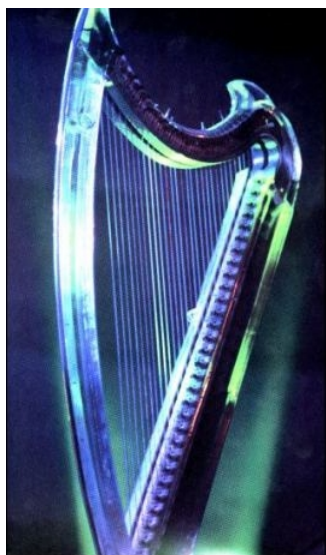


Une campagne pour



LA HARPE D'ESHERINE

Seconde Partie



Auteur:

Mehdi NABIL
Alias Lowang
Bâtitseur
De
Phénice

Lowang.batisseur@netcourrier.com

<http://lowang-sombre-terre.actifforum.com>

Préface

Le but de cette campagne est de donner une chance aux PJ de sauver Phénice dans la campagne suivante "20 000 yeux sans lumière". En leur mettant dans les mains la Harpe d'Esherine, ils pourraient repousser les créatures de l'Obscur si la légende dit vrai. Et a fortiori ils éviteraient que la maison Harkon ne s'en empare.

L'histoire se déroule après la Croisade de la Ville-mouvement en 317 P.A..

Le groupe vient d'en finir avec le Triumvira à Drön, ils ont récupéré une carte révélant où trouver la partition et la Harpe d'Esherine

La traversé des Alpes

Ils trouveront les services d'un ex marcheur reconvertit dans le pilotage de véhicule
Son véhicule est construit avec un châssis de taille énorme, un blindage moyen (pr4), la chaudière énorme permettant d'aller à 80km/h mais étant de moindre qualité elle n'a une autonomie que de quatre jours au lieu de sept équipé de roues métalliques crantées et creusées de sillons pour l'adhérence. Le véhicule se nomme Alseides et appartient à Bronx un ex-marcheur. Il est resté à Kathar pour régler une affaire et c'est son copilote Hurk qui doit ramener le véhicule à ce Stallite et à son propriétaire. Il se trouve qu'il cherche un équipage et surtout un peu d'argent pour financer l'achat du charbon. Le compartiment secret renferme de la drogue du bettulus. La cargaison est composée de diverses denrées.

La communauté des sémaphores :

Introduction :

Cette communauté peut être située n'importe où du moment qu'elle permet de passer une faille ou un obstacle infranchissable situé dans les montagnes. Partons du principe que cette communauté se situe près du Stallite de Drön et que le scénario qui suivra fait partie intégrante de la campagne la Harpe d'Eshérine.

La traversée des montagnes

Le chemin qui mène à cette communauté est constitué de route mais les dangers qu'elles peuvent receler est laissé à la discrétion de chaque MJ. Quoiqu'il en soit les joueurs passeront sûrement quelques jours dans ces montagnes.

La description des lieux :

L'endroit est composé de trois places-fortes :

Le camp de l'Ôtel

Deux tours et quelques bâtisses compose cette première place-fortes

L'une des tours est un sémaphore et permet de communiquer avec les deux autres situés à mi-chemin et de l'autre côté de l'obstacle. Les sémaphoriens se relayent toutes les quatre heures.

Outres les quelques bâtisses qui servent de logements à la communauté, un ancien hôtel de l'Avant a été reconverti en auberge pour les voyageurs, il est suffisamment bien équipé pour les recevoir et leur permettre de se reposer après un long voyage. Le plus grand bâtiment est le centre de télégraphie, il a été remis en état avec les moyens de l'époque. Il comporte deux cabines permettant d'aller de l'autre côté, et une plate-forme de maintenance permettant de transporter de véhicule par exemple.

Cette place est habitée par 18 personnes divisées entre miliciens, bâtisseurs, sémaphoriens.

Jalkhan chef du camp

Géra sa femme

Léona sa fille (affecté au camp 2)

Draken chef de la milice

miliciens 1 (affecté au camp 2)

miliciens 2 (affecté au camp 2)

miliciens 3

miliciens 4

miliciens 5

miliciens 6

miliciens 7

miliciens 8

miliciens 9

Narson chef sémaphoriens

Yuri sémaphoriens (affecté au sémaphore du milieu)

Samborn sémaphoriens (affecté au camp 2)

Vira sémaphoriens (affecté au sémaphore du milieu)

Liandra chef des bâtisseurs

Grabbar mécano

Danhris mécano (affecté au camp 2)

Piéter mécano

Nigel mécano

Sémaphore central :

Au centre construit sur un pylône électrique de l'époque de l'Avant, un avant poste de sémaphore comportant le mécanisme de signalisations et quelques équipements de survie pour l'équipe de sémaphoriens qui y est affecté.

Le sémaphore est monté sur d'anciens poteaux électriques, il est séparé du chemin de la Cabine par trois mètres de distance il faut alors tendre un câble pour parvenir jusqu'à la plate-forme ou aller au second camp récupérer la cabine de maintenance qui est sur l'axe des poteaux électriques. Cette plate-forme est composée d'un petit bâtiment et d'une tour, cette dernière est en fait ce qui sert de sémaphore une échelle permet d'y accéder.

Le camp du Gouffre :

Le camp de ce côté ressemble au campement d'Ôtel à ceci près qu'il n'y a pas de bâtisses de logements mais simplement un bâtiment qui abrite les cabines et les pilotes. L'autre différence est les remparts de fortune qui ont été construits, il y a quelques mois après l'attaque répétée de Shankréatures.

A proximité se trouve une immense faille où sont tapies les Araknales. Un chemin éclairé par des luxances mène à un sentier dans les montagnes permettant d'en sortir.

Les évènements récents :

Il y a trois jours, suite à une tempête violente, le camp du gouffre, et le sémaphore central, ont subi de graves dommages. Jalkhan était prêt à envoyer un mécano, mais le lendemain de la tempête, un groupe de marcheurs (nombre de Pjs + 8) sont arrivés de Drön. Ce sont en fait des membres du Konkal et plus spécifiquement du Horlas. Ils voulaient passer au plus vite de l'autre côté des montagnes. Jalkhan organisa dans la journée, un départ de cabine. Le lendemain une nouvelle tempête s'abattit sur les campements, et les Sémaphoriens n'eurent aucun retour de la cabine.

À l'arrivée des PJs, Jalkhan conjointement avec Narson, avaient décidé d'aller réparer le sémaphore central, l'arrivée des héros phéniciens (Ils sont connus) va changer la donne. Ils demanderont aux Pjs d'escorter un mécano dont la mission sera de réparer le sémaphore. Puis quand cela sera fait, ils devront se rendre au camp du gouffre et revenir avec les survivants, et renvoyer la plate-forme permettant de faire passer les véhicules qui est coincé de l'autre côté. En échange, la communauté peut fournir des provisions et des outils si les Pjs le souhaitent.

Durant les quelques heures précédant leurs départs, les PJs recevront une formation sur les sémaphores (signaux, réparations, langages)

Une fois sur le sémaphore, les PJs, ceux-ci seront attaqués par des konkalites, au courant de leur venue, ils se sont cachés sur le toit et attendent silencieusement que le groupe monte sur le sémaphore. Une fois dessus, ils lanceront des fumigènes. Le nombre de konkalites est égal au nombre de PJs plus trois. Ils sont munis de dagues suintantes de poison.

Description du poison :

La Nielle : paralyse la victime empoisonnée si au moins un point de dommage.

Les dommages du poison sont comptés dans les intempéries si ces dommages sont égaux au maximum de points de vie alors la victime est paralysée

Virulence : 6
Période : 5 min
Dispersion : -1

Les réparations du sémaphore sont conséquentes et demanderont au moins deux jours de boulot à temps plein pour le groupe. Il faut donc prévoir une installation sommaire sur la plate-forme pendant un minimum de deux jours, car la vie n'est pas facile sur une plate-forme montée sur un ancien pilon de l'Avant et en plein milieu de l'Obscur bombardé par des vents d'une extrême violence risquant d'arracher des morceaux du sémaphore.

Dans l'une de ces tempêtes ils pourront apercevoir lors d'un éclair, les alentours, un autre pilon de l'Avant s'écroulant au loin. Si le MJ le décide un autre pilon un peu plus proche peut s'écrouler sur le sémaphore, le rendant ainsi très fragile et devant être abandonné sur-le-champ. Ils peuvent même être obligés d'abandonner du matériel qu'ils n'auront de toute façon pas le temps de mettre dans la cabine de téléphérique.

Ils peuvent aussi subir de nombreuses attaques de volatiles en tous genres allant de l'Hibour, en passant par les rapaces, et les Shankréatures.

Le voyage continue tant bien que mal en direction du second camp, celui-ci ressemble au premier mais en plus fortifié. On se rend compte très vite qu'il a été saccagé, et qu'il n'y a plus d'âmes humaines qui y vivent. Ce second camp est le nid d'Araknales. Une immense Araknale dirige cinq autres Araknales plus petites, les marcheurs tués par ces Shankréatures sont devenus des écorchés.

