



# De la nouvelle histoire de Cara Fahd et des Dagues.

*« Huit nous sommes, huit nous serons.  
Unis, indivisibles, éternellement.  
De peur trembleront les ennemis de Fahd.  
Nos pas dans le même pas.  
Les uns aux autres, nos destins sont liés.  
A la légende nos histoires se fondent. »*

• Serment des Protecteurs de Cara Fahd •



ette aide de jeu propose de revisiter en profondeur la campagne des Dagues de Cara Fahd afin de l'intégrer parfaitement au cadre de jeu mythique de *Prélude à la Guerre* pour **Earthdawn** au travers du projet **WARSAIVE**. Cette campagne sera donc englobée dans la trame scénaristique de « L'Avènement de la Nation Orke » afin d'en faire une intrigue majeure, épique et ambitieuse. Pour se faire, l'histoire de Cara Fahd sera retravaillée afin d'y intégrer tous les éléments nécessaires à l'atteinte de cet objectif tout en ayant la volonté de dénaturer le moins possible le matériau de base.

Cette aide de jeu a été réécrite à partir des suppléments suivants : **The Ork Nation of Cara Fahd** (ED1) ou **Nations of Barsaive III - Cara Fahd** (ED3), **Blades** (ED1) ou **Les Dagues de Cara Fahd** (ED1 VF), **Secret Societies of Barsaive** (ED1), **Shards collection vol 2** (ED3), **Dragons** (ED1 VO) et **The Book Of Dragons** (ED2).

Afin de profiter de cette aide de jeu, il sera nécessaire d'avoir les aides de jeu **ED\_BACV WARSAIVE #1**, **ED\_BACV WARSAIVE #2** et **ED\_BACV WARSAIVE #3** afin d'obtenir toutes les informations nécessaires pour utiliser cette campagne.

*Cette aide de jeu utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de Black Book Editions et de Fasa Games, Inc comme l'y autorisent les conditions d'utilisation de Black Book Editions. Cette aide de jeu n'est pas publiée par Black Book Editions ni par Fasa Games, Inc et n'a donc reçu aucun aval ni une quelconque approbation de leur part. Pour de plus amples informations sur Black Book Editions, veuillez consultez le site suivant [www.black-book-editions.fr](http://www.black-book-editions.fr), ou sur Fasa Games, Inc, veuillez consultez le site suivant [fasagames.com](http://fasagames.com).*

*No challenge or claim of the ownership of these trademarks is intended or implied. This is a not-for-profit fan work and is believed to reside within fair use.*

*Ecriture, mise en page & relecture : Notaure.*





## Table des matières

1- DE L'HISTOIRE.....	3	2-7 Des objectifs.....	10
1-1 De Hrak Gron, du dragon et de l'horreur ...	3	2-8 Des Pouvoirs .....	10
1-2 De La naissance de Cara Fahd et du premier roi .....	3	3- DE TRAITRESSE.....	11
1-3 De la perte d'un cœur et d'une influence grandissante .....	4	3-1 De l'Histoire de Traitresse .....	11
1-4 De l'élargissement du conflit .....	4	3-2 De la Véritable nature de Traitresse.....	11
1-5 Des huit Emdachots et de la création des Dagues .....	5	3-3 Des Serviteurs .....	12
1-6 D'être marqués par l'horreur ! .....	5	3-4 Du Repère de Traitresse.....	12
1-7 Du rituel des sept.....	6	3-5 Des Artefacts.....	12
1-8 De la traque de l'horreur .....	6	3-6 Des alliés et des ennemis .....	12
1-9 De la chute de Cara Fahd .....	7	3-7 Des objectifs.....	13
1-10 De la fin de Traitresse ? .....	7	3-8 Des Pouvoirs .....	13
1-11 De l'épilogue.....	7	4- DES INFORMATIONS DE JEU .....	13
2- DE VESTRIVAN .....	8	4-1 Des dessous de l'histoire.....	13
2-1 De l'Histoire de Vestrivan .....	8	4-2 Et maintenant ?.....	15
2-2 De la Véritable nature de Vestrivan .....	8	4-3 Des liens entre Architrames .....	15
2-3 Des Serviteurs .....	9	<b>4-4 De la description des dagues.....</b>	<b>15</b>
2-4 Du Repère de Vestrivan .....	10	4-5 De la description des autres objets magiques .....	17
2-5 Des Artefacts.....	10	<b>4-6 De la description des aventures.....</b>	<b>19</b>
2-6 Des alliés et des ennemis.....	10	5- ANNEXE 1 : DE LA CHRONOLOGIE..	22





## 1- DE L'HISTOIRE

### 1-1 De Hrak Gron, du dragon et de l'horreur

L'antique royaume de Cara Fahd naquit dans la violence et la lutte perpétuelle. Les orks, peuple d'esclaves à l'époque, se souleva contre ses tortionnaires grâce au charisme et à la volonté d'une orke bénie des passions : Hrak Gron. Cette dernière, née en 60TH en appela à la passion Mynbruje afin de libérer les siens. Après des années de prêche, elle mena avec succès le soulèvement connu sous le nom du « Soulèvement de la Ferme du Saule Solitaire », le premier d'une longue série. A la tête de la Compagnie des Libres, elle alla de ferme en ferme afin de libérer les siens attirant le courroux de ses anciens maîtres, mais pas que...

Un grand dragon, ayant établi son antre sur les versants sud-ouest des Pics du Crépuscule scrutait avec intérêt les agissements de ses bruyants petits voisins. Ce grand dragon s'appelait Vestrivan, il était passé maître en matière de connaissance des horreurs et un jour, après une longue période d'observation et de réflexion, il décida de franchir le pas et de rencontrer Hrak Gron. Il se présenta sous les traits d'un ork sauvage et vigoureux et emprunta le nom de Kuduru-Gara (« the orkish fire »). Il passa quelques temps au côté de cette dernière, devenant un conseiller proche et proposa de l'aider dans sa quête de libération. Il proposa de lui faire don du pouvoir de faire naître un feu brûlant et inextinguible dans le cœur de chaque ork, les rendant fiers et insoumis, ainsi le peuple ork tout entier pourrait redevenir maître de son propre destin. Hrak Gron accepta bien évidemment la proposition. Ainsi donc, Kuduru-Gara guida Hrak Gron vers les champs de lave en bordure de la Mer des Enfers et là sur les berges incandescentes, il invoqua le plus formidable des élémentaires de feu : considéré comme un seigneur parmi les siens. Au cours d'un long et fatigant rituel, il remplaça le cœur de Hrak Gron par un éclat de feu élémentaire, de la plus pur des essences qu'il soit, provenant du cœur même de l'élémentaire. Le lien qui fut créé ce jour-là entre Hrak Gron et le seigneur élémentaire fit naître une affinité indéfectible entre orks et élémentaires de feu pour les siècles à venir et ce pacte dure encore de nos jours. Ainsi donc, il n'était pas rare de voir les orks se battre côte à côte avec des alliés élémentaires de feu lors des batailles qu'ils menaient contre leurs ennemis... D'un autre côté, Hrak Gron allumait le feu de la passion et de la liberté dans le cœur de chaque ork qu'elle croisait, ainsi les rangs de son armée des libres grossissaient de jour en jour...

*« Certains font remonter l'origine du gahad des orks à ce jour-là, d'autres prétendent que ce pacte serait à l'origine de la naissance de la voie des « Mange-Feu » parmi les orks et encore aujourd'hui ces sujets font débats parmi les rares érudits à en avoir encore connaissance. »*

**-Vanik Vieux-conteur-**

*« D'un autre côté, un autre débat anime la société draconique, ainsi, certains dragons affirment que Vestrivan serait à l'origine de la naissance du royaume de Cara Fahd en ayant guidé et protégé Hrak Gron alors que d'autres affirment qu'aveuglé par sa volonté de nouer un pacte avec un horreur, il incita les orks à perpétrer des massacres de masse afin d'attirer l'attention de l'une d'entre-elle et ceci à ses propres fins seulement. Là encore, aucun dragon ne put réellement trancher cette polémique, pas même moi... »*

**-Vasdenjas-**

En tout état de cause, on fait remonter généralement à 150TH environ les premiers signes de l'arrivée des horreurs, notamment aux royaumes de Landis et Scythia mais la fureur des combats incessants sur les terres du sud-ouest de Barsaive était telle qu'une entité fut appâtée avant l'heure et elle se ferait connaître plus tard sous le nom de Traïtresse. Ainsi donc, au comble du paradoxe, c'est un mouvement de libération qui corrompît le destin de Cara Fahd, l'enchaînant à celui d'un malheur perpétuel ! Le fait est, que la naissance du royaume fut en partie le fruit des agissements d'une entité astrale entraîna un lien indéfectible entre l'architrave naissante de celui-ci et celle grandissante de son architecte, bien malgré elle. Un autre fait singulier apparut : il semblerait qu'une configuration associée au chiffre huit soit profondément lié à la nature première de l'entité, cela reste encore un mystère mais cela aura un rôle récurrent dans l'histoire du royaume tout entier...

A cette époque si reculée, Traïtresse n'était pas encore au sommet de sa puissance et le niveau de magie ambiant ne lui permettait pas non plus de s'exprimer à son réel potentiel. Outre le fait d'alimenter une hargne viscérale auprès des libérateurs, on peut faire remonter son premier véritable coup d'éclat à cette date fatidique de 100TH. En effet c'est au cours de cette année-là qu'une demi-douzaine de royaumes voisins s'allièrent et chargèrent l'armée orke dix fois moins nombreuse, sur le Champ de Gralen. D'après les historiens, ce fût le huitième affrontement majeur entre esclavagistes et libérateurs. Aidée par l'apparition soudaine de ses alliés élémentaires de feu, l'armée des Libérateurs fut finalement victorieuse, une fois de plus. Malgré tout, Hrak Gron y perdit la vie, une flèche logée dans le dos, tirée par l'un de ses propres frères de chaînes passé à la solde des esclavagistes. C'est à partir de cette date-là qu'on ne vit plus jamais Kuduru-Gara fouler les terres orkes, certains pensent même que cette première défaite marqua le début de la lutte entre Vestrivan et Traïtresse pour la domination de son enveloppe charnelle (qui dura près de deux siècles). Si cette fin tragique mit en exergue la fragilité de Vestrivan face à Traïtresse elle n'en demeura pas moins aussi le marqueur de la première trahison dont allait souffrir le peuple ork tout entier. Traïtresse alors au comble de la délectation ne souhaitait malheureusement pas en rester là...

### 1-2 De La naissance de Cara Fahd et du premier roi

Des années plus tard, là où tomba Hrak Gron fut retrouvée dans le sol une pierre rouge-sang à l'intérieur de laquelle





brulait un éclat de feu d'une pureté hypnotique. C'est un nécromancien ork qui la découvrit et qui à l'aide d'un puissant rituel invoqua et enferma l'esprit de cette dernière à l'intérieur.

« Certains affirment qu'il s'agissait en fait d'un draco du nom de Gerot Avanthus envoyé par Kuduru-Gara, d'autres disent qu'il s'agissait de Kuduru-Gara en personne, déguisé sous les traits d'un ork. »

**-Getaft Pensée-Suprême-**

Cette pierre est connue pour être la première des pierres-esprit orkes, permettant de communiquer avec l'esprit de Hrak Gron. Le nécromancien et Hrak Gron discutèrent un long moment ; le contenu de leur échange reste un mystère aujourd'hui encore mais à la suite de cela, l'ork alla enfouir la pierre à un endroit bien précis de Cara Fahd, puis il partit vers les monts Delaris établir un sanctuaire à la mémoire de Hrak Gron. Plus personne n'entendra plus jamais parler de lui...

À l'époque où les orks décidèrent de se choisir un dirigeant (aux environs de 200TH), huit tribus dominaient le pays. Leurs chefs décidèrent d'organiser un tournoi de lutte afin de déterminer qui aurait le courage et la valeur suffisants pour devenir roi, allumant en chacun d'eux le feu d'une convoitise inavouable. Alors que les combats s'enchaînaient avec hargne et vigueur, un jeune ork sembla innarêtable. Une nouvelle fois Traïtresse usa de son influence grandissante, influençant les huit chefs de tribu qui fomentèrent un complot. En dépit de tous les pronostics, c'est le jeune ork qui remporta le duel, fracassant le crâne de son adversaire à l'aide d'une pierre rouge-sang qu'il retira du sol... Son nom était Wudra Muntak et il devint le premier roi de Cara Fahd et la pierre toujours en main, sa première décision fut de pardonner aux huit traïtres...

« Il serait intéressant de se poser la question de savoir qu'elle est la véritable influence de la pierre-esprit de Hrak Gron sur son possesseur ? »

**-Getaft Pensée-suprême-**

### 1-3 De la perte d'un cœur et d'une influence grandissante

Alors que rois et reines se succédèrent, la pierre rouge-sang symbole de pouvoir se transmit de dirigeant en dirigeant et le royaume connu une ère de paix et de prospérité sans précédent jusqu'au jour où cette dernière fût perdue. À travers cet événement, certains y virent le signe de l'affaiblissement de Vestrivan, incapable de protéger le cœur, face à Traïtresse. Personne aujourd'hui encore ne connaît véritablement les conditions de sa perte.

« Plusieurs récits séculaires prétendent qu'une certaine Eshpa Calah, une orke de bien mauvaise compagnie car liée à l'horreur Traïtresse, aurait été entre-aperçue aux abords du temple de Cara Fahd, là où résidait la pierre, quelques jours avant l'origine de ce vol... ? »

**-Vanik Vieux-conteur-**

Toujours est-il que lorsque le roi suivant pris pouvoir, le roi Odra, un nouvel âge sombre se dessina pour tout le peuple ork, de nouveau sous l'influence pernicieuse de Traïtresse. En effet ce nouveau roi plein de haine et de rancœur plongea son royaume dans le chaos ainsi que nombre de ses successeurs après lui. Cette longue époque connue huit guerres majeures dont les trois Guerres des Chevaux, la Guerre du messager Ailé, la seconde Guerre de Libération, la Guerre de Kelpoya, la Guerre de Lugrul aussi connue sous le nom de Guerre des Secrets et enfin la Guerre de la Colère de Jaspree et à chaque fois Traïtresse s'en délectait et renforçait sa prise sur le royaume tout entier...

### 1-4 De l'élargissement du conflit

Tout au long de cette période, le niveau de magie ambiante commençait à croître et ainsi donc, à la suite de ces innombrables guerres, la puissance et l'emprise de Traïtresse crurent en proportion. De nouveau, elle fit appel à sa servante Eshpa et l'utilisa avec finesse afin de manipuler le donneur-le-nom qu'elle convoitait tant à l'époque : le jeune roi Lugrul. C'est aussi à cette époque que naquit un nouveau royaume : le royaume d'Ustrect (360TH). Son futur et premier roi était un sujet de préoccupation tout autant que de convoitise pour Lugrul. Traïtresse s'immisça donc dans la brèche. Par le biais de sa draco, elle suggéra à Lugrul qu'elle pourrait l'aider à choisir qui s'assoierait sur le trône d'Ustrect, il n'avait qu'à organiser une rencontre discrète et donner à son

élu un petit pendentif bleu saphir de sa confection. Elle se cacha bien de dire à Lugrul que ce dernier était corrompu et que c'est elle qui jouerait avec son nouveau jouet... Lugrul se laissa séduire par la proposition et jeta son dévolu sur R'Graya Bash'ak, notoirement connu pour être intellectuellement limité et ainsi donc il fut couronné premier roi d'Ustrect. Une fois de plus Traïtresse avait remporté une bataille et gagné de nouveaux jouets à manipuler !

