

Les Alchimistes



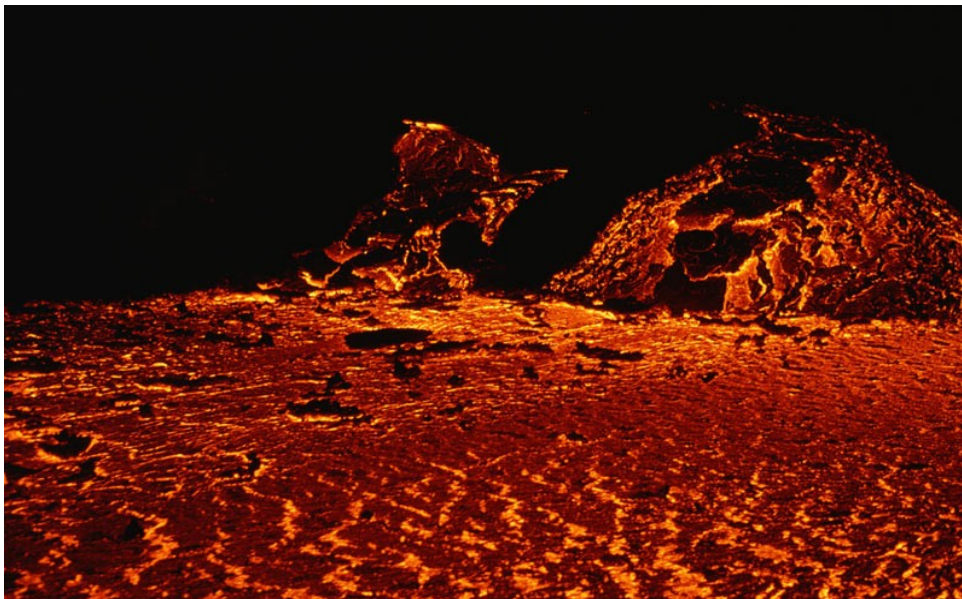
2009

Scénario



La Mort et ses mystères

Sylvain Lebel



La Mort et ses mystères – Les Alchimistes 2009 par Sylvain Lebel

1 sur 50

Synopsis

Ce scénario est destiné à l'édition 2009 de la Convention des Alchimistes, dont le thème est la Mer et ses mystères. Il prend place dans la région sud de Barsaïve, plus précisément autour de la Mer des Enfers et des Pics du Crépuscule. Partis de Throal munis d'une carte indiquant l'emplacement probable de la Forge d'Upandal, les PJ suivront les traces des Passions qui ont enfermé la Mort sous la mer de lave. En chemin, il seront confrontés aux communautés trolles des Pics, ainsi qu'à l'ancienne légende de Nemar, à qui on doit la découverte des navires aériens. Le supplément "Cristal Raiders of Barsaïve" pourra être utile pour maîtriser ce scénario, afin de planter le décor des Pics, le supplément « Barsaïve » propose également des outils utiles pour maîtriser ce scénario. Les éléments nécessaires décrits dans les suppléments seront donnés dans le scénario. Pour toute information supplémentaire, s'adresser à Sylvain Lebel (bich3tt3@hotmail.fr).

L'illustration de la page de garde est une photographie de Carsten Peter, © 2007 National Geographic Society, All rights reserved.

Introduction : Départ de Throal

"Tuegerra et Feidwhin attendaient aux portes de Throal. La vue depuis le seuil du Royaume nain sur la cité de Grand Foire était majestueuse. En cette heure matinale, la ville était encore éclairée par les quartz luminescents disposés le long des rues. Le soleil ne se laissait voir qu'en milieu de matinée, alors que ses premiers rayons pointaient entre les Pics de l'Aube. La vue était pourtant le cadet des soucis des jeunes gens. Le sylphelin aurait du les rejoindre depuis un moment déjà, et il n'y avait aucun signe de lui dans la foule qui se pressait aux portes du royaume. Feidwhin avait les yeux rivés sur son compagnon aquilin qui tournait en cercles au dessus d'eux. Il lança un regard à sa soeur, secouant négativement la tête. Elle avait du mal à s'imaginer avoir fait une erreur de jugement, mais après tout, le peuple ailé est si frivole qu'il était fort possible qu'il ait empoché leur argent pour le dilapider dans la première taverne venue, tout content de raconter comment il avait escroqué les deux humains. Ne voulant pas y penser, elle sortit la carte de sa poche et la déroula avec soin.

Tuegerra se rappelait le jour où ils avaient reçu cette carte, un an plus tôt. Ils vivaient de par le monde, allant par les routes pour gagner leur pain grâce à leur magie. Un soir alors qu'il dressaient le camp pour la nuit sur une piste entre Kratas et Throal, ils avisèrent un nain âgé approchant par la route.

"Halte, vieux nain. Ne t'approche pas à moins de dix pas avant d'avoir fait montre que tu n'es pas suppôt d'une Horreur."

Avec un petit rire, le nain dégacha de son paquetage un tambourin de peau tendue et entreprit de jouer un rythme, caractéristique des tribus des contreforts de Throal. Les humains se détendirent et acceptèrent le voyageur dans leur campement.

"Je suis désolée, mais on ne prend jamais assez de précaution quand on voyage ainsi. Tu peux te joindre à nous si tu as quelque chose à apporter."

Le nain ne bougea pas.

"Ces à votre tour mes jouvenceaux de me montrer que vous n'êtes pas souillés. Je n'ai pas gagné toutes ces rides en me laissant prendre au piège du premier venu."

C'était un juste retour des choses et, empoignant son pipeau, Tuegarra entonna un air traditionnel de son clan.

"Et ton ami ? s'enquit le nain.

-C'est mon frère, et je me porte garante de lui. Les peintures que nous arborons sont sont oeuvre pour tout dire. Tu peux approcher sans crainte.

-Et bien, je ne serais pas contre me délasser près d'un feu et pouvoir passer une bonne nuit en sûreté."

Melah, comme se nommait le nain, se révéla un compagnon agréable. C'était dans sa jeunesse un adepte Guerrier, que l'âge avait rattrapé et qui entretenait les reliquats de son existence passée à porter des messages le long de routes sûres. Ils échangèrent des histoires jusque tard dans la nuit, Melah leur narrant ses exploits d'antan alors que les jeunes humains comptaient les légendes de leur clan, ainsi que les hauts faits qu'ils espéreraient accomplir. Le lendemain matin, en se quittant, Melah tendit un rouleau de parchemin à Tuegerra.

"Voici pour votre hospitalité. Je suis heureux de voir que les jeunes générations prennent la relève. Je vous ai raconté hier comment je l'ai trouvée, c'est à vous d'achever l'histoire."

Les humains déroulèrent leur parchemin. Celui-ci représentait une région de la Mer des Enfers, pointant un lieu avec de vagues repères pour y parvenir.

"C'est la localisation de la Forge d'Upandal. Les années m'ont rattrapé avant que je ne puisse m'y rendre, vous en aurez sûrement plus l'utilité que moi.

-C'est un bien grand trésor pour une simple nuit en notre compagnie, Melah...

-Qu'en ferais sinon ? Je n'ai plus la force de courir après les légendes. Quand à la vendre, j'ai amassé suffisamment de trésors quand je risquais ma vie chaque jour pour voir venir sereinement les vieux jours. Comme je vous dis, je serai heureux que des jeunes gens suivent mes traces, et quitte à choisir, autant que ce soit vous."

Le vieux nain avait un sourire paternaliste en leur parlant. A le voir ainsi, la tête penchée sur le

côté, édenté, on avait du mal à l'imaginer porter une arme au combat. Ramassant son sac avec peine, il donna ses dernières recommandations aux jeunes gens.

"Ne vous aventurez pas à la légère toutefois. La Mer des Enfers est l'un des pires endroits où il soit possible de se rendre en Barsaïve. On y va pas comme on se rend à une ballade en forêt !" Et il avait raison. Durant l'année qui suivit, les Tuegerra et Feidwhin s'évertuèrent à préparer l'expédition. Ils vérifièrent l'authenticité de la carte, ce qui se fit à grand peine, celle-ci portant un minimum d'indications, et amassèrent autant de renseignements qu'ils purent sur la Mer des Enfers. Ils établirent des contacts avec les tribus trolles des Pics du Crépuscule, négociant leur passage ainsi qu'un guide sur la Mer des Enfers contre une part non négligeable de leurs découvertes. Enfin, ils louèrent les services d'un Élémentaliste, qu'ils chargèrent de les prémunir contre les conditions extrêmes de la mer de lave.

C'est cet Élémentaliste qu'ils attendaient aujourd'hui. Le jour du départ était venu, et il devait les accompagner dans ce voyage selon les termes du contrat. Alors que Tuegerra était perdue dans ses pensées, Feidwhin l'interpella. Timiel, son aigle, avait repéré celui qu'ils cherchaient. Scrutant dans la direction qu'il indiquait, ils purent voir, au hasard d'un mouvement de foule, un sylphelin tentant à grand peine de faire avancer une mule attelée à une charrette. Le petit être ailé voletait de droite à gauche de la tête de l'animal et lui tournait autour, l'affublant de toute sorte de noms d'oiseaux peu flatteurs. La mule, de son côté, chassait le sylphelin de sa queue, comme il l'aurait fait d'une mouche impertinente. Avec un sourire, Feidwhin vint lui offrir son aide. L'animal soudain docile se laissa mener sans difficulté.

"Désolé du retard, mais quand ces satanées bestioles ne veulent rien entendre, c'est peine perdue. Enfin, je suis là malgré tout me direz vous. Et bien, qui attendons nous encore ?

-C'est une bien grande charrette pour un si petit être. As tu besoin de tous ces effets pour le voyage ?

-Par les Passions, bien évidemment. Vous n'imaginez pas tout ce dont les magiciens peuvent avoir besoin en voyage !"

Feidwhin jeta un regard sur l'improbable fatras entassé dans la charrette.

"En effet. Je ne suis même pas sur de vouloir le savoir. Tant que les enchantements que nous avons commandés sont là, ça me va bien...Ils y sont au moins ?

-Bien sur qu'est ce que vous croyez ? Il sont là dedans, sous cette pile de linge...à moins que je ne les ai mis avec les provisions..."

Au terme d'une recherche aussi absurde que fastidieuse, le sylphelin brandit triomphalement un petit galet de pierre semi-précieuse.

"Et voilà les cinq que vous aviez commandées, plus une sixième que j'ai déjà fixée. J'ai du par contre employer la magie du sang pour parvenir à obtenir un tel enchantement. Ils devraient nous

protéger des températures extrêmes, si tout se passe bien...

-Comment "si tout se passe bien" ? Tu ne les as pas essayés ?

-En quelque sorte, si... Ne vous inquiétez pas, ils fonctionnent comme il faut. Évitez par contre de tomber dans la lave. Ah, et les feux directs également... Tout devrait bien se passer sinon."

C'est ainsi que la petite troupe quitta Throal ce matin, deux cavaliers et une charrette, se dirigeant le long de la Voie Royale vers Grand Foire, au milieu de tant d'autres, avant de s'engager à travers les terres sauvages, vers les Pics du Crépuscule...

Ce qui se trame dans l'ombre

La carte que possèdent Tuegerra et Feidwhin n'indique pas le lieu de la Forge d'Upandal, mais un des lieux d'accès à la prison de la Mort, sous la Mer des Enfers. Celui-ci était habité par une branche de la secte des Clés de la Mort, et fut découvert il y a quelques décennies de cela par Argu'tch'ak, une Horreur qui, forte de sa découverte, a décidé de libérer la Mort. Son objectif est de laisser la Faucheuse, irritée après son long sommeil, semer confusion, effroi et massacre parmi les Donneurs de Noms pour s'en repaître dans son sillage. Elle a évidemment besoin, pour ce faire, de briser la cellule qui emprisonne la Mort, car attendre que suffisamment de sang soit versé serait trop long, et manquerait d'intérêt, à son goût. C'est la raison pour laquelle elle désire retrouver les outils qu'Upandal avait utilisés pour bâtir la prison, afin d'ébrécher celle-ci. Elle localisa ces outils dans les collines cendreuse, aux pieds des Pics du Crépuscule, là où Nemar, le héros troll, avait découvert le premier navire selon les légendes. Elle a d'abord envoyé les adeptes des Clés de la Mort qu'elle avait corrompu à ces fins, mais il lui apparut rapidement que cette solution était mauvaise. Ses mignons éprouvaient les pires difficultés à atteindre les lieux et quand ils y furent enfin parvenus, la magie puissante qui y résidait empêcha les créatures corrompues d'en saisir les outils. Argu'tch'ak mis alors patiemment au point une ruse lui permettant de tromper la vigilance d'Upandal. Elle traça des cartes pointant le lieu d'emprisonnement de la Mort et envoya ses serviteurs les dissimuler aux quatre coins de Barsaïve, attendant patiemment que des héros mettent la main dessus. En les attirant à elle, elle comptait les abuser pour les envoyer chercher les outils en son nom.

Les PJ ont mis la main sur une de ces cartes, de nombreuses années après qu'elles furent tracées, et entreprennent de partir à la découverte des lieux de périls indiqués sur celle-ci.

1) Ce n'est pas l'Homme qui prend la mer...

L'histoire débute alors que les PJ sont embarqués sur un drakkar troll, en direction de la Mer des Enfers. Le groupe est constitué de Tuegerra k'Bainel, une Troubadour humaine, de Feidwhin Bainel, Maître des Animaux humain, de Kanephitz s'Cead, un Elementaliste sylphelin, de Bagunard ox Naudeel, Écumeur du Ciel troll et de Inedda Reinpehl, une Maîtresse d'Armes elfe. Tuegerra et Feidwhin sont frère et soeur, ce sont eux qui possèdent la carte et ont organisé l'expédition. Pour ce faire, ils ont loué les services de Kanephitz, afin de les protéger de la chaleur mortelle de l'océan de lave. Enfin, les deux humains ont négocié leur passage et leur transport avec la motte des Griffes-de-pierre. Les trolls permettent au groupe de traverser leurs terres, les transportent jusqu'au point marqué sur leur carte et leur fournissent même des bras supplémentaires, en échange de quoi ils considèrent mériter une part non négligeable du butin que les PJ pourraient amasser. Bagunard et Inedda sont l'escorte que les trolls accordent aux humains.

C'est ainsi que les PJ se retrouvent sur l'Orgueil de Yerrick. Le navire approche du mont Sang de Feu, sur le versant sud duquel devrait se trouver le point indiqué sur la carte, quel qu'il soit. Après avoir débarqué les PJ, le Capitaine Kurran a convenu avec eux qu'il les retrouvera d'ici une demi-journée, durant laquelle ses hommes et lui partiraient miner du feu élémentaire. L'équipage comporte un Elementaliste, ainsi que certains Écumeurs comprenant le Discours du Vent, les PJ ont donc un moyen relativement sûr de les contacter. Après une errance relativement courte le long d'une falaise du mont Sang de Feu, les PJ se feront attaquer par trois Spectres de Feu. Au terme du combat, ils pourront voir d'autres de ces esprits s'amasser et se préparer à l'attaque. L'opposition est telle que la fuite sera la seule alternative viable. Durant la course, il est possible d'agrémenter le tout grâce à des Viraas surgissant du sol.

