

Scénario de l'étoile « Noloфинwë » (Mages Gris)



Sommaire

<i>Introduction – Voyage dans le désert</i>	<i>Page 2</i>
<i>Course contre la montre</i>	<i>Page 2</i>
<i>Plan du désert</i>	<i>Page 2</i>
<i>La proposition des voyageurs</i>	<i>Page 4</i>
<i>Le marteau de Kalas</i>	<i>Page 4</i>
<i>La pierre de dualité</i>	<i>Page 8</i>
<i>Les catacombes</i>	<i>Page 10</i>
<i>La sortie des catacombes et la préparation du rituel</i>	<i>Page 11</i>
<i>Le rituel</i>	<i>Page 14</i>
<i>Crédits et remerciements</i>	<i>Page 17</i>

Introduction – Voyage dans le désert

Nos joueurs sont installés à Fort Médian depuis quelques jours et attendent une caravane pour retourner vers le nord. Le départ de Lietlohr est une aubaine. Notre équipe est accueillie par ce grand athlète bronzé au visage dur et impénétrable. Il passe devant les joueurs sans dire un mot et se frotte régulièrement le bouc. "Nom, âge, profession" sortent en salve. L'interrogatoire qui s'en suit est très sommaire : Lietlohr se fie plus à son instinct qu'aux balivernes des hommes cherchant du travail. La solde est de « 20 Df x statut » pour les personnages physiques (combattants, protecteurs...) et « 15 Df x statut » pour les autres et pas de discussion ! (Ce qui est sommes toutes un prix raisonnable)

La « caravane du soleil noir » quitte tôt le fort pour se diriger vers les plaines arides du désert Zûl. La cargaison comporte des amphores de sang de Moryagorn mais pas seulement. Une jeune femme fait le voyage dans un chariot particulier. Il semblerait que ce soit une "marchandise" hors de prix car le chariot est caparaçonné comme la peau d'un dragon.

Les trois premières semaines de traversée se passent sans trouble. La vie est pourtant dure dans le désert Zûl. On marche la nuit et dort le jour dans une chaleur atroce et pourtant beaucoup plus clémente qu'en été. L'eau est rationnée et à chaque oasis c'est la cohue. Éviter les tribus Zûls devient souvent un casse-tête tant elles sont nombreuses ces temps-ci. Le racket est monnaie courante et sans un sauf-conduit de Mor-Mar-Zûl, cela ferait longtemps que la caravane aurait été attaquée. La jeune femme n'a fait que quelques apparitions, sa peau de lait souffrant de la moindre exposition au soleil. Ces rares sorties attisent les pulsions les plus primaires et les PJs féminins n'ont de cesse d'écarter les propositions grossières d'hommes partis depuis trop longtemps loin de chez eux.

Course contre la montre

Jour des vents

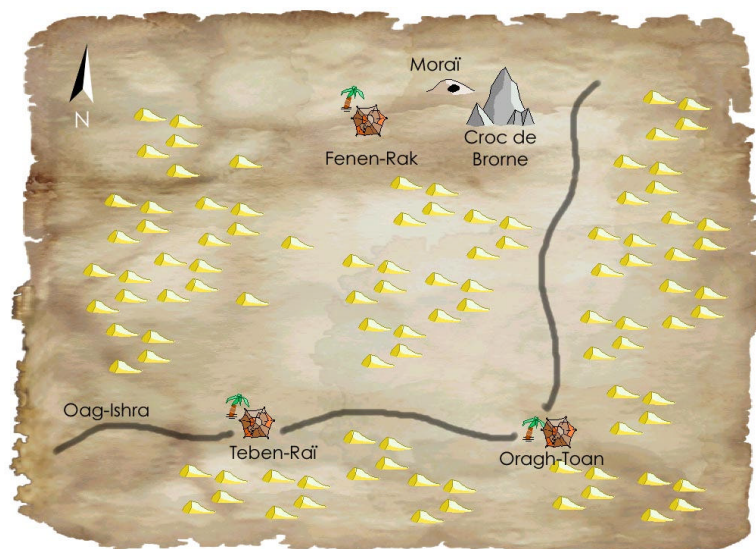
Vers 18h, deux heures avant le départ d'une nouvelle nuit de marche, un cri déchire le silence de la plaine ensablée. La jeune femme du chariot a été piquée par un scorpion des sables et ses jours sont comptés. Lietlohr fait vite quérir le prodige Ymir mais la sentence est sans appel. Les joueurs sont appelés dans la tente de Lietlohr qui ne prend pas le temps de les saluer.

- Blanche a été piquée par ce scorpion.

Il leur tend un scorpion pourpre et noir transpercé par un couteau. Il n'en n'avait jamais vu de pareil auparavant

- Ymir pense qu'elle succombera d'ici trois jours si nous ne faisons rien. Vous allez donc vous rendre à *Oag-Ishra*. C'est un oasis où vit un herboriste. Il doit posséder ce dont nous avons besoin. Prenez cette carte et partez ! J'espère vous revoir ici même au pire dans deux jours et demi. En espérant que Blanche tienne le coup.

Il se retourne, l'entrevue est terminée. Des chevaux, des gourdes remplies d'eau ainsi que des tentes ont été préparés à l'attention des PJs. Vers 19h, alors que la nuit des Vents commence à s'étendre sur le désert, nos joueurs partent donc précipitamment du campement en direction d'*Oag-Ishra*.



Jour du serpent

Vers 23h, la température est de l'ordre de 0°C. et à minuit elle est de -10°C. Autant dire que les PJs ont tout intérêt à utiliser leurs couvertures. Quant aux chevaux, les faire trotter les fatiguent énormément. De temps à autres les joueurs désireux de ne s'arrêter sous aucun prétexte devront mettre pieds à terre afin que leur cheval puisse reprendre leur souffle. A une heure du matin, la température redevient positive.

A l'aube (6h), alors qu'ils ont parcouru à peu près les trois quarts du parcours, les PJs aperçoivent des feux de camps. En se rapprochant, ils comprennent que c'est celui d'un clan Zûl. Sans le laissez-passer de Mor-Mar-Zûl, il y a peu de chances qu'ils puissent le traverser. Un regard d'aigle (Jet de Perception diff. 20) pourra même les conforter dans leur décision de faire un petit détour d'une heure. En effet, un groupe de quatre individus est poursuivit. L'un d'eux reçoit une lance dans le dos tandis que les autres disparaissent dans de petits portails pour ne réapparaître que deux cents mètres plus loin (hors de danger).

Le sable devient de plus en plus fin. La chevauchée se fait donc de plus en plus lente. Si des pauses ne sont pas faites régulièrement, un cheval viendra à mourir d'épuisement. Par chance, de temps en temps, il reste de minuscules oasis qui ne sont pas encore asséchées. A 10h il fait déjà 30°C et la température ne cesse d'augmenter. Heureusement, Oag-Ishra ne se trouve plus qu'à deux heures et un vent frais les aide dans leur traversée.

L'arrivée des PJs est assez remarquée. Des hommes viennent voir ces étrangers. Ils leur souhaitent la bienvenue et s'occupent des chevaux. L'herboriste, nommé Ishkouf, occupe une petite cabane à l'ombre d'un aréquier. Ishkouf connaît très bien chacune des espèces de scorpion du désert. Celui qui a piqué Blanche vient de la région montagneuse située près de la griffe de Kalimsshar.

Ishkouf propose aux PJs un repas frugal et une boisson les délassant et leur permettant de se reposer. Il les suivra une fois les fortes chaleurs terminées. En effet, il faut qu'il fabrique l'antidote sur place, celui-ci ne pouvant se garder très longtemps.

A 20h (environ), après un copieux repas, les PJs, accompagnés d'Ishkouf repartent donc vers l'ouest avec des chevaux frais.

Jour du roc

A 1h, les PJs constatent que le clan Zûl qui s'était installé dans une petite oasis n'est plus là. Il ne sera donc pas nécessaire de faire un détour (ce qui leur fera gagner une bonne heure !). La journée semble moins rude que la précédente.

De sinistres fumées noires s'élèvent dans le ciel. La caravane a été attaquée par Kalas. Lorsque les PJs arrivent vers 11h, il est bien évidemment trop tard. Les assaillants sont déjà hors d'atteinte. Blanche gît inconsciente dans son chariot. Elle tient une dague d'origine typiquement Zûl dans sa main droite. Elle semble sereine, comme si elle n'était plus atteinte par le mal qui la rongait. Elle ne respire plus (semble-t-il). Toutefois, quand un PJ sera suffisamment proche, elle essaiera de le tuer avec sa dague. Quelque chose d'inquiétant se dégage de la froide lame. Quelque chose cloche dans sa manière de se battre. Les coups qu'elle porte semblent venir de l'arme et non du bras. Inutile donc de tuer la jeune fille puisque la véritable « ennemie » se trouve être la dague. (Qui s'évanouira en volutes de fumée indigo si Blanche venait à mourir. Un ricanement rauque serait alors porté par le vent...)

Une fois la jeune fille maîtrisée, Ishkouf l'examine. Il prend son temps. L'inquiétude se lit sur son visage. En principe le venin de ce scorpion n'agit pas aussi rapidement et surtout il n'est pas aussi virulent. Après une heure de réflexion intense, Ishkouf demande aux joueurs de lui faire du feu. Il sort de son sac des herbes, une gourde pleine d'eau, un creuset ainsi qu'un vieil alambic aux multiples sculptures et diverses poudres multicolores. Un long travail attend l'herboriste qui ne se reposera certainement pas de tous l'après-midi ! Pendant la macération de l'antidote, Ishkouf applique un emplâtre sur le front de Blanche pour essayer de faire baisser la fièvre. Puis vient l'heure de la distillation, opération la plus longue. Ishkouf est épuisé, quelqu'un devra le relayer : il devra surveiller que le feu ne s'éteigne pas, qu'il ne soit pas trop chaud, ou pas assez. L'alambic doit absolument rester immobile. A l'aube, la préparation devrait être prête.

Jour du volcan

En effet dès les premières lueurs de l'aube la potion semble terminée. Ishkouf en verse quelques gouttes sur les lèvres de Blanche qui frémissent à son contact : Ishkouf est satisfait. Blanche réagit aussi bien à l'antidote qu'au poison. Dès qu'elle reprend ses esprits, elle se plaint du goût affreux de la mixture. Ishkouf laisse échapper un rire. Maintenant que son travail est terminé, Ishkouf va rentrer chez lui dès que la température le lui permettra. Il conseille aux PJs de venir avec lui. Il vaut mieux attendre les caravanes vivantes que mortes.

La proposition des voyageurs

Jour de l'écume

Les PJs n'ont guère d'autres solutions que de suivre Ishkouf et espérer qu'une caravane passe et les emmène loin de ce désert maudit. De retour à l'oasis, à la mi-matinée du jour de l'écume, les PJs reçoivent le même accueil que la dernière fois mais il est évident qu'Ishkouf est beaucoup plus important qu'eux. Blanche, qui s'est totalement remise de son empoisonnement malgré quelques nausées dues à l'antidote, trouve refuge chez une veuve dont la tente se trouve à côté de celle d'Ishkouf. Une fois de plus l'après-midi est consacré au repos. Dérangés par la chaleur, les PJs ne cessent de se retourner sans cesse sur leur paillasse. De plus, ils font tous un rêve étrange (voir dans les annexes **Premier rêve gris**).

Jour du métal

Les PJs ont dormi jusqu'à ce que les odeurs du repas de la mi-nuit ne réveillent leur appétit. Deux individus accostent les PJs. Leurs vêtements se composent de grandes capes grises, jaunies par le sable, d'une vieille chemise et d'un pantalon ample défraîchi. Tous les deux portent un bracelet ekelhaft. Celui-ci est finement ouvragé et une faible aura magique s'en dégage.

- Bonjour, je me nomme Cylixiane. Je crois savoir que vous aimeriez quitter ce désert. Je suis en mesure de vous aider. Cependant, je voudrais vous demander de m'aider à récupérer un objet. Dès qu'il sera entre nos mains, je vous promets que je vous ferai quitter cet endroit. Vous avez fait preuve d'un tel courage pour sauver cette jeune fille que ce ne devrait être qu'une formalité pour vous. J'ai déjà essayé de le récupérer par mes propres moyens. Malheureusement, ce Kalas n'était pas décidé à se séparer de lui et il a tué mon frère. Sans cet objet, ma cité court à sa perte ! Alors, m'aidez-vous ?

Avec une réponse positive, les PJs obtiendront diverses informations. Tout d'abord, l'objet convoité par Cylixiane est un marteau de guerre ayant appartenu au fondateur de sa cité nommée Myri. Il a été volé il y a de cela des dizaines et des dizaines d'années par on ne sait quel individu sans scrupule. Depuis, des phénomènes étranges se sont produits : apparitions, effondrements... La population devient de plus en plus agressive et il n'est plus rare que certaines familles s'entretuent ! Cylixiane, et beaucoup d'autres, pense que l'esprit de *Phalen* réclame son marteau et que c'est lui la cause de tout cela. Il espère qu'en ramenant le marteau, le fondateur se calmera et que Myri redeviendra comme avant. Pour l'instant, l'arme est entre les mains de Kalas, un Zûl avide de sang et de pouvoir. Cylixiane ne sait pas où se trouve Kalas mais *Omer*, l'un de ses amis, devrait bientôt arriver pour le leur dire.

Le marteau de Kalas

Logistique

Ce n'est que de nombreuses heures plus tard, (vers 8h) qu'Omer, épuisé, arrive à l'oasis. Selon lui, Kalas, se trouve à *Fenen-Rak* qui est en gros à 5 heures de cheval en direction du nord-est. Ce clan se compose d'une cinquantaine de guerriers pour plus d'une centaine de femmes, vieillards et enfants. C'est tout ce que les mages gris savent.

Si les joueurs en font la demande, les rêves des PJs pourront leur être expliqué. Toutefois ils n'y verront que l'appel au secours d'un puissant esprit. L'image du bouclier les intriguera peut-être aussi il se pourrait qu'ils posent de nombreuses questions sur celui-ci.

Les joueurs peuvent glaner quelques infos supplémentaires sur Kalas auprès des autochtones. Tout d'abord c'est un fataliste et il ne s'en cache pas. Tout le monde le fuit comme la peste. Il passe de temps à autre dans cet oasis pour demander un paiement en échange de sa « protection ». Mais de tout son clan, ce n'est pas lui le plus dangereux, il s'agit de sa compagne. « Celle-là ! Elle a une araignée au plafond ! Elle a un air sadique ! » : Lâcherons certains. Les joueurs apprendront aussi l'histoire du clan de *Kachioum* et surtout ils entendront parler de la rivalité entre Kalas et Roharim.

Premier point d'attente ! Il faut savoir ce que veulent faire les joueurs de

l'autre table pour se mettre d'accord sur les paragraphes à faire.

* Les **deux tables** veulent jouer les commandos en plein jour : aucun problème. Les **deux tables** sont chacune de leur côté. Faire jouer **Fait chaud ! (1)** aux **deux tables**.

* La **table X** veut jouer les commandos en plein jour tandis que la **table Y** préfère le début de soirée : aucun problème. Les **deux tables** sont chacune de leur côté. Faire jouer **Fait chaud ! (1)** à la **table X** et **Ni vu ni**

connu (2) à la **table Y**.

* La **table X** veut jouer les commandos en plein jour tandis que la **table Y** veut s'allier avec le clan rival : aucun problème. Pendant que la **table X** joue **Fait chaud ! (1)**, la **table Y** passe par **Une diversion massive (3)** puis **Attaque surprise (4)**.

* Les **deux tables** veulent jouer les commandos en début de soirée : aucun problème. Les **deux tables** sont chacune de leur côté. Leur faire jouer **Ni vu ni connu (2)**.

* La **table X** veut jouer les commandos en début de soirée tandis que la **table Y** veut s'allier avec le clan rival. Faire jouer **Ni vu ni connu (2)** à la **table X** (en adaptant : *Kalas* et ses hommes se préparent à chevaucher dans le désert pour affronter *Roharim*). Pour la **table Y**, **Une diversion massive (3)** puis **Un peu d'animation (5)** et enfin **Attaque surprise (4)**.

* Les **deux tables** veulent s'allier avec le clan rival : finalement, la bataille n'aura pas lieu en milieu de soirée près d'une oasis, mais en plein désert et un peu plus tôt que prévu. Faire jouer **Déjà ? (6)** aux **deux tables**.

* Si la **table X** veut faire une opération commando en pleine nuit, lui faire jouer **Ni vu ni connu (2)** sauf si la **table Y** s'allie avec le clan Zûl rival auquel cas il faudra faire jouer à la **table X** : **Après la tempête (7)**. Pour la **table Y**, faire jouer **Une diversion massive (3)** puis **Attaque Surprise (4)**.

Remarque n° 1 : Les mages ne sont pas pour des opérations commandos en début de soirée. En effet, cela impliquerait de traverser le désert pendant la période de forte chaleur et même si l'on est encore au printemps, cela signifie des températures de 40 à 50°C (contre 70°C en été). Mais les PJs sont libres de faire ce qu'ils veulent si après tout ils ont de quoi survivre... Pour ce qui est d'une opération commando en pleine nuit, cela retarderait trop (5 heures à l'aller + 5 heures au retour, c'est long) alors perdre une journée pour échapper à la chaleur c'est hors de question : la vie de toute une cité est en jeu ! Toutefois, s'ils persistent, ils prendront juste du retard par rapport à l'autre table.

Remarque n° 2 : Les mages ne suivront pas les PJs lors d'une opération commando. La dernière fois qu'ils ont été en contact avec le clan Zûl, ils ont bien failli mourir (c'est d'autant plus vrai pour les mages gris). Pour toute autre action, tous les mages les suivront (à l'exception d'un qui retourne à Myriand pour récupérer des *bracelets ekelhaft*) et les aideront comme ils le pourront.

Remarque n° 3 : Pour agir en début de soirée, les joueurs ont plusieurs possibilités : partir à 9h et arriver vers les 14h puis attendre le soir que la chaleur soit moins forte pour agir (comment font-ils pour échapper au soleil ?), soit partir vers 11h pour arriver quand le camp commencera à peine à s'éveiller. Dans ce cas les PJs n'ont pas dû très bien comprendre que dans un désert même quand c'est le printemps il fait très chaud, surtout l'après-midi. N'oubliez pas des malus s'ils oublient de boire ! S'ils arrivent vers les 14h, les PJs constateront qu'à part les lézards dans leur enclos, tout le monde dort dans les tentes (sauf un garde devant l'entrée de la plus grande tente et deux autres devant une plus petite, celle des PJs de la table adverse). Dans ce cas ils pourraient décider de finalement passer à l'action maintenant. Dans ce cas faire jouer le paragraphe **Fait Chaud ! (1)** Sinon ils pourront constater que vers les 16h, le camp commence à s'éveiller. Faire jouer le paragraphe prévu.

(1) Fait chaud !



Le camp se trouve dans l'oasis de *Fenen Rak*. Elle fait partie de celle qui ne s'assèche jamais complètement. La végétation y est clairsemée et l'eau est assez abondante. Des lézards des sables sont maintenus dans un enclos et servent manifestement de nourriture. Seuls trois Zûls montent la garde pendant la période de forte chaleur. Le vent porte les gémissements d'un homme crucifié au centre du camp. Une femme est en train de le torturer avec une aiguille en ivoire. Lorsqu'elle se retire, le peu de monde qu'elle croise s'écarte de quelques mètres. Elle va vers la plus grande tente. Un homme de haute stature en sort. Elle le prend dans ses bras, l'embrasse, puis va vers l'ouest. Au fur et à mesure qu'elle marche, son corps se métamorphose en celui d'un dragon noir aux ailes membraneuses. Sa transformation complète, Nyth s'envole vers une destination connue d'elle seule.

Kalas retourne dans sa tente afin de dormir et envoie un de ses gardes se reposer, n'en gardant qu'un seul pour sa protection. A part les gémissements de « l'exemple » et le vent, aucun son ne se fait entendre.

Dès que les PJs auront posés la main sur le marteau de guerre, Nyth le sentira et reviendra au camp. Kalas ne peut pas mourir. En effet, son lien avec Nyth est tellement fort que tous deux partagent les mêmes seuils de blessures (et tuer l'un reviendrait à tuer l'autre). Toutefois il peut faire le mort s'il sent qu'il pourra reprendre l'avantage à un moment ou à un autre. Le marteau entre leurs mains, les PJs seront poursuivis par des cavaliers. Ils ne devront leur salut qu'aux mages gris qui ouvriront quelques portails bien utiles.

(2) Ni vu ni connu

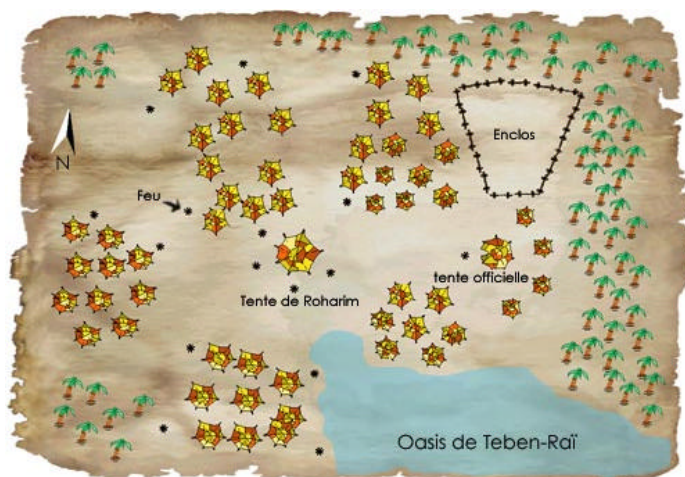
Le Clan de *Kalas* ne commence à s'éveiller que vers la fin de l'après-midi, quand la chaleur commence à baisser. Un homme massif sort d'une tente, plus imposante et plus « richement » décorée que les autres. Il l'a contourné pour aller vers le petit lac afin de se décrasser un peu le visage et surtout se rafraîchir.

Pendant ce temps de grands tapis sont disposés en cercle. De nombreux Zûls s'y assoient et discutent en attendant la venue du repas. Des lézards des sables sont retirés de leur enclos et sont sommairement exécutés avant d'être cuits.

Après ce repas rapide, des vers des sables attaquent le camp. Kalas demandent alors à quelques hommes de l'accompagner pour les tuer jusqu'au dernier. Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul vers en vie, celui-ci se dirige dans le désert. Kalas le poursuit, suivi de deux hommes. Il s'aventure profondément dans le désert. Après une heure d'absence au camp, il revient couvert du sang du vers et il convie ses amis à faire la fête !

Dès que les PJs auront posés la main sur le marteau de guerre, Nyth le sentira et reviendra au camp. Kalas ne peut pas mourir. En effet, son lien avec Nyth est tellement fort que tous deux partagent les mêmes seuils de blessures (et tuer l'un reviendrait à tuer l'autre). Toutefois il peut faire le mort s'il sent qu'il pourra reprendre l'avantage à un moment ou à un autre. Le marteau entre leurs mains, les PJs seront poursuivis par des cavaliers. Ils ne devront leur salut qu'aux mages gris qui ouvriront quelques portails bien utiles.

(3) Une diversion massive



Si les PJs veulent s'allier à la tribu Zûl de *Roharim*, ils ont intérêt à se dépêcher s'ils veulent arriver à l'oasis de *Teben-Raiï* avant que le soleil ne soit à son Zénith. Le camp est très calme, le murmure de l'eau semble rafraîchir l'atmosphère ce qui n'est pas désagréable. Des sentinelles viennent au devant des PJs. Ils se montreront tout d'abord froids mais après un rapide examen ils les accueilleront chaleureusement. Ils leur proposeront du thé avant de voir Roharim. S'ils arrivent au camp avant midi et que le sujet de l'entretien est suffisamment digne d'intérêt, ils seront reçus immédiatement. Ils ont le droit de garder leurs armes mais les gardes veillent. Sinon ils devront patienter dans une tente qui a été montée à leur attention. Des gardes veilleront à ce qu'il puisse récupérer de leur longue traversée dans le désert. Il ne sera pas possible de voir *Roharim* avant 16h, celui-ci se repose. Les gardes laissent supposer que s'il est dérangé, il sera alors beaucoup moins disposé à les écouter.

Roharim n'est pas tranquille. Depuis peu, il se met à rêver que quelqu'un veut lui prendre son bouclier. L'avant veille (jour du volcan), trois hommes ont tenté de lui voler et aujourd'hui d'autres étrangers sont venus... Il recevra donc les PJs en les laissant garder leurs armes parce que c'est la coutume et *Roharim* le leur dit :

- La tradition veut que je vous aide si j'en ai le pouvoir, aussi je vous écoute. Toutefois n'espérez pas autre chose que quelques vivres et un peu d'eau car bien souvent, les étrangers essaient d'abuser de ma bienveillance et je le leur fais regretter. Parlez maintenant, je ne doute pas que vous devez avoir de bonnes raisons pour vous déplacer dans le désert pendant les heures chaudes.

Les mages gris ne seront pas opposés à ce que les PJs parlent du marteau de Kalas. En effet, *Roharim* cherchait d'où Kalas tirait sa puissance. Apprendre qu'il se sert d'une arme magique le rassurera : les PJs n'en veulent pas à son bouclier ! Le marteau étant une arme fataliste, *Roharim* cherchera peut-être à le détruire mais il ne trouverait pas le moyen avant longtemps ! Le décider à mener l'assaut sera difficile. En effet, il a un argument de poids : *Nytriliask*, un dragon de l'ombre qui intervient souvent lorsque Kalas est en danger. Les mages gris voudront bien détourner son attention. Comment ? Même les dragons ont besoin de dormir. Ils la retiendront quand son esprit sera dans le domaine éthéré (remarque : c'est impossible pour eux seuls de la retenir mais ils espèrent que *Dwan* pourra les aider). Les mages se veulent rassurant au possible, de manière à ce que *Roharim* leur fasse suffisamment confiance pour qu'il décide de se mettre en marche dès les 16h.

(4) Attaque surprise

Roharim est très satisfait. En effet, *Kalas* n'a pas l'air de savoir qu'ils sont à leur porte et *Nyth* est hors de vue. Les hommes se mettent en ligne et s'apprêtent à charger furieusement. Les cris fusent et bientôt la bataille commence. *Roharim* brandissant son cimenterre invite *Kroryn* à regarder ses braves vaincre *Kalas* le fataliste.

Le combat est effrayant. Les deux clans semblent aussi puissants l'un que l'autre. Les hurlements couvrent le son du vent. *Kalas* se défend près de sa tente. Fatigué mais ayant encore beaucoup de ressources, il défendra son marteau chèrement.

Pendant ce temps, bien à l'abri, les mages gris continue à empêcher *Nyth* de sortir de son rêve mais *Dwan* commence à faiblir. Dès que *Kalas* obtient sa première blessure légère, *Nyth*, ressentant la douleur de son élu, réussira à se libérer de l'emprise de *Dwan* et des mages gris. Ce n'est qu'une question de minute avant qu'elle n'arrive. A sa première case de mort cochée, *Kalas* sombre dans l'inconscience et il est alors facile de l'achever. Le vent porte alors le terrible hurlement d'un dragon de l'ombre qui s'effondre, comme si un coup venait de l'atteindre. *Nyth* se dirige vers le champ de bataille aussi vite que son corps reptilien le lui permet. Une fois arrivée sur le champ de bataille, elle ne fera pas de quartier.

L'issu du combat dépend des PJs. En effet, s'ils parviennent à tuer *Kalas*, *Nyth* mourra quelques secondes plus tard et les hommes de *Kalas* prendront peur et se rendront. Par contre, si *Kalas* reste en vie, *Nyth* permettra de faire la différence.

(5) Un peu d'animation

En fonction de l'heure d'arrivée des joueurs de l'autre table il vous faudra plus ou moins improviser le lieu où cela se produit. Nous allons partir du principe qu'ils arrivent en début de soirée, la température commence à baisser et le camp s'éveille peu à peu.

Ca y est, ils ont enfin le droit de sortir de leur tente ! D'ailleurs, celle-ci ne tardera pas à être pliée et rangée. Tout à coup, une foule de *Zûls* se dirigent vers leur chef qui se met à jurer. Puis elle se dirige vers un petit groupe d'individus qui s'enfuient dans le désert. En interrogeant diverses personnes, les PJs apprendront que le bouclier de leur chef vient d'être volé. Si les voleurs sont attrapés, ils subiront sans doute la peine de mort. Après quelques minutes, des cavaliers partent à la recherche des voleurs.

- Ce porc me le paiera ! Je ne le laisserai pas me voler mon bien !

Roharim ordonne de se dépêcher de démonter le camp, il veut en finir avec cette affaire au plus vite, et il pense savoir où son bouclier se dirige : vers l'oasis de *Fenen-Rak*... C'est donc à marche forcée que tous les membres de son clan et les PJs se dirigent vers le champ de bataille.

(6) Déjà ?

Cela fait maintenant une bonne heure et demi que la tribu *Zûl* se dirige vers l'oasis de *Fenen-Rak*. Un éclaireur revient au triple galop et informe *Roharim* que le clan de *Kalas* est aussi en marche et qu'ils se dirigent vers eux ! Ils ne sont plus qu'à une heure au nord.

- Courage, fils du feu ! *Kroryn* nous permet de lui montrer notre bravoure plus tôt. Ne le décevez pas, et faites honneur à vos ancêtres ! Pour que notre clan retrouve son prestige nous devons vaincre *Kalas* ! Courage fils du feu ! Nous vaincrons !

Le son des armes qui sortent de leur fourreau a été suivi d'une puissante clameur. Un champ de guerre a alors commencé, rythmant les pas des guerriers.

Une fois face à face, les deux tribus ont mit pied à terre. Un moment interminable de calme envahit la plaine ensablée. Puis des hurlements sortent de la gorge des farouches guerriers qui s'élancent sauvagement vers leurs adversaires. Même en sur nombre de quelques guerriers, les hommes de Roharim savent que leur adversaire est redoutable. L'absence de Nyth leur donne toutefois de l'espoir ; les mages gris ont réussi à la « capturer ».

Pour trouver Kalas, il suffit de suivre les rires de celui-ci. Pour lui c'est un jeu dont il croît maîtriser les règles ou du moins être un excellent joueur. Au fur et à mesure que les PJs se rapprochent de lui, à chacun des coups qu'il porte, une plainte émane de son marteau. Celui-ci luit d'une lueur indigo. Kalas après avoir terrassé ses adversaires se tournera vers les PJs et leur demandera si eux aussi veulent jouer avec lui. N'attendant pas de réponse, il se jette sur eux.

Pendant ce temps, bien à l'abri, les mages gris continue à empêcher Nyth de sortir de son rêve mais Dwan commence à faiblir. Dès que Kalas obtient sa première blessure légère, Nyth, ressentant la douleur de son élu, réussira à se libérer de l'emprise de Dwan et des mages gris. Ce n'est qu'une question de minute avant qu'elle n'arrive. A sa première case de mort cochée, Kalas sombre dans l'inconscience. Le vent porte alors le terrible hurlement d'un dragon de l'ombre qui s'effondre, comme si un coup venait de l'atteindre. Nyth se dirige vers le champ de bataille aussi vite que son corps reptilien le lui permet. Une fois arrivée sur le champ de bataille, elle ne fera pas de quartier.

(7) Après la tempête

Après avoir marché près de cinq heures dans le désert, les PJs arrivent enfin au camp de *Kalas*. Les lézards sont toujours dans leurs enclos, restant silencieux, comme le camp d'ailleurs. Il n'y a plus de chevaux, il n'y a pas un seul garde à l'extérieur du camp. Il n'y a que des femmes et des enfants qui mangent devant un grand feu. En effet, *Kalas* et ses hommes sont partis combattre *Roharim* à l'oasis de *Teben-Rai*. Ce sont des étrangers qui le lui ont proposé en affirmant que *Roharim* était faible et sans défense.

- Le champ de bataille ne se trouve qu'à quatre heures de marche au sud de *Fenen-Rak*. Quand les PJs arrivent, la bataille est déjà terminée. Les deux clans étaient apparemment de forces égales car il ne semble pas y avoir eu le moindre survivant. Cependant, un colosse est agenouillé devant la dépouille de son chef. Il cherche quelque chose. Il trouve près de la dépouille de *Kalas* un marteau de guerre. Fou de rage, il le saisit et le brandit bien haut. Sentant la nature fataliste il le lance aussi loin que sa force le lui permettait.

