

Verre Brisé

Ce scénario vise un groupe « typique » de solaires, relativement expérimentés, ayant déjà une certaine connaissance du monde. Des élus qui ne fuient pas directement la Chasse, avec certains contacts, sans avoir d'alliés véritables. Le scénario ne vise pas le rassemblement d'un groupe.

Le niveau de puissance du scénario est donc d'une importance moyenne, des élus entre 3 et 4 en quintessence, avec entre vingt et trente charmes à leur disposition, éventuellement de la sorcellerie (jusqu'au second cercle).

Un groupe composé d'un cercle complet est typiquement visé par ce scénario, qui doit être adapté pour mettre en scène les différents élus, ou réadapté suivant le groupe. Les pjs pourraient avoir des artefacts, noyau-gemmes, avec plusieurs ressources de différents types. Par contre, le pouvoir, comme d'habitude à exalté, se voit, et les solaires ont intérêt à rester encore assez discrets. Ils devraient ignorer les grands secrets du monde, mais connaître les différents types d'élus et les factions les plus connues.

Le scénario ne regorge pas de fiches de caractéristiques. Il s'agit en effet moins de proposer des chiffres, que de proposer une histoire à raconter. De plus, le niveau de la partie et des adversaires dépend du nombre et de l'orientation des pjs. Le scénario reste une enquête mêlée de politique, par conséquent les pjs ont intérêt à être polyvalents. Néanmoins, s'ils ont survécu jusqu'ici, cela ne devrait pas leur poser de problèmes particuliers. Par contre, le scénario n'a pas de véritable ligne scénaristique, puisqu'il s'agit de proposer une situation et de la faire évoluer, suivant les actes et décisions des personnages.

Synopsis :

Les élus sont contactés par un solaire, de la caste du crépuscule, afin de l'aider à retrouver ses artefacts et une partie de sa puissance dans différents lieux de Chiaroscuro. De plus, il s'agirait de l'aider à pouvoir accéder aux hautes sphères d'influence du pouvoir, pour qu'elle puisse résider sans craintes dans la cité, occupée à ses recherches. Les pjs, en l'aidant ainsi, pourront gagner une alliée de confiance et indirectement du pouvoir dans la ville, qui est une métropole du Sud et une des cités les plus importantes de ce monde. Face à eux, une sidérale des secrets non alignée, déjà implantée dans les hautes sphères du pouvoir, voit avec peu d'attraits l'arrivée de solaires, ce qui risque non seulement de le forcer à devenir fort visible, mais aussi l'empêcherait de prendre le pouvoir à Chiaroscuro, tout en restant dans l'ombre. Elle cherchera donc à leur mettre des bâtons dans les roues pour les forcer à quitter la ville. Mais ils ne sont pas les seuls élus en ville, car une espionne lunaire hante également la ville, sans compter la présence impériale, donc de plusieurs sang dragons.

Partie 1

Scène 1

Les personnages arrivent à Chiaroscuro, en une petite caravane de dromadaires, portant équipement, richesses et autres ressources. Le voyage a été long sur l'immense voie titanesque de goudron parfaitement lisse, assez large pour que deux caravanes de la Guilde se croisent, et sans qu'aucun grain de sable ne vienne se déposer sur la route, hormis aux endroits fissurés, où le sable la recouvre en grande plaque. La voie a longé la mer, la laissant parfois visible, après les immenses plages de sable. Autour de la route, de grandes étendues de

savanes, d'oasis, de cités de pierres blanches de type arabes, de cultures et de villages blancs, de temps en temps des plateaux rocheux et des étendues de dunes sablonneuses. La route est sûre, avec des patrouilles de cavaliers delzahns régulières (des hommes basanés en tuniques amples richement brodées, aux plastrons de cuir aux clous de verre, de turbans, portant arc, lances et cimenterre aux gardes piquetées de gemmes de verre, montés sur des purs sang arabes), des caravanes de dromadaires et de chevaux, et des convois de voyageurs.

Au loin, apparaît petit à petit un grand reflet, comme une grande source lumineuse en plus de la lumière du soleil. La ville apparaît peu à peu comme dans un mirage. Elle est proprement gigantesque, visible de loin, entouré de collines où se dressent de nombreuses propriétés privées entourées de cultures et de plantations. De formidables murailles de verre, aux nombreuses tours cylindriques finissant par des toits en oignons, elles aussi de verre et aux coupoles métalliques. Mais la majesté des murailles est entachée à de nombreux endroits par des murs de pierre, comme si on avait cherché à reconstruire des pans de murailles enfoncés ou déchirés, par quelque arme ou créature inimaginable. Les murs de pierre montent bien moins haut que ceux de verre. Des portes monumentales de bronze, laissant entrer des flots d'arrivants et ressortir d'innombrables caravanes ou gens. A l'intérieur de ces murailles, une immense cité d'habitations en terrasses de pierre beige, aux dais de tissus multicolores, et aux fenêtres vitrées de verre (de mosaïques de verre pour les plus pauvres). De temps à autres, des palais aux coupoles dorées avec des jardins suspendus. Mais surtout, d'immenses tours ou flèches de verre qui filent vers les cieux, atteignant des hauteurs vertigineuses, et malgré tout, elles sont souvent déchirées, comme à mi hauteurs, parfois en coupes nettes ou en dents de scie, de grandes déchirures les zèbrent fréquemment, signes de batailles fabuleuses. Plus loin encore, l'immense port aux pontons de pierre, et aux digues-murailles flanquées de tours. L'étendue est couverte de petits triangles de voiles. La cité est peuplée, des delzahns vont et viennent, très nombreux, habillés de tuniques amples et de pantalons plutôt bouffants, recouverts de manteaux brodés aux couleurs vives, pour certains de façon très riches avec des fils de métaux précieux. Des turbans recouvrent leurs chevelures, les hommes portent la barbe, souvent tressée ou taillée en pointe. Leur teint est basané et fortement bronzé. Une immense majorité des hommes portent fièrement une arme à la ceinture, de type cimenterre, parfois entièrement fait de verre. Hommes et femmes portent des bijoux de métaux plus ou moins précieux avec des gemmes de verre colorées. Les jeunes femmes portent parfois des tenues excessivement légères, plus faite de mousseline qu'autre chose, ne cachant pratiquement rien, tandis que celles qui semblent âgées portent souvent des voiles dissimulant leurs traits. Quelques étranges personnes portent des tenues grises, du sexe opposé. Les delzahns sont très démonstratifs et ont le sang chaud, aussi les duels sont choses fréquentes. Les personnages ne devraient pas avoir de problèmes pour entrer en ville, sauf si ils manquent assez de logique pour porter de l'orichalque au grand jour.

Scène 2

Les personnages ont rendez-vous dans une auberge, La rose des sables, située plutôt au centre de la ville, ce qui prend de nombreuses heures aux personnages avant d'y accéder. La ville est immense, les rues encombrées (pensez aux petites échoppes, aux porteurs d'eau, aux gamins des rues, aux gardes qui patrouillent, voire aux voleurs) et les multiples merveilles de la ville ne devraient pas laisser les personnages imperturbables.

L'auberge est une bâtisse de pierre presque rosée, aux grands dais de tissus chamarrés. Les murs sont couverts de frises de roses, et une enseigne de verre représentant une rose est posée à l'entrée. Le bâtiment fait plusieurs étages, et plusieurs terrasses servent de lieux de service. A l'intérieur, un groupe de danseuses du ventre aux sous vêtements de piécettes et de voiles de

mousselines ondulent sous les accords d'une musique traditionnelle jouée à la flûte et à la cithare. Les tables sont disposées dans des enclaves, séparées par des murs en moucharabieh. Elles sont basses et on s'assied sur des poufs. Les serveuses apportent typiquement des carafes de thé brûlant aux différentes tables.

Les personnages ont rendez-vous avec Kifar, qu'ils savent être un solitaire de la caste du crépuscule. C'est lui qui les a contacté par magie, ou ils ont eu des informations via la faction or (qu'elle se soit déclarée elle-même, ou qu'elle passe par le biais des Illuminés).

Kifar est un homme d'âge mur, à l'apparence assez banale, sans traits particuliers, si ce n'est que son teint est bien plus sombre que celui de la plupart des delzahns de Chiaroscuro. Des yeux d'un brun très sombre au regard acéré et profond, un visage très allongé au nez en bec d'aigle, une courte barbichette noire. Un cheich recouvre ses cheveux, et il porte une tenue d'une grande robe pourpre, serrée à la ceinture par une large ceinture de cuir. Des babouches aux pieds dépassent de la robe, qui tombe jusqu'au sol. Une cape sombre le recouvre, avec des épaulettes de bronze travaillées. Des mains fines de scribe dépassent des manches amples de sa robe. Il possède néanmoins une prestance certaine, grâce à sa grande taille et à son port droit avec en plus l'expression calme et maîtrisée de son visage. La seule arme qu'il porte est un long couteau de verre à garde d'or runique.

Kifar est un ancien vizir d'une cité plus proche du désert, plus loin au sud, avant la barre rocheuse qui sépare la région de la côte du désert plus profond. Il a reçu une éducation de scribe. Il s'est exalté lorsqu'il a déchiffré après des années de décryptage, d'anciens parchemins parlant des merveilles d'un temps révolu. Devenu un anathème, il a fuit la vie dorée et tranquille qu'il menait jusqu'à présent, voyageant avec les caravanes du désert, avide de secrets enfouis. Il a également marchandé à la Guilde un exemplaire du Blanc Traité, qui l'a aidé à accéder jusqu'au cercle terrestre (il a passé plusieurs années avec la Guilde, en tant que sorcier ou chamane –celui qui discute avec les esprits- pour payer un tel ouvrage). Mais sans matière de recherche, il s'est résolu à venir vers la plus glorieuse des cités du Sud : Chiaroscuro. Là, il espère trouver d'anciennes bibliothèques et accroître son savoir. Il a été contacté par la faction or durant le cours de ses voyages et connaît donc sa nature. C'est cette faction qui l'a conseillé d'aller vers Chiaroscuro et d'y retrouver une partie de son héritage, à condition de rester discret. Pourtant, on lui a indiqué qu'il ne pourrait réussir sans aide. D'où l'intervention des personnages.

- *Indications de jeu* : Kifar est donc un érudit, connaissant beaucoup de choses sur les tribus et différents secrets du désert. Il sait fort bien marchander et pourrait être un marchand assez formidable, si cela l'intéressait vraiment (il n'est par contre pas du tout en manque de richesses, et les personnages peuvent rester en ville à ses frais, typiquement à l'auberge, au moins pour un temps). Il s'y connaît en négociation et a l'habitude des relations sociales. Il a réussi à retrouver les secrets du cercle terrestre grâce à l'ouvrage de Brigid, et travailler seul lui a demandé des années avant de maîtriser plusieurs sorts (les sorts présents dans le traité, ainsi qu'un autre, que l'éventuel sorcier du groupe ne possède pas, qui pourra servir dans le scénario, considérez que si vous en avez besoin, il le possède). Il sait peu se défendre, ayant toujours compté sur les guerriers ou mercenaires ou sur ses démons ou élémentaires liés (qu'il a préféré révoquer avant d'arriver à Chiaroscuro). Il se retrouve donc sans véritable défense, quoiqu'il n'attire guère l'attention, ce qui constitue sa plus grande force. Il est néanmoins plutôt passif, et évite de prendre des décisions qui pourraient le placer de façon trop visible. Les personnages sont donc présents pour l'aider à retrouver sa tombe, l'aider à accéder à des lieux regorgeant de secrets, et le protéger. Kifar ne doit pas être inutile, mais ce sont les

personnages qui doivent avant tout chercher à agir, lui étant très patient et pesant chacune de ses décisions ou actions.

Kifar cherche à se montrer bon prince, découvrant donc des confrères solaires (si il y a un autre crépuscule, il pourrait être son élève), cherchant à les comprendre et à les observer, écoutant ce qu'ils ont à dire avant de parler. Il est arrivé en ville il y a environ une semaine. Il a pris contact avec une boutique de vendeur d'écrits, devant recopier sagas, poèmes, ou textes historiques. Vu son habileté, il reste très libre (n'oubliez pas que des charmes permettent d'écrire à très grande vitesse ou d'insuffler à une plume le pouvoir de recopier des textes) et gagne ainsi largement de quoi subvenir à ses besoins. Il a également commencé à écrire des recueils de poésie, afin de les vendre à grands prix à des nobles. Il a ainsi plusieurs entrées chez des familles de rang noble. Kifar est généralement discret, et plutôt égoïste, pourtant il n'est pas stupide et sait qu'il marchande. Par conséquent, il aide volontiers les solaires, mais il ne cherchera pas non plus à tout faire pour eux, même si il leur devra une dette, suivant l'évolution de la situation.

Scène 3

Les personnages ont intérêt à se renseigner sur l'endroit où réside le plus de savoirs à Chiaroscuro. Il s'agit de la Tour d'Ivoire, une bibliothèque de l'Ancien temps. Etant donné que la plupart des personnes ne s'intéressent pas à ce genre d'occupations, il est difficile d'obtenir cette information, d'autant qu'il existe plusieurs grandes bibliothèques privées (dont celle de la Guilde, qui rassemble des textes avant de les envoyer vers l'Empire ou d'autres terres, uniquement pour le profit, même si des érudits consultent les ouvrages pour les estimer et en retirer d'éventuels secrets –humainement trouvables). Souvenez vous que les delzahns sont fiers, et les nobles à la limite de l'arrogance, par conséquent les grandes bibliothèques familiales sont considérées comme les meilleures de la ville (essentiellement des recueils de poésie et de philosophie).

Il s'agit donc de monter en société. Il est facile de se mêler à ce milieu, à condition d'avoir plusieurs choses : de l'argent, une certaine réputation capable d'attirer l'attention, des personnes qui pourront présenter les personnages et Kifar à toujours plus important. Pour gagner l'attention, il peut s'agir de remporter de nombreux duels, même si les champions sont assez peu utilisés, les delzahns appréciant réglés par eux même, entre hommes, leurs différents. Un guerrier peut donc très facilement attirer l'attention s'il représente une personnalité. L'art, essentiellement la poésie (de type arabe) est aussi un excellent moyen de briller, via les mécènes delzahns. Un grand barde pourra donc rapidement être remarqué.

L'espionnage est également une solution, à condition de pouvoir déceler les dignitaires ayant un lien avec la pègre locale.

Il s'agit également d'avoir beaucoup d'argent. Avoir une demeure peut aider beaucoup, mais il s'agit d'entretenir des serviteurs et un train de vie de plus en plus important de réceptions, de fêtes. Il s'agit donc de gagner beaucoup d'argent. Pour cela, tous les moyens sont bons. De l'assassinat, à la création d'œuvres magnifiques par un artisan d'immense talent, en passant par le vol, tous les moyens sont bons.

Par contre, il est évident que des personnes de la milice ou les nobles eux même pourront établir des rapprochements si ils sont trop évidents (retrouver un vase de prix volé il y a peu dans la demeure de Kifar est une mauvaise idée, surtout si l'ancien propriétaire est invité). Par conséquent, des contacts dans la pègre sont une solution, à moins d'être un personnage de très

grand talent. Mais il existe aussi des sang dragons. Si ceux-ci sortent relativement peu du quartier impérial de la ville, la plupart d'entre eux entretiennent des relations de bons voisinages, donc connaissent ou se mêlent à la vie politique. Qu'une sorte de génie apparaisse n'est pas sans attirer l'attention, et donc une possible méfiance, surtout pour des sang dragons, qui sont les seuls à pouvoir être des élus.

Le jeu reste donc dangereux, n'hésitez pas à mettre en scène un sang dragon un peu trop curieux (un sang dragon normal peut être doublé de compétences formidables d'enquêteur, sans parler de charmes) pour mettre la pression sur les personnages.

Plusieurs sang dragons résident Chiaroscuro même, et des sang dragons de passage sont également régulièrement présents. La cité reste très liée à l'Empire et si depuis la disparition de l'Impératrice, de nombreux dynastes sont repartis vers l'Ile Bénie, plusieurs sont restés. Ceux qui sont présentés sont juste des propositions. A vous d'en rajouter et de les modifier, pour établir votre propre ville.

- Sesus Ichigi, sang dragon du feu : un homme d'âge mur, magnifique, d'une beauté surhumaine. De type asiatique, les yeux pratiquement clos, un petit sourire entendu, une mine qui met étrangement mal à l'aise. Un teint de terre cuite luisant aux traits aristocratiques. Des cheveux d'un roux flamboyant, en mèches ondoyantes. Une tenue d'empereur chinois, en grande robe bordeaux, aux mors de bronze et incrustations de cuivre, les manches finies cerclées par du bronze incrusté d'or. Il porte d'immenses bracelets de jade rouge, couvrant entièrement les avant-bras, avec un noyau-gemme à chaque avant bras. A la ceinture, un immense fourreau de cuir d'or et de bronze, avec un daiklave standard de jade rouge, de la taille et de l'aspect d'un énorme daikatana. Une aura de chaleur étouffante émane de lui. C'est un sang dragon à la place importante, puisqu'il est un conseiller impérial à la cour du Tri-Kahn, représentant l'Empire en général, et la maison Sesus en particulier. Seul depuis que son épouse est repartie sur l'Ile Bénie, il s'ennuie et cherche quelque attraction susceptible d'intéresser sa vie plutôt morne selon ses standards et va moins souvent au palais qu'avant (la sidérale n'y est pas pour rien d'ailleurs). C'est un habile politicien, rusé et manipulateur, sans guère de scrupules, pourtant parfaitement fidèle à sa maison. Il cherche à garder le soutien de Chiaroscuro à l'Empire, mais est quelque peu désabusé depuis la disparition de l'Impératrice et les conflits politiques plus importants qui se déroulent sur l'Ile Bénie. Il est particulièrement doué dans le domaine du social, de la bureaucratie et est un grand rhéteur, doublé d'un grand poète, avec une grande force de persuasion certaine. En revanche ce n'est pas un guerrier accompli selon les standards guerriers des sang dragons. Il a de nombreux charmes à sa disposition dans ses domaines privilégiés.
- Sesus Hiroki, sang dragon de l'eau : une jeune femme à la beauté extraordinaire, tout simplement parfaite. De type asiatique, une immense chevelure noire libre coulant jusqu'au sol, humide, comme si elle sortait d'un bain parfumé, un visage à la peau pâle et satinée légèrement perlée d'eau, d'immenses yeux noirs fascinants, un nez fin, des lèvres pleines et sensuelles. Une silhouette de rêve. Un air et une tenue pourtant sombres, d'un grand kimono noir d'encre brodé d'écume blanche. Malgré son apparence quasi angélique, c'est une femme sombre, ne le montrant pas, plutôt inexpressive. Elle est la plus grande des assassines de la ville (même si elle reste très secrète, on la surnomme Griffes Noires dans le milieu), utilisant d'immenses griffes de combat de jade noir, selon les techniques immaculées de la Voie de l'eau. Désabusée et rejetée de l'ordre, elle mène une vie secrète, généralement refermée dans son manoir, sortant occasionnellement en réception, ou pour récupérer quelque contrat

mortel auprès des plus hauts dignitaires de la noblesse ou de la pègre (quand ils ne sont pas une seule et même personne). Elle est particulièrement douée pour disparaître, connaît bien les milieux criminels et toutