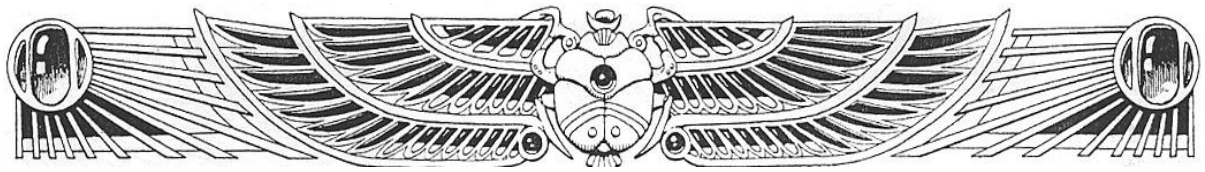


The background of the image is a fantastical landscape. In the foreground, a large dragon with dark, leathery wings is perched on a jagged, dark rock formation. Its wings are spread wide, and its body is angled towards the left. The dragon's scales are dark and textured. In the background, a massive, ornate city with many domes and spires floats in the sky. The city is built on a large, flat, floating island. The sky is a mix of orange and yellow, suggesting a sunset or sunrise. The overall style is that of a classic fantasy illustration.

WARSAIVE

Ils sont de retour...



WARSAIVE

#1 : Ils sont de retour...

« Malgré l'influence des nains parmi les Barsaiviens, le royaume de Throal n'est pas leur maître, comme certains pourraient le croire. Ce titre appartient à d'autres... Il y a une raison pour laquelle les Thérans sont si puissants et pourquoi l'envie de pouvoir coule dans nos veines. Il y a une raison pour laquelle les Gardiens du Ciel repoussent sans cesse la puissance de notre magie et une raison pour laquelle, ils ont fait de moi ce que je suis aujourd'hui. Il y a une raison pour laquelle mes pouvoirs enfin accomplis m'ont transformé en cet être supérieur que vous contemplez maintenant et la raison est la suivante : **DOMINER !** Barsaive est notre, elle a toujours été et aujourd'hui je vous le dit, fiers guerriers de Thera, nous ne sommes pas venu la réclamer, mais nous sommes venu LA **REPRENDRE !** »

• **Discours du Général Nikar Narjan, Commandant théran et Gouverneur du Triomphe face aux troupes théranes réunies, Vivane 1511TH** •



Afin de profiter de cette aide de jeu, il est indispensable de posséder les suppléments suivants : « **Prelude to War** » (ED1) ou « **Prélude à la Guerre** » (EDC), « **Barsaive at War** » (ED2), « **Barsaive in Chaos** » (ED2), « **Chronicles of War** » (ED3) et **Empty Thrones** (ED4).

Il est aussi fortement conseillé de s'être familiarisé avec les suppléments suivants : « **Throal the Dwarf Kingdom** », (ED1) ou « **Nations of Barsaive I – Throal** » (ED3), « **The Serpent-River** » (ED1) ou « **Nations of Barsaive II - Serpent River** » (ED3) et « **The Ork Nation of Cara Fahd** » (ED1) ou « **Nations of Barsaive III - Cara Fahd** » (ED3).

Connaitre les suppléments suivants est un plus : « **Secret Societies of Barsaive** » (ED1), « **Dragons** » (ED1) ou « **The Book Of Dragons** » (ED2), « **Travar, the merchant City** » (ED4), « **Iopos lair of deceit** » (ED4).et « **Haven volti** » (ED4).

Enfin, cette campagne de jeu est également basée sur les aides de jeu suivantes : **ED_BACV_De la Nouvelle Histoire de Cara Fahd et des Dagues**, **ED_BACV_D'une effrayante origine le Mage de Sang** (EDN) et **ED_BACV_De la carte des aires d'influence de Barsaive**.

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, ou sur Fasa Games, Inc, veuillez consultez le site suivant fasagames.com.

No challenge or claim to 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.

Illustration de Couverture (modifiée) : auteur inconnu

Ecriture : textes officiels de divers suppléments, Notaure.

Mise en page & relecture : Notaure.

Inspirations principales : Le Seigneur des Anneaux, Star Wars, Game of Thrones



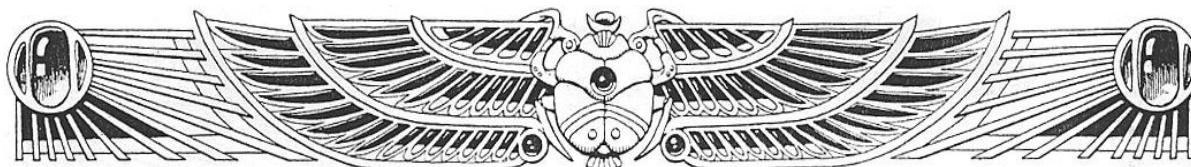
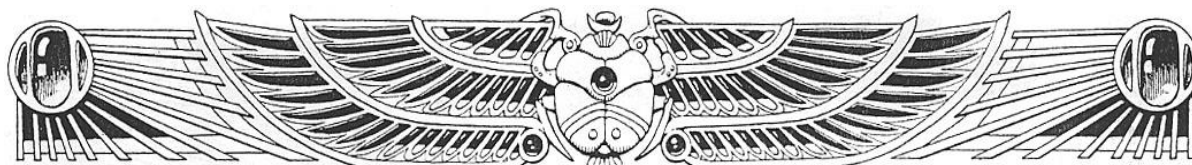


Table des matières

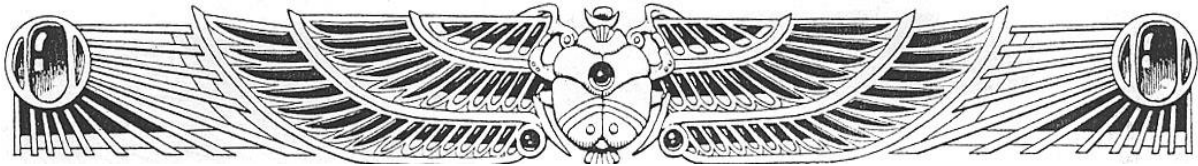
1- De la Présentation du projet	5	5- De la présentation des différentes factions et des principaux PNJ	40
1-1 Introduction	5	5-1 De Throal :	40
1-2 Prelude to War revisité	6	5-1-1 De la présentation	40
1-3 Des objectifs	7	5-1-2 Des principaux personnages	40
1-4 Des pré-requis	7	• Valurus III, Roi de Throal	40
2- De la présentation des intrigues et des arcs narratifs	8	• Neden, prince de Throal	40
2-1 Le Béhémoth thérane (conflit : Thera / Throal)	8	• Selenda	41
2-1-1 Présentation	8	• Ambassadeur général Tramon	41
2-1-2 Contexte	8	• Rozko l'Indiscipliné	41
2-1-3 Arc Narratif	9	• Merrox	42
2-1-4 Objectif	9	• Drazon	42
2-2 Le Roi est mort ! (conflit : Denaïrastas / Throal)	9	• Kelassa	42
2-2-1 Présentation	9	• Yacus	43
2-2-2 Contexte	9	• Glolin	43
2-2-3 Arc Narratif	10	• Omasu	43
2-2-4 Objectif	10	• Shivalahala V'Strimon	44
2-3 La fille des dragons (conflit : Grands dragons / Thera)	11	• Capitaine Jedaiyen Westhrall	44
2-3-1 Présentation	11	• Shivalahala Syrtis, La Prophétesse	44
2-3-2 Contexte	11	• Chambellan Shaido Wavram	45
2-3-3 Arc Narratif	12	• Amiral T'kraidis	45
2-3-4 Objectif	12	• Gammalon Toolika	45
2-4 L'Avènement de la Nation Orke (Conflit : Cara Fahd / tous)	13	• Magistrat Ritizk Syrtis	46
2-4-1 Présentation	13	• Gardius Drimsby, Gardien du ciel de Travar	46
2-4-2 Contexte	13	• Général Suprême Foellerian	46
2-4-3 Arc Narratif	14	• Général Quaavami Briseroc	47
2-4-4 Objectif	14	• Général Ilmorian	47
3- De la présentation des aventures	15	• Alaina Darkstrider	47
3-1 Des catégories d'aventures	15	• Baron Mardek Dos-de-Soie de Valvria	48
3-2 Du nombre d'aventures proposées	15	• Emor Croque-Faucon	48
3-3 De la répartition géographique des aventures	16	• Taranus Le Scribe	48
3-4 De la proposition chronologique des aventures	17	• Sagamon Pieds-d'Acier	49
3-4-1 De l'illusion du choix	18	• Terricia	49
3-4-2 Des dilemmes	18	• Capitaine Gorana Hilloman	49
3-5 Du listing des aventures	19	• Fillor Hurnik	50
4- Des descriptions des aventures	20	• Tana Lunnar	50
❖ Les aventures préambules (7)	20	5-2 De l'Empire Thérane	51
❖ La campagne (30)	21	5-2-1 De la présentation	51
		5-2-2 Des principaux personnages	51
		• Mordom	51
		• Garde prétorienne des Protecteurs du Ciel	51
		• Nikar Narjan	52
		• Gouverneur Krypros	52
		• Palinque	52
		• Magicien en chef Azim Keel	53
		• Maître-espion Gendel	53
		• Capitaine Drake Cherche-Vent	53
		• Capitaine Solen Ogni	54





• Strategos T'Char	54	5-5-2 Des principaux personnages	63
• Maître-esclavagiste Mabon Ardos	54	• Krathis Gron	63
• Maître des quais Aysusul Lamia	55	• Zarass Pensée-de-Glace	63
• Shivalahala K'tenshin	55	• Earal Coup-de-Sang	64
• Capitaine Chavenius	55	• Terath Le Contemplatif	64
• L'Élite	56	• Capitaine Stetgarth	64
5-3 Des grands dragons	57	• Oeil-de-Bronze	65
5-3-1 De la présentation	57	• Charok Mainrouge	65
5-3-2 Des principaux personnages	57	• Eshpa Calah	65
• Ailes-de-Givre	57	• Gerot Avanthus	66
• Ombre-sous-la-Montagne	57	• Crosi Mi-Défense	66
• Aban	58	6- Annexe 1	67
• Aardéléa	58	7- Annexe 2 : Aide de jeu [Mission de reconnaissance]	68
• Tellanion	58	8- Annexe 3 : Le Triomphe*	71
• Rathann	59	9- Annexe 4 : Récapitulatifs des effectifs militaires en jeu	75
• Arondry	59	9-1 Récapitulatif de l'effectif militaire du Triomphe	75
• Gichu-ta	59	9-1-1 Infanterie	75
• Crispell	60	-25 magiciens (élémentalistes, nécromanciens et sorciers)	75
• Rosper	60	9-1-2 Cavalerie	75
• Le Saurien	60	9-1-3 Marine aérienne	75
5-4 Des Denaïrastas	61	9-2 Du Récapitulatif de l'effectif militaire du royaume de Throal	75
5-4-1 De la présentation	61	9-2-1 Infanterie	75
5-4-2 Des principaux personnages	61	9-2-2 Cavalerie	75
• Jada Denaïrastas	61	9-2-3 Marine aérienne	75
• Kine Denaïrastas	61		
• Jerleth Denaïrastas	62		
• Zahm Denaïrastas	62		
• Capitaine Acharuss Ishkarat	62		
5-5 De Cara Fahd :	63		
5-5-1 De la présentation	63		





1- De la Présentation du projet

1-1 Introduction

Le projet **Warsaive** c'est quoi ?

Ce projet est tout d'abord né de la volonté de faire jouer la campagne mythique *Prélude à la Guerre* (*Prelude to War en VO*) de 1996. Cette dernière, issue de la première édition d'**Earthdawn**, avait pour vocation de faire progresser tout l'univers du jeu. Ici la volonté première est de lui donner tout le caractère épique et dramatique qu'elle mérite en ne prenant que le meilleur de tous les suppléments qui ont été diffusés depuis, à savoir : ***Prelude to War* (ED1_1996)**, ***Barsaive at War* (ED1/ED2_2000)**, ***Barsaive in Chaos* (ED2_2002)**, ***Chronicles of War* (ED3_2013)** et ***Empty Thrones* (ED4_2020)**. Le projet **Warsaive**, outre le fait qu'il soit le fruit d'une vision personnelle, a pour ambition :

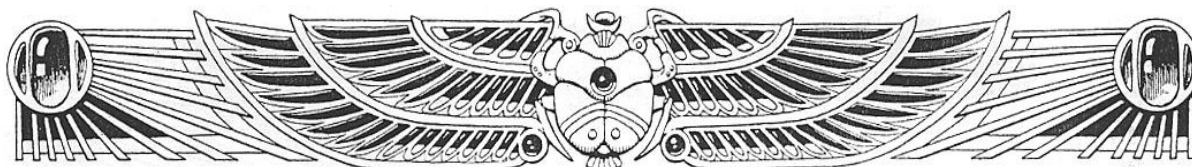
- de définir clairement les différents arcs narratifs (nœud, suspens et dénouement) abordés et leurs objectifs,
- d'intégrer la campagne des « Dagues de Cara Fahd » et d'en faire l'une des principales intrigues en la fondant dans l'arc narratif de « L'Avènement de la Nation Orke »,
- de faire « monter » la campagne crescendo en terme de situations épiques et d'intensité dramatique,
- d'intriquer davantage les arcs narratifs entre eux afin de faire ressortir une meilleure cohésion d'ensemble,
- de revisiter bon nombre de propositions d'aventures afin d'en faire des récits solides et plus cohérents et de supprimer ceux jugés redondant ou trop anecdotique,
- d'introduire différentes intrigues issues de légendes ou autres inspirations parues dans les différents suppléments officiels,
- d'impliquer les personnages au travers d'un arc narratif commun de type « méta-intrigue » qui se dévoilera au fur et à mesure de l'avancement de la campagne,
- de mettre en scène des batailles épiques et d'envergures au travers des règles de combat de masse,
- de donner aux personnages-joueurs une importance de premier plan en mettant leurs choix au centre des orientations de cette campagne,
- de proposer des PNJ puissants, permettant de mettre en place une réelle opposition face aux PJ,
- de créer des antagonismes entre PNJ et de permettre aux MJ de mettre ces derniers en lumière afin de rendre cette campagne plus dynamique et réaliste,
- de détailler et de faire du *Triomphe* une forteresse unique qui marque les esprits,
- de proposer un dénouement complètement cataclysmique à toute cette campagne,
- de lister l'ensemble des aventures (y compris une préconisation des préambules),
- de proposer un déroulement chronologique de ces dernières,
- de lister l'ensemble des PNJ de premier plan, par factions, ainsi que leur allégeance & trahison,
- de proposer les aides de jeu nécessaires pour faire « tourner » tout ça !

Ce que ne sera pas le projet Warsaive :

- le scénario d'accroche (ou introduction) ne sera pas proposé car trop spécifique à chaque table de jeu,
- une réécriture de toutes les aventures ainsi qu'un descriptif détaillé. Il faudra donc s'appuyer sur les suppléments officiels afin d'avoir les détails relatifs à chaque aventure.

Le tout devrait être proposé en 3 volumes.





1-2 *Prelude to War revisité*

Ce premier chapitre reprend le premier supplément *Prelude to War* quasi inchangé, car de très bonne facture, mais en y apportant :

- la proposition de *Chronicles of War* concernant le siège de Throal par les forces théranes,
- les prémisses de la proposition de *Barsaive in Chaos* concernant la renaissance du royaume de Scythia,
- les modifications personnelles suivantes :

- Faire du général Nikar un « vrai méchant » en proposant un nouveau profil de PNJ tout en le faisant coller à la mythique illustration de couverture de l'époque,
- Intégrer un grand « méchant » iconique et récurrent du monde d'Earthdawn (connu notamment au travers des romans) et ennemi juré de Barsaive : Mordom en personne qui remplacera le personnage d'Héféra qui était un parfait inconnu) !
- Intégrer plus directement les personnages à la résistance barsaivienne,
- Développer les amorces d'intrigues concernant la Fraternité de la Nuit ainsi que la maison t'skrang Henghyoké,
- Faire de l'implication des Denäirastas de Iopos une révélation finale à ce chapitre afin d'apporter de la surprise et de créer l'envie auprès des joueurs de découvrir la suite de l'histoire en faisant naître en eux un sentiment de revanche.

De plus, les arcs narratifs seront intriqués et interagiront entre eux, il est donc obligatoire de traiter l'ensemble des intrigues comme une seule et même campagne de grande envergure.

Le coin du MJ

La maison Henghyoké

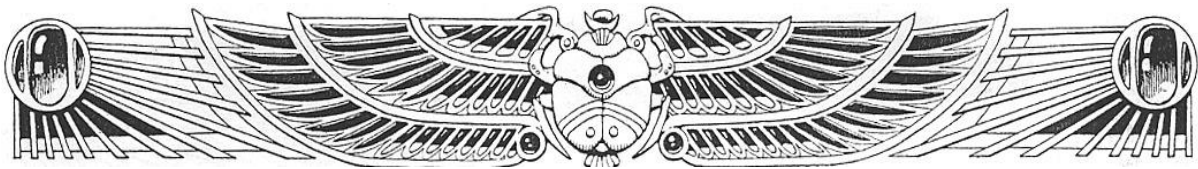
L'histoire de la maison Henghyoké a été développée et modifiée afin d'avoir un rendu complet et un peu moins infantile à savoir : remplacer les loutres géantes par des saurals. Ainsi, le terme « Henghyoké » devient donc le nom t'skrang pour désigner un saural et la maison Henghyoké devient donc « la maison au saural ».

De plus, les t'skrangs de cette maison ne dépendent pas d'une shivalahala comme les autres maisons, mais d'un grand léviathan (équivalent aquatique d'un grand dragon) appelé simplement « Le Saurien ». Ce dernier à travers un rituel complexe fixe autour du cou de ses petits protégés (lorsqu'ils deviennent adultes et qu'ils gagnent donc la liberté de pouvoir faire partie d'un équipage) un collier en argent indémontable représentant un saural se mordant la queue. Ce collier magique permet de soumettre les t'skrangs à une loyauté indéfectible et au silence absolu s'ils venaient à être faits prisonnier et torturés. Si l'on venait à leur retirer ce collier, les pauvres infortunés subiraient alors la « langueur de l'eau » une sorte d'équivalence de la « langueur du bois » des elfes de sang. Ainsi, ils sombreraient très rapidement dans la folie, la catatonie ou parfois dans un excès de rage berserk.

Enfin, les équipages Henghyokés naviguent à bord de navires sous-marins (ce qui explique leur légendaire discrétion !) et emportent avec eux des saurals apprivoisés et entraînés au combat ou à l'infiltration. La capacité des saurals à pouvoir dissoudre toute matière grâce à leur acide surpuissant est un atout majeur notamment pour créer des brèches dans les coques des navires ennemis. Bien évidemment les Henghyokés ont appris à se protéger de cet acide et à « enchanter leurs saurals » afin que ces derniers ne corrodent pas leurs propres navires !

Pour finir, Le Saurien considère que tout ce qui se trouve sous la surface du fleuve Serpent fait partie de son royaume et, son antre, ainsi que ses petits protégés, vivent dans une cité sous-marine secrète, caché sous la mangrove des jungles de Servos.





1-3 Des objectifs

Les objectifs narratifs de ce premier chapitre de campagne sont :

- De faire en sorte que les personnages s'engagent auprès de la résistance barsaivienne afin qu'ils soient au cœur des événements,
- De faire voyager les personnages aux quatre coins de Barsaive afin de les initier à chacun des arcs narratifs,
- De présenter les principaux PNJ de la campagne relatifs à chaque arc narratif,
- De conclure par une révélation finale qui chamboulera tout l'échiquier politico-militaire de Barsaive avec l'arrivée d'un troisième protagoniste sous les traits de la famille Denaïrastas et de son patriarche Uhl.

1-4 Des pré-requis

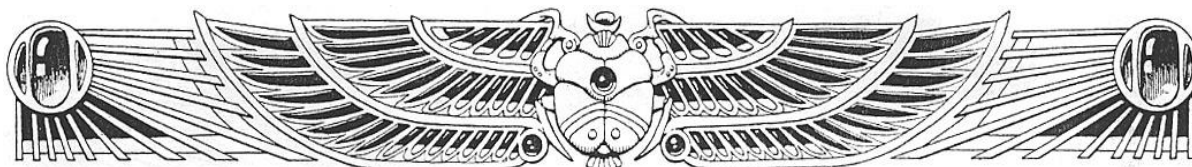
Pour être optimal, il est conseillé que votre groupe de joueurs comprenne :

- Un nain ou autre originaire de Throal (implication avec l'arc : Le Roi est Mort),
- Un obsidien issu de la roche-de-vie d'Ayodhya (lien avec Omasu/ la résistance),
- Un t'skrang (lien avec les différents aropagoi t'skrang),
- Un troll ou à défaut un écumeur du ciel (lien avec les différentes mottes trolles),
- Un ork (implication avec l'arc : L'Avènement de la Nation Orke),
- Un nécromancien (interaction avec la Fraternité de la Nuit).

Afin de profiter pleinement de cette campagne il est nécessaire que :

- Vos joueurs aient atteint le quatrième cercle au minimum et soient familiers du monde d'Earthdawn en général,
- Vos joueurs en sachent le moins possible concernant Iopos et les Denaïrastas afin de favoriser la surprise,
- Vos joueurs soient pro-Throal et qu'ils aient déjà liés des contacts forts avec le Roi en personne et/ou son fils Neden et/ou des hauts dignitaires proches de la famille royale,
- Vos personnages aient déjà lié des contacts de confiance avec les grands dragons de Barsaive tels qu'Ailes-de-Givre (préférable), Ombre-sous-la-Montagne ou encore Vasdenjas.





2-De la présentation des intrigues et des arcs narratifs

2-1 Le Béhémot théran (conflit : Thera / Throal)

2-1-1 Présentation

L'Empire théran fait son grand retour à Barsaive. Suite aux récents événements qui se sont déroulés dans cette région, le Premier gouverneur a mis en œuvre un plan pour raffermir la position thérane dans la province et pour lancer plusieurs opérations à l'intérieur de ses frontières. Ce plan prévoit l'atterrissage d'un béhémot, le plus imposant des navires du ciel théran, afin de créer en un temps record une cité fortifiée au centre de Barsaive. Les thérans font atterrir leur béhémot au sommet de la colline d'Ayodhya, près du lac Ban, là où la rivière Enroulée se jette dans le fleuve Serpent. Dès leur arrivée, ils rétablissent l'alliance historique de l'Empire avec la maison t'skrang K'tenshin et lancent des expéditions esclavagistes, des opérations de récupération de minerais élémentaires et diverses autres manœuvres offensives aux côtés de leurs alliés t'skrangs. La présence thérane enhardit les K'tenshin ; très vite, les adversaires qui s'opposent depuis toujours aux thérans dans la région sont forcés de reculer face aux assauts combinés de ces derniers et de leurs alliés. Très vite des rebelles commencent à se rassembler pour organiser la résistance...

2-1-2 Contexte

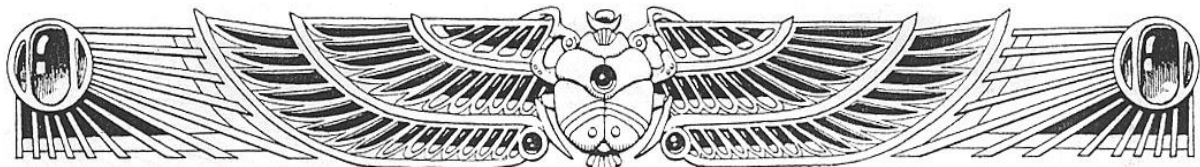
Les Théoriciens cabalistes de Thera croient que l'architrave de l'Empire est incomplète tant que Barsaive n'en fera pas partie. Et ces théoriciens ont une grande influence sur le pays. Dans des provinces comme Marac ou Vasgothia où la rébellion couve, les propriétés des riches thérans sont directement menacées mais à Barsaive, l'enjeu est totalement différent : il s'agit d'orgueil et de relation magique profonde ; Barsaive étant le berceau primitif de la civilisation thérane. Jusqu'à aujourd'hui l'argent l'a emporté sur les sentiments mais les magiciens dont notamment les puissants Gardiens du Ciel font circuler de nombreuses controverses à ce sujet et ces conciliabules mystérieux jouent un rôle de première importance dans le jeu politique de Thera.

L'idée de compléter l'architrave de Thera en conquérant Barsaive est plus qu'une métaphore pour eux et l'opinion selon laquelle les revers subis par l'Empire, dans les provinces comme Marac, seraient dus au fait que la libération de Barsaive (lors de la dernière guerre thérane) aurait brisé l'architrave de Thera elle-même, se répand désormais comme une trainée de poudre dans les différentes strates de la société thérane. La position du premier gouverneur est délicate et ce dernier est sous le feu de critiques venant de toute part. Une certaine partie de la population s'impatiente et si l'on en croit ce point de vue, la conquête de Barsaive étouffera les rebellions dans les autres provinces.

De plus, une grande partie des érudits thérans avancent l'hypothèque qu'une fois l'architrave de Thera complétée, le premier gouverneur n'aura plus rien à craindre du legs de Jaron et de l'ire vengeresse de son sphinx et pourra ainsi s'autoproclamer Empereur, ce qui devrait définitivement fusionner les trames des différentes provinces à celle de l'Empire Théran et conférer ainsi une suprématie magique totale aux thérans. Enfin, une fois le premier gouverneur devenu Empereur et la magie de l'empire à son paroxysme la lutte contre les dragons ne devrait plus être qu'une formalité.

A ce sujet, les derniers événements survenus à Barsaive : la découverte d'Aardéléa, une jeune fille aux capacités magiques inhabituelles et liées aux dragons, rapportés par Mordom en personne (l'un des Gardiens du Ciel les plus talentueux de l'Empire et protégé du premier gouverneur) directement auprès du premier gouverneur finirent de convaincre ce dernier. De plus Mordom en profita pour présenter ses dernières avancées concernant les manipulations magiques menées sur des soldats en présentant son « Mage de Sang » sous les traits du général Nikar Narjan (Mordom est le maître et créateur en chef du général, il entretient une relation de type « mentor / élève » avec ce dernier). Une armée à l'image de ce





guerrier ultime et d'une telle puissance ne devrait trouver aucune résistance et assurer ainsi la reconquête des provinces séditeuses.

Ainsi donc la décision fut prise, Thera lancera une offensive sur Barsaive, les objectifs étant de premièrement mettre la main sur cette fameuse Aardéléa et l'étudier afin d'en retirer les enseignements magiques suffisant pour pousser plus en avant leurs expériences concernant la création d'une armée de donneurs-de-noms améliorés et permettre ainsi à l'armée théran de définitivement prendre l'ascendant sur les grands-dragons puis guider thera vers la suprématie magique. Deuxièmement, perturber suffisamment les différents pouvoirs barsaiviens en place afin de faire tomber Throal. Ainsi cette première étape réalisée, il sera simple de recouvrir totalement une Barsaive morcelée. Et enfin troisièmement, une fois l'Empire complété, réaliser la cérémonie suprême en nommant le premier gouverneur : premier Empereur théran de toute l'histoire.

2-1-3 Arc Narratif

L'arc narratif sélectionné pour cette intrigue est l'arc négatif. L'évolution va dans le mauvais sens ainsi le Royaume de Throal termine dans un état pire que celui dans lequel il a commencé. Ce type d'arc est très intéressant, parce qu'il permet de malmener son sujet, ici le Royaume de Throal.

2-1-4 Objectif

Cette intrigue est la trame principale de ce premier chapitre de campagne. Elle sert de détonateur à toute la campagne et c'est elle qui met en scène l'opposition entre l'Empire Théran et le Royaume nain de Throal. Elle a pour but d'embarquer les personnages dans le flot d'événements qui vont se succéder et permet de focaliser dans un premier temps ces derniers sur ce conflit. Ici, cette opposition est volontairement gérée de manière « guérilla » en opposant Empire Théran et résistants barsaiviens, notamment avec la rébellion pour la Roche-de-Vie. Le postulat de départ étant que les personnages soient loyaux à Throal, cette intrigue polarisera les camps.

Nœud : Arrivée du Béhémoth théran

Suspense : Accroissement de la pression des thérans dans le sud-est de Barsaive, découverte de l'ampleur des forces thérans en présence, découverte d'alliances avec des peuples de Barsaive, bataille à grande échelle.

Dénouement : Le Siège du royaume de Throal

2-2 Le Roi est mort ! (conflit : Denäirastas / Throal)

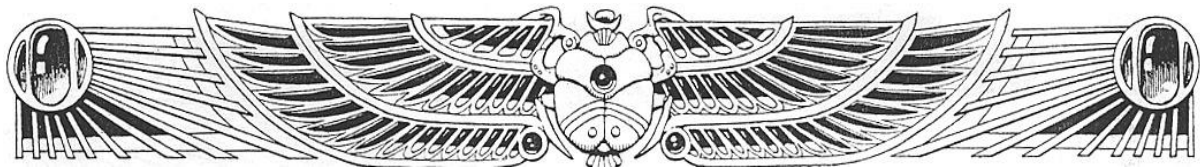
2-2-1 Présentation

Peu de temps après l'atterrissage du béhémoth, le Roi Valurus III de Throal meurt, assassiné par les thérans semble-il. Cet événement crucial déclenche toute une série de péripéties : alors que les tensions et la tourmente s'emparent du royaume de Throal, le Prince Neden monte sur le trône et lance un assaut aux conséquences désastreuses contre le béhémoth fortifié, pour venger la mort de son père. Après cet échec, les personnages-joueurs auront l'occasion de se lancer à la poursuite de l'assassin et de s'opposer finalement à lui lors d'une bataille à bord d'un bateau à aubes Ishkarat au large de la forteresse de cette maison t'skrang, située sur les berges du lac Vors. Ils découvriront alors la véritable identité des assassins de Valurus : le redoutable clan Denäirastas de Iopo! Ce dernier tente de pousser les thérans et les throaliens à la guerre afin de renforcer son influence et son pouvoir dans la province...

2-2-2 Contexte

Denäirastas est un grand dragon énigmatique car personne ne sait de quel tueur il est le pupille, s'il a des frères et sœurs de couvée, de quelle région il est originaire ni où il a grandi exactement ? Il y a de cela plusieurs siècles, Denäirastas a volontairement enfreint les





traditions draconiques en s'accouplant avec une femme humaine afin de créer une nouvelle lignée de draconiens, versée dans les arcanes magiques et immensément puissante dirigée par Uhl, le patriarche. Pour cette impudence, il a été exclu de la société des dragons et a reçu le surnom du « Banni » ou encore d'« Exclu ». Son objectif de toujours et qui n'a jamais varié est le suivant : « dominer » mais désormais, il souhaite également se venger de ses pairs...

Tant que sa progéniture, appelée « les Enfants-du-Dragon », progresse globalement vers cet objectif, le Banni semble heureux de rester dans son antre, quelque part dans les montagnes Scol, et il n'a pas été revu depuis le Châtiment. Les Enfants-du-Dragon sont réputés être des magiciens-nés, intrigants, indignes de confiance et ayant pour objectif de diriger Barsaive toute entière, autant de traits qui les rapprochent des grands-dragons...

La première phase du plan de Denäirastas (qui s'est déroulé bien avant cette campagne) fut donc de désobéir à ses pairs afin de diviser les siens et semer la discorde dans sa propre communauté, il appliqua donc le vieil adage : diviser pour mieux régner ! Pour cela, il s'accoupla à une jeune-race (les humains), afin de créer une nouvelle civilisation de draconiens. En plus de montrer ouvertement qu'il désobéissait à ses pairs, cela raviva les blessures du passé et divisa les dragons entre-eux : les partisans de ceux qui veulent dominer les jeunes-races contre ceux qui veulent les protéger. Se faisant, il se fit donc évincer de la société draconique puis il chercha vengeance et son ire se focalisa sur Thermail (qui avait été la plus fervente instigatrice de son bannissement) et envoya l'un de ses plus brillants rejetons corrompre les œufs de cette dernière. Cela plongea Thermail dans la folie la poussant au suicide. Enfin, il envoya ses rejetons lier des liens avec des elfes-de-sang afin de tenter d'aider en sous-main une faction d'elfes souhaitant rétablir le Bois de Wyrms. Ainsi il souhaitait pousser Alamaise à tenter de reconquérir son territoire et les siens (appuyant ainsi la théorie selon laquelle les dragons doivent dominer les jeunes-races) tentant de faire pencher ce dernier dans son camp.

La seconde phase du plan de Denäirastas, qui débute avec cette campagne, est dans un premier temps de se venger des dragons hypocrites, notamment Ailes-de-Givre, Racines-de-Terre et Ombre-sous-la-Montagne qui ont ouvertement aidé, protégé et guidé les jeunes races dans leur propres intérêts, sans que rien ne leur soit reproché. Il projette donc dans un premier temps de détruire leurs jouets en commençant par affaiblir le royaume de Throal et pour cela Denäirastas enverra l'un de ses rejetons tuer le roi en faisant croire qu'il s'agit des thérans. Cela lancera Throal et Thera à la gorge l'un de l'autre affaiblissant d'autant les deux factions. Une fois ceci fait, il ne lui restera plus qu'à disloquer le royaume...

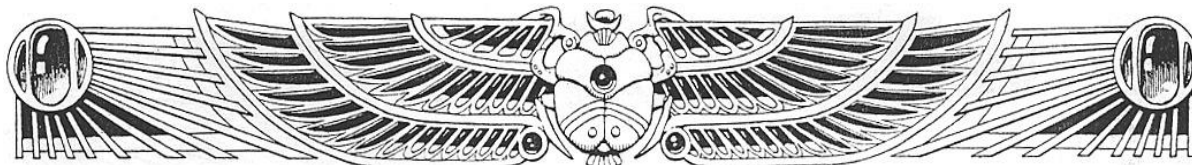
2-2-3 Arc Narratif

L'arc narratif de cette intrigue est celui de l'arc positif auquel est associée une nuance de désillusion. En effet même si dans un premier temps l'évolution va aller dans le bon sens avec la réussite des personnages à remonter la piste du réel assassin du roi et à parvenir même à le défaire, ils découvriront au passage sa véritable identité ! Les personnages et le Royaume de Throal se rendront alors compte qu'ils ont cru à un mensonge (l'assassinat du roi par les thérans) et prendront conscience de l'ampleur de toutes les conséquences qui en ont découlées (traque & assassinat arbitraire de thérans, assaut catastrophique sur le Triomphe, naissance d'un mouvement séparatiste nain, etc...) et découvriront que la vérité qui se cache derrière est pire : leurs ennemis n'étaient pas aussi cruels qu'ils le croyaient et ils vont désormais devoir faire face à une nouvelle menace potentiellement bien plus terrifiante car œuvrant dans l'ombre et le secret...

2-2-4 Objectif

Cette intrigue a pour objectif à la fois d'apporter de la surprise à cette campagne et d'être le suspense final à ce premier chapitre. En effet, cette intrigue va casser la linéarité de la campagne en introduisant un second front entre le Royaume de Throal et cette fois-ci la famille des Denäirastas de Iopos alors que les personnages étaient persuadés de n'être impliqués que dans une guerre bilatérale. Le monde devrait enfin s'effondrer autour d'eux





quand ils réaliseront qu'ils se sont tous fait duper par une tierce puissance très peu connue (voir totalement inconnue) jusque-là, ce qui devrait les motiver à poursuivre cette campagne et les précipiter dans les événements du second chapitre, animés d'une forte volonté de se venger des fourbes Denāirastas...

Nœud : Assassinat du roi

Suspense : Recherche de l'assassin du roi, vol d'un objet de trame du nouveau roi, confrontation directe, découverte de l'identité des Denāirastas.

Dénouement : défaire l'assassin du roi

2-3 La fille des dragons (conflit : Grands dragons / Thera)

2-3-1 Présentation

Les grands dragons de Barsaive entrent en contact avec les personnages-joueurs. Mordom, un puissant magicien théran ayant ses quartiers dans la forteresse volante thérane a capturé une jeune fille : Aardéléa. Cette enfant est en fait la seule représentante de son espèce hybride mi-humaine, mi-draco. En elle reposent les plus grands espoirs de survie mais aussi de suprématie magique des dragons. L'enlèvement de cette fille par les Gardiens du Ciel ne laissera plus de doute quant au plan des thérans et attisera de nouveau les tensions entre thérans et grands dragons. Tout ceci pourrait à tout moment aboutir à un conflit magique de grande envergure. Ne souhaitant pas intervenir en personne afin d'éviter ce risque, les grands-dragons préfèrent pour l'instant engager les personnages afin de libérer la jeune fille et traquer l'impudent Mordom afin de le leur ramener vivant, si possible...

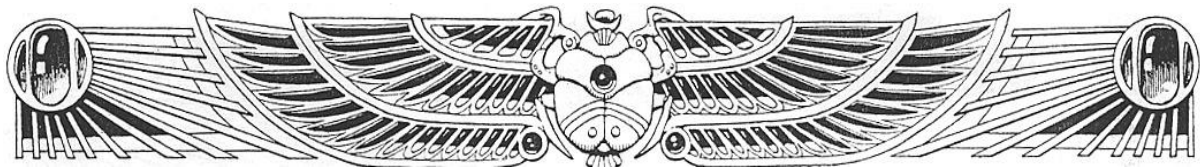
2-3-2 Contexte

Ici, il s'agira de mettre en lumière l'opposition toute en suggestion entre les Gardiens du Ciel de Thera et les grands-dragons barsaiviens. En effet pendant que royaumes et empires s'affrontent en surface, une guerre bien plus importante se déroule en dessous de table : la course à la suprématie magique avec à la clef, le pouvoir de créer des entités améliorées magiquement et serviables à souhait afin d'asseoir sa supériorité. Les origines de cette intrigue remontent dans les limbes de l'histoire...

Au début de notre ère actuelle, l'Âge des Légendes, les dragons sortirent de leur long sommeil et firent une découverte ahurissante : leurs administrateurs n'étaient plus aussi dévoués et avaient profité de l'interminable période d'hibernation des dragons pour prendre le pouvoir. Ils décidèrent alors de créer une nouvelle race composée d'êtres en qui ils pourraient avoir absolument confiance... Pendant plusieurs siècles, Ailes-de-Givre chercha avec empressement à réparer les fautes du passé et poursuivit de manière acharnée des recherches sur la création d'une nouvelle race pour servir plus efficacement les dragons et gérer leurs affaires parmi les donneurs-de-noms. Avec la dragonne Yuichotol et le dragon Dompteur-de-Nuages, ils créèrent le rituel de la « Danse-des-Esprits-Bleus ». Ainsi ont été créés les dracos : des humanoïdes possédant le sang et certaines aptitudes de leur créateur. Il est intrinsèquement impossible pour un draco de trahir son maître comme l'ont fait leurs précédents serviteurs. En effet, la forte proportion de sang de dragon qui coule dans leurs veines les oblige à entrer en hibernation en même temps que leurs maîtres, lorsque les énergies magiques du monde commencent à décliner. Malgré leurs connaissances magiques formidables, Yuichotol, Ailes-de-Givre et Dompteur-de-Nuages furent dans l'incapacité de créer des êtres intelligents capables de se reproduire. Chaque nouveau draco devait être entièrement façonné par magie à l'aide de ce rituel compliqué, long et coûteux.

En tout état de cause, les dracos se révélèrent être d'excellents espions et assistants mais les dragons ne purent en créer suffisamment pour rétablir le contrôle sur leurs anciens royaumes. De son côté, la dragonne Yuichotol chercha à préserver les méthodes de création de ces êtres pour la postérité et mit au point, une variante de la Danse-des-esprits-bleus. Au lieu d'enfermer un esprit draco à l'intérieur d'un corps de donneurs-de-noms, elle l'enferma à





l'intérieur d'un livre. Ce dernier fût baptisé de manière appropriée le « Livre des esprits bleus ». Si un funeste désastre venait à s'abattre sur les dragons de Barsaive, d'autres pourraient un jour ou l'autre prendre connaissance du savoir contenu dans le livre-esprit et réapprendre les techniques de création des dracos.

Yuichotol, Ailes-de-Givre, ainsi que Dompteur-de-Nuage ne perdirent pas de temps à mettre en œuvre leurs nouveaux jouets et pendant la guerre avortée que les thérans engagèrent contre les dragons, lors des dernières années précédant le Châtiment, ils utilisèrent abondamment les dracos pour infiltrer l'Empire Théran et perturber ses plans, empêchant sa collecte d'orichalque et transmettant gratuitement ses rites de protection à ceux qui en avaient besoin. En conséquence, ce trio fut choisi et ciblé prioritairement par les thérans.

Les premiers à en payer le prix fort furent Dompteur-de-Nuage et Yuichotol qui furent tués et leurs antres pillés par des adeptes thérans alors qu'Ailes-de-Givre en fut réduit à regarder silencieusement de loin, grâce à l'Œil d'Ailes-Suprême, ses pairs féroces et puissants se faire massacrer. Toutefois Ailes-de-Givre ne resta pas sans rien faire et envoya ses dracos afin de récupérer le Livre des esprits bleus. Ces derniers attaquèrent l'un des groupes d'adeptes thérans victorieux et purent récupérer in-extremis le livre. Les dracos ramenèrent le livre dans l'antre d'Aile-de-givre quelques jours seulement avant que les thérans ne tournent leurs regards vers son repaire, le grand dragon découvrant que son nom était le prochain sur la liste. C'est Ombre-sous-la-Montagne qui persuada Ailes-de-Givre d'éviter une confrontation directe et le convainquit de se retirer afin de préparer une « réponse appropriée ». Il délocalisa immédiatement son antre, mais dans la précipitation l'un de ses dracos échoua à récupérer le livre et l'un des objets de trame de son maître : une statuette représentant un dragon sculpté dans de l'obsidienne. Quand les thérans arrivèrent à son antre, Ailes-de-Givre était parti et son repaire vidé mais ils découvrirent tout de même le livre et la statuette et confièrent ces deux objets à un maître-caravanier en partance pour Travar. Là-bas ces objets étaient ensuite destinés à rejoindre l'un de leurs laboratoires secrets mais le destin en décida autrement et la caravane fût ensuite pillée par une bande d'écorcheurs orks et l'un d'eux cacha les deux objets dans une grotte située non loin de l'emplacement où sera construit des siècles plus tard, le village d'Hanto. L'écorcheur ork fût tué avant de pouvoir récupérer son trésor et les objets demeurèrent cachés à l'intérieur de la grotte pendant des siècles.

Depuis cette époque Ailes-de-Givre nourrit une haine sans limite à l'égard des thérans et souhaite plus que jamais venger la mort de sa compagne Yuichotol et de son ami Dompteur-de-Nuage. Il se plongea alors dans des études diverses et variées afin de trouver une nouvelle solution pour créer les serviteurs parfaits mais sans que ces derniers ne soient trop proche des dragons eux-mêmes afin d'éviter à ses ennemis de faire le rapprochement, comme cela avait été le cas par le passé. En tout état de cause, il semblerait qu'Ailes-de-Givre ait décidé que le temps était venu, enfin, de livrer une « réponse appropriée » aux thérans...

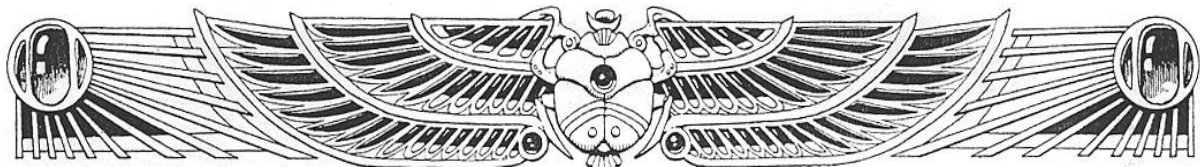
2-3-3 Arc Narratif

L'arc narratif sélectionné pour cette intrigue est celui de l'arc négatif de l'espoir. En effet, les personnages vont se lancer sur les traces des magiciens thérans au secours d'Aardéléa mais malgré tous leurs efforts cette dernière sera finalement kidnappée puis extradée loin de Barsaive dans un lieu tenu secret. Toutefois, les personnages devraient parvenir à découvrir où la jeune fille a été emmenée, avec donc l'espoir de pouvoir partir la secourir...

2-3-4 Objectif

Cette intrigue a pour objectif d'apporter de la profondeur à l'histoire de toute la campagne en développant une intrigue bien plus sombre et complexe. Ainsi les personnages découvriront les prémisses du conflit séculaires que se livrent Gardiens du Ciel thérans et





grands-dragons barsaiviens ce qui devrait profondément changer leur point de vue sur les motivations et les impacts de toute cette guerre...

Noëud : Enlèvement de l'adolescente Aardéléa

Suspense : traquer et arrêter les kidnappeurs, découvrir le pourquoi de l'importance de la fille, découvrir en partie l'histoire des dragons

Dénouement : Découvrir le lieu où Aardéléa a été emmenée

2-4 L'Avènement de la Nation Orke (Conflit : Cara Fahd / tous)

2-4-1 Présentation

Une orke charismatique traverse Barsaive de part en part en proclamant la création d'une nouvelle terre d'accueil pour les orks : Cara Fahd ! Aussitôt, des orks venus des quatre coins de Barsaive commencent à converger vers le site de Cara Fahd, l'ancien royaume ork au sud-ouest de Barsaive, vidant petit à petit chaque ville et chaque bourgade de cette dernière. Celui qui paiera le prix fort de cet exode sera le Royaume de Throal qui y perdra de précieux combattants et paraîtra encore plus démunie face aux thérans. Malgré la perfidie thérane, les machinations des Denäirastas et leurs propres luttes intestines, les différentes factions orkes parviendront tout de même à fonder une nouvelle nation, avec l'aide primordiale apportée par les personnages, bien évidemment. Cette nouvelle nation tout d'abord ignorée sera prise très au sérieux lorsqu'elle fera plier des troupes thérane et throalienne, ces dernières se rendant alors enfin compte de la puissance véritable de cette nouvelle nation orke. Mais un sombre secret remontant à la fondation même de la Cara Fahd primordiale fera petit à petit surface n'augurant rien de bon, et ce, pour personne...

2-4-2 Contexte

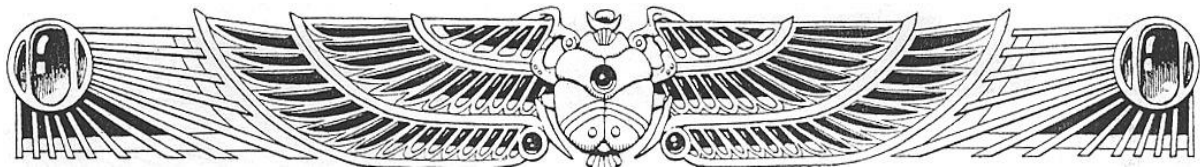
Dans les temps anciens, le sud-ouest de Barsaive était le foyer de la nation orke de Cara Fahd. C'était un royaume de guerriers, connu et craint dans toute l'ancienne province thérane. Mais pendant les Guerres de l'orichalque provoquées par les thérans, le terrible conflit réduisit Cara Fahd à un tas de ruines et les orks furent disséminés à travers tout Barsaive.

Cependant, le temps passa et la plupart des orks tentèrent de s'intégrer au sein des communautés de Barsaive plus étendues, abandonnant leurs anciennes coutumes pour adopter celles de leurs nouveaux voisins et réprimant leur amour intrinsèque de la liberté. Ils oublièrent en partie ou totalement Cara Fahd... En revanche un petit nombre d'orks refusèrent de s'intégrer. Ceux-là vivaient en bandes nomades et erraient dans l'arrière-pays de Barsaive, pillant les communautés et se faisant de temps à autre embaucher comme cavaliers mercenaires. Ces tribus honoraient les anciennes coutumes orkes avec une fière détermination et tous étaient convaincus qu'un jour, Cara Fahd renaîtrait de ses cendres.

Ainsi une croyance perdura, annonçant qu'un jour un chef réapparaîtrait, la « Mahuta », pour les guider et alors Cara Fahd et la nation orke s'élèveraient une nouvelle fois et les orks retrouveraient leur place légitime parmi les donneurs-de-noms de Barsaive. Malheureusement, d'anciennes querelles divisèrent les tribus et aucun chef ne montra assez de sagesse et de force pour unifier durablement les tribus et commencer à reconstruire le royaume ork... jusqu'à l'entrée en scène de Krathis Gron.

Krathis Gron passa de nombreuses années à sillonner Barsaive aux quatre coins, après avoir reçu sa vision dans le désert. Avec l'aide d'érudits, de magiciens et d'adeptes, Krathis apprit à maîtriser nombre de nouveaux talents. Tout au long de son entraînement, les Passions rajeunirent son corps et restaurèrent la vigueur de sa jeunesse. Alors que son entraînement tirait à sa fin, Krathis écrivit plusieurs lettres. Ces lettres, connues sous le nom des *Graines de la nation* formaient un manifeste qui annonçait l'avènement d'une nouvelle nation orke, bâtie autour des traditions de l'ancien pays de Cara Fahd. Avec l'aide des Passions, le manifeste atteignit l'ensemble des orks de Barsaive, qu'ils soient membres des





tribus d'écorcheurs ou simples citoyens. Les lettres ravivèrent le rêve presque oublié de Cara Fahd parmi les orks des villes et convainquirent les tribus d'écorcheurs que leur heure avait enfin sonnée.

Alors que l'excitation et l'espoir atteignaient son paroxysme parmi les orks de Barsaive, Krathis Gron entreprit de se rendre de région en région afin de prêcher sa vision de la nouvelle nation orke. Des plus petits villages jusqu'aux plus grandes cités de Kratas, Urupa et Travar, les orks accueillirent Krathis en héroïne. Elle reçut le même traitement de la part des tribus d'écorcheurs. Même si la plupart des chefs de clans la considéraient au préalable comme un défi à leur autorité, ils réalisèrent bien vite qu'ils ne pouvaient empêcher leurs sujets de l'apprécier et durent la soutenir à contrecœur.

Grisés par une liberté imminente, les orks de Barsaive commencèrent à migrer vers les terres de l'ancienne Cara Fahd, le long de la bordure sud des Monts Delaris. Le moment semblait opportun pour enfin faire valoir leur droit de naissance car un nouveau roi s'était assis sur le trône de Throal, faible et préoccupé par la menace thérane qui s'intensifiait dans Barsaive. Rien ne semblait se mettre en travers du chemin de la nouvelle nation orke.

Toutefois l'avenir ne semblait pas si radieux car d'autres dans Barsaive remarquèrent l'agitation dans les contrées orkes et décidèrent de l'utiliser à leurs propres fins mais aussi le terrible passé du royaume, oublié de tous, allait refaire surface petit à petit grâce à l'intervention des personnages, ce qui liera le destin de Cara Fahd aux événements récents secouant tout Barsaive, pour le meilleur ou pour le pire...

2-4-3 Arc Narratif

L'arc narratif de cette intrigue est celui de l'arc positif. En effet les orks malgré l'adversité arriveront à fonder leur nation et en fin de chapitre cette dernière sera connue, reconnue et respectée par la force des choses même si les personnages auront mis à jour une malédiction latente, son ampleur n'en sera pas encore connue...

2-4-4 Objectif

Cette intrigue a été intégralement retravaillée afin de fusionner dans sa globalité la campagne des Dagues de Cara Fahd à l'arc narratif de l'Avènement de la nation orke, ceci afin de lier en profondeur l'histoire de ce royaume aux événements présentés dans cette campagne. Les personnages étant déjà censés posséder les Dagues, ces dernières deviendront le moteur de la progression de cette intrigue.

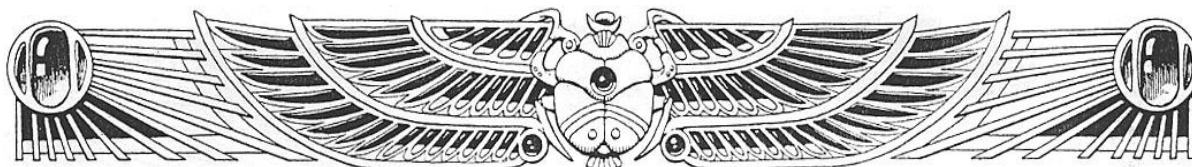
D'autre part la volonté de traiter le royaume renaissant de Cara Fahd comme un électron libre (Cara Fahd n'étant l'allié ni l'ennemi de personne) devrait donner de nombreux challenges aux personnages car il leur faudra à chaque instant négocier avec les orks !

Nœud : Lettres diffusées par Krathis Gron à toutes les peuplades orkes de Barsaive

Suspense : découvrir l'ampleur de l'exil des orks à travers tout Barsaive, constater l'affaiblissement de l'armée de Throal, rencontrer Krathis Gron en personne, commencer à découvrir l'histoire des orks, de Cara Fahd et des dagues, assister à l'indépendance de la nouvelle Cara Fahd.

Dénouement : Révélation de la véritable puissance et indépendance des orks lorsque throaliens et thérans seront forcés de s'incliner face à une puissante armée.





3- De la présentation des aventures

3-1 Des catégories d'aventures

Cette campagne regroupe un très grand nombre d'aventures, il est donc proposé ici de les catégoriser par ordre d'importance afin d'en faciliter la lecture et l'organisation et pour mieux se repérer. Certaines ont été fusionnées afin d'éviter des « redites » et d'autres tout simplement supprimées pour ne garder que le meilleur.

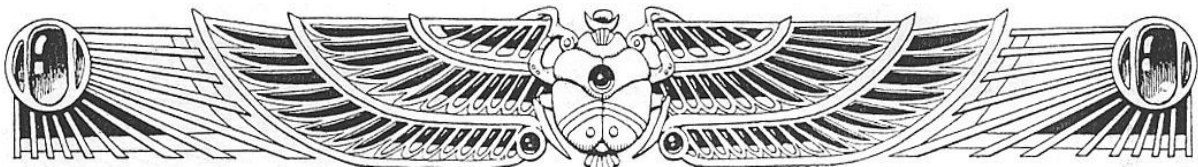
- Les aventures « **en gras** » sont les événements majeurs de la campagne, elles sont incontournables et devraient être l'opportunité pour le MJ de mettre le paquet côté mise en scène,
- Les aventures « en texte normal » sont des intrigues principales de la campagne et devraient être jouées de manière conventionnelle,
- Les aventures « *en italique* » sont des intrigues secondaires qui approfondissent certains aspects ou donnent de la profondeur à la campagne, elles sont donc optionnelles et à la discrétion du MJ,
- Enfin, les aventures « ~~barrées~~ » seront celles mises de côté et ne seront tout simplement pas jouées.
- Pour finir, seront proposés des préambules, qui sont un listing de l'ensemble des aventures qui amélioreront l'impact de cette campagne ainsi que l'implication de vos joueurs dans les événements à venir. Généralement ces aventures n'ont pas de chronologie précise et peuvent donc être jouées dans n'importe quel ordre. Il est préconisé de les avoir fait jouer avant d'entamer cette campagne.

3-2 Du nombre d'aventures proposées

En résumé (et y compris les préambules dont leur déroulement ou non est laissé à l'appréciation du MJ), ce premier chapitre de campagne peut donc être résumé à :

- 7 aventures préliminaires :
Les brumes de la trahison, Corrompu, L'érudit disparu, Trame brisée, Le château oublié, Désir brulant & Les Dagues de Cara Fahd : Liens brisés.
- 11 aventures majeures :
Mission de reconnaissance autour de la forteresse, Manœuvre nocturnes, Le Libre-échange, Dans le ventre de la bête (fusion de « Le cœur du Triomphe » avec « La chasse au drake), **Une funeste leçon, Héritier ou usurpateur, Le rituel de la Roche de Vie, Incident diplomatique à Crête-griffe, Mort aux thérans, Une question de confiance & Le Siège de Throal.**
- 10 aventures principales :
Résistons compagnons !, La route du pèlerinage, Une partie de pêche, Retour à Hanto, La cause rebelle, Les Marais Brumeux, Des os en guise de message, Contrebande et contrebandiers, Les galions du ciel Throaliques & Trahison.
- 9 aventures secondaires :
Au service des Syrtis, Kidnappés !, Vol de trame, La nuit des chasseurs, Captive des Passions, Le tournoi, La vie sur le Rocher, Vengeance dans la jungle & La fraternité de la nuit.





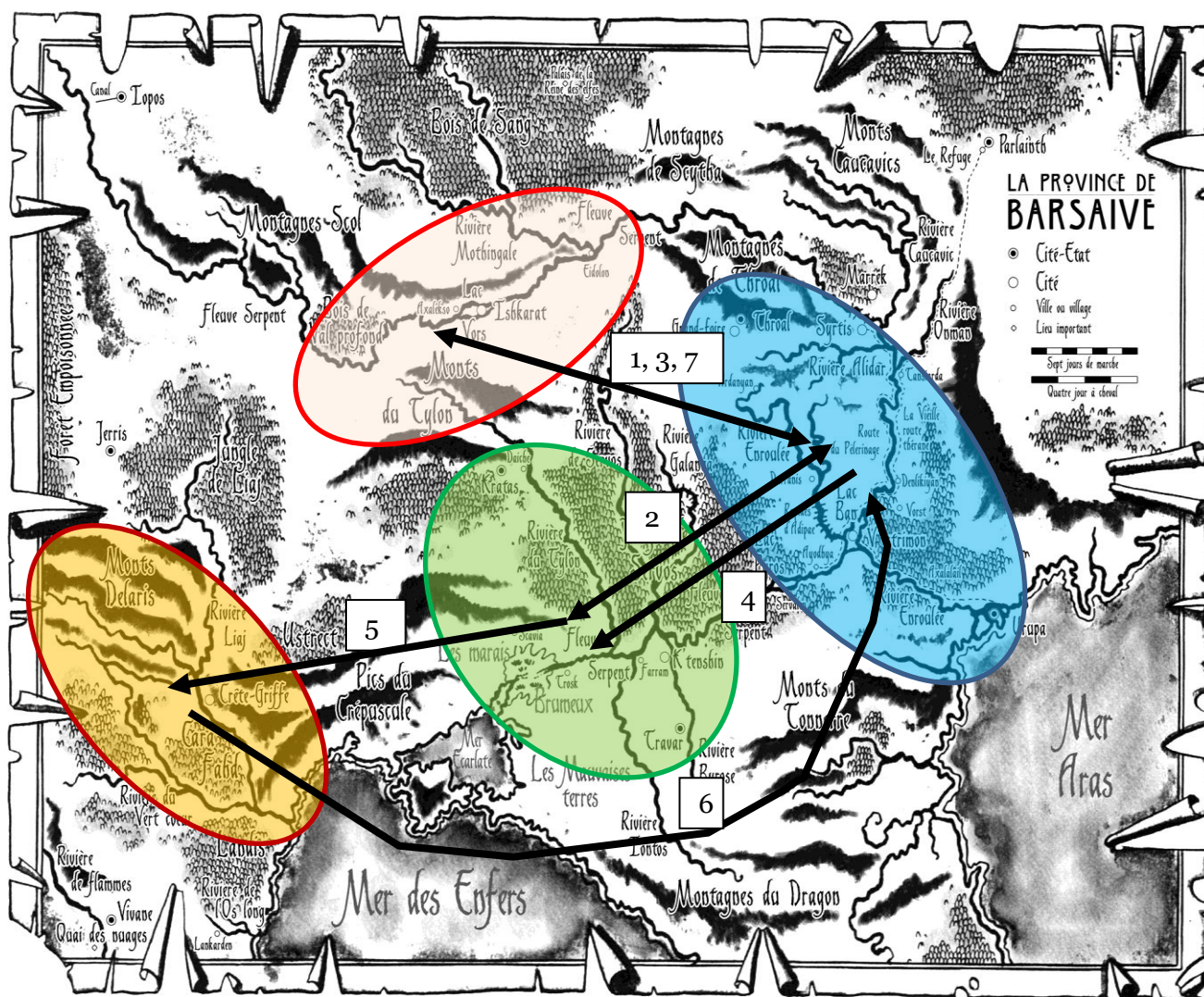
- 7 aventures écartées :
Délégation commerciale, La mine élémentaire perdue, Le sang de Thystonius, L'or du roi nain, L'héritage, Le message, Le baiser theran.

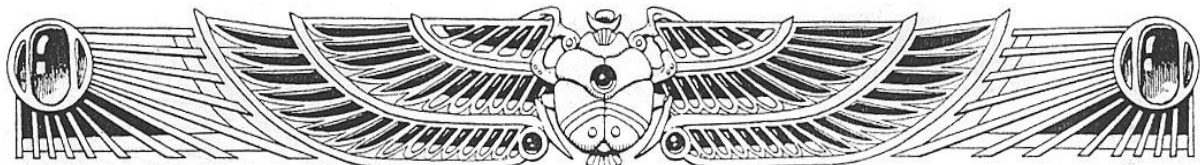
Soit 7 aventures préliminaires et 30 aventures pour un total de 37 !

3-3 De la répartition géographique des aventures

Vu que cette campagne propose un grand nombre d'aventures variées se déroulant parfois dans des lieux très éloignés les uns des autres, la principale difficulté à laquelle va être confronté le MJ est la gestion des amorces d'aventures à proposer à ses joueurs. Toutes les aventures ont donc été localisées relativement précisément à travers Barsaive afin de les regrouper en grandes zones géographiques. Quatre grandes zones émergent :

- Le front de la Rivière Enroulée (zone bleue)
- Le front de la Rivière Tylon (zone verte)
- Le front du nord (zone rose)
- Le front du sud-Ouest (zone orange)





3-4 *De la proposition chronologique des aventures*

Vous trouverez ici une proposition de déroulement chronologique des aventures tentant de rationaliser tout cela afin que les enchainements ne soient pas trop « téléphonés ». Donc, en plus des différentes zones géographiques, vous pourrez voir ci-dessus, le déplacement chronologique du groupe de personnages par numéro d'ordre croissant. Cela va permettre aux MJ de pouvoir visualiser plus facilement le déplacement des personnages ainsi que le lieu où se déroule l'action principale.

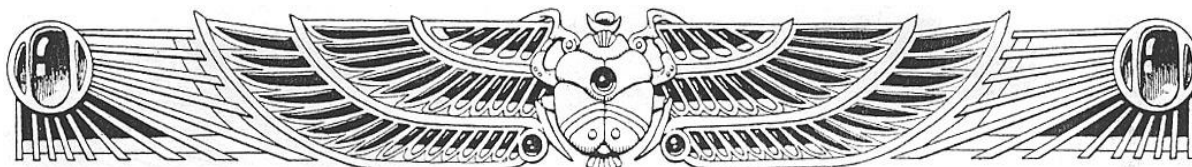
Ce premier volet de campagne se développe suivant quatre grandes phases :

- Une première phase non linéaire qui permet de poser la situation, de faire connaître les principaux PNJ qui vont occuper la scène tout au long des chapitres de cette campagne ainsi que de commencer à jeter les bases des « secrets » se cachant derrière les différents arcs narratifs. Les aventures n'ont donc pas de séquence vraiment figée, à vous d'adapter si vous en jugez utile...

Ici le MJ doit prendre le temps d'installer la situation (renaissance des alliances, mise en place de taxes et de péages, perturbation des flux commerciaux, etc...) et de balader ses personnages de gauche à droite. Cette phase devrait idéalement durer de 2 à 4 mois.

- Une seconde phase débutant avec l'aventure : « **Dans le ventre de la bête** » et se terminant avec « **Héritier ou usurpateur** » doit se dérouler dans l'ordre proposé. Cet enchainement donne un coup de fouet à ce premier volet, précipitant les événements tout en mettant les personnages au cœur de l'action. Ces derniers doivent avoir le sentiment que les choses leur échappent et qu'ils courent après la montre. Idéalement cette phase s'étale sur 1 mois tout au plus.
- Une troisième phase identique à la première où les personnages regagnent un peu de liberté afin de mener diverses actions leur permettant d'approfondir certains secrets et clôturer (tout du moins pour ce premier chapitre) en beauté l'arc de « L'Avènement de la nation Orke ». Cette phase sert surtout de prétexte à donner le temps nécessaire à Neden pour correctement préparer ses troupes en vue de l'affrontement contre les thérans. Un mois (minimum) paraît donc suffisant mais il ne faut absolument pas la faire durer beaucoup plus car cela pourrait considérablement ralentir l'action générale et donner un sentiment que le suspense retombe, à éviter donc...
- Enfin, ce chapitre se termine par les quatre dernières aventures qui s'enchainent : Les galions du ciel Throaliques, **Mort aux Thérans !**, **Une question de confiance** et **Le siège de Throal**, pour mettre en scène la révélation finale et donner toute la dimension épique et dramatique à ce dernier.





3-4-1 De l'illusion du choix

Pour faire simple, il existe deux grands types de campagne : la campagne linéaire où les personnages doivent participer aux événements A puis B puis C dans un ordre précis et à l'autre bout du spectre, la campagne dites « bac à sable » où rien n'est défini par avance et les événements A, B et C sont collectivement créés au fur et à mesure de l'avancement de la campagne.

WARSAIVE est une campagne dirigiste donc linéaire où tous les événements sont prévus et détaillés à l'avance mais il est vrai qu'une campagne trop dirigiste peut gâcher le plaisir de jeu, notamment pour des joueurs expérimentés, il est donc important de recourir à un stratagème : leur donner l'illusion du choix !