Spectre de Feu (Barsaïve p. 180)

Similaires aux demi-spectres, bien que constitués entièrement de flammes, on raconte qu'il s'agirait des esprits des Donneurs de Noms morts dans la Mer des Enfers. Quoi qu'il en soit, il ne cherche plus maintenant qu'à détruire les vivants et à les emmener dans la fournaise. Comme les demi-spectres, ils augmentent leur Défense magique de 5 contre les sorts visant les morts vivants, mais sont de plus immunisés au feu et vulnérables à l'eau (DM diminue de 5 contre les sorts basés sur l'eau). Ils connaissent les sorts de Boule de feu, Éclair de feu, Embrassement, Ébullition et Température extrême. Leur pouvoir de Contact de feu est

neutralisé par le charme de Kanephitz.

Dex : 7	For : 6	End : 7
Per : 6	Vol : 9	Cha : 5

DM : 10
DP : 10
DS : 10
PP : 5
PM : 3

Initiative : 7
Attaque : 8
Dégâts : 8
Incantation : 8
Effet : 12

PV (Inconscience) : 42 (34)
BG : 12

Viraas (Barsaïve p.181)

Sorte de lézards vivants sur les clenkas, les « îlots-diabes » de lave durcie à la surface de la Mer des Enfers, ils se dissimulent dans des poches fraîches sous le croûte des îlots, prêts à jaillir sur leur proie. Mesurant 1,5m de long pour 1m au garrot, leur peau épaisse est beige foncé ou brun clair et couverte des cicatrices des brûlures prenant l'apparence de verrues. Une légende prétendrait que ce sont les animaux familiers de la Mort. Leur crocs acérés causent automatiquement des coups critiques quand ils touchent et ils sont immunisés au feu. Ils sont sans protection contre l'eau (PM et PP=0) et l'eau élémentaire peut les amener en léthargie (une attaque basée sur l'eau diminue leur Dex de 1 si elle obtient un résultat au moins bon).

Dex : 8	For : 10	End : 10
Per : 5	Vol : 5	Cha : 7

DM: 7

DP: 13

DS: 9

PP: 4

PM: 1

Initiative : 8

Attaque : 10

Dégâts : Morsure : 12, Griffes (x2): 10

PV (Inconscience) : 54 (47)

BG: 15

La course des PJ les mènera à une caverne, celle indiquée sur leur carte. Qu'ils en soient conscients ou non n'a que peu d'importance, mais leurs poursuivants s'arrêteront au seuil de celle-ci. Les PJ pourront se rendre compte en analyse astrale qu'une architrave gigantesque émane des profondeurs de la grotte, s'arrêtant plus au moins au niveau du seuil de celle-ci. C'est cette architrave qui retient les créatures à l'extérieur. Seuls les êtres eux mêmes dotés d'une architrave parviennent à passer outre et à y pénétrer (typiquement, les Donneurs-de-noms, les créatures qu'ils ont nommées...et les plus puissantes Horreurs). Une telle débauche de puissance est en fait due à l'enchantement qui ferme la porte des geôles de la Mort. Les créatures attendront néanmoins à l'extérieur, et les PJ désœuvrés entreprendront sans doute l'exploration. Se référer au plan en annexe concernant la caverne. Elle est sûre, et aucune difficulté n'attend pour le moment les PJ dans celle-ci. Arrivés en bas des marches, ils seront accueillis par deux élémentaires de Terre, non hostiles. Dans la vaste chambre derrière eux se trouve Arguïtch'ak, déguisé en esprit gardien. Une analyse astrale sur l'Horreur révélera une trame complexe et quelque peu effrayante, tout comme dans la pièce autour des PJ. Bien que celle-ci soit exclusivement due à l'influence de l'Horreur, il peut être utile à ce stade de convaincre les PJ que cela vient de la présence d'une des portes de la cellule de la Mort, non loin. La marque de l'Horreur peut également être observable sur les Élémentaires, mais à nouveau, il peut être sage d'encourager les PJ à faire le quiproquo.

Arguïtch'ak se fait passer pour un esprit laissé par les Passions pour surveiller les geôles de la Mort. Il attirera l'attention des PJ sur la gigantesque vasque située sur un piédestal au fond de la salle. Il leur expliquera alors que ce dispositif est destiné à recueillir une part de tout le sang déversé sur la province, et qu'une fois que la vasque serait suffisamment remplie, le piédestal

s'enfoncerait, libérant ainsi la Mort pour qu'elle ravage Barsaïve. C'est une libre adaptation de la vraie légende (cf. annexe), qui arrange plutôt les intérêts de l'Horreur, certains PJ pourront d'ailleurs tiquer en l'entendant... Après avoir raconté sa version déformée de la légende, Arguïtch'ak confiera aux PJ qu'il est inquiet, car la vasque se remplit de plus en plus vite ces derniers temps, et que les événements à venir s'annoncent sanglants (à savoir la guerre entre Throal et Théra). Il avouera donc sa crainte que le piédestal s'enfonce sous peu, et que la Mort soit libérée. Ses réflexions l'ont amené à penser que la solution consisterait à percer la vasque, afin de laisser s'écouler un filet de sang, à mesure qu'elle se remplit. Néanmoins, les seuls outils capables de la travailler sont les outils d'Upandal. Il est dit que la Passion aurait laissé ses outils dans ses diverses forges et ateliers. Le plus proche d'ici serait celui où Nemar aurait trouvé le navire original. Si aucun PJ n'y pense, l'Horreur les tuyautera.

Tout porte à croire qu'animés par leurs bonnes intentions, ils partent en quête des outils d'Upandal. Plus qu'à négocier avec les Trolls pour connaître le lieu exact où les trouver...ainsi que de mériter le droit d'accès.

Coupes budgétaires : si vous êtes pressé par le temps, il est possible que les PJ trouvent directement la caverne sans aucune encombre. Une rencontre simple à ce stade permet néanmoins aux PJ de se rôder avec leurs personnages et le système de combat.

Bonus stage : si vous avez le temps, il est possible de vraiment s'éclater. La Mer des Enfers offre un terrain de jeu gigantesque, et au final, assez peu exploré (dans tous les sens du terme). Il est possible de faire en sorte que les PJ en bavent pour trouver la caverne, voire de la déplacer au centre de la Mer, charge au MJ de trouver une voie d'accès crédible. Dans le même ordre d'idée, il est possible de faire jouer le voyage en bateau, voire la négociation avec les Trolls, voire la découverte de la carte. Tout un pan "pré scénario" est à explorer pour un MJ courageux.

III) Danse avec les Trolls

Les PJ peuvent retourner sans grande difficulté sur le navire, et de là, jusque chez les Griffes-de-pierre. Les Trolls seront dépités du manque de butin, mais intéressés par l'histoire des PJ. Les PJ seront plus libre quand à la marche à suivre à partir de ce moment. Les indices qu'ils peuvent avoir récupéré sont assez minces. Ils savent que la Mort est emprisonnée sous la Mer des Enfers, et ils ont trouvé un accès. Logiquement, ils devraient être à la recherche des outils d'Upandal, voire des ruines de Nemar, s'ils ont déjà fait le rapprochement. Rien de tout cela ne leur permet au final de partir directement. La suite développe une partie des actions probables des personnages, donnant un échantillons des intervenants potentiels, ce qu'il est possible d'apprendre ou d'obtenir aux lieux d'intérêt et quelques idées de scènes pouvant venir égayer cette séquence. Celle-ci prendra au final la forme d'une vaste enquête dans les Pics du Crépuscule, faisant naviguer les PJ du territoire des Griffes-de-pierre (Stoneclaws) jusqu'à celui des Vent-vif (Swiftwind). Il est possible d'aller vers d'autres sources pour élargir les recherches (Throal, notamment), les PJ n'étant pas pressés par le temps. Cette éventualité sera abordée en fin de chapitre.

De l'Emprisonnement de la Mort

" Il y a de cela fort longtemps, bien avant la venue des Horreurs, la Mort parcourait librement les terres de Barsaïve, emportant les Donneurs de Noms qu'elle rencontrait dans son sombre royaume. Aucun d'entre eux n'était à l'abri, car on ne pouvait se cacher d'elle, ni la combattre. Floranuus et Garlen, ne pouvant rester sourds à la souffrance et à la misère de leurs enfants, implorèrent les autres Passions de leur venir en aide, et d'arrêter la destruction perpétrée par la Mort. Les Passions entendirent leur appel mais, bien conscientes qu'elles ne sauraient elles mêmes vaincre la Mort, car elle fait partie intégrante du cycle de la vie, elles entreprirent de la stopper plutôt que de la détruire. Thystonius alla à sa rencontre et la combattit avec le fer et le bois. Voyant qu'elle n'aurait jamais le dessus face à la Passion du combat et du courage, elle voulut fuir, mais le rusé Vestrial l'avait piégée et permit à son camarade de défaire la Mort. Son corps fut alors trainé jusque dans un cachot bâti par Upandal sous une mer dont Jaspree transforma l'eau en lave. La Mort fût alors condamnée à ne plus jamais fouler le sol de Barsaïve, pour le salut des Donneurs de Noms. Rashomon et Lochost s'élevèrent alors, car il leur était insoutenable qu'un être, quel qu'il fût, soit ainsi condamné à ne plus jamais connaître liberté ni rédemption. Mynbruje et Erendis dissertèrent longtemps avant de se rendre à leurs arguments.

La Mort et ses mystères – Les Alchimistes 2009 par Sylvain Lebel

Il proclamèrent que la Mort pourrait s'échapper de sa prison lorsque les Donneurs de Noms auraient versé tant de sang sur la terre que l'antichambre du royaume de la Mort ne pourrait plus accueillir une seule âme. Chorrolis amena de l'orichalque à Astendar, qui façonna de grands piédestaux en forme d'urne à chaque porte de la prison de la Mort. Ceux-ci devaient recueillir une partie de chaque goutte de sang versé sur Barsaïve. Lorsqu'ils seraient si remplis qu'ils déborderaient et que le sang qu'ils contiennent viendrait à toucher le socle du piédestal, les portes de la cellule s'ouvriraient et la sentence de la Mort serait révoquée. Satisfaites, les Passions se séparèrent, laissant leur destin entre les mains des Donneurs de Noms. "

L'élément utile de cette légende concerne le détail selon lequel le sang de l'urne doit toucher le socle du piédestal plutôt que de l'enfoncer. Les joueurs en prenant conscience peuvent commencer à suspecter quelque chose de louche au sujet du Gardien. D'ailleurs, aucune référence n'est faite à celui-ci dans la légende.

Des outils d'Upandal

« On dit qu'Upandal, Passion de la construction et de l'édification, aurait façonné le monde même au moyen d'outils merveilleux qu'il aurait abandonnés en son atelier après son œuvre. Nombreuses sont les sources à avoir proclamé la découverte des outils utilisés par la Passion ou du lieu où il se mettait à la tâche mais en vérité, jamais tel lieu n'a pu être retrouvé et les outils présentés étaient certes des objets plus ou moins puissants, mais jamais ceux de la Passion. A ce jour, certaines rumeurs persistantes localisent l'atelier d'Upandal en divers lieux de Barsaïve. Il est possible que la Passion ait d'ailleurs travaillé en plusieurs endroits.

De la Forge d'Upandal : située au cœur de la Mer des Enfers, la légende veut que la Passion utiliserait le feu de celle-ci pour forger le métal. C'est notamment là qu'Upandal forgea la Hache et le Glaive de Thystonius, tout de fer chacun, ainsi que nombre d'autres armes et objets merveilleux. Outre le marteau et l'enclume utilisés par la Passion, on raconte qu'une grande partie des œuvres qu'elle aurait forgées gisent encore là, attendant leur prochain propriétaire.

Des Chantiers de Throal : alors que le monde était encore jeune, les tribus naines natives de la chaîne de Throal n'étaient pas encore rassemblées sous la bannière de ce que nous connaissons aujourd'hui comme le Royaume de Throal. Le fort sentiment de territorialité nain couplé à un mode de vie troglodyte poussait les clans à se combattre afin de profiter des cavernes les plus accueillantes dans les contreforts montagneux. Après avoir été délogés de leur domaine, le clan Bethabal dut s'exiler au coeur de la chaîne, là où les cavernes étaient froides et humides, ainsi que le repaire de tribus de trolls primitifs et d'autres créatures suffisamment redoutables pour survivre dans cet environnement hostile. Après avoir combattu les trolls et les bêtes sauvages, les membres restants du clan s'installèrent dans une vaste cave qui, au delà d'un couloir de pierre taillée déboucha sur un promontoire surplombant une ville en construction, taillée dans la roche, éclairée de cristaux de quartz. Les nains explorèrent la ville, déserte à l'exception d'un ouvrier jovial et puissamment charpenté. Il emmena ses visiteurs en son atelier, où ils purent découvrir les plans de construction de la gigantesque cité, ainsi que plusieurs ouvrages relatant des secrets d'excavation, d'architecture et de maçonnerie. L'ouvrier, qui n'était autre qu'Upandal, remit cette connaissance entre les mains des nains, qui mirent à coeur de continuer son oeuvre. Leur nombre avait néanmoins été drastiquement réduit après les dures épreuves qu'ils avaient subies, et ils demandèrent l'aide des autres clans. Les Hustane, Oshane, et Tirtaga répondirent à leur appel et offrirent leur aide en échange des secrets de construction. Forts de ceux-ci, ils purent bâtir à leur tour leur cité et une série de galeries relia rapidement la cité de Bethabal à ses soeurs en construction de Hustane, Oshane, et Tirtaga. A l'abri dans leurs cités de pierre, l'âge d'or des nains pouvait débuter. Aujourd'hui encore, l'atelier d'Upandal reste un mystère. De nombreuses opérations archéologiques ont tenté de mettre à jour celui-ci où les vestiges des Chantiers de Throal, sans succès.

"Cette légende pour le moins farfelue n'a été créditée par aucun de nos érudits. Les gens désireux de connaître la véritable histoire de notre royaume seraient avisés de consulter "Des Origines de Throal", disponible à la Grande Bibliothèque de Throal. Cette légende est néanmoins incluse ici de f "Rien d'étonnant à ce qu'ils cherchent encore. Ils sont prêts de chercher encore un bout de temps."

On peut également citer les légendes propres aux différentes races. Les plus cohérentes à ce sujet sont les légendes trolles et t'skrang du Premier Drakkar et du Feu d'Upandal dont des résumés sont fournis ici.

Le Premier Drakkar : il y a de cela bien longtemps, les trolls des Pics du Crépuscule étaient de fiers combattants luttant pour survivre grâce au Don de Jaspree. Ils n'avaient pas encore découvert les secrets des drakkars. Nemar Rockfall Firewalker était un questeur d'Upandal, affirmant qu'elle était la plus grande parmi les Passions. En ce temps, les trolls suivaient tous la Passion Thystonius aussi, lorsque le chef du clan Rockfall lui demanda de revenir sur ses paroles pour suivre Thystonius, il lui répondit en ces mots : "Je ne peux dire qu'Upandal n'est pas la plus grande des Passions, comme je ne peux dire que la Mer des Enfers est emplie d'eau plutôt que de feu !". En vérité, il n'avait pas de place pour autre Passion en son coeur. Fou de rage, le chef l'exila de son clan pour cette insulte au katorr de Thystonius et l'envoya par delà les montagnes, jusqu'aux Collines Cendreuseuses, sur les rives de la Mer des Enfers. Nemar parti sur cette terre désolée, priant sa Passion pour le guider durant son terrible exil. Durant de nombreux jours, elle resta silencieuse, mais Nemar resta fidèle et le feu d'Upandal continua à brûler en son coeur. Même alors que le feu de la Mer des Enfers avait châtié son corps et que la cendre des collines eût empli ses poumons, il ne cessa ses prières. C'est après une lune passé sur les rivages de la Mer des Enfers qu'Upandal lui apparut dans une colonne de flamme et lui clama dans un rugissement digne d'un feu de forge : "Mon fidèle questeur, ton amour pour moi est fort et ta foi sera récompensée. Je vais offrir un présent que tu porteras à ton peuple, et ils verront que Thystonius n'est pas le seul digne de leur dévotion." A ce moment, le sol gronda et le Mont An'grak cracha une fumée noir qui obscurcit les cieux et des roches incandescentes qui brûlèrent la terre. La colline sur laquelle se tenait Nemar s'ouvrit alors, révélant d'anciennes ruines, enfouies dans les cendres, et il tomba à genoux et, emplit de la grâce d'Upandal, commença à fouiller les ruines en quête de ce que sa Passion avait laissé là pour lui. Il découvrit une ancienne tombe, protégée des cendres et de la fournaise par d'anciennes runes et des sceaux d'orichalque. A l'intérieur l'attendait un navire de fantastique facture. Tout de bois et d'une étrave élancée, il flottait à quelques pieds au dessus du sol de pierre de la tombe. Nemar découvrit également des tablettes montrant des Donneurs de Noms fabriquant le navire qui flottait dans l'air comme d'autres flottent sur l'eau. Après les avoir rassemblées, il entreprit d'extirper le navire de sa tombe et, avec un rugissement à la gloire d'Upandal, s'élança à l'assaut des cieux, jusqu'aux demeures du clan Rockfall. Tous restaient muets devant le prodige qu'amenait ce da'a'ka'uli, même le chef qui l'avait banni. "Voyez ! Le présent d'Upandal ! Avec ce navire, nous ne voyagerons plus sur les pistes et les passes de la montagne. Le ciel sera la mer de notre peuple, et nous naviguerons à travers l'air même !" Nemar avait prouvé la grandeur d'Upandal et accueilli à nouveau au sein de son clan. Le chef lui même devint questeur d'Upandal et beaucoup suivirent la Passion au sein des trolls, alors que Nemar dispensait son savoir à des apprentis. Il vécut jusqu'à un grand âge, accomplissant d'autres merveilles au nom

d'Upandal et à sa mort, son corps fut placé dans un navire de sa conception et confié à la Mer des Enfers, retournant à la forge d'Upandal.

Les Quatres dons d'Upandal : durant les temps qui précédèrent l'Empire Théran, avant que les navires et les tours t'skrang ne s'étirèrent le long des eaux, nos fondations vivaient sur les rives du fleuve et arpenaient ses eaux à bord de navires mû par rames. En ces temps, la nation elfique était puissante et disputait le contrôle des flots aux t'skrangs. Elidar était un des conseillers de la reine des elfes et favori de Jaspree, qui lui octroya les pouvoirs du bois élémentaire. Avec celui-ci, Elidar construisit des vaisseaux propulsés par les pouvoirs du vent et du bois. Ils étaient si lestes que les navires t'skrang ne pouvaient rivaliser, et la Cour Elfique s'étendait alors du Lac Vors au Lac Ban.

En ces temps, une shivalahala dirigeait tous les t'skrang. Douée d'une grande sagesse, elle était considérée par les t'skrang comme la Reine par les elfes. Voyant la détresse de ses pairs, elle en appela aux Passions pour qu'elles viennent en aide à leur peuple.

En réponse, Upandal le Bâtisseur lui apparut sous la forme d'un t'skrang à quatre bras, vêtu d'un tablier de forge. Ses mains droites portaient un marteau et un triangle de fer, alors que les gauches tenaient une coupe et une flamme.

"Bienvenue, Ô Passion, dans les Halls de Syrtis, le Veilleur. Du Lac Vors au Lac Ban, les elfes chassent les miens de la rivières. Nos navires gisent, tel des épaves, nos villages sont abandonnés et notre peuple a perdu l'espoir. Jaspree a fait don d'un grand prodige aux elfes, mais d'une terrible malédiction pour les t'skrangs. Nous te demandons conseil et secours, Upandal, toi qui posa les fondations de ce monde."

Regardant les terre, Upandal vit les choses que la shivalahala avaient décrites.

"L'équilibre de la vie sur la rivière a été défait. Je ne puis défaire l'oeuvre de Jaspree, car son pouvoir s'étend sur la vie – et par là sur le bois et la toile qui font la force des elfes. Néanmoins, je commande de mes mains aux aux quatre autres éléments. Qu'auras tu de moi, Mère des gens de la Rivière ?"

"Les Halls de Syrtis sont une puissante forteresse, mais mon peuple est trop nombreux, et ils ne peuvent les abriter tous. Si cela est possible, je te demanderait un refuge pour les miens dans des citadelles le long de la rivière, d'où nous pourrions nous défendre contre les elfes."

Sur ces mots, Upandal leva son marteau pour l'abattre sur la rivière. Et là où le marteau toucha les flots, de grandes tours de pierre furent érigées depuis son lit.

"Mon peuple sera à l'abri sous ces tours que tu as bâti, Upandal. Nous ferons du lit de la Grande Mère Shivoam notre demeure. Mais nos branchies ne sont telles que nous ne pouvons vivre sous l'eau. Nous devons respirer de l'air."

Upandal leva son triangle et coupa le sommet des tours. L'air s'engouffra dans les tours et repoussa l'eau au dehors de celles-ci.

"Les navires des elfes peuvent encore venir à nous, amenant la guerre dans nos tours, et le sang dans nos foyer. Nous avons besoin de fortifications pour repousser leurs vaisseaux."

Upandal renversa sa coupe et de l'eau élémentaire s'en écoula, se solidifiant pour former des récifs pointus autour des tours, capables de transpercer la coque de tout navire s'approchant. Ce sont les refselenika.

"Ce que tu as fait est sage, Seigneur Upandal, mais qu'advient-il de bon si les t'skrangs restent prisonniers de leurs tours ? Il nous faut un navire qui puisse se mesurer à ceux d'Elidar, ainsi nous pourrons aller à notre guise sur la rivière."

Upandal plaça alors sa dernière main sur le front de son questeur, T'chaidos. La flamme dans sa paume passa dans l'esprit de celui-ci. Emplit à la limite de la folie par le don du Bâtitseur, T'chaidos construisit le premier moteur à feu et le premier navire à aubes. Grâce à ceux-ci, les t'skrang montèrent une flotte et se dressèrent contre les vaisseaux d'Elidar. Quand le K'choss na Erawyrm prit fin, les t'skrang étaient les maîtres incontestés de la rivière.

D'autres légendes à propos d'Upandal circulent au sein des communautés et races de Barsaïve. Nombre d'entre elles relatent la manière dont la Passion leur transmis leurs techniques de construction propres. Les personnes intéressées par ce folklore peuvent consulter "Des Légendes et des Passions – Upandal", bien que les récits que cet ouvrage renferme ne soient que très peu étayés par des preuves fiables. Les texte les plus pertinents ont été reproduits ici.

Des Pics du Crépuscule

Les Pics du Crépuscule sont une zone désolée, des montagnes pelées où des buissons et des touffes de végétation desséchée s'accrochent ça et là. Voyager au sein de ces pics s'avère au mieux désagréable et des dangers rôdent derrière chaque promontoire. Les habitants des lieux, les trolls, constituent le risque majeur lors d'une excursion dans les pics, mais de nombreuses créatures peuvent également se terrer sur le chemin des voyageurs imprudents. Les anciennes pistes et sentes, surtout au niveau des contreforts et vallées sont depuis longtemps laissés à l'abandon car les trolls voyagent surtout en navire depuis des siècles et portent peu de cas à ce qui ne touche pas leur habitations, installées à des altitudes respectables.

Du voyage au sein des mottes

Suivant le mode de transport des PJ, le voyage pourra être plus ou moins aisé. En navire, le risque majeur reste de rencontrer des pirates ennemis, ce qui débouchera presque sûrement sur un combat naval. A pied, c'est un trajet pénible qui les attends, avec de grands risques de se perdre. Néanmoins, si les PJ pensent à prendre les vivres nécessaires, il n'est pas nécessaire de rallonger le voyage avec des rencontres fortuites, ce n'est pas l'objectif du chapitre. Un test d'Endurance contre un seuil de 8 (4 pour Inedda et Bagunard) pourra simuler l'épuisement dû au trajet. Un échec coûte un jet de récupération au personnage, et il subira un malus d'un niveau à toutes ses actions du fait de la fatigue jusqu'à ce qu'il ait pu bénéficier d'un vrai repos, autre qu'un campement. Si les PJ sont escortés en navire par des trolls, il les emmèneront au plus loin à la limite du territoire contrôlé par la motte, les laissant se débrouiller par la suite.

Des Griffes de Pierre (Stoneclaws)

Description des lieux et ambiance

La motte des Stoneclaws contrôlent la partie est des Pics du Crépuscule. C'est la motte considérée comme la plus civilisée, bien que la signification de ce terme varie suivant la personne à qui on s'adresse. En pratique, ils apparaîtront probablement aux personnages comme aussi rustres et mal dégrossis que les autres trolls, bien que l'influence throalique puisse se faire perceptiblement sentir au sein de la motte. Ainsi, certains d'entre eux tentent d'employer une étiquette désuète et il seront fréquemment habillés suivant la mode throalique, mais avec au mieux une tendance de retard. Il seront flattés si les personnages reconnaissent leurs efforts d'adaptation, mais courroucés s'ils s'avisent de les railler sur ce point. Bagunard et Inedda viennent de cette motte. Par conséquent, il ne devrait rien arriver de fâcheux aux personnages et il devraient s'y sentir chez eux, voire en sécurité, pour peu qu'ils ne commettent pas d'impair, comme insulter l'honneur d'un individu, de son clan ou de sa race (cf. *Cristal Raiders of Barsaïve* pour les détails concernant le katorr, kat'ral ou katerra, les trois points envers lesquels les trolls vouent un sens de l'honneur exacerbé). Par la force des choses, le territoire des Stoneclaws sera probablement considéré par les PJ comme leur QG durant cette aventure.

Personnes d'intérêt

Kerththale Farseer Stoneclaws, chef du clan et de la motte Stoneclaws : Kerththale marche sur le fil du rasoir. Jeune troll fort et vigoureux, il désire ardemment un rapprochement effectif

entre sa motte et le Royaume de Throal. Ce point de vue n'est néanmoins pas partagé par tous les membres de son clan, et il marche actuellement sur des œufs pour ne pas froisser les plus conservateurs de ses pairs tout en mettant en avant ses idéaux politiques.

Kerththale apparaît comme l'archétype des Stoneclaws, arborant des atours à la mode naine paraissant incongrus sur sa personne. Grand mal en prendra néanmoins à celui qui se moquera de lui, car le troll les porte fièrement, voyant cela comme une mise en avant de ses idées.

Gartan Strongfist Heartspear, questeur de Thystonius : Gartan est le plus ancien questeur de Thystonius de la motte. Conseiller de Yerrick puis de son fils Kerththale, il ne partage pas les vues politiques de ceux-ci. Les positions du jeune chef lui ont causés bien des nuits blanches et il représente en quelque sorte le contre-pouvoir, l'adversaire conservateur du chef.

Ayant atteint l'âge avancé de cinquante ans, Gartan n'en paraît que trente. C'est un troll vigoureux, jamais en reste lorsqu'il s'agit de se mesurer aux autres afin d'honorer sa Passion.

Ce qu'ils peuvent apporter aux PJ

Les Stoneclaws constitueront les « anges gardiens » des PJ dans les montagnes. Ils pourront leur offrir un abris sûr et des conseils sur les dangers des Pics et les autres mottes. Ils connaissent les grandes lignes de la légende de Nemar et les aiguilleront vers les Swiftwind pour les détails. Bagunard fait partie de cette motte, et il sera facile par son intermédiaire de débloquer des moyens pour progresser dans l'histoire, dans la limite du raisonnable évidemment.

Kerththale est heureux d'aider des représentants de throal et met de la bonne volonté à faciliter la tâche des PJ, espérant qu'ils parleront de lui en bien au royaume nain. A l'opposé, Gartan ne débordera pas de sympathie à l'égard des personnages, jugeant qu'il ne font que conforter le chef dans ses délires. Il se mettra dès que possible, lui ou un de ses sympathisants, en opposition ou en conflit avec eux. S'il parvenait à les importuner suffisamment pour leur faire quitter les Pics, il en serait heureux. Il n'ira malgré tout pas jusqu'à agresser physiquement les personnages, sauf s'il y est contraint ou s'ils l'insultent ouvertement.

Des Vent-Vif (Swiftwinds)

Les deux mottes situées à l'ouest des Pics du Crépuscule, Stoneclaws et Swiftwinds, sont ce qu'on peut appeler par bien des égards des mottes civilisées. Les Swiftwinds ne comprennent pas vraiment cette appellation, car ils se considèrent aussi traditionalistes et "trolls" que les autres mottes. Ils ne manquent pas une occasion de traiter leur voisins de pantins, de clowns ou de laquais des nains, ce qui a le don de faire entrer les Stoneclaws dans une furie noire. Malgré cela, si les Stoneclaws visent à adopter les coutumes throaliques en vue de s'ouvrir au royaume

nain, les Swiftwinds ne sont civilisés qu'en regard aux mœurs sauvage des mottes localisées au plus profond des pics. Pour un observateur extérieur, les Swiftwinds sont des rustres lourdauds et violents, à peine digne de porter le titre de Donneurs de Noms.