« Il serait bon de se renseigner sur ce mystérieux pendentif car s'il est toujours existant il se pourrait qu'il soit d'une grande aide dans la lutte contre cette horreur... »

**-Krolok Sombres-plaines-**





Les royaumes ork et troll s'allièrent et s'ensuivirent une vague de nouvelles guerres : la Conquête des Monts Delaris, le Grand Harcèlement de Throal (400TH) et plus particulièrement la Guerre de la Vallée-de-la-Grande-Epée (407TH). Cette dernière commença comme une bataille rangée avec les orks de Cara Fahd et trolls d'Ustrect d'un côté et les humains de Landis de l'autre mais en 408TH le roi Wujemba, successeur du roi Lugrul, à son tour sous l'emprise de Traïtresse, trahit ses alliés trolls en les éradiquant grâce à une alliance fortuite avec les nains de Throal faisant basculer cette guerre toute entière en une véritable mêlée générale, un bain de sang écœurant au cours duquel Landis perdit gros...

Et bientôt viendraient les Guerres de l'Orichalque entraînant pendant près de 40 ans de nouvelles guerres incessantes entre Landis et Cara Fahd et à chacune de celles-ci, jubilante, Traïtresse croissait encore et toujours en puissance, resserrant à chaque fois un petit peu plus son étreinte sur le royaume de Cara Fahd et au-delà...

« C'est de cette époque que remonteraient les plus vieux rapports concernant les premières exactions du Ravageurs-des-Terres. »

-Vanik Vieux-conteur-

### 1-5 Des huit Emdachots et de la création des Dagues

Alors que les nations et les peuples de Barsaive, en pleine Guerres de l'Orichalque, se disputaient le précieux minerai, la menace des horreurs grandissait d'année en année et bientôt, les Barsaiviens se retrouvèrent à combattre les horreurs cote à cote. Alors qu'à Cara Fahd de nombreux soldats combattaient leurs voisins d'ennemis, d'autres adeptes orks furent recrutés pour protéger le royaume des horreurs. Huit de ces adeptes avaient réalisé des exploits héroïques qui attirèrent l'attention de Cathon Oeil-Sombre, chef de l'armée de Cara Fahd de l'époque. Oeil-Sombre jeta son dévolu sur ces huit adeptes (chacun issu de l'une des huit tribus orkes) pour servir de symbole d'héroïsme et de dévouement à Cara Fahd. Il les

nomma les Protecteurs de Cara Fahd, afin que tous les Barsaiviens connussent leurs actes au nom du royaume ork qu'ils servaient.

Oeil-Sombre avait également chargé le célèbre fabricant d'armes ork Rugaah Gloh de forger pour le groupe un ensemble d'armes qui serait leur marque et leur symbole. Gloh travailla pendant des mois sur les armes, un ensemble assorti de dagues enchantées gravées de runes les identifiant comme appartenant au royaume ork. Il nomma ces dagues les Dagues de Cara Fahd et en donna une à chacun des Protecteurs de Cara Fahd. Tant que les Protecteurs servaient Cara Fahd, leur lien entre eux et avec le royaume renforcerait la magie des dagues. Mais un événement imprévu devait arriver...

### 1-6 D'être marqués par l'horreur !

Armés des dagues, les protecteurs de Cara Fahd vainquirent d'innombrables horreurs et constructions d'horreur et à force de hauts faits et de services rendus au royaume ork, les dagues devinrent des objets de trame pour celui-ci, liant en profondeur dagues et royaume de Cara Fahd or l'architrave de ce dernier était déjà entremêlée à celle de l'entité astrale, ainsi donc la boucle était bouclée, donnant libre accès à Traïtresse aux trames des huit Emdachots...

Traïtresse jugea que ces huit adeptes puissants et jouissants d'une aura de premier plan partout à travers le royaume étaient des mets plus savoureux que la normale, elle marqua donc l'un des huit Emdachots : un maître de l'épée nommé Kragen Overtall. Grâce à sa marque, Traïtresse provoqua la discorde et la trahison au sein des communautés traversées par les huit et notamment lors de l'affrontement des Neuf Emeraude de Landis, un groupe de héros équivalent aux Huit de Cara Fahd. Cet affrontement organisé par Cathon Oeil-Sombre en personne afin de mettre un terme au conflit sans fin opposant les humains et les orks avec un minimum de perte, se solda par une victoire écrasante des huit, laissant les héros de Landis morts ou inconscients. Ceci plongea la reine humaine Zarina dans une telle détresse qu'elle jura, à l'aide d'un serment de sang, qu'elle n'aurait de repos avant d'avoir





détruit Cathon Oeil-Sombre et le royaume ork tout entier. L'histoire raconte qu'elle aurait fini sa vie complètement démente, dévorée par ses propres démons, discrètement instillés par Traïtresse...

Finalement, suite à cet épisode tragique, les huit réalisèrent qu'une horreur les avait touchés d'une manière ou d'une autre. Quelques jours à peine après cela, ils découvrirent que leur camarade Kragen Overtall portait la marque de l'horreur qui les tourmentait. Lors de cette découverte, Overtall fuit Cara Fahd et se dirigea vers le nord-est dans la jungle de Liaj. Les sept héros restants suivirent leur compagnon horrifié, d'abord dans l'espoir de le sauver puis étrangement cet espoir se mua en une ferme intention de le tuer.

*« Devons-nous voir ici, une nouvelle fois l'influence pernicieuse de Traïtresse se répandre ? »*

#### **-Krolok Sombres-plaines-**

Après des semaines de traque à suivre Overtall à travers les jungles, les Protecteurs de Cara Fahd rattrapèrent le fugitif et le tuèrent. Affligés de chagrin par ce qu'ils avaient été forcés de faire, les sept héros construisirent une petite crypte où ils déposèrent leur compagnon décédé.

#### **1-7 Du rituel des sept**

La trahison de Kragen Overtall demeura un souvenir douloureux dans l'esprit des héros restants alors qu'ils rentraient à Cara Fahd. A leur retour, l'un d'eux, Pobov Gaarz proposa que les sept se renomment et rompent à jamais les liens entre eux, Kragen Overtall, et l'horreur qui l'avait marqué. Le seul à protester fut Nhag Katum, l'ami le plus proche d'Overtall, qui ne fut d'accord qu'à contrecœur avec la sagesse de la proposition de Gaarz.

Les héros commencèrent par détruire la dague de Kragen, le séparant ainsi du motif magique des dagues restantes. Puis ils exécutèrent le rituel de rebaptisation, se renommant les « Sept Rayons ». Ils scellèrent le rite avec un serment de sang pour se protéger mutuellement ainsi que Cara Fahd. Pour terminer le rituel, ils gravèrent un nouveau symbole sur un côté de chacune des lames restantes. Ce symbole, une roue à sept rayons, ne pouvait être vu que si les lames étaient disposées comme une roue avec leurs extrémités touchant au centre. Ce symbole montrait également une rupture dans le motif, un trou là où un huitième rayon aurait dû se trouver. Cette lacune fut l'hommage des héros à la mémoire de leur compagnon décédé.

Leur rituel terminé, les Sept Rayons crurent qu'ils s'étaient débarrassés de l'horreur mais à leur insu, la corruption de Traïtresse perdura car intimement liée à l'architrave même des dagues.

*« Ou alors se pourrait-il qu'il en fut autrement ? Une horrible pensée me vint : et si Nhag Katum ne put trahir l'amitié profonde qu'il vouait à Kragen Overtall., dupant volontairement le rite de rebaptisation, et le serment de sang allant avec ? Assurément cela aurait permis à la corruption de Traïtresse de perdurer à travers les dagues... »*

#### **-Getaft Pensée-Suprême-**

#### **1-8 De la traque de l'horreur**

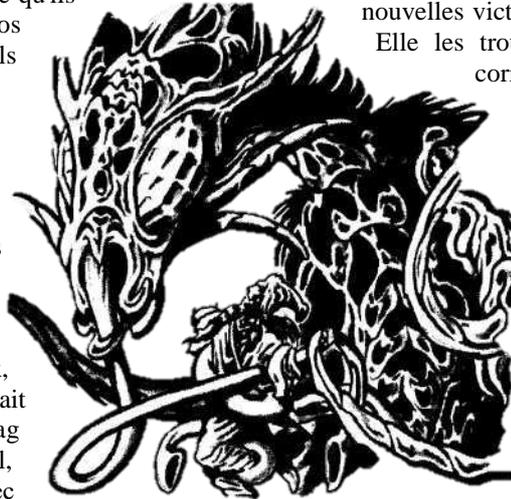
La destruction de la dague d'Overtall et le changement de nom du groupe affaiblirent gravement Traïtresse modifiant sa nature même. En effet, l'horreur dû perdre une partie d'elle-même et de sa puissance car on note qu'à partir de cette époque, on ne retrouva plus de répétition en lien avec le chiffre huit mais le chiffre sept étrangement prit sa part dans l'histoire du royaume.

Même affaiblie, Traïtresse jouissait encore d'un immense pouvoir sur tout le sud-ouest de Barsaïve mais cet événement lui fit prendre néanmoins conscience de ses propres faiblesses. Elle commença donc à prendre en compte le fait que sa propre survie pouvait être en jeu. Traïtresse rechercha alors de nouvelles victimes afin de récupérer un peu de sa superbe.

Elle les trouva auprès de sept Roches-de-Vie qu'elle corrompit dans les Monts Delaris puis elle soumit à sa volonté toute une tribu d'écorcheurs (les Crânes du Wharg) qu'elle retourna contre leurs propres frères, semant peur et chaos à travers tout Cara Fahd.

C'est à cette époque qu'un groupe de nécromanciens de Landis, dirigé par le réputé Sovik Nightwalker, commencèrent à développer de sérieuses compétences dans la lutte contre les horreurs. Sa puissance ne pouvant être contestée, Traïtresse utilisa la reine Zarina, déjà sous son influence, afin de faire bannir ces derniers. Ils se réfugièrent dans les Monts Delaris où Traïtresse tenta de les détruire définitivement en utilisant les Pierres-de-Vie qu'elle avait corrompu et en jetant une véritable petite armée d'obsidiens alliés sur les nécromanciens mais c'était sans compter sur leur formidable pouvoir et sur une intervention inattendue...

En effet, les Sept Rayons continuant de porter malheur et trahison autour d'eux se rendirent compte qu'ils n'avaient pas réussi à se débarrasser de Traïtresse. Après avoir combattu les Crânes du Wharg, tué sept de leurs capitaines et repoussé la tribu entière hors des frontières du royaume, ils furent déterminés à affronter Traïtresse et à la détruire. Ils se mirent donc à sa recherche et grâce au pouvoir des dagues, ils parvinrent à la localiser et arrivèrent finalement aux Roches-de-Vie corrompues. Là, ils firent front commun avec les nécromanciens et livrèrent une bataille dantesque, Sovik réussissant même l'exploit d'en appeler aux esprits élémentaires de terre des Roches-de-Vie environnantes. Ils réussirent donc à repousser l'influence de Traïtresse des Monts Delaris mais pas à la détruire. Alors que les Sept Rayons prirent le chemin du retour vers Cara Fahd, de leur côté, Sovik et ses adeptes jurèrent de se dévouer à étudier et à sauver les





Roches-de-Vie corrompues. Ils se nommèrent la Fraternité de la Nuit et bâtirent leur repère dans les Monts Delaris, un lieu resté secret aujourd'hui encore...

### 1-9 De la chute de Cara Fahd

Lorsque les Sept Rayons arrivèrent à Cara Fahd, ils se rendirent compte que la situation était devenue catastrophique. Pendant qu'ils furent occupés dans les Monts Delaris, la reine Zarina avait poussé son armée par le sud, occupant les champs de lave si riches en feu élémentaire. Wujemba avait décidé, contre toute logique, de lancer toute son armée, déjà affaiblie, dans la reconquête de ces territoires stratégiques. Puis, les troupes d'Ustrect pactisèrent en secret avec les troupes Landisiennes afin de se venger elles-aussi de la cicatrice encore à vif, laissée par le carnage de la Guerre de la Vallée-de-la-Grande-Epée. Les Sept Rayons comprirent une fois de plus qu'ils s'étaient fait rouler par Traïtresse, elle avait cherché à les éloigner un temps du royaume afin de comploter sa chute. Seule touche d'espoir, résidait en Cathon Oeil-Sombre. Il semblait être le seul à avoir résisté à la folie générale. Il avait résisté pendant des années et gagné de nombreuses victoires pour Cara Fahd grâce à ses aptitudes de cavalier hors du commun et armé de sa fidèle lance. Pris de court par les récents événements il ne lui restait plus beaucoup d'options. Il tendit alors un ultime piège aux troupes ennemies réunies et appela à lui ses fidèles Emdachots.

Le bain de sang annoncé eut bien lieu et les orks tombèrent les uns après les autres. Fait du hasard ou pas, cette dernière bataille se déroula sur les lieux même où il y a des siècles de cela, Kuduru-Gara remplaça le cœur de Hrak Gron en pactisant avec le seigneur élémentaire des lieux. C'est alors que Cathon Oeil-Sombre armé de sa légendaire lance en appela une dernière fois au soutien de ses fidèles Emdachots et ensemble, ils tentèrent leur dernier coup d'éclat, incantant un puissant rituel afin d'appeler le seigneur élémentaire. Cathon demanda alors à ce dernier de libérer d'un coup, d'un seul, tous les élémentaires de feu présent dans les champs de lave tout autour d'eux...

L'onde de choc fut terrible et retentit même jusqu'à Vivane, ne laissant derrière elle que ruine et désolation. Les armées d'orks, de trolls et d'humains furent rasées, toute la zone s'effondra sur elle-même créant une immense caldera de feu et à des dizaines de kilomètres à la ronde tout fut soufflé et réduit en cendre. Etrangement seuls sept survivants de ce drame se tenaient encore debout : les Sept Rayons !

*« Cathon aurait-il secrètement demandé à l'élémentaire de protéger ses Emdachots ? Ou Traïtresse voulue elle préserver ses jouets favoris en leur prouvant qu'elle seule était la maîtresse de leurs propres destinées ? Personne ne saurait le dire. »*

**-Getaft Pensée-Suprême-**

### 1-10 De la fin de Traïtresse ?

A la suite de cette terrible bataille connue de nos jours sous le nom de « L'Enfer des Huit », le royaume de Cara Fahd, dépeuplé, sans armée dépérit rapidement, sa culture et

ses rêves avec lui. Au cours des derniers mois des Guerres de l'Orichalque, les royaumes de Landis et d'Ustrect dépérèrent à leur tour rapidement, leurs populations émigrants à travers les terres de Barsaïve à la recherche d'un avenir meilleur...