En effet même si les personnages doivent obligatoirement réaliser les événements A, B et C, l'idée ici est de leur donner le choix de l'ordre de résolution, ce qui leur donnera un sentiment de maîtrise et de décision personnelle ! Ainsi cette campagne a été modifiée avec l'idée qu'à chaque première aventure de chaque zone géographique, le MJ en profite pour livrer au maximum, les amorces d'autres aventures se déroulant dans la même zone.

Par exemple lors de la mission d'ouverture de cette campagne **Mission de reconnaissance autour de la forteresse**, les personnages devraient être sollicités par d'autres pouvoirs ou hautes figures du royaume afin de leur demander à minima d'aller investiguer chez les V'strimon et chez les Syrtis. Bien évidemment certaines aventures resteront interdépendantes comme le triptyque : *Kidnappés !*, *Captive des Passions* et *Manœuvres Nocturnes* et d'autres pourront être placés aléatoirement comme *La nuit des chasseurs*. Tout ceci devrait permettre de limiter au maximum le sentiment d'être trop dirigé.

Enfin chaque aventure clôturant les événements d'une zone géographique devrait être gardée à cette position puisqu'elle permet généralement une transition logique vers la zone géographique suivante.

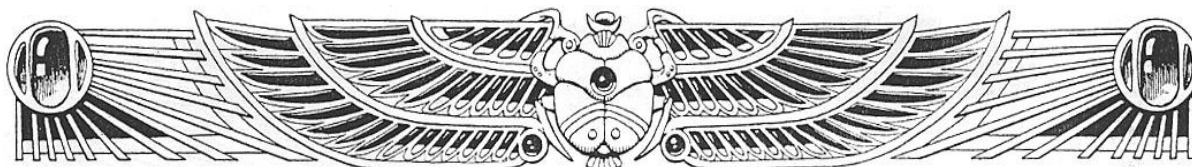
3-4-2 Des dilemmes

Lors de très nombreuses aventures, les bénéfices et les risques proposés, présenteront des dilemmes que devront trancher les personnages. Ceci permet à la fois de ne pas sombrer dans une campagne trop infantile avec les bons d'un côté et les méchants de l'autre mais devraient fournir également des challenges à des joueurs expérimentés. De plus cela forcera ces derniers à faire leur choix ce qui devrait encore plus personnaliser cette campagne. Pour vous aider dans cette logique vous pouvez tenir à jour le récapitulatif du relationnel qu'entretiennent les personnages avec chacune des forces en présence à l'aide de l'**Annexe 1**.

Quelques petites mécaniques très simples peuvent vous permettre de mettre en mouvement tout cela par exemple en faisant intervenir négativement (escarmouche, petite trahison, etc...) une faction lorsque cette dernière entretient une relation inamicale avec les personnages et mettre en scène une intervention plus musclée lorsque la relation est antagoniste. L'inverse est aussi vrai pour des relations de type amicale ou loyale pour lesquelles la faction pourrait intervenir au dernier moment afin de sortir les personnages d'un mauvais pas !

Enfin, il est important de garder la trace des relations qu'entretiennent les personnages à la fin de ce premier volume car ces dernières auront leur importance lors du second chapitre de cette campagne...





3-5 Du listing des aventures

- **Mission de reconnaissance autour de la forteresse** [Le Béhémot théran]
- Résistons compagnons ! [Le Béhémot théran]
- La route du pèlerinage [Le Béhémot théran]
- *Au service des Syrtis* [Le Béhémot théran]
- *Kidnappés !* [l'Avènement de la nation Ork]
- *Vol de trame* [Le Béhémot théran]
- *La nuit des chasseurs* [La fille des dragons]
- *Captive des Passions* [l'Avènement de la nation Ork]
- Une partie de pêche [Le Béhémot théran]
- **Manceuvres nocturnes** [l'Avènement de la nation Ork]

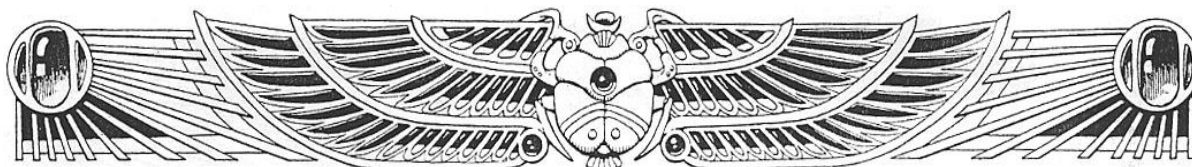
-
- *Le tournoi* [Le Béhémot théran]
 - La cause rebelle [Le Béhémot théran]
 - Les Marais Brumeux [Le Béhémot théran / La fille des dragons]
 - **Le libre-échange** [Le Béhémot théran]

-
- **Dans le ventre de la bête** [Le Béhémot théran / La fille des dragons]
 - Retour à Hanto [La fille des dragons]
 - **Une funeste leçon** [La fille des dragons]
 - Des os en guise de message [La fille des dragons]
 - **Héritier ou usurpateur ?** [Le Roi est mort !]

-
- Contrebande et contrebandiers [Le Béhémot théran]
 - *La Vie sur le Rocher* [Le Béhémot théran]
 - *Vengeance dans la jungle* [La fille des dragons]
 - *La Fraternité de la Nuit* [Le Béhémot théran]
 - **Le Rituel de la Roche de Vie** [Le Béhémot théran / l'Avènement de la nation Ork]
 - Trahison [l'Avènement de la nation Ork]
 - **Incident diplomatique à Crête-griffe** [l'Avènement de la nation Ork]

-
- Les galions du ciel throaliques [Le Béhémot théran]
 - **Mort aux Thérans !** [Le Roi est mort !]
 - **Une question de confiance** [Le Roi est mort !]
 - **Le Siège de Throal** [Le Béhémot théran / Le Roi est mort !]





4- Des descriptions des aventures

Vous trouverez ci-dessous, pour chaque aventure un petit résumé, une description plus approfondie afin de vous donner toutes les clefs de compréhension nécessaires ainsi qu'une présentation succincte des challenges, bénéfices et risques qu'elle propose. Ceci permet de très vite retrouver les principaux éléments tout au long de la progression de votre campagne.

Ces dernières sont aussi classées par couleur par rapport à leur zone géographique. Enfin, pour chaque « phase d'aventures » les rumeurs & informations que pourront apprendre les personnages ont été regroupées. Il est conseillé de les divulguer aux personnages suite à des rencontres avec des PNJ par exemple afin de rendre vivant l'ensemble du cadre de jeu et pour rendre dynamique l'évolution générale de la situation.

❖ Les aventures préambules (7)

-Les Brumes de la Trahison :

Permet aux personnages de découvrir la Rose Eternelle, un objet magique qui aura son importance dans cette campagne, de rencontrer la reine Alachia et plus généralement de se familiariser avec le Bois de Sang.

-Corrompu ! :

Permet aux personnages d'amorcer l'intrigue liée à « la fille des dragons » en rencontrant Aardéléa en personne et de potentiellement rencontrer Ailes-de-Givre voire de lier des liens avec ce dernier.

-L'Érudit Disparu :

Permet aux personnages d'amorcer l'intrigue liée à « Le Béhémoth théran » en remplaçant des documents officiels relatifs à la zone géographique d'Ayodhya par des faux, ayant pour destinataires des thérans. De plus les personnages y rencontreront le draco d'Ombre-sous-la-Montagne soulignant l'implication des grands dragons dans cette histoire...

-Trame Brisée :

Permet aux personnages de pouvoir récupérer les Dagues de Cara Fahd, objets magiques qui auront leur importance dans cette campagne et de lier des liens avec plusieurs dracos d'Ailes-de-Givre.

-Le Château Oublié :

Permet aux personnages de développer leur propre domaine. Cela renforcera l'impact de l'arrivée des thérans d'un point de vue politico-économique.

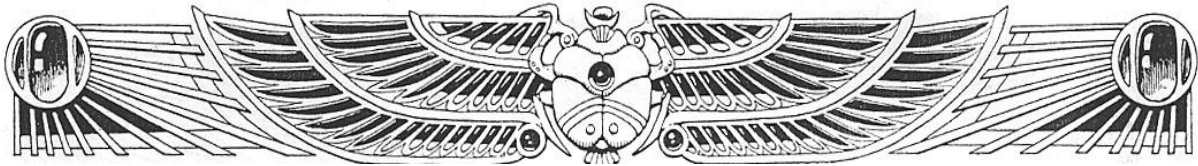
-Désir Brulant :

Permet aux personnages de récupérer le disque de Phatus, objet magique qui aura son importance dans cette campagne.

-Les Dagues de Cara Fahd (Liens brisés) :

Permet aux personnages de rencontrer le PNJ Moshtug, de se familiariser avec l'ancien royaume ork de Cara Fahd et avec l'histoire du peuple ork plus généralement.





❖ La campagne (30)

• Mission de reconnaissance autour de la forteresse [Le Béhémot théran]

♦ **Résumé** : Où le roi Valurus III demande aux personnages d'investiguer les abords du *Triomphe* afin de glaner un maximum d'informations concernant ce dernier ainsi que sur la stratégie thérane et de revenir lui faire leur rapport.

♦ **Descriptif** : En fait cette mission n'en est pas vraiment une. Il s'agit surtout d'un prétexte pour envoyer les personnages aux abords du *Triomphe* afin de lancer cette campagne. Au fur et à mesure de leurs pérégrinations ces derniers devraient en apprendre de plus en plus et peut être même rencontrer pour la première fois le groupe d'adeptes à la botte de Nikar : *l'Elite*. Ce groupe devrait jouer un rôle d'antagoniste de type « Némésis » pour les personnages tout au long de ce premier chapitre de campagne. Idéalement cette campagne devrait s'ouvrir avec l'annonce de l'atterrissage du *Triomphe* et les personnages devraient participer à leur premier « conseil de guerre » à la demande du roi afin de décider de l'attitude à adopter. Ce conseil devrait permettre d'introduire en douceur nombres de PNJ de la cour de Throal : Valurus III, Neden, Selenda, l'Ambassadeur général Tramon, Drazon, Merrox, Rozko l'Indiscipliné, Kelassa, Général Suprême Foellerian, Général Quaavami Briseroc, Général Ilmorian, etc...

Enfin, lorsqu'ils penseront en savoir assez, les personnages devraient vouloir retourner auprès du roi afin de lui faire leur rapport notamment après les aventures « *La nuit des chasseurs* » ou « *Captive des Passions* » ou alors bien plus tard suite à « Des os en guise de message ». Pour vous aider dans cette tâche vous pourrez utiliser l'**annexe 2** et les récompenses de légendes pour cette aventure pourraient être directement liées aux nombres d'informations découvertes. Afin de faciliter le suivi des informations glanées, il suffit de cocher la case correspondante à la connaissance découverte en direct ainsi cela évitera une restitution fastidieuse par vos joueurs bien des séances de jeu après...

♦ **Challenge** : Ne pas se faire capturer et interroger par les thérans / Découvrir un maximum d'informations

♦ **Bénéfices** : Apprendre un savoir important : [Forces théranes], [Dirigeants théranes], [Activités théranes]

♦ **Risques** : Affaiblir les liens avec un allié [Throal : révéler des informations aux thérans] / Dégrader les liens avec un ennemi [Thera (Triomphe)] / Réputation ternie [déclencher une répression sur les civils]

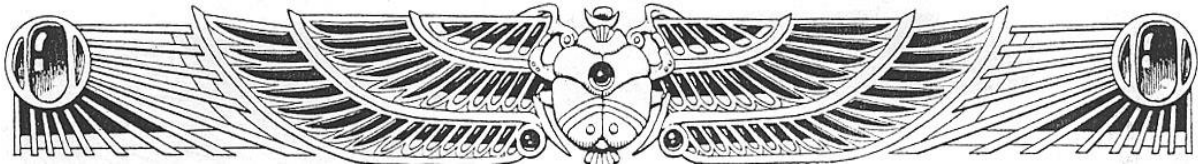
• Résistons compagnons ! [Le Béhémot théran] - nouveau

♦ **Résumé** : Où en secret l'Œil de Throal demande aux personnages, sous couvert d'escorter une délégation marchande à la cité V'strimon (notamment l'ambassadeur Glolin), de participer à une sorte de conseil de la résistance...

♦ **Descriptif** : arrivés à la cité lacustre, les personnages devraient avoir le temps de visiter cette dernière et d'y faire des rencontres. Ils devraient se retrouver à participer à une réunion secrète : le premier conseil de la résistance auquel devraient participer ; Omasu, les V'strimon (dont la capitaine Jedaiyen), des émissaires de Throal, des chefs de villages, etc... Ils devraient en toute logique apporter leur aide aux rebelles. Ils réaliseront alors un pacte de sang afin de rejoindre la résistance et apprendront où contacter les cellules. Chacune de ces cellules pourra enrôler les personnages, fournir de l'aide, fournir des informations, etc...

La base de la résistance devrait tout d'abord se situer au sein même de la Cité V'Strimon. Cette dernière devrait migrer vers Darranis suite à l'aventure « Vol de trame » car la shivalahala déclarera que la cité V'strimon n'est plus sûre. Puis la base se fera de nouveau attaquer et anéantir par les thérans et sera transférée dans la panique à Travar tout cela suite à l'aventure « Une partie de pêche ». Enfin, une nouvelle fois et suite à l'attaque des K'tenshin dans « *Le libre-échange* » la base sera démantelée et extradée à Daïche (dans les cales d'une barge scavienne, le *Rocher des cendres*) grâce à l'émergence des T'kambras.





Tout cela servira à donner du dynamisme, à renforcer l'aspect précaire des rebelles et à continuellement mettre la pression sur les personnages.

Enfin, au gré de leurs pérégrinations au sein de la cité V'strimon, les personnages devraient rencontrer l'esprit du vieil homme aux filets et récupérer un bracelet de roseaux (leur permettant une seule fois de se sauver d'une situation délicate alors qu'ils sont sur le fleuve Serpent)...

♦ **Challenge** : Accepter le pacte avec les rebelles / Découvrir un maximum d'informations

♦ **Bénéfices** : Apprendre un savoir important [histoire V'strimon] / Contracter un nouvel allié [V'strimon], [Omasu] / Obtenir un objet important [Bracelet de roseaux]

♦ **Risques** : Réputation ternie [refuser le pacte]

• La route du pèlerinage [Le Béhémot théran]

♦ **Résumé** : Où l'ambassadeur général Tramon du Corps Diplomatique de sa Majesté demande aux personnages d'aller contacter l'aropagoi t'skrang Syrtis afin de savoir s'ils sont prêt à soutenir le royaume de Throal contre les thérans (contrairement à la « Première Guerre Thérane » pendant laquelle ils sont restés neutres).

♦ **Descriptif** : pour arriver jusqu'à la Cité-falaise Syrtis, les personnages devront emprunter la route du pèlerinage le long de laquelle ils devront passer des épreuves comme le Bois de la Mémoire, la Flamme sacrée de Kralipur, la Grotte des Quatre Fondateurs, l'Étang de Floranuus, le Canyon des Mille Voix, les Gorges de Lalai et son pont de la peur et enfin la Porte du Pinacle de la Cité de la Falaise. Chacune de ces étapes devrait être l'occasion d'une scène : énigme, rencontre, évènements, etc...

En toute fin de parcours les personnages sont alors invités à séjourner dans la cité Syrtis et à rencontrer des PNJ de premier plan dont : le chambellan Shaido Wavram, l'amiral T'kraidos, le capitaine Aemilius Vellunium et le capitaine Belit Shustal Syrtis. L'ex chambellan Gammalon Toolika empreint de rancune quant à son éviction du poste pourrait venir mettre son grain de sel dans l'échiquier Syrtis... Ils devraient au passage découvrir l'histoire du formidable Cuirassé Syrtis (« Dreadnought » en vo), le navire le plus puissant de tout le fleuve Serpent et le fait que les Syrtis recherchent à la fois un ingénieur nautique et questeur d'Upandal suffisamment doué ainsi qu'une grande quantité de feu élémentaire afin de réparer définitivement le navire.

Pour finir, les personnages devraient chercher à lier une alliance avec les Syrtis par le biais de la shivalahala mais à la vue des derniers évènements, malheureusement cette dernière ne donne plus d'entrevue...



♦ **Challenge** : Passer toutes les épreuves de la route du pèlerinage / Intéragir avec des PNJ d'importance

♦ **Bénéfices** : Apprendre un savoir important [histoire Barsaive], [histoire Syrtis], [histoire Dreadnought] / Contracter un nouvel allié [Syrtis]

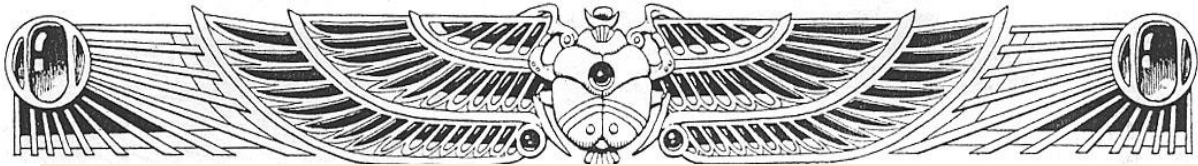
♦ **Risques** : Contracter une malédiction, des blessures

Le coin du MJ

Intrigues Syrtisiennes !

Shaido Wavram, le magistrat Ritzizk et Gammalon Toolika pourrait être un triptyque de personnages intrigant et luttant pour garder/obtenir le poste de Chambellan Syrtis, poste extrêmement convoité. Seules les prémisses de cette lutte pourraient être dévoilées à ce stade, la suite sera développée au second chapitre de cette campagne...





• Au service des Syrtis [Le Béhémoth théran] - nouveau

♦ **Résumé :** Où les hauts dignitaires de la Cité de la Falaise profitent de la présence des personnages en leur demandant de leur rendre un service en contrepartie duquel ils leur obtiendront une entrevue personnelle avec la shivalahala...

♦ **Descriptif :** cela fait des semaines que des tensions montent en puissance à Eidolon entre t'skrangs Syrtis et elfes de sang. Les personnages connaissent ici la rançon de la gloire car les Syrtisiens leur demandent leur aide...

Arrivée sur place, les personnages constatent que le magistrat Ritzizk a placé le port en quarantaine jusqu'à ce que les insurgés soient arrêtés ! Alors qu'ils mènent l'enquête, ils se rendront compte que les t'skrangs sont manipulés par des agitateurs (t'skrangs Ishkarat infiltrés, Jerleth Denäirastas) afin que les vieilles animosités entre t'skrangs et elfes soient exacerbées (magasins dégradés, revendications du peuple, etc...).

Lors d'un dernier évènement (graffiti de propagande), les personnages se rendront compte qu'il y a aussi un autre groupe qui agit pour d'autres motivations : des Chercheurs-du-Cœur (ce qui devrait rajouter à la confusion ambiante)!

Dans tous les cas, les personnages devront agir vite car une importante livraison de marchandises t'skrang doit être livrée à Trenevar, sous responsabilité de la Ranelle Talshara. En fonction du groupe que dénoncera les personnages (t'skrangs du peuple Syrtis manipulés vs espions Ishkarat dans l'ombre vs elfes Chercheurs-du-Cœur) ils devraient s'attirer alliés et ennemis...

En tout état de cause, la quarantaine du port est levée et ils devraient être recrutés pour surveiller le navire qui remontera la rivière Mothingale jusqu'à Trenevar (dans l'intérêt des Syrtis). Une fois leur mission accomplie, ils devraient rentrer à la cité de la Falaise et pouvoir enfin rencontrer la shivalahala pour une entrevue haute en couleur ! La shivalahala devrait accepter de se rallier à Throal et aux V'strimon pour se dresser contre l'alliance K'tenshin/ Thera mais elle pourrait par exemple demander au V'strimon en guise de bonne foi de leur louer un navire de guerre supplémentaire et demandera surement un prix à payer aux personnages...

(S'aider de l'aventure *la Reine du Heavy Metal*, Haven vol 1 / ED4, p266)

Le coin du MJ

Les pions Denäirastas

Tout au long de ce premier chapitre, les personnages seront amenés à découvrir des membres du clan Denäirastas œuvrant dans l'ombre. Ces derniers sont volontairement affublés de mutations draconiques plus ou moins visibles (certains pourraient user d'illusion afin de masquer ces traits) ceci afin de permettre aux personnages de faire le lien entre ces différents protagonistes. Ils pourront alors tenter d'élaborer des théories sur leurs origines, qui sont-ils : une nouvelle espèce de dracos ? Des mutants sous la coupe d'une horreur ? Etc...

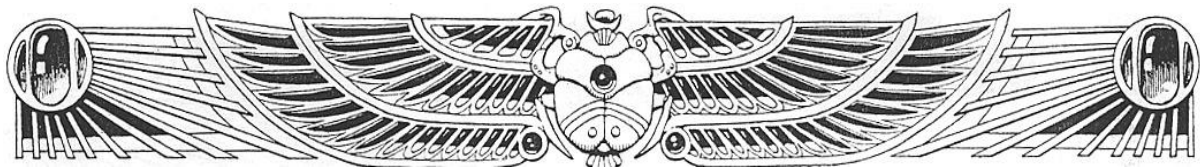
Leurs questions devraient trouver un premier élément de réponse lors de l'aventure **Une question de confiance.**

De plus, ces derniers tous neveux ou nièces d'Uhl Denäirastas ont un sang puissant coulant dans leurs veines. Ils devraient donc disposer de capacités draconiques à la discrétion du MJ afin d'en faire des adversaires atypiques et redoutables.

♦ **Challenge :** Apaiser la situation à Eidolon / Protéger la cargaison Talshara

♦ **Bénéfices :** Apprendre un savoir important [histoire Eidolon], [histoire Chercheurs-du-Cœur] / Dilemme : Renforcer les liens avec un allié [Syrtis] vs Contracter un nouvel allié [Elfes de Sang] vs Contracter un nouvel allié [Chercheurs-du-Cœur]





♦ **Risques** : Contracter un nouvel ennemi [Denaïrastas], [Ishkarat] / Dégrader les liens avec un allié [Syrtis] vs Contracter un nouvel ennemi [Elfes de Sang] vs Contracter un nouvel ennemi [Chercheurs-du-Cœur] / Contracter une obligation, dette, pacte [Shivalahala Syrtis]

• ***Kidnappés ! [L'Avènement de la nation Orke] - revisitée***

♦ **Résumé** : Où les personnages traversent un village et sont enrôlés suite à l'enlèvement de trois villageois. La piste les fera remonter jusqu'à Zarass Pensée-de-Glace et les confrontera à une histoire de famille orke liée à la renaissance de Cara Fahd, ils devront alors choisir leur camp...

♦ **Descriptif** : pour cette aventure, on retiendra l'idée d'impliquer les *Chargeurs de Terath* comme proposé en fin de description (Prélude à la Guerre, p 109) en mettant en scène le conflit interne propre à cette troupe orke (Prélude à la Guerre, p 100).

Ici, il s'agit de mettre en avant l'histoire particulière des *Chargeurs de Terath* afin de mettre en lumière l'existence d'une dissension interne aux orks, ce qui devrait apporter un peu de contraste à l'intrigue de « l'Avènement de la nation Orke ». Les personnages arrivent au moment des enlèvements perpétrés par Zarass. Bien sûr son père constatant sa disparition va envoyer son frère Earal pour la retrouver mais la situation va très vite s'envenimer. Zarass tentera même d'assassiner Earal mais les personnages devraient être suffisamment alertes afin d'éviter cet odieux attentat. Folle de rage, Zarass devrait parvenir à s'enfuir avec ses orks en direction du sud-ouest... Dans tous les cas, les personnages devraient désormais être au courant de la croissance d'une nouvelle nation orke !

Le coin du MJ

Zarass & Moschtug

Le personnage de Zarass Pensée-de-glace devrait jouer un rôle récurrent dans l'intrigue de « l'Avènement de la nation Orke » plutôt que d'impliquer encore et toujours Moschtug et ses *Poings de Fahd*, déjà introduit par ailleurs via la trame scénaristique de la campagne des « Dagues de Cara Fahd ». Ce personnage sera gardé pour une intrigue ultérieure où il apparaîtra se faisant berner par les thérans.

♦ **Challenge** : Retrouver Zarass / Sauver Earal

♦ **Bénéfices** : Apprendre un savoir important [Krathis Gron], [Renaissance de Cara Fahd] / Dilemme : Renforcer les liens avec un allié [Throal : Les Chargeurs de Thera] vs Contracter un nouvel allié [Zarass]

♦ **Risques** : Dilemme : Dégrader les liens avec un allié [Throal : Les Chargeurs de Thera] vs Contracter un nouvel ennemi [Zarass]

• ***Vol de trame [Le Béhémoth théran]***

♦ **Résumé** : Où la résistance demande de l'aide aux personnages afin de retrouver l'un des objets de trame de la Shivalahala V'strimon récemment disparu...

♦ **Descriptif** : idem Prélude à la Guerre. C'est à la fin de cette aventure que les personnages devraient apprendre que la base des rebelles a été transférée à Darranis.

♦ **Challenge** : Trouver le voleur / Découvrir qui sont les vrais commanditaires / Ramener l'objet volé

♦ **Bénéfices** : Apprendre un savoir important [K'tenshin] / Renforcer les liens avec un allié [V'strimon]

♦ **Risques** : Affaiblir les liens avec un allié [V'strimon] / Contracter un nouvel ennemi [K'tenshin]





• La nuit des chasseurs [La fille des dragons] - revisitée

♦ **Résumé** : Où les personnages sont engagés par un draco d'Ailes-de-Givre afin d'intercepter un groupe d'érudits se dirigeant vers Hanto...

♦ **Descriptif** : ici l'idée est plutôt de mettre en lumière (tout du moins en partie) la divergence d'opinion entre Ailes-de-Givre et Ombre-sous-la-Montagne quant au sujet d'Aardéléa. Cela devrait donner un peu plus de relief aux relations existantes entre les différents grands dragons. L'un souhaite l'étudier de loin alors que l'autre souhaite la récupérer dans son antre.

Les personnages sont engagés par l'un des dracos d'Ailes-de-Givre (par exemple Rathann) afin d'intercepter un groupe de soi-disant mercenaires employés par les thérans et se dirigeant vers Hanto. Les personnages seront accompagnés par le draco et alors qu'ils s'apprêteront à en découdre avec les mercenaires, ils découvriront que l'autre groupe est en fait composé d'archivistes nains de la Grande Bibliothèque de Throal ainsi que d'un autre draco (Rosper) cette fois-ci assujettis à Ombre-sous-la-Montagne...

Les personnages devraient alors être confrontés à un dilemme : qui croire et donc qui combattre ? Il leur faudra déployer des talents de diplomates aguerris afin d'éviter le bain de sang...

♦ **Challenge** : Eviter un bain de sang / Réussir une négociation

♦ **Bénéfices** : Apprendre un savoir important [histoire draconique] / Dilemme : Renforcer les liens avec un allié [Ailes-de-Givre] vs Contracter un nouvel allié [Ombre-sous-la-Montagne]

♦ **Risques** : Dilemme : Affaiblir les liens avec un allié [Ailes-de-Givre] vs Contracter un nouvel ennemi [Ombre-sous-la-Montagne]

• Captive des Passions [l'Avènement de la nation Orke]

♦ **Résumé** : Où les personnages se retrouvent à intervenir dans une bourgade lors du jugement de Krathis Gron en personne !

♦ **Descriptif** : les personnages arrivent en plein chaos et sont sollicités pour être les juges du procès de Krathis Gron. Ils devraient apprendre rapidement que Krathis a tué un villageois. Ils devront alors mener l'enquête et se montrer diplomates pour espérer obtenir une entrevue avec Krathis, croupissant dans sa geôle. Ils découvriront que l'homme était un assassin. Au courant du procès imminent, le ton monte et les personnages devront faire leur choix. Il se pourrait qu'une des passions protectrice de Krathis intervienne en personne ! Quoi qu'il en soit, les écorcheurs orks à l'extérieur attaquent craignant pour leur dirigeante et guide spirituelle.

En fonction du verdict des personnages la bataille sera plus ou moins violente et il se pourrait même qu'une patrouille throalienne passant par-là décide de mettre un peu d'ordre dans tout ça. Cette dernière pourrait être dirigée par un certain capitaine Stetgarth (devant prochainement prendre sa retraite).

♦ **Challenge** : Eviter le bain de sang / Réussir une négociation diplomatique

♦ **Bénéfices** : Apprendre un savoir important [Migration des orks] / Dilemme : Contracter un nouvel allié [Krathis Gron] vs Améliorer les liens avec un allié [Throal : Stetgarth]

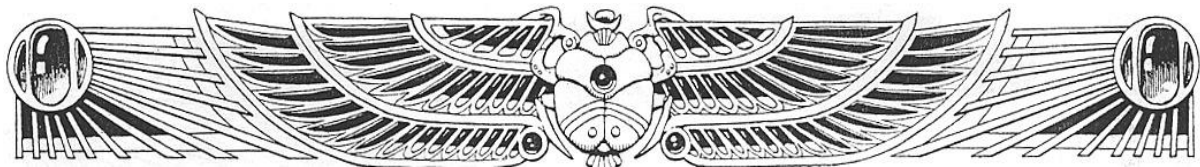
♦ **Risques** : Dilemme : Contracter un nouvel ennemi [Krathis Gron] vs Dégrader les liens avec un allié [Throal : Stetgarth] / Réputation ternie [ne pas protéger les villageois]

• Une partie de pêche [Le Béhémot théran] - revisité

♦ **Résumé** : Où la résistance engage les personnages pour récupérer une ancienne vedette thérane coulée au fond du lac Ban et la ramener aux V'strimon.

♦ **Descriptif** : alors que les personnages seront au fond du lac Ban afin de récupérer une ancienne vedette thérane, ils devraient apercevoir nager devant eux un saural semblant les observer ainsi qu'une « masse longiligne » filant à allure constante sous l'eau. Plus tard alors qu'ils sont aux prises avec les thérans sur le pont de leur navire (présence de l'Elite : Affern ?) cette masse étrange viendra « bousculer » la vedette thérane et leur permettre de fuir. Ces





deux éléments devraient venir introduire en douceur l'implication de l'aropagoi Henghyoké et donner aux personnages les premiers indices de l'existence de navires sous-marins Henghyoké !

C'est à la fin de cette aventure que les personnages devraient apprendre que la base des rebelles de Darranis a été annihilée.

♦ **Challenge** : Parvenir à récupérer la vedette coulée / Echapper aux thérans

♦ **Bénéfices** : Renforcer les liens avec un allié [V'strimon]

♦ **Risques** : Affaiblir les liens avec un allié [V'strimon] / Dégrader les liens avec un ennemi [Thera (Triomphe) : Drake Cherche-vent]

• **Manceuvres nocturnes [l'Avènement de la nation Orke] - revisité**

♦ **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 la tribu des *Poings de Métal* vers le sud-ouest de Barsaive...

♦ **Descriptif** : Après avoir joué *Captive des Passions* Krathis Gron donnera un lieu de rendez-vous aux personnages afin de l'aider à guider la tribu des *Poings de Métal* tout en évitant les patrouilles thérans (présence de l'Elite : Landrial ?). Il se pourrait que d'autres tribus rejoignent le convoi comme certaines des tribus mercenaires au service de Throal, une partie des *Crocs-Brisés* ou encore la troupe de Zarass Pensée-de-Glace. Les personnages auront alors à gérer les diverses inimitiés entre tribus afin que tout ce petit monde puisse progresser dans la discrétion, ce qui ne sera pas une partie de plaisir. Une orke mystérieuse pourrait ponctuellement les aider tout en restant à distance lors d'altercation avec certains des individus les plus virulents...

L'objectif ici est de rallonger la durée du trajet afin de faire passer tout le convoi sous les remparts de Travar ce qui devrait entraîner un soulèvement général de la communauté orke ainsi qu'un raid d'ampleur contre le marché aux esclaves (voir le supplément « Travar the merchant city », p36, 202, 207) !

Les personnages devront choisir leur camp, les dirigeants de Travar ne voyant pas les choses de la même manière. L'objectif étant de mettre les personnages face à un dilemme, ils devront faire un choix car ils se rendront compte qu'il est impossible de n'avoir que des amis...

De plus, il se pourrait que les personnages rencontrent des érudits et autres historiens orks leur donnant des informations générales sur le royaume ork ou les Dagues mais pour tout ce qui concerne les connaissances clefs liées à ces dernières, les personnages devraient être aiguillés vers la fameuse orke mystérieuse qui n'est autre qu'Eshpa Calah en personne ! Cette dernière fera tout pour leur apparaître sympathique et devrait leur permettre d'obtenir les connaissances clef de rang 3. En plus d'aider les personnages l'un de ses objectifs était d'offrir à Krathis Gron le Collier de Soumission (voir aide de jeu : **ED_BACV_De la Nouvelle Histoire de Cara Fahd et des Dagues**) afin que cette dernière glisse petit à petit sous l'influence de sa Maitresse. Les personnages auront l'occasion de remarquer le splendide bijou au cou de Krathis lors de l'une de ses nombreuses apparitions... Cela pourra d'ailleurs être le sujet de conversation parmi la soldatesque, soulevant des débats houleux...