La pierre de dualité

Les mages gris ont désormais le premier ingrédient qui leur est nécessaire pour libérer *Dwan* de l'emprise de *Tereg*. Il leur faut donc revenir à *Myriand* et les joueurs sont fortement conviés à les suivre s'ils veulent quitter ce désert.

L'entrée de *Myriand* (ou *Myri* pour les joueurs) est dissimulée sous des tonnes de sables. *Cylixiane* entame des mouvements complexes et l'air ne tarde pas à crépiter. Le sable blanc s'écarte et un tunnel obscur s'enfonce dans le sol. *Cylixiane* s'y engouffre la première. Au bout de plusieurs vingtaines de minutes à marcher à la lumière de torches magiques, les joueurs arrivent au sous sol de ce qui fut la tour de *Kezyr*. *Cylixiane* leur montre un endroit où ils pourront dormir. Après cette rude journée, il est temps pour les PJs de se reposer et d'affronter un nouveau rêve (voir dans les annexes **Deuxième rêve gris**).

L'apparition de Jyr :

Jyr prend à présent contact avec chacun des deux espions car il a appris la venue des 2 groupes. Il essaiera de garder leur trace et de suivre leurs faits et gestes par l'intermédiaire de ses deux « taupes ».

Vous pouvez imaginer toutes sortes de stratagèmes pour qu'ils restent en contact, afin que les deux espions fassent leur rapport sans éveiller les soupçons de leur groupe.

Jyr ne devrait se montrer personnellement que lors de leur première rencontre, par la suite, les « mouchards » s'adresseront à un de ses lieutenants.

Un second ingrédient

Jour de l'arbre

Lorsque les joueurs sont réveillés, *Cylixiane* les attends, un vieux parchemin à la main. Elle sait comment renvoyer les joueurs à Onyr. C'est la seule destination possible. Malheureusement, il lui faut un objet rare et attendre un moment précis pour ouvrir le passage. L'artefact dont elle a besoin a été appelé par ses ancêtres la pierre de dualité. Elle se transmettait de père en fils par les anciens rois de la cité...

Tout cela est bien sûr partiellement faux et tout joueur capable de sentir les légères hésitations dans le son de sa voix verront que *Cylixiane* leur cache quelque chose. De plus elle se trompera lorsqu'elle donnera le nom de l'esprit de la cité qui était soi-disant responsable des maux de Myri. Si *Cylixiane* sent que les PJ's soupçonnent quelque chose, elle leur révélera la véritable situation de Myriand sans pour autant parler de Jyr, ou de *Dwan-Tereg*. Concernant la pierre de dualité, elle ne mentira que par omission. Elle avouera que la pierre ne servira pas à créer un portail mais lui permettra de sauver cette ville du mal qui commence à la ravager. Les habitants deviennent fous et ils s'entre-tuent. Grâce au marteau et à cette pierre elle pourra délivrer l'esprit de Myriand... *Cylixiane* n'avait menti que pour s'assurer l'aide des joueurs. Bien sûr, les joueurs sont libres de choisir. Comme promis, la jeune mage les aidera à quitter le désert. Malheureusement, il leur faudra attendre le lendemain soir, nuit de la chimère...

- Pour les mages gris, la pierre de dualité est un symbole de noblesse qui se transmettait génération après génération aux différents souverains de Myriand. La légende veut que cette pierre représentait « l'Esprit » de la cité.

Les sources de savoir

Les joueurs ont donc un nouveau travail. Divers personnes pourront les renseigner sur le lieu où se trouve l'artefact mais surtout sur Myriand.

Cixi peut apprendre certaines choses aux PJ's. Toutefois, la véracité de ses dires est assez relative :

- La pierre de dualité
Elle croyait que c'était une légende mais une inscription sur le marteau y faisait allusion (faux)
Cette pierre aurait, semble-t-il, un rapport avec l'ancienne royauté qui gouvernait Myriand. (vrai)
D'après elle, l'artefact doit se trouver dans la tombe d'un des rois, quelque part dans les catacombes (vrai)
Elle ne sait pas où sont les catacombes (vrai)
- L'esprit de la cité
Personne ne l'a vu autrement qu'en rêve (vrai)
Il a créé Myriand et veille au bien de tous ses habitants (dans un sens, celui de Tereg, c'est vrai)
Après avoir longuement réfléchi, les anciens, d'un commun accord, ont décrété que l'Esprit de la cité devait être... un dragon. (Vrai)
La pierre de dualité et lui semblent liés, ce qui expliquerait le nom de l'artefact (vrai et faux)
- Myriand
Aaaah si seulement les PJ's avaient pu être là quelques semaines auparavant, ils auraient pu voir à quel point Myriand était majestueuse et pleine de vie et... mais maintenant elle n'est plus que l'ombre d'elle-même. (vrai)
La ville se découpe en neuf quartiers, chacun représentant l'élément d'un grand dragon.
Oui, y'a aussi un quartier représentant Kalimsshar. Mais ici, dans une ville coupée du monde extérieur depuis des centaines d'années, son culte a peut-être un sens différent. Ici, il représente avant tout la nuit, le temps, et c'est lui qui guide les âmes vers le puit des esprits. (pourquoi ? il représente quoi Kalimsshar chez vous ?) (faux)
Le quartier commerçant est aux mains des monstres tandis que le quartier des rêves est rempli de Gradaïns, des âmes errantes que l'esprit de la cité n'a pu guider vers le puit. (vrai)
- Les Gradaïns
Les âmes errantes sont devenues agressives. Elles cherchent à s'approprier de nouveaux corps... Heureusement les bracelets Ekelhaft (nom de l'inventeur) protègent les joueurs (vrai)
Ce sont sûrement eux qui tourmentent l'esprit de la cité et l'affaiblissent. (faux)

Les Gens à rencontrer :

- *Bloumkal* est forgeron, malheureusement le métal est rare.
- Pour tout ce qui est onguent je me ferai une joie de vous aider. Venez donc au temple.
- *Strik*
La pierre de dualité : jamais entendu parler
L'esprit de la cité
Il n'a jamais vu l'esprit de la cité. Il paraît qu'il est partout et nulle part à la fois.
Si l'esprit venait à mourir, Myriand s'effondrerait.

Divers :

- Les lézards des cavernes sont très nourrissants et la bière de racines est à éviter comme le fléau si on a envie de ne pas passer le reste de sa vie aux latrines...
- Pour ce qui est des armes, il doit bien avoir un ou deux couteaux sous son comptoir.
- Il doit aussi avoir deux ou trois onguents qui traînent quelque part...

Les joueurs n'ont pas beaucoup d'indices pour commencer leurs recherches. La cité est immense et il y a de forte chance qu'ils ne sachent pas par où commencer. Voici donc différents lieux où ils pourront en apprendre plus sur la pierre et sur Myriand. De plus, vers la fin de la matinée, à moins que les joueurs ne soient vraiment discrets, les mages noirs suivront les joueurs. A vous de voir quelle serait leur réaction. N'oubliez pas que les joueurs ne doivent pas douter de la sincérité de leur « employeur ». Néanmoins faites circuler quelques rumeurs discréditant les mages gris, considérés comme des hérétiques. Quelques contestations de pouvoir, de ci de là, feront sentir que la guerre civile est prête à se déclencher. N'oubliez pas non plus qu'en tant que possesseur de bracelets « ekelhaft », les joueurs seront la cible privilégiée de certains badauds.

La tour des rêves

Lorianne remettra un message à *Cylixiane* lui indiquant que les mages noirs sont eux aussi à la recherche de la pierre de dualité. Suivre Lorianne n'est pas aisé car elle est habituée à semer les espions de *Lignole*. Toutefois, si les joueurs sont suffisamment discrets, ils pourront la voir soit reprendre son service auprès de *Strik*, soit aller voir son père *Bloumkal*. Lorianne nie toute implication avec qui que ce soit, c'est simplement une serveuse. Si les joueurs révèlent au grand jour le subterfuge de Lorianne il y a de grandes chances pour qu'elle se fasse tuer dans l'heure ou bien se fasse enlever pour interrogatoire.

La tour d'eau

Araldym attends que son heure vienne dans la tour d'Ozyr. Malgré sa cécité, il ne peut s'empêcher d'écrire ces dernières réflexions sur de vieux parchemins noirs d'encre. Cet érudit se souvient d'un récit historique parlant de la pierre de dualité. Fragment de conscience de l'Esprit de la cité que les plus puissants obtenait lors de leur ascension au trône de Myriand. Cela doit bien faire quelques siècles qu'il n'y a pas eu de rois ! Ils reposent tous dans de somptueux caveaux au plus profond de la nécropole. Si les joueurs ne sont pas les premiers à lui rendre visite, *Araldym* le leur dira.

Fausse piste

Un envoyé des mages noirs habillé des plus beaux atours disponibles, se tient à l'auberge de *Strik*. Il se prétend, entre deux verres de liqueur de mûres, être le descendant direct de *Karl III*. Si les joueurs décident de suivre *Phoer* celui-ci les conduira tout droit dans une embuscade et n'hésitera pas à se donner la mort plutôt que de subir le courroux de ses maîtres.

Les forges de Bloumkal

Cet artisan ne cesse de se plaindre du manque de métal ! Avant, les mines étaient productives mais tout le monde refuse d'y travailler à cause des Gradaïns qui ont envahi le quartier.

Pilleurs de tombes

Au détour d'une ruelle les joueurs pourront entendre *Khred* parler d'un trésor. Ses compagnons sont excités mais émettent des réserves. Pour aller le chercher il faut passer par les mines et pour aller aux mines il faut affronter des hordes de Gradaïns. Et sans bracelet c'est impossible, même avec les nouveaux modèles d'arbalètes qui circulent sur le marché noir. *Khred* a vu de nouvelles têtes en villes. Il suffit de les détrousser dans un coin et de filer récupérer le magot !

Les catacombes

Deuxième point d'attente ! Il faut savoir où en est l'autre table, afin de déterminer s'ils se rencontreront dans les catacombes et donc s'affronteront pour la pierre.

Se référer à l' « annexe catacombes » pour cette partie.

La sortie des catacombes et la préparation du rituel

A la sortie des catacombes, sauf catastrophe majeure (les deux groupes exterminés par les Syrass), un des groupes possède un artefact et la pierre de dualité, et l'autre uniquement un artefact...

Nous partons sur deux postulats possibles :

- . Les mages noirs ont la pierre (Partie I),
- . Les mages gris ont la pierre (Partie II),

qui de toute façon se conclura sur la réunion lors du rituel.

Sans oublier les espions et Jyr dans tout ça.

Toute l'idée est désormais de faire en sorte que les deux parties soient finalement présentes pour le rituel, ce qui va demander une importante synchronisation... Les mages noirs ont a priori la partie un peu plus facile pour la mise en place du rituel, les événements en tiennent compte afin de leur compliquer un peu la vie et les retarder...

Cette partie doit être jouée comme une course contre la montre. Faites monter la pression, ne laissez aucun temps mort, les joueurs doivent toujours avoir l'impression que le temps joue contre eux.

PARTIE I : Les mages noirs possèdent la pierre – Avantage Tereg !

Les joueurs rejoignent leurs commanditaires avec de biens mauvaises nouvelles... Les mages noirs ont donc la pierre, et ils contrôlent le palais, à priori, la cause de Dwan est désormais une cause perdue ! L'abattement des mages est visible, et le sentiment de défaite palpable. Pourtant, les joueurs sentent intérieurement que la partie n'est pas encore jouée... Inspiration quand tu nous tiens... Ils doivent alors en convaincre rapidement leurs commanditaires pour établir un plan de bataille...

Les mages gris sont assez pessimistes... Le palais est défendu par de puissantes protections magiques et absolument impénétrables. Ils sont très clairs sur ce point. Toute tentative d'entrer de front est vouée à l'échec. Il faut donc contourner ce problème, et vite qui plus est, car les événements se précipitent !

L'idée vient alors d'un des mages les plus anciens présents... Il s'agit de Cassid le Jeune, qui est réputé pour être malgré son nom le plus vieux mage présent en ville et celui qui en connaît le mieux l'histoire... Il parle d'une vieille histoire concernant le palais, alors que celui-ci intact dominait toute la cité. Il se rappelle qu'alors les deux tours communiquaient magiquement, ce qui constituait à la fois un symbole de la dualité du maître de la cité et un moyen bien pratique de passer d'une tour à l'autre.

Ce portail est bien sûr fermé, et même sûrement tombé dans l'oubli mais il a existé et existe peut-être encore ! Et puis à vrai dire, ils n'ont pas de meilleure option. Les joueurs se voient donc confier la lourde tâche de partir en compagnie d'un groupe de mages gris pour tenter de trouver dans les ruines de la tour blanche un ancien portail disparu.

Et Jyr dans tout ça :

Jyr reprend contact avec ses deux espions afin de savoir quelle est la situation. Bien sûr, la réponse est loin de lui plaire ! Il va alors encourager ses espions à tout faire pour faire échouer le rituel et l'aider à introduire des hommes à lui dans le saint des saints.

Il insiste pour que l'espion des mages noirs soit présent lors de la cérémonie et empêche l'accomplissement du rituel, lui promettant des renforts.

Il demande à l'espion des mages gris de le prévenir dès que le portail est ouvert afin que ces hommes puissent l'utiliser à leur suite, et lui dit de tout mettre en œuvre pour que le rituel ne puisse pas s'accomplir.

Dans le même temps, il utilise des agents pour informer les mages noirs de l'imminence d'un assaut direct désespéré des mages gris contre la tour afin de tenter de stopper le rituel, ceci afin de réduire le nombre de défenseur dans les étages.

Les joueurs ainsi que quelques mages gris réussissent tant bien que mal à gagner les ruines de la tour blanche. Alors qu'ils y pénètrent, ils remarquent qu'il semble y avoir une forte animation autour de sa jumelle, comme si on y préparait quelque chose. La tour blanche est un endroit terriblement dangereux, ou chaque rocher peut à tout instant basculer ou révéler un piège, ou chaque dalle ou marche peut à tout instant céder. Les joueurs doivent donc progresser à toute vitesse dans une ruine qui peut à tout instant s'effondrer sur ou sous eux... Faites quelques jets, faites tomber quelques rochers au ras de la tête des PJs et précipiter un ou deux mages dans les profondeurs de la tour, tout en leur rappelant qu'ils n'ont pas une seconde à perdre... Ca mettra de l'ambiance !

Les mages gris et leurs alliés cherchent un des portails magiques qui reliaient les deux tours. Chaque tour possédait deux portails. L'un en haut de la tour et un autre dans ses salles souterraines. Celui du haut de la tour n'ayant plus aucune chance d'exister (il n'y a plus de haut de tour), il faut donc tenter de retrouver celui des sous-sols.

Les recherches finissent par aboutir face à ce qui semble être effectivement un portail magique inactif. Dans une vaste salle au sol couvert de débris et de sable, une large arche de pierre gravée de symboles à moitié effacés et de runes magiques semblent attendre seulement d'être à nouveau utilisée. La salle en elle-même est dévastée et se trouvent au sol des restes de bois, de métal, des barreaux dévorés par les ans et la rouille... Un peu étrange si on y fait attention... Après examen, il apparaît que l'activation des runes demandent un rituel qu'effectuent les mages gris, auquel s'ajoute un contact élémentaire (qui doit être fait en déposant l'élément correspondant façon 5^e élément ou en le créant avec le privilège de mage Niv. 1) sur certaines runes correspondantes que sont la magie, le vent, le feu et la nature...

Si personne ne trouve étrange que ce soient ces éléments qui figurent sur le portail (les mages gris eux dans la précipitation du rituel n'y auront pas fait plus attention), le portail s'ouvre sur libérant une violente lumière semblable au soleil au midi et retentissent alors les cris gutturaux de bêtes peu amicales. Les joueurs en sont pour leurs frais puisqu'ils viennent d'ouvrir un portail qui libère une sympathique famille de créatures draconiques, sorte de dragons des sables, qui semblent fort heureuse de pouvoir s'ébattre et déjeuner à si peu de frais. Prendre comme équivalent 2-3 Voroks avec 3d d'init (selon la synchro avec la table 2).