Mais ça n'en fut pas fini pour nos héros. Une fois guéris de leurs blessures, ils constatèrent qu'une fois de plus, sans le savoir, ils avaient trahi le royaume même pour lequel ils s'étaient battus. En raison des dagues maudites qu'ils portaient, ils avaient assuré la chute de Cara Fahd. Les Sept Rayons jurèrent alors de partir en croisade contre Traïtresse et de lutter jusqu'à la mort afin de trouver vengeance pour leur frères et sœurs perdus et leur royaume anéanti.

Après des mois de voyage, les Sept Rayons parvinrent à découvrir l'ancre de l'horreur. Cette dernière avait élu domicile dans les contreforts reculés, inhospitaliers et rocaillieux qui donnait naissance à la rivière Vertcoeur. Là, ils s'enfoncèrent dans des souterrains labyrinthiques et y débûsquèrent l'horreur. Les Sept Rayons affrontèrent Traïtresse dans une petite grotte humide mais à leur tour ils réservèrent un bien mauvais tour à leur gardienne. Pendant leurs mois de convalescence ils s'étaient préparés à livrer leur dernière bataille et avaient conçu dans le plus grand secret un rituel de magie du sang destiné à détruire l'Horreur.

Alors que les orks attaquèrent l'horreur, un par un, ils marquèrent le dos de leurs mains avec les dagues et laissèrent leur sang couler dans un bol enchanté. Au fur et à mesure que chaque membre accomplissait le rituel, l'horreur devenait de plus en plus faible, son corps tel un tourbillon se délitait et l'on pouvait y voir à l'intérieur le maelstrom de milliers d'âmes hurlantes et se débâtant. Alors que le dernier des Sept Rayons accomplit le rituel, le corps de l'horreur ne pouvant plus retenir toutes ses victimes passées devint instable. La terre trembla, le sol se fissura et le ciel s'ouvrit en deux. La terrifiante puissance de l'horreur devenait complètement incontrôlable, il fallait fuir avant le cataclysme...

Des Sept Rayons, ne survécut que Pobov Gaarz, de Traïtresse ne resta qu'un terrible leg, un nuage d'abominations hurlantes de plusieurs centaines de mètres de hauteur, prisonnières à jamais d'un tourbillon de douleur et de frustration. Ce nuage connu sous le simple nom de « Nuage d'Horreurs » reste depuis ce jour maudit, en stagnation au dessus de la tanière en ruine de Traïtresse, son origine exacte s'étant perdue dans les limbes de la lointaine l'histoire du royaume de Cara Fahd...

### 1-11 De l'épilogue

Pobov Gaarz, dernier membre survivant des Protecteurs de Cara Fahd, rassembla alors les dagues et les plaça dans une boîte enchantée ornée. Il la scella avec de la magie du sang afin que les dagues ne puissent plus jamais être vues ou maniées. Avec cet acte, le reste de pouvoir de Traïtresse fut banni du plan physique et au fil du temps, l'horreur sombra dans une torpeur, attendant que de nouvelles victimes découvrent et manipulent un jour les dagues maudites...

**FIN**





## 2- DE VESTRIVAN

### 2-1 De l'Histoire de Vestrivan

Vestrivan est issu de la couvée d'Yuichotol et il est le frère de Vasdenjas, l'actuel Maître-du-Savoir. On les appelle les frères jumeaux.

En effet, si Vestrivan et Vasdenjas sont bien issus de deux œufs distincts, ces derniers présentaient toutefois une particularité : ils étaient joint bout à bout. Une telle proximité permit aux frères de partager un lien intime de télépathie identique à celui que développe un tuteur avec ses pupilles. Partager un lien si intime est ce qui a rendu les deux frères si proches et si identiques tant en pensée qu'en esprit. Les deux dragons se sont hissés au fil du temps parmi les plus grands érudits de leur espèce. Il est intéressant de noter cependant, que les frères jumeaux ont abordé leur destin commun de manière très différente. Vasdenjas tint à parcourir le monde afin d'apprendre par l'expérience, tandis que Vestrivan voulu étudier de manière académique les connaissances accumulées par d'autres donneurs de noms, dragons inclus et profiter de leurs expériences vécues. C'est ainsi que les frères furent destinés à s'éloigner à jamais l'un de l'autre. Ainsi pendant leur jeunesse, Vasdenjas chercha toujours à voyager aussi loin que possible de la tanière afin de voir le monde par ses propres yeux et converser avec les autres races, tandis que Vestrivan ne chercha qu'à étendre lentement ses connaissances à travers l'étude des cristaux de mémoire qu'Yuichotol lui fournissait pour ses recherches.

A l'époque où ils devinrent des grands dragons, les frères se rapprochèrent de Thermail, le Maître-du-Savoir de l'époque, devenant ses ardents étudiants, ils explorèrent à fond sa vaste réserve de connaissances. C'est à ce moment, qu'une concurrence se développa entre les deux pour obtenir la faveur de Thermail et leur relation s'en trouva détériorée et affaiblie. Quand Thermail choisit finalement Vasdenjas comme élève, Vestrivan se cloîtra et évita la plupart des contacts avec d'autres dragons et installa son antre loin au sud, sur les pentes désolées des Pics du Crépuscule. Au lieu de se morfondre, Vestrivan se jeta avec encore plus d'avidité dans sa quête de connaissances, dévorant gloutonnement tout savoir magique

mais il n'était jamais rassasié. Au cours de ces années d'isolement, Vestrivan devint un érudit sans précédent concernant la magie et très peu des secrets, mêmes les plus obscurs ne lui échappèrent et il développa même un don de divination bien que limité il pouvait parfois avoir des visions du futur.

Après des siècles d'étude, seul un domaine continuait de lui opposer résistance : les horreurs. En effet, Vestrivan n'avait jamais connu de châtement puisqu'il était né après celui de l'Âge des Dragons et il fut fort occupé tout d'abord à parfaire son apprentissage, puis à gérer sa relation de compétition contre son propre frère et enfin, il fallut se préparer au long sommeil à venir...

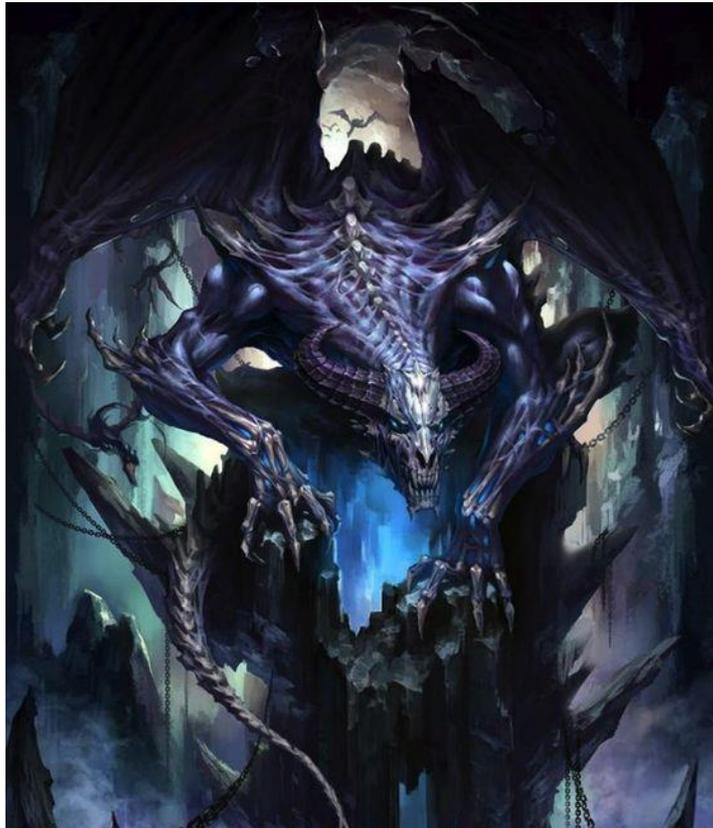
### 2-2 De la Véritable nature de Vestrivan

Ainsi donc dès son réveil dans l'âge actuel, nommé l'Âge des Légendes, il commença à étendre ses connaissances aux horreurs en recherchant et en apprenant à partir d'ouvrages écrits par des races et des peuples disparus depuis bien des siècles. Aujourd'hui, ces tomes, certainement aussi anciens, voire plus anciens que les Livres de Herses sont supposément tous disparus, dévorés par Vestrivan lui-même après les avoir lu et en avoir réalisé leur contenu véritable. Comme son frère, Vestrivan s'avéra être un puits de curiosité mais il était anxieux de constater qu'une partie de ce savoir lui restait

insaisissable ; appréhender la véritable nature des horreurs. Une idée véritablement dérangeante naquit alors dans son esprit : utiliser les connaissances apprises dans ces tomes dévorés afin de prendre contact direct avec l'une d'entre-elles pour apprendre directement de sa bouche....

Alors que le prochain châtement pointait son ombre à l'horizon, des événements se déroulant sur les terres sauvages, juste en dessous de son antre attira son attention. Les jeunes races se faisaient la guerre. Ainsi donc, pensa-t-il, en manipulant juste assez les événements en sa faveur, il se pourrait bien qu'il puisse attirer une horreur avant l'heure puis en se liant à elle il pourrait enfin accéder au dernier savoir qu'il lui restait interdit...

Son plan fonctionna à merveille, tout du moins pour un court laps de temps. Le soulèvement d'une certaine Hrak Gron





attira une entité malveillante avant l'heure, l'horreur connu sous le nom de Traïtresse et cette dernière répondit à l'appel du dragon avec l'avidité et la faim destructrice pour lesquelles elles sont si bien connues. Ne vous méprenez toutefois pas, Vestrivan n'était ni un idiot ni un fou. Il ne souhaitait aucun mal aux orks et prévu de les protéger en offrant à Hrak Gron un artefact de sa confection (un cœur de pur feu élémentaire) afin de les préserver de l'influence de l'horreur et il s'était préparé lui-même à fond.

L'arrivée de l'horreur dans sa propre conscience fut un immense choc pour son être et sa raison et cette cohabitation télépathique conduisit en une lutte acharnée entre les deux entités. Vestrivan ne fut pas aisément vaincu. C'était un grand-dragon après tout et même si, extrêmement malavisé, il était d'une formidable puissance. D'après le rapport de Vasdenjas, Vestrivan lutta avec l'esprit de l'horreur sans forme pendant plus de deux cent ans ! Au début Vasdenjas

chercha à aider son frère, mais Vestrivan le repoussa en invoquant le Rite-Inviolable-du-Choix-

Personnel. Vasdenjas n'eut d'autre choix que de regarder à distance son frère lutter et face à une telle entité, ce qui devait arriver, arriva : Vestrivan succomba lentement et capitula devant l'horreur, comme presque tout le monde face à ces abominations... Mais la défaite était incomplète. Traïtresse n'était pas disposée ou incapable de complètement dévorer l'esprit de Vestrivan et en fait cette dernière fut attirée puis piégée à l'intérieur du corps de Vestrivan lui-même, qu'ils partagent désormais tous les

deux. Basé sur des échanges télépathiques avec son frère jumeaux, il paraîtrait que c'était exactement ce que désirait Vestrivan afin de continuer à étudier les Horreurs et leur magie « de l'intérieur », tandis que de son côté Traïtresse pu acquérir une forme physique grâce à laquelle elle pouvait désormais arpenter notre monde.

Il y a plusieurs facettes troublantes à cette relation, la plus surprenante étant la découverte de la double personnalité de Vestrivan. Il partage son corps avec l'Horreur, mais les deux ne sont jamais présents en même temps. Parfois, la personnalité de l'Horreur est au premier plan et parfois c'est la volonté propre de Vestrivan qui refait surface. Malheureusement, au fil du temps, le vieux Vestrivan fut de moins en moins vu et inversement la volonté de Traïtresse domina de plus en plus. Il est à noter que ce fut à l'époque des Guerres de l'Orichalque que Traïtresse prit pour habitude, lorsqu'elle était en possession du corps du dragon, de

perpétrer crimes et infamies à travers le pays, pour des raisons qu'elle est la seule à connaître. C'est de cette époque lointaine que remonte pour la première fois, le nom de « Ravageur-des-Terres » si injustement attribué au dragon Vestrivan/Kuduru-Gara. Ces nombreuses exactions au fil des décennies qui suivirent firent donc de Vestrivan/Kuduru-Gara le dragon le plus craint par tous les donneurs-de-noms, sa réputation allant bien au-delà des frontières de Cara Fahd et se transmettant chez les jeunes races de génération en génération. Ainsi, même si Vestrivan, l'érudit, n'a pas été repéré depuis la fin du Châtiment, la réputation de sa pire moitié le précède partout à travers Barsaive et même dans les régions de l'empire théran. En revanche, la dualité qui secoue l'âme de ce dernier n'est pas connue des jeunes races ainsi donc, les donneurs-de-noms croient-ils à tort, qu'il n'est qu'une abomination...

Enfin, une possibilité particulièrement effrayante que suggère Vasdenjas dans son témoignage, serait que les deux pourraient à terme fusionner en un seul être, combinant la sagesse et l'intellect du grand-dragon Vestrivan d'une part à la faim destructrice de Traïtresse d'autre part. Inutile de dire que si une telle entité voyait le jour cela pourrait remettre en cause l'équilibre même de notre monde...

### 2-3 Des Serviteurs

En tout et pour tout, Vestrivan ne posséderait qu'un seul serviteur, en tout cas connu de nos jours, son fidèle draco : Gerot Avanthus. C'est à travers ce dernier que Vestrivan pu s'immiscer dans les affaires du royaume de Cara Fahd à distance. Mais les choses se compliquèrent par la suite...

En effet, la défaite de Vestrivan face à Traïtresse pourrait remonter aux débuts des années 300TH car c'est l'époque où sévit pour la première fois, le draco de l'horreur (une autre particularité de cette entité duale), une orke du nom d'Eshpa Calah qui partagerait le corps de Gerot Avanthus ! Il semblerait que ça soit l'entité active qui stimulerait lequel des deux dracos émergera du corps commun bien qu'il soit arrivé que pendant des périodes de faiblesse de l'horreur Vestrivan ait pu reprendre momentanément le contrôle de son draco malgré le fait qu'il ne soit pas en possession de son propre corps. Certaines rumeurs prétendraient que le vol de la pierre-esprit de Hrak Gron serait l'œuvre d'Eshpa... Si cette théorie se révèle vraie, cela conduirait à dire que Traïtresse aurait en réalité matérialisé un rejeton bien avant ce qui est avancé par l'histoire officielle !



Gerot

Eshpa





## 2-4 Du Repère de Vestrivan

Un autre aspect unique, dû à la dualité Vestrivan/Traitresse, serait que l'endroit où se nicherait cette entité dépendrait là aussi de la personnalité qui occuperait le premier plan.

L'ancre de Vestrivan serait caché dans les Pics du Crépuscule au sommet d'un volcan ardent. Atteindre son repaire vous engagerait dans une randonnée dangereuse et difficile de cinq à sept jours à travers des monts incandescents. Le repaire lui-même serait basé dans un cratère contenant un champ de geysers de feu, dégageant régulièrement dans l'atmosphère environnante des volutes de fumées toxiques. Son sanctuaire serait bien protégé par différentes strates défensives dont un dôme de feu Élémentaire. Au premier rang se trouveraient les défenses naturelles inhérentes à l'environnement dangereux. Le sentier vers son repaire serait caché et surveillé par ses gardiens (notamment des élémentaires de feu), et sans personne pour vous guider, vous pourriez facilement suivre une fausse piste qui conduirait les imprudents à un destin tragique parmi : des rochers aiguisés, de la lave, ou encore des précipices vertigineux. En se rapprochant de l'ancre, la dangerosité augmenterait, notamment dû à la présence d'esprits élémentaires gardiens qui auraient pour tâche de tenir à distance tout importun, faisant de la montagne elle-même une arme de destruction. Enfin, un certain nombre de sorts seraient également en place pour détourner, confondre et créer des barrières afin de piéger ceux qui tenteraient d'entrer dans son ancre...

## 2-5 Des Artefacts

Nous ne savons rien des trésors que renfermerait l'ancre de Vestrivan toutefois, il est permis de penser que de très nombreux grimoires et autres parchemins renfermant un savoir ancien doivent littéralement joncher son repère. De plus, Vestrivan est le créateur d'une pure merveille : le Cœur de Cara Fahd. En effet, constitué d'un éclat de pur feu élémentaire, le Cœur de feu que Kuduru-Gara offrit à Hrak Gron fut enchanté avec la plus puissante magie dont pu disposer ce dernier. Ainsi les enchantements liés à ce cœur permettent de tenir à distance l'influence de Traitresse. C'est ce cœur qui, transmet de roi en roi, permis une période de paix et de prospérité au jeune royaume de Cara Fahd pendant près d'un siècle. De plus un effet secondaire du cœur (souhaité ou pas) donnerait à son possesseur la capacité d'insuffler passion et ferveur pour le royaume de Cara Fahd. C'est ainsi, aidé par son nouveau cœur, que Hrak Gron pu conquérir ceux de ses frères et sœurs et gagner ainsi une véritable armée à sa cause...

## 2-6 Des alliés et des ennemis

Vestrivan et, par extension, Le Ravageur-des-Terres, n'a pas d'allié au sens propre du terme mais il dispose toutefois d'une créature que l'on pourrait qualifier de soutien : son propre frère. Peu soupçonner la vérité du conflit intérieur de Vestrivan avec l'Horreur, mais même ceux-là sont peu enclin à lui accorder miséricorde : Vestrivan est de loin bien trop imprévisible et puissant pour qu'ils puissent se le permettre.

En revanche, les ennemis du dragon sont nombreux dont non des moindres : les autres grands dragons de Barsaive (à l'exception de son frère comme on vient de le voir), les nombreuses populations ayant souffert des exactions du Ravageur-des-Terres ainsi que sa Némésis : Traitresse et tous ceux qui sont tombés sous sa sphère d'influence...

## 2-7 Des objectifs

Vestrivan, tout le long de son réveil tentera toujours de :

- percer les derniers savoirs magiques afin de définitivement réussir à terrasser Traitresse,
- protéger Krathis Gron par l'intermédiaire de son draco,
- réparer, par des voies détournées, les dégâts causés à l'insu de son plein gré par le Ravageur,
- éviter que les nouveaux héros ne réveillent à nouveau sa Némésis.

## 2-8 Des Pouvoirs

DEX : 18            FOR : 33            CON : 28  
PER : 28            VOL : 28            CHA : 24

Initiative : 20

Déplacement de combat/course: 155/196\* / 310/392\*

\* indique le déplacement aérien de la créature.

Déf. physique : 22

Armure phy. : 36

Déf. magique : 36

Armure mag. : 32

Déf. sociale : 31

Armure soc. : 20

Nombre d'actions : 5

Attaque (8) : 26 [D20+D10+D8+D6]

### Dommages :

Morsure (7) : 40 [2D20+D12+D10+D8]

4 x griffes (5) : 38 [2D20+D10+2D8]

Seuil de mort : 126 (261)

Seuil d'inconsc. : 120 (240)

Seuil de blessure grave : 31

Équilibre : 34 [D20+3D10+D8]

Tests de récupération : 14 [2D12]

Pts de karma : 50

Niv. karmique : 18 [D20+D12]

### Pouvoirs & spécialisations:

Bouleverser le destin (5) : 33 [D20+2D10+2D8]

Conn. des Horreurs C (8) : 36 [2D20+D10+D8+D4]

Dissipation de la magie (5) : 33 [D20+2D10+2D8]

Draconique (5) : 33 [D20+2D10+2D8]

Écailles renforcées (8)

Endurance (15)

Incantation (11) : 39 [2D20+2D10+D8]

Invocation (11) : 38 [2D20+D10+2D8]

X3 Matrice améliorée T (13)

Matrice renforcée T (13)

X6 Matrice de sort T (13)

Suppression de la magie (5) : 33 [D20+2D10+2D8]

Tissage (Nécromancie) T (11) : 39 [2D20+2D10+D8]

Vision draconique (5) : 33 [D20+2D10+2D8]

Sorts : Nécromancie (Treizième cercle)

Points de légende (5) : 1168750

Équipement : aucun

Trésors : objets magiques (certains très anciens) et trésor de gemmes et de pièces d'une valeur d'environ 500 000 pièces d'argent (trésor valant des points de légende).





### 3- DE TRAITRESSE

#### 3-1 De l'Histoire de Traïtresse

L'horreur connue sous le nom de Traïtresse est une très velle horreur faisant partie du cercle très fermé des horreurs nommées, regroupant les plus puissantes d'entre elles. Ces premières exactions pourraient remonter à la précédente ère de magie, ce qui pourrait expliquer son choix dans la localisation de son ancre (voir chapitre : 3-4 Du Repère de Traïtresse)...

*« Ce pourrait-il que ses agissements y soient pour quelque chose dans le soulèvement des elfes contre les miens à l'Âge des Dragons ? Une telle possibilité mériterait d'y consacrer de sérieuses recherches car si cela venait à être confirmé, il se pourrait bien que l'on ait sous-estimé cette adversaire et que l'on soit face, en réalité, à l'un des plus grands dangers auxquels Barsaïve n'est jamais eu à faire ... »*

**-Vasdenjas-**

Traïtresse est une horreur astrale et à ce titre elle ne peut exister que dans l'espace astral, elle ne dispose pas d'une enveloppe charnelle, ce qui fait de cette dernière, une entité très difficile à déceler. Le mode opératoire de Traïtresse est de pousser subtilement ses victimes à trahir ceux qui les entourent : sous son influence les soldats trahissent leurs supérieurs au cours d'une bataille, les villageois se révoltent contre leurs chefs et les familles s'entredéchirent mais au fil du temps ses mets perdirent de leur saveur au goût de l'entité. Cette dernière avait une faim dévorante et pour cela il lui fallait un véritable festin. Traïtresse s'attaqua donc à plus gros, elle chercha désormais à trahir des royaumes entiers ! C'est ainsi qu'elle fut attirée dans les terres arides du sud-ouest de Barsaïve...

Une autre particularité de cette entité, bien plus effrayante est sa capacité à détruire la magie elle-même en grignotant les trames. En effet, Traïtresse a la capacité de défaire la plupart des trames puis de se servir de la magie des Horreurs pour les déformer et les transformer à sa guise ainsi elle peut usurper l'identité d'un individu en le faisant passer pour quelqu'un d'autre...

Ainsi donc, Acceptant l'invitation folle d'un grand dragon elle s'engouffra en lui avec avidité. Elle rencontra pour l'occasion le plus formidable des adversaires qu'elle n'eut jamais à affronter mais ce dernier ne voulait pas la tuer, il cherchait seulement à accaparer ses savoirs. Le combat mental fut rude et dura près de deux siècles mais alors qu'elle entrevit la victoire, un piège subtil se referma sur elle. En remportant une victoire cruciale sur son adversaire elle parvint à lui subtiliser son enveloppe charnelle lui permettant ainsi de pouvoir arpenter les terres de Barsaïve en toute liberté afin d'y semer désespoir et corruption mais il se révéla que ce corps fut aussi une prison pour elle, l'enfermant à jamais sur le plan physique, elle perdit donc son pendant astral !

Même si traïtresse gagna une grande bataille contre le dragon, sa victoire ne fut jamais totale et ainsi, parfois, l'esprit du dragon refait surface, la renvoyant momentanément dans

les limbes. Traïtresse découvrit que le piège tendu par le dragon avait eu pour effet de fusionner sa trame avec celle de ce dernier. Ainsi donc si elle voulait venir à bout de la trame du dragon elle détruirait aussi la sienne, ce qui aboutit à une sorte de statut quo magique entre les deux entités...

Lors des moments où Traïtresse contrôlait le corps, elle découvrit que le dragon œuvrait contre elle concernant son amusement du moment : le royaume ork de Cara Fahd. Elle découvrit le rôle que jouait le Cœur de Cara Fahd et parvint à le subtiliser et à défaut de pouvoir le détruire, elle le cacha au-delà de toute influence du dragon ; elle put ainsi assoir sa perversion sur le royaume tout entier ainsi que sur ses royaumes voisins. Alors qu'elle se délectait de tant de trahisons, l'émergence d'un groupe de puissants héros contrecarra une nouvelle fois ses plans. Ainsi donc une nouvelle guerre commença et au terme d'une longue croisade contre ces héros, Traïtresse parvint à détruire le royaume de Cara Fahd, à précipiter la fin des royaumes voisins et parvint même à éliminer tous les héros, tous sauf un...

L'émergence des dagues et les hauts faits réalisés par les huit Emdachots en lien avec le royaume ork créa un lien puissant entre les architrames des armes et de l'horreur. Lors de l'affrontement final, un événement imprévisible se produisit : sa propre architrame fut fusionnée avec celles des armes légendaires en possession de ces héros, la rendant bien plus vulnérable qu'elle ne l'était !

#### 3-2 De la Véritable nature de Traïtresse

Cet événement singulier modifia les lignes en profondeur. Ainsi l'esprit de Traïtresse fut séparé et emprisonné dans chacune des sept dagues et un phénomène cataclysmique dissocia physiquement horreur et dragon (et donc aussi les deux dracos qui purent jouir chacun pour la première fois de leur propre corps !) : ce fut l'émergence du nuage d'horreur, la quintessence de Traïtresse extirpé de son enveloppe physique : la manifestation des milliers d'âmes de ses victimes au cours des siècles, tourbillonnantes dans un maelstrom continu de souffrance et de perte. L'esprit de l'horreur ainsi enfermée dans les dagues permit à Vestriivan/Kuduru-Gara de recouvrer son corps qui regagna son ancre afin d'y lécher ses blessures mais comme son architrame était toujours intimement liée à celle de l'horreur ce dernier se trouva lui aussi dans un état d'affaiblissement général. Il s'endormi donc pendant des siècles à jamais affaibli...

De son côté, le dernier héros parvint à enfermer les dagues dans une boîte magiquement scellée à l'aide d'une puissante magie du sang (aidé par Vestriivan/Kuduru-Gara car trop faible pour tenter de les détruire), retirant toute influence de l'horreur des terres de Barsaïve. Ainsi donc l'avenir de Traïtresse, de Vestriivan et du royaume de Cara Fahd serait entièrement lié à l'émergence future des dagues et au fait que de nouveaux héros y tisseront des filaments, réveillant ainsi la magie de ces dernières.

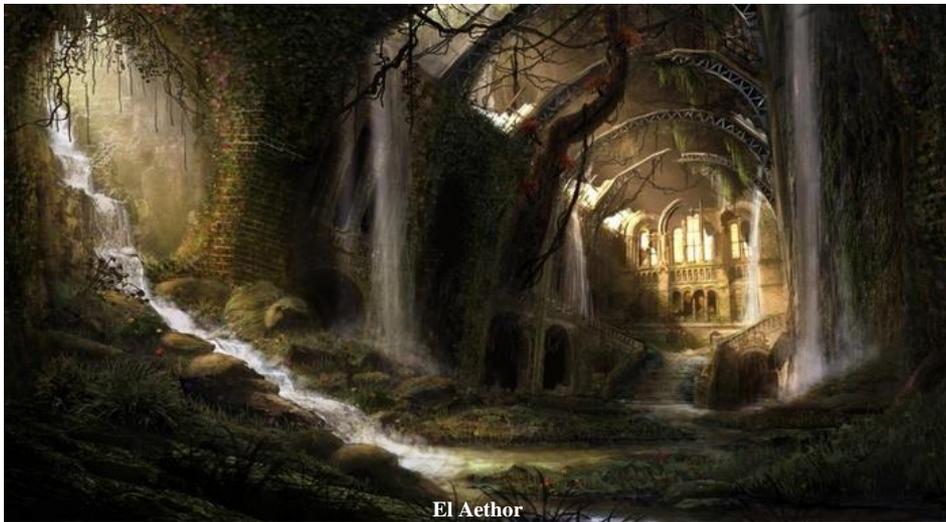




Plus le rang des filaments tissés aux dagues augmentera et plus l'esprit de Traïtresse se complètera cherchant à se libérer de ces dernières afin d'assouvir sa faim de vengeance et de chaos mais cette fois-ci, une terrible faim la tiraille depuis des siècles et malheureusement, seul un royaume ne suffira pas à la rassasier, il lui faudra plus, bien plus...Barsaive toute entière !

### 3-3 Des Serviteurs

Traïtresse ne fait pas partie des horreurs qui créent toute une armée de rejets afin de se faire servir. De par sa nature particulière et son lien intime avec un dragon, elle dispose elle aussi d'un draco qu'elle peut solliciter lorsqu'elle est en possession du corps du dragon. Leur entité duale s'est aussi répercutée sur le draco de Vestrivan, dotant ce dernier d'un morphisme autant physique que mental : un ork guerrier et sorcier puissamment charpenté du nom de Gerot Avanthus lorsque Vestrivan est présent, et une orke voleuse et nécromancienne fine mais non pas moins dangereusement mortelle du nom d'Eshpa Calah lorsque Traïtresse refait surface. C'est souvent par draco interposé que les deux entités se rendent coup pour coup au fil des siècles. Il est à noter que lorsque l'une des deux entités prenait possession du corps, l'autre ne pouvait savoir ce qu'il se passait sur le plan physique...



El Aethor

### 3-4 Du Repère de Traïtresse

L'antré de Traïtresse serait caché au-delà des terres de Cara Fahd, au fin fond des contreforts reculés, inhospitaliers et rocaillieux qui donnent naissance à la rivière Vertcoeur. Suite au combat titanésque livré par les sept contre l'horreur, réside désormais au-dessus des ruines le Nuage d'horreurs en funeste présage, faisant des lieux une région à jamais maudite (même si pour les jeunes races, l'origine du Nuage d'horreurs s'est perdu dans les limbes du temps). Là, il faut encore s'enfoncer dans des souterrains labyrinthiques de ruines ancestrales afin de parvenir à l'antré de Traïtresse. Une inscription en Sperthiel désignerait ces ruines comme étant : « Le Collège Magique d'El-Aethor ».

Le mythique collège d'El-Aethor issu d'un lointain passé, serait une forteresse construite par les elfes qui se rebellèrent contre leurs maîtres draconiques. Au fil du temps, alors qu'elfes et dragons se livraient une guerre ouverte, El-Aethor fut transformé en bastion, un lieu d'entraînement pour les

sorciers et élémentalistes elfes. El-Aethor serait aussi réputé pour être riche en Terre Élémentaire et autres matériaux magiques (comme l'orichalque) et la raison ne serait pas due à la présence de veines naturelles mais serait plutôt liée aux restes d'anciennes structures elfiques grandement dégradées aujourd'hui et qui drainerait cette énergie magique. Qu'est-il arrivé à El-Aethor ? Comment est-ce devenu une ruine il y a si longtemps ? Et surtout pourquoi Traïtresse établit son antré précisément là ? Seuls les grands dragons et la reine du bois de sang sauraient probablement répondre seulement en partie à ces questions mais ni les dragons, ni Alachia n'ont jamais rien révélé à ce sujet.

*« Il est aisé de faire le rapprochement entre de potentiels savoirs magiques découverts à El-Aethor et la capacité de Traïtresse à pouvoir détruire la magie elle-même et à pouvoir manipuler les trames avec une aisance déconcertante comme elle a déjà démontré par le passé face à mon frère. Une combinaison à la fois parfaite et effrayante entre pouvoir draconique et capacité d'horreur.... »*

### -Vasdenjas-

Une légende voudrait que le collège n'ait pas été entièrement abandonné. Certains artefacts furent jugés trop dangereux à déplacer et furent donc laissés sur place dans un caveau magique. Cette voûte serait gardée par « Le Gardien », un elfe automate fait avec des magies

anciennes et puissantes...

### 3-5 Des Artefacts

Traïtresse ne possède concrètement aucun artefact, en revanche elle a créé par le passé le Collier de Soumission, un petit pendentif bleu saphir qui lui permet de prendre possession du dirigeant du tout jeune royaume d'Ustrect.

### 3-6 Des alliés et des ennemis

Traïtresse dispose toujours de certains alliés, ses vieux pions qu'elle plaça jadis sur son échiquier géopolitique. Tout d'abord sa draco Eshpa s'occupe de surveiller ses intérêts alors qu'elle-même est encore trop faible pour se matérialiser physiquement. Les obsidiens corrompus des monts Delaris font partis de ses rejets et la tribu des Crânes du Wharg sont toujours sous son influence.

Le principal ennemi de Traïtresse est bien évidemment son « jumeau par procuration » le grand Dragon Vestrivan / Kuduru-Gara qui continue à lutter contre son influence. Par le





passé ses plus grand rivaux furent les huit Emdachots devenus sept mais ces derniers ne sont plus. Récemment, un nouveau groupe d'aventuriers vient de se lier aux dagues et Traitresse sait que si elle a besoin d'eux afin qu'ils y tissent des filaments suffisamment puissants afin de lui redonner toute sa force elle n'en demeure pas moins alerte sur le fait que se faisant, ils obtiendront un avantage certain en découvrant toujours plus au sujet de son histoire et surtout de son architrave...

### 3-7 Des objectifs

Dans une première phase, Traitresse reste toujours avec son esprit brisé entre les sept dagues mais elle tentera toujours :

- d'envoyer sa draco aider les nouveaux héros à tisser aux Dagues des filaments toujours plus puissants en espérant in fine pouvoir libérer son esprit,

- de percer les derniers savoirs magiques renfermés dans le collège d'El-Aethor afin de définitivement réussir à terrasser Vestrivan,

- corrompre la réémergence du royaume ork de Cara Fahd en tentant de retrouver le Cœur afin de manipuler Krathis Gron et ainsi jeter Barsaive toute entière dans le chaos.

Dans une seconde phase, Traitresse fusionnera avec Vestrivan (voire chapitre 4-2 : Et maintenant ?) et elle tentera alors :

- de continuer à discréditer Vestrivan sous les traits du Ravageurs-des-Terres,

- de créer une nouvelle race d'hybrides à mi-chemin entre rejets d'Horreurs et dracos afin d'aboutir à des êtres possédant à la fois pouvoirs d'Horreur et pouvoirs draconiques !

### 3-8 Des Pouvoirs

DEX : 18      FOR : 23      CON : 26  
PER : 21      VOL : 22      CHA : 16

Initiative : 20

Déplacement de combat/ course : 140/178\* / 280/356\*

\* indique le déplacement aérien de la créature.

Déf. physique : 24

Déf. magique : 27

Déf. sociale : 20

Nombre d'actions : 4

Armure physique : 26

Armure mystique : 17

Armure mystique : 12

Attaque (4) : 22 [D20+D10+D8]

#### Dommages :

4 x griffes (7) : 30 [D20+D10+D8+2D6]

Seuil de mort : 115 (241)

Seuil d'inconc. : 109 (221)

Seuil de blessure grave : 29

Équilibre : 24 [D20+D12+D10]

Tests de récupération : 12 [2D10]

Pts de karma : 20

Niv. karmique : 10 [D10+D6]

#### Pouvoirs & spécialisations:

Endurance (14)

Drain d'énergie (4) : 25 [D20+D10+D8+D4]

Façonnage de rejets d'Horreur (4) : 25

Filament d'Horreur (9) : 30 [D20+D10+D8+2D6]

Incantation (5) : 26 [D20+D10+D8+D6]

Lien de karma (4) : 25 [D20+D10+D8+D4]

Marque d'Horreur (9) : 30 [D20+D10+D8+2D6]

Suppression de la magie (11) : 33 [D20+2D10+2D8]

Tissage (Nécromancie) (5) : 26 [D20+D10+D8+D6]

Tissage (Sorcellerie) (5) : 26 [D20+D10+D8+D6]

Vision astrale (12) : 33 [D20+2D10+2D8]

Sorts : Nécromancie et Sorcellerie (Huitième cercle)

Points de légende (4) : 80560

Équipement : aucun

Trésors : aucun

Le véritable pouvoir de destruction des trames de Traitresse/Ravageur-des-Terres est issu de ses études passées auprès des artefacts antiques encore enfouis dans les ruines du collège d'El-Aethor. Elle put y apprendre des secrets permettant de lutter contre la magie des dragons. Ainsi elle réussit à fusionner le pouvoir d'horreur de Filament d'horreur au pouvoir de dragon de Suppression de la magie. Ainsi donc lorsque Traitresse parvint à tisser un filament à sa victime cette dernière s'affaiblit magiquement de l'intérieur sans ne rien pouvoir y faire et plus l'horreur parvint à tisser des filaments et plus sa victime s'atrophie magiquement...

## 4- DES INFORMATIONS DE JEU

### 4-1 Des dessous de l'histoire

Vestrivan/Kuduru-Gara est un grand dragon qui est à la limite de la folie mentale tant sa volonté d'apprendre les derniers secrets magiques altère sa perception profonde. Il rencontra réellement Hrak Gron en personne et lui proposa son aide afin de servir avant tout son propre objectif : attirer une horreur pour se lier à elle. Pour cela, le dragon lui offrit un artefact qui l'aiderait à accomplir sa tâche : bâtir un royaume ork indépendant en déclenchant la passion dans le cœur de tout ork. En secret l'artefact permettrait aussi de tenir à distance l'influence de l'horreur. Seul Vestrivan/Kuduru-Gara connaissait ce dernier point. Hrak Gron accepta bien évidemment et Vestrivan/Kuduru-Gara

s'exécuta, remplaçant le cœur de Hrak Gron avec un éclat de feu élémentaire de sa propre confection.

Comme prévu par le dragon, les guerres s'intensifièrent et une horreur fut attirée. Le piège se referma sur cette dernière. Mais Traitresse faisait partie des horreurs les plus puissantes et malignes de son espèce et elle sentit qu'une entité supérieure était à l'œuvre derrière tout ça ; un dragon ! Elle entreprit donc des recherches et découvrit les ruines du collège d'El-Aethor. A l'intérieur elle découvrit un savoir interdit concernant les dragons ce qui lui permit dans un premier temps de résister aux assauts du dragon, puis plus tard de prendre le dessus sur Vestrivan/Kuduru-Gara et enfin de corrompre son draco. Le premier résultat concret du jeu habile de l'horreur fut la trahison de Hrak Gron ce qui





entraîna sa fin sur le champ de bataille. Conscient de sa défaite ponctuelle et donc de sa potentielle vulnérabilité face à l'horreur, Vestriwan/Kuduru-Gara partit récupérer la pierre, l'enchanta afin d'y enfermer l'esprit de Hrak Gron. Il lui livra alors son secret : son combat mental avec l'horreur piégée en lui et ensemble, ils déterminèrent un avenir pour le royaume. Suite à une vision du futur fugace, Vestriwan/Kuduru-Gara su qu'un roi valeureux dirigerait un jour le royaume grâce aux capacités de la pierre et ainsi l'influence de l'horreur serait maintenu à distance du pouvoir même s'il venait à définitivement perdre son duel. Cette pierre devrait à tout prix être transmise de roi en roi au cours d'un rituel bien particulier. Ce n'est qu'à cette condition que le royaume pourrait prospérer dans la paix.

Après avoir enterré la pierre-esprit exactement là où il avait vu dans sa vision, Vestriwan/Kuduru-Gara s'en retourna et créa son seul draco : Gerot Avanthus considérant qu'il était devenu lui-même un trop grand danger pour pouvoir voyager en personne à travers le royaume. Il chargea tout d'abord ce dernier de créer un ordre de guerriers-nécromanciens, les Namdroth, prêt à défendre le royaume et pour cela il lui confia le secret de la création des pierres-esprits. Ainsi le rôle de cet ordre à travers les siècles sera, outre une dévotion complète à l'esprit primaire du royaume de Cara Fahd, de sauvegarder les esprits de tous les plus grands héros du royaume afin de mener la guerre finale contre l'horreur dans le cas où il perdrait son combat, une des possibilités qu'il entraperçut aussi grâce à son don divinatoire... Gerot Avanthus devint donc le premier maître de l'ordre des Namdroth. Une fois cela fait, le dragon confia à Gerot la charge d'instruire les rois de Cara Fahd du rituel de transmission de la pierre-esprit à pratiquer à chaque nouvelle passation de pouvoir.

Mais l'influence de l'horreur se faisait toujours plus grande dans l'esprit et le corps de Vestriwan/Kuduru-Gara et cette dernière, à la surprise totale du dragon corrompit son draco sous les traits d'une orke nécromancienne et l'utilisa à ses propres fins afin de subtiliser la pierre-esprit de Hrak Gron protectrice du royaume ce qui lui laissa le champ libre pour mener son travail de sape et de corruption ! Alors que le combat entre Vestriwan/Kuduru-Gara et l'horreur tourna à l'avantage de cette dernière, un nouvel événement vint chambouler ce rapport de force : l'arrivée d'un groupe de héros : les Protectors de Cara Fahd. Ces derniers accaparèrent l'attention et la force de l'horreur notamment lors du rituel de rebaptisation, ce qui laissa un peu de répit au dragon. C'est au cours de cette période que le grand dragon Vasdenjas décida d'intervenir afin d'octroyer au royaume de Cara Fahd une période de paix entre les années 423TH et 425TH. En effet, usant d'une puissante magie draconique, Vasdenjas manipula le destin dans le plus grand des secrets, (aurait-il lui aussi développé la même capacité de divination que son frère ?) et donna ainsi un peu de répit à son frère pour que son identité refasse surface.

Il ne lui en fallut pas plus et pendant ces trois années, Vestriwan/Kuduru-Gara devinant la future victoire de l'horreur, anticipa les événements à venir. Il en profita pour

découvrir le lieu où Traïtresse avait caché le Cœur de Cara Fahd puis le cacha dans un nouveau lieu sûr. Traïtresse refit surface mais trop occupée par sa lutte contre les Protectors elle ne se rendit pas compte du vol du Cœur. Quelques années plus tard, lors d'une nouvelle résurgence de Vestriwan/Kuduru-Gara, ce dernier perfectionna son plan et confectionna une lance de grande puissance, pouvant accueillir le Cœur de Cara Fahd dans sa tête. Cet artefact était destiné à servir un nouvel héros : Cathon Œil-Sombre. Il envoya donc son draco la lui porter ainsi que les informations lui permettant de localiser la pierre-esprit de Hrak Gron afin de lui donner victoire dans la bataille à venir. Enfin Gerot lui confia le rituel permettant d'en appeler au seigneur élémentaire de feu, le cas échéant. Pendant ce temps les Huit et l'horreur se livraient une guerre sans merci...

Traïtresse voulut en finir et avança donc ses derniers pions afin de mettre un terme au royaume de Cara Fahd. Elle manipula les royaumes voisins de Landis et d'Ustrect afin qu'ils frappent de concert le royaume ork. Pour cela elle envoya les sept sur une fausse piste dans les Monts Delaris afin d'avoir les coudées franches. Son plan fonctionna à merveille et lorsque les sept revinrent, pensaient-ils triomphant de leur bataille dans les Monts Delaris, ce n'étaient que pour mieux constater de la supercherie et de leur échec. Voulant savourer sa victoire totale du haut de toute sa suffisance Traïtresse se rendit sur les lieux mais un événement imprévu, une fois de plus survint lorsque Cathon invoqua les esprits élémentaires. L'explosion manqua de peu de détruire l'horreur qui se replia dans son antre afin de panser ses blessures. Décidément Vestriwan était un adversaire coriace ! Ce répit laissa un peu de champ à ce dernier qui reprenant contrôle de son fidèle draco lui demanda d'aller cacher la Lance d'Œil-Sombre en lieu sûr ainsi que le Cœur de Cara Fahd. Une fois que Traïtresse reprit ses esprits ce ne fut que pour mieux constater que le groupe de héros l'attendait de pieds fermes sur le pas de son antre, le combat final pouvait avoir enfin lieu...

Mais l'histoire ne s'arrêta pas là ! Suite à cette dernière bataille, les corps de Vestriwan/Kuduru-Gara et de Traïtresse furent à nouveau dissociés et chacun à nouveau libre de sa propre enveloppe corporelle. Affaibli, Vestriwan vola se mettre à l'abri dans son antre pour ne plus jamais en ressortir alors que Traïtresse connut une fin plus cruelle. Son corps vaincu se transforma en un tourbillon d'âmes tourbillonnant car dénué de conscience et son esprit brisé en sept fut enfermé dans chacune des sept dagues de Cara Fahd. Mais avant que Pobov Gaarz aidé de Vestriwan/Kuduru-Gara ne parviennent à complètement sceller son esprit, Traïtresse usa d'un dernier stratagème : elle prononça une malédiction en jurant de faire disparaître le royaume de Cara Fahd de la mémoire des Donneurs-de-Noms ! C'est ainsi que suite à une erreur entre scribes, le nom de Cara Fahd fut usurpé par celui de Cara Fard. Telle fut la malédiction de l'horreur et la mémoire toute entière de ce royaume vacilla dans l'oubli pendant des siècles, jusqu'à l'émergence d'une orke hors du commun : Krathis Gron !





#### 4-2 Et maintenant ?

L'histoire redémarre lorsqu'un groupe de nouveaux héros découvre les Dagues et s'emparent de leur pouvoir. Alors qu'ils y tissent les premiers filaments, Vestrivan/Kuduru-Gara recommence à s'agiter dans son sommeil, les dracos lentement émergent de leur stase et l'esprit brisé de Traïtresse à nouveau lentement s'éveille...

L'émergence d'une nouvelle dirigeante sous les traits de Krathis Gron réveille aussi les souvenirs enfouis de l'ancien royaume de Cara Fahd auprès des orks de Barsaive, rompant la malédiction jadis proférée par l'horreur. Le fait est que l'apparition de l'héritière de Hrak Gron survienne au même moment que l'éveil des Dagues serait une coïncidence dès plus fortuite : le destin se remet en marche ! Alors que les personnages se lancent dans une quête qui les va les mener sur les traces du passé, les forces en présence vont jouer de leur influence à nouveau. Ainsi Traïtresse s'éveillant petit à petit lancera sa draco Eshpa Calah afin d'aider discrètement les personnages. En effet, plus les personnages tisseront des filaments et plus se rapprochera la libération de son esprit... D'un autre côté, Vestrivan/Kuduru-Gara enverra lui aussi son draco pour d'un côté surveiller et protéger Krathis Gron mais aussi afin d'empêcher les personnages de réveiller à nouveau le fléau ! Ceci devrait donner des situations complexes et être source de quiproquo pour les personnages, quant à savoir qui sont leurs alliés ou leurs ennemis véritables !

Au fur et à mesure que les personnages progresseront dans cette campagne, ils devraient en apprendre de plus en plus concernant l'histoire des Dagues et du royaume tout entier mais toujours de manières cryptée, et/ou ambiguë. Un autre point fort de la campagne pendra place, lorsque les grands dragons entraineront bien malgré eux le déplacement du Nuage d'horreurs vers Vivane (cf : événements de Barsaive at War). A ce stade Vestrivan devrait désormais considérer les personnages comme une aide potentielle et les enverra investiguer les ruines du collègue d'El Aethor afin d'y découvrir un savoir magique important. Ce savoir l'entrainera vers sa perte puisqu'il considérera lors du conseil draconique qu'il est le seul à être capable de venir à bout du Nuage d'horreurs. Bien évidemment tout ceci aura été orchestrée par Traïtresse et les personnages assisteront impuissants à la fin de Vestrivan avec toutes les conséquences qu'un tel événement entrainera ! En effet, les personnages et l'ensemble des dragons assisteront à l'émergence de leur pire crainte : la fusion de l'horreur et du dragon en une entité à la puissance inégalable ! Une autre conséquence de cette fusion sera que les deux dracos partageront eux aussi à nouveau le même corps ! S'en suivra une course effrénée afin de mettre un terme à cette engeance démoniaque alors que sous leurs yeux Barsaive tout entière basculera dans le chaos le plus total, ils auront alors à faire un sacrifice de taille...

#### 4-3 Des liens entre Architrames

De par les événements qui ont gravité autour de la



naissance du royaume ce dernier possède une architrave unique et complexe.

Ses sujets de trame sont les suivant :

[Personne/essentiel] - l'entité duale Vestrivan/Kuduru-Gara / Traïtresse

[Objet/essentiel] - Le Cœur de Cara Fahd aussi appelée Pierre-esprit de Hrak Gron,

[Lieu/essentiel] - Où le sang de Hrak Gron a coulé, où a été bâti le temple puis la cité de Cara Fahd,

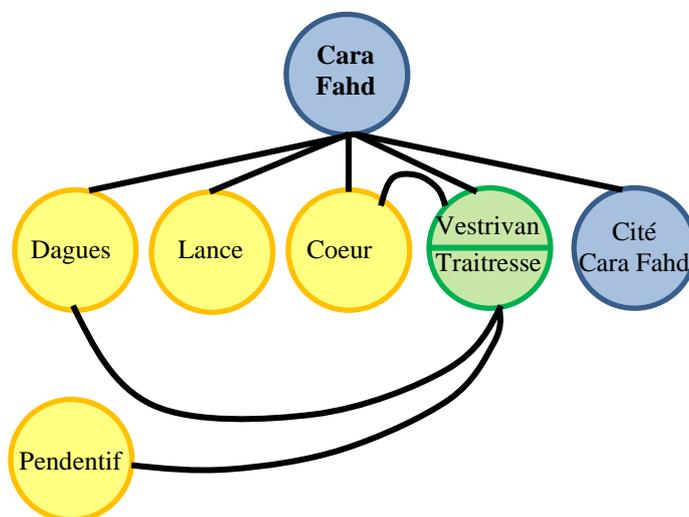
[Objet/majeur] - les Dagues de Cara Fahd,

[Objet/majeur] - La Lance de Cathon Œil-Sombre.

[Objet/essentiel] - Le Cœur de Cara Fahd est également un objet de trame essentiel du grand dragon Vestrivan/Kuduru-Gara.

[Objet/majeur] - Le Pendentif de soumission est un objet de trame majeur de l'Horreur Traïtresse

[Objet/essentiel] - Les Dagues de Cara Fahd sont un objet de trame essentiel de l'Horreur Traïtresse.



#### 4-4 De la description des dagues

**Nom :** les Dagues de Cara Fahd

**Type :** Maître

**Maximum de filaments :** 8

**Défense magique :** 18

**Haut-fait :** Oui

**Description :** les sept dagues de Cara Fahd sont identiques, chacune avec une garde de bois rouge sombre et une petite émeraude incrustée dans le pommeau. Des runes sont gravées des deux côtés de la garde, sur le pommeau et sur la lame. D'un côté sont inscrits les symboles runiques de l'ancien royaume ork de Cara Fahd et de l'autre, des runes plus grosses qui n'ont de signification que si les sept dagues sont disposées en cercle, leurs pointes dirigées vers le centre. Elles forment alors le symbole du groupe d'aventuriers orks qui possédait autrefois les dagues.

**Rangs de filament :**



### Rang 1

Cout : 500

**Connaissance clef :** les porteurs doivent apprendre le nom de l'objet et le nom du forgeron qui a créé les dagues.

**Effet :** l'arme confère un bonus de +1 niveau à une capacité liée à une architrave de groupe.

### Rang 2

Cout : 800

**Effet :** l'arme confère un bonus de +2 niveaux à une capacité liée à une architrave de groupe.

### Rang 3

Cout : 1300

**Connaissance clef :** les porteurs doivent apprendre le nom du groupe d'aventuriers à qui appartenaient les dagues avant le châtiment.

**Effet :** l'arme confère un bonus de +2 niveaux à une capacité et de +1 niveau à une seconde capacité liée à une architrave de groupe.

### Rang 4

Cout : 2100

**Effet :** l'arme confère un bonus de +2 niveaux à deux capacités liées à une architrave de groupe.

### Rang 5

Cout : 3400

**Connaissance clef :** les porteurs doivent apprendre le nom de l'horreur qui a été vaincue par les héros orks.

**Effet :** l'arme confère un bonus de +3 niveaux à une capacité et de +2 niveaux à une seconde capacité liée à une architrave de groupe.

### Rang 6

Cout : 5500

**Effet :** en plus des bonus du rang précédent, l'arme confère un bonus de +2 à la défense magique contre les horreurs et leurs rejetons.

### Rang 7

Cout : 8900

**Connaissance clef :** les porteurs doivent apprendre le nom du porteur ork qui fut corrompu par l'horreur et qui a trahis ses compagnons d'arme.

**Effet :** l'arme confère un bonus de +3 niveaux à une capacité et de +2 niveaux à une seconde capacité et de +1 niveau à une troisième capacité liée à une architrave de groupe. Elle confère également un bonus de +2 à la défense magique contre les horreurs et leurs rejetons.

### Rang 8

Cout : 14400

**Effet :** en plus des bonus du rang précédent, l'arme confère également un bonus de +2 à la protection magique contre les horreurs et leurs rejetons.

### Rang 9

Cout : 23300

**Connaissance clef :** les porteurs doivent découvrir dans quel lieu sont gardées les pierres-esprits des Emdachots.

**Effet :** l'arme confère un bonus de +3 niveaux à une capacité et de +2 niveaux à deux autres capacités liées à une architrave de groupe. Elle confère également un bonus de +2 à la défense et la protection magique contre les horreurs et leurs rejetons.

### Rang 10

Cout : 37700

**Connaissance clef :** les porteurs doivent apprendre exactement comment le groupe d'orks a vaincu l'horreur ?

**Haut-fait :** il faut se rendre à l'endroit où les orks ont vaincu l'horreur. Ce haut fait rapporte 23300 points de légende.

**Effet :** l'arme confère un bonus de +3 niveaux à deux capacités et de +2 niveaux à une troisième capacité liée à une architrave de groupe. L'arme confère également un bonus de +4 à la défense et à la protection magique contre les horreurs et leurs rejetons et de +6 contre l'horreur Traïtresse.

### Rang 11

Cout : 61000

**Haut-fait :** partir affronter traïtresse. Ce haut fait rapporte 37700 points de légende.

**Effet :** en plus des bonus du rang précédent, l'arme confère à travers un rituel de sang le pouvoir d'arracher l'esprit de l'horreur et de l'emprisonner pendant un an et un jour dans les sept dagues. Contre 5 points de dommages (pour chaque membre du groupe et une seule tentative

d'incantation par round de combat), chaque porteur doit réaliser un test d'Incantation contre la défense magique de l'horreur et tous doivent réussir pour que le pouvoir agisse. En cas d'échec il est possible de retenter le test autant de fois qu'on le souhaite mais dans la limitation de s'infliger à nouveau cinq points de dommages et un seul test par round de combat. Le niveau d'effet du pouvoir est égal au plus haut rang des filaments tissé aux dagues.

### Rang 12

Cout : 98700

**Haut-fait :** détruire les six nuages d'horreurs liés à Traïtresse. Ce haut fait rapporte 61000 points de légende.

**Effet :** en plus des bonus du rang précédent, l'arme confère à travers un rituel de sang le pouvoir de délivrer une attaque de groupe d'une puissance inouïe. Pour cela les sept dagues





doivent être enchâssées sous la tête de la lance de Cathon Œil-sombre. Cette dernière doit aussi avoir préalablement accueillie le Cœur de Cara Fahd. Ainsi, Lance, Cœur et Dagues seront réunis. Contre 5 points de dommages permanent pour chaque membre du groupe, ces derniers doivent retarder leur action afin que tous saisissent la lance afin d'assener un coup simultanément à l'entité tout en récitant le serment des protecteurs de Cara Fahd. Tous doivent réussir leur attaque. Les porteurs bénéficieront alors chacun d'un bonus de +35 niveaux à leur niveau de dommage. Chaque attaque réussie inflige automatiquement cinq blessures graves à la cible.

#### 4-5 De la description des autres objets magiques

**Nom :** la Lance de Cathon Œil-Sombre

**Type :** Maître

**Maximum de filaments :** 3

**Défense magique :** 26

**Haut-fait :** Oui

**Description :** C'est la lance avec laquelle Cathon Œil-Sombre, aidé de ses sept Emdachots, a provoqué l'Enfer des Huit qui conduisit à la destruction des royaumes de Cara Fahd et de Landis. La hampe est en bois noir, qui semble étonnamment dur, recouvert de bronze pur. La tête est recouverte d'une large pointe plaquée d'orichalque comprenant une petite niche pouvant accueillir le Cœur de Cara Fahd. Enfin, reliant la hampe à la tête, un cercle de bronze présentant sept fourreaux permet d'enfourner les sept dagues de Cara Fahd. Une fois complète, la lance associée au Cœur et aux sept Dagues permettrait d'accomplir les plus grands exploits mais toujours à un certain prix... Aujourd'hui toute la tête n'est plus qu'un morceau carbonisé de bois noirci.

**Rangs de filament :**

##### Rang 1

**Cout :** 500

**Connaissance clef :** le porteur doit apprendre le nom de la lance

**Effet :** le niveau de dommage de l'arme est à présent de 12.

##### Rang 2

**Cout :** 800

**Effet :** le niveau de dommage de l'arme est à présent de 13.

##### Rang 3

**Cout :** 1300

**Connaissance clef :** le porteur doit apprendre le nom de la créature qui a créé la lance

**Effet :** le porteur gagne le talent ralliement au rang 1 ou obtient un bonus de +1 niveau s'il le possédait déjà.

##### Rang 4

**Cout :** 2100

**Effet :** La lance est infusée en permanence du feu de la Mer des Enfers. Chaque fois qu'une cible est touchée par la lance et subit des dégâts, elle subit des dommages supplémentaires dû au feu de niveau 5 à chaque tour pendant un nombre de tours égal au rang de filament tissé à la lance.

##### Rang 5

**Cout :** 3400

**Connaissance clef :** Cathon Œil-Sombre jura une malédiction du défunt avant de mourir lors de l'Enfer des Huit. Le porteur doit découvrir la nature de cette malédiction.

**Effet :** le niveau de dommage de l'arme est à présent de 14. Le porteur gagne un bonus de +2 niveaux au talent ralliement.

##### Rang 6

**Cout :** 5500

**Haut-fait :** La lance a perdu sa tête d'orichalque lorsque Œil-Sombre l'a trempée dans la lave pour libérer les élémentaires de feu lors de l'Enfer des Huit. Le porteur doit reforger la pointe de la lance et l'infuser avec un minerais d'orichalque. Ce haut fait rapporte 3400 points de légende.

**Effet :** le porteur de l'arme acquière la capacité de torche humaine suivant le sort d'élémentalisme de cinquième

cercle aux mêmes conditions que la description du sort.

##### Rang 7

**Cout :** 8900

**Haut-fait :** le porteur ainsi que les possesseurs des sept Dagues en joignant ces dernières à la lance doivent jurer une promesse de sang de défendre le royaume de Cara Fahd jusqu'à leur mort.

**Effet :** Le porteur, lorsque les sept dagues sont associées à la lance peut invoquer les fantômes des Sept Rayons pour l'aider dans tout combat pour protéger la nation ork. Le porteur subit une Blessure de Sang chaque fois que les fantômes sont invoqués. Les statistiques exactes et la nature des Sept Rayons appartiennent au maître de jeu, mais ils sont des adeptes de haut niveau, issus de sept disciplines différentes. Lors d'un combat, les Sept ne peuvent être blessés que par des attaques magiques (y compris armes,





sorts, adeptes et créatures magiques utilisant des armes naturelles) et combattent jusqu'à la mort sans aucun seuil d'inconscience. Lorsque la bataille est terminée, les rayons disparaissent immédiatement. Tout fantôme qui est tué ne pourra plus jamais être invoqué.

### Rang 8

**Cout :** 14400

**Haut-fait :** le porteur doit découvrir le Cœur de Cara Fahd et le joignant à la lance en le plaçant dans la petite niche prévue à cet effet doit invoquer l'esprit de Hrak Gron.

**Effet :** Le porteur aidé du fantôme de Hrak Gron peut désormais invoquer l'esprit du seigneur élémentaire ayant provoqué l'Enfers des Huit lors de la grande bataille des champs de lave. Pour cela il faut être en présence de lave et tremper le bout de la lance dedans. Le seigneur élémentaire à le pouvoir de venir en aide au royaume de Cara Fahd si ce dernier est menacé. L'esprit élémentaire ne peut être invoqué qu'une seule fois. A la suite d'une invocation réussie, la Lance et le Cœur de Cara Fahd doivent reconstituer leur énergies magiques ce qui se traduit par un laps de temps, à la discrétion du MJ, pendant lequel ces artefacts sont inactifs.

### Rang 9

**Cout :** 23300

**Haut-fait :** Cathon Œil-Sombre, s'est dressé contre les ennemis du royaume de Cara Fahd et lutte jusqu'à la mort pour le défendre, jurant une malédiction du défunt. Le porteur doit lui aussi se dresser personnellement contre un danger majeur menaçant l'intégrité du royaume ork et être prêt à donner sa vie pour cela.

**Effet :** en plus des bonus du rang précédent, l'arme confère à travers un rituel de sang le pouvoir de délivrer une attaque de groupe d'une puissance inouïe. Pour cela les sept Dagues doivent être enchâssées sous la tête de la lance de Cathon Œil-sombre et le Cœur de Cara Fahd doit être dans son logement. Ainsi, Lance, Cœur et Dagues seront réunis. Contre 5 points de dommages permanent pour chaque membre du groupe, ces derniers doivent retarder leur action afin que tous saisissent la lance afin d'assener un coup simultanément à l'entité tout en récitant le serment des protecteurs de Cara Fahd. Tous doivent réussir leur attaque. Les porteurs bénéficieront alors chacun d'un bonus de +35 niveaux à leur niveau de dommage. Chaque attaque réussie inflige automatiquement cinq blessures graves à la cible.

**Nom :** le Cœur de Cara Fahd / la pierre-esprit de Hrak Gron

**Type :** NA

**Maximum de filaments :** NA

**Défense magique :** 18

**Haut-fait :** Oui

**Description :** la pierre-esprit de Hrak Gron est une pierre grosse comme le poing complètement lisse. Elle a l'apparence de l'ambre et on peut y voir par transparence un éclat de feu bruler légèrement en son centre. Ce n'est pas un objet magique traditionnel car comme pour toute les pierres-esprit, on peut entrer en communication avec l'esprit qui y est enfermé en se rendant dans le Sanctuaire du Courage. Pour cela il faut réussir un test d'invocation contre sa défense magique (un personnage ork devrait avoir des bonus à ce test). Communiquer avec l'esprit même de Hrak Gron ne devrait pas permettre de révéler les secrets de l'univers d'Earthdawn mais de permettre aux personnages de glaner des informations cruciales concernant leur campagne de jeu.

A la discrétion du MJ, l'esprit de Hrak Gron peut aussi conférer des pouvoirs limités aux personnages en relation avec l'incantation, l'invocation, l'enchantement, les rituels magiques, les connaissances magiques et les tests de connaissances d'examen des différents objets liés à Cara Fahd.

**Nom :** le Pendentif de Soumission

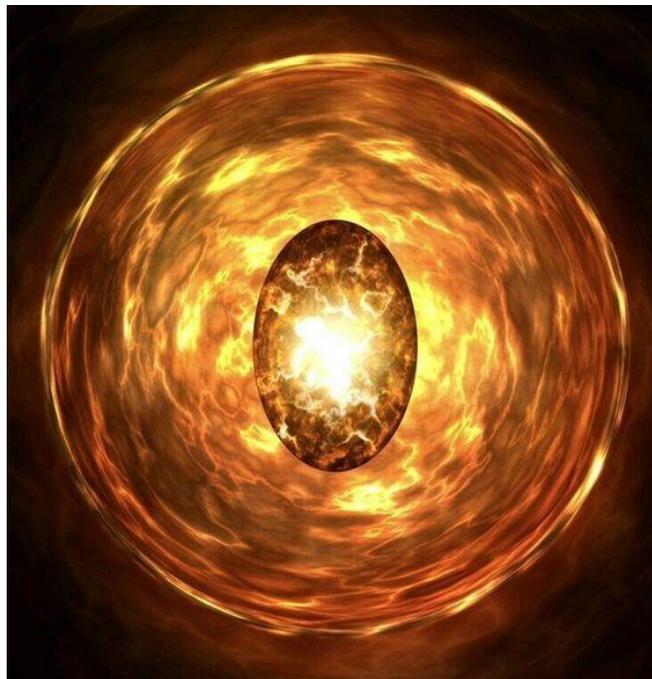
**Type :** Compagnon

**Maximum de filaments :** 6

**Défense magique :** 14

**Haut-fait :** Oui

**Description :** le pendentif de soumission est composé d'un saphir serti dans une monture en or d'où s'échappent huit griffes stylisées.



**Rangs de filament :**

### Rang 1

**Cout :** 200

**Connaissance clef :** le porteur doit apprendre le nom de l'objet

**Effet :** le porteur gagne le talent Voix de barde au rang 1.

**Corruption :** le porteur doit réaliser un test de résistance à la corruption contre un seuil de difficulté de 13 + rang du filament tissé. En cas d'échec, le porteur encaisse un nombre de points de corruption égal au résultat d'un jet d'effet de même niveau.

### Rang 2

**Cout :** 300

**Effet :** le pendentif confère un bonus de +1 à la défense sociale





**Corruption** : le porteur doit réaliser un test de résistance à la corruption contre un seuil de difficulté de 13 + rang du filament tissé. En cas d'échec, le porteur encaisse un nombre de points de corruption égal au résultat d'un jet d'effet de même niveau.

### Rang 3

**Cout** : 500

**Connaissance clef** : le porteur doit apprendre le nom du dernier possesseur du pendentif (le roi R'Graya Bash'ak).

**Effet** : le porteur gagne un rang bonus à son talent Voix de barde.

**Corruption** : le porteur doit réaliser un test de résistance à la corruption contre un seuil de difficulté de 13 + rang du filament tissé. En cas d'échec, le porteur encaisse un nombre de points de corruption égal au résultat d'un jet d'effet de même niveau.

### Rang 4

**Cout** : 800

**Effet** : le pendentif confère un bonus de +2 à la défense sociale

**Corruption** : le porteur doit réaliser un test de résistance à la corruption contre un seuil de difficulté de 13 + rang du filament tissé. En cas d'échec, le porteur encaisse un nombre de points de corruption égal au résultat d'un jet d'effet de même niveau.

### Rang 5

**Cout** : 1300

**Connaissance clef** : le porteur doit apprendre le nom de celui qui a offert le pendentif au dernier possesseur (le roi Lugrul).

**Effet** : le porteur bénéficie d'un bonus de +2 à la valeur de son attribut CHA lors d'un test contre 1 point de dommage.

**Corruption** : le porteur doit réaliser un test de résistance à la corruption contre un seuil de difficulté de 13 + rang du filament tissé. En cas d'échec, le porteur encaisse un nombre de points de corruption égal au résultat d'un jet d'effet de même niveau.

### Rang 6

**Cout** : 2100

**Effet** : Sur un degré de résultat Bon, le porteur peut commander aux cibles de prendre plus de risque qu'il n'est

prêt en prendre lui-même.

**Corruption** : le porteur doit réaliser un test de résistance à la corruption contre un seuil de difficulté de 13 + rang du filament tissé. En cas d'échec, le porteur encaisse un nombre de points de corruption égal au résultat d'un jet d'effet de même niveau.

En cas de crise de folie suite à l'utilisation du pendentif de soumission, c'est Traïtresse qui prend le contrôle de la voix du porteur lors de l'interaction sociale avec toutes les conséquences que cela peut entraîner (à la discrétion du MJ).

Afin de traduire cet aspect sans trahir le secret, le MJ peut considérer que lorsque le porteur s'adresse à une foule cette dernière réagit en totale opposition avec ce que lui demande le porteur.

En cas de souillure du porteur suite à l'utilisation du pendentif de soumission, on considère que Traïtresse à réussie à tisser un filament à son architrave et qu'elle commence à utiliser son pouvoir de destruction des trames. Les conséquences sont à la discrétion du MJ. Par exemple, chaque rang de filament tissé à l'architrave du porteur peut réduire de -1 son niveau karmique.

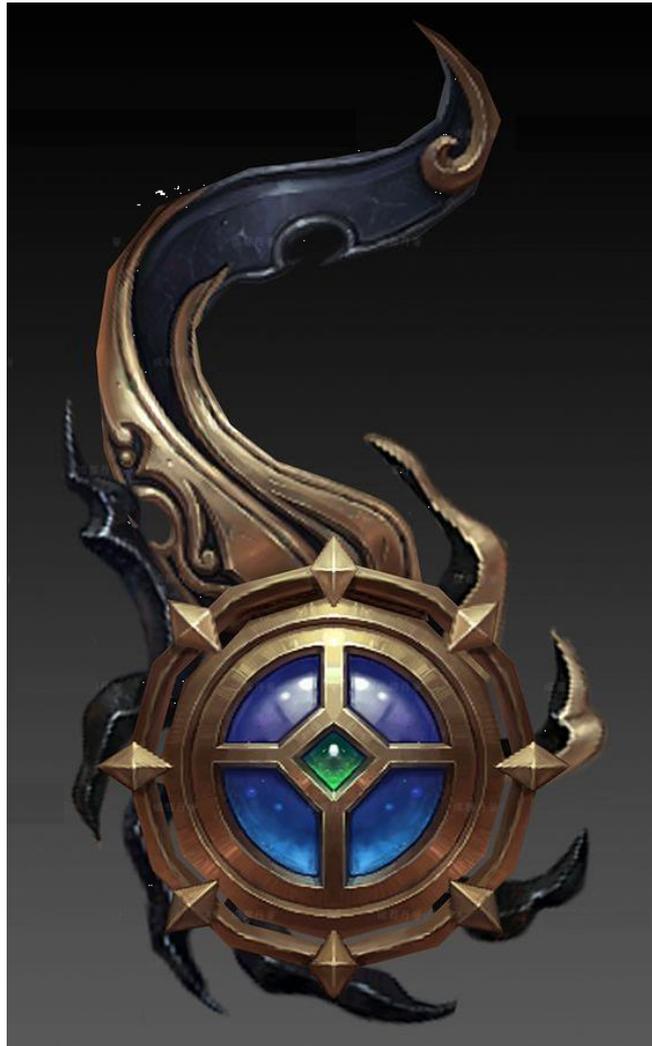
## 4-6 De la description des aventures

Vous trouverez ci-dessous une présentation succincte des aventures qui devraient constituer la trame scénaristique liée aux Dagues de Cara Fahd et à l'Avènement de la nation Orke. Ces aventures seront très certainement retravaillées lors de la finalisation des projets *WARSAIVE #1*, *WARSAIVE #2* et *WARSAIVE #3*.

- **1-Liens brisés**

*Se déroule avant les évènements de WARSAIVE #1*

◇**Résumé** : Où les personnages se rendent jusqu'aux pieds des Monts Delaris, à la frontière de l'ancien royaume de Cara Fahd et où ils sont témoins d'un mariage entre les héritiers de deux tribus d'écorcheurs orks : les *Poings de Fahd* et les *Vipères Vertueuses*. Le conseiller du chef des *Poings de Fahd* détient les informations recherchées par les personnages mais l'influence de l'horreur dresse les deux





clans l'un contre l'autre. Les personnages sont pris entre les deux groupes, témoins innocents d'une terrible guerre tribale imminente. A la fin de l'aventure, ils apprennent la connaissance clef qu'ils recherchent. On les avertit que les dagues sont maudites et que l'influence d'une horreur est à l'œuvre, devenant de plus en plus puissante et impatiente de répandre sa corruption sur Barsaive...

◊**Challenge** : rester diplomate avec des orks enragés. Réussir à faire parler Gnanagh

◊**Bénéfices** : Apprendre un savoir important [Histoire de Cara Fahd], [connaissance clef de rang 1] / Rencontrer un PNJ d'importance [Moschtug]

◊**Risques** : Contracter un nouvel ennemi [les Vipères Vertueuses] / Mauvaise réputation du groupe auprès de la population orke [maudits par les dagues]

- **2-Manœuvres Nocturnes**

*Sera développé dans WARSAIVE #1*

◊**Résumé** : Où les personnages retrouvent Krathis Gron au rendez-vous qu'elle leur a fixé suite à *Captive des Passions* afin de l'aider à guider entre autre la tribu des *Poings de Métal* vers le sud-ouest de Barsaive... A l'instar des Emdachots en leur temps, les personnages vont revêtir le rôle de guides et de protecteurs du peuple ork. Ainsi leur lien avec Cara Fahd en sera renforcé et ce haut-fait mettra en mouvement le destin de la nouvelle nation orke faisant la jonction entre l'ancienne et la nouvelle Cara Fahd. Le point d'orgue de l'aventure sera la prise de conscience des orks que l'esclavagisme à toujours voix à barsaive lorsque le convoi passera sous les remparts de Travar pour tomber sur un gigantesque marché aux esclaves à ciel ouvert, le tout sous le regard fuyant des autorités locales. Si les personnages arrivent à défendre avec sincérité l'émancipation des orks alors ils apprendront le nom des « Sept Rayons », les héros de l'époque qui avaient aidé à protéger le peuple ork. Bien évidemment Krathis Gron sera au centre de l'action principale...

◊**Challenge** : Eviter les thérans / Réussir à guider les orks / Eviter le bain de sang.

◊**Bénéfices** : Apprendre un savoir important [Histoire Cara Fahd], [connaissance clef de rang 3] / Dilemme : Renforcer les liens avec un allié [Krathis Gron] vs Contracter un nouvel allié [Travar]

◊**Risques** : Dilemme : Affaiblir les liens avec un allié [Krathis Gron] vs Contracter un nouvel ennemi [Travar]

- **3-La Fraternité de la Nuit**

*Sera développé dans WARSAIVE #1*

◊**Résumé** : Où les personnages se rendent, suite à la demande d'Omasu dans les Monts Delaris pour entrer en contact avec un groupuscule de nécromanciens : La Fraternité de la Nuit. Ils apprendront que cette dernière est sur le déclin et que ses membres souffrent d'étranges cauchemars cruels. Leur dirigeant leur demandera d'enquêter et de les aider s'ils souhaitent obtenir de leur part une réponse à la missive d'Omasu. Celui qui saura leur

apporter des réponses sur la situation actuelle est un obsidien du nom d'Asmersious La-mémoire-de-la-Roche-de-Vie. Ils devront jouer de diplomatie et de calme pour se faire comprendre par l'obsidien fou et lui faire accepter de rentrer dans le Songe. Ainsi les personnages rejoueront la partie de l'histoire ou la Fraternité et les Emdachots luttèrent contre les Roches-de-Vie corrompues. **Ils apprendront donc le nom de l'horreur (« Traïtresse »), contre laquelle la Fraternité lutta.** Ils trouveront aussi la source des cauchemars et y mettront fin ainsi ils pourront repartir avec les informations que souhaitait récupérer Omasu.

◊**Challenge** : Négocier avec la Fraternité / Résister à la corruption de l'horreur

◊**Bénéfices** : Apprendre un savoir important [connaissance clef de rang 5] / Contracter des nouveaux alliés [Fraternité de la Nuit]

◊**Risques** : Contracter une Malédiction, folie

- **4- Le destin d'un traître**

*Sera développé dans WARSAIVE #2*

◊**Résumé** : Où les personnages se rendent dans la jungle de Liaj à la recherche du nom du héros ork qui a trahi ses compagnons. Quand ils atteignent finalement la dernière demeure du traître, ils découvrent qu'il est devenu un esprit-ardent, un mort vivant particulièrement dangereux capable de faire ou de dire n'importe quoi pour s'échapper de sa tombe. Eshpa Calah devrait œuvrer dans l'ombre afin de parvenir à faire libérer l'esprit qui s'avère être un pion supplémentaire de Traïtresse et son aide pourrait lui être précieuse. Les personnages devraient en apprendre plus sur les pierres-esprits ainsi que sur la relation privilégiée entre Nhag Katum et Kragen Overtall. De plus, il se pourrait bien que le maître des jungles en personne décide lui aussi d'intervenir et de s'enquérir de savoir qui viole son territoire...

◊**Challenge** : réussir à obtenir l'information souhaitée sans libérer l'esprit ardent

◊**Bénéfices** : Apprendre un savoir important [Histoire Cara Fahd], [connaissance clef de rang 7] / Rencontrer un PNJ d'importance [Usun]

◊**Risques** : Libérer un nouvel ennemi [Esprit-ardent] / Contracter un nouvel ennemi [Usun]

- **5- Le Cœur de Cara Fahd**

*Sera développé dans WARSAIVE #2*

◊**Résumé** : Où les personnages sont envoyés par Krathis Gron elle-même à la recherche de Zarass Pensée-de-Glace dans les jungles bordant la rivière Vertcoeur afin de ramener celle-ci à la raison. Ils découvriront que cette dernière est sur le point de découvrir l'antique cité de Cara Fahd ainsi que la malédiction baignant les lieux. In fine cette malédiction se révélera être un champ de protection érigé il y a bien longtemps par Vestivan/Kuduru-Gara afin de préserver la pierre-esprit de Hrak Gron gisant toujours dans le temple de Cara Fahd, de l'influence de Traïtresse. Aidés par Eshpa





Calah, les personnages devraient réussir à percer les défenses magiques, à s'emparer de la pierre-esprit et à découvrir **la légende des Namdroth et de leur Kaër perdu, Le Sanctuaire du Courage : un ancien temple où les esprits des héros morts de Cara Fahd peuvent être consultés, le tout** avant que Gerot n'est pu parvenir à les en empêcher ! En fonction de leur succès, il se pourrait bien que Zarass finisse par sombrer dans une folie irréversible renforçant par la même les troupes de Traïtresse !

◇**Challenge** : mettre la main sur la pierre-esprit de Hrak Gron

◇**Bénéfices** : Apprendre un savoir important [Histoire de Cara Fahd], [connaissance clef de rang 9]

◇**Risques** : Libérer un nouvel ennemi [Zarass Pensée-de-Glace] / Contracter un nouvel allié [Zarass Pensée-de-Glace]

- **6- Sagesse d'outre-tombe**

*Sera développé dans WARSAIVE #2*

◇**Résumé** : Où les personnages partent à la recherche du Sanctuaire du Courage, un ancien temple où les esprits des héros morts de Cara Fahd peuvent leur apprendre **comment ils ont vaincu l'horreur et** le lieu de l'affrontement final avec Traïtresse (**sa tanière : le Collège d'El-Aethor !**). Ils découvriront donc le kaër Namdroth ainsi que l'origine et le but de cet ordre. Gerot Avanthus au pied du mur, se dévoilera et leur expliquera alors son histoire et le fait qu'il fut le premier maître de l'ordre. Il leur livrera aussi la véritable identité d'Eshpa Calah et comprendront qu'ils se sont fait rouler depuis le début...

◇**Challenge** : Réussir à négocier avec les esprits des héros morts

◇**Bénéfices** : Apprendre un savoir important [Histoire de Cara Fahd], [connaissance clef de rang 10] / Contracter un nouvel allié [Gerot Avanthus]

◇**Risques** : Contracter un nouvel ennemi [Eshpa Calah]

- **7- Dans l'œil du Cyclone**

*Sera développé dans WARSAIVE #3*

◇**Résumé** : Où les personnages partent affronter le Nuage d'horreurs, c'est-à-dire la représentation physique de Traïtresse désormais habitée par l'esprit de Vestriivan/Kuduru-Gara. Le combat est titanesque mais alors que le rituel des sept est à nouveau prononcé, un événement inattendu se produit : les personnages ne parviendront en réalité qu'à briser en sept l'esprit de Traïtresse/Vestriivan répandant ainsi la corruption du Nuage d'horreurs encore d'avantage à travers les terres de Barsaive. Le nouvel objectif de l'entité semble clair : chaque nuage se dirige vers l'une des cités-état de Barsaive afin de transformer toute leur population en **rejetons d'horreur...**

◇**Challenge** : parvenir à mener le rituel des sept

◇**Bénéfices** : briser le Nuages d'horreur en sept nuages plus petits

◇**Risques** : contracter des blessures, **une malédiction**

- **8- L'Affrontement final...**

*Sera développé dans WARSAIVE #3*

◇**Résumé** : Où les personnages partent chacun de leur côté, détruire chacun l'un des sept nuage d'horreurs. En fonction de la cité où ils se dirigeront ils pourront obtenir une aide de la part d'alliés particuliers...

Chacun des six premiers nuages sera un nuage « mineur », le dernier étant animé par la dernière manifestation de Traïtresse ! Même si les personnages arrivent à se débarrasser chacun de leur nuage, ces derniers engouffrent tout de même leur cité, générant un nouveau raz-de-marée de rejetons d'horreur à la surface de Barsaive. Si les personnages arrivent à définitivement détruire traïtresse alors tous ses rejetons reprendront leur apparence de donneurs-de-nom. Barsaive en sera à jamais changée à moins qu'un dernier choix d'envergure ne s'offre t'à eux...

◇**Challenge** : Parvenir à mener le rituel ultime des sept / Faire le choix du destin de Barsaive.

◇**Bénéfices** : Détruire définitivement Traïtresse / Sauver Barsaive / Devenir des légendes vivantes

◇**Risques** : Les personnages se retirent du monde.





## 5- ANNEXE 1 : DE LA CHRONOLOGIE

Ci-dessous, vous trouverez un résumé de l'histoire de Cara Fahd sous forme d'une chronologie des événements.  
*En italique, les événements alors que Vestrivan est en possession de son corps.*  
En normal, les événements se déroulant alors que Traïtresse est au-devant de la scène.

<0 TH: Arrivée de Vestrivan dans les Pics du Crépuscule.

60 TH: Naissance de Hrak Gron.

97 TH: Kuduru-Gara offre le Coeur de Cara Fahd à Hrak Gron.

99 TH: Arrivée de Traïtresse à Cara Fahd.

100 TH: Les nations de Barsaïve se réunissent pour écraser le soulèvement ork dans la vallée de la rivière Madjork.

Hrak Gron meurt à la bataille du Champ de Grallen trahie par l'un de ses compagnons.

Date de la première défaite de Kuduru-Gara face à Traïtresse.

Naissance des huit tribus orkes.

La nation de Landis est forte de 180000 donneurs-de-noms dont 150000 humains.

115 TH : Kuduru-Gara, récupère le Cœur de Cara Fahd, invoque l'esprit de Hrak Gron puis enterre la pierre en un lieu précis.

Kuduru-Gara crée son seul et unique draco : Gerot Avanthus.

Kuduru-Gara charge Gerot Avanthus. De créer l'ordre des Namdroth.

150 TH: Les premiers signes des Horreurs apparaissent dans les villes de Majallan (à Landis), Dragolin (à Scytha) et lors de l'invasion des Invae dans tout Barsaïve.

200 TH: La ville de Cara Fahd passe à 10000 habitants et se met à la recherche d'un roi, organisation de la première « Qualification » de l'histoire.

Les chefs des huit tribus orkes complotent contre Wudra Muntak et trahissent leurs serments.

Wudra Muntak devient le premier roi de Cara Fahd après que la pierre-esprit de Hrak Gron révèle la trahison des huit chefs.

Gerot Avanthus devient le gardien du rituel de transmission de la pierre-esprit de Hrak Gron à chaque nouveau roi.

225 TH: Wudra Muntak meurt.

324 TH: Kuduru-Gara cède face à Traïtresse.

Envoyée par Traïtresse, la draco Eshpa Calah subtilise la Pierre-Esprit de Hrak Gron et la cache en un endroit sûr.

325 TH: Le roi Gorchen commence un règne corrompu à Cara Fahd.

L'ork Odra renverse le roi Gorchen, abolit la Qualification et se déclare roi.

Premières exactions du Ravageurs-des-Terres.

330 TH: Le roi Itieni de Landis entame la guerre des chevaux contre Cara Fahd.

358 TH: Le roi Lugrul monte sur le trône de Cara Fahd.

360 TH: Le Royaume d'Ustrect commence à se former.

Traïtresse envoie Eshpa pour manipuler Lugrul afin de prendre possession du futur roi d'Ustrect. Lugrul offre le pendentif corrompu à R'Graya Bash'ak.

R'Graya Bash'ak est couronné Premier Roi d'Ustrect à Arrakal.

385 TH: La reine Zarina, fille de Mwiinde le redoutable, monte sur le trône de Landis.

387 TH: Cara Fahd et Landis commencent une guerre qui dure jusqu'à la fin des Guerres d'Orichalque.

392 TH: Naissance de Wujemba, fils de Lugrul.

399 TH: Apogée de la ferronnerie de Cara Fahd dans les monts Delaris.

400 TH: Début des Guerres de l'Orichalque.

Les royaumes ork et troll s'allient et s'ensuit une vague de nouvelles guerres : la Conquête des Monts Delaris et le Grand Harcèlement de Throal.

401 TH: La reine oubliée accède au trône d'Ustrect.

401 TH: Le roi Lugrul de Cara Fahd conclut une alliance avec la nouvelle reine d'Ustrect et fait la guerre aux caravanes de Throal dans les plaines Dinganni, au royaume de Landis et envisage d'attaquer Throal lui-même.

402 TH: Le roi Lugrul meurt selon les sources soit d'une morsure d'araignée dans les toilettes, ou bien devient fou suite à une maladie débilitante.

407 TH: La reine inconnue déclare la guerre à Cara Fahd. Les Hurlleurs de Nykka faillirent s'emparer des mines de Throal.

Les guerres entre orks, trolls et humains ravagent la Vallée-de-le-Grande-Epée pendant un an sans aucun vainqueur.

408 TH: Le roi Wujemba accède au pouvoir à Cara Fahd.

Wujemba trahit ses alliés trolls et fait alliance avec les nains de Throal. La guerre bascule dans un véritable carnage.

Le royaume de Landis est celui qui accuse les plus grosses pertes.

Fin des exactions du Ravageur-des-Terres.

423 TH: Trois ans de paix à Cara Fahd commencent après ¼ de siècle de combats ininterrompus.





*La reine Zarina en profite pour faire alliance avec les therans et renforce ainsi son armée.*

*Kuduru-Gara passe trois ans à rechercher sans répit le Cœur de Cara Fahd. Il ne le retrouve qu'in extrémis et parvint à le cacher de nouveau, juste avant que Traïtresse ne refasse surface !*

425 TH: Landis déclare la guerre à Cara Fahd.

426 TH : Kragen Overtall se fait marquer par Traïtresse.

427 TH : Le roi Wujemba meurt, son fils Cathon Oeil-Sombre monte sur le trône.

Cathon Œil-Sombre organise l'affrontement entre les Huit de Cara Fahd et les Neuf Emeraudes de Landis afin de mettre un terme à la guerre. Victoire écrasante des Huit.

La reine Zarina réalise un serment de sang et jure de détruire Cathon Oeil-Sombre et le royaume ork de Cara Fahd.

430 TH : *Kragen Overtall se fait tuer par ses frères d'armes.*

*Les huit réalisent le rituel de rebaptisation et deviennent les Sept Rayons.*

*Kuduru-Gara confectionne une lance magique et envoie son draco la porter à Cathon Oeil-Sombre ainsi que plusieurs informations relatives à la pierre-esprit et au rituel d'invocation du seigneur élémentaire.*

431 TH : Traïtresse s'en prend aux Roches-de-Vie obsidiennes des Monts Delaris et regagne en puissance.

432 TH - 437 TH : Traïtresse sème la terreur à travers Cara Fahd en manipulant la tribu des Crânes du Wharg.

De nouveau des exactions du Ravageur-des-Terres sont à déplorer.

438 TH Exil de Sovik Nightwalker et de ses adeptes vers les Monts Delaris sous l'impulsion de Traïtresse.

Les Sept repoussent la tribu des Crânes du Wharg hors de Cara Fahd.

439 TH : Victoire combinée des Sept et des nécromanciens de Sovik sur les obsidiens corrompus.

Création officielle de la Fraternité de la Nuit.

440 TH: Sacrifice de Cathon Oeil-Sombre sur le champ de lave.

Fin de la nation orke de Cara Fahd.

Fin des Guerres de l'Orichalque.

441 TH : *affrontement final entre les Sept et Traïtresse. Six des sept héros meurent, Traïtresse est dissociée du corps du dragon sous la forme d'un nuage d'horreur et son esprit est enfermé avec les dagues dans un coffre scellé magiquement.*

*Fin des exactions du Ravageur-des-Terres.*

*Vestrivan/Kuduru-Gara plus affaibli que jamais retourne dans son antre et s'endort...*

FIN

*En espérant que ce cadre de jeu puisse vous inspirer et améliorer vos parties, bon jeu à tous !*

*Merci à tous les participants des forums Earthdawn...*