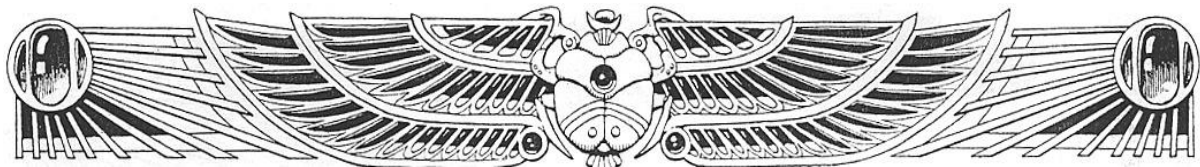
Enfin, ils pourront alors juger du nombre d'orks impressionnant que commence à représenter la migration vers la nouvelle Cara Fahd, et s'ils le souhaitent pourront faire leur rapport à Throal en conséquence !

Pour finir, cette aventure permettra de faire migrer le groupe de personnage vers le front de la rivière Tylon.

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

♦ **Bénéfices** : Apprendre un savoir important [Histoire Cara Fahd], [Dagues de 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] / Dégrader les liens avec un ennemi [Thera (Triomphe)]

Les rumeurs :

- Alliance entre thérans et K'tenshin,
- K'tenshin contrôlent le cours inférieur du Serpent,
- Taxes K'tenshin sur tous les navires les 1/10 de la cargaison suivant le code de la piraterie d'antan,
- Les navires du ciel thérans font de même dans les airs ; le trafic aérien en est complètement chamboulé (notamment Travar, mais pas que),
- Extraction de minerais élémentaires (bois, eau, terre, etc...) de la part des thérans,
- D'autres thérans « pas comme les autres » (en fait il s'agira des Protectors du Ciel, une sorte de garde prétorienne de Mordom, ne répondant qu'à lui, voir p51) regroupent tous les enfants des villages et les passent en revue... ?
- Prise du lac Pyros et des villages alentour par l'association des thérans et des K'tenshin,
- Annihilation de la base des rebelles de Darranis.

• Le tournoi [Le Béhémoth thérans]

♦ **Résumé** : Où les personnages sont engagés par la résistance pour espionner l'aropagoi K'tenshin afin de récolter un maximum d'informations sur leurs activités et actions à venir...

♦ **Descriptif** : idem Prélude à la Guerre sauf que les personnages pourraient participer au tournoi ainsi que l'un des membres de l'Elite (Gradan Vive-Hache ?).

♦ **Challenge** : Mener une enquête en toute discrétion

♦ **Bénéfices** : Apprendre un savoir important [K'tenshin]

♦ **Risques** : Dégrader les liens avec un ennemi [K'tenshin]

• La cause rebelle [Le Béhémoth thérans] - revisitée

♦ **Résumé** : Où les personnages sont engagés par la résistance afin de forcer un blocus sur la rivière Tylon pour livrer du ravitaillement aux T'Kambras...

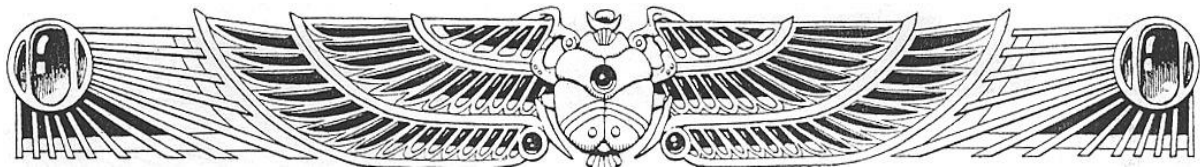
♦ **Descriptif** : Alors que les personnages luttent au cours d'une bataille navale chaotique entre K'tenshin et V'strimon (Jedaiyen devrait faire également son apparition mais cette fois-ci en qualité de T'kambras), ils devraient se trouver face à une menace très sérieuse due à la présence de l'Elite (groupe d'adeptes de hauts cercles sous les ordres de Nikar) ainsi que l'arrivée du kila Le Vertueux ? Percer le blocus est impossible, il leur faudrait pour cela un navire surpuissant (voir l'aventure *La Route du Pèlerinage* : Apprendre un savoir important [histoire Dreadnought]). Alors que tout semble perdu une aide inespérée surgira des eaux :



un mystérieux navire sous-marin venant sauvagement endommager les navires K'tenshin, sauvant la situation in extremis ! Même si le blocus n'aura pas été percé (Jedaiyen repartira de son côté sans avoir reçu sa cargaison), les K'tenshin battent en retraite.

Alors que le navire sur lequel sont les personnages est sur le point de sombrer, ils sont recueillis à bord du sous-marin Henghyoké et seront conduit dans la cité sous-





marine secrète de cet aropagoi, sous la mangrove des jungles de Servos. Là, ils devraient rencontrer non pas la shivalahala mais le maître de ces t'skrangs bien étranges : le grand-léviathan appelé simplement Le Saurien !

Ce dernier réclame comme étant son royaume, tout ce qui se trouve sous la surface des eaux du fleuve Serpent. Il souhaite que les personnages portent sa parole auprès de tous les aropagoi, notamment après l'intrusion de son royaume lors de l'aventure « Une partie de Pêche ». Il confiera aux personnages une petite statuette de saural argentée permettant d'appeler ses troupes une seule fois si besoin d'aide ou d'une entrevue avec lui (apprendre l'information relative au fait que le port sous-terrain du *Triomphe* est protégé par des esprits des eaux asservis par les thérans pourrait inciter Le Saurien à aider les rebelles !) en jetant cette dernière dans les eaux du fleuve.

Enfin alors que les personnages se feront déposer non loin de Travar, le sous-marin s'éloignera mais le t'skrang fermant l'écotille avant la plongée du navire dévisagera longuement ces derniers de manière énigmatique avant de les gratifier d'un sourire en coin. Les personnages auront juste le temps de remarquer un tatouage étrange sur la peau de ce dernier. Lors de l'aventure « **Une question de confiance** » ils pourront alors identifier ce dernier : un t'skrang infiltré de l'aropagoi Ishkarat !

♦ **Challenge** : Tout faire pour tenter de ravitailler les T'Kambras

♦ **Bénéfices** : Découvrir un lieu [ville Henghyoké] / Apprendre un savoir important [Henghyoké], Contracter un nouvel allié [Henghyoké], [T'kambras] / Renforcer les liens avec un allié [V'strimon]

♦ **Risques** : Contracter une obligation, dette, pacte [Henghyoké] / Dégrader les liens avec un ennemi [K'tenshin], [Thera (Triomphe) : L'Elite]

• **Les Marais Brumeux [La fille des dragons] - revisitée**

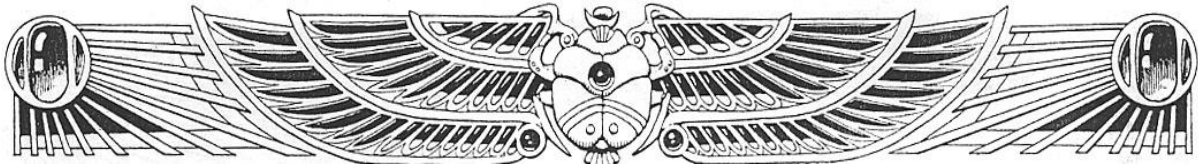
♦ **Résumé** : Où les personnages sont engagés par la résistance pour filer un contingent de militaires thérans dans les Marais Brumeux. Ils tomberont sur un ancien laboratoire thérans datant du pré-châtiment...



♦ **Descriptif** : après quelques péripéties relatives à un voyage dans les Marais Brumeux, les personnages devraient retrouver la trace de l'expédition thérane près de ruines perdues...

Après une discrète infiltration, ils devraient découvrir des informations concernant d'anciennes manipulations magiques permettant aux thérans de créer des demi-adeptes en quantité ! De plus les personnages pourraient entendre des thérans discuter entre eux de leur recherche à propos d'un Livre-des-Esprits-bleu dérobé à Ailes-de-Givre mais visiblement ce dernier n'est pas dans le laboratoire, à leur grande désillusion !





Enfin, les personnages pourraient mettre la main sur de vieux rapports leur permettant de découvrir que le magicien en chef de la maison Narlanth de l'époque mena des expériences pour créer des « êtres supérieurs » à la demande du premier gouverneur afin de les aider dans leur lutte contre les grand-dragons !

Finalement les personnages se font repérer et doivent combattre les troupes théranes. Ces dernières pourraient être une nouvelle fois dirigée par des membres de l'Elite.

Alors que les personnages sont au plus mal, un nouveau protagoniste viendra mettre son grain de sel : le grand dragon Aban en personne ! Cette dernière, crachant son souffle de fumée devrait disperser les thérans mais pourrait très bien vouloir en savoir un peu plus sur le pourquoi de la présence des personnages ? Cette dernière pourrait leur avouer son aversion pour les thérans mais découvrant qu'ils « travaillent » pour Ailes-de-Givre elle pourrait aussi leur avouer sa haine encore plus grande envers ce dernier (et pourquoi elle lui en veut) et s'en prendre à eux afin d'envoyer un message clair à Ailes-de-Givre...

Enfin, il se pourrait aussi que les personnages se perdent (ou découvrent des informations à propos) et errent dans des ruines antiques où ils apercevraient graver dans la pierre les mots *Yrns Morgath* et *Naaman Y'ross*...

♦ **Challenge** : Réussir à infiltrer le laboratoire perdu / Eviter le bain de sang / Eviter le conflit avec un grand dragon

♦ **Bénéfices** : Apprendre un savoir perdu [magie du sang thérane], [histoire des dragons] / Contracter un nouvel allié [Aban] / Découvrir un lieu [laboratoire perdu]

♦ **Risques** : Contracter un nouvel ennemi [Aban], Contracter une malédiction, maladie, parasite / Dégrader les liens avec un ennemi [Thera (Triomphe) :L'Elite]

• **Le Libre-échange [Le Béhémoth théran] - revisité - épique**

♦ **Résumé** : Où les personnages alors à Travar rentrant de mission, subissent l'attaque de la flotte K'tenshin qui s'empare de toute la flotte commerciale de la ville en représailles de leur non-respect de l'interdiction de commercer avec Throal !

♦ **Descriptif** : les personnages sont contactés par la résistance, Omasu en personne ou bien le Marshall du ciel Gardius Drimsby (selon les affinités des personnages) afin de veiller sur un navire du ciel. Depuis l'arrivée des thérans, les navires empruntent des itinéraires plus dangereux. Ce dernier doit récupérer de la marchandise en provenance d'un navire fluvial caché en amont de Travar afin de contourner le blocus K'tenshin.

Lors du chargement du navire du ciel les personnages auront l'occasion de repérer des dockers suspects cherchant à monter à bord sans attirer l'attention. Pendant le trajet retour, le navire se fera arrêter par une patrouille thérane. En fonction de la réaction des personnages cela pourra tourner soit à la bataille rangée soit à une fouille minutieuse des cales du navire. Si les personnages n'ont pas repérés les passagers clandestins c'est les thérans qui y tomberont dessus (dans une cache du navire). Il s'agira de deux frères de la Rébellion pour la Roche-de-Vie ayant des informations capitales pour Omasu au sujet d'une Fraternité de nécromanciens dans les Mont Delaris. Après négociations ou affrontement, le navire arrivant en vue de Travar devrait offrir une vue chaotique...

Il semblerait que toute la flotte K'tenshin ait décidé d'assiéger la ville. Il s'agira en fait de représailles de la part des K'tenshin contre les marchands de Travar pour le fait de n'avoir pas respecté l'interdiction de commercer avec Throal. Les personnages devraient prendre part à la défense épique des quais mais les pertes devraient être colossales pour la flotte commerciale de Travar ainsi qu'au niveau des infrastructures fluviales...

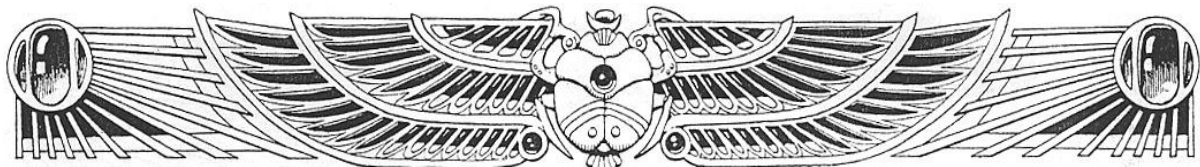
C'est suite à cette mission que les personnages devraient apprendre que la base rebelle migre à Daïche.

♦ **Challenge** : Réussir à rapatrier les Frères de la Roche-de-Vie / Lutter contre les K'tenshin

♦ **Bénéfices** : Contracter un nouvel allié [Travar] / Renforcer les liens avec un allié [Travar], [Omasu]

♦ **Risques** : Dégrader les liens avec un ennemi [K'tenshin]





Les rumeurs :

- Réémergence de la maison T'Kambras sur la rivière Tylon,
- Les thérans enquêtent dans les Marais Brumeux,
- Blocus de la rivière Tylon par les K'tenshin : tout commerce avec Throal est désormais interdit,
- Organisation de rafles esclavagistes par les thérans et les K'tenshin,
- Le village de Servalen a été transformé en marché aux esclaves,
- Les K'tenshin poussent jusqu'à Urupa avec des navires protégés par deux vedettes et une kila thérane,
- Début d'une guerre ouverte entre K'tenshin & T'Kambras (ennemis jurés),
- Seuls les Henghyoké tiennent encore tête et osent attaquer les K'tenshin,
- Migration de la base des rebelles à Daïche
- **Dans le ventre de la bête [Le Béhémoth théran /La fille des dragons] - revisitée**

♦ **Résumé :** Où les personnages sont à la fois missionnés par Omasu et par l'un des dracos du grand dragon Ailes-de-Givre pour mener une mission périlleuse : infiltrer la forteresse du *Triomphe* afin de récupérer des informations cruciales pour l'un mais aussi afin de libérer le draco pour l'autre !

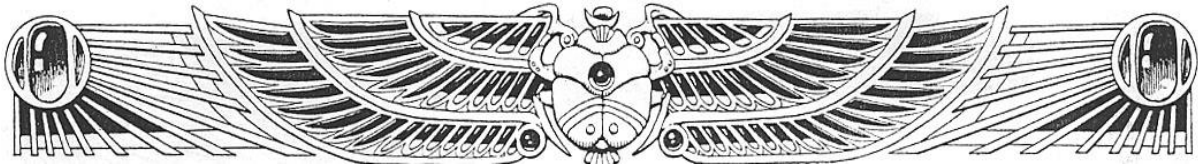
♦ **Descriptif :** lors d'une réunion secrète des rebelles, Omasu en personne demande aux personnages de remplir une mission périlleuse de première importance : contacter ses frères obsidiens emprisonnés dans leur Roche-de-Vie sous le *Triomphe*. Il pourra les faire rentrer dans la forteresse des esclaves. Lors de conseil d'Omasu mais entrera par la contact avec eux afin confier une mission Gichu-ta et c'est un Givre. L'un des sien, capturé par les possède des compromettantes, il au plus vite avant parviennent à le faire pourra grâce à sa chaque personnage avec lui qui sera sorte de poche difficilement revanche, une fois poche, sa magie sera inopérante pour pouvoir l'y refaire entrer. Enfin, il leur confiera aussi que l'un des leurs, une draco illusionniste du nom de Crispell, est infiltrée dans la forteresse et qu'elle pourra les aider...



thérane comme étant la réunion, un restera en retrait suite discrètement en lui aussi de leur secrète. Il s'appelle draco d'Ailes-de-Tellanion, a été thérans et ce dernier informations faut donc le libérer que les thérans ne parler ! Gichu-ta magie permettre à d'emporter un objet enfermé dans une astrale très décelable. En l'objet sorti de sa

A leur arrivée, les personnages devraient être répartis (par Crispell ?) dans différentes zones du *Triomphe* en fonction de leur compétences propres (esclaves dans les mines, entretien des bâtiments administratifs, aide aux cuisines, dockers aux quais aériens, serviteurs dans la tour des magiciens, entretien des remparts, participer à la construction du port sous-terrain, etc...) et devraient après moult péripéties : apprendre de nombreuses informations sur le *Triomphe* (forces, dirigeants et activités), contacter les obsidiens enfermés dans la Roche-de-Vie et avoir récupéré un fragment de cette dernière, avoir remarqué que le dôme d'air élémentaire était alimenté par plusieurs générateurs magiques dont le plus faible est celui au sud de la citadelle, etc...





Les personnages devraient finir par réussir à se retrouver pour fuir mais en pleine cavale ils devraient se faire repérer et arrivant dans une salle de torture, assister au moment où Gendel (sous la surveillance acérée de Mordom) torturant Tellanion, lui fait avouer la localisation exacte de la fillette Aardéléa : le village d'Hanto !

Mordom demande alors à Gendel de se débarrasser du draco et prend immédiatement congé. Les personnages devront alors intervenir rapidement et fuir en vitesse...

♦ **Challenge** : Ne pas se faire démasquer / Réussir à contacter les obsidiens / Repérer les générateurs magiques / Libérer le prisonnier / Réussir à fuir

♦ **Bénéfices** : Apprendre un savoir important : [Forces théranes], [Dirigeants théranes], [Activités théranes], [Rituel obsidien], / Renforcer les liens avec un allié [Ailes-de-Givre]

♦ **Risques** : Dégrader les liens avec un ennemi [Thera (Triomphe) : Gendel]

• Retour à Hanto [La fille des dragons]

♦ **Résumé** : Où les personnages sont missionnés en urgence par le draco tout juste libéré du *Triomphe* pour empêcher Mordom de mettre la main sur Aardéléa...

♦ **Descriptif** : idem Prélude à la Guerre

♦ **Challenge** : Traquer Mordom / Défaire les esclavagistes théranes / Libérer les esclaves

♦ **Bénéfices** : Apprendre un savoir important [piste Mordom] / Réputation améliorée [libérer un lieu : Pic-de-Lune]

♦ **Risques** : Perte de temps / Réputation ternie [ne pas libérer un lieu : Pic-de-Lune]

• Une funeste leçon [La fille des dragons] - épique

♦ **Résumé** : Où les personnages se font duper par Mordom et perde la trace d'Aardéléa mais parviennent tout de même à capturer ce dernier...

♦ **Descriptif** : Même si les personnages ne remettront pas la main sur Aardéléa, les confronter à Mordom est un énorme challenge mais cela devrait leur montrer l'étendue de ses pouvoirs. Les personnages devraient se sentir vraiment en danger ; certains pourraient même y laisser des plumes. Pour contre balancer le manque de puissance du groupe de personnages, plusieurs dracos d'Ailes-de-Givre pourraient les aider : tout d'abord Gichu-ta devrait être de la partie depuis leur fuite du *Triomphe*, Tellanion décidant de les accompagner aurait pu récupérer suffisamment de force en restant en retrait pendant l'aventure précédente et enfin d'autres dracos tels que Rathann et Arondry auraient pu être « appelés » par leurs frères en cours de route. Bref, cet affrontement devrait être épique et l'un des points fort de ce premier chapitre !

♦ **Challenge** : Traquer et capturer Mordom / Survivre à Mordom

♦ **Bénéfices** : Apprendre un savoir important [magie thérane], Renforcer les liens avec un allié [Ailes-de-Givre]

♦ **Risques** : Dégrader les liens avec un ennemi [Thera (Triomphe) : Mordom]

Le coin du MJ

Mordom

Contrairement à l'aventure officielle, Mordom ne devrait pas être impressionné par le dragon et devrait même lui résister. Le tête-à-tête ressemblera plutôt à la rencontre entre deux vieux ennemis jurés. Des oreilles indiscretes devraient réussir à recueillir des bribes d'informations concernant la *Première Guerre Thérane* ainsi que des événements s'étant déroulés lors de la guerre avant le châtimeant, les deux ennemis réglant leurs comptes.

Ailes-de-Givre finira par pécher par excès de confiance en décidant de rendre les os de son maître à Nikar afin de l'impressionner. Passé son excès de colère, Nikar réalisera quand renvoyant les ossements de son maître aux « bonnes personnes » à Thera, Mordom renaitra et pourra donc être ramené une fois de plus à la vie...

Mordom devrait donc faire son grand retour au second chapitre de cette campagne pour un effet de surprise maximum !





• **Des os en guise de message [La fille des dragons] - revisité**

♦ **Résumé :** Où les personnages sont envoyés par Ailes-de-Givres au *Triomphe* afin de livrer les os de Mordom au général Nikar...

♦ **Descriptif :** Ailes-de-Givres envoie les personnages au *Triomphe* afin de livrer les os de Mordom au général Nikar. Il leur confie aussi un sauf conduit (empreint de magie draconique) écrit par ses soins. Nikar reçoit les personnages avec tout le respect qui leur ait dû mais à l'ouverture de la boîte contenant les os de son maître, il bascule dans une rage folle. Il tente de s'en prendre instantanément aux personnages mais une sorte de magie protectrice les maintiens hors de danger. Nikar reprend alors subitement son calme, comme si de rien était et échange courtoisement avec eux les conviant à un repas somptueux autour duquel, du haut de son arrogance il se laissera aller à quelques indiscretions au sujet de certains détails de sa stratégie. Une fois le repas terminé, il annonce avec la plus grande détermination et le plus froidement du monde que sa vengeance sera terrible et violente et qu'ils peuvent repartir libre mais que leur sauf conduit ne les protège qu'au sein de sa forteresse. Il leur laissera quelques heures d'avance après quoi il jettera ses chiens à leurs trousses afin de les traquer et de les tuer...

Les personnages devront trouver un refuge sûr et élaborer une stratégie afin d'y parvenir sans se faire pincer !

♦ **Challenge :** Réussir à bâtir une stratégie de fuite

♦ **Bénéfices :** Apprendre un savoir important [stratégie thérane]

♦ **Risques :** Dégrader les liens avec un ennemi [Thera (Triomphe) : Nikar]

• **Héritier ou usurpateur ? [Le Roi est mort !] - revisité**

♦ **Résumé :** Où, les personnages trouvent refuge à Throal et découvrent que: le roi est mort ! Le climat du royaume se dégrade et les personnages devront essayer d'apaiser la situation tout en essayant de faire la lumière sur l'assassinat...

♦ **Descriptif :** En toute logique les personnages devraient trouver refuge à Throal et souhaiter faire leur rapport au roi tout en léchant leurs plaies. Ils sont alors réveillés en pleine nuit et sommés de se rendre dans les chambres royales immédiatement : le roi est mort !

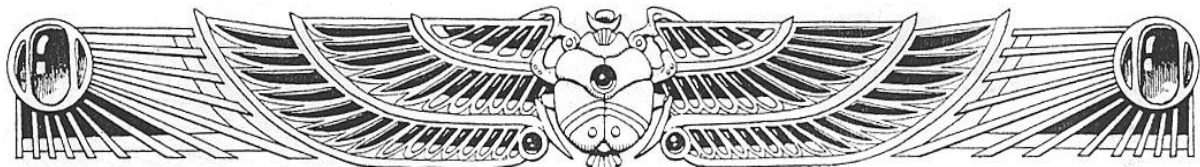
Pensant trouver un roi mort de vieillesse ou de maladie, la vérité éclate alors : le roi a été assassiné, visiblement par les thérans. Les personnages penseront alors immédiatement à la vengeance de Nikar et devraient s'imaginer être les responsables de la mort du roi ! A cette occasion les personnages devraient en apprendre plus sur l'histoire de Neden (son enlèvement par Mordom, son salut grâce à l'intervention d'Ombre-sous-la-Montagne et l'exécution de Mordom par son père Valurus III).

Des personnages suffisamment discrets pourraient aussi surprendre une Kelassa se recueillant sur la dépouille du roi, murmurant des bribes d'informations sur son fils illégitime caché tel que : « j'aurais dû t'en parler, excuse mon silence », ou « tu comprends, je ne souhaitais pas te porter préjudice » ou encore « je le protégerai, je t'en fais le serment », etc...

Le climat du royaume se dégrade et les personnages devront essayer d'apaiser tout cela. Entre chasse aux sorcières (thérans) et lynchages publics, ils devraient avoir fort à faire afin de maintenir un semblant de paix.

Pendant ce temps, dans les palais administratifs, des pressions politiques vont se faire sentir. En effet, aveuglé par sa soif de vengeance, Neden annoncera vouloir prochainement attaquer les thérans (appuyé en ce sens par son proche conseiller Rozko récemment promu au poste de « premier conseiller du roi », Jorkan Brise-Chânes, le Grand Ainé de Lochost et Derrisk le Grand Ainé de Thystonius notamment), les personnages devraient assister à leur second conseil de guerre avec tous les hauts dignitaires du royaume. Ils devraient sentir qu'ils ont moins de poids qu'avec Valurus et que Neden donne beaucoup d'importance à Rozko, ce dernier n'étant malheureusement pas des meilleurs conseils. Pendant ce temps, la « vieille garde » menée par Selenda s'opposera à ce choix et reniera le nouveau roi Neden faisant peser sur lui de lourds soupçons (corrompu par Mordom lors de son enlèvement) ! Les personnages devraient être amenés à rencontrer des figures de proues de cette mouvance





(Alaina Darkstrider, le baron ork Mardek Dos-de-Soie, Emor Croque-Faucon, Taranus Le-Scribe, etc...) et à assister à des réunions où le royaume de Scytha devrait être au cœur des discussions. Ils devraient se rendre compte qu'une grande partie de la population commence à adhérer au fait d'aller reconquérir ce dernier et de vouloir faire scission avec Throal !

Enfin, les personnages devraient rencontrer (si cela n'a pas déjà été le cas au cours de l'aventure « *Captive des Passions* ») à cette occasion, le capitaine Stetgarth, se voyant rappelé de sa toute récente retraite, pour se voir attribuer la mission d'aller « voir ce qui se passe » dans le sud-ouest suite aux dernières agitations...

♦ **Challenge** : Ne pas sombrer dans « l'anti-théranisme » primaire / Eviter que le royaume ne bascule dans le chaos total !

♦ **Bénéfices** : Apprendre un savoir important [Schisme nain : renaissance de Scytha] / Renforcer les liens avec un allié [Throal : Neden] / Réputation améliorée [massacrer des thérans innocents]

♦ **Risques** : Réputation ternie [sauver des thérans innocents]

Les rumeurs :

- Neden souhaite arrêter la construction des villes intérieures de Raithabal et de Thurdane,
- Neden souhaite donner une priorité financière à l'effort de guerre,
- Les olzims de Jaspree alertent concernant la non autosuffisance du royaume en matière de nourriture,
- Occupation de Daïche par les K'tenshin,
- Légende de la renaissance du royaume de Scytha,
- Agitation orke au sud-ouest de Barsaive.

• Contrebande et contrebandiers [Le Béhémot théran] - nouveau

♦ **Résumé** : Où les personnages sont engagés par le roi Neden afin d'organiser la livraison de matériel de contre bande (charmes de sang, potions de guérison, armes et amures, etc...) depuis Daïche jusqu'à Grand-Foire en vue de son attaque prochaine contre les thérans...

♦ **Descriptif** : Arrivée à Daïche, les personnages devraient vite comprendre l'ambiance locale : toute la ville est sous l'occupation des troupes K'tenshin même s'il ne s'agit pas encore d'un blocus complet. Ces dernières soupçonnent Garlthik de filouter avec les T'kambras et les Scaviens, voyant leur part de marché diminuer le long de la rivière Tylon.

Les personnages doivent donc retrouver leur indic du nom de Terricia (qui est la seconde de Garlthik le-Borgne et la dirigeante locale de la résistance) cachée à bord d'une barge scaviennne *Le Rocher des Cendres*. Puis ils devront subrepticement se glisser à l'intérieur des quartiers de Sagamon Pieds-d'acier, ce dernier ayant été mis en quarantaine par les K'tenshin. Il leur indiquera que les biens à destination du royaume de Throal se situent à l'intérieur d'un entrepôt K'tenshin sur les quais. Les personnages devront s'infiltrer discrètement dans le bâtiment et se défaire de l'esprit des eaux gardant ce dernier pour se retrouver in fine, nez à nez avec une troupe de pirates T'kambras, emmenée par la capitaine flamboyante Jedaiyen, étant là eux aussi pour subtiliser les biens. Les personnages vont devoir choisir leur camp sans attirer l'attention des patrouilles K'tenshin...

Au final, si les personnages ont arrivés en navire du ciel, ce dernier se retrouve boqué par les K'tenshin. Les personnages devront trouver un moyen de rapatrier tout le matériel vers Throal et devraient se diriger vers la barge scaviennne pour obtenir de l'aide...

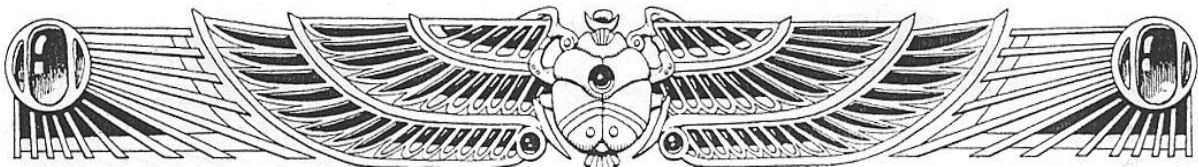
(S'aider de l'aventure *In and Out*, Empty Thrones / ED4, p167)

♦ **Challenge** : Ne pas attirer l'attention des K'tenshin / Ne pas se faire capturer / Récupérer les biens de Throal

♦ **Bénéfices** : Dilemme : Renforcer les liens avec un allié [T'kambras] vs [Throal]

♦ **Risques** : Dégrader les liens avec un ennemi [K'tenshin], Dilemme : Dégrader les liens avec un allié [T'kambras] vs [Throal]





• **La Vie sur le Rocher [Le Béhémoth théran] - nouveau**

♦ **Résumé :** Où les personnages subissent l'attaque d'écumeurs trolls alors qu'ils se trouvent à bord de la barge scavienne *Le Rocher des Cendres* dirigée par Gorana. Ils devront partir investiguer le campement de ces étranges trolls ainsi qu'aller récupérer du bois élémentaire dans les jungles toutes proches...

♦ **Descriptif :** alors que les personnages combattent les écumeurs trolls sur la barge, il se pourrait qu'ils entendent ces derniers questionner des scaviens à propos de l'endroit où se trouverait « le Chant de la Rivière » avant de les tuer froidement. Le drakkar troll écrasé sur la barge pourrait être leur salut afin de rapatrier tout le matériel de contrebande vers Throal mais il va falloir le réparer. Pour cela, un résident de la barge Fillor Hurnik, un inventeur farfêlu et questeur d'Upandal va avoir besoin de feu et de bois élémentaire...

Par la suite les personnages alors en expédition punitive dans le campement provisoire des trolls dans les monts Tylon apprendront qu'ils appartiennent à l'un des clans de la motte des Ecailles-de-Feu elle-même alliée des Denäirastas de Iopos. Une fois les minerais de feu élémentaires ramenés aux scaviens, ils devraient partir dans les jungles chercher des minerais de bois élémentaires afin d'enchaîner avec l'aventure suivante...

(S'aider de l'aventure *Life on the Crag, Empty Thrones* / ED4, p168)

♦ **Challenge :** Traquer & éliminer les trolls

♦ **Bénéfices :** Apprendre un savoir important [la Chanson du Fleuve] / Renforcer les liens avec un allié [T'kambras : scaviens]

♦ **Risques :** Contracter un nouvel ennemi [Iopos : motte des Ecailles-de-Feu]

Le coin du MJ

Le Chant de la Rivière

Le Chant de la Rivière est l'objet de trame essentiel de l'ancienne maison T'kambras. En plus d'être un objet de trame, il fonctionne également de manière similaire à un cristal de mémoire. Contrairement à un cristal normal, il ne se contente pas de partager pacifiquement les informations qu'il contient avec ceux qui exercent leur volonté sur lui. À la place, il impose l'angoisse de la shivalahala T'kambras regardant sa famille périr sous les coups des K'tenshin. Ceux qui entrent en contact avec la gemme éprouvent de plein fouet cette même douleur. Toute personne touchant *Le Chant de la Rivière* doit faire un test de volonté (16). Ceux qui échouent sont assaillis d'angoisse dont les effets sont semblables à un poison affaiblissant de niveau 16. Cette douleur émotionnelle disparaît dès que le contact est rompu. L'angoisse intense agit également comme une balise astrale pour les horreurs proches. Ceux qui parviennent à surmonter l'angoisse voient dans leur esprit les images de la shivalahala T'kambras d'autrefois et les Tours brisées avant qu'elles aient été détruites...