Sauf si les joueurs sont doués, le groupe aura perdu quelques mages gris et surtout du temps... Les choses ne vont pas en s'améliorant...

Après quelques recherches, les joueurs découvrent qu'un pan de mur effondré leur masquait un escalier qui s'enfonce dans les entrailles de la tour. Ils empruntent celui-ci et finissent par découvrir une salle dans laquelle sur une haute estrade se trouvent figées deux arches de pierre. Des symboles indiquent cette fois clairement que ce sont bien les portails recherchés, un menant dans les sous-sols de la tour noire, l'autre dans ses hauteurs. D'un commun accord, les mages gris pensent que le rituel ne peut avoir lieu que dans les plus hautes salles de la tour, sans en connaître parfaitement l'architecture...

Le portail s'active comme précédemment, sauf que les éléments nécessaires sont la magie, le vent et l'ombre... Bon, et qui maîtrise la sphère de l'ombre ici ? Euh, ben personne... Petit ennui que les joueurs devraient vite résoudre (faut espérer ☺) en ombrant la rune : torche puis main devant torche... un truc du genre suffira. Pas la peine de dessiner des ombres chinoises.

Le portail s'ouvre soudain sur une lumière bleutée irisée façon Stargate©... Il n'y a plus qu'à prier que ce soit la bonne...

Les joueurs et la douzaine de mages gris survivants débarquent dans une vaste salle. Au dessus d'eux, les incantations et les voix psalmodiant à l'unisson laissent peu de doutes sur l'urgence d'une intervention !

Ils montent quatre à quatre les dernières volées de marches, neutralisent d'un revers d'épée les deux gardes encadrant les portes et entrent dans une salle où un étrange rituel vient de débiter...

PARTIE II : Les mages gris possèdent la pierre – Avantage Dwan !

Les joueurs rejoignent leurs commanditaires avec la pierre, mais voilà. Le rituel ne peut s'effectuer que dans le palais, et les mages noirs contrôlent le palais ! Il faut donc trouver comment entrer !

Les mages gris sont assez pessimistes... Le palais est défendu par de puissantes protections magiques et absolument impénétrables. Ils sont très clairs sur ce point. Toute tentative d'entrer de front est vouée à l'échec. Il faut donc contourner ce problème, et vite qui plus est, car les mages noirs dominent la cité, et s'ils ont le temps de s'organiser, ils peuvent venir ici tenter de reprendre la pierre, et cela pourrait bien réussir...

L'idée vient alors d'un des mages les plus anciens présents... Il s'agit de Cassid le Jeune, qui est réputé pour être malgré son nom le plus vieux mage présent en ville et celui qui en connaît le mieux l'histoire... Il parle d'une vieille histoire concernant le palais, alors que celui-ci intact dominait toute la cité. Il se rappelle qu'alors les deux tours communiquaient magiquement, ce qui constituait à la fois un symbole de la dualité du maître de la cité et un moyen bien pratique de passer d'une tour à l'autre.

Ce portail est bien sûr fermé, et même sûrement tombé dans l'oubli mais il a existé et existe peut-être encore ! Et puis à vrai dire, ils n'ont pas de meilleure option. Les joueurs se voient donc confier la lourde tâche de partir en compagnie d'un groupe de mages gris pour tenter de trouver dans les ruines de la tour blanche un ancien portail disparu.

Et Jyr dans tout ça :

Jyr reprend contact avec ses deux espions afin de savoir quelle est la situation. Il espérait bien que les mages gris s'emparent de la pierre, mais le fait qu'ils aient trouvé une entrée lui plaît beaucoup moins... Il hésite bien sûr à reprendre la pierre aux mages gris mais ce serait une politique dangereuse car sa position n'est pas si forte... De plus, la pierre ne peut être détruite qu'au cours du rituel et donc, tant qu'il l'aura en sa possession, il risquera la colère de Tereg...

Il opte donc pour un plan risqué, aidé les mages gris à s'introduire dans la tour pour intervenir pendant le rituel et faire échouer celui-ci. Il va donc encourager ses espions à tout faire pour faire échouer le rituel et l'aider à introduire des hommes à lui dans le saint des saints.

Il insiste pour que l'espion des mages gris de le prévenir dès que le portail est ouvert afin que ces hommes puissent l'utiliser à leur suite, et lui dit de tout mettre en œuvre pour que le rituel ne puisse pas s'accomplir.

Quant à l'espion des mages noirs, ils l'informent que les mages gris vont réussir à pénétrer dans le haut de la tour et qu'il doit s'arranger pour s'y trouver avec ses compagnons afin de les stopper.

Dans le même temps, il utilise des agents pour informer les mages noirs de l'imminence d'un assaut direct désespéré des mages gris contre la tour afin de tenter de pratiquer le rituel, ceci afin de réduire le nombre de défenseur dans les étages. Et afin de rendre plus crédible l'assaut, il n'hésite pas à clamer que ses hommes seront les alliés des mages gris lors de cette attaque.

Les joueurs ainsi que quelques mages gris réussissent tant bien que mal à gagner les ruines de la tour blanche. Alors qu'ils y pénètrent, ils remarquent qu'il semble y avoir une forte animation autour de sa jumelle, comme si on y préparait quelque chose. La tour blanche est un endroit terriblement dangereux, ou chaque rocher peut à tout instant basculer ou révéler un piège, ou chaque dalle ou marche peut à tout instant céder. Les joueurs doivent donc progresser à toute vitesse dans une ruine qui peut à tout instant s'effondrer sur ou sous eux... Faites quelques jets, faites tomber quelques rochers au ras de la tête des PJ's et précipiter un ou deux mages dans les profondeurs de la tour, tout en leur rappelant qu'ils n'ont pas une seconde à perdre... Ça mettra de l'ambiance !

Les mages gris et leurs alliés cherchent un des portails magiques qui reliaient les deux tours. Chaque tour possédait deux portails. L'un en haut de la tour et un autre dans ses salles souterraines. Celui du haut de la tour n'ayant plus aucune chance d'exister (il n'y a plus de haut de tour), il faut donc tenter de retrouver celui des sous sols.

Les recherches finissent par aboutir face à ce qui semble être effectivement un portail magique inactif. Dans une vaste salle au sol couvert de débris et de sable, une large arche de pierre gravée de symboles à moitié effacés et de runes magiques semblent attendre seulement d'être à nouveau utilisée. La salle en elle-même est dévastée et se trouvent au sol des restes de bois, de métal, des barreaux dévorés par les ans et la rouille... Un peu étrange si on y fait attention... Après examen, il apparaît que l'activation des runes demandent un rituel qu'effectuent les mages gris, auquel s'ajoute un contact élémentaire (qui doit être fait en déposant l'élément correspondant façon 5° élément ou en le créant avec le privilège de mage Niv. 1) sur certaines runes correspondantes que sont la magie, le vent, le feu et la nature...

Si personne ne trouve étrange que ce soient ces éléments qui figurent sur le portail (les mages gris eux dans la précipitation du rituel n'y auront pas fait plus attention), le portail s'ouvre sur libérant une violente lumière semblable au soleil au midi et retentissent alors les cris gutturaux de bêtes peu amicales. Les joueurs en sont pour leurs frais puisqu'ils viennent d'ouvrir un portail qui libère une sympathique famille de créatures draconiques,

sorte de dragons des sables, qui semblent fort heureuse de pouvoir s'ébattre et déjeuner à si peu de frais. Prendre comme équivalent 2-3 Voroks avec 3d d'init (selon la synchro avec la table 2).

Sauf si les joueurs sont doués, le groupe aura perdu quelques mages gris et surtout du temps... Les choses ne vont pas en s'améliorant...

Après quelques recherches, les joueurs découvrent qu'un pan de mur effondré leur masquait un escalier qui s'enfonce dans les entrailles de la tour. Ils empruntent celui-ci et finissent par découvrir une salle dans laquelle sur une haute estrade se trouvent figées deux arches de pierre. Des symboles indiquent cette fois clairement que ce sont bien les portails recherchés, un menant dans les sous sols de la tour noir, l'autre dans ses hauteurs. D'un commun accord, les mages gris pensent que le rituel ne peut avoir lieu que dans les plus hautes salles de la tour, sans en connaître parfaitement l'architecture...

Le portail s'active comme précédemment, sauf que les éléments nécessaires sont la magie, le vent et l'ombre... Bon, et qui maîtrise la sphère de l'ombre ici ? Euh, ben personne... Petit ennui que les joueurs devraient vite résoudre (faut espérer ☺) en ombrant la rune : torche puis main devant torche... un truc du genre suffira. Pas la peine de dessiner des ombres chinoises.

Le portail s'ouvre soudain sur une lumière bleutée irisée façon Stargate©... Il n'y a plus qu'à prier que ce soit la bonne...

Les joueurs et les mages gris débarquent dans une vaste salle. Ils neutralisent rapidement quelques gardes puis investissent la salle du rituel, la plus haute salle de la tour, celle qui est liée au maître de la cité et à son esprit. Les mages gris sont une trentaine dont la grande majorité est activement impliquée dans le rituel... Seule une douzaine est armée et prête à contrer une éventuelle intrusion ou rébellion.

Ils se barricadent et démarre le rituel espérant avoir le temps de l'accomplir avant que l'alarme ne soit donnée. Mais les premiers coups retentissent à la porte alors que les torches semblent soudain plus brillantes, que la magie envahit peu à peu la pièce, et que les symboles gravés dans les murs se mettent à luire...

Le rituel

Troisième et dernier point d'attente ! C'est là que tout se joue, c'est la scène finale et donc les deux tables devraient se réunir à ce moment du scénario à moins d'un gros problème.

IMPORTANT !!! NI JYR NI DWAN-TEREG ne doivent intervenir en personne lors de cette scène, Jyr agira par l'intermédiaire de ses agent et Dwan-Tereg via les mages.

Cette fin est commune aux deux groupes : **Noloфинwë** et **Telrúnya**, et donc il va y avoir interaction entre les trois factions en présence :

- Les mages gris et le groupe de l'étoile de **Noloфинwë**
- Les mages noirs et le groupe de l'étoile de **Telrúnya**
- Les hommes de main de Jyr ainsi que les deux espions

Quelque soit la faction en possession de la pierre (mages gris ou noirs), elle est de toute manière déjà en train d'invoquer le rituel de la façon suivante : La majorité des mages est placée autour de la pierre disposée au centre de l'immense salle aux multiples colonnes de marbre noir, avec pour seule entrée, et donc échappatoire, la double porte protégée par le reste des mages ayant ramené la pierre ainsi que leurs alliés (les PJ s'ils ont finement négocié pour être présent lors du rituel).

La nuance dans le rituel varie en fonction des mages l'exécutant ainsi que de l'effet qu'ils veulent en faire, en effet :

- Pour les mages gris, leur but étant de rendre sa puissance à Dwan, en détruisant le cœur à l'aide du marteau, il leur faudra invoquer les essences magiques suffisamment longtemps pour permettre à l'un des mages de pouvoir briser la pierre de dualité car trop solide jusque là, donc le rituel a aussi pour but de fragiliser la pierre.
- Les mages noirs, eux, veulent étendre la puissance de Tereg en lui transférant la « force » de la pierre, il leur suffit donc de poser le bouclier sur le cœur tout en invoquant longuement, cela ayant pour but de concentrer l'essence magique de la pierre de dualité sous le bouclier et à la fin du rituel elle se libère d'un coup.

Afin de gérer au mieux la notion de temps d'invocation, il faut compter un nombre de **10 tours d'invocation** à partir du moment où le camp adverse a réussi à pénétrer dans la salle du rituel et donc forcer la double porte.

Le lieu devient alors pesant, les mages adverses peuvent décider de lancer également leur invocation du rituel, tandis que les PJ et les mages non « réquisitionnés » par le rituel tentent vraisemblablement d'arrêter le camp adverse, Les mages noirs usant des ombres et les gris plutôt des rêves et du feu (bien efficace).

Ils ne disposeront tous que de **2 tours**, avant que ne surgissent les hommes de Jyr (prévenu par leurs espions), arbalète au poing, et abattant sans distinction mages gris et mages noirs. A moins que les PJ ne les agressent, ils n'y feront guère attention, se concentrant principalement sur les mages, pour faire échouer les deux rituels.

Si aucun des deux « clans » n'arrive à finir le rituel, la pierre explose détruisant intégralement la salle d'invocation.

C'est alors que les joueurs devraient être surpris, en effet, leurs étoiles font faire, à tout ce petit monde, un bon dans le temps de quelques tours avant l'explosion afin que ceux-ci trouvent un moyen de finir le rituel. Les espions ne réussiront donc leur tâche que si le rituel échoue une seconde fois.

ATTENTION !!! Ce « transport » n'a lieu qu'une seule fois.

Après cela, les fins possibles sont donc :

- **Le cœur a pu être brisé :** Dwan est partiellement délivré (pour l'être totalement il aurait fallu briser le cœur au tout début du rituel ce qui était totalement impossible pour tout humain), la puissance qu'il récupère est cependant très insuffisante pour retrouver des forces et donc Tereg le domine toujours de façon outrageante.

Dwan se servira tout de même de cette puissance nouvellement acquise et de sa nouvelle liberté d'action (dans le monde onirique), pour remercier ses précieux alliés : Il ouvre un portail qui mènera les joueurs hors du désert et non loin d'Oforia puis remercie tout le monde et charge les mages gris d'une nouvelle mission mais c'est un secret qui ne sera révélé que lorsque les joueurs seront partis!

Les mages noirs sont fous de rage de même que Tereg, le groupe de l'étoile de **Telrúnya** devra donc se débrouiller seul pour quitter Myriand où bien voir avec Jyr pour en sortir suivant son bon vouloir. Le rôle de l'espion peut avoir son intérêt.

- **Le bouclier a pu être déposé sur le cœur :** L'énergie accumulée dans le cœur se transmet à Tereg. Le cœur est consommé (il réintègre sa place dans le corps de Tereg). Malheureusement pour Tereg, cet afflux de puissance ne durera que quelques jours pendant lesquels il essaiera de jouer d'égal à égal avec Jyr.

En attendant, Tereg permet au groupe de l'étoile de **Telrúnya** de quitter la cité ainsi que le désert en les transposant près de Féruine.

Pendant ce temps, les joueurs de l'étoile de **Nolofinwë** ont intérêt à fuir s'ils ne veulent pas être enfermés, torturé et « recyclé » en mort-vivant. Pour cela, ils ont le choix soit les mages gris, s'ils sont encore en vie, et encore vu la débandade du rituel ils ont perdu en force et en puissance, et donc ils ne leur permettront juste de

quitter la cité et de se retrouver dans le désert avec des rations et de l'eau. Soit en se reportant sur les hommes de Jyr et de son bon vouloir. Le rôle de l'espion peut avoir son intérêt.

- ***Le rituel n'a pas été fini*** : Une seconde fois le rituel échoue et donc le cœur explose de nouveau. Cette fois, les étoiles ont préféré protéger leurs élus en leur procurant une aura protectrice.

La salle du rituel est entièrement soufflée et tous les mages noirs, les mages gris ainsi qu'un groupe commando de Jyr ont trouvé la mort.

Les joueurs « survivants aux précédents combats » se retrouvent donc au milieu des ruines de la salle jonchée de cadavres. Jyr sera alors leur seul moyen de quitter la cité et le désert. Le rôle des espions peut avoir son intérêt.

Crédits et remerciements

Les organisateurs du Tournoi :

« Bubu » **Laurent BUISSON**,
La convention « Odyssée 2003 ».

Les auteurs :

« Bruno » **Bruno BOULANDET**,
« Bubu » **Laurent BUISSON**,
« Helenea Luwina » **Fabrice LONGUET**,
« Kezyr » **Dorian BANNIER**,
« Le Sombre fils » **Laurent AUCLERE**.

Merci aussi à tous ceux qui ont donné un coup de main dont : « Azathot and Cow » **Top Philippe Emmanuel**, « L'Autre » **Stéphane MAÏER**, les *illustratrices* et *illustrateurs* qui ont autorisé l'utilisation de leurs créations.

Un grand merci à **Thomas FERON** et **Thierry MASSON** pour leur présence au tournoi.

Merci à **ASMODEE** 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/>