Il est dit que Nemar, qui selon la légende aurait trouvé le premier drakkar, serait originaire de cette motte. Les Swiftwinds en conçoivent une grande fierté et, bien qu'on ne puisse plus attester de la véracité de la légende, ils restent les plus habiles constructeurs de navires qu'abritent les pics. Leur flotte est légèrement plus grande et leurs drakkars de meilleure qualité et mieux entretenus que ceux de leurs congénaires. Cela leur fournit un avantage indéniable contre leurs homologues qui le contrebalancent par leur sauvagerie lors des abordages.

Description des lieux et ambiance

Les terres des Swiftwinds sont localisées au sud de celles des Stoneclaws, dans une région bien plus inhospitalière du fait de l'escarpement des montagnes et du rapprochement à la Mer des Enfers. Plus désolé encore que le territoire des Stoneclaws, de nombreux oiseaux de proie ont élu domicile dans les falaises de la région. La faune principalement carnivore est un réel danger pour les voyageurs. Les communautés trolles se retrouvent principalement sur les pics, hors d'atteinte pour qui viendrait les voir sans navire. Quelques communautés subsistent au pied des pics, mais ce sont généralement des clans de basse lignée, exploitant une ressource naturelle telle qu'un point d'eau ou servant de relais pour des bûcherons qui resteraient travailler alors que leur navire amène leur bois sur les hauteurs.

Personnes d'intérêt

Ner'ral Skybolt Swiftwind, chef du clan et de la motte Swiftwind : jeune troll au tempérament bouillonnant, Ner'ral n'a accompli son Rite de Passage – à l'âge adulte – qu'il y a trois ans à peine. Il est donc constamment entouré et conseillé, principalement par sa mère, N'lor et par un vétéran de nombreuses batailles, F'dral.

Jeune, beau et intrépide, Ner'ral fait tourner beaucoup de têtes chez les jeunes trolles. Il tente néanmoins de gérer au mieux les affaires de la motte et consentira à recevoir les PJ, voire à négocier avec eux. Il n'est pas forcément très mûr lorsqu'il s'agit de négocier et il se peut néanmoins qu'il ait du mal à faire des concessions. De son point de vue par contre, trouver le Drakkar de Pierre serait un coup d'éclat intéressant pour asseoir son autorité sur le clan.

Mad'rak Earthbound Woodshaper, chef de clan des Woodshaper : Mad'rak est le chef des Woodshaper, un clan installé au pied des Pics. Comme leur nom l'indique, la principale activité des membres du clan consiste à couper le bois et le tailler afin de préparer les oeuvres vives des

drakkars. Les trolls des hautes terres s'approvisionnent ainsi régulièrement en matière première et disposent d'un poste avancé où se reposer lorsqu'ils effectuent des opérations de bûcheronnage à grande échelle.

Le clan Woodshaper n'est pas à proprement parler un clan de combattants. Il compte de nombreux newots incorporés, et ses ressources viennent de la forêt plus que du pillage. Cela satisfait Mad'rak, troll pragmatique qui se voit investi de deux missions en ce lieu : protéger les basses terres et obtenir du bois. De nombreux membres du clan souffrent par contre d'être regardés de haut – dans tous les sens du terme – par les autres trolls de la motte. Ceux là sautent à pieds joints dans tout type de conflit, soucieux de prouver leur valeur aux autres. Mad'rak a suffisamment de gens de son côté pour les retenir, mais lorsque les PJ arriveront, c'est à ces jeunes trolls fougueux qu'ils auront à faire avant que le chef ne vienne calmer le jeu. S'il constate que les PJ ne présentent pas de risque, il verra ce qu'il peut faire pour négocier avec eux. S'ils lui paraissent faibles par contre, il les renverra sans cérémonie – voire pire.

Bet'ren Windtalk Woodshaper, troubadour : natif du clan Woodshaper, installé dans la vallée au pied des pics des Swiftwind, Bet'ren a mis à profit la liberté que lui octroie son lieu de naissance pour échanger légendes et histoires avec les autres trolls. Il est reconnu par les autres mottes comme un érudit accompli et est toujours bien accueilli dans les autres mottes, quelle que soit l'inimitié qui les séparent. Les gens savent en effet que son arrivée est signe d'une bonne soirée à entendre des légendes et à apprendre les dernières nouvelles concernant les pics.

Bet'ren est actuellement chez lui, au sein de la motte Swiftwind, dans le clan Woodshaper. Les aventuriers le rencontreront facilement, et ils le accueillera à bras ouverts, contrastant avec l'inimitié générale qu'ils pouvaient ressentir jusque là. Il est réellement content de pouvoir connaître des nouvelles et des histoires venant d'au delà des Pics, lui qui ne les a jamais quittés. De fait, s'il est très érudit sur tout ce qui touche de près ou de loin son peuple, il est comme les autres, ignare sur le reste du monde.

Ce qu'ils peuvent apporter aux PJ

A moins d'impressionner les trolls de quelque manière que ce soit, les PJ n'ont aucune chance d'accéder aux hauts pics. Il faut en effet pour cela que les trolls les acheminent en navire et nul n'y emmènera quelqu'un qui n'en est pas digne. Ils pourront apprendre la légende de Nemar en détails, car elle est très répandue au sein de cette motte. Les Swiftwinds considèrent d'ailleurs les ruines au nord des Collines Cendreuse, là où Nemar aurait trouvé le navire, comme tabou, car plusieurs expéditions sont parties trouver le chantier naval d'Upandal sans succès. Une seule d'entre elle est revenue, les survivants préférant des propos incohérents au sujet d'une

Horreur dans les ruines. Les trolls évitent depuis cet endroit, peu désireux de traverser un lieu maudit pour se rendre dans les ruines. Le chef pourra néanmoins négocier avec les PJ une carte, dessinée d'après les paroles de Nemar, indiquant l'endroit où pourraient se trouver l'atelier. On raconte qu'au sein de celui-ci, un drakkar de pierre, ainsi que ses secrets de fabrication, attendrait les trolls. Bien qu'ils aient abandonné toute recherche depuis longtemps, ils convoitent toujours ce trésor, et seraient plus qu'heureux que quelqu'un le trouve pour eux. Ainsi, il échangera volontiers une copie de la carte contre une promesse de sang des PJ de lui apporter ce qu'il convoite. Il sera par contre réticent à parler de la malédiction préférant invoquer un tabou culturel justifiant que les trolls évitent l'endroit. Les PJ pourront néanmoins entendre parler de celle-ci s'ils se renseignent correctement au sein de la motte. Ner'ral possède également la clé de l'atelier d'Upandal, mais les PJ devront la voler s'ils la veulent.

Il sera également possible de voler la carte, ainsi qu'un navire pour s'échapper, si les PJ ne veulent pas négocier. Les trolls les pourchasseront jusqu'aux ruines, sans vouloir y entrer toutefois. Si les PJ reviennent, les Swiftwinds les attaqueront à vue. Dérober la carte et s'enfuir en navire doit être une entreprise périlleuse et éclatante mais pas impossible. Pour éviter que les PJs s'enlisent en retournant chez les Stoneclaws, les courants aériens et leurs poursuivants les forceront à mettre cap vers les ruines.

Des autres mottes

En se rendant voir les autres mottes, les PJ comprendront pourquoi on dit les Stoneclaws et Swiftwinds civilisés. Les trolls attaqueront à vue avec une férocité et une sauvagerie hors du commun. Si par miracle les PJ parvenaient à instaurer un dialogue, on porterait peu d'intérêt à leurs questions, leurs conseillant simplement de quitter le territoire au plus vite.

Des Suivants de Nemar

Ce culte de la Légende Vivante de Nemar est composé principalement de trolls mais aussi de quelques newots bannis qui se sont donnés pour mission de suivre les traces de Nemar. Ils arpentent les Collines Cendreuses à la recherche de l'atelier d'Upandal et pourront se révéler une source d'informations précieuses autant qu'un danger pour les PJ. La majorité d'entre eux est à moitié folle et le reste ne vaut guère mieux. Certains cherchent inlassablement des ruines, d'autre retracent le voyage de Nemar à partir de la légende, ces illuminés sont parvenus contre toute attente à retrouver certaines pistes. Rego'am Goldfinder est le leader de ce groupe et ils rôdent actuellement à proximité des ruines. Ils pourront rencontrer les PJ et seront choqués de voir que des étrangers cherchent les ruines, ce qui peut très bien se solder en bain de sang. Une négociation est néanmoins possible, si les PJ parviennent à instaurer un dialogue. Les Suivants

de Nemar recherchent la rédemption, tout comme l'a obtenue Nemar. Certains pensent qu'il suffit de suivre ses traces, comme une profession de foi, mais Rego'am est persuadé que les ruines abritent un trésor suffisant pour les satisfaire. La légende du navire de pierre l'intéresse, et il est prêt à abandonner les outils au PJ s'ils partagent leur carte avec eux et les aident à trouver le chantier du premier drakkar. Cela peut mettre les PJ en porte-à-faux s'ils ont promis d'amener le navire aux Swiftwinds. Les Suivants de Nemar pourront escorter les PJ, il faudra en ce cas jouer sur l'inquiétude qu'ils génèrent. Les PJ auront constamment l'impression que les trolls vont les trahir et les massacrer pour voler leur carte. Cela peut très bien arriver d'ailleurs, à la discrétion du MJ...

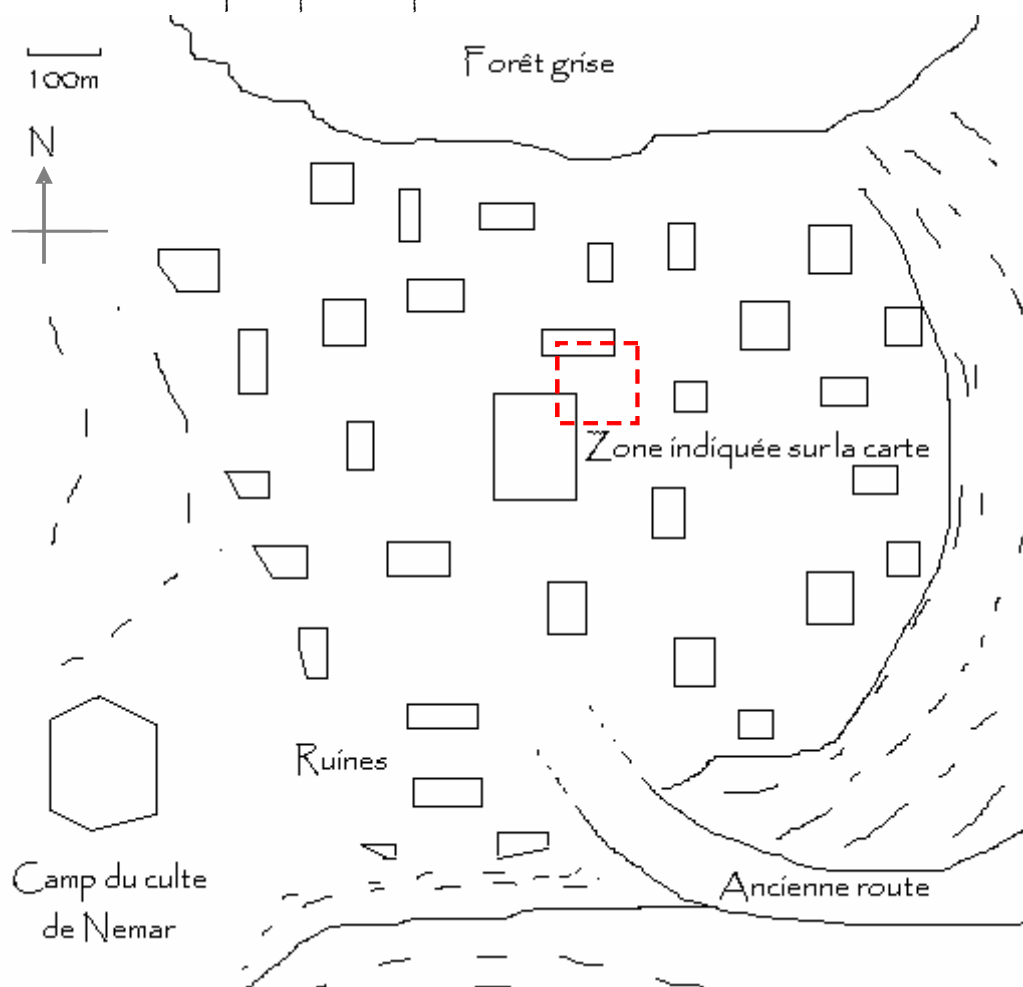
Coupes budgétaires : bien qu'il soit possible de survoler ce chapitre pour aller droit à l'essentiel – envoyer les PJ dans les Collines cendrées – il y a deux points à garder à l'esprit. Le premier est l'importance des légendes dans la culture de tous les peuples de Barsaive. Elles constituent en effet leur histoire et c'est d'elles qu'ils tirent leurs enseignements. Une ancienne légende est ainsi le levier du chapitre, voire du scénario entier. Le second point est que les mottes trolls ne sont pas un camp de vacances où de boy scouts. Ce sont des communautés âpres et, pour les gens de l'extérieur, violentes. Le fait est que la carrure des trolls rend leur rapport à la force différent de celui des autres races.

Bonus stage : vous trouvez que le voyage des PJ tient plus de la randonnée vosgienne que du parcours du combattant ? Qu'à cela ne tienne, compliquez leur la vie. Temps pourri, créatures en vadrouille, problèmes logistiques, trolls agressifs...faites en sorte que leur départ pour les Collines cendrées soit perçu comme un soulagement par les joueurs.

III) Si j'avais un marteau...

Fort du maximum de renseignements qu'ils auront pu glaner, les PJ pourront se rendre dans le lieu qu'ils supposent être l'atelier d'Upandal. Les informations disponibles devraient les aiguiller vers les ruines découvertes par Nemar. Ils ont déjà visité la Mer des Enfers et les informations disponibles sur Throal ou les t'skrangs sont trop parcellaires pour être utilisables. Ce qui sera traité par la suite suppose donc que les PJ s'orientent sur les traces de Nemar.

Les ruines de Nemar sont situées en bordure des Collines Cendrées, juste au sud de la Forêt Grise. Suivant la manière dont s'est déroulé la partie précédente, les PJ peuvent avoir négocié avec les trolls leur acheminement jusque là ou y aller bêtement à pied. Ce dernier cas n'est pas traité, mais reste éminemment dangereux. Le MJ est donc invité à compliquer le trajet des PJ par tout obstacle qui lui passera par la tête.



Les PJ trouveront facilement les ruines. Sans la carte des Swiftwinds, ils auront énormément de mal à trouver l'entrée de l'atelier d'Upandal, mais ils risquent malgré tout d'avoir des difficultés à lire la carte. Laissez les tourner un peu, au besoin, faites en sorte qu'ils trouvent

l'entrée "par hasard". Il est possible de tomber sur des adeptes des Clés de la Mort (cf. Annexes). Les ruines sont situées en bordure de la Forêt Grise, lieu de prédilection pour les trolls cherchant du bois de construction navale. Seuls les étages supérieurs et les toits des bâtiments hauts émergent. Le reste est enfoui sous une épaisse couche de cendres. La couche se fait plus épaisse à mesure qu'on avance vers l'ouest, ensevelissant complètement les ruines et créant une zone où la progression devient très dangereuse. Une ancienne route monte à flanc de colline jusqu'aux ruines, se perdant arrivée en haut dans les cendres. Lorsqu'on monte cette route, une falaise s'élève sur la gauche tandis qu'un ravin s'étend à droite. Celui-ci donne sur une sorte de cuvette envahie de cendres, où devait se trouver le reste de la ville, désormais inaccessible. En résumé, la seule zone des ruines qu'il soit possible d'explorer est ce petit plateau.

Il n'y a pas grand chose à découvrir. Les objets utiles ou de valeur n'ont pas résisté au temps et à l'environnement, ou on déjà été pillés. Lorsqu'on s'approche du centre des ruines, on entre sur le terrain de chasse d'un prédateur des collines cendreuseuses, l'Ug'gard. Celui-ci suivra les intrus et les attaquera dès que possible, les entraînant dans un piège de sa conception s'ils sont trop nombreux. C'est cette créature qui a massacré les premiers groupes venus chercher le chantier naval et les survivants l'ont confondue avec une horreur. La description de la bête est donnée en annexe.

Les Suivants de Nemar ont monté un campement au sud ouest du site, entre deux monticules des cendres, dans un lieu abrité des vents soufflant dans les collines et charriant les particules grisâtres. Un test de Perception SD8 sera nécessaire pour repérer leurs tentes grises depuis le ciel ou par voie de terre, si les PJ sont en position de les voir. Les trolls, de leur côté, n'auront aucune difficulté à repérer les PJ. Ils les suivront un moment (Perception SD6 pour s'en apercevoir) et les attaqueront s'ils dégagent la voie vers le chantier naval, afin de ne pas laisser des étrangers poser le pied en ce lieu sacré. S'ils sont repérés et abordés par les PJ, ils pourront engager des négociations. Leurs motivations sont abordées au chapitre précédent. N'hésitez pas à faire en sorte que les trolls trahissent les PJ. Un début d'empoignade entre les deux factions pourra même servir de distraction pour permettre à l'Ug'gard d'attaquer un groupe désorganisé.

Ug'gard

Une créature vile et cruelle vivant dans les terres désolées, couvertes de sable, de cendre ou d'un autre type de particules fines. L'Ug'gard utilise en effet cette ressource pour créer des pièges dans lesquels il attire ses victimes. Celles-ci s'enfoncent alors dans le sol, happées dans un trou

que l'Ug'gard aura patiemment creusé et rempli de ce matériau, et étouffent lentement. La créature n'a alors plus qu'à s'enfouir pour rejoindre sa victime et la déchiqueter. L'Ug'gard peut creuser le sol avec aisance et rester enfoui durant de longues périodes, attendant une proie. Lorsqu'il en voit passer, il n'abandonne jamais la chasse, quel que soit le nombre et la qualité des proies. Si celles-ci sont trop nombreuses, il les attirera vers les pièges qu'il a creusé pour prendre le dessus. Lorsqu'il à l'avantage, il n'hésite pas à s'opposer à ses adversaires en terrain découvert.



Les Ug'gard sont généralement solitaires, sauf pendant les périodes de reproduction, au cours desquelles les mâles offrent leur plus belles proies aux femelles dans l'espoir de se faire accepter. En dehors de ces périodes, les femelles hibernent sous terre, attendant d'être en mesure de procréer.

Dex : 12

For : 10

End : 9

Per : 10

Vol : 7

Cha : 4

DM : 14

DP : 16

DS : 8

PP : 6

PM : 6

Initiative : 14

Attaque : Griffes x2 : 15 ou Morsure : 18

Dégâts : Griffes : 13, Morsure : 16

PV (Inconscience) : 81 (72)

BG : 12

Pièges : l'Ug'gard combat toujours en terrain connu, ayant préparé à l'avance de nombreuses fosses pleines de sable ou de cendres dans lesquelles l'ennemi imprudent s'enlisera. Lorsqu'un personnage se déplace au sein du territoire d'un Ug'gard, son mouvement a une chance sur trois de l'amener à marcher sur une fosse. Il peut effectuer un jet de Perception ou de Détection des pièges SD10 pour l'apercevoir au dernier moment. La difficulté passe à 16 si le personnage court, ou est distrait d'une quelconque manière. Tout personnage pris dans un

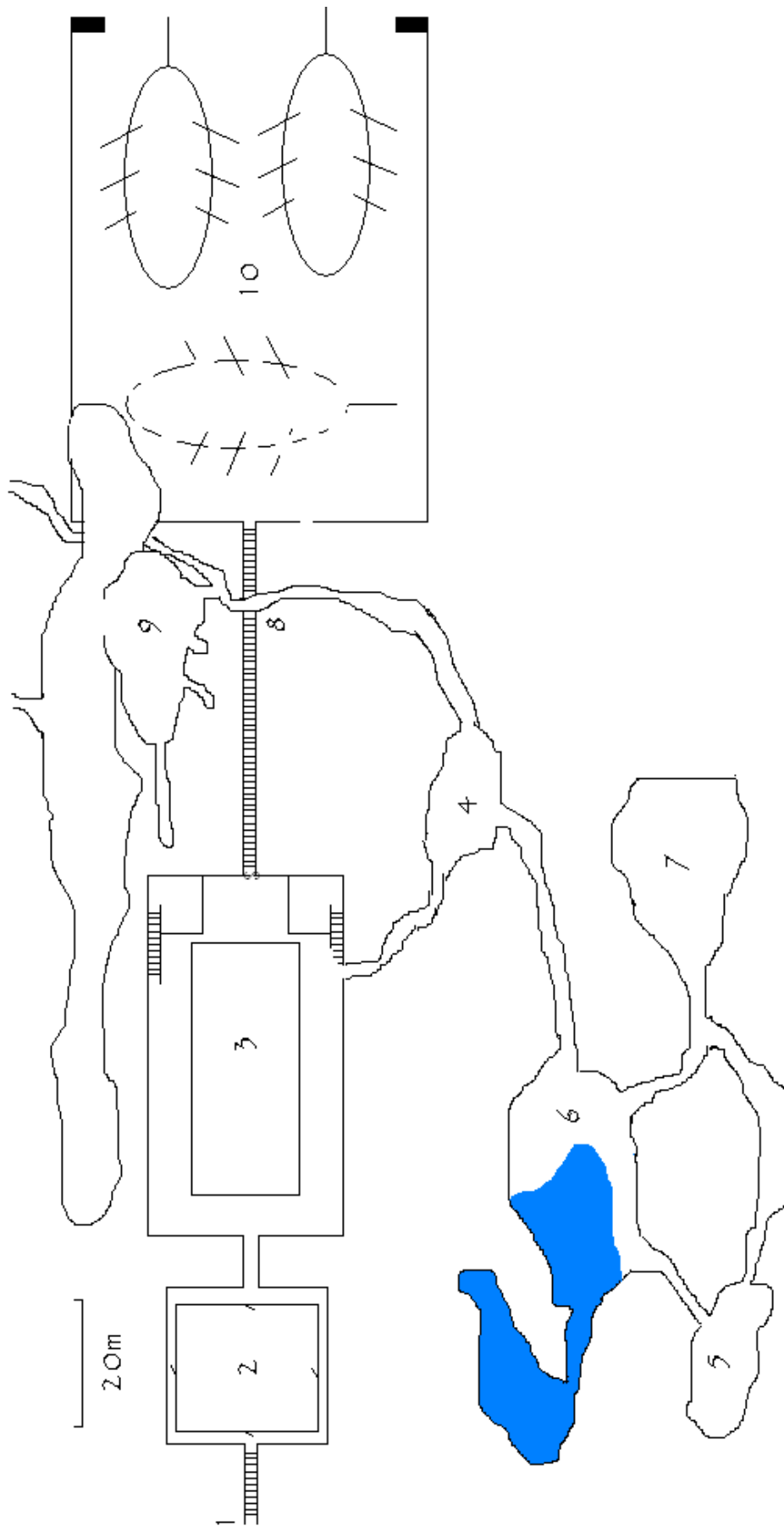
piège commence s'enliser lentement. Il sera complètement enfoui au bout de Dextérité tours, durant lesquels il peut tenter de s'extraire avec un jet de Force contre un seuil de 12+1 par tour passé à s'enliser. Un succès Moyen ou Bon permet d'éviter de s'enliser pour un tour alors qu'un succès supérieur permet de s'extirper du trou. Si on aide le personnage, en lui tendant une perche par exemple, cumulez les Forces pour le jet. Un personnage complètement enfoui commence à s'asphyxier (voir les règles de noyade).

Une fois l'Ug'gard vaincu, les personnages pourront progresser vers l'entrée de l'atelier d'Upandal. À nouveau, la carte pourra leur être utile pour gagner du temps et éviter de tomber sur d'autres pièges de l'Ug'gard, mais ils finiront par trouver le site de toute façon.

Notes sur la carte trolle (cf. *Le premier drakkar* pour référence) : la carte fournie par les trolls pourra paraître assez obscure aux PJ. De fait, elle est tracée avec des références symboliques, et certaines références peuvent avoir plusieurs significations au sein même de la carte. Cette carte ne pourra avoir d'intérêt pour les PJ que si les joueurs parviennent à la comprendre. Ner'ral pourra les aider en identifiant la Forêt Grise et le Mont An'grak (le symbole d'arbre au feuillage gris, et la montagne tronquée au sommet rouge), tout comme pourra le faire Bagunard ou un autre troll un minimum érudit avec un jet de Connaissance trolls SD6. Tuegerra ou tout autre troubadour pourra de son côté faire le lien entre l'œil représenté sur la carte et la position où se trouvait Nemar lorsque l'entrée de l'atelier lui fut révélée (d'où le symbole représentant un navire à côté de l'œil) avec un jet de Connaissances : Mythes et légendes SD6. Ainsi, la ligne partant de l'œil vers le mont représente la vue qu'avait Nemar lorsqu'il fit sa découverte. Les quatre formes identiques beiges représentent la zone des ruines, délimitée grossièrement par les traits les reliant. La même couleur est conservée pour représenter les bâtiments. La lune représente une auberge en ruines, tandis que la flèche représente une ancienne obélisque, tout deux des bâtiments hauts émergeant des cendres et pouvant servir de repère. Les traits indiquent que la distance séparant ces trois points (auberge, obélisque et chantier naval) est identique. Le symbole de l'arbre représente, comme dit précédemment, la Forêt Grise, signe que les PJ sont bien dans les bonnes ruines. L'étoile jaune enfin représente l'étoile du nord et sert simplement de repère cardinal.

L'atelier d'Upandal :

1. Une lourde porte de bronze ouvragée. Au milieu des décorations abstraites en orichalque, on peut distinguer un navire et divers outils de construction naval. Un personnage compétent dans un quelconque domaine d'artisanat approprié pour reconnaître parmi ceux-ci un ciseau à pierre s'il s'intéresse aux ornements et sur un jet de compétence de DD réussi. La porte n'est évidemment pas ouverte et présente un trou de serrure admirablement dissimulé dans les ornements. La clé de Ner'ral l'ouvrira, elle présente une difficulté de 20 au crochetage, qui finira par être réussi si les PJ ont le temps. Les PJ ne peuvent défoncer la porte avec juste leur force brute, il faudra y appliquer des moyens plus ou moins élaborés (mise en place d'un bélier, canon à feu, ou autre idée extravagante). Suivant le temps que les PJ mettront à ouvrir la porte et le raffut produit, ils risquent d'attirer diverses créatures peu recommandables. A noter que la porte présente une Architrave astrale (DM : 20). Elle s'ouvre sur un escalier de pierre taillée, à échelle trolle, qui s'enfonce sous terre. Dans toutes les parties de l'atelier flotte une odeur de bois et de vernis, même après plusieurs siècles, et l'air est frais et sain. Si les joueurs sont parvenus à ouvrir la porte plutôt qu'à la défoncer, des quartz luminescents s'activeront à leur entrée, dans tout l'atelier.
2. Un couloir fait le tour de cette antichambre. Celle-ci abrite une imposante statue d'Upandal sous une forme troll. Sous celle-ci, une inscription : "À la gloire d'Upandal le bâtisseur, protecteur de Luvanna.". À ses pieds se trouvent divers objets artisanaux plus ou moins bien conservés par le temps : jouets, roues, outils, etc... Les personnages désirant faire eux aussi une offrande ne ressentiront pas d'effet immédiat, mais le destin pourra leur sourire par la suite, par le biais de bonus en karma ou en jets de récupération, voire un coup de pouce de la chance. Prenez soin de prendre garde à ne pas lier directement les effets de l'offrande à celle-ci, et n'accordez qu'un bonus à chaque personnage. Des idées sont indiquées par la suite dans le texte au moyen d'astérisques. Les offrandes à la Passion doivent être des objets fabriqués de la main même du personnage ou à défaut, quelque chose à laquelle il porte une grande valeur, à l'échelle d'un objet de trame. De la bête monnaie ou du sang ne suffiront pas.
3. La chambre qui abritait le navire découvert par Nemar. La porte permettant d'accéder ici a été piégée il y a fort longtemps, et le troll avait remis le piège en place afin de se garder des visiteurs *le personnage désarme le piège ou celui-ci est hors d'usage après le temps*.



Piège à lame

Seuil de détection : 9/14

Seuil de désamorçage : 12/10

Mode de déclenchement : ouverture de la porte

Initiative : 8/13

Effets : à l'ouverture de la porte, une lame astucieusement dissimulée dans le chambranle s'abat sur les mains du malheureux tournant la poignée, causant des dommages de niveau 12. La subtilité de ce piège est qu'il cause également l'ouverture d'une trappe à l'arrière, causant la chute de l'imprudent qui bondit en arrière par réflexe pour éviter la lame. Si le personnage déclare faire ainsi, ou s'il obtient une réussite inférieure à Excellente, il tombe dans la trappe, subissant les effets d'une chute de 5 mètres. Une alarme magique se déclenche alors à la fois dans la pièce et dans les ruines. Personne n'est plus là pour y répondre, mais les PJ n'en savent rien. Les valeurs données après le slash concernent la trappe.

La porte s'ouvre sur un vaste chantier de construction abandonné. Une cale vide trône au milieu de la pièce, et des escaliers permettent d'accéder à deux plates formes de hauteurs différentes, dont une porte les reste d'un camp de fortune. De nombreux treuils et échafaudages emplissent également la pièce, et son centre est occupé par un système de monte charge ingénieux qui a permis à Nemar de sortir le navire. Deux voies permettent de quitter la pièce, le premier étant le trou béant du mur sud donnant sur une caverne taillée à même la roche, contrastant avec la qualité de construction du reste de l'édifice. Celui-ci est dû à des créature fouisseuses qui, au hasard de leurs pérégrinations, sont parvenues jusque là. La seconde issue est une porte secrète dans le mur est, actionnée par une pierre amovible. La difficulté pour s'apercevoir de son existence est de 22, mais une fouille attentive la fait tomber à 16 (il est de toute façon nécessaire de fouiller pour trouver le mécanisme d'ouverture) *un PJ découvre le passage*. Fouiller la pièce ne permet de récolter qu'un maigre butin, Nemar a emporté tout le matériel utile lors de son départ.

4. L'ambiance dans les cavernes change radicalement avec l'atelier. Il y fait humide et étouffant, et bien que les personnages ne soient pas affectés par la chaleur, ils luttent malgré tout pour respirer convenablement. La Mer des Enfers n'est pas très proche, mais même à cette distance on peut en ressentir les effets, intensifiés par le fait qu'il s'agisse d'un lieu clos. La roche dans laquelle est taillé la caverne est une roche volcanique assez friable, presque noire. Un observateur attentif remarquera qu'il s'agit d'une caverne d'origine naturelle portant de nombreuses traces de l'activité d'une

créature fouisseuse. Un Crabe des Cavernes a élu domicile ici. C'est lui qui est à l'origine de la percée dans le mur de l'atelier. N'y ayant rien trouvé d'intéressant, il est retourné dans son antre, où la faune est plus à son goût. Bien évidemment, il défendra son territoire contre toute intrusion.

Crabe des Cavernes (Créatures de Barsaïve pp. 28 & 29)

Un corps de trois mètres de diamètre, juché sur quatre pattes, pour une hauteur d'un mètre. Des pinces démesurées de plus d'un mètre chacune capable de trancher les écailles d'un dragon et une carapace solide comme du métal. Le Crabe des Cavernes est une créature qui peut sembler risible, mais les aventuriers qui en ont déjà rencontré font rarement l'erreur de le sous estimer. Friandise de choix des Dragons, ils peuvent se révéler très agressifs lorsqu'il s'agit de se défendre ou de protéger leur antre. Les espèces communes sont connues pour être sensibles à la chaleur, mais celles vivant dans cette région étouffante semblent ne pas souffrir de cette faiblesse.

En combat, le Crabe des Cavernes peut tenter de saisir le membre d'un adversaire dans une de ses pinces pour le sectionner au lieu d'attaquer normalement. Il effectue en ce cas des dommages de niveau 25 et ampute le membre visé sur un résultat Extraordinaire au jet pour toucher. Sa carapace est si résistante que seuls les résultats Extraordinaires aux jets d'attaque aboutissent à un coup critique. Les pouvoirs des Maîtres des Animaux fonctionnent normalement contre les Crabes des Cavernes.

Dex : 10	For : 16	End : 12
Per : 4	Vol : 6	Cha : 5

DM : 6
DP : 13
DS : 7
PP : 2
PM : 10

Initiative : 10

Attaque : Pinces et Morsure : 12 ou Amputation : 12

Dégâts : Pinces : 18, Morsure : 14, Amputation : 25 (spécial)

PV (Inconscience) : 100 (90)

BG : 16

5. La voûte de cette caverne est fragile, au point qu'une fine pellicule de poussière en dégringole presque constamment. Les PJ pourront au hasard de leurs pérégrinations à la surface passer à travers et après une chute, tomber une dizaine de mètres plus bas sur un tapis de mousse. Se référer au point 4 pour la description, bien que la zone soit ici également humide, ce qui n'arrange rien, bien au contraire.
6. Un lac souterrain, d'où émane une humidité certaine. À mesure qu'on s'approche, les filets de vapeur se muent en un voile opaque de brouillard. L'eau en elle même est très chaude. Un goulet sous marin permet, pour quelqu'un qui serait capable de nager au moins une demi heure dans une eau à cinquante degrés dans l'obscurité, de déboucher dans un puits au sein de la cité en ruine. La vapeur se ressent dans les couloirs émanant de cette grotte, ainsi que dans la section 5.
7. La caverne ici bute sur un mur façonné par des donneurs de noms. La pierre est différente, plus claire et plus dure, mais malgré ça, on voit les tentatives de certaines créatures afin de la percer. Elle y sont d'ailleurs presque parvenues. Un groupe de quatre de Vers de Roche vit ici, enfouis sous la roche. Il est possible qu'ils n'attaquent pas les personnages si vous ne le jugez pas nécessaire ou si ils sont particulièrement discrets.

Vers des Roches (Cristal Raiders of Barsaïve p. 145 : Rockworm)

Ces créatures élémentaires ressemblent à de gigantesques vers de 3 à 4 mètres de longs, au corps couvert de plaques rocheuses. Ils s'enfouissent près des gisement riches en minéral élémentaire ou en cristal vivant et s'en nourrissent. Bien que dénués d'intelligence, ils font preuve d'un instinct territorial assez fort qui les pousse à s'attaquer à tout être vivant pénétrant leur domaine. Il repèrent les intrus grâce aux vibrations du sol et jaillissent de la roche pour les surprendre.

Dex : 7

For : 11

End : 10

Per : 2

Vol : 2

Cha : 1

DM : 9

DP : 8

La Mort et ses mystères – Les Alchimistes 2009 par Sylvain Lebel

DS : 13

PP : 10

PM : 3

Initiative : 7

Attaque : 8

Dégâts : 10

PV (Inconscience) : 40 (34)

BG : 12

8. Un longue galerie creusée. Elle passe au dessus de l'escalier menant vers le second atelier, et un trou au milieu du chemin permet de s'y laisser tomber. Elle continue ensuite longtemps vers le nord.
9. Une bande de trolls des cavernes (Earthdawn p. 318, remplacez les cottes de mailles par des armures de bric et de broc pour une PP moyenne de 3) descendant dégénérés des trolls bannis, vit ici dans une puanteur indescriptible au milieu de peaux et carapaces de diverses créatures, dans les déchets et les excréments. La caverne est séparée en deux, une grande partie oblongue servant de lieu de vie et une autre, plus petite, était utilisée par les premiers trolls comme base minière. Quelques galeries furent forées, dont une rejoint un boyau déjà existant, que les trolls choisirent de condamner. Les arts miniers tombèrent rapidement dans l'oubli à mesure que les générations devenaient de plus en plus sauvages et c'est aujourd'hui à peine si les occupants s'habillent et porte des armes primitives. Les bons repas sont toutefois rares dans les Collines Cendreuse, et il y a fort à parier que les PJ soient des mets de choix à leurs yeux...

Les couloirs sortant de la carte (8 et 9) mènent à une réseau de galeries obscures s'enfonçant profondément sous les collines stériles et débouchant à des kilomètres de là. Elles n'ont pas d'intérêt pour ce scénario, et les PJ ne sont pas encouragés à les visiter. Improvisez au besoin, ou obstruez les de divers moyens : éboulis, crevasses, toute chose est bonne à prendre.

L'objectif est en

10. Le second atelier d'Upandal. Très similaire au premier si ce n'est que celui-ci ne contient pas le monte charge construit à l'époque par Nemar mais deux Drakkars de pierre et un troisième en construction. Des tablettes de pierre accrochées aux murs retranscrivent toutes les directives aboutissant à la création de l'un d'entre eux. Divers outils sont également présents, les joueurs n'ayant plus que l'embaras du choix. Une

percée est aménagée dans le mur ouest, aboutissant à une falaise dans les ruines (représentée en partie sur la partie droite de la carte des ruines). L'ouverture est camouflée par la configuration des lieux ainsi que par une illusion, les aventuriers pourront s'en rendre compte une fois sortis. Le seul moyen de partir avec l'un des Drakkars consiste à appareiller ! Bagunard en sera capable, et les joueurs suivant ses directives précises parviendront à manœuvrer le navire (cf. Manœuvre Aérienne, Earthdawn p. 113). Le vaisseau est prévu pour accueillir 16 rameurs. 4 réussites normales sont donc nécessaires pour le maintenir en l'air.

Coupes budgétaires : si vous êtes à la bourre, évitez les altercations. La seule vraiment utile est celle avec les cultistes, l'Uggard peut passer à la trappe. De même, les Suivants de Nemar sont en fait des braves types, qui vont filer un coup de patte aux PJ, accélérant les combats suivants.

Bonus stage : les PJ sont tombés dans un panier de crabes, et doivent composer avec les factions présentes ici. Clés de la Mort et Suivants de Nemar veulent tous la même chose et n'hésiteront pas à se servir des PJ pour mieux les doubler par la suite. Il est d'ailleurs possible que les deux camps soient en conflit ouvert et lancent les PJ comme chair à canon dans les pattes de leurs adversaires.

IV) Nous sommes les rois du monde !

Les PJ sont maintenant libres de voguer vers les Pics du Crépuscule. Ils peuvent respecter leur part du contrat et amener le navire et les plans aux Swiftwinds, ne leur amener que le navire, voire repartir directement chez les Stoneclaws. Le choix leur appartient librement, sachant que les Stoneclaws auront du mal à digérer qu'ils amènent un tel trésor à une autre motte, tandis que les Swiftwinds seront carrément hostiles aux personnages les ayant trahis. Concernant une éventuelle promesse de sang passée avec les Swiftwinds, celle-ci était plus symbolique qu'autre chose, puisque la part du contrat de Nar'ral n'était pas à hauteur de celle des PJ. Ils ne sont pas néanmoins forcés de le savoir, sauf grâce à un jet de connaissance appropriée (Magie SD 8 ou Magie du Sang SD6, par exemple). La seule conséquence néfaste qu'ils encourent en rompant le pacte consiste en une coloration étrange de la cicatrice ainsi que l'inscription du nom de Ner'ral Skybolt Swiftwind à l'intérieur de celle-ci en lettres runiques.

Le problème qui se posera aux PJ est que la route pour rentrer au territoire des Stoneclaws passe à proximité du territoire Swiftwinds. Un Drakkar les y attend pour les guider. S'il voit que les PJ ne veulent pas le suivre ou tentent de fuir, ils passeront à l'attaque. Second problème pour les PJ : leur drakkar n'est pas armé ! La seule solution pour eux sera la fuite, mais en sous effectifs et sous expérimentés dans l'art de manœuvrer un navire, il y a peu de chance qu'ils y parviennent. Leurs assaillants par contre rechigneront à abimer leur prise et préféreront lancer l'abordage. Les PJ devront défendre leur peau contre la quinzaine de trolls qui bondiront petit à petit dans leur navire... Suivant l'évolution du combat, il est possible de faire intervenir un vaisseau Stoneclaw au secours des PJ, qui mettra en fuite les assaillants. Les PJ ne devraient pas perdre le navire ou être capturés ou tués ici, ce passage est là pour leur faire sentir le frisson d'un combat à plusieurs centaines de mètres au dessus du sol, le vent fouettant leur visage, les trolls bondissant sur des distances extraordinaires et les blessés étant basculés par dessus bord vers leur destin. Les règles de combats de navire peuvent être trouvées pp.112 à 118 du Compagnon ou pp.115 à 124 de Cristal Raiders of Barsaive. Il est également possible de résoudre l'altercation éventuelle en se reposant exclusivement sur des jets de Navigation aérienne de la part des protagonistes.

Coupes budgétaires : en retard ? Ce chapitre n'apporte rien à l'histoire. Supprimez le !

Bonus stage : un bon petit combat naval, mais qu'en est il si le navire des PJ s'approche dangereusement d'une falaise ? Et si les belligérants se faisaient attaquer par un Krillra au milieu de l'abordage ?

La Mort et ses mystères – Les Alchimistes 2009 par Sylvain Lebel

V) Retour à la tombe de l'Horreur

Quoi qu'il advienne, les PJ finiront très certainement par négocier à nouveau leur voyage pour revenir à l'entrée de la prison de la Mort, où les attends l'Horreur. Là, elle les incitera à faire le sale boulot à sa place, elle craint en effet de toucher des objets d'un tel pouvoir que sont les outils d'Upandal. Elle se fera assez pressante, perdant un peu de son self contrôle du fait de l'excitation du moment. Si les PJ doutent de cette motivation, elle tentera des les raisonner, puis de les menacer. À partir de là, deux orientations sont envisageables :

- les PJ percent la jarre : le sang va couler sur le socle, un grand courant magique, semblable à un tempête astrale, pourra être ressenti par chacun des joueurs. Contempler l'espace astral à ce moment pourra être dérangent. Cela reviendra à observer un ouragan ballotant les trames comme du linge accroché à un fil et, au milieu de celui-ci, toutes les mesures de protections destinées à enfermer la Mort s'effritent ou se résorbent peu à peu. L'Horreur au milieu de ça exulte et reprend sa vraie forme avant de quitter les lieux devant une puissance qui la dépasserait. Les PJ avisés feraient bien de faire de même. Qu'il soit bien clair qu'il ne pourront RIEN faire si la Mort se pointe devant eux. Les Passions elles même eurent du mal à la piéger pour l'enfermer. Au sortir de sa prison, après des siècles d'incarcération, celle-ci sera d'ailleurs de fort méchante humeur... Le rôle des PJ est ici terminé, la Mort reportera peut être sa rancœur sur les mottes trolles proches, avant que des courageux adeptes ne parviennent à mettre à nouveau un terme à ses exactions.
- les PJ refusent de s'exécuter : au terme de tous les moyens dont elle dispose, l'Horreur révélera sa nature et fera tout son possible pour éliminer les personnages. Certains parmi ses suivants ou d'autres aventuriers en visite pourront accomplir le boulot pour elle. Ne lésinez pas sur les moyens, c'est là la bataille finale du scénario. Pour l'épauler, la créature aura recours à ses deux Élémentaires de terre corrompus.

Note de la production : c'est le grand final, ne lésinez pas sur les moyens, faites vibrer les PJ, faites leur caresser la puissance d'une Horreur. Victoire épique ou mort héroïque ? Attention toutefois si les joueurs percent la jarre. Cela peut constituer une fin très frustrante pour eux. A modérer suivant le déroulement de la partie.

VI) Conclusion

Personne n'est là pour le voir, mais les PJ ayant vaincu l'Horreur auront probablement sauvé Barsaïve d'une menace sérieuse. Malgré tout, aucun trésor ne les attends ni aucune félicitation. C'est à eux qu'il appartient de faire connaître leurs exploits. Peut-être se consoleront-ils en emportant la tête de l'Horreur, qu'il pourront montrer aux sceptiques, ou de morceaux de terre élémentaire prélevés sur leurs adversaires qui se revendront sans doute à un bon prix. Quoi qu'il en soit, cette aventure se termine ici. Tuegerra et Feidwhin devront courir encore un peu les routes avant de rejoindre leur clan, tandis qu'Inedda sera reconnue comme un membre à part entière de la motte et rejoindra peut-être Bagunard sur le pont du navire duquel il accèdera au commandement. Kanephitz de son côté aura honoré son contrat et pourra rentrer chez lui, à moins qu'il ne préfère rester un peu dans le coin, ou partir avec les deux humains...en vérité, sa petite vie à Throal pouvait commencer à le lasser, mais même lui ne sait jamais vraiment ce dont il peut avoir envie d'un jour à l'autre.

Annexes

A) Combattant troll

Les PJ risquent de se voir opposés à des trolls relativement fréquemment dans le cadre de cette aventure. Par souci de simplicité, les caractéristiques des « figurants » sont simplifiées et toutes traitées « en gros ». Elles peuvent varier d'un individu à l'autre, mais l'idée est de fournir une opposition crédible mais sans créer de danger majeur pour le groupe ou passer au premier plan.

Dex : 6	For : 8	End : 8
Per : 5	Vol : 5	Cha : 6

DM : 7

DP : 7

DS : 7

PP : 5 (8)

PM : 1 (3)

Attaque : 9 (12)

Dégâts : 14 (16)

PV : 40 (60)

BG : 13

Seules les caractéristiques importantes sont données, à titre indicatif. Les autres peuvent être improvisées. Il n'y a pas de seuil d'inconscience, mais on peut considérer les brutes hors de combat quand ils ont encaissé une quarantaine de points de dommage ou deux à trois blessures graves.

Lorsque les joueurs font face à des trolls plus expérimentés - chefs ou membres du commandement d'un navire - il suffit d'employer les valeurs entre parenthèses. Il ne faut pas non plus oublier que les trolls seront en grande majorité des adeptes Écumeurs du ciel ou parfois Guerriers. Il est tout à fait possible d'utiliser 1 D4 de Karma pour leurs attaques et si la gestion trop précise de talents au niveau de la masse ne se justifie pas forcément, quelques utilisations de talents emblématiques par certains d'entre eux - Cri de guerre, Sang de feu par exemple -

La Mort et ses mystères - Les Alchimistes 2009 par Sylvain Lebel

rappelleront aux joueurs qu'ils ne sont pas les seuls dépositaires de magie de l'univers.

B) Percer à jour l'Horreur

Le meneur aura peut être remarqué à la lecture du scénario que le final repose sur la découverte par les PJ que leur employeur n'est pas clair. Dans cette optique, il convient de laisser suffisamment d'indices sur ce fait, sans vendre la mèche trop rapidement. Ainsi, à diverses étapes de l'histoire, les joueurs pourront se rendre compte que quelque chose cloche par rapport à ce qu'on leur demande. Des joueurs pas assez attentifs pourraient passer totalement à côté – tant pis pour eux. Les indices les plus faciles à caser comprennent, classés par chapitre :

I) Ce n'est pas l'Homme qui prend la mer

Idéalement, ici, les joueurs ne se doutent encore de rien. Il est possible qu'il aient une sensation étrange, que ce soit par l'observation des trames corrompues, qu'il conviendra d'associer à la proximité de la Mort, ou par les ossements qui jonchent le sol de la salle où les attends l'Horreur.

II) Danse avec les trolls

La recherche d'informations de PJ peut les amener à mettre la main sur une version différente de la légende de la Mort, selon laquelle aller jusqu'au bout de leur tâche reviendrait à libérer l'entité. Il reste malgré tout difficile de faire la part des choses en terme de légendes, et découvrir la vraie version serait quasi impossible, puisque nécessitant de nombreux recoupement par rapport à des sources absolument pas fiables.

III) Si j'avais un marteau

Ici, les PJ peuvent rencontrer les cultistes des Clés de la Mort, envoyés par l'Horreur. Quelle que soit la manière dont évoluera la rencontre, ceux-ci pourront certainement livrer des informations aux PJ bien que cryptiques – après tout, on est cultiste ou on ne l'est pas. Des allégations telles que « La Maîtresse veut le Marteau et le Ciseau. » ou « La Mort doit se réveiller ! » seront certes cliché mais normalement efficaces. Les PJ pourraient bien ne plus trop être motivés pour amener les outils à Argui'tch'ak mais...hey, il y a quand même aussi un drakkar de pierre en jeu !

IV) Nous sommes les rois du mondes !

Pas vraiment d'indice ici, un petit chapitre centré sur les trolls, en marge de l'histoire principale.

V) Retour à la tombe de l'Horreur

Le comportement d'Argui'tch'ak peut achever de décider les joueurs. Il se montrera impatient

et excité. Tel un gamin immature, il sera propice des changements d'humeur subit si les choses ne vont pas assez vite ou ne se passent pas comme il le désire. Il pourrait finalement dans un excès de zèle se trahir lui-même alors que les joueurs ont encore des doutes...

C) Les Clés de la Mort

Comme précisé plus haut, l'Horreur s'est attirée les « services » des Clés de la Mort, une société secrète d'assassins voués à verser suffisamment de sang sur Barsaïve pour libérer la Mort de ses chaînes, en accord avec la légende (plus d'informations dans les suppléments Barsaïve et *Secret Societies of Barsaïve*). Arguï'tch'ak a envoyé ses serviteurs chercher les outils qui lui font défaut. Certains sont morts en essayant de les trouver, mais d'autres groupes continuent à errer dans les environs à leur recherche. Le plus simple sera de les rencontrer dans les Collines Cendreuseuses, mais il est aussi possible d'en croiser dans les Pics du Crépuscule par exemple. Une rencontre de ce type sera utile pour l'histoire, puisque comme indiqué dans l'annexe B, les cultistes pourront donner des indices aux PJ quand au fait que quelque chose cloche avec leur « mission ». Déjà passablement fous, le fait de travailler pour une Horreur n'aura pas arrangé les choses. Ils combattront les PJ jusqu'à la mort, sans toutefois louper l'occasion de glisser les indices cités plus haut. Il sera possible de les rencontrer en un groupe d'une dizaine d'individus.

Dex : 6 For : 5 End : 5
Per : 4 Vol : 5 Cha : 4

DM : 8
DP : 7
DS : 5
PP : 2
PM : 3

Attaque : 9
Dégâts : 9

PV : 30
BG : 8

Les cultistes attaqueront avec les lames courtes (dagues et épées courtes) ou des armes de jets. À la discrétion du MJ, certains d'entre eux pourront utiliser des talents de Voleur (Attaque surprise en tête). Il est également possible que certaines lames soient empoisonnées. L'huile brune qui y est appliquée est obtenue grâce à une poudre d'ossements mélangée à divers ingrédients puis enchantée par les magiciens du culte. Les membres en appliquent sur leur lames. Lorsque l'huile pénètre le système sanguin, elle fluidifie le sang et empêche la coagulation. Elle présente une Défense magique de 8. Si la victime échoue à son jet d'Endurance, elle perd deux points de vie par tour du fait de l'hémorragie, jusqu'à ce que sa blessure soit convenablement bandée. Le poison fait effet durant deux heures, au terme desquelles le système sanguin revient à son état normal.

D) Argui'tch'ak et les Élémentaires

Les Élémentaires ressemblent à d'anciennes statues, avec lesquelles il est possible de les confondre jusqu'à ce qu'ils bougent (sauf si on les observe dans le plan astral). Ils sont complètement dévoués à leur nouveau maître, bien que leur nature les rend sujet aux pouvoirs d'Élémentaliste. Toutefois, l'Horreur parviens mieux à dominer leur corps physique que leur trame astrale. Par conséquent, elle effectue en permanence un effort conscient pour les empêcher de s'exprimer. Toute tentative pour communiquer avec l'Élémentaire tandis qu'Argui'tch'ak les bride de la sorte nécessitera un résultat au moins Excellent contre la Défense magique de l'Horreur. Une fois que le combat sera engagé, elle laissera tomber ce contrôle, et les Élémentaires tenteront de communiquer avec les personnages. Le talent de Langue des Élémentaires peut alors être utilisé de manière normale. Les créatures tenteront de communiquer aux PJ le point faible de leur maître, tout en les attaquant (les Élémentaires suivent malgré tout les instructions de l'Horreur). La corruption des Élémentaires par Argui'tch'ak a altéré leur architrave, leur faisant perdre une grande partie de leur puissance.

Élémentaire de terre, niveau 3 (Magic, a Manual of mystic secrets pp. 85-86)

Dex : 8	For : 10	End : 12
Per : 5	Vol : 9	Cha : 5

DM : 12
DP : 15
DS : 12

La Mort et ses mystères – Les Alchimistes 2009 par Sylvain Lebel

PP : 10

PM : 5

Attaque : 10

Dégâts : 14

PV : 55

BG : 16

Pouvoirs :

Aide : ce pouvoir permet à Arguï'tch'ak de puiser dans la force de ces esprits. Contre 3 points de fatigue, l'Horreur peut ajouter 3 niveaux à son Incantation ou à sa Détermination durant 3 tours. Chaque utilisation du bonus coûte néanmoins 2 points de fatigue supplémentaires.

Sensation astrale (6) : ce pouvoir permet de sentir l'espace astral.

Détection de Terre élémentaire : l'Élémentaire peut sentir son élément sous sa forme primordiale.

Engloutissement : ce pouvoir permet à l'Élémentaire d'engloutir la victime dans un carcan de terre durant 3 tours. Il faut réussir un jet d'Incantation (8) contre la DM de la cible. Celle-ci subit des dommages de niveau 10 à chaque tour.

Manipulation de terre : l'Élémentaire peut changer les propriétés d'un volume de terre d'un mètre cube (transformer de la roche en boue par exemple) durant 3 tours.

Lance de terre (11) : attaque magique, Incantation 11, Dégâts de niveau 13.

Karma : 25 points, niveau 5 (1D8)

Arguï'tch'ak

Arguï'tch'ak est une Horreur oscillant entre le génie et la stupidité. Elle est capable de monter des plans à long termes, caractéristique des plus puissantes de ses congénères, mais prend rarement en compte les conséquences de ceux-ci. Ainsi, l'idée de libérer la Mort de sa prison pourrait être vue comme brillante par ses pairs, mais Arguï'tch'ak est la seule à s'imaginer pouvoir contrôler l'entité après son évasion. Manipulatrice et lunatique, elle aime faire faire le sale boulot à d'autres, bien qu'il lui arrive fréquemment d'oublier les individus qu'elle a marqués, qui se retrouvent bien souvent à accomplir des tâches pour une maîtresse ayant changé de projet depuis longtemps. L'apparence qu'elle adopte dans le monde physique consiste en un humanoïde de trois mètres de haut, à la peau irisée et translucide, dépourvu de tout trait

distinctif -trait du visage, appareil génital, nombril, doigts, mamelons, rien de tout ça ne peut être vu sur le corps de l'Horreur. Dotée de trois bras – l'un d'entre eux lui poussant au milieu du torse – elle manie autant de lames qu'on pourrait croire faite de cristal mais sorties directement de son corps et taillée dans la même substance étrange que celle qui compose l'Horreur. Trois « jambes » se terminant par des pieds dépourvus d'orteil la supportent et lui permettent de se mouvoir aux murs ou plafond si elle le désire.

Argui'tch'ak aura un point faible durant la rencontre. En l'occurrence, les outils d'Upandal possèdent une architrave puissante liée celle de la Passion. D'ordinaire, cette architrave sert à bâtir, mais en contact avec celle d'une créature telle que l'Horreur, ils vont disloquer sa trame. De fait, tout contact avec les outils cause à Argui'tch'ak une Blessure grave, ainsi que les dommages correspondants. Les PJ peuvent se rendre compte de cette faiblesse lorsque l'Horreur refuse de toucher aux outils, avant qu'elle ne se transforme ou grâce aux Élémentaires, qui pourront leur révéler.

Dex : 15	For : 12	End : 10
Per : 10	Vol : 12	Cha : 15

DM : 16

DP : 18

DS : 18

PP : 8

PM : 8

Attaque : 20 (x3)

Dégâts : 20

Incantation : 16 (x2)

Détermination : 18

PV : 100

BG : 15

Pouvoirs : Corruption karmique 15, Mauvais œil 13, Ver de pensées 14, Marque 16, Karma niveau 8 (30 points), Sorts (Illusioniste et Necromancien)

Notes sur Argui'tch'ak : en premier lieu, je poserai quelques notes sur les pouvoirs de l'Horreur. J'ai uniquement choisi des pouvoirs « équilibrés » pour la rencontre. Ainsi, Argui'tch'ak est à

priori un adversaire à la hauteur des personnages, bien que faible pour une Horreur, en tout cas plus faible qu'elle ne devrait l'être. Le choix le plus épineux a porté sur le pouvoir de Terreur. J'ai délibérément choisi de ne pas l'attribuer car, bien que ce pouvoir soit emblématique des Horreurs, il aurait pu poser problème en paralysant le groupe et le réduisant à la merci de l'Horreur et des Élémentaires. Les personnages ont néanmoins théoriquement les moyens de lutter contre, avec un Rire encourageant notamment, mais je préfère laisser le loisir au meneur de niveler l'Horreur en fonction du niveau des joueurs.

Cela établi, il est clair qu'Argui'tch'ak ne se laissera pas faire. Elle compte sur les Élémentaires pour retenir les personnages au début du combat, usant à loisir de ses pouvoirs contre les PJ. Parmi les sorts qu'elle affectionne, on peut citer l'incontournable Danse des os (à utiliser avec parcimonie en raison de sa puissance démesurée), l'Emprise spectrale, la Douleur, les Visions de mort et les invocations en ce qui concerne la Nécromancie. Elle utilise des illusions dans un but défensif et favorisera le Décalage visuel, la Sphère de non présence, le Trou de mémoire et le Mur de feu. En ultime recours, elle s'enfuit avec une Téléportation, bien que ceci ne soit pas indiqué dans le cadre de ce scénario, puisque cela prive les joueurs d'une victoire finale.

Le lieu du combat est propice aux invocations, notamment les Invocations de squelettes. L'Horreur pourra également convoquer un Fantôme de brume ou une Horreur astrale si le rapport de force est trop déséquilibré. Elle ne combattra au contact qu'en dernier recours, si elle se fait engager par les joueurs. Elle peut porter une attaque avec chacune de ses lames par tour, ou frapper une fois au contact et utiliser un pouvoir.

Légendes et notes d'érudits :

Ici sont reproduites les légendes susceptibles d'intéresser les joueurs, à savoir la légende de l'Emprisonnement de la Mort, celle du Premier Drakkar et les Quatre Dons d'Upandal des t'skrang. Sont également reproduites les notes qu'il est possible de collecter à la Grande Bibliothèque de Throal au sujet des outils d'Upandal. Ces dernières font également référence au premier drakkar et aux quatre dons.

De l'Emprisonnement de la Mort

" Il y a de cela fort longtemps, bien avant la venue des Horreurs, la Mort parcourait librement les terres de Barsaïve, emportant les Donneurs de Noms qu'elle rencontrait dans son sombre royaume. Aucun d'entre eux n'était à l'abri, car on ne pouvait se cacher d'elle, ni la combattre. Floranuus et Garlen, ne pouvant rester sourds à la souffrance et à la misère de leurs enfants, implorèrent les autres Passions de leur venir en aide, et d'arrêter la destruction perpétrée par la Mort. Les Passions entendirent leur appel mais, bien conscientes qu'elles ne sauraient elles mêmes vaincre la Mort, car elle fait partie intégrante du cycle de la vie, elles entreprirent de la stopper plutôt que de la détruire. Thystonius alla à sa rencontre et la combattit avec le fer et le bois. Voyant qu'elle n'aurait jamais le dessus face à la Passion du combat et du courage, elle voulut fuir, mais le rusé Vestrial l'avait piégée et permit à son camarade de défaire la Mort. Son corps fut alors trainé jusque dans un cachot bâti par Upandal sous une mer dont Jaspree transforma l'eau en lave. La Mort fût alors condamnée à ne plus jamais fouler le sol de Barsaïve, pour le salut des Donneurs de Noms. Rashomon et Lochost s'élevèrent alors, car il leur était insoutenable qu'un être, quel qu'il fût, soit ainsi condamné à ne plus jamais connaître liberté ni rédemption. Mynbruje et Erendis dissertèrent longtemps avant de se rendre à leurs arguments. Il proclamèrent que la Mort pourrait s'échapper de sa prison lorsque les Donneurs de Noms auraient versé tant de sang sur la terre que l'antichambre du royaume de la Mort ne pourrait plus accueillir une seule âme. Chorrolis amena de l'orichalque à Astendar, qui façonna de grands piédestaux en forme d'urne à chaque porte de la prison de la Mort. Ceux ci devraient recueillir une partie de chaque goutte de sang versé sur Barsaïve. Lorsqu'ils seraient si remplis qu'ils déborderaient et que le sang qu'ils contiennent viendrait à toucher le socle du piédestal, les portes de la cellule s'ouvriraient et la sentence de la Mort serait révolue. Satisfaites, les Passions se séparèrent, laissant leur destin entre les mains des Donneurs de Noms. "

Du Premier Drakkar

« Il y a de cela bien longtemps, les trolls des Pics du Crépuscule étaient de fiers combattants luttant pour survivre grâce au Don de Jaspree. Ils n'avaient pas encore découvert les secrets des drakkar. Nemar Rockfall Firewalker était un questeur d'Upandal, affirmant qu'elle était la plus grande parmi les Passions. En ce temps, les trolls suivaient tous la Passion Thystonius aussi, lorsque le chef du clan Rockfall lui demanda de revenir sur ses paroles pour suivre Thystonius, il lui répondit en ces mots : "Je ne peux dire qu'Upandal n'est pas la plus grande des Passions, comme je ne peux dire que la Mer des Enfers est emplie d'eau plutôt que de feu !". En vérité, il n'avait pas de place pour autre Passion en son coeur. Fou de rage, le chef l'exila de son clan pour cette insulte au katorr de Thystonius et l'envoya par delà les montagnes, jusqu'aux Collines Cendreusees, sur les rives de la Mer des Enfers. Nemar parti sur cette terre désolée, priant sa Passion pour le guider durant son terrible exil. Durant de nombreux jours, elle resta silencieuse, mais Nemar resta fidèle et le feu d'Upandal continua à brûler en son coeur. Même alors que le feu de la Mer des Enfers avait châtié son corps et que la cendre des collines eût empli ses poumons, il ne cessa ses prières. C'est après une lune passé sur les rivages de la Mer des Enfers qu'Upandal lui apparut dans une colonne de flamme et lui clama dans un rugissement digne d'un feu de forge : "Mon fidèle questeur, ton amour pour moi est fort et ta foi sera récompensée. Je vais offrir un présent que tu porteras à ton peuple, et ils verront que Thystonius n'est pas le seul digne de leur dévotion." A ce moment, le sol gronda et le Mont An'grak cracha une fumée noir qui obscurcit les cieux et des roches incandescentes qui brûlèrent la terre. La colline sur laquelle se tenait Nemar s'ouvrit alors, révélant d'ancienne ruines, enfouies dans les cendres, et il tomba à genoux et, emplit de la grâce d'Upandal, commença à fouiller les ruines en quête de ce que sa Passion avait laissé là pour lui. Il découvrit une ancienne tombe, protégée des cendres et de la fournaise par d'anciennes runes et des sceaux d'orichalque. A l'intérieur l'attendait un navire de fantastique facture. Tout de bois et d'une étrave élancée, il flottait à quelques pieds au dessus du sol de pierre de la tombe. Nemar découvrit également des tablettes montrant des Donneurs de Noms fabriquant le navire qui flottait dans l'air comme d'autres flottent sur l'eau. Après les avoir rassemblées, il entreprit d'extirper le navire de sa tombe et, avec un rugissement à la gloire d'Upandal, s'élança à l'assaut des cieux, jusqu'aux demeures du clan Rockfall. Tous restaient muets devant le prodige qu'amenait ce da'a'ka'uli, même le chef qui l'avait banni. "Voyez ! Le présent d'Upandal ! Avec ce navire, nous ne voyagerons plus sur les pistes et les passes de la montagne. Le ciel sera la mer de notre peuple, et nous naviguerons à travers l'air même !" Nemar avait prouvé la grandeur d'Upandal et accueilli à nouveau au sein de son clan. Le chef lui même devint questeur

d'Upandal et beaucoup suivirent la Passion au sein des trolls, alors que Nemar dispensait son savoir à des apprentis. Il vécut jusqu'à un grand âge, accomplissant d'autres merveilles au nom d'Upandal et à sa mort, son corps fut placé dans un navire de sa conception et confié à la Mer des Enfers, retournant à la forge d'Upandal. »

Des Quatres dons d'Upandal

« Durant les temps qui précédèrent l'Empire Théran, avant que les navires et les tours t'skrang ne s'étirèrent le long des eaux, nos fondations vivaient sur les rives du fleuve et arpentaient ses eaux à bord de navires mû par rames. En ces temps, la nation elfique était puissante et disputait le contrôle des flots aux t'skrangs. Elidar était un des conseillers de la reine des elfes et favori de Jaspree, qui lui octroya les pouvoirs du bois élémentaire. Avec celui-ci, Elidar construisit des vaisseaux propulsés par les pouvoirs du vent et du bois. Ils étaient si lestes que les navires t'skrang ne pouvaient rivaliser, et la Cour Elfique s'étendait alors du Lac Vors au Lac Ban.

En ces temps, une shivalahala dirigeait tous les t'skrang. Douée d'une grande sagesse, elle était considérée par les t'skrang comme la Reine par les elfes. Voyant la détresse de ses pairs, elle en appela aux Passions pour qu'elles viennent en aide à leur peuple.

En réponse, Upandal le Bâtitseur lui apparut sous la forme d'un t'skrang à quatre bras, vêtu d'un tablier de forge. Ses mains droites portaient un marteau et un triangle de fer, alors que les gauches tenaient une coupe et une flamme.

"Bienvenue, Ô Passion, dans les Halls de Syrtis, le Veilleur. Du Lac Vors au Lac Ban, les elfes chassent les miens de la rivière. Nos navires gisent, tel des épaves, nos villages sont abandonnés et notre peuple a perdu l'espoir. Jaspree a fait don d'un grand prodige aux elfes, mais d'une terrible malédiction pour les t'skrangs. Nous te demandons conseil et secours, Upandal, toi qui posa les fondations de ce monde."

Regardant les terres, Upandal vit les choses que la shivalahala avaient décrites.

"L'équilibre de la vie sur la rivière a été défait. Je ne puis défaire l'oeuvre de Jaspree, car son pouvoir s'étend sur la vie – et par là sur le bois et la toile qui font la force des elfes. Néanmoins, je commande de mes mains aux quatre autres éléments. Qu'auras tu de moi, Mère des gens de la Rivière ?"

"Les Halls de Syrtis sont une puissante forteresse, mais mon peuple est trop nombreux, et ils ne peuvent les abriter tous. Si cela est possible, je te demanderais un refuge pour les miens dans des citadelles le long de la rivière, d'où nous pourrions nous défendre contre les elfes."

Sur ces mots, Upandal leva son marteau pour l'abattre sur la rivière. Et là où le marteau toucha les flots, de grandes tours de pierre furent érigées depuis son lit.

"Mon peuple sera à l'abri sous ces tours que tu as bâties, Upandal. Nous ferons du lit de la Grande Mère Shivoam notre demeure. Mais nos branchies ne sont telles que nous ne pouvons vivre sous l'eau. Nous devons respirer de l'air."

Upandal leva son triangle et coupa le sommet des tours. L'air s'engouffra dans les tours et repoussa l'eau au dehors de celles-ci.

«Les navires des elfes peuvent encore venir à nous, amenant la guerre dans nos tours, et le sang dans nos foyers. Nous avons besoin de fortifications pour repousser leurs vaisseaux.»

Upandal renversa sa coupe et de l'eau élémentaire s'en écoula, se solidifiant pour former des récifs pointus autour des tours, capables de transpercer la coque de tout navire s'approchant. Ce sont les refselenika.

«Ce que tu as fait est sage, Seigneur Upandal, mais qu'advient-il de bon si les t'skrangs restent prisonniers de leurs tours ? Il nous faut un navire qui puisse se mesurer à ceux d'Elidar, ainsi nous pourrions aller à notre guise sur la rivière.»

Upandal plaça alors sa dernière main sur le front de son questeur, T'chaïdos. La flamme dans sa paume passa dans l'esprit de celui-ci. Emplit à la limite de la folie par le don du Bâtitteur, T'chaïdos construisit le premier moteur à feu et le premier navire à aubes. Grâce à ceux-ci, les t'skrang montèrent une flotte et se dressèrent contre les vaisseaux d'Elidar. Quand le K'choss na Erawym prit fin, les t'skrang étaient les maîtres incontestés de la rivière. »

Des outils d'Upandal par Kern Mainrouge, historien de Throal

« On dit qu'Upandal, Passion de la construction et de l'édification, aurait façonné le monde même au moyen d'outils merveilleux qu'il aurait abandonné en son atelier après son oeuvre. Nombreuses sont les sources à avoir proclamé la découverte des outils utilisés par la Passion ou du lieu où il se mettait à la tâche mais en vérité, jamais tel lieu n'a pu être retrouvé et les outils présentés étaient certes des objets plus ou moins puissants, mais jamais ceux de la Passion. A ce jour, certaines rumeurs persistantes localisent l'atelier d'Upandal en divers lieux de Barsaive. Il est possible que la Passion ait d'ailleurs travaillé en plusieurs endroits.

De la Forge d'Upandal : située au coeur de la Mer des Enfers, la légende veut que la Passion utiliserait le feu de celle-ci pour forger le métal. C'est notamment là qu'Upandal forgea la Hache et le Glaive de Thystonius, tout de fer chacun, ainsi que nombre d'autres armes et objets merveilleux. Outre le marteau et l'enclume utilisés par la Passion, on raconte qu'une grande partie des oeuvres qu'elle aurait forgées gisent encore là, attendant leur prochain propriétaire.

Des Chantiers de Throal : alors que le monde était encore jeune, les tribus naines natives de la chaîne de Throal n'étaient pas encore assemblées sous la bannière de ce que nous connaissons aujourd'hui comme le Royaume de Throal. Le fort sentiment de territorialité nain couplé à un mode de vie troglodyte poussait les clans à se combattre afin de profiter des cavernes les plus accueillantes dans les contreforts montagneux. Après avoir été délogés de leur domaine, le clan Bethabal dut s'exiler au coeur de la chaîne, là où les cavernes étaient froides et humides, ainsi que le repaire de tribus de trolls primitifs et d'autres créatures suffisamment redoutables pour survivre dans cet environnement hostile. Après avoir combattu les trolls et les bêtes sauvages, les membres restants du clan s'installèrent dans une vaste cave qui, au delà d'un couloir de pierre taillée déboucha sur un promontoire surplombant une ville en construction, taillée dans la roche, éclairée de cristaux de quartz. Les nains explorèrent la ville, déserte à l'exception d'un ouvrier jovial et puissamment charpenté. Il emmena ses visiteurs en son atelier, où ils purent

"Cette légende pour le moins farfelue n'a été créditée par aucun de nos érudits. Les gens désireux de connaître la véritable histoire de notre royaume seraient avisés de consulter "Des Origines de Throal", disponible à la Grande Bibliothèque de Throal. Cette légende est néanmoins incluse ici de par ses références à la Passion Upandal."

-Merrox

La Mort et ses mystères – Les Alchimistes 2009 par Sylvain Lebel

découvrir les plans de construction de la gigantesque cité, ainsi que plusieurs ouvrages relatant des secrets d'excavation, d'architecture et de maçonnerie. L'ouvrier, qui n'était autre qu'Upandal, remit cette connaissance entre les mains des nains, qui mirent à coeur de continuer son oeuvre. Leur nombre avait néanmoins été drastiquement réduit après les dures épreuves qu'ils avaient subies, et ils demandèrent l'aide des autres clans.

Les Mustane, Oshane, et Tirtaga répondirent à leur appel et offrirent leur aide en échange des secrets de construction. Forts de ceux ci, il purent bâtir à leur tour leur cité et une série de galeries relia rapidement la cité de Bethabal à ses soeurs en construction de Mustane, Oshane, et Tirtaga. A l'abris dans leurs cités de pierre, l'âge d'or des nains pouvait débiter.

Aujourd'hui encore, l'atelier d'Upandal reste un mystère. De nombreuses opérations archéologiques ont tenté de mettre à jour celui ci ou les vestiges des Chantiers de Throal, sans succès.

"Rien d'étonnant à ce qu'ils cherchent encore. Ils sont prêts de chercher encore un bout de temps."

-Jerriv Forrim

On peut également citer les légendes propres aux différentes races. Les plus cohérentes à ce sujet sont les légendes trolles et t'skrang du Premier Drakkar et du Feu d'Upandal. D'autres légendes à propos d'Upandal circulent au sein des communautés et races de Barsaive. Nombre d'entre elles relatent la manière dont la Passion leur transmis leurs techniques de construction propres. Les personnes intéressées par ce folklore peuvent consulter "Des Légendes et des Passions - Upandal", bien que les récits que cet ouvrage renferme ne soient que très peu étayés par des preuves fiables. Les texte les plus pertinents ont été reproduits ici.