• **Vengeance dans la jungle [La fille des dragons]**

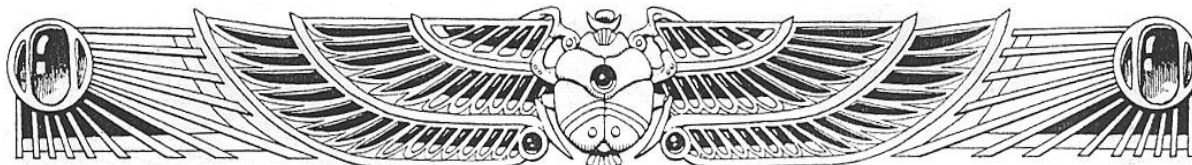
♦ **Résumé :** Où les personnages alors qu'ils sont à Daïche, partent dans les jungles voisines de Servos pour récupérer du bois élémentaire suite à l'aventure « *La Vie sur le Rocher* ». Ils retomberont par le plus grand des hasards sur la piste d'Aardéléa découvrant où cette dernière a été extradée : Créana...

♦ **Descriptif :** idem Prélude à la Guerre sauf que les personnages partent dans les jungles afin de récupérer du bois élémentaire. Le capitaine théran Chavenius pourrait toujours être dans les parages, en train d'écumer les tavernes mal famées de Daïche par exemple. Les personnages auraient très bien pu d'ailleurs le croiser au cours de l'aventure « *Contrebande et contrebandiers* », se remémorant alors où le trouver...

♦ **Challenge :** Survivre aux jungles / Traquer & éliminer les thérans / Interroger Chavenius

♦ **Bénéfices :** Apprendre un savoir important [lieu où se situe Aardéléa] / Renforcer les liens avec un allié [Ailes-de-Givre]





♦ **Risques** : Contracter une malédiction, maladie, parasite

Le coin du MJ

Le plan de Zham (I)

A ce stade-là de l'intrigue, Zham a appris l'existence du *Chant de la Rivière* et tente d'y mettre la main dessus en usant de la force brute des écumeurs du ciel de la motte des Ecailles-de-Feu afin de faire chanter les T'kambras. Cette première tentative se soldera par un échec, ce qui modifiera son mode opératoire par la suite, voir le second chapitre de cette campagne...

Les rumeurs :

- Les Scaviens rejoignent la résistance et livrent des corps de feu élémentaire aux T'kambras,
- La gemme inestimable *Le Chant de la Rivière* aurait été découverte récemment ?
- La ville de Travar commence à se préparer pour son prochain tournoi de *La Fondation*.
- **La Fraternité de la Nuit [Le Béhémoth théran]**

♦ **Résumé** : Où les personnages sont contactés par Omasu en personne afin d'investiguer sur une hypothétique fraternité de nécromanciens, à l'autre bout de Barsaive...

♦ **Descriptif** : 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. Omasu même s'il ne porte pas cette Fraternité dans son cœur suite à sa mauvaise réputation avec les Roches-de-Vie obsidiennes, souhaite savoir s'ils connaissent un moyen de libérer ses frères emprisonnés sous le *Triomphe*...

Les personnages devront éviter les patrouilles aériennes théranes et se retrouveront pris dans une bataille entre pirates trolls : les Cornepierre contre les Scruteciel. Ils devraient être recueillis par les Cornepierre qui les enverront vers un contact obsidien à terre. Là ils devront aider une communauté obsidienne avant que ces derniers daignent les accompagner vers la citadelle de la Fraternité mais en chemin ils devront encore affronter des espions thérans (présence d'Azim Keel en personne + l'Elite ?)...

(S'aider de l'aventure Liferock Rites, Barsaive at War / ED4, p89)

♦ **Challenge** : Réussir à retrouver et à contacter la fraternité

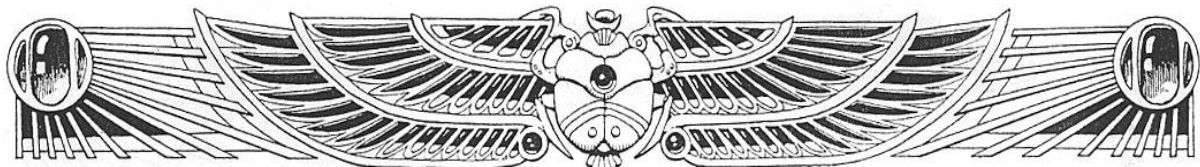
♦ **Bénéfices** : Contracter un nouvel allié [Motte des Cornepierre] / Découvrir un lieu [citadelle de la Fraternité]

♦ **Risques** : Contracter un nouvel ennemi [Motte des Scruteciel]

- **Le Rituel de la Roche de Vie [Le Béhémoth théran/ l'Avènement de la nation Ork] - nouveau**

♦ **Résumé** : Enfin arrivés à la citadelle de la Fraternité de la nuit, les personnages devront encore prouver qu'ils sont de confiance avant de pouvoir enfin parler à la dirigeante, une certaine Tana Lunnar...





♦ **Descriptif** : les personnages apprennent que la Fraternité est sur le déclin et que ses membres souffrent d'étranges et cruels cauchemars. 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 des « Sept Rayons », les héros de l'époque qui avaient aidé la Fraternité contre Traïtesse. Ils trouveront aussi la source des cauchemars (le réveil de Traïtesse) et y mettront fin (provisoirement seulement grâce à leurs dagues) ainsi ils pourront repartir avec les informations que souhaitait récupérer Omasu : Tana leur confiera un fragment de cristal « qu'Omasu saura faire chanter »...

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

♦ **Bénéfices** : Apprendre un savoir important [Dagues de Cara Fahd : connaissance clef de rang 5] / Contracter des nouveaux alliés [Fraternité de la Nuit] / Obtenir un objet important [Cristal de la fraternité]

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

• **Trahison [l'Avènement de la nation Ork] - revisité**

♦ **Résumé** : Où les personnages, alors qu'ils rentrent des monts Delaris tombent sur des nains scalpés et décident d'enquêter...

♦ **Descriptif** : en remontant la piste des nains scalpés (appartenant à un bataillon de Throal), les personnages finissent par tomber sur un campement des *Chargeurs de Terath* ou plutôt désormais des *Chargeurs de Zarass*. En investiguant discrètement le camp des écorcheurs, ils pourraient apprendre des informations concernant : leurs recherches d'un Sanctuaire du Courage et de l'antique cité de Cara Fahd, que le conseiller de Zarass ne plait pas à ses hommes et que le gros des troupes vient de partir pour un raid de représailles envers des troupes Throaliennes toutes proches...

Les personnages devraient donc partir à brides abattues afin d'empêcher un nouveau carnage mais ils arriveront en pleine bataille et devront vite choisir leur camp. Sur place ils se rendront compte que les nains en question sont sous les ordres du capitaine Stetgarth (ces derniers étaient sur la piste d'esclavagistes thérans) ! Au cœur de la bataille ils pourraient avoir le temps de remarquer un humain à l'air patibulaire au côté de Zarass et peut être même s'ils l'affrontent, constater que certaines parties de son anatomie empruntent au code génétique des lézards... ! Il s'agit en fait de Kine Denäirastas infiltré parmi les orks afin de dresser ces derniers contre Throal pour porter préjudice à la renaissance de Cara Fahd...

Finalement Zarass et son petit protégé devrait réussir à s'échapper (que cela soit par la fuite ou à l'aide d'un artifice magique) et de son côté, Stetgarth pourrait contracter une sorte d'animosité envers les orks, les considérant comme une sérieuse menace pour Throal.

♦ **Challenge** : Découvrir l'espion Denäirastas / Eviter l'affrontement entre orks et throaliens

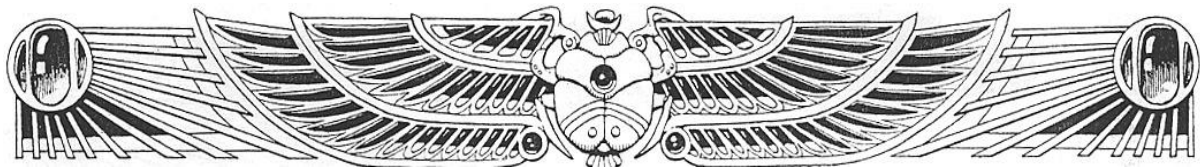
♦ **Bénéfices** : Apprendre un savoir important [Denäirastas], [Histoire de Cara Fahd] / Améliorer les liens avec un ennemi [Zarass] / Dilemme : Renforcer les liens avec un allié [Throal : Stetgarth] vs [Zarass]

♦ **Risques** : Dilemme : Affaiblir les liens avec un allié [Throal : Stetgarth] vs Dégrader les liens avec un allié [Zarass] / Dégrader les liens avec un ennemi [Zarass]

• **Incident diplomatique à Crête-Griffe [l'Avènement de la nation Orke] - épique**

♦ **Résumé** : Suite à l'aventure précédente, les personnages partent traquer les esclavagistes thérans ce qui précipitera les événements dans toute la région aboutissant à une confrontation de grande envergure entre orks, troupe throalienne et troupe thérane. Les personnages devront choisir leur camp...





♦ **Descriptif** : alors que les personnages aidés du capitaine Stetgarth harcèlent les thérans, ils devraient constater que ces derniers ont des contacts avec des écorcheurs de la tribu des *Poings de Fahd* mais sans savoir vraiment la teneur de leurs pourparlers... La scène de fin de cette aventure devrait donner lieu à une bataille de masse. Stetgarth suite à ses expériences récentes avec les orks ne voudra jamais s'abaisser à s'incliner (et donc le royaume de Throal avec lui) face à Krathis Gron et les thérans en feront de même. Se pourrait-il que les deux armées s'unissent contre les orks ? Les personnages quant à eux n'auraient plus qu'à se frayer un chemin jusqu'à Krathis afin de solliciter sa clémence... Dans tous les cas l'armée orke même si encore désorganisée sera bien trop puissante (thundra, violence, drogue de combat, gahad, etc...) pour perdre cette confrontation...

Une fois la bataille terminée, Krathis devrait faire sa *Déclaration de Souveraineté* et sommer les personnages d'aller prévenir le roi de Throal que Cara Fahd est renée de ses cendres et qu'elle appartient désormais aux seuls orks. Elle pourrait leur demander d'escorter Crosi Mi-Défense destinée à devenir l'ambassadeur de Cara Fahd auprès du royaume de Throal !

♦ **Challenge** : Réussir à éviter le bain de sang / Se frayer un chemin jusqu'à Krathis

♦ **Bénéfices** : Dilemme : Renforcer les liens avec un allié [Krathis Gron] vs [Throal : Stetgarth] vs Améliorer les liens avec un ennemi [Thera (Vivane)]

♦ **Risques** : Dilemme : Affaiblir les liens avec un allié [Krathis Gron], vs Affaiblir les liens avec un allié [Throal : Stetgarth] vs Dégrader les liens avec un ennemi [Thera (Vivane)]

Le coin du MJ

Moschtug, Roi de Cara Fahd

En fait, la troupe thérane a été envoyée sur place par Kypros en personne afin de saboter la renaissance de Cara Fahd en sapant l'autorité de Krathis Gron. Palinque un sorcier ork thérane à la tête de la troupe, fouine dans la région et tente de manipuler Moschtug, le chef de la tribu des *Poings de Fahd* en lui faisant croire de ses origines royales, lui permettant ainsi de briguer le titre de Roi de Cara Fahd. Cette intrigue sera développée dans le second chapitre de cette campagne...

Les rumeurs :

- Les cités état de Jerris et Kratas sont déjà en relation avec Cara Fahd et reconnaissent son indépendance ainsi que l'autorité de Krathis Gron.
- La première « cité » (qui ressemble plutôt à un enchevêtrement de tentes !) de Cara Fahd se dresse désormais à Crête-Griffe.

• Les Galions du Ciel Throaliques [Le Béhémoth thérane] - revisité

♦ **Résumé** : Où le roi Neden en train de préparer sa revanche sur les thérans, engage les personnages afin de retrouver les légendaires galions du ciel Throaliques datant d'avant le châtimement...

♦ **Descriptif** : les personnages devraient réussir à retrouver les galions mais ces derniers sont occupés par des équipages de spectres. En échange d'un pacte (à définir) les personnages pourraient réussir à débarquer en pleine bataille lors de la mission **Mort aux Thérans** ! à la tête d'une large troupe de spectres : effet garanti !

♦ **Challenge** : réussir à récupérer et à ramener à temps les galions perdus

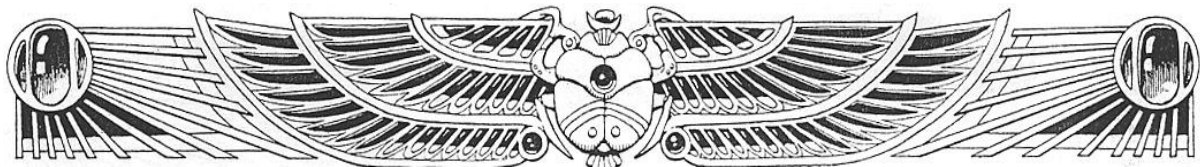
♦ **Bénéfices** : Trouver des objets importants [galions du ciel] / Renforcer les liens avec un allié [Throal : Neden]

♦ **Risques** : Contracter une obligation, dette, pacte / Perte de temps

• Mort aux Thérans ! [Le Roi est mort !] – revisité - épique

♦ **Résumé** : Où Neden lance enfin son offensive contre le *Triomphe*. Les personnages débarquent à bord des galions du ciel et se précipitent dans la mêlée...





♦ **Descriptif** : cette aventure est le point d'orgue de ce premier chapitre de campagne, il va donc falloir mettre le paquet ! Le degré de réussite de l'aventure précédente devrait déterminer à quel moment de la bataille les personnages débarquent ! Prévoyez quelques faits marquants de la bataille pour plus de réalisme avec des retournements de situations sur différents fronts.

Lorsque les personnages débarquent, en plus de l'effet de surprise, ils devraient pouvoir rejoindre différentes troupes en fonction de leur discipline (première ligne, troupe de vétérans, cavalerie, contingent de magiciens, équipages de navires du ciel, etc...) et ainsi affronter différent PNJ d'importance du *Triomphe*. Les spectres devraient être contrés rapidement par les magiciens thérans (Azim Keel) et au cœur de la bataille les gardes prétoriennes des deux camps devraient encadrer le duel Nikar / Neden pour une lutte épique !

Bien évidemment la jeunesse et l'impétuosité de Neden devrait le mettre dans une mauvaise posture (mais les personnages devraient remarquer qu'il y a quelque chose d'autre qui cloche sans savoir quoi exactement... ?) et ils devraient se précipiter à son secours afin d'organiser le retrait des troupes dans la cohue et le chaos le plus total...

♦ **Challenge** : Affronter des PNJ d'importance / Minimiser les pertes throaliennes

♦ **Bénéfices** : Renforcer les liens avec un allié [Throal : sauver Neden]

♦ **Risques** : Contracter des blessures / Dégrader les liens avec un ennemi [Thera (Triomphe)]

• **Une question de confiance [Le Roi est mort !] – revisité**

♦ **Résumé** : Alors que les troupes de Throal se replient en catastrophe, la hache du roi Neden a disparue. Les personnages enquêtent et partent sur la piste du voleur jusqu'à la cité des t'skrangs Ishkarat sur le lac Vors. Là, ils lèveront alors un mystère effrayant quant à l'identité du voleur...

♦ **Descriptif** : Après enquête, les personnages découvrirons que la hache du roi et a été remplacée par une fausse (à comprendre non magique d'où sa défaite sur le champ de bataille) et qu'une sorte de spectre ou d'ombre d'une jeune femme a été vue dans les parages mais s'est enfuie en direction du nord...

La piste les amènera jusqu'à la cité des t'skrangs Ishkarat sur le lac Vors. Là les personnages devront investiguer un navire de guerre Ishkarat. Au cours de leur exploration, ils devraient mettre la main sur une carte navale présageant une future bataille navale mais le lieu exact ne devrait pas y être précisé ainsi qu'un plan technique représentant un navire ressemblant au sous-marin Henghyoké (voir aventure « *La cause rebelle* »). Les personnages devrait aussi trouver les armoiries de l'aropagoi Ishkarat et notamment celui des espions t'skrangs à la botte des Denäirastas (un serpent enroulé autour d'une barre de navire) ce qui devrait leur rappeler le t'skrang étrange également vu lors de l'aventure « *La cause rebelle* ».

Enfin les personnages devraient arriver dans une luxueuse cabine où une jeune femme est en pleine conversation avec un homme étrange : Jerleth Denäirastas (rencontrée lors de l'aventure « *Au service des Syrtis* »). Le sujet de la conversation pourrait porter sur une prochaine bataille navale... Contre toute attente les personnages seront confrontés au véritable assassin du roi et découvriront son identité, Jada Denäirastas : point de théran derrière tout ça !? Après avoir livré quelques informations bien senties aux personnages le combat s'engage. Même si le combat est rude, les personnages devraient défaire Jada (même si cette dernière ne meure pas, elle peut par exemple passer par-dessus bord et sombrer dans les eaux du fleuve) sans parvenir à tuer cette dernière...

♦ **Challenge** : Traquer le voleur / Défaire Jada Denäirastas en personne / Récupérer la hache du roi

♦ **Bénéfices** : Apprendre un savoir important [Stratégie Denäirastas], [Identité de l'assassin du roi]

♦ **Risques** : Contracter un nouvel ennemi [Denäirastas] / Dégrader les liens avec un ennemi [Denäirastas]





• **Le Siège de Throal [Le Béhémot thérane] – nouveau - épique**

♦ **Résumé :** Où Grand-foire est en flammes ! Alors que les personnages ramènent la hache du roi Neden à Throal pour la lui remettre en mains propres, le général Nikar et ses armées s'abattent sur Grand-foire, assiégeant le royaume de Throal. Les personnages sont témoins de cet étalage de puissance, et doivent aider les masses à se retirer jusqu'au Grand Bazar, juste avant que les nains ne ferment leurs portes !

♦ **Descriptif :** Désormais en possession de la hache du roi, les personnages rentrent à Throal mais une vision de cauchemar va les attendre : la flotte thérane au complet foncent sur Grand-Foire. La population apeurée se précipite à l'abri au royaume souterrain de Throal mais le roi Neden a ordonné que les portes soient à nouveau scellées ! Le royaume connaîtra-t-il un nouveau « Sanglot » (voir l'histoire de Throal) ?

L'objectif ici est de soumettre les personnages à des visions de chaos et de détresse absolue : des vedettes théranes volant en rase-motte avec des filets tendus afin de « récolter » leurs futurs esclaves dans les rues de Grand-Foire, des magiciens thérans (dirigés par un Azim Keel délirant) invoquant des esprits élémentaires de feu (afin de brûler donneurs-de-noms et habitations) et de terre (provoquant des tremblements de terre locaux), des troupes throalienne en déroute complète, la fuite éperdue des populations nomades et des navires du ciel commerciaux, etc... Les personnages devraient être une nouvelle fois confrontés à des PNJ d'importance du *Triomphe* (Elite ?)...

Les personnages pourraient aussi tomber sur une Kelassa alarmée qui les enjoindrait d'aller retrouver son fils Yacus quelque part dans Grand-Foire et de le lui ramener...

Le tout devrait être chronométré par la fermeture des portes colossales du royaume, le roi se rendant compte qu'il ne peut accueillir tout le monde sans mettre son royaume en danger, les personnages devraient se retrouver pris dans un mouvement de foule et devraient se faire « aspirer » à l'intérieur du royaume alors que les portes se refermeront juste derrière eux !

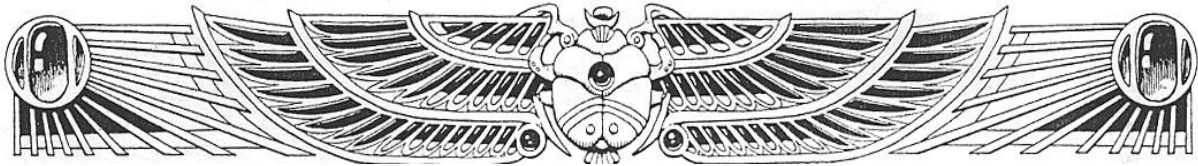
Les voilà donc « emprisonnés » sous les montagnes, assiégés par toute l'armada thérane et porteur de nouvelles non réjouissantes pour le roi suite à leur dernière aventure, l'optimisme ne devrait pas être de la partie...

♦ **Challenge :** Faire diversion / Gagner du temps / Sauver des innocents / Combattre les thérans

♦ **Bénéfices :** Renforcer les liens avec un allié [Throal : sauver la population] / Réputation améliorée [protéger la population]

♦ **Risques :** Dégrader les liens avec un allié [Throal : ne pas sauver la population] / Dégrader les liens avec un ennemi [Thera (Triomphe)] / Réputation ternie [ne pas protéger la population]





5- De la présentation des différentes factions et des principaux PNJ

5-1 De Throal :

5-1-1 De la présentation

Les bons. Le Royaume nain lutte pour l'indépendance et la liberté pour tous les peuples de Barsaive. Malheureusement, ce dernier va connaître un destin tragique à travers l'assassinat de son roi. Le jeune héritier au trône, le prince Neden est inexpérimenté et déraisonnable et subira une cuisante défaite lors de la Bataille du champ de Prajor. Enfin, Neden verra son royaume attaqué, assiégé par l'Empire Thérane lors d'une tentative pour reprendre la province. Le Royaume nain verra naître une division en son sein : un mouvement séparatiste nain prêchant une scission avec le Royaume de Throal et prônant la restauration de l'ancien Royaume nain de Scythia, dirigé par Selenda qui se pourrait être la plus grande ennemie de Neden...

5-1-2 Des principaux personnages

•

Valurus III, Roi de Throal



« Un roi faible gouverne en espérant que ses sujets demeurent sans pouvoir. Un grand roi ne le devient qu'à travers de la force de son peuple. »

Nain, Erudit de Onzième cercle

Sage – Politicien accompli – Extrême vieillesse

Ennemi juré : Mordom / Thera / Maison Ueraven

Résumé : Le roi Valurus est âgé de presque 300 ans et appartient à la maison Avalus. Il a par le passé libéré le royaume de la présence thérane et a tué Mordom de ses propres mains. Il est un questeur d'Upandal. Il est gravement malade et prépare tant bien que mal son fils Neden au trône.

• Neden, prince de Throal

« Je suis prêt pour le fardeau qui m'attend, je suis prêt pour le fardeau qui m'attend, je suis prêt pour le fardeau qui m'attend... »

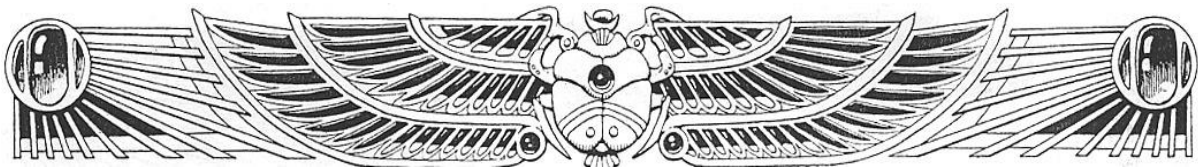
Nain Guerrier de Neuvième cercle

Téméraire – Inexpérimenté – Aventureux

Ennemi juré : Mordom / Thera

Résumé : Il est âgé de 34 ans. Dans sa jeunesse, il a été kidnappé et torturé par Mordom, un magicien thérane et a été soigné par le grand dragon « Ombre-sous-la-Montagne ». Il est commandant dans la marine royale et a plus l'esprit d'un militaire que celui d'un homme d'état. Son ami intime et son modèle est le commandant Rokzo « L'Indiscipliné » élevé par des écorcheurs orks.





- **Selenda**

« Ceci est votre privilège votre altesse, pour l'instant... »

Naine Illusionniste de Neuvième cercle

Manipulatrice – Ambitieuse – Rancunière

Ennemi juré : Valurus III / Maison Avalus



Résumé : Selenda est la matriarche de la maison Ueraven, la plus conservatrice des maisons nobles et la plus ouvertement opposée à la maison royale Avalus. Elle est en constante opposition avec le roi et elle prépare la maison Ueraven à un jour diriger. Cette animosité remonte à des centaines d'années en arrière, jusqu'aux origines de sa famille issue du berceau des nains : l'ancien royaume de Scythia dont elle garde une forte nostalgie idéalisée. Elle profitera de l'inexpérience du

jeune roi Neden pour concrétiser son mouvement de scission avec le royaume de Throal afin de rebâtir celui de Scythia.

- **Ambassadeur général Tramon**

« Je souhaiterais vous confier une mission délicate... »

Nain Erudit de Sixième cercle

Pragmatique – Brillant – Respecté

Ennemi juré : Thera

Résumé : d'âge moyen, Tramon, dirige le Corps Diplomatique de sa Majesté. C'est un brillant penseur qui a consacré sa vie à l'étude des différents gouvernements de Barsaïve après le châtimement et personnes n'en sait plus que lui sur ce domaine. Rationnel par nature, Tramon inspire le respect mais rarement l'affection. Il est un réaliste dans une cour pleine d'idéalistes, animé par le désir de gagner plutôt que par l'adoration de la défense de la Charte du Conseil. Il croit qu'il faut parfois faire des choses impitoyables pour le bien du royaume. Tramon ne veut pas d'empire ; il reconnaît qu'un pouvoir aussi immense corromprait Throal, tout comme il a corrompu Thera. Il souhaite cependant que Throal ait le dessus dans tous les traités et particulièrement en matière commerciale.



- **Rozko l'Indiscipliné**

« En avant mon Prince ! »

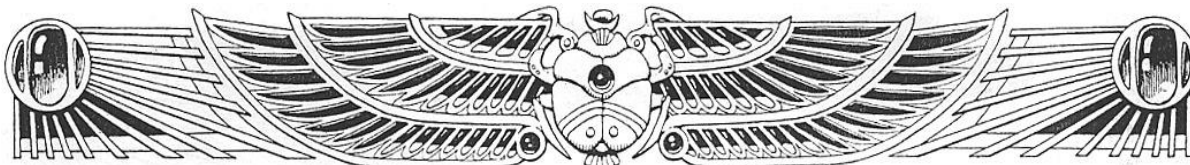
Nain Cavalier et Navigateur du ciel de Sixième cercle

Insouciant – Esprit-libre – Charismatique

Ennemi juré : Thera

Résumé : commandant dans la marine du royaume et ami d'enfance du prince Neden, ce dernier aime passer du temps avec son camarade. Elevé par des écorcheurs orks, Neden admire secrètement sa liberté d'action et de penser...Il sera favorable à un choc frontal avec les thérans !





- **Merrox**

« Nous devrions y réfléchir avant de prendre une quelconque décision, mon Roi.... »

Nain Erudit de Treizième cercle

Sage – Prudent– Puits de science

Ennemi juré : tout opposant à la Charte du Conseil

Résumé : il est le Maître de la salle des archives de la Grande Bibliothèque de Throal. Il n'entreprend aucune action sans y avoir longuement réfléchi au préalable mais le roi ne tient compte que rarement de ses conseils de prudence. En revanche il incite son fils à considérer la sagesse du vieux bibliothécaire afin de tempérer son impulsivité. Neden témoigne d'une grande affection pour Merrox, le considérant comme son « oncle »...



- **Drazon**

« Je trouverai la faille.... »

Nain Voleur de Quatrième cercle

Sens des affaires – Passé douloureux– Désir de Vengeance

Ennemi juré : maison Elcomi / Valurus III

Résumé : membre de la maison *Elcomi* et faisant partie de la famille éloigné de hauts dignitaires du royaume, Drazon est au-delà de tout soupçon. Due à une enfance difficile il souhaite prendre sa revanche sur les *Elcomi* qui l'ont humilié toute sa vie en allant à l'encontre de leurs idéaux : assassiner le roi ! Sollicité par Jada Denairastas, il aura aidé cette dernière à atteindre son objectif...



- **Kelassa**

« Laisse Selenda mijoter dans son jus rance. Le peuple est derrière toi, mon roi, et c'est tout ce qui compte. »

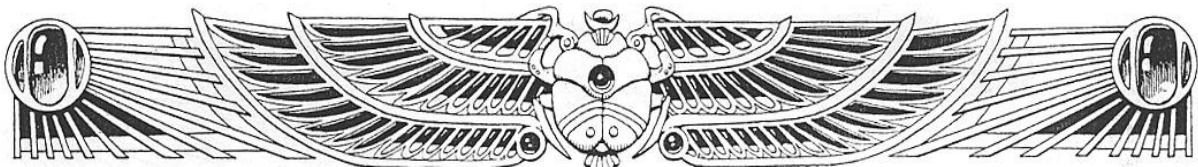
**Naine Troubadour de Quatrième cercle et
Maîtresse d'armes de Troisième cercle**

Eloquente – Artiste– Sentimentale

Ennemi juré : tout opposant à la Charte du Conseil

Résumé : C'est une naine d'âge médian et une amie proche de Dollas. Elle est membre de la maison *Byril'ah*, et elle fait partie des proches conseillers du roi car elle possède des aptitudes pour prendre la température auprès du peuple. C'est une ancienne aventurière mais elle est désormais une poétesse reconnue et célèbre. Elle est l'ancienne relation amoureuse du roi et elle cache un fils bâtard de ce dernier (« **Yacus** »), celui-ci n'étant pas au courant.





• **Yacus**



« Battre l'acier ; ce n'est pas ainsi que l'on fait ressortir la puissance d'une arme. Vous devez d'abord lui arracher ses secrets, les faire vôtres, soigneusement et patiemment. Alors seulement, sa lame donnera la pleine mesure de son pouvoir. Il en va de même avec l'esprit... »

Nain Forgeron de Quatrième cercle

Sage – Jeune – Fort

Ennemi juré : NA

Résumé : Yacus est le fils de Kelassa et de Valurus III ce qui fait de lui l'héritier illégitime du trône du royaume de Throal ! Si son existence venait à être divulgué cela pourrait au mieux déstabiliser la légitimité du nouveau roi Neden et au pire mettre sa vie en danger...

• **Glolin**

« Le message sera délivré, majesté ! »

Nain Messenger de Quatrième cercle

Jovial – Ancien aventurier – Dévoué

Ennemi juré : Pirates t'skrangs

Résumé : Ambassadeur de Throal auprès des aropagoi t'skrangs, Glolin a servi de nombreuses années en qualité de messenger avec les communautés des bords du Fleuve. Il est devenu un expert en ce qui concerne les us et coutumes t'skrang ce qui couplé à sa dévotion entière au royaume de Throal lui a permis d'atteindre la place d'ambassadeur. Confronté à plusieurs reprises à la cruauté de pirates du fleuve, il voue désormais une haine envers ces derniers allant jusqu'à perdre ses moyens en leur présence...



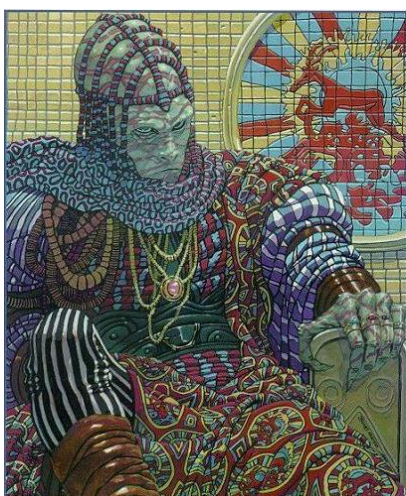
• **Omasu**

« Les horreurs ont souillé Barsaive. De nombreux donneurs-de-noms se consacrent donc à les combattre et à la libérer une fois pour toutes. Je considère que les thérans ont souillé ma Roche-de-Vie, alors... »

Obsidien Troubadour de Neuvième cercle

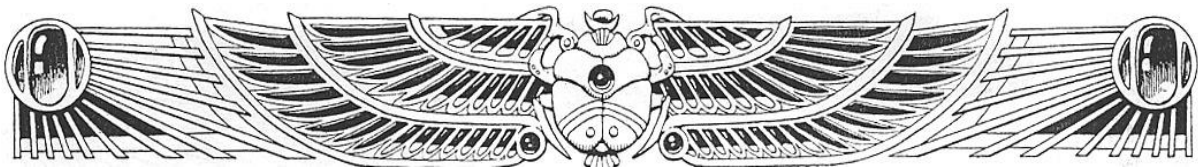
Déterminé – Influent – Charismatique

Ennemi juré : Azim Keel



Résumé : Omasu est l'un des aînés de la Roche-de-Vie d'Ayodhya, sur laquelle le béhémoth théran le *Triomphe* a atterri. Il n'aura de cesse que de trouver un moyen pour libérer ses frères désormais emprisonnés sous ce dernier. A la tête de la plus importante compagnie marchande de Barsaive, il dispose de moyens financiers colossaux. Il est le dirigeant de la Rébellion pour la Roche-de-Vie.





- **Shivalahala V'Strimon**

« "Il n'y a pas lieu de s'alarmer..." »

T'skrang Elémentaliste de Douzième cercle

Respectée – Fédératrice – Extrême vieillesse

Ennemi juré : Nikar



Résumé : Elle incarne la figure de proue de la résistance anti-thérane aux yeux des thérans. En effet lors de la première guerre thérane, elle est à l'origine de la perte d'une flotte entière de navires du ciel thérans alors que ces derniers s'apprêtaient à bombarder la cité V'Strimon. Elle entraîna la mort de Go'lan, frère d'arme de Nikar alors jeune capitaine et ce dernier souhaite une vengeance digne de ce nom...

- **Capitaine Jedaiyen Westhrall**

« La maison des Eaux-Vives vivra à jamais ! »

T'skrang, Pirate du fleuve de Septième cercle

Expérimentée – Fléau des K'tenshin – Populaire

Ennemi juré : K'tenshin

Résumé : Jedaiyen est la fille du légendaire capitaine Westhrall s'étant illustré lors de la première guerre thérane au côté du royaume de Throal. Jedaiyen initialement inféodé à l'aropagoi V'strimon fera scission et partira reformer l'aropagoi T'kambras sur la rivière Tylon. Elle livrera une guerre sans merci à la Maison des Neuf Diamants et prendra part à la résistance, à sa manière...



- **Shivalahala Syrtis, La Prophétesse**

« Je vois à travers le temps et l'espace... »

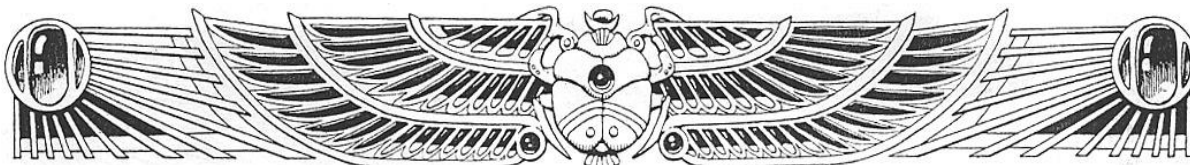
T'skrang Oracle

Jeune enfant – Vision du futur – Folie naissante

Ennemi juré : Na

Résumé : Dire que la Shivalahala Syrtis est un personnage étrange serait un doux euphémisme. Elle est caractérielle, distante, énigmatique et semble en dehors de toute réalité. Même si les Syrtis prendront part dans les différents événements à venir, le rôle de la prophétesse s'arrêtera à donner des indices sibyllins de l'avenir aux personnages...





- **Chambellan Shaido Wavram**

« Les Ishkarans n'ont eu que ce qu'ils méritaient ! »

T'skrang, Pirate du Fleuve de Huitième cercle

Navigateur Expérimenté – Agé – Populaire

Ennemi juré : Capitaine Acharuss Ishkarat

Résumé : ancien amiral de la flotte Syrtis, Shaido a été promu Chambellan suite à son éclatante victoire sur les forces Ishkaranes lors de la bataille de Sejanus au kaër Eidolon. Il va lui falloir affronter des forces ennemies provenant autant de l'extérieur que de l'intérieur de l'aropagoi Syrtis !

- **Amiral T'kraidos**

« Je finirai bien par faire boire la tasse à ce vieux rat de rivière de Belit ! »

T'skrang, Pirate du Fleuve de Septième cercle

Suffisant – Manipulateur – Arriviste

Ennemi juré : Capitaine Belit Shustal Syrtis

Résumé : a obtenu la place d'amiral suite à un « pouch » de la faction des *Rubans Bleus* qui a permis d'évincer l'amiral alors en place Belit Shustal issu de la faction des *Rubans Verts*. Ce dernier incarne sa Némésis et il fera tout pour lui porter préjudice. Sa dernière machination visant à saborder son autorité de capitaine en remplaçant la moitié de son équipage par des elfes de sang s'est soldée par un échec, puisque l'habile Belit réussit à faire naître un esprit d'équipe puissant entre t'skrangs et elfes de sang. Quel pourra donc bien être son prochain coup ?



- **Gammalon Toolika**

« La Maison de la Lune, présidée par une enfant asexuée ? Absurde ! »

T'skrang, Sorcière de Sixième cercle

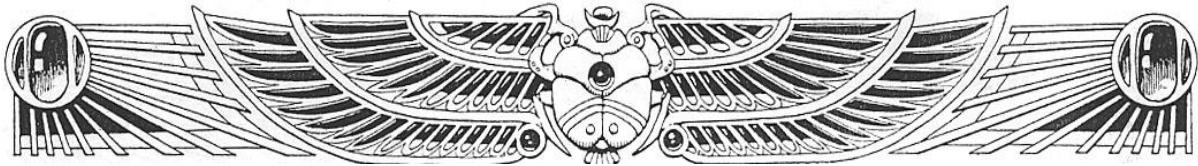
Rancunière – Conspiratrice – Élégante

Ennemi juré : Chambellan Shaido Wavram



Résumé : ex-chambellan de l'aropagoi Syrtis, elle fut détrônée suite à la victoire de Shaido à la bataille de Sejanus (et à la renommée qu'il en retira) et au fait qu'elle s'est publiquement exprimée contre la nouvelle shivalahala qui n'était alors qu'un enfant âgé de seulement sept ans ! Toolika ne rêve que d'une seule chose : reprendre sa place ! Elle n'hésita pas à l'époque à discréditer son propre oncle afin de pouvoir accéder au poste, elle sera donc prête à tout pour dégager ce vieux prétentieux de Shaido...





- **Magistrat Ritizk Syrtis**

«Les ennemis d'hier sont nos alliés d'aujourd'hui... »

T'skrang, Troubadour de Cinquième cercle

Politicien expérimenté – Manipulateur – Flatteur

Ennemi juré : Gammalon Toolika

Résumé : Alors que Ritizk brigait la place de chambellan de l'aropagoi Syrtis, l'herbe lui fut coupée sous le pied par sa propre nièce Toolika. Depuis exilé au kaër Eidolon, Ritizk fait de son mieux pour revenir en odeur de sainteté auprès des siens, rêvant de devenir le prochain chambellan. Rusé et habille flagorneur, nul doute que l'heure de son retour ne tardera pas...

- **Gardius Drimsby, Gardien du ciel de Travar**

«Désolé d'interrompre vos repas mais je réquisitionne toute personne en pleine possession de ses moyens ! »

Nain, Navigateur du ciel de Sixième cercle

Agé – Loyal – Populaire

Ennemi juré : NA

Résumé : à la tête des patrouilleurs du ciel, Gardius est loyal à Travar et à la garde de la cité. En raison de problème de financement, il a passé un marché avec Omasu. Contre des pièces sonnantes et trébuchantes, il transporte en toute discrétion des agents de le Rébellion pour la Roche-de-Vie.



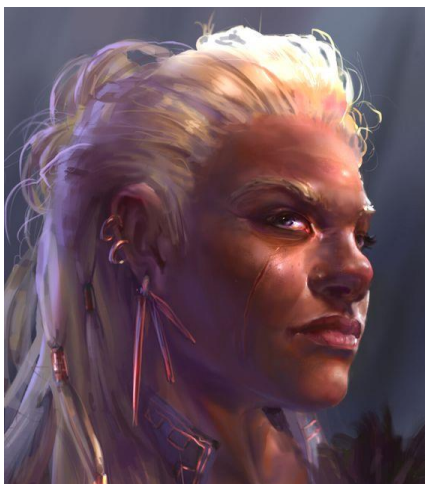
- **Général Suprême Foellerian**

« Je vous avais prévenu... »

Naine, Archère de Onzième cercle

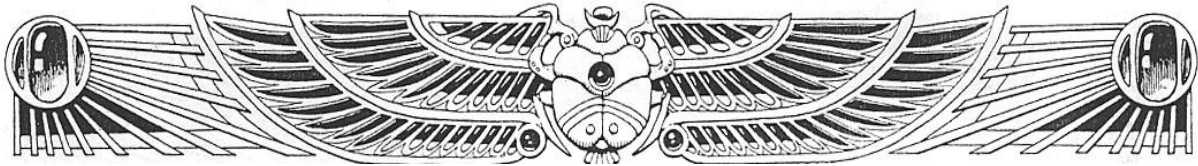
Coléreuse – Disciplinée – Autoritaire

Ennemi juré : Thera



Résumé : dirigeante du Bras de Throal elle craignait bien avant l'arrivée du *Triomphe* que l'affrontement final contre les thérans ne soit pour bientôt. Depuis les derniers événements, elle fait preuve de zèle et reproche à tous les membres du gouvernement de ne pas avoir pris en compte cette menace sérieuse et imminente désormais, selon elle. Elle demande toujours de nouvelles taxes pour subventionner l'armée et surtout pour la renforcer. Enfin, elle craint secrètement l'impétuosité du Prince...





- **Général Quaavami Briseroc**

« Ma patience à des limites...et vous venez de les atteindre ! »



Trolle, Guerrière de Douzième cercle et Eclaireuse de Neuvième cercle

Agressive – Rageuse – Crainte

Ennemi juré : Thera

Résumé : dirigeante de l'infanterie du Bras de Throal ; protégée de Foellerian, elle partage son point de vue. Loyale envers le roi et crainte par ses hommes, malgré son tempérament impulsif, elle reste d'un calme de glace en public. Elle a en horreur son homologue de la marine, ses airs suffisants et son glamour. Elle est jalouse de l'image de supériorité et des fonds débloqués pour la marine.

- **Général Ilmorian**

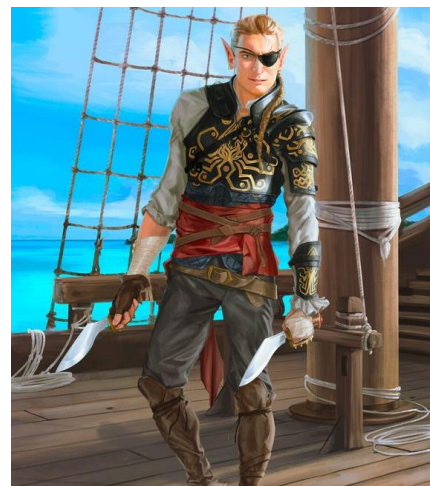
« Improvise mon gars, improvise ! »

Elfe, Navigateur du ciel de Onzième cercle

Gracieux – Admiré – Populaire

Ennemi juré : Thera

Résumé : il est le dirigeant de la marine du Bras de Throal. Bon politicien, il s'est fait de nombreux amis. Il est charismatique, gracieux et éloquent et il est admiré par ses hommes. Populaire, des chansons racontent ses exploits et ses coups de chance à répétition. Neden le voit comme le prochain Général Suprême mais pas le roi...



- **Alaina Darkstrider**

« Nous répondrons à l'appel ! »

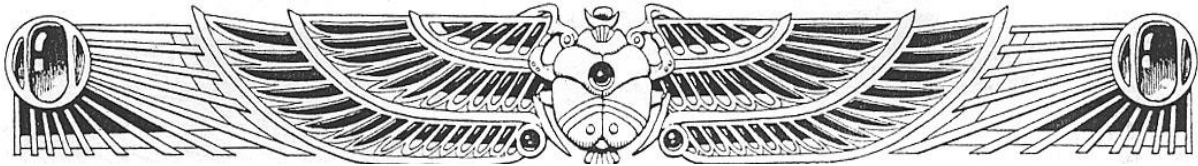
Humaine, Chasseuse d'horreurs de Sixième cercle

Sombre beauté – Idéliste – Charismatique

Ennemi juré : les horreurs

Résumé : dirigeante de la guilde des chasseurs d'horreurs de Throal, elle accepte l'offre de Selenda dans le seul but de la promesse de nettoyer Scythia de ses horreurs. Alaina est persuadée de la juste cause de Selenda, un peu naïve elle ne voit pas l'enjeu politique se cachant derrière cette croisade. Inutile de préciser que ses troupes sont chauffées à blanc à l'idée d'aller en découdre avec les horreurs...





- **Baron Mardek Dos-de-Soie de Valvria**

«Bien sûr majesté, vous pouvez avoir confiance, je m'y emploierai personnellement...»

Ork, Erudit de Cinquième cercle

Favori de la classe dirigeante naine – Eloquent – Courtisan

Ennemi juré : Valurus III / Neden



Résumé : Mardek est affublé d'une double personnalité. Ses airs d'ork de bonne famille cache un individu bouillant littéralement d'ambition. Après avoir réussi à se faire élire représentant des barons des cités intérieures (grâce notamment à l'appui de Drazon), il siège désormais dans les hautes instances du royaume. A la tête d'un réseau personnel étendu d'espions il couve le désir de devenir roi

de Throal ! Il est prêt à tout pour affaiblir le pouvoir en place y compris soutenir un schisme nain...

- **Emor Croque-Faucon**

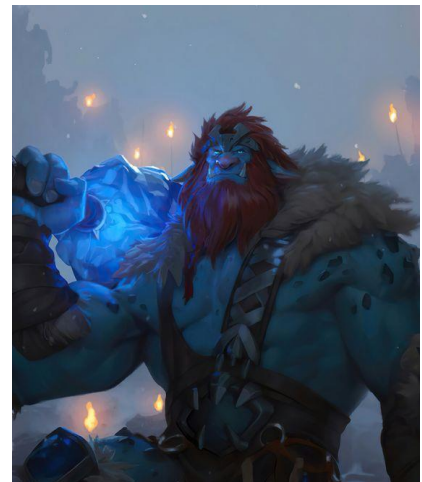
«Toi, tu m'répares cet armure maintenant !
T'comprends quand j'te parle armurier ?»

**Troll, Ecumeur du ciel de Neuvième cercle et
Guerrier de Sixième cercle**

Arrogant – Voyou – Extorqueur

Ennemi juré : tout ce qui lui semble corrompu

Résumé : dirigeant de la légion du crépuscule de Throal, Emor a répondu favorablement à l'appel de Selenda contre la promesse que la légion devienne l'armée officielle du nouveau royaume. Hautement corrompible Emor se rangera toujours du côté du plus offrant. Il n'hésitera pas à faire courir des risques à ses troupes si cela peut lui éviter des problèmes...



- **Taranus Le Scribe**

« Et si nous continuions un peu chers camarades, je
souhaiterais en découvrir davantage... »

Nain, Erudit explorateur de Sixième cercle

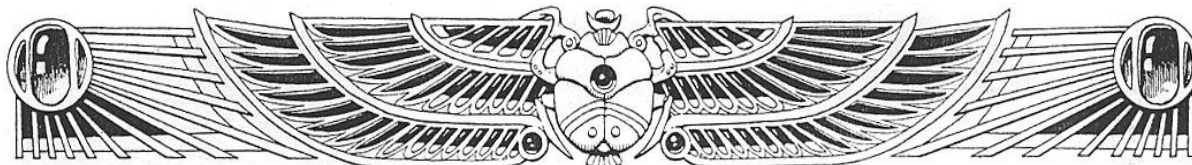
Curieux – Naïf – Imprudent

Ennemi juré : NA

Résumé : A la tête d'un des olzim de Mynbruje les plus puissants de Throal, Taranus est réputé comme étant le nain ayant les plus grandes connaissances sur l'antique royaume de Scythia. De temps en temps, il est même missionné par la Grande Bibliothèque afin de mener des expéditions dans ces terres perdues... Ceci explique sa

volonté de participer à la redécouverte du royaume de Scythia !





- **Sagramon Pieds-d'Acier**

«Combien pour cette pièce ?»

Nain, Voleur de Huitième cercle et Guerrier de Cinquième cercle

Homme d'affaire – Avisé – Intelligent

Ennemi juré : K'tenshin/Thérans

Résumé : lieutenant de Garlthik Le Borgne pour superviser le port de Daïche, à la tête d'un réseau d'espions et responsable de la milice, rien de ce qui se passe en ville ne lui échappe. Loyal à Garlthik, il fera tout pour défendre les intérêts de ce dernier, coûte que coûte. Présent dès la construction du port, Sagramon en connaît tous ses recoins.

- **Terricia**

« Je vais te tuer ! »

Sylpheline, Voleuse de Neuvième cercle

Impitoyable – Loyale – Téméraire

Ennemi juré : T'skrangs

Résumé : elle est la Suprême Exécutrice de la Force de L'Œil et bras droit de Garlthik en personne. Dépêchée par ce dernier pour solutionner les problèmes à Daïche, elle prend la tête de la résistance locale afin de mener des actions contre les thérans. C'est un assassin hors pair mais son manque d'attrait dans le jeu des intrigues couplé à ses méthodes expéditives pourraient bien lui attirer des ennuis...



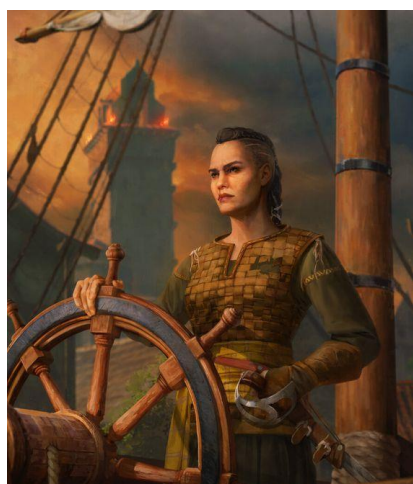
- **Capitaine Gorana Hilloman**

«Un bon t'skrang est un t'skrang mort !!!»

Humaine Scavienne, Nautonière et Pirate du fleuve de Sixième cercle

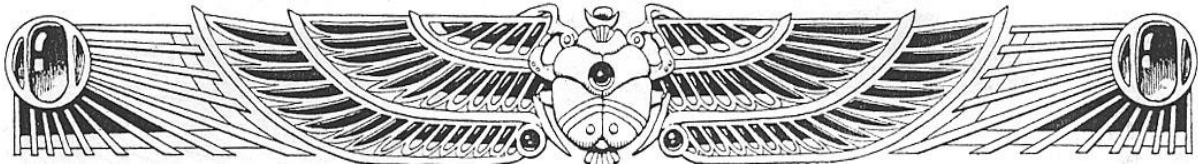
Flamboyante – Passé prestigieux – Respectée

Ennemi juré : K'tenshin / T'skrangs



Résumé : est la dirigeante de la Barge Scavienne *Le Rocher des Cendres* et est une proche de Garlthik. Descendante en directe lignée des anciens rois de Scavia elle jouit d'une réputation inégalée auprès de son peuple. Accomplir les besognes du quotidien en plus de ses responsabilités sur la barge ne la dérange pas. A la tête d'un réseau d'approvisionnement en feu élémentaire, elle fournit les T'kambras.





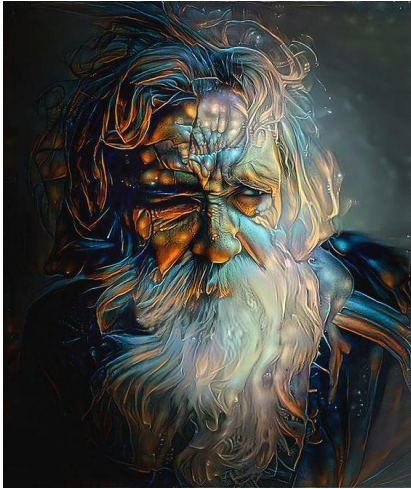
- **Fillor Hurnik**

«mmmmmh, grmblr...»

Humain Scavien, Forgeron et élémentaliste de Cinquième cercle

Vieux – Parle dans sa barbe – Excentrique

Ennemi juré : NA



Résumé : questeur d'Upandal et inventeur de génie, la passion semble guider Fillor vers un destin supérieur. Considéré comme peu fréquentable par les siens, aucun mécanisme qu'il soit magique ou non semble lui résister. Lorsque le moteur à feu de la Barge *Le Rocher des Cendres* fait des siennes, c'est bien lui que tous appellent afin de résoudre les problèmes...

- **Tana Lunnar**

«... »

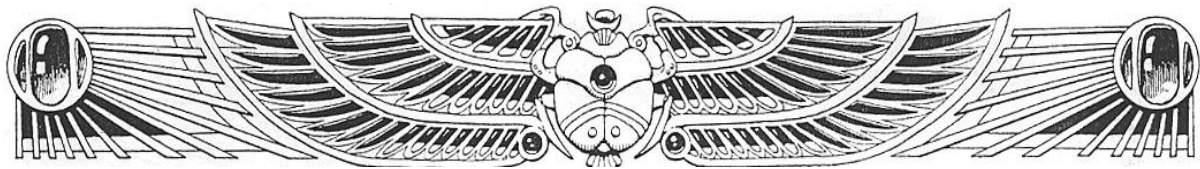
Humaine Nécromancienne de Treizième cercle

Silencieuse – Impassible – Regard froid

Ennemi juré : NA

Résumé : elle est la dirigeante de la mystérieuse Fraternité de la Nuit, une organisation centenaire étudiant avec acharnement les Roches-de-Vie obsidiennes ainsi que l'espace astral. Isolationnistes de nature ses membres entretiennent toutefois de bonnes relations avec les communautés montagnardes des environs. Il faudra se montrer digne de la Fraternité pour en espérer de l'aide mais leurs savoirs pourraient bien changer le cours des événements...





5-2 De l'Empire Théran

5-2-1 De la présentation

Les méchants notoires. Ils veulent reprendre Barsaive, et ont rendu possible une invasion en installant le béhémoth nommé le *Triomphe* sur la Roche-de-Vie d'Ayodhya. En réalité, en plus de reconquérir Barsaive, leur ambition est de récupérer la fille Aardelée afin d'asseoir définitivement leur supériorité magique sur les grands-dragons. Alors que remontera à la surface le conflit opposant Thera au dragon Ailes-de-Givre, le vil Mordom réussira à s'emparer de la fille et à l'extrader loin de l'influence des Grands-Dragons. Dans le même temps, le général Nikar Narjan profitera de la défaite de Neden pour accentuer son emprise sur la province et arrivera à positionner ses troupes afin d'organiser le siège du royaume nain de Throal, forçant ce dernier au repli sur lui-même. La victoire thérane n'aura jamais semblé aussi proche...

5-2-2 Des principaux personnages

- **Mordom**

«La vie n'est que souffrance... pour mes ennemis ! »

Humain, Nécromancien de Treizième cercle

Aveugle – Pouvoir de résurrection – Machiavélique

Ennemi juré : Valurus / Throal

Résumé : Mordom incarne le mal absolu, surtout pour la famille royale de Throal. Il est l'archétype du mage théran maléfique prêt à tout pour asseoir la suprématie de Thera sur ses ennemis, quels qu'ils soient. Actuellement à la tête des Gardiens du Ciel son objectif est de créer une armée de combattants suprêmes afin de donner la victoire à l'empire ceci afin d'accroître sa propre influence dans les hauts cercles politiques. Qui sait jusqu'où ira son ambition ?



- **Garde prétorienne des Protectors du Ciel**

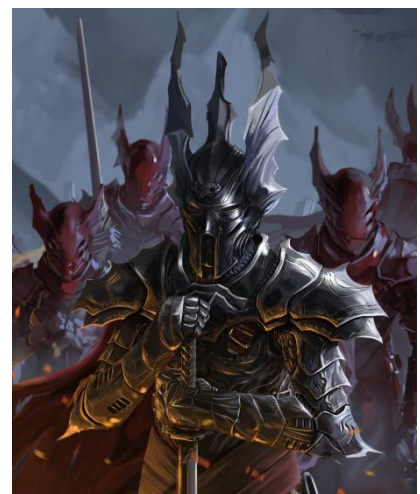
«A vos ordres seigneur Mordom ! »

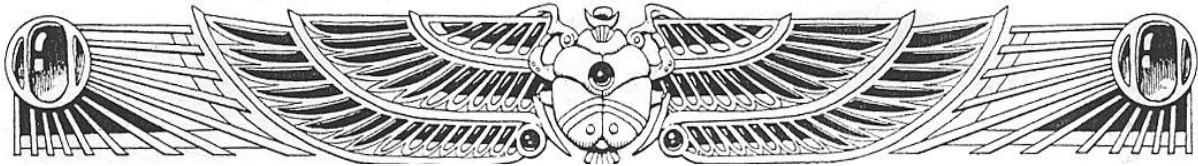
Humains, Guerriers de Cinquième cercle et Sorciers de Troisième cercle

Dévoués – Êtres améliorés – Sans pitié

Ennemi juré : idem Mordom

Résumé : Ils sont le bras armé et protecteur des Gardiens du Ciel thérans. Directement sous les ordres de leur dirigeant Mordom ils sont en charge de la recherche et de l'interpellation de la jeune fillette Aardelée. Leur mission est considérée comme étant prioritaire et personne au *Triomphe*, pas même Nikar n'oserait se mettre en travers de leur chemin, de peur des représailles de leur dirigeant...





- **Nikar Narjan**

« Ils vont bientôt apprendre le prix à payer pour avoir osé défier l'Empire Thérane... »

Humain, Mage de sang de Douzième cercle

Implacable – Leader né – Dérangeant

Ennemi juré : Shivalahala V'Strimon / Throal



Résumé : Nikar est un haut gradé de l'armée thérane, à la fois cobaye et pupille de Mordom, il est devenu le premier Mage de Sang de l'empire, programmé pour écraser ses adversaires. Guerrier aux capacités effrayantes, il est totalement sous la coupe de son « géniteur » et sera prêt à tout pour lui... et surtout au pire ! Ceux qui souhaiteraient se mettre en travers de son chemin devraient y réfléchir à deux fois...

- **Gouverneur Krypros**

« L'excès de confiance causera la perte de nombreuses personnes, y compris celle de celui qui sera suffisamment stupide pour oser me défier ... »

Humain, Troubadour de Neuvième cercle

Politicien expérimenté – Rusé – Ambitieux

Ennemi juré : Throal / Nikar Narjan

Résumé : Krypros est le Suzerain thérane de la province de Vivane et l'actuel Grand gouverneur de la ville du même nom. Il lutte depuis des années contre le royaume de Throal dans le but d'être un jour nommé grand gouverneur de la province de Barsaive et personne ne se mettra entre lui et son objectif, pas même cet arriviste de Nikar...



- **Palinque**

« Faire souffrir ce ramassis d'incapables sera un plaisir pour moi, gouverneur... »

Ork, Sorcier et Illusionniste de Sixième cercle

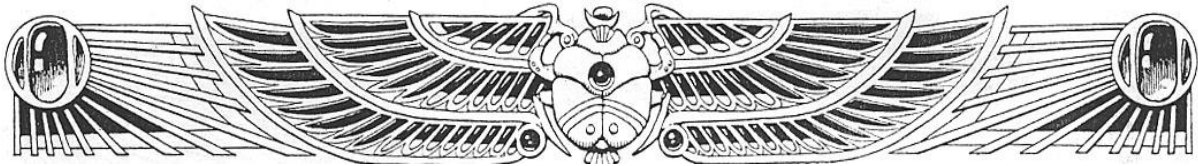
Amoral – Comploteur – Haine des orks

Ennemi juré : Les Orks



Résumé : Sorcier thérane en poste à Quai-des-Nuages, il est envoyé par Kypros afin d'endiguer l'alliance des tribus orks. Palinque a très jeune intériorisé les préjugés anti-orks exprimée par la société barsaivienne. Incapable de hurler sa rage il décida de tirer un trait sur son héritage racial ork. Aujourd'hui c'est un individu prêt à tout entreprendre pour nuire aux siens et il se délecte à l'idée de participer à l'échec de l'émergence de leur nation...





- **Magicien en chef Azim Keel**

« Cette Roche-de-Vie ne me résistera pas très longtemps, j'en extrairai toute son essence... »

Sylphelin, Elémentaliste de Neuvième cercle

Présence dérangeante – Solitaire – Désagréable

Ennemi juré : NA



Résumé : Azim Keel est un sylphelin ghareez de la race des sylphelins corrompus. D'une pâleur fantomatique avec des cheveux et une peau aussi blanche que du lait et une paire d'ailes translucides, il craint la lumière du jour. Renfrogné, désagréable, sans humour et solitaire tout le monde l'évite. Il est en charge de découvrir les procédés permettant de puiser l'énergie de la Roche-de-Vie d'Ayodhya et d'en extraire les puissants corps élémentaires qu'elle contient. Il n'a aucune compassion pour les esprits élémentaires qu'il soumet au quotidien...

- **Maître-espion Gendel**

« Je sais déjà ce que vous allez me dire... »

Humain, Voleur de Neuvième cercle et Eclaireur de Septième cercle

Discret – Influent – Loyal

Ennemi juré : les rebelles

Résumé : il est l'akarenti (ou maître-espion), de la cité forteresse thérane du *Triomphe*. Cette fonction lui permet de superviser un important réseau d'espions et de contacts qui s'étend sur toute la partie centrale et orientale de Barsaive allant de Port-aux-Ruines aux cités-état de Travar et d'Urupa. Même si Gendel obéit avant tout aux ordres de Nikar, il livre également ses rapports au général Illfaralek, le maître-espion thérane de Vivane.



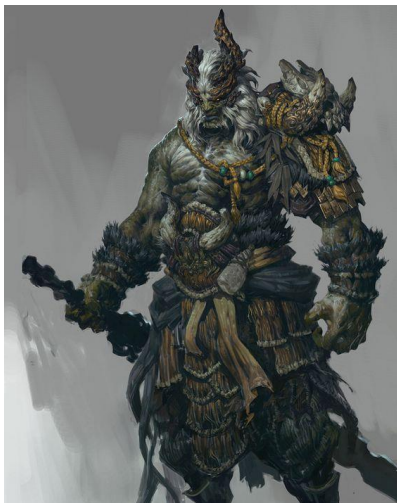
- **Capitaine Drake Cherche-Vent**

« Tu prétends que les Pirates du Cristal sont dangereux ? Laisse-moi rire, tu n'as jamais vu un navire plein à craquer de pillards Vasgothiens assoiffés de sang ... »

Troll, Ecumeur du ciel de Neuvième cercle

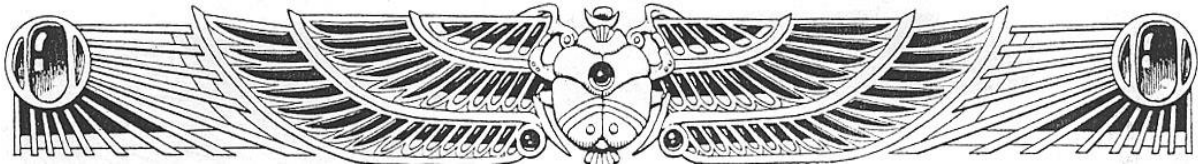
Sauvage – Respecté – Dévoué

Ennemi juré : les rebelles



Résumé : Drake est le capitaine du kila le *Vertueux* et est un proche de Nikar. Il a combattu à maintes reprises à ses côtés et est son petit protégé. Il voue une loyauté sans faille à ce dernier et fera tout ce qui est en son pouvoir afin d'écraser cette pathétique résistance barsaivienne qui entrave l'avancée de son mentor...





- **Capitaine Solen Ogni**

« Je te défie en duel : défends ton honneur vermine! »

**Humain, Navigateur du ciel de Septième cercle,
Bretteur Taléen de Cinquième cercle**

Loyal – Charismatique – Hautain

Ennemi juré : les rebelles

Résumé : Solen est le capitaine du kila le *Rebelle* et est en quelque sorte le bras droit du capitaine Drake. Il est un proche du troll pour avoir combattu de nombreuses fois à ses côtés et est à son tour son petit protégé... Sans être un proche de Nikar il lui voue une fidélité sans faille et fera tout pour satisfaire le capitaine Drake Cherche-Vent, c'est-à-dire : détruire la résistance barsaivienne !

- **Strategos T'Char**

« Vous débattre est futile face à la puissance de mon griffon! »

**T'skrang K'stulaami, Cavalier de Septième cercle,
Maître d'armes de Cinquième cercle**

Présomptueux – Mordant – Flamboyant

Ennemi juré : les rebelles

Résumé : T'Char est le capitaine de l'escadron de chevaucheurs de griffon du *Triomphe* et est un vieil ami du Général Nikar. Ils ont partagés de nombreuses guerres ensemble ce qui fait de T'char un proche et un fidèle du général. A la tête d'une troupe d'élite auréolée de prestige, son tempérament ostentatoire ne lui attire pas que des amis mais fera de ce dernier un adversaire qui ne refusera jamais une confrontation...



- **Maître-esclavagiste Mabon Ardos**

« Vous ploierez sous le fouet de Dis! »

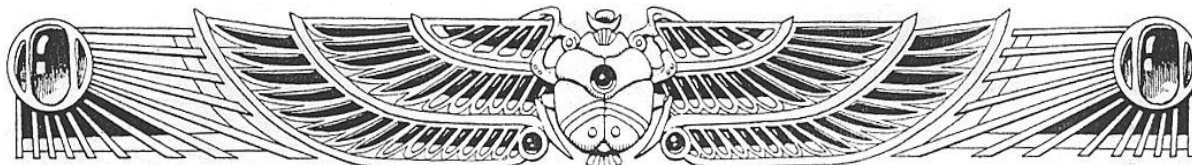
Elfe, Maître des animaux de Septième cercle

Brutal – Amoral – Insensible

Ennemi juré : la liberté

Résumé : Il est le maître-esclavagiste du *Triomphe* et dirige les fosses aux esclaves d'une main de fer. Questeur de Dis, il n'éprouve aucune pitié envers les forçats qu'il traite comme des animaux et qu'il tue à la tâche. Le teint blafard et maladif il aime à démoraliser et à vider de leur énergie les pauvres âmes qui atterrissent dans ses puits de labeur... Constamment le fouet à la main, ce dernier semble animé par la présence même de Dis, ce qui fait de Mabon un adversaire redoutable !





- **Maître des quais Aysusul Lamia**

«Bientôt, nous serons les maîtres du fleuve Serpent... »

T'skrang Pirate du Fleuve de Cinquième cercle

Déterminée – Exigeante – Loyale

Ennemi juré : T'kambras / V'strimon

Résumé : issu de l'aropagoi K'tenshin, Aysusul a été envoyée par la shivalahala afin d'aider les thérans à bâtir leur port sous-terrain à l'aplomb du *Triomphe*. Habile stratégie politique cela permet à cette dernière de renforcer ses liens avec les thérans mais aussi de pouvoir jouir d'un port très sécurisé lui donnant accès au cours méridional du fleuve Serpent. Aysusul mettra tout en œuvre pour satisfaire à la fois ses alliés thérans et la volonté de sa shivalahala...

- **Shivalahala K'tenshin**

«A vous entendre, cela ressemble à des excuses capitaine... »

T'skrang Guerrière de Dixième cercle

Tyrannique – Cruelle – Impassible

Ennemi juré : T'kambras / V'strimon

Résumé : alliée historique des thérans, elle incarne la trahison aux yeux de tous les autres aropagoi t'skrang. Sa priorité est de se venger des V'strimon et pour cela elle souhaite anémier leur commerce en prenant possession de la Rivière Enroulée. D'un autre côté elle amorce une guerre ouverte contre la résurgence de l'aropagoi T'kambras qui fut anéanti par ses guerriers et leurs alliés thérans lors de la première guerre thérane...



- **Capitaine Chavenius**

« Que la bière coule à flot, tavernier! »

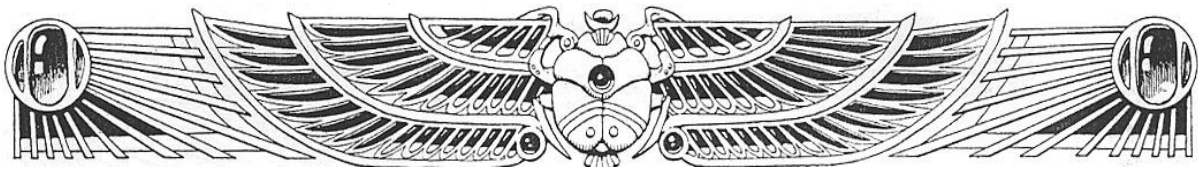
Humain, Guerrier de Cinquième cercle

Prétentieux – Susceptible – Alcoolique

Ennemi juré : les rebelles

Résumé : il est celui qui a mené la troupe de soldats dans les jungles de Servos, cachant Aardéléa, afin qu'elle puisse être extradée loin de Barsaive en toute discrétion. Suite au succès de sa mission et félicité par Nikar en personne, il passe désormais sa permission en dilapidant sa prime dans les tavernes et bordels mal famés de Daïche.





- **L'Élite**

« A vos ordres Général ! »

Groupe d'adeptes du septième cercle
Obéissants – Professionnels – Efficaces

Ennemi juré : les rebelles

Résumé : ce groupe d'adeptes est une unité opérationnelle du *Triomphe* qui prend directement ses ordres auprès du général Nikar. Il est chargé d'accomplir toutes les opérations spéciales pour lui, telles que missions de reconnaissance, protections de convois sensibles, assassinats, vols etc... Affern dirige ce groupe, il est un proche de Nikar et du capitaine Cherche-vent.

- **Affern**

Humain, Archer



- **Oortaal**

Ork, Nécromancien



- **Landrial**

Elf, Eclaireur



- **Gradan Vive-Hache**

Nain, Guerrier



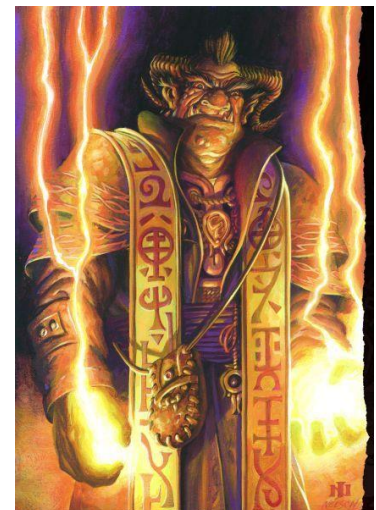
- **Larm Bord-Tranchant**

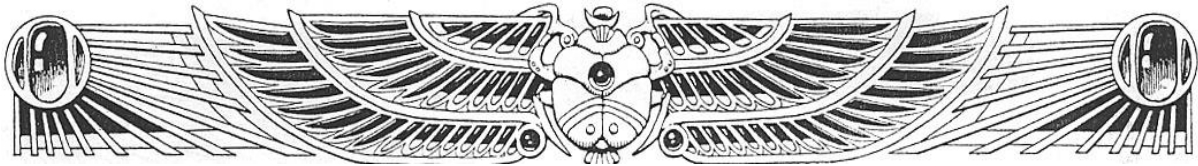
Nain, Forgeron



- **Paylar Change-Vue**

Troll, Illusionniste





5-3 Des grands dragons

5-3-1 De la présentation

Les grands-dragons représentent le pouvoir dans l'ombre. Œuvrant toujours dans la discrétion et l'anonymat, ils tirent en réalité les fils des événements et ce depuis de longs millénaires. Cette mauvaise habitude a conduit grands-dragons et Empire Thérans à s'affronter directement à l'époque datant d'avant le châtimeur mais les blessures sont restées ouvertes depuis lors...

Le retour des Thérans à Barsaive a ravivé les haines et c'est la jeune humaine Aardéléa qui les cristalliserait mais tout ne paraît pas aussi simple et déjà des rivalités entre grands-dragons se feront ressentir. Ailes-de-Givre semble être le fer de lance des grands-dragons de Barsaive mais saura-t-il rassembler les siens ? Et dit-il toute la vérité ? Malheureusement, il semblerait que l'honnêteté ne soit pas un trait draconique et il se pourrait bien qu'à terme les personnages en fassent les frais...

5-3-2 Des principaux personnages

- **Ailes-de-Givre**

« Ne touchez pas à Throal ! »

Grand dragon, Illusionniste, Nécromancien et Sorcier de Neuvième cercle

Manipulateur – Impulsif – Vent Glacial

Ennemi juré : Thérans / Thera



Résumé : Ailes-de-Givre incarne la lutte contre les thérans. Il s'est illustré par le passé en luttant de toutes ses forces contre les thérans au côté des nains du royaume de Throal, ses petits protégés. Il fait partie de ceux qui pensent que les jeunes races doivent être guidées et protégées mais d'un autre côté, il a travaillé sans relâche à la création d'un nouveau type de serviteur parfait afin que les grands dragons puissent asseoir leur suprématie... Il est connu sous le nom de « Marionnettiste » auprès de ses pairs tellement ce dernier manipule de pions en secret !

- **Ombre-sous-la-Montagne**

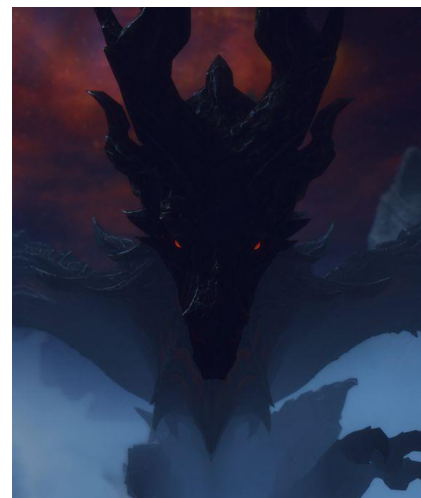
« Nous devrions renforcer nos défenses. »

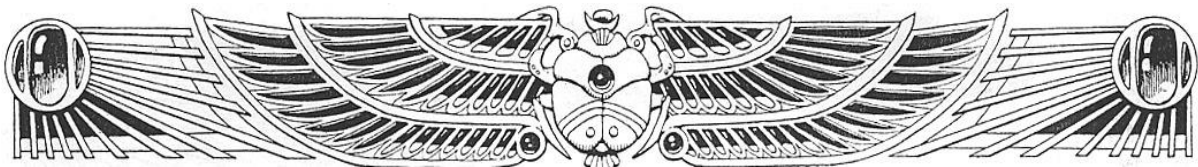
Grand dragon, Elémentaliste, Illusionniste, Nécromancien et Sorcier de Septième cercle

Force écrasante – Rusé – Regard pétrifiant

Ennemi juré : Thérans / Mordom

Résumé : Ombre-sous-la-Montagne, frère d'Ailes-de-Givre est l'un des dragons les plus concernés par les récents événements qui secouent Barsaive car il est fortement lié à Mordom et Neden de par leur passé commun lors de la première Guerre thérane. Il est connu sous le nom de « Grand Érudite » auprès de ses pairs tant sa soif de connaissance est grande.





- **Aban**

«Je réclame vengeance pour mon maître ! »

Grand dragon, Elémentaliste de Quinzième cercle

Jeune – Féroce– Manipulation des Eléments

Ennemi juré : Thérans / Ailes-de-Givre



Résumé : Vivant recluse au sein des Marais Brumeux, Aban défends son territoire farouchement ! Elle est la plus jeune des grands dragons et ne jouit que très peu d'influence auprès de ses pairs. Aban déteste les thérans car ils ont tué son tuteur et maître Dompteur-de-Nuages mais elle déteste encore plus Ailes-de-Givre qu'elle tient pour personnellement responsable de la mort de ce dernier... Aban est connu sous le nom de «Tisseuse-de-Brume» auprès de ses pairs du à sa capacité à se fondre en elles...

- **Aardéléa**

«Laissez-moi tranquille !!! »

Hybride humain/draco

Courageuse – Intelligente– Être magique

Ennemi juré : Thérans

Résumé : Aardéléa est une jeune humaine vivant dans le village reculé de Hanto. Une suite d'évènements improbables l'a transformé en un être unique, moitié humaine et moitié draco pour son plus grand malheur car désormais grand dragons et thérans ont l'œil sur elle ! Elle va se retrouver embarquée dans des péripéties qui la conduiront sur les traces de son origine véritable...



- **Tellanion**

«J'ai un message pour vous de la part de mon maître... »

Draco, Voleur de Septième cercle

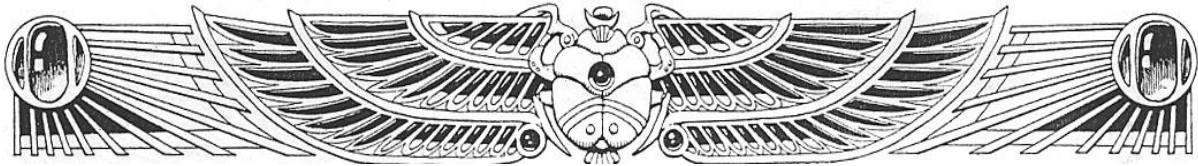
Talentueux – Discret– Dévoué

Ennemi juré : idem Ailes-de-Givre



Résumé : Tellanion est le messenger principal d'Aile-de-givre auprès des autres dragons. Sous sa forme de donneur-de-noms, c'est un petit humain à la peau sombre. Il mesure 1,60 mètre et pèse 65 kilos. S'il venait à être capturé, il serait le draco le plus compromettant concernant les informations relatives aux plans d'Ailes-de-Givre car il est considéré actuellement comme étant son bras droit...





- **Rathann**

«J'ai une mission pour vous... »



Draco, Maître des animaux de Septième cercle

Energique – Persuasif– Dévoué

Ennemi juré : idem Ailes-de-Givre

Résumé : Sous forme de donneur-de-noms, Rathann ressemble à un elfe âgé aux cheveux blancs et à la peau pâle. Il mesure 1,80 mètre, ce qui est plutôt petit pour un elfe et présente une nature plutôt agitée. Il occupe le poste d'espion errant d'Ailes-de-Givre. Il est constamment en mouvement, cherchant et écoutant toute rumeur qui pourrait intéresser son maître. Il sert également de principal agent de liaison avec aventuriers et autres groupes d'adeptes qu'Ailes-de-Givre embauche (généralement à leur insu) pour diverses missions servant avant tout ses propres objectifs.

- **Arondry**

«Combien pour cet antique manuscrit ? »

Draco, Sorcier de Septième cercle

Calme – Méthodique– Dévoué

Ennemi juré : idem Ailes-de-Givre

Résumé : Il est le plus accompli des enquêteurs en connaissances mystiques d'Aile-de-givre. En raison de sa principale activité, il voyage fréquemment loin à travers Barsaive et au-delà, en quête de connaissances et d'objets à filaments pour son maître. Sous forme de donneur-de-noms, Arondry revêt les traits d'un elfe mesurant 1,90 mètre, pesant 80 kilos et possédant des cheveux châtain clair et une peau sombre.



- **Gichu-ta**

«Les esprits me parlent... »

Draco, Nécromancien de Septième cercle

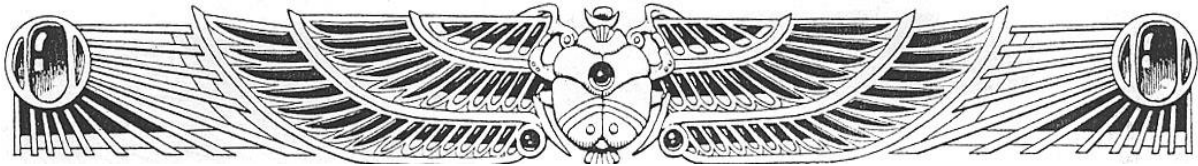
Discret – Volontaire– Dévoué

Ennemi juré : idem Ailes-de-Givre



Résumé : Ce draco relativement jeune a été formé dans les arts nécromantiques par Ailes-de-Givre en personne ! Il a été dépêché par son maître pour aider la rébellion pour la Roche-de-Vie à tenter de trouver un moyen de rentrer en contact avec l'esprit élémentaire de la Roche-de-Vie d'Ayodhya. Sous forme de donneur-de-noms, Gichu-ta apparaît comme un solide t'skrang mesurant 1,85 mètre, pesant 100 kilos et possédant une peau vert vif.





- **Crispell**

«Vous ne me reconnaissez pas ? »

Draco, Illusionniste de Huitième cercle

Discrète – Sur ses gardes– Comédienne

Ennemi juré : idem Ailes-de-Givre

Résumé : c'est l'une des agents thérans d'Ailes-de-Givre les plus impliquée dans la récolte d'informations sensibles. Elle opère notamment à Vivane et à réussit à se faire engager à bord du *Triomphe*. Elle revêt généralement l'apparence d'une elfe thérane aux cheveux rouge. Passée maître dans l'art du subterfuge, Crispell change régulièrement de visage et d'identité afin de tromper l'ennemi...

- **Rosper**

«Discuter est une perte de temps ! »

Draco, Elémentaliste et Sorcier de Sixième cercle

Froid – Impatient– Dévoué

Ennemi juré : idem Ombre-de-la-Montagne

Résumé : Rosper est un jeune draco activement impliqué dans le réseau d'espionnage d'Ombre-sous-la-Montagne et notamment dans des opérations contre l'Empire Thérane. Rosper est animé par l'impulsivité et le feu que procure la jeunesse qui combiné à un désir de satisfaire son maître, provoque chez lui des crises de fureur envers ses ennemis et ceux qui se dresse sur son chemin.



- **Le Saurien**

«Ceci est mon domaine ! »

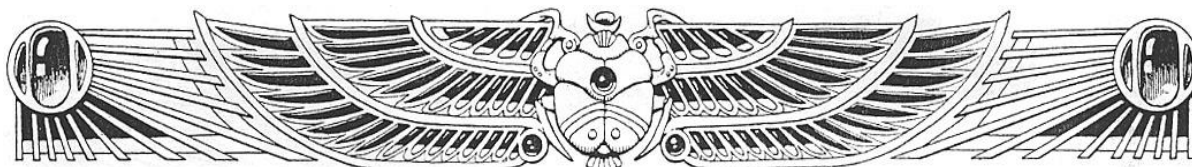
Grand Léviathan, Elémentaliste de Quinzième cercle et Illusionniste de Septième cercle

Territorial – Intransigeant– Maître des eaux

Ennemi juré : tous ceux qui violent son domaine

Résumé : ce grand-léviathan isolationniste est le guide de la communauté t'skrang Henghyoké. Il revendique comme étant sien tout ce qui se trouve sous la surface du fleuve Serpent. Les événements de ces derniers temps font que son domaine est de plus en plus visité et pillé ce qui ne fait qu'alimenter son courroux grandissant. Il serait bien avisé d'éviter de provoquer la colère d'un grand-léviathan tel que Le Saurien...





5-4 Des Denäirastas

5-4-1 De la présentation

Les méchants dans l'ombre. Travaillant en coulisses, leur plan est de faire en sorte que Throal et Thera se jettent à la gorge l'un l'autre pour étendre leur influence en toute quiétude. Ils sont les ennemis du Royaume nain depuis qu'ils ont été reconnus responsables de l'assassinat du roi Varulus III. De leur côté Thera se fera également manipuler par les Denäirastas. Lorsque la supercherie sera révélée, il sera trop tard : Iopos aura manœuvré pour accentuer sa position sur Barsaive, et Throal ne s'alliera jamais avec les thérans contre un ennemi aussi ordinaire. Les desseins des Denäirastas n'ont toutefois pas encore été réalisés et la teneur de leur grand projet se dévoilera au fur et à mesure de la campagne. Iopos est dirigée par le clan Denäirastas, une dynastie de magiciens, descendants du grand dragon de même nom, qui essaie d'atteindre ses objectifs avec un minimum d'engagement militaire.

5-4-2 Des principaux personnages

- **Jada Denäirastas**

« Vos désirs sont des ordres, mon oncle... »

Draconienne, Nécromancienne de Treizième cercle, Illusionniste de Septième cercle et Maître d'armes de Cinquième cercle

Amorale – Séductrice – Manipulatrice

Ennemi juré : idem Denäirastas

Résumé : La jeune et charmante Jada Denäirastas, polie et aimable, est en réalité une tueuse amorale impitoyable. On lui a inculqué la manipulation et les coups bas dès son plus jeune âge et elle incarne la quintessence de la descendance Denäirastas : une obéissance aveugle à son oncle Uhl, patriarche du fameux clan de magiciens et prête à tout, y compris assassiner un roi, pour le satisfaire...



- **Kine Denäirastas**

« Pour le clan ! »

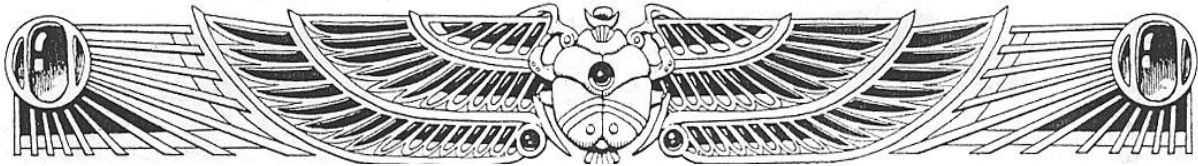
Draconien, Illusionniste de Neuvième cercle et troubadour de Cinquième cercle

Manipulateur – Méthodique – Intelligent

Ennemi juré : idem Denäirastas

Résumé : Opère pour le compte d'Uhl Denäirastas dans le sud-ouest de Barsaive. Il a pour objectif de semer le trouble au sein de la nouvelle nation orke afin de limiter la puissance de cette dernière. Pour se faire, il a jeté son dévolu sur Zarass-Pensée-de-Glace. Habile illusionniste, il sait se fondre au sein de toute communauté...





- **Jerleth Denaïrastas**

«Seul compte le clan ! »

Draconien, Illusionniste de Dixième cercle, Sorcier de Huitième cercle et Forgeron de Troisième cercle

Froid – Arrogant – Autoritaire

Ennemi juré : idem Denaïrastas



Résumé : Opère pour le compte d'Uhl Denaïrastas auprès du Bois de Sang et des t'skrangs Ishkarat dans le nord-est de Barsaive. Ses objectifs sont double : premièrement, développer les liens entre Iopos et la Ranelle Escalanas tout en soutenant en catimini la faction d'elfes de sang souhaitant le rétablissement du Bois de Wyrn (et donc le retour d'Alamaise !) et deuxièmement, étendre l'influence des Ishkarat en reprenant une partie du territoire détenu par les Syrtis (en commençant par le kaër Eidolon) afin de semer la zizanie chez les t'skrangs et ainsi éviter une alliance Syrtis/V'strimon jugée trop dangereuse.

- **Zahm Denaïrastas**

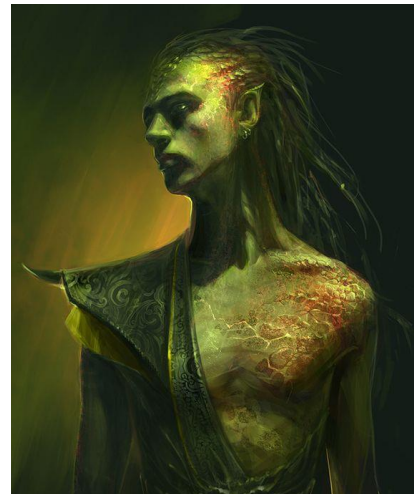
«D'une manière ou d'une autre, j'arriverai à mes fins... »

Draconien, Sorcier de Dixième cercle, voleur de Sixième cercle

Charmeuse – Diplomate – Fourbe

Ennemi juré : idem Denaïrastas

Résumé : Opère pour le compte d'Uhl Denaïrastas dans le centre de Barsaive. Il a pour objectif de permettre au clan de prendre la main sur la juteuse plaque tournante que représente Kratas et ses environs (Daïche). Pour cela Zahm s'emploie à casser l'alliance naissante entre la Force de l'Œil, les T'kambras et les Scaviens. Il utilisera pour cela l'objet de trame *Le Chant de la Rivière* comme focalisateur des tensions...



- **Capitaine Acharuss Ishkarat**

«Pas de quartier !!! »

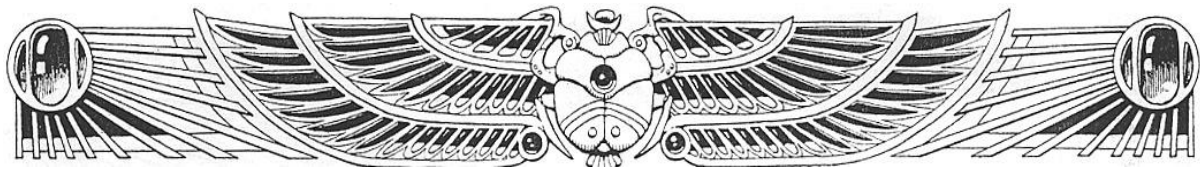
T'skrang, Pirate du fleuve et Maître d'armes de Neuvième cercle

Sanguinaire – Cruel – Infâme

Ennemi juré : Chambellan Shaido Wavram / Syrtis

Résumé : le capitaine Acharuss est le fer de lance de la flotte Ishkarat. Il garde un souvenir amer de la défaite cuisante que les Ishkarat se sont vu infligés par les elfes de sang et les Syrtisiens réunis lors de la bataille de Séjanus en 1502TH au large du kaër Eidolon...





5-5 De Cara Fahd :

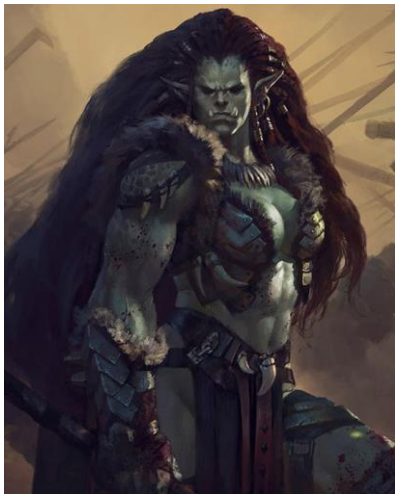
5-5-1 De la présentation

La migration des orks de Barsaive vers le sud-ouest afin de faire renaître leur nation ancestrale sera l'élément perturbateur de cette campagne. Cette toute nouvelle nation ne sera ni l'alliée des throaliens, ni celle des thérans et soufflera le chaud et le froid.

Dans un premier temps Krathis devra lutter contre les guerres intestines et les jeux d'influences auprès de ses propres rangs car l'avènement d'une nouvelle nation fera remonter inimitiés et égos personnels, ce qui devrait lui compliquer la tâche...

Dans un second temps, leur proximité géographique avec le territoire des thérans déchirera leur effort de guerre entre la nécessité d'envoyer des troupes pour aider Throal et celle d'en garder suffisamment pour se prémunir d'une invasion (et d'une éradication) de la part des thérans de Quai-des-Nuages.

5-5-2 Des principaux personnages



- **Krathis Gron**

«Je provoquerais un gahad si passionné qu'il brulera dans le cœur de tous les orks !»

Orke, Troubadour de Neuvième cercle, Guerrière de Sixième cercle

Charismatique– Dévouée – Elue des Passions

Ennemi juré : Tous ceux qui menacent Cara Fahd

Résumé : Choisie par les Passions pour créer la plus grande nation orke de l'histoire, elle se démène pour se montrer digne d'une telle destinée. Même si elle a largement plus de soixante ans, elle semble n'être âgée que d'à peine vingt ans grâce au rajeunissement magique accordé par les Passions.

- **Zarass Pensée-de-Glace**

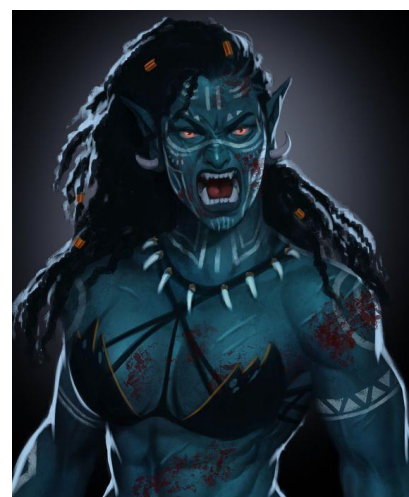
«Je crache sur votre pitié et sur votre aide père !»

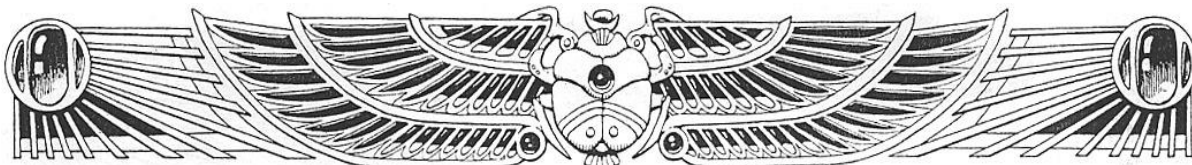
Orke, Cavalière de Septième cercle

Obstinée– Amère – Jalouse

Ennemi juré : Earal / Terath / Throal

Résumé : Fille de Terath-Le-Contemplatif et sœur d'Earal Coup-de-Sang, sa jalousie malade est alimentée par la prétendue préférence de son père pour son frère. Elle est persuadée qu'Earal restera fidèle au royaume de Throal au détriment de la nouvelle nation orke, scindant en deux la tribu des Chargeurs ce à quoi elle s'opposera coûte que coûte...





- **Earal Coup-de-Sang**



«Un jour viendra où je devrais me battre contre mon propre sang. J'espère seulement que ce jour viendra le plus tard possible...»

Ork, Cavalier de Septième cercle

Habile combattant– Charismatique – Juste

Ennemi juré : Zarass Pensée-de-Glace

Résumé : Fils aîné de Terath-Le-Contemplatif il est destiné à reprendre la tête des *Chargeurs-de-Terath*, à la suite de son père. Jour après jour il se révèle être un chef juste qui met un point d'honneur à récompenser ses troupes lorsqu'elles sont victorieuses. Comme son père, il sert les nains du royaume de Throal ce qui n'est pas très bien vu dans la communauté orke. Frère de Zarass, il n'a pas connaissance de la source exacte de sa jalousie...

- **Terath Le Contemplatif**

«Ce n'est qu'une crise passagère...»

Ork, Cavalier de Sixième cercle

Tacticien– Philosophe – Agé

Ennemi juré : NA

Résumé : Chef des *Chargeurs-de-Terath*, la meilleure compagnie d'écorcheurs de Barsaive, il voue une admiration sans borne pour le roi Valurus III, il est d'ailleurs le dirigeant des mercenaires du royaume. Il est au courant de la rivalité croissante qui oppose sa fille Zarass Pensée-de-Glace à son fils Earal Coup-de-Sang mais il l'attribue à tort à une crise d'adolescence passagère. Aveugle à la jalousie meurtrière qui couve dans le cœur de sa fille, il n'a encore rien fait pour étouffer la discorde entre ses enfants.



- **Capitaine Stetgarth**

«Préparez-vous jeunes barbes à livrer votre dernière bataille, si nous devons mourir aujourd'hui, nous mourrons avec honneur !»

Nain, Cavalier de Sixième cercle

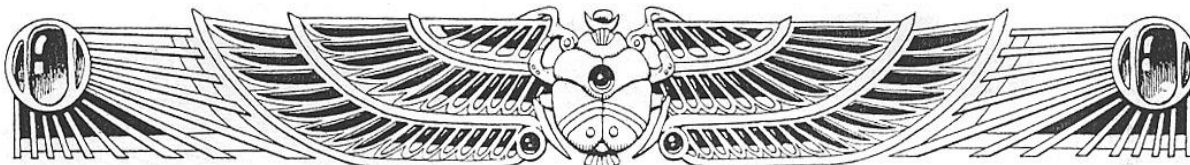
Honorable– Rude – Agé

Ennemi juré : Zarass Pensée-de-Glace / Orks

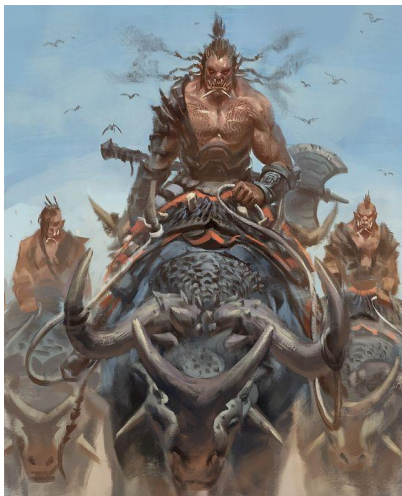


Résumé : A la retraite de l'armée du royaume, le roi Neden fait appel à ce nain expérimenté et lui donne l'ordre de mener une unité de cavalerie throalique dans une mission itinérante à travers le sud-ouest de Barsaive pour déterminer quels sont les agitations exactes qui secouent la région... Ce à quoi assistera Stetgarth changera complètement son point de vue : ainsi Cara Fahd passera d'alliée potentielle à sérieuse menace...





- **Oeil-de-Bronze**



« Mon peuple me suit avec plus de discipline que la cavalerie la mieux entraînée de Barsaive car nous nous battons pour la liberté et non pour l'argent.... »

Ork, Cavalier et Maître des animaux de Huitième cercle

Maître Tacticien– Illettré – Fier

Ennemi juré : Tous ceux qui menacent sa tribu

Résumé : il est le Chef des *Poings de Métal*, la plus nombreuse tribu d'écorcheurs de Barsaive et croit fermement en Krathis Gron. Son principal opposant est Charok Mainrouge le chef de la tribu des *Crocs-Brisés* et le fait que sa propre fille soit tombée amoureuse du fils de ce dernier n'arrange en rien la situation !

- **Charok Mainrouge**

« Lorsque le temps sera venu, je mènerai personnellement la charge de Cara Fahd afin de briser les piliers de Quai-des-Nuage !!! »

Ork, Cavalier de Douzième cercle

Guerrier légendaire– Force de la nature – Agé

Ennemi juré : thérans

Résumé : il est le Chef de la tribu des *Crocs-Brisés* et c'est une légende vivante ! Son principal rival en termes de prestige et de plus grand chef ork de tous les temps est Œil-de-Bronze. Il brûle de haine contre les thérans et rêve de mener la charge héroïque qui vengera son peuple de ces derniers. Enfin, il s' imagine déjà se marier à Krathis Gron et lui donner un fils : le premier roi de Cara Fahd !



- **Eshpa Calah**

« Lorsque ma Maîtresse reviendra à la vie, vous comprendrez alors sa réelle puissance... »

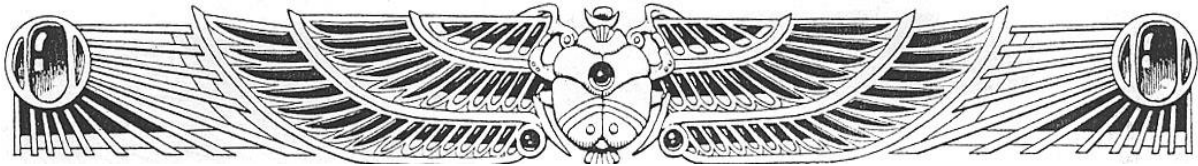
Draco, voleuse de neuvième cercle et nécromancienne de septième cercle

Discrète– Mystérieuse – Impassible

Ennemi juré : Gerot Avantus

Résumé : directement liée à l'intrigue des Dagues de Cara Fahd, elle est envoyée par l'horreur Traïtesse encore en état de stase afin de permettre aux personnages de tisser de nouveaux filaments aux Dagues, ce qui lui permettra de retrouver toute sa puissance. D'autre part, elle œuvre pour asservir Krathis Gron à la volonté de sa maitresse...





- **Gerot Avanthus**

« Je fus premier maître de l'ordre des Namdroth, gardien des pierres-esprit et protecteur de la Cara Fahd originelle.. »

Draco, guerrier de neuvième cercle et sorcier de septième cercle

Observateur– Enigmatique – Autoritaire

Ennemi juré : Eshpa Calah

Résumé : il est le draco de Vestrivan aussi appelé Kuduru-Gara par les orks. Dans un premier temps il se contentera d'observer la situation afin de juger au mieux qui sont réellement les personnages et tentera de leur mettre des bâtons dans les roues afin qu'ils ne progressent pas dans leur quête des connaissances clefs des Dagues...

- **Crosi Mi-Défense**

« Si vous souhaitez comprendre réellement ce qu'est une nation, vous devez tout d'abord en comprendre les différentes individus dont elle est constituée... »

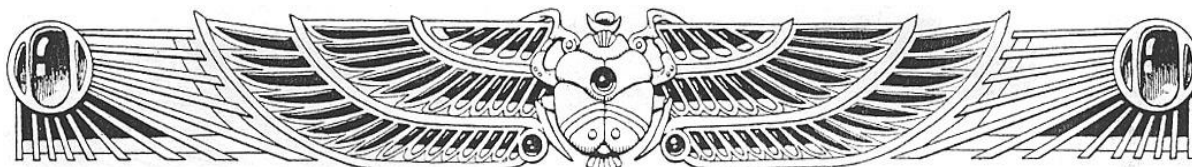
Orke, Troubadour de Cinquième cercle

Loyale– Sage – Agée

Ennemi juré : Na

Résumé : Ancienne Maîtresse superviseuse de Crête-Griffe et proche conseillère de Krathis Gron, cette dernière décida de l'envoyer à Throal suite à la *Déclaration de Souveraineté* en qualité d'ambassadrice pour le compte de Cara Fahd...

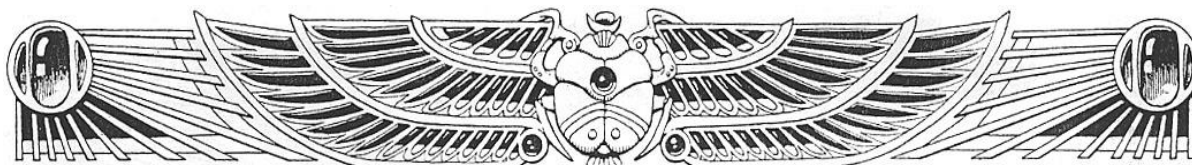




6-Annexe 1

Réputation (PJ)	<i>Loyal</i> 0	<i>Amical</i> 0	<i>Neutre</i> 0	<i>Inamical</i> 0	<i>Antagoniste</i> 0
Throal (Avalus)	0	0	0	0	0
Throal (Ueraven)	0	0	0	0	0
Thera (Triomphe)	0	0	0	0	0
Thera (Vivane)	0	0	0	0	0
Danaïrastas (Iopos)	0	0	0	0	0
Grand-Foire	0	0	0	0	0
Travar	0	0	0	0	0
Urupa	0	0	0	0	0
Port-aux-Ruines	0	0	0	0	0
Kratas	0	0	0	0	0
Jerris	0	0	0	0	0
Ishkarat	0	0	0	0	0
Syrtis	0	0	0	0	0
V'strimmon	0	0	0	0	0
K'tenshin	0	0	0	0	0
T'Kambras	0	0	0	0	0
Hengyoké	0	0	0	0	0
Aardéléa	0	0	0	0	0
Omasu	0	0	0	0	0
Krathis Gron	0	0	0	0	0
Zarass Pensée-de-G.	0	0	0	0	0
Tana Lunnar	0	0	0	0	0
Les Chargeurs de T.	0	0	0	0	0
Les Chargeurs de Z.	0	0	0	0	0
Les Poings de Métal	0	0	0	0	0
Les Crocs-Brisés	0	0	0	0	0
Ailes-de-Givre	0	0	0	0	0
Ombre-sous-la-M.	0	0	0	0	0
Aban	0	0	0	0	0
Le Saurien	0	0	0	0	0





7- Annexe 2 : Aide de jeu [Mission de reconnaissance]

• Les Forces théranes

Le Béhémot Le <i>Triomphe</i>	☐
2 kilas : Le <i>Vertueux</i> & Le <i>Rebelle</i>	☐
6 vedettes de pierre (dont 4 de la septième flotte)	☐
4 vedettes militaires (<i>l'Audacieuse</i> , <i>l'Intrépide</i> , <i>le Féroce</i> & <i>le Téméraire</i>)	☐
2 vedettes d'exploitation minière (<i>l'Améthyste</i> & <i>le Pierre-de-Lune</i>)	☐
3 vedettes restent en patrouillent autour de la forteresse	☐
3 vedettes extraient du minerais/ reconnaissance	☐
1 cohorte de la cinquième légion thérane (x1000)	☐
1 cohorte de la huitième légion thérane (x1000)	☐
1 régiment de cavalerie (x450)	☐
1 escadron de chevaucheurs de griffons	☐
1 unité de Protectors du ciel (x15)	☐
1 groupe de six adeptes « l'Elite »	☐
25 sorciers (élémentalistes, nécromanciens et sorciers)	☐
Plusieurs centaines de personnels de soutien	☐
Deux cent esclaves (à l'arrivée du Béhémot, ce chiffre augmentera par la suite...)	☐

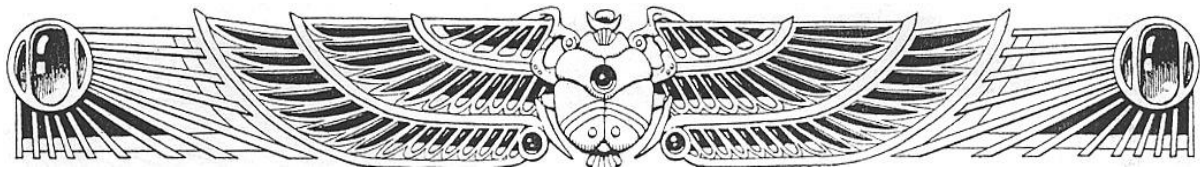
• Les dirigeants Thérans

Le <i>Triomphe</i> est dirigé par le général Nikar Narjan	☐
Le Gardien du Ciel Mordom est présent	☐
Les protections magiques sont dirigées par le magicien en chef Azim Keel	☐
Le réseau de renseignement est dirigé par le maître-espion Gendel	☐
Les esclaves sont supervisés par le maître-esclavagiste Mabon Ardos	☐
Le port sous-terrain est supervisé par le maître des quais Aysusul Lamia	☐
Le <i>Vertueux</i> est dirigé par le capitaine Drake Cherche-Vent	☐
Le <i>Rebelle</i> est dirigé par le capitaine Solen Ogan	☐
Les chevaucheurs de griffons sont dirigés par le strategos T'char	☐

• Le Béhémot

Murs intérieurs en pierre de 30mx3m	☐
Murs magiquement renforcés	☐





- Murs est et ouest disposent d'une porte avec pont levis ☐
- Mur sud dispose d'une porte principale avec 3 herse ☐
- Toutes les portes sont magiquement renforcée ☐
- Portes renforcée par structures métalliques ☐
- 18 tours de gardes (3/bastion) ☐
- Chaque tour est équipé d'un quartz luminescent projetant un faisceau lumineux ☐
- Chaque tour est occupée par une patrouille de 3 soldats ☐
- Patrouille de 5 soldats surveillent les portes, jour et nuit ☐
- 10 patrouilles de 5 soldats surveillent la forteresse jour et nuit ☐
- 5 patrouilles à l'intérieur de la haute cour et 5 à l'extérieur ☐
- Chacun des 5 murs d'enceinte abritent 10 canons à feu ☐
- Les canons à feu sont montés sur plateformes pivotantes ☐
- La forteresse est protégée par un dôme d'air élémentaire ☐
- Le dôme bloque le passage de tout objet volant de la taille d'un donneur-de-nom ☐
- Le dôme est alimenté par 4 générateurs magiques (nord, sud, est et ouest) ☐
- Les générateurs sont pilotés par des quartz depuis la tour des quais ☐
- Pour franchir le dôme il faut fournir un mot de passe régulièrement mis à jour ☐
- Le générateur sud semble être le plus faible des quatre ☐
- La base du Béhémoth a été agencée afin de s'emboîter parfaitement à la colline ☐
- Les thérans aménagent un port sous-terrain sous le *Triomphe* ☐
- Le port sous-terrain est protégé par des esprits des eaux asservis ☐

• **Les activités théranes**

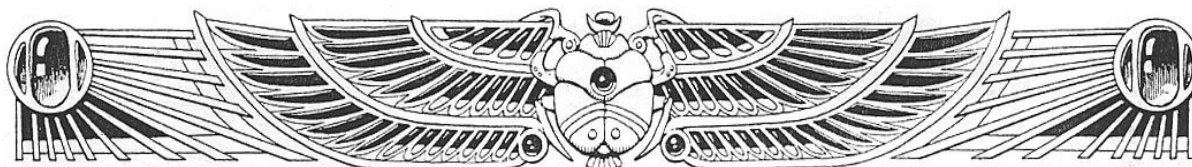
Contrôle du territoire :

- (Thérans): contrôlent à 1 jour de marche à la ronde autour du *Triomphe* ☐
- (Thérans): Jungles de Servos, lac Ban & Mauvaises Terres ☐
- Avant-postes fortifiés (120 soldats) à des positions stratégiques ☐
- (K'tenshin): Marais Brumeux, lac Ban + Tylon, Byrose & Iontos ☐
- Le *Vertueux* patrouille sur le cours inférieur du Serpent et au lac Ban ☐
- Le *Rebelle* patrouille sur le cours méridional du Serpent et au lac Ban ☐

Alliance avec la maison K'tenshin :

- Développement du commerce : Serpent inférieur + lac Pyros ☐
- Protection de la flotte K'tenshin ☐





- Soutien de la fondation Naxos au réseau d'espions du *Triomphe* ☐

Extraction de minerais :

- Eau élémentaire sous la surface du fleuve Serpent ☐
- Air élémentaire : orage & vents forts ☐
- Bois élémentaire dans les Jungles de Servos ☐
- Terre élémentaire sous le *Triomphe* ☐
- Feu élémentaire : Scavia / Mer de Enfers ☐

Recherche Aardéléa :

- Mordom supervise en personne les recherches ☐
- Plusieurs villages ont été rasés près du lac Ban ☐
- Des soldats regroupent et passent en revue tous les enfants des villages ☐
- Mordom supervise en personne des recherches dans les Marais Brumeux ☐

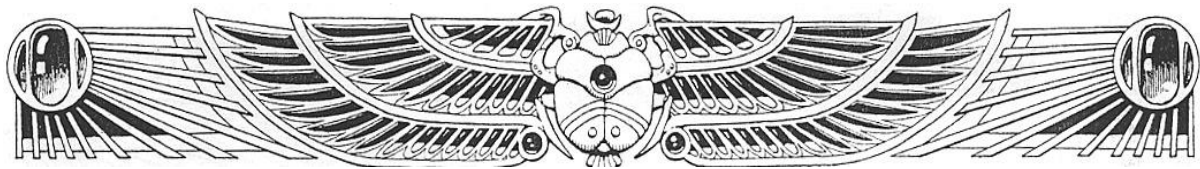
Commerce :

- Le *Triomphe* est la plaque tournante du commerce d'esclaves ☐
- Le *Triomphe* sert de base avancée pour les marchandises de Vivane ☐
- Alliance Thérans/K'tenshin s'oppose à l'alliance Throal/V'strimon ☐
- Principal enjeu commercial : négocier l'exclusivité avec Urupa ☐

Espionnage :

- Infiltration grâce à la flotte commerciale K'tenshin ☐
- Infiltration grâce au réseau commercial thérans ☐
- Alliance Thérans/K'tenshin s'oppose à la Rébellion pour la Roche-de-Vie ☐





8-Annexe 3 : Le Triomphe*

[*Inspiré du château Sant Ferran, Figueres / Espagne]

Le *Triomphe* n'a pas seulement été conçu pour être une place forte imprenable, il a été volontairement modifié pour impacter psychologiquement les populations en imposant une vision de puissance impériale absolue. Ainsi dans sa mégalomanie, le Premier Gouverneur a imposé la modification de la forme du béhémoth qui a été retravaillée afin de prendre la forme de la couronne impériale thérane sous-entendant que là où se pose le *Triomphe*, c'est tout l'empire thérane qui vous surplombe et vous regarde...

A noter aussi le sous-entendu selon lequel, une fois Barsaive reconquise et l'empire unifié alors le Premier Gouverneur pourra s'autoproclamer Premier Empereur de Thera et ceindre la couronne impériale...

Le *Triomphe* est une forteresse de tous les superlatifs, avec une implantation pentagonale irrégulière, symétrique sur son axe nord-sud, il est composé de deux enceintes, la haute cour et la basse cour qui occupent une superficie totale de 410000m² dont plus de 37000m² couverts. Il a un périmètre extérieur mesuré sur le mur défensif de 2330m et un autre intérieur mesuré sur le chemin de ronde couvert de 1565m. La composition de l'ensemble montre à quel point les thérans ont une avancée en science militaire importante comparativement à d'autres civilisation ce qui explique leurs nombreuses victoires.

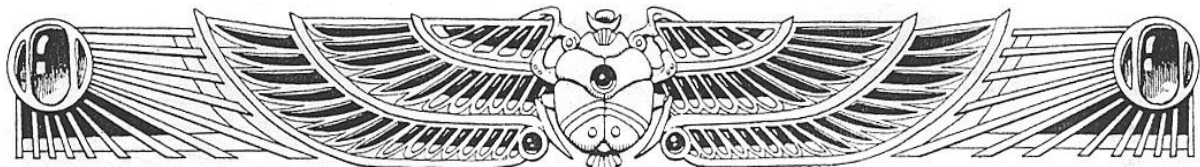
L'implantation du *Triomphe* elle non plus n'est pas dû au hasard, puisque les quais aériens font face au nord, à l'opposé du lit du fleuve Serpent afin d'éviter toute attaque de la part de navires fluviaux ennemis.

La basse cour est composée de six ravelins de différentes tailles répartis sur tout son périmètre, de deux contre-gardes encadrant au nord les quais aériens ainsi que la place aux esclaves. Tous ces éléments défensifs sont protégés par la garde extérieure alimentée par les deux garnisons extérieures. Ces dernières sont reliées à la haute cour par deux ponts levis surplombant le fossé. La basse cour est elle-même entourée par un glacis extérieur. C'est un terrain découvert aménagé en pente douce à partir des éléments défensifs extérieurs fortifiés, afin de dégager le champ de vision des défenseurs et de n'offrir aucun abri aux éventuels agresseurs assez téméraires pour s'attaquer à une telle place forte. Ce dernier est lui-même surplombé par le chemin de ronde extérieur à l'abri d'un mur défensif de 5m de hauteur par 1.5m d'épaisseur.

Entre la basse cour et les remparts de la forteresse elle-même s'étend le fossé qui d'une superficie de 7 ha environ donne de la place aux ouvrages défensifs extérieurs, offre des lignes de vues directes des défenseurs et permet aussi de faire paître les montures tout en les gardant à l'abri.

La haute cour d'une superficie de 240000m² est protégée par 6 solides bastions reliés par des remparts crénelés constitués de murs en pierre de 30m de hauteur pour 3 m d'épaisseur, munis de meurtrières et sur certaines parties de hourds. Ils sont surplombés d'un chemin de ronde couvert et ceints de 18 tours de gardes avec mâchicoulis ainsi que de multiples échauguettes. Les murs sont magiquement renforcés par de la magie élémentaire et les murs est, ouest et sud disposent d'une porte. Ces dernières sont rigidifiées à l'aide de structures métalliques et sont aussi magiquement renforcées. La porte sud même si elle n'est pas équipée d'un pont levis est l'entrée principale et est pourvue de défenses sérieuses. Elle s'ouvre sur la haute cour en passant sous les remparts. Elle est munie de trois herses en métal





renforcé, les murs sont percés de meurtrières et son plafond muni de mâchicoulis. Le rempart nord est dominé par le donjon principal qui permet à la fois de surveiller les quais aériens et la place aux esclaves au nord et la haute cour à ses pieds au sud.

Enfin, sous les remparts sud, de chaque côté de la porte principale se situe les écuries à l'impressionnante nef à double travées capable d'accueillir un régiment de cavalerie (450 places.). Elles sont reliées aux entrepôts qui peuvent stocker des produits d'épicerie pour 5000 personnes pendant un an !

La haute cour est protégée par un puissant dôme d'air élémentaire qui interdit l'accès à tout objet volant aussi grand qu'un donneur-de-nom. Quatre générateurs à l'abri de leur chambre forte sous les remparts ont pour rôle de générer ce puissant champ de force. C'est à Azim Keel que revient la responsabilité d'alimenter ce dernier. En raison des modifications imposées par le Premier Gouverneur le champ de force est déséquilibré : le générateur nord a dû être poussé à son maximum afin de protéger les quais aériens, il en découle donc que le générateur sud est le plus faible et le plus instable des quatre et peine à protéger certains jours ne serait-ce que jusqu'à la porte principale ! Ces informations sont strictement confidentielles car elles remettent en cause l'intégrité de toute la forteresse. Le général n'a de cesse que de mettre la pression sur l'élémentaliste en chef afin qu'il solutionne ce problème dans les plus bref délais car si l'ennemi venait à apprendre le point faible du *Triomphe* nul doute qu'il s'y engouffrerait...

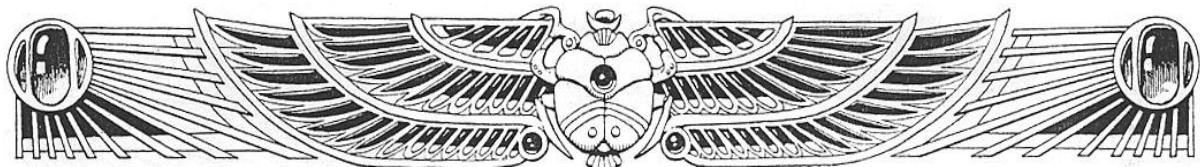
Pour passer ce système défensif, tous les navires aériens thérans ont été magiquement modifiés par Azim Keel en personne. En effet chaque navire aérien (ainsi que la tour des quais) possède un quartz enchanté grâce à de la magie élémentaire. Un sort de la confection d'Azim reprend les capacités du talent **Langage du vent** mais augmenté des capacités liées aux spécialisations **Conversation privée** et **Langage des grands vents**. Ainsi en posant la main sur le cristal et moyennant une légère fatigue, les capitaines peuvent communiquer à courte distance avec la forteresse. Cela leur permet de communiquer le mot de passe (régulièrement mis à jour) à un agent au sol, présent jour et nuit, au plus haut étage de la tour des quais. Cet agent, après vérification du mot de passe, est en charge de lever la protection (en abaissant localement la puissance d'un générateur) afin de permettre un passage tout en sécurité du navire arrivant.

Ce système innovant est pour la première fois utilisé par les thérans et suscite l'admiration de tous quant aux talents d'Azim Keel. Le seul point faible de ce système est sa consommation faramineuse en corps d'air élémentaire ce qui obligent les thérans à être en perpétuelle extraction de ce type de minerais.

L'espace intérieur accueille une dizaine de bâtiments qui s'articulent autour d'une place d'arme centrale encadrée par quatre puits. Ces bâtiments sont destinés à l'hébergement des officiers et aux divers services nécessaires au bon fonctionnement de la vie dans la forteresse comme : le pavillon pour l'hébergement des autorités, les quartiers privés du général Nikar, le temple des passions, un accueil pour les blessés, une réserve d'équipement militaire, la réserve des corps élémentaires, les cuisines, etc....Sous la place d'arme se situent quatre grandes citernes afin d'approvisionner chacun des puits en eau potable. A noter enfin qu'aux extrémités sud-ouest et sud-est se trouve les deux ascenseurs élémentaires permettant d'accéder aux premier et quatrième sous-sols ainsi qu'au port sous-terrain.

Le premier sous-sol est occupé par le quartier des esclaves. On y accède soit par un grand passage en plan incliné à partir de la place aux esclaves passant sous le donjon soit par les ascenseurs élémentaires. D'autres coursives et autres escaliers de service en colimaçons





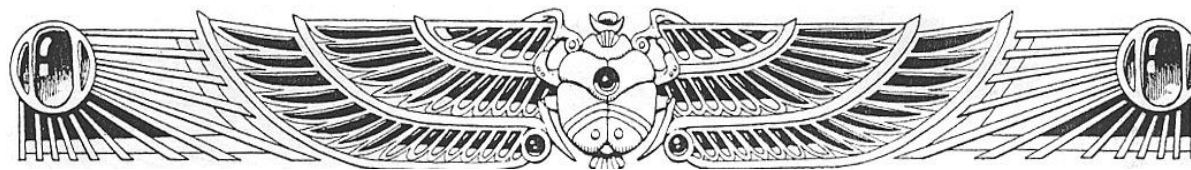
permettent aux esclaves destinés à l'entretien et au fonctionnement de tous les jours des bâtiments centraux de pouvoir circuler plus rapidement à travers la forteresse. Les esclaves qui arrivent ici sont méticuleusement triés. Ils sont destinés à différentes affectations en fonction de leurs habiletés et de leur résistance physique. Ils peuvent être vendus ailleurs en Barsaive ou dans l'Empire Thérans et sont donc réacheminés via les navires du ciel, ils peuvent être destinés à l'entretien des bâtiments en surface, à faire partie des bancs de rameurs des vedettes de pierre ou de ceux destinés à faire voler les deux kilas ou alors dans le pire des cas, être destinés aux mines inférieures sous la supervision du maître-esclavagiste Mabon Ardos.

Les deuxième et troisième sous-sols sont le domaine de Mabon Ardos. Rare sont les visiteurs. Ici on n'entend que le son des pioches piquant la dure roche de la colline et les fouets claquant en continu. Parfois des gémissements de douleur et de désespoir emplissent ses lieux où toute joie de vivre a disparue...

Le quatrième sous-sol jouit d'une activité particulière car il contient la Roche-de-Vie d'Ayodhya. La partie visible de la roche élémentaire est en continu surveillée et analysée par les magiciens sous la direction d'Azim Keel. Du matériel étrange et des chambres isolées, remplies d'expériences magiques hasardeuses sont disséminées le long de lugubres couloirs taillées dans la roche. Ce niveau est aussi en partie occupé par des esclaves creusant de nouveaux tunnels souvent suite à une demande particulière d'Azim auprès de Mabon.

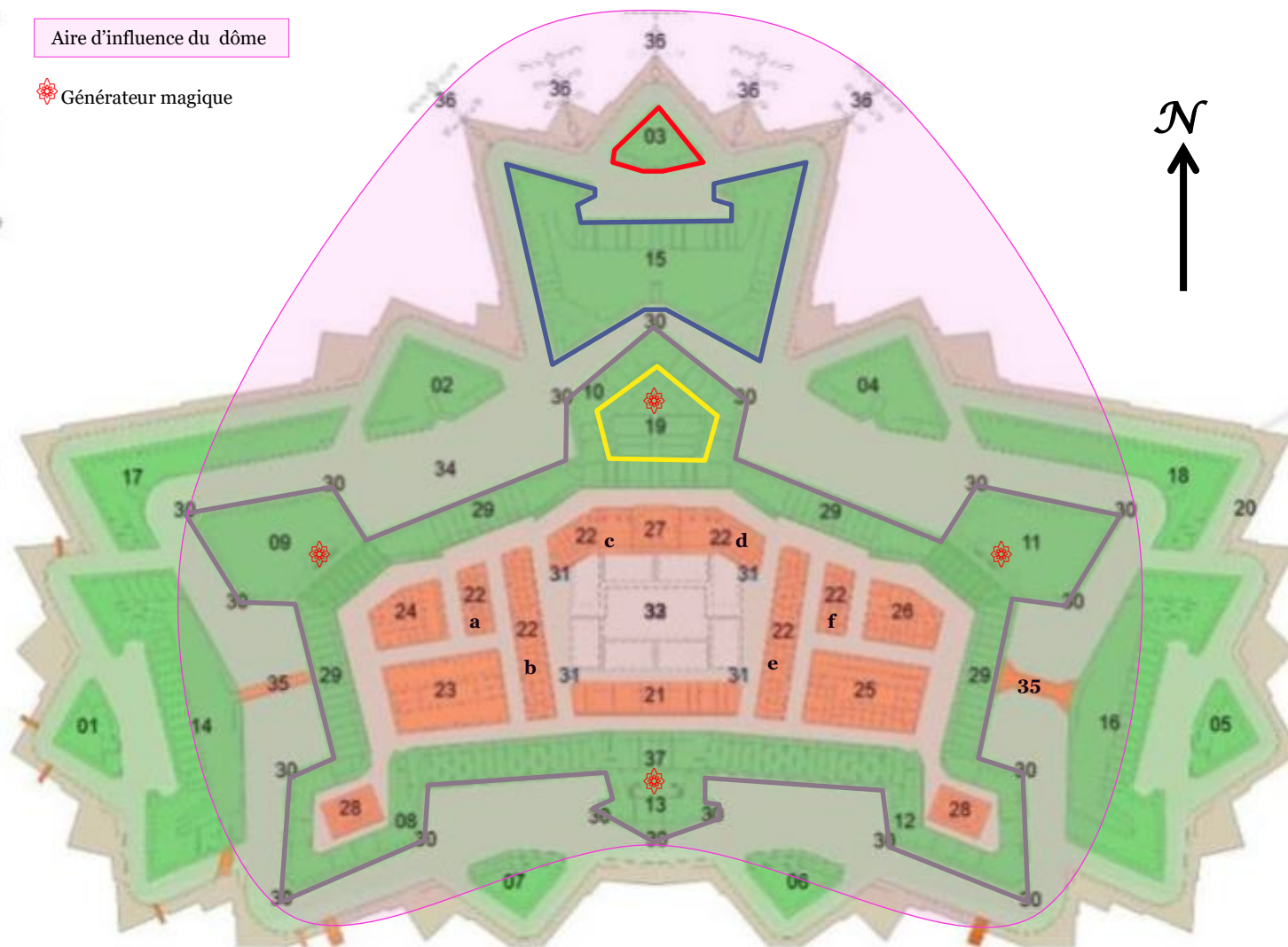
Enfin, bien plus bas, au pied de la colline d'autres esclaves thérans creusent également à travers les méandres de galeries sous-terraines immergées, un port sous-terrain. En effet la base de la colline d'Ayodhya est parcourue de cavités capables d'accueillir des navires. Grâce à leurs alliés K'tenshin, les thérans construisent des quais à l'abri des regards afin de leur permettre toujours plus d'échanges commerciaux et fournir une base avancée à la flotte K'tenshin pour leurs excursions sur le cours du Serpent méridional. C'est aussi à partir de ce niveau que sont alimentées les réserves d'eau de la forteresse. L'entrée du port sous-terrain est à la fois protégée par des esprits élémentaire d'eau et les K'tenshin ont comme mission de réaliser une protection en *refselenika* sous la surface des eaux...





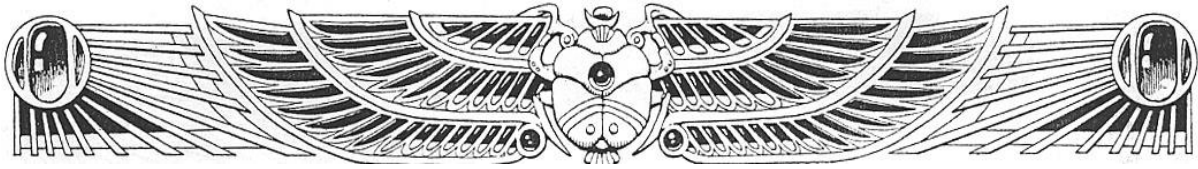
Aire d'influence du dôme

 Générateur magique



1	Ravelin ouest
2	Ravelin nord-ouest
3	Tour des quais
4	Ravelin nord-est
5	Ravelin est
6	Ravelin sud-est
7	Ravelin sud-ouest
8	Ecuries
9	Esplanade ouest
10	Rempart
11	Esplanade est
12	Ecuries
13	Porte entrée principale
14	Garnison ouest
15	Place aux esclaves
16	Garnison est
17	Contre-garde nord-ouest
18	Contre-garde nord-est
19	Donjon principal
20	Glacis et chemin de ronde extérieur
21	Quartier de l'état-major
22 a	Tour des magiciens
22 b	Baraquement des personnels de soutien
22 c	Baraquement garnison intérieure
22 d	Baraquement garnison intérieure
22 e	Quartier des officiers et des visiteurs
22 f	Tour des griffons
23	Réserve militaire (équipement des soldats)
24	Cuisines
25	Baraquement des blessés
26	Réserve des canons à feu
27	Temple des passions
28	Ascenseurs élémentaires (2)
29	Chemin de ronde couvert
30	Tour de garde (18)
31	Puits (4)
32	Place d'arme
33	Citerne principale enterrée
34	Fossé
35	Pont levis (2)
36	Quais aériens
37	Entrée principale





9-Annexe 4 : Récapitulatifs des effectifs militaires en jeu

9-1 Récapitulatif de l'effectif militaire du Triomphe

9-1-1 Infanterie

- 2000 soldats d'infanterie (2 cohortes de la cinquième & huitième légion),
- 25 magiciens (élémentalistes, nécromanciens et sorciers)

9-1-2 Cavalerie

- 450 soldats de cavalerie tous montés sur chevaux de guerre,
- 1 escadron de chevaucheurs de griffons (x12)

9-1-3 Marine aérienne

- 2 kilas (170 membres d'équipage, 500 combattants dont 1 capitaine),
- 6 vedettes de pierre :
 - 4 vedettes militaires (40 membres d'équipage combattant, 100 soldats),
 - 2 vedettes d'exploitation minière (20 membres d'équipage, 100 esclaves)

9-2 Du Récapitulatif de l'effectif militaire du royaume de Throal

9-2-1 Infanterie

- 2500 soldats d'infanterie (125 sergents, 25 consuls de guerre, 5 généraux),
- 50 magiciens de toutes disciplines

9-2-2 Cavalerie

- 500 soldats de cavalerie (25 sergents, 5 consuls de guerre, 1 général) :
 - 3 troupes montées sur Huttawa,
 - 2 troupes montées sur Razorback

-~~1000~~ (200) mercenaires écorcheurs orks :

- Les « Chargeurs de Terath », troupe d'Earyl : 200 cavaliers,
- Les « Chargeurs de Terath », troupe de Zarass : 200 cavaliers,
- Les « Baisers de la Mort » : 100 cavaliers,
- les « Mangeurs d'Elfes » : 100 cavaliers,
- Les « Eclats Dorés » : 100 cavaliers,
- Les « Plaies Béantes », 100 cavaliers,
- Les « Bêtes Boueuses » : 100 cavaliers,
- Les « Libérateurs Puants » : 100 cavaliers

9-2-3 Marine aérienne

(-2 galions : perdus)

-18 galères :

- 14 galères de guerre (65 membres d'équipage combattant, 100 combattants dont 1 commandant),
- 4 galères de reconnaissance, (65 membres d'équipage dont 1 capitaine),
- 8 drakkars de reconnaissance (50 rameurs, 15 membres d'équipage dont 1 capitaine)

*En espérant que cette aide de jeu puisse vous inspirer et améliorer vos parties, bon jeu à tous !
Merci à tous les participants des forums Earthdawn...*



WARSAIVE#2

A venir...