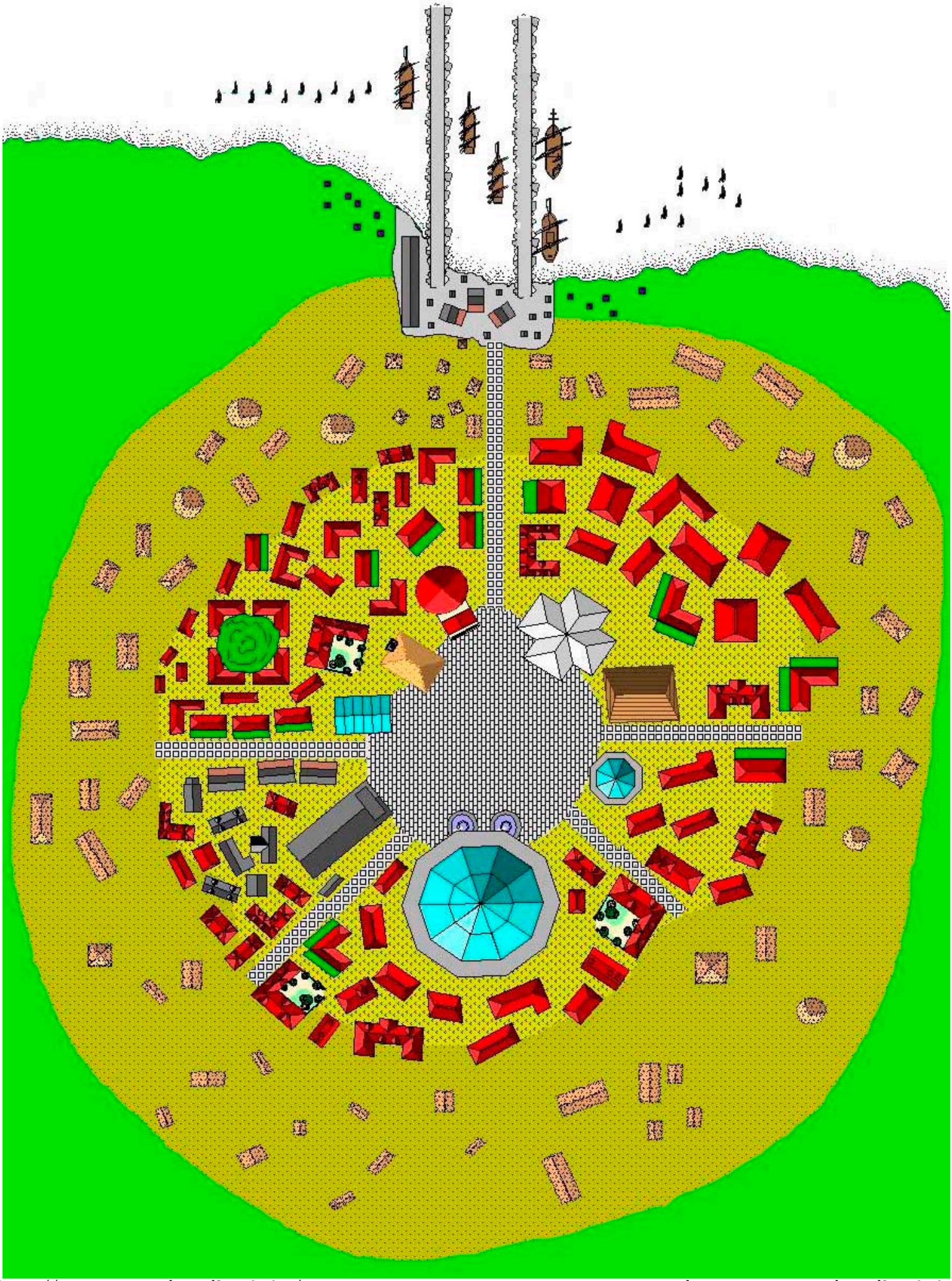
C'est le plus riche des trois et sa flotte est la plus grande d'Ysmande. Elle se compose d'un voilier jasporien pour ses transactions avec Jaspor, de deux voiliers oforiens pour offrir aux étrangers des frissons maritimes et enfin une demi-douzaine de barques qu'il loue à tous les amateurs de pêche. Artus s'entend bien avec la milice qui ne se doute pas qu'il fait un petit trafic d'esclave.

Juliana Dest

Elle ne possède pas moins de deux douzaines de barques. Il va sans dire que nombre de pêcheurs les lui louent afin d'exercer leur activité. Pour le commerce avec Jaspor, un voilier oforien et un jasporien complètent sa flotte. Elle ne rechigne à faire aucun commerce sinon celui des esclaves ou des animaux. Elle s'est néanmoins spécialisée dans la fourrure et la bijouterie.

Argon Vinius

Il est le dernier grand armateur de la ville. Exclusivement tourné vers le marché extérieur, il ne possède que trois navires : deux voiliers jasporiens pour les produits manufacturés (armes, armures, vêtements) et un voilier oforien pour les denrées périssables et le transport éventuel de clients fortunés.



Annexe - Acte I

Les trois armateurs d'Ysmande

Artus Hiltas **est le plus riche des trois et sa flotte est la plus grande d'Ysmande. Elle se compose d'un voilier jasporien pour ses transactions avec Jaspor, de deux voiliers oforiens pour offrir aux étrangers des frissons maritimes et enfin une demi-douzaine de barques qu'il loue à tous les amateurs de pêche. Artus s'entend bien avec la milice qui ne se doute pas qu'il fait un petit trafic d'esclave.**

Juliana Dest **ne possède pas moins de deux douzaines de barques. Il va sans dire que nombre de pêcheurs les lui louent afin d'exercer leur activité. Pour le commerce avec Jaspor, un voilier oforien et un jasporien complètent sa flotte. Elle ne rechigne à faire aucun commerce sinon celui des esclaves ou des animaux. Elle s'est néanmoins spécialisée dans la fourrure et la bijouterie.**

Argon Vinius **est le dernier grand armateur de la ville. Exclusivement tourné vers le marché extérieur, il ne possède que trois navires : deux voiliers jasporiens pour les produits manufacturés (armes, armures, vêtements) et un voilier oforien pour les denrées périssables et le transport éventuel de clients fortunés.**
Les marins disponibles

Capitaine Orvis (Théo). **Son costume bleu et ses épaulettes brodées des fils d'or en indiquent long sur l'estime qu'il se porte. En effet, il ne travaillera que pour des gens capables de payer ses compétences au prix fort. Il préfère de loin naviguer sur les voiliers oforiens mais n'a rien contre ceux venant de Jaspor. Cherchant un peu d'aventure, il n'ose toutefois pas imaginer de voguer plus loin que ce qu'Ozyr a décrété.**

Capitaine barbedrue (?). **Ce géant, à la forte ossature et à la pilosité très fournie, est un bon vivant venu de Jaspor. Peu regardant sur ceux qui l'emploient, il est prêt à aller où ses commanditaires désireront l'envoyer du moment qu'ils payent. Bien sûr, voyager loin des côtes est quand même hors de question. Enfin, il y a toujours moyen de s'arranger une fois la milice hors d'oreille.**

Annexe - Acte II

L'archipel de Pyr regorge de dangers et de secrets. Les joueurs seront confrontés à trois peuples en plus des dangers régnant normalement sur ces terres. Ces trois peuples se vouent une guerre dont l'enjeu n'est autre que la survie pour les uns, la défense de leur territoire pour les autres.

Parmi ces trois peuples, deux sont en fait des tribus primitives qui ne s'aiment pas trop pour la bonne et simple raison qu'ils ont les mêmes territoires de chasse. Leur ennemi commun se trouve être un peuple de la jungle.

La tribu Anak (primitifs)

Comptant une quinzaine d'individus dont plus de la moitié sont des enfants en plus ou moins bas âge, cette tribu a élue domicile dans une grotte. Ils vivent beaucoup de la chasse et de la cueillette. Certaines fresques de leur grotte montrent des animaux terrifiants inconnus du continent. Très superstitieux, les Anaks vénèrent les ailés qui parcourent le ciel régulièrement et plus encore le Grand Dragon régnant sur les eaux. Malgré leur ferveur, ils se sont attirés les foudres du peuple de la jungle. Nul ne sait comment cela a commencé mais chacun sait comment cela se finira : par la mort de l'une ou l'autre des tribus.

La tribu des Oukelis (primitifs)

Moins bons chasseurs que les Anaks, les Oukelis sont devenus cannibales. Bien sûr ils ne mangent leurs congénères que si la famine les assaille. Cette tribu comporte une vingtaine d'individus. Comme toujours, les enfants sont en grande majorité car seule une fécondité élevée permet d'assurer la survie de la tribu. Les temps sont rudes, et en plus la jungle semble s'opposer constamment à eux. Un détail anodin va cependant chambouler leur quotidien : l'arrivée de la larme céleste. Considéré d'abord comme un vulgaire caillou, il s'est avéré que lorsqu'on le porte la jungle alentour se fait plus clémente. L'idole a donc fait place à la larme céleste. Rêvant d'en finir avec les Anaks, les Oukelis vont bientôt faire route vers leurs adversaires, apportant avec eux leur nouvelle divinité protectrice.

Les Sharmti'rs (peuple ancien de la jungle)

Créés il y a des éons de cela, les Sharmti'rs sont la mémoire de la jungle Pyrienne. Ils surveillent les différentes tribus primitives et régulent leur population de manière assez brutale. Ils dialoguent en général par télépathie mais utilisent aussi un langage ressemblant à des craquements de bois. Respecter la nature est pour eux la chose la plus importante qui soit. Un humain coupant des feuilles ou des lianes dans le simple but de pouvoir mieux avancer devra être puni, alors que le même humain faisant cela pour s'habiller sera laissé tranquille.
Leur apparence est variable mais ils ont une forme vaguement humanoïde. Leur peau ressemble à du bois vert et leurs cheveux ne sont que broussaille.