Dans ce deuxième camp il y a deux cabines, celle qui vient du premier camp et celle qui servait de transport pour l'équipe de maintenance. Ce camp ressemble au premier les habitants ont renforcé les murailles, qui sont d'ailleurs à l'heure actuelle en mauvais état. Preuve qu'il y a eu des combats. À proximité se trouve une immense faille où sont tapies les Araknales. Un chemin éclairé par des luxances mène à un sentier dans les montagnes permettant d'en sortir.

La grande Araknale suivra les attaques de ces congénères et des écorchés de loin et n'interviendra qu'en dernier recours. Les petites Araknales essaieront de surprendre les PJs alors qu'ils visiteront les bâtiments.

Dans ceux-ci, ils pourront trouver tout ce que peut comporter une petite ville, nourriture, habits, armes. Il y a aussi des véhicules rafistolés qui fonctionnent parfaitement et qui permettent de quitter le camp, toutefois quelques réparations sont nécessaires car quelques Konkalites (en plus des Shankréatures) ont démonté quelques pièces.

Caractéristiques des rencontres

Konkalites :

Agilité 3 Esquive 1
Force 3
Hargne 3 Agresser 2 Surprendre 3
Mouvement 3 Grimper 2
Résistance 2 contrôler 2
Sens 3 Autres 2
Arts martiaux 3 Poignard 4 Lançât 3
Tranchoir 3 poignard courbé 3 articule
Survie 3 Obscur 3
Technique 3 autres 2
Vêtements renforcés Protection 1
Poignard +2
Poignard courbé +2
Lançât +2
Tranchoir +3 défense +1
Articule +2
Vie 13
Energie 9

Grande Araknale :

Hargne 8 agresser 6 surprendre 4
Mouvement 6 grimper 7
Prestance 3 impressionner 6
Résistance 8 contrôler 5
Sens 3 autres 4
Toujours en premier, Griffes + 6
Puis Morsures + 8
Contamination niveau 3
1 point ténébreux
Cœur sombre : 5
Entropie Shankr : 9
Pouvoirs Shankr : Drain en années, Poison,
Engourdissement, Plaies purulentes
Vie 40
Protection 3

Petites Araknales :

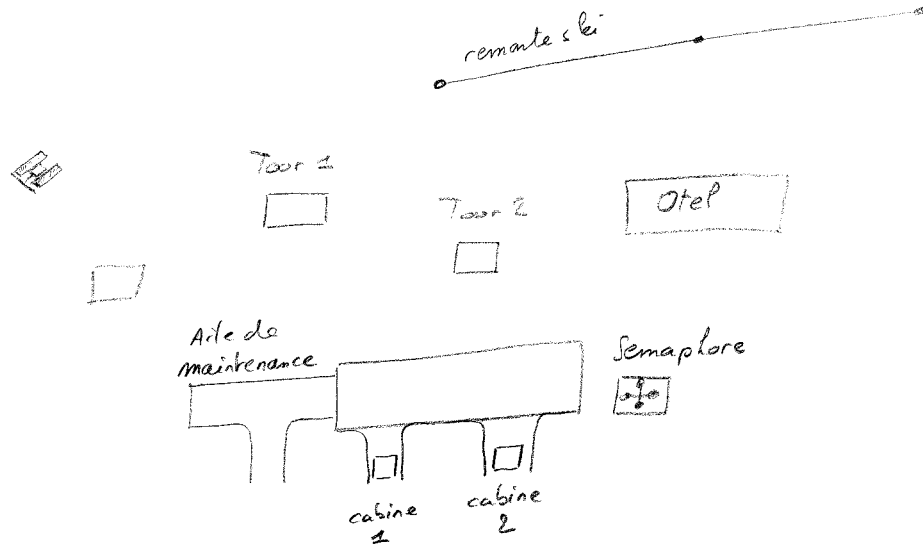
Hargne 4 agresser 3 surprendre 2
Mouvement 3 grimper 3
Prestance 1 impressionner 3
Résistance 4 contrôler 2
Sens 1 autres 2
Toujours en premier Griffes +3
Puis Morsures +4
Contamination niveau 1
1 point ténébreux
Cœur sombre : 3
Entropie Shankr : 5
Pouvoirs Shankr : Drain en années, Poison,
Engourdissement, Plaies purulentes
Vie 15
Protection 3

Ecorchés :

Hargne 5 agresser 5 surprendre 4
Mouvement 3 grimper 4
Prestance 2 impressionner 4
Résistance 5
Sens 5 autres 3
Griffes +3
Contamination niveau 2
1 point ténébreux
Cœur sombre : 3
Entropie Shankr : 6
Pouvoirs Shankr : Drain en années, Torture
mentale, Régénération
Vie 10
Protection 3

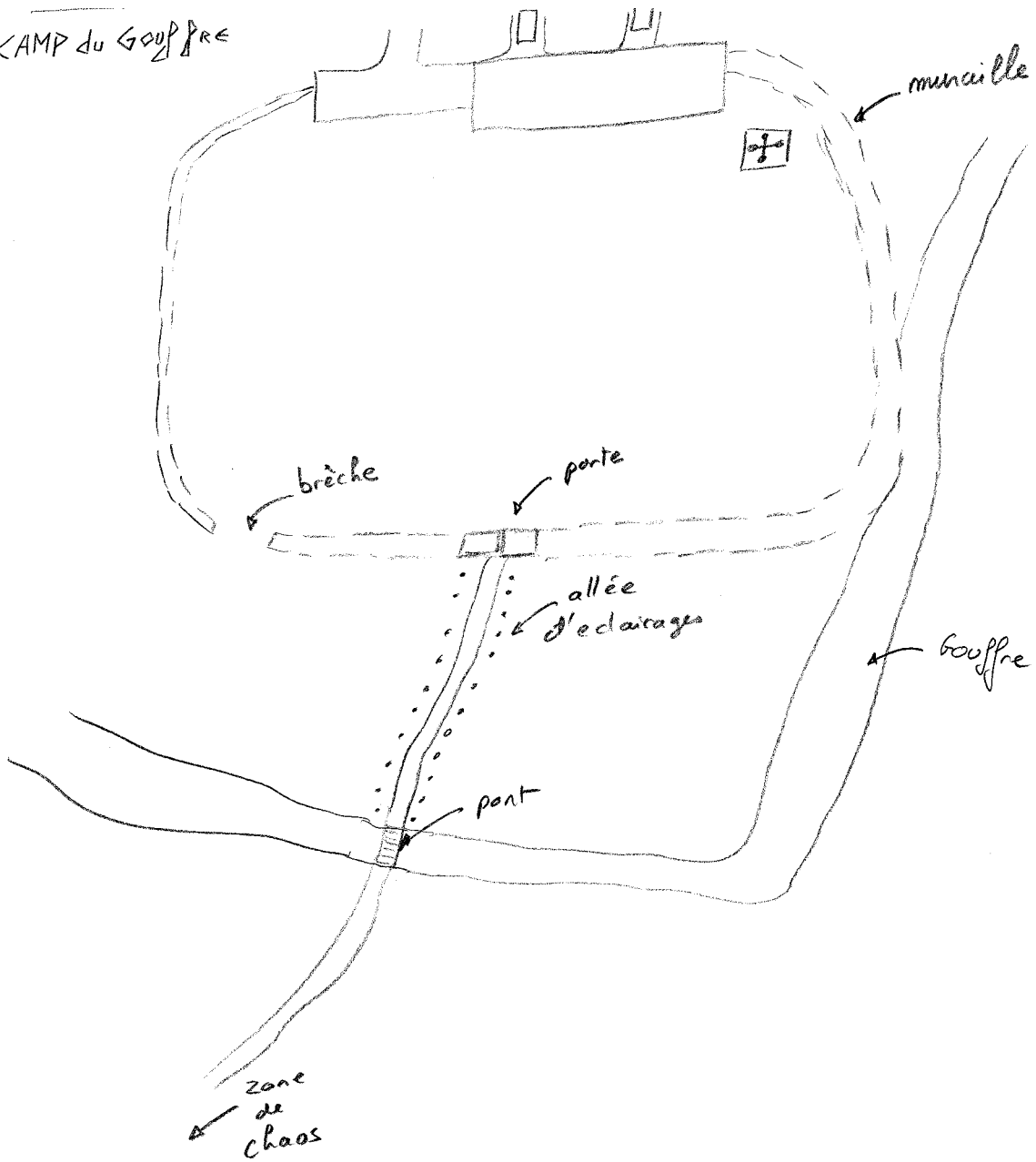
Camp de l'Otel

CAMP DE L'OTEL

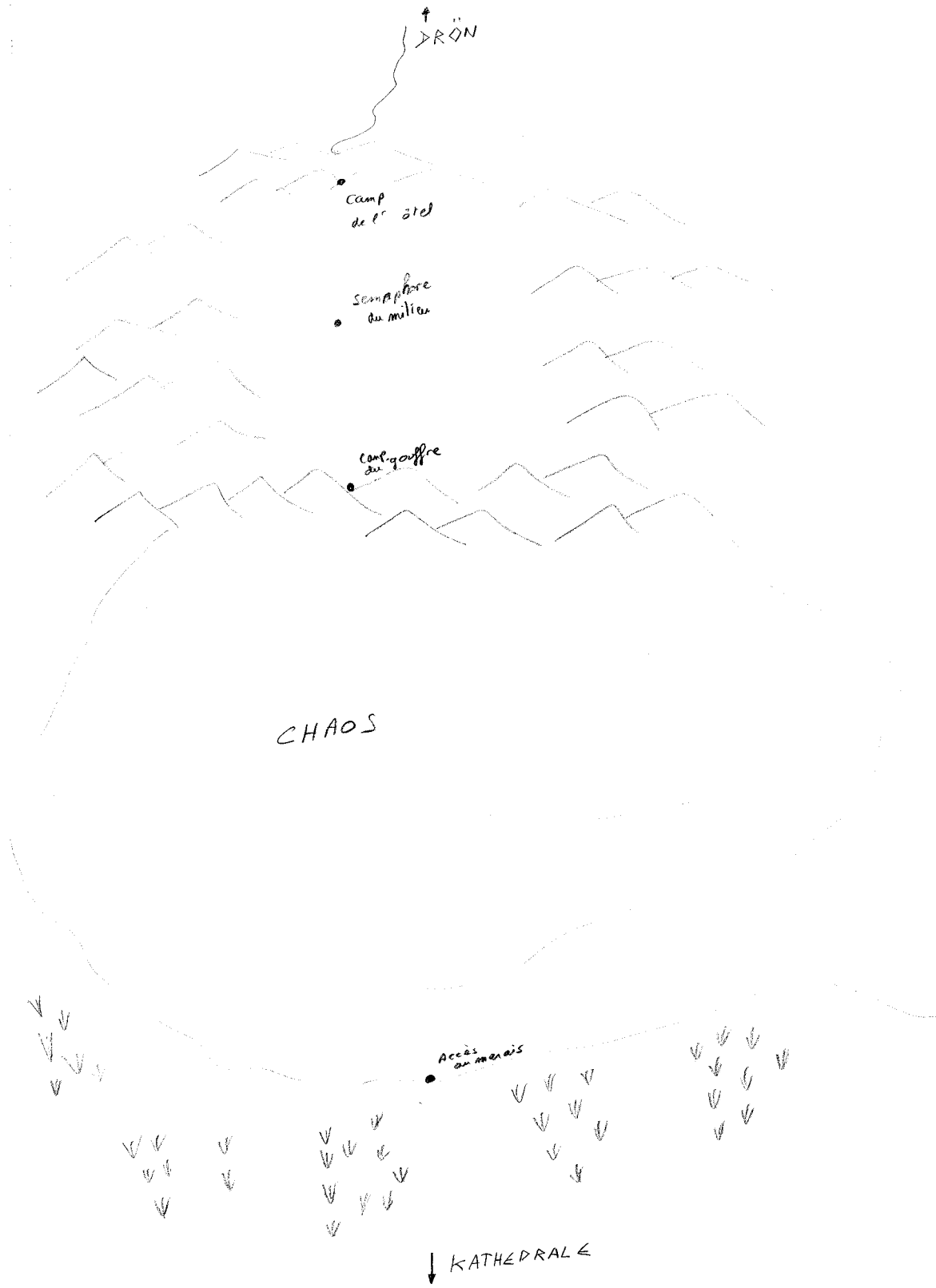


Camps du gouffre

CAMP du Gouffre



Carte de la région



La traversé du CHAOS

Le chaos n'est que poussières et rochers, le terrain est souvent plat et permet de se déplacer sans trop de problème. Le chaos est souvent au prise à des glissements de terrain, tremblement de terre, et aux créatures tapis dans l'ombre. Le chaos absorbe la lumière, l'indice d'éclairage est diminué de 1.

Dans cette zone de chaos, une pluie torrentielle tombe depuis plusieurs jours, ralentissant le déplacement du groupe. Bientôt le véhicule est bousculé sur le coté et par derrière. Un ronflement et un cri permettent de reconnaître des Urikans qui chargent où fuit quelques chose. Une centaine de bêtes passent sans faire attention à ce qu'il y a devant endommagement le véhicule des PJs. Un des tenders du véhicule est percé par les cornes d'un urikan, obligeant un arrêt total.

L'arrivée au marécage

Le groupe doit maintenant se diriger vers le marécage afin d'y trouver la partition d'Esherine. Arrivant devant la berge, ils s'aperçoivent très vite que le véhicule ne peut plus leur servir. Ils savent qu'ils doivent se rendre dans la communauté de la Katédrale, ils pourront peut être trouver du matériel pour réparer l'Alseides. Devant eux se trouvent des barques métalliques sous des peaux de voupes afin de les protéger de l'humidité.

Le marécage est dès plus lugubre et sombre, composé essentiellement d'herbe haute (Rueg) ainsi que des arbres noueux ressemblant plus à des racines géantes. La faune est constituée de Crachot, de crabes et d'Eben. Ils n'attaquent que si l'un des passagers tombe à l'eau, mais pour facilité la chose quelques Eben peuvent venir frapper les barques pour les déséquilibrés les rameurs. Il est donc maintenant impossible de continuer sans les barques

Le voyage dure aussi longtemps que le MJ le souhaite sachant que le repos des marcheurs ne peut se faire que dans les barques, toute la terre est immergée. Bientôt l'expédition arrive en vue de deux tours de guets, elles sont fabriquées avec de longs pylônes de ferraille surmontés d'une simple platte-formes forme un abri de fortune (simple rambarde surmonter d'un toit en tôles) Chaque duo de tours sont

séparée d'un kilomètre formant une allée. Les tours possède un système de treuil constitué des deux crochet reliées à des cordes elle-même attaché sur les pylônes. Ce système est fait pour mettre en hauteur les barques et de profité d'un abri sur pour la nuit. Le levage des barques se faire à la force des bras aidés par des poulies situées dans les hauteurs de la tour. L'abri comporte un système d'éclairage. Un siège avec pédalier permet de faire tourner une roue (enfermé dans une cage) alimentant un « Eauternateur » en énergie permettant de faire éclairer un projecteur de l'Avant, une sorte de cache permet de faire des signaux lumineux.

Les tours est meublés par de simples paillasses, l'ensemble est apparemment à l'abandon depuis un certain temps. L'endroit semble suffisamment sécurisé pour établir un lieu de repos.

Pourtant les tours ne sont q'un maigre abri fasse au fléau de marais. Une nuée de sauterelles survole fréquemment la zone à la recherche de nourriture. Au fur et à mesures de l'avancé de l'expédition dans l'allée des tours ils se rendront compte que celles-ci sont à même d'offrir un meilleur protections contre les sauterelles. (Faire intervenir les tours quand les PJs en auront le plus besoin.

L'allée fait la grandeur que le MJ souhaite, pour simplifier nous admettront qu'elle fait six kilomètres de long (donc six paires de tours)

Deux tours se profilent à l'horizon d'où s'échappent des rayons de lumière, puis au loin des feux illuminent l'Obscur. Les deux nouvelles structures sont beaucoup plus solides que les précédentes et sont mieux protégées, notamment par des tôles de protections en guise de volets munis de meurtrières. De la lumière s'en échappe marquant un semblant de vie à l'intérieur, en effet chaque tour abrite deux gardes.

Les quatre gardes mettent en joues les nouveaux arrivants pendant que l'un d'entre eux les interroge sur les venues, cependant ils ne sont pas trop habitués avoir du monde dans ces marécages. Après quelques réponses satisfaisantes à leurs questions, on leur explique qu'il existe une cité un peu plus profondément dans le marais puis l'un d'entre eux envoie des signaux lumineux pour

prévenir la cité que des étrangers arrivent. La réponse en général immédiate.

La ville Basse :

La ville basse est composée d'une dizaine d'anciennes péniches mise à flot datant de l'Avant, inutilisables, elles sont devenues le quartier de vie des habitants les plus démunis. Chaque péniche comporte en moyenne 8 habitations. Pour se déplacer, il existe soit les passerelles ou l'échafaudage qui est encore en construction. Derrière les péniches s'élève un mur d'acier avec une seule ouverture vers la ville haute. La ville basse abrite l'équivalent des castes phéniciennes, des bâtisseurs, des fouineurs et des gardiens du feu, et représentent 92 individus

La muraille :

Cette muraille est en fait constituée de trois bateaux de l'époque de l'Avant la coque en l'air. Deux paquebots et un pétrolier géant ont été réaménagés de façon à pouvoir vivre dedans. L'histoire de la cité raconte que les premiers habitants ont vidé les cuves des pétroliers vers un endroit secret oublié perdu de nos jours. La muraille d'acier sert de séparation entre les villes basse et haute. La porte qui permet de passer de l'une à l'autre se condamne par une grille en fer forgée qui s'abaisse avec un système de chaînes

Ces navires sont aménagés de façon à créer une cité à eux seuls. On y trouve trois tavernes, des forges, des étalages d'équipements mais aussi pas mal d'habitations dans les étages. L'accès des étages se fait par des cordes d'échelle de ruyg, et des échafaudages.

Le pétrolier comporte une tour de guet avec un projecteur qui permet de communiquer avec les tours qui sont dans le marais.

La ville haute

La ville haute est située sur une sorte de colline non submergée datant d'avant le Cataclysme. L'eau qui constitue le marécage à travailler suffisamment la terre qui risque de s'effondrer à tout moment, la muraille semble la retenir.

Le plateau de la colline renferme une ancienne ville de l'Avant, détruite par les bouleversements climatiques.

Certains bâtiments datant de l'époque dorée ont été restaurés, il y a bien longtemps par les premiers arrivants.

Une muraille de pierre a été élevée pour protéger la ville haute avec les pierres de bâtiments en ruines. Plusieurs bâtisses de plein pied entourent une Cathédrale qui a été restaurée et porte l'enseigne " Cathédrale du Savoir ". Cet édifice renferme de nombreux écrits sur un peu près tout, la survie en passant par le maniement des armes, la réparation d'objets jusqu'à leur fabrication, ou encore la confection d'antidote avec les plantes du marais de la Roke. L'accès de la Cathédrale est interdit par tout étranger. Deux tours dominent la ville haute, elles sont reliées par des passerelles, et ont été solidifiées et raccourcies afin qu'elles n'y aient aucun risque de chute de pierre. Actuellement, l'une d'entre elles est en travaux de restaurations.

La muraille de la ville haute comporte quelques tours de guet afin de prévenir du danger. Ce mur de séparation comporte également aussi une ouverture qui se condamne par une lourde porte.

Note au MJ :Ce qu'est devenu la Harpe et la Partition

Les dirigeants de cette cité dans l'Obscur sont appelés les Aveugles et vivent dans la Cathédrale. Les aveugles n'accepteront pas d'audience, personne ne peut les déranger dans leur recherche du savoir sans une excellente raison. D'après ce que savent les PJs la partition serait dans cette cité ou dans ces alentours. La harpe a été conduite vers un Stallite du nom de Kathar. La partition se trouve dans la cité ou dans ces alentours mais pour l'avoir il faudra faire preuve d'une foi exemplaire envers Eshérine. Les Aveugles ont juré de ne rien révéler. Les recherches devront se faire dans la ville basse et haute par les PJs...

Les PJs devront donc faire leur recherche dans les différents quartiers de la cité. La bibliothèque de la Cathédrale leur est interdite d'accès, de nombreux gardes la protègent.

Des recherches sur Kenshi Batosai révèlent qu'il était un Meilleur issue de Phénice fondateur de la cité des Aveugles. Kenshi a disparu dans le marais il y a 50 ans. Les raisons de sa disparition sont assez obscures. On raconte qu'elles ont été rapportées dans un ouvrage qui est enfermé dans la Cathédrale. Sa vie est également contée.

Très vite ils vont se confronter à un groupe d'extrémiste, appelé les Batosai, qui les auront surveillés depuis leur arrivée dans la cité. Les Batosai vénèrent et protègent leur Idole Kenshi Batosai. Et des recherches sur l'Elu auront éveillé leur méfiance endormit depuis fort longtemps.

Leur culte s'est tari au fils des années, et les Aveugles tolèrent que les derniers membres de cette secte, garde leur croyance à conditions qu'elle n'influe pas sur les autres citoyens. Ce qu'ignorent les Aveugles est que les Batosai se sont agrandi au fils des ans mais en gardant cette fois ci leur identité secrète. Devant les recherches insistantes des PJs sur la harpe d'Esherine, ils commenceront à les suivre dans le moindre de leur déplacement jusqu'à la prise de contact pour comprendre leur quête.

Un groupe de Horlas constitué de 4 marcheurs et de leur chef « Masher le poison » écoute les conversations dans la cité. Ils ont les mêmes objectifs que les Pjs mais avec des méthodes plus expéditives. Toutes fois ils n'utiliseront les méthodes d'assassin qu'en dernier recours, officiellement ils sont des marcheurs en escales, venant de Drön.

Les Horlas sont aussi sous la surveillance des Batosai, mais le savent depuis le début de leur arrivée. Ils profitent de cette surveillance, pour sous-tirer des renseignements à l'un d'entre eux, et le font disparaître.

Le corps mutilé est retrouvé dans la cité une journée à peine après l'arrivée des Pjs. Le Culte de l'épée de Lumière décide après une réunion extraordinaire des Anciens (chefs de culte) de mener une enquête. Elle prendra deux directions, retrouver les assassins et interrogés les Pjs (qui viennent aussi de Drön)

Le premier contact avec les Pjs se fera par l'enlèvement de l'un d'entre eux pour interrogatoire (au hasard Hurk, oui c'est un PNJ et alors ! ;-))

Les Pjs devront faire leur recherche, afin de retrouver leur pilote. Une solution consiste à rentrer par effraction dans la bibliothèque afin de trouver le livre sur la Légende de Kenshi Batosai « l'Assassin à l'Epée de Lumière »

Dans ce livre, est conté la légende de Kenshi sa rencontre avec Esherine, et l'histoire du Culte de Batosai, dont l'exploration des souterrains pour démanteler cette secte ! D'autres solutions existent pour faire délier les langues bien pendues...et trouvées l'endroit où se cache les Batosai.

La voie utilisée dans ce scénario est l'infiltration de la bibliothèque... les autres solutions sont laissées à l'appréciation des MJs.

Tuer les gardiens de la Cathédrale serait mal venu, et aurai pour conséquence une traque sans merci des PJs.

L'entrée principale de la Cathédrale est munie de deux lourdes portes qui ont été restaurée et fortifiée avec une armature métallique. Elles sont surveillées jour et nuit (si on peut dire cela dans l'Obscur) par 3 équipes de trois gardiens qui se relaie toutes les 8 heures. Trois autres équipes patrouillent dans le quartier sous diverses couvertures, afin de surveiller les allées et venues des étrangers et des citoyens. La seconde entrée plus discrète est composée d'une simple porte, elle aussi en armature métallique mais verrouillée par une serrure de l'Avant dont seul les Bibliothécaires ont la clef.

L'intérieur de la Cathédrale est également sous surveillance, les Bibliothécaires ne sont autres que les Aveugles (qui ne sont pas du tout... mais d'où peut venir ce surnom ?), Ils sont en quête permanente de la connaissance, qu'ils trouvent dans la lecture de tous les ouvrages, contenu dans ce bâtiment.

Tous les ouvrages ont été entreposé dans des casiers métalliques qui les protègent du temps et de l'humidité du marais (malgré le bâtiment)

La Cathédrale contient également les quartiers de vie des Aveugles mais surtout l'une des nombreuses entrées du repaire des Batosai. Ceux-ci protégeront les Ecrits de leur idole jusqu'à la mort. Et se dévoileront devant les Aveugles à leur grande surprise.

Chaque MJ devra improviser l'exploration de la Cathédrale. Avec comme protagonistes, les Aveugles, leur gardes, et les membres des Batosai.

Dans le bâtiment de l'Avant une statue de Kenshi a été érigée, le présentant avec une Fort-épée dans la main droite et un disque dans la gauche, à la base de la représentation de pierre existe une cache dans laquelle se trouve le manuscrit de Kenshi enroulée dans des feuilles de rueg séchées par le temps.

Les Batosai enverront des Kamikazes afin que le manuscrit ne soit pas découvert, l'entrée de leur souterrain se trouve dans un étage vers l'emplacement de l'orgue, un escalier dissimulé derrière un pan de pierre mène au repaire du Culte.

A peine les PJs seront entrés dans le bâtiment, et/ou entrés, que les portes principales s'ouvrent avec fracas et que les gardes surgissent à la fois par-devant et par la porte de derrière. Le combat est inévitable... (6 gardes)

Bientôt, au bout de deux rounds surviennent les maîtres des lieux.

« Cessez le combat immédiatement !, vous êtes dans un lieu sacré »

« Nous vous avons accueilli sans discuter dans notre cité, comment osez-vous profaner notre Cathédrale ! »

Les PJs devront justifier leur intrusion devant les gardes et les Aveugles. Après une brève explication, ceux-ci se retirent de quelques pas en arrière laissant les PJs sous la surveillance des gardes pour prendre leur décision sur le sort des PJs.

« Nous savons que vous recherchez la Harpe d'Esherine ! »

« Gaia nous la dit »

« elle nous a donné l'opportunité de vous aider »

« Il existe une cache... »

Et c'est au moment où les Bibliothécaires révéleront la cache, que l'un d'entre eux sera abattu d'un carreau d'arbalète. Aussitôt, 8 membres du culte descendront en rappel ou sauteront du balcon pour attaquer les PJs.

Deux gardes s'occuperont de faire reculer les maîtres des lieux, tandis que les 4 autres combattants jusqu'à la mort, les PJs devraient se joindre au combat dans lesquels ils sont pris pour cibles.

Les Batosai-kamikazes ne pourront pas être faits prisonniers ils préféreront mourir plutôt que de parler. S'ils voient qu'il n'y a plus d'espoir, ils se sacrifieront sur leur lame.

Une fois le combat fini, les Aveugles semblent stupéfaits que les Batosai existent encore. Et surtout avec tant de ferveur ...

Ils révèlent donc la cache dans la statue.

Le manuscrit enroulé dans des feuilles de rueg est vieux d'au moins 50 ans.

« Kenshi, était issue du Stallite de Phénice, née avec le don de guérir sur lui-même toutes les maladies et les blessures, il devint un grand Bêloteur de la caste des Gardiens du Feu. Mais un jour il décida de partir à la recherche du Mal, à la grande surprise de ses pères. Il partit donc et ne revint jamais à Phénice.

Il traversa les Alpes son instinct le dirigeant vers le Stallite de Kathar, où le Mal résidait selon lui. Il arriva d'abord dans les ruines d'une ancienne cathédrale, perdu dans un marais. Dans ce lieu lugubre, il sentit le mal tapis dans l'eau stagnante. Il chercha, il trouva une caravane en difficulté avec un Eben royal, une Shankréature majeure. Faisant appel à ces pouvoirs de Lumière, il combattit la bête jusque dans son antre. Kenshi ne sortit jamais de la grotte... les marcheurs en conclurent qu'il avait péri. Ainsi se finit la légende de Kenshi Batosai l'Assassin à l'Épée de Lumière... les marcheurs malgré les dangers de l'Obscur décidèrent de restaurer la Cathédrale et de construire une cité en l'honneur de leur sauveur

Mais vingt ans plus tard, alors que la cité était en construction, arriva une horde d'adaptés, au corps contaminé par l'Obscur, ils protégeaient une jeune fille âgée à l'époque d'à peine une dizaine d'années, et portait un étrange instrument composé de bois et de corde. La jeune fille se prénomme Esherine et avait vu sa famille massacrée par des créatures de l'Obscur.

Elle avait survécu d'après elle, que grâce à sa musique... elle donna des ordres à quelques adaptés afin d'amener la Harpe dans le Stallite de Kathar. D'après elle, la harpe était devenue une arme contre l'Obscur et il fallait la cacher au plus vite. Le groupe porteur de la Harpe parti aussitôt, pendant ce temps elle mettrait par écrit les notes qu'il faudrait jouer pour faire fuir les Shankréatures. Durant son séjour, elle affirma avoir pris contact avec un Ancien gardien du Feu de Phénice venu lui rendre visite dans la Katédrale alors qu'elle travaillait, parmi nous aucun ne venait de ce Stallite, sauf notre Kenshi !

Une fois la partition finie, Esherine parti deux jours seule dans les marais. Elle revint saine et sauf et affirma être rentrée dans l'Antre de l'Eben Royale et avoir donné la partition à Kenshi Batosai. Tout le monde resta septique face à cette histoire, avant de partir, Esherine se rendit dans la Katédrale. En sortant, elle affirma qu'elle venait d'inscrire dans ce lieu sacré un indice de sa destination, et de son lieu de replis. Aussitôt, les responsables de la cité mirent en place l'interdiction d'entrée dans le Bâtiment de l'Avant afin de garder le secret d'Esherine.

Un an plus tard, je décidais de créer un ordre secret pour garder le secret de Kenshi Batosai et celui d'Esherine. Pour faciliter sa tâche de Culte gardien, des entrées secrètes furent construites dans la cité, notamment durant la reconstruction de la Katédrale près de Orgue de L'Avant, dans une colonne, il faudra résoudre l'énigme de Solaar pour la pierre s'ouvre et offre le destin des Batosai.

Voidyo Makafry
Antéquaire de Drön
Responsable de la Katédrale et fondateur de l'ordre des Batosai
An 297 »

Une fois le manuscrit lu, les Pjs pourront se rendre le repaire de protecteurs de Kenshi. Un petit réseau de grotte mène à une salle plus grande où se tient vivent la plus part des membres du culte. Quel que soit le niveau de discrétion des PJs, ceux-ci seront dans l'obligation de les combattre

Une fois le combat engagé, le chef des Batosai, un ancien meilleur de Phénice du

nom d'Arkanel intervient la Forte-épée à la main.

« Cessez le combat, le sang a assez coulé ! »

« Je suis Arkanel, Phénicien d'Origine et ancien Croisé de la Ville-Mouvement... »

« Je sais que vous cherchez la Harpe d'Esherine, car Solaar malgré l'Obscurité qui règne dans le marais m'a averti »

« Mais il se trouve que des amis de l'Obscurité cherchent la même chose que vous, ils ont une longueur d'avance... j'ai peur qu'il ne s'en prenne à la sépulture de notre bienfaiteur dans l'antre de l'Eben Royale. »

« Ils ont déjà assassiné un membre de notre culte, il faut les arrêter ! »

Hurk est aussitôt libéré !

Arkanel, souhaiterais que les PJs arrêtent les mystérieux marcheurs de Drön.

Afin de pouvoir se rendre sur le lieu de la sépulture, Arkanel conseil au PJs de demander l'aide de Karl le chasseur d'Eben, il est membre du culte, et il répondra devant la chevalière d'Arkanel qui aura été remis aux pjs. Karl vit sur son bateau à « moteur », son but est d'éliminer une bonne fois pour toute, l'Eben Royale, mais depuis quelque année un combat acharné s'en engagé entre la proie et le chasseur au point qu'une certaine forme de respect s'est développée entre eux. Aucun d'eux ne souhaite porter un coup mortel car les chasses sont particulièrement mouvementées.

Karl doit traîner dans un trippot de la muraille, il y passe quelques jours quand il revient d'une chasse.

En effet Karl est bien dans le trippot de l'or noir. Il y dépense les quelques lux qui a gagné de ces chasses. Il accueillera les PJs d'un mauvais oeil, même la chevalière d'Arkanel ne semble pas le décider à aider les PJs, il change d'avis quand on lui parle de chasser l'Eben Royale qui garde la sépulture de Kenshi Batosai.

Pendant ce temps les Horlas saboteront le bateau de Karl (sabotage de la chaudière à charbon) afin d'avoir une avance sur le groupe de Pjs.

Les Horlas marcheront dans les marais en utilisant les bandes de terre mais seul une bonne connaissance de l'endroit permet de ne pas périr dans ce milieu ! Vive le pouvoir Harkon !

Le bateau de Karl porte le nom de Médusa, il est armé de trois tourelles d'harpon et possède une chaudière à charbon, une petite cabine permet d'abriter le seul occupant prévu. L'arrivée des PJs va restreindre l'espace dans le bateau.

Le voyage jusqu'à la sépulture sera agrémenté d'une attaque des hommes de mains de Masher. Ceux-ci se faufleront dans le Médusa en n'hésitant pas à passer par les eaux marécageuses.

Arrivée à la Sépulture, les PJs apercevront Masher rentrer dans le trou qui sert de nid à l'Eben royale. Il jettera un rapide coup d'œil par dessus son épaule dans la direction du bateau. D'un air dédaigneux il fera un geste d'au revoir de la tête.

A ce moment, la Shankréature surgit des eaux et attaque les PJs, elle mesure 15 m de long pour 0,90m au garrot. Elle a été « dompté » par Masher. Son pouvoir est de réduire l'énergie de ces victimes afin de les amener proche du coma pour mieux les gober.

Note au MJ :

Arranger vous pour chaque PJ soit au moins mordu une fois, la suite du scénario en dépend.

Une fois la Shankréature vaincu les PJs peuvent aller également dans le nid de l'Eben.

EBEN ROYALE

AGILITE 7 / Camoufler 5, Esquiver 2

FORCE 7 / Forcer 4

HARGNE 6 / Agresser 6, Supporter 5, Surprendre 5

MOUVEMENT 3 / Grimper 3, Nager 2, Sprinter 2

PRESTANCE 2 / Impressionner 6

RESISTANCE 6 / Contrôler 5, Endurer 2, Régénérer 6

SENS 5 /

TREMPE 5 / Résister 3, Surmonter 3

Armes Dommages

Morsure + 4

Constriction + 5

Vie : 17

Energie : 3

Dés consacrés à l'initiative 3

Pouvoirs :

Drain à distance (jours)

Le conduit de terre mène dans une grotte. Le sol est fait de terre humide. Au milieu de la grotte gît une Forte-épée planter jusqu'à la garde.

Normalement, et il n'y a pas d'autre moyen, les Pjs devraient s'agglutiner autour de l'épée pour la, sortir du sol. A ce moment le sol cède sous leur pied, (la surface du sol qui cède est de la taille de la grotte difficile donc d'y échapper)

Réveil difficile :

Le groupe a atterris sur un champ de gros champignon qui a amorti le choc
Jet de résistance si 0 réussite (pas si échec critique) l'un des Pjs s'est cassé un membre.
Le réveil a lieu en milieu de l'après-midi, difficile de se repérer car depuis leur lieu d'atterrissage les Pjs ne voit pas le bout du tunnel par lequel ils sont arrivés.

D'un point de vue matériel voici ce qui reste aux Pjs: 2 éclairages et 7 jours de bouffe (nourriture + eau) et en se rationnant sinon 3 jours. Les armes sont quasiment intactes sauf peut-être les arcs et arbalètes où la corde est cassée coupée durant la chute par l'arme tranchante d'un autre Pjs. Au MJ de pénalisé s'il le désire encore un peu plus les Pjs mais avec ce manque d'équipement, et le peu de points énergie cela devrait suffire.

La découverte :

Le groupe est dans une immense grotte dont ils ne voient pas le bout. Pour l'instant aucuns bruits ou le moindre pas résonnent dans l'immensité de du lieu.

Devant eux, des bâtiments de l'Avant quasiment intact avec des fenêtres, les chemins séparant les bâtiments sont noirs, dur et sentent mauvais (bitume) L'intérieur est complètement dallé.

Il faut instaurer une ambiance angoissante sachant qu'ils ont peu d'éclairage, des ombres sont projetées contre les murs semblant mais fuyant au dernier moment (leur propre ombre) Ces ombres peuvent avoir un peut près n'importe quel aspect (griffu, mâchoire de crocs) Cela peut aussi être un cauchemar.

La ville est immense et ne comporte que des immeubles rassemblant bureau, chambres et

grande surface. Il faut deux jours pour la traverser.

La première nuit se déroule tranquillement, ils peuvent récupérer un seul et unique point d'énergie (ils se reposent même s'ils dorment mal)

2ième jour :

L'exploration peut continuer dans la plus grand partie de la ville, le centre ville, plusieurs événements, des bruits de petits moteurs (se sont en fait des cameras qui sont très difficiles à repérer, celle-ci sont entourées par une sphère transparente incassable), des boites de conserves qui roulent sans aucunes raisons apparentes.

Et pis un vacarme perpétuel résonne dans toute la ville, la climatisation s'est mise en route. de nombreux rats ont élu domiciles dans la ville et se feront un plaisir d'attaquer les Pjs, et ils sont plutôt coriace.

Fait les poireauter une journée en fouillant un quartier de la ville et en improvisant les différents bâtiments.

2ième nuit :

Les Pjs vont sûrement faire des tours de gardes, si vous leur avez vraiment fait peur. Durant l'un de ces tours de gardes, l'un des Pjs voit une forme encapuchonnée avec de la lumière sortant des manches et de la capuche (Kenshi Batosai), avec un manche de Forte-épée dépassant de son dos.

Dès qu'il semble être repérer il fuit, il est possible de suivre les traces mais elles s'arrêtent devant un mur (seul la télécommande permet de l'ouvrir, cet objets est en possession de Kenshi Batosai) Ne dit pas au Pjs qu'il s'agit de Kenshi laisser planer le doute.

Voila ce que peuvent trouver les Pjs dans cette ville, parkas, sac de couchage isotherme, habit chaud, bateau gonflable, aucune bouffe, magazine de vacances de rêve à Hawaii, des boites de conserves vide, armure de football américain et des affiches avec un champignon atomique avec la mention " plus jamais ça ".

3ième jour :

Ce jour là les Pjs sont attaqués par des rats mutants(deux queues pas de poils et non contaminés)

L'encapuchonné sera de nouveau visible pendant le combat.

Ils découvrent aussi un grand bâtiment des plus modernes la porte principale est grande ouverte.

Dans ce bâtiment ils découvriront une salle de surveillances, d'où s'échappe des lumière changeants, des bruits stridentes dur a supporter), une fois entrer dedans ils découvriront que la salle (12x15x3) comportent des écrans sur les $\frac{3}{4}$

Une machine bizarre fait un raffut du diable avec le mouvement d'un module à l'intérieur en dessous de cette machine se trouve une tonne de papier avec des inscriptions incompréhensibles.

Dans un coin de cette pièce se trouve une boite à savoir, dans cette boite se trouve la carte de tout le complexe mais bien entendu il est impossible de taper la commande pour la faire afficher
Bizarrement la salle contient pas de poussière.

Devant l'un des écrans les Pjs découvriront un groupe difficile à dire qui ils sont car ils sont trop loin de écran)mais lorsqu'ils se rapprochent l'un de membres de groupe se détachent et se rapproche d'un objet difficilement identifiable (il s'agit bien entendu du groupe de Pjs face a une image rendu par la caméra qui se trouve dans leur dos).

Ils verront l'ombre du Bêllore se balader dans le complexe. Difficile de mémoriser l'endroit sur un écran et d'essayer de se repérer ensuite dans le complexe.

Note au MJ :

Kenshi utilise la salle de surveillance pour surveiller les mouvements des clones envoyés par le Grand ordinateur.

Une seconde salle comporte des restes de clone non terminé (décrit comme des mutants), ils leur manquent une partie de leur peau le nez est inexistant et la bouche n'est pas finit et de travers. Ils sont enfermés dans des cylindres de verres, avec des tubes sur

leur corps a différents endroits, nombreuses boites à savoir semble piloter tout cela.

Malgré toutes ces découvertes les Pjs vont attraper une maladie, les Pjs devront effectuer un jet de résistance de 1R toutes les 6 heures incrémenté de 1 à chaque nouvelle tranche d'heure, dès que la personne est malade, la difficulté redescends à 1.

Localisation de la maladie : une fois qu'un membre est touché trois fois il est inutilisable. La maladie se présente sous forme de boursoufflures rouge purulentes et quand on y touche les plaies deviennent acides.

1 localisation : + 1 à la difficulté du jet résistance

2 fois la même localisation, +2 à la difficulté du jet de résistance.

4ième jour :

La salle holographique

Ils rentrent cette fois-ci dans une grande salle, une sorte d'incantation, résonne dans, une brume se lève dans le centre de cette pièce et 4 maîtres d'art martiaux qui d'un claquement de doigt fait apparaître un décor reconstitué de l'obscur, où s'ils le préfèrent(choix laisser par un des maîtres) d'une forêt avec le ciel bleu datant de l'Avant.

Le combat peut commencer :

Le coup de samouraï contre un Pjs comportant une arme de tir le maître sort avec une rapidité effroyable une katana et coupe ou par le projectile puis rengaine sont arme aussi rapidement.

Contre un gardien du feu ou un pro de l'épée, ce maître combat à mains nues et attrape l'épée par le flanc puis la porte sur le coté et met un grand coup de pied dans le PJ, le projetant à plus de 10 m gardant l'épée dans la main et la brisant en deux.

Contre le troisième Pjs le maître esquive le coup avec brio se téléporte derrière lui et le frappe violemment.

Quand au 4ième le PJ le coupe en deux mais il se reconstitue instantanément en prenant la forme physique du PJ (corps, visage, équipement, et caractéristiques).

Les maîtres sautent très haut se déplacent très vite, ils peuvent aussi se téléporter. (Ce sont d'hologrammes n'hésitent pas à en rajouter et leur faire croire que se sont des droïdes de l'Avant ultra perfectionner)

Une fois le combat terminé, une voix proclame "programme de combat terminé" mais bien sur eux ne comprendront pas ce que dit cette voix.

Dans cette grande salle, après le combat un bruit de plate-forme qui monte résonne dans l'immensité, avec a son bord 8 clone ouvrier (humanoides à la peau blanche, sans cheveux, sans sexe, et de morceau de métal implanté à différents endroits du corps.

Descente dans le complexe :

Niveau -1:

Ce niveau est éclairé par des lampes nucléaires

Dans la salle en question se trouve la fabrique de clone, ils sont fabriqués dans des cuves. Une seringue prend de l'ADN dans un corps précieusement conservé dans un cylindre, puis injecté dans une des cuves qui ensuite s'enfonce dans le sol, sous lequel se trouvent des milliers d'autres cuves, ranger en colonne. Les clones sont générés dans cet étage et reste là jusqu'à ce que l'on n'en ait besoin.

Niveau -2

Par le même ascenseur, on accède au niveau -2

On y trouve des restes de clone dézinguer à coup d'épée.

Ce niveau est éclairé par des lampes nucléaires

C'est le niveau où habite Kenshi on y trouve dans une salle, un lit, 1 livret sur une commode en métal avec d'autres feuilles dans les tiroirs. Ecrit à l'encre puis graver avec une autre sorte d'encre (stylo bille)

Il y a aussi des réserves de nourriture épuisées (reste de boîte de conserve et de cadavre de rats mutants.)

Dans une salle annexe contenant un écran géant, et une boîte à savoir avec des étagères emplies de disque de l'Avant (DVD).

Installé confortablement dans un fauteuil utilisé Kenshi Batosai regarde un film pornographique ou tout autre film (Alien 4, Star Wars... etc.)

Au MJ de décrire la scène visible sur écran. Kenshi se lève faisant tourner sa Forte-épée laissant des traînées lumineuses derrière chaque mouvement.

Son allure est des plus étonnante, cheveux noir long, 1m90 une musculature parfaite vêtue de noir avec des vêtements de l'Avant (vous voyez Néo de Matrix ben ! Pareil).

Il arrive à faire la différence entre les Pjs et les androïdes car les joueurs ont aussi des cristaux et de l'archesse Runka pour certains d'entre eux (lui ne sait pas ce que c'est il est né avec un point c'est tout)

Il leur explique qu'il est rentré dans ce complexe en combattant l'Eben Royale qui a pris à l'époque pour la source du Mal, mais le combat à tourner court lorsqu'il est tombé par un conduit dans ce complexe, sans éclairage et en mangeant des rats il a survécu, il vit ici depuis 50 ans, il sait que la vraie source du mal se trouve au troisième étage avec des gardiens du feu de l'Avant porte des armures de l'Avant et armé d'épée sombre-terriennes Il ne connaît aucun moyen de sortir mais peut être en existe-t-il par delà la source du mal.

Niveau -3

Kenshi Batosai accompagne désormais les Pjs.

A peine le groupe est-il arrivé à cet étage qu'une alarme se met à retentir (éclairage rouge) avec un message rémanent.

Des ouvriers (nombre de Pjs + 2) sont lancés contre les Pjs, puis s'est le tour des gardiens du feu de l'Avant.

Les gardiens du feu ont des armures vivantes encaissant totalement les dommages, une fois l'armure morte elle tombe et le corps en sort intact armé de griffe en adamantium ! Lorsque les deux sont morts (homme et armure),

l'armure fond une substance acide donc irrécupérables.
Ils patrouillent toujours à deux

Courses poursuite dans les coursives, mais bizarrement les soldats savent à l'avance où se trouve les Pjs (grâce au camera qui ne sont pas protégée et donc peuvent être mise hors service). Au Pjs de tout mettre en oeuvre pour les piégés car sinon ils vont avoir du mal à s'en sortir. Une fois se petit détail réglé, ils arrivent dans la salle de l'ordinateur central celui-ci ressemble à une masse informe de chaire et de métal attaquant avec des tentacules finissant par des pointes d'acier quand elle a perdu la moitié de ces points de vie elle crache un rejeton possédant un bras pouvant prendre l'aspect l'arme blanche de son choix.

Kenshi s'occupe du " fils du Démon " c'est un combat de Titan que seul Kenshi peut gagner, il insistera pour qu'on le laisse combattre. Quand l'ordinateur est H.S. Toute les portes restée fermée jusqu'à présent s'ouvrent, l'une d'entre elles s'ouvre à coté de l'ordinateur. Derrière cette porte se trouve une plate-forme de 1 Km² de surface avec un bouton permettant de monter, celle-ci monte en biais. Disposer sur cette plate-forme, se trouve un char de l'Avant fonctionnant avec aux piles nucléaires, il se pilote avec un joystick et une musique hard rock(Métallica Master of Puppets) se met en route au démarrage.

Ils n'ont plus qu'à activer la plate-forme pour se retrouver dans l'Obscur.
Kenshi Batosai est mort définitivement cette fois mais son nom restera dans la légende comme un des plus Grand Bêlatores de Phénice.

Réveil difficile BIS ! :

Les PJs se réveillent, chacun dans un lit, ils sont entourés d'Arkanel, et des Aveugles.

Arkanel prend la parole :

« Karl est revenu nous prévenir que vous étiez rentrer dans le nid de l'Eben Royale, aussitôt je me suis rendu sur les lieux accompagné de quelques membres de notre Culte, vous étiez allongé sur le sol de la grotte avec un autre homme (le Horlas Masher). Par-terre gisait une forte-épée comportant des gravures

inhabituelles. Nous avons ramené dans la Cathédrale pour vous soigner. Pendant quatre jours votre coma a été parcouru de délires sur un complexe de l'Avant et sur Kenshi.

Nous avons étudié les gravures sur l'épée, il s'agit de la partition d'Eshérine, nous l'avons recopiées pour vous car l'épée de Lumière doit être conservée dans la cité de son fondateur.

Hum ! Sinon il y a eu un incident pendant votre coma, l'homme que nous avons trouvé à vos cotés s'est enfuit, il y a deux jours il a tué les deux gardiens qui le surveillaient et volé une copie de la partition de la Harpe. »

PNJ et KREATURES

Légende:

AT: Potentiel de combat

PR: Protection

PV: Points de vie

En: Energie

Res: Résistance

INI: nombre de dés à mettre en initiative

Fo: bonus de force à ajouter aux dommages

Les rats mutant:

AT: 6

PR: 1

PV: 10

Res: 3

En: 3

INI: 2

Griffes: +2

Morsures: +3

Les ouvriers:

AT: 4

PR: 0

PV: 10

Res: 2

En: 4 si, l'énergie tombe à 0 le clone ne tombe pas inconscient comme l'humain il n'a simplement plus de point.

INI: 2

Fo: +2

Armes tranchantes de toutes sortes: +2

Les Gardiens du Feu de l'Avant:

AT: 8

PR: 10

PV: 15

Res: 3

En: 3

INI: 2

Fo: +3

Griffes: +2

Armes tranchantes de toutes sortes: +3

Armures vivantes:

« PV » 10 équivalent au « PR » du gardiens du feu

Quand l'armure est détruite, elle fond avec un acide alors que le soldat en sort toutes griffes dehors !

Si l'armure et le marine meurent en même temps ils fondent tous les deux

L'ordinateur :

PV: 50

Pr: 0

AT: 6

Tentacules: +3 nombres de tentacules infinis mais il ne peut en générer seulement 4 à la fois.

Régénération +4pv/round

A la moitié de ces PV l'ordinateur éjecte son rejeton nommé par le Bêllatore "le fils du Démon".

Le fils du Démon:

Aucunes caractéristiques seul le Bêllatore est en mesure de l'affronter et il insistera d'un regard menaçant.

Kenshi Batosai:

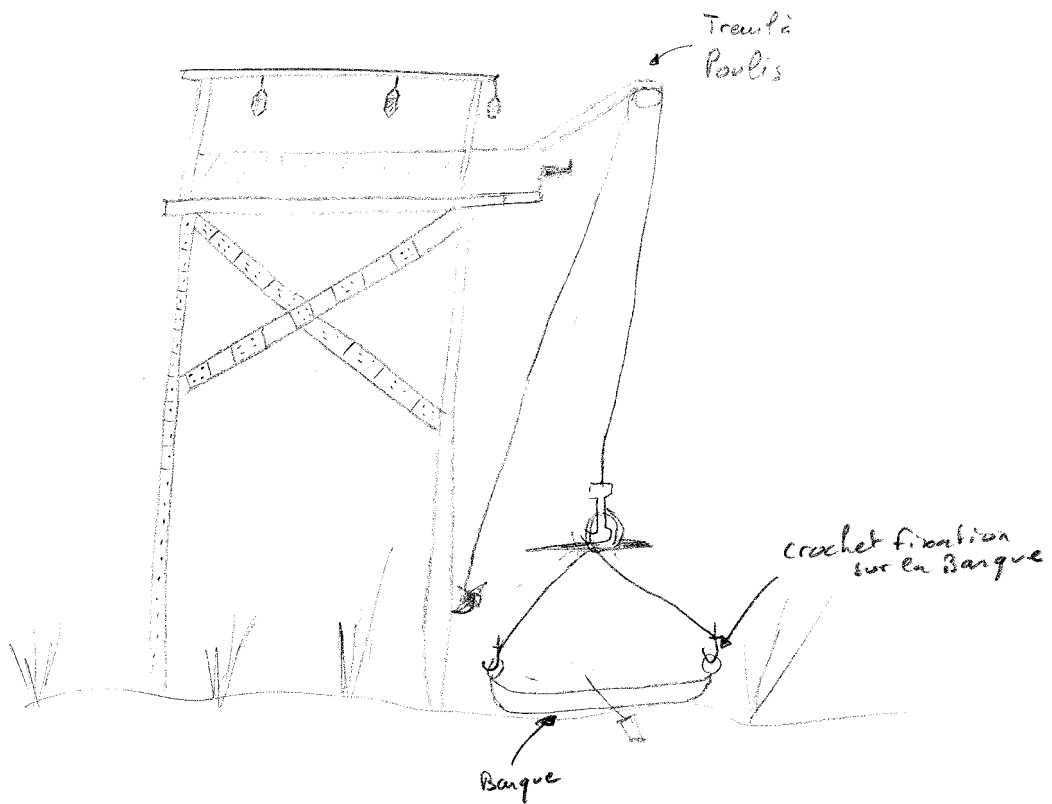
Aucunes caractéristiques c'est un demi-dieu, maniant la fort-épée comme personne ne l'a jamais fait. Il se déplace très rapidement, c'est une machine à tuer, 50 ans se sont écoulés, il ne connaît rien du monde extérieur. Il a le don de se régénérer instantanément grâce à ses pouvoirs d'élus mais son énergie Runka a une certaine limite dont il n'a pas connaissance car il n'a jamais atteint ce niveau critique.

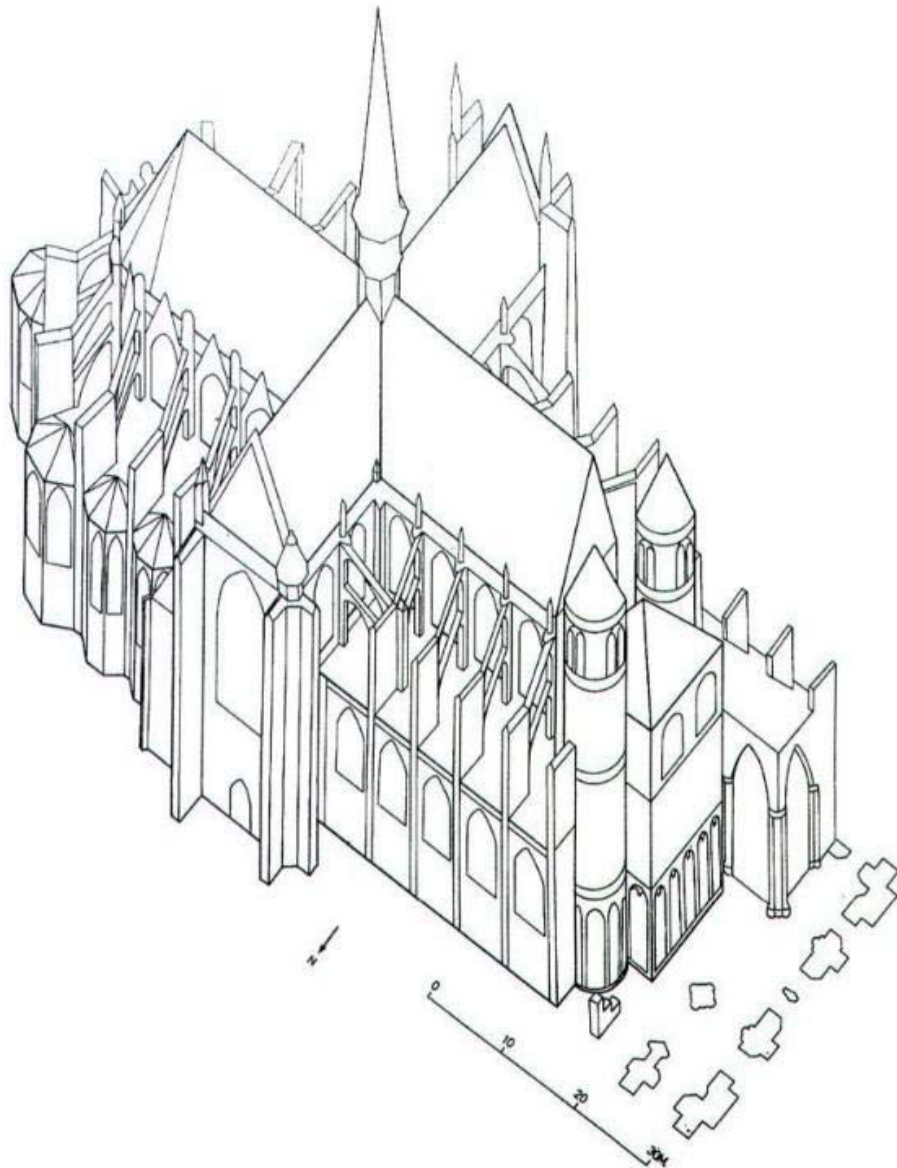


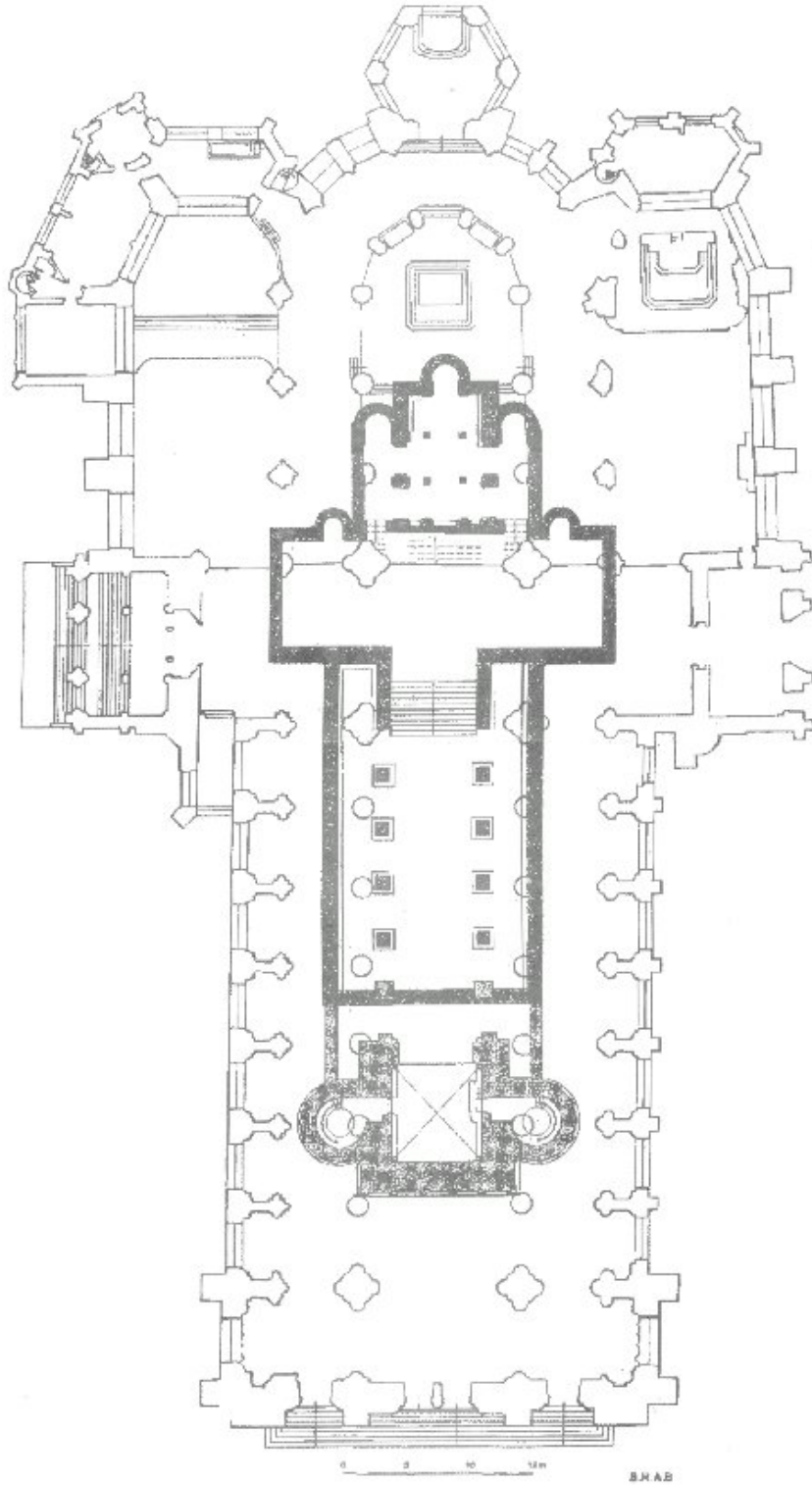
ANNEX 1

**Plan
de la
Cité des Aveugles
et de la
Katédrale**

Tour dans le marais







ANNEX 2

**LE MANUSCRIT
VOIDYO MAKAFRY**

« *Kenshi, était issue du Stallite de Phénice, née avec le don de guérir sur lui même toutes les maladie et les blessure, il devint un grand Béllatore de la caste des Gardiens du Feu. Mais un jour il décida de partir à la recherche du Mal, à la grande surprise de ces pères. Il partit donc et ne revint jamais à Phénice.*

Il traversa les Alpes son instinct le dirigeant vers le Stallite de Kathar, où le Mal résidait selon lui. Il arriva d'abord dans les ruines d'une ancienne cathédrale, perdu dans un marais. Dans ce lieu lugubre, il sentit le mal tapis dans l'eau stagnante. Il chercha, il trouva une caravane en difficulté avec un Eben royale, une Shankréature majeure. Faisant appel à ces pouvoirs de Lumière, Il combattit la bête jusque dans son antre. Kenshi ne sortit jamais de la grotte... les marcheurs en conclurent qu'il avait péri. Ainsi se fini la légende de Kenshi Batosai l'Assassin à l'Epée de Lumière...les marcheurs malgré les dangers de l'Obscur décidèrent de restauré la Katédrale et de construire une cité en l'honneur de leur sauveur

Mais vingt ans plus tard, alors que la cité était en construction, arriva une horde d'adapté, au corps contaminé par l'Obscur, ils protégeaient une jeune fille âgée à l'époque d'à peine une dizaine d'années, et portait un étrange instrument composé de bois et de corde. La jeune fille se prénommaient Eshérine et avait vu sa famille massacrée par des créatures de l'Obscur. Elle avait survécu d'après elle, que grâce à sa musique... elle donna des ordres à quelques adaptés afin d'amener la Harpe dans le Stallite de Kathar. D'après elle, la harpe était devenue une arme contre l'Obscur et il fallait la cacher au plus vite. Le groupe porteur de la Harpe parti aussitôt, pendant ce temps elle mettrait par écrit les notes qu'il faudrait jouer pour faire fuir les Shankréatures. Durant son séjour, elle affirma avoir pris contact avec un Ancien gardien du Feu de Phénice venu lui rendre visite dans la Katédrale alors qu'elle travaillait, parmi nous aucun ne venait de ce Stallite, sauf notre Kenshi !

Une fois la partition finie, Eshérine parti deux jours seule dans les marais. Elle revint saine et sauf et affirma être rentrée dans l'Antre de l'Eben Royale et avoir donné la partition à Kenshi Batosai. Tout le monde resta septique face à cette histoire, avant de partir, Eshérine se rendit dans la Katédrale. En sortant, elle affirma qu'elle venait d'inscrit dans ce lieu sacré un indice de sa destination, et de son lieu de replis. Aussitôt, les responsables de la cités mirent en place l'interdiction d'entrée dans le Bâtiment de l'Avant afin de garder le secret d'Eshérine.

Un an plus tard, je décidais de créer un ordre secret pour garder le secret de Kenshi Batosai et celui d'Eshérine. Pour faciliter sa tache de Culte gardien, des entrées secrètes furent construites dans la cité, notamment durant la reconstruction de la Katédrale près de Orgue de L'Avant, dans une colonne, il faudra résoudre l'énigme de Solaar pour la pierre s'ouvre et offre le destin des Batosai.

*Voidyo Makafry
Antéquaire de Drön
Responsable de la Katédrale et fondateur de
l'ordre des Batosai
An 297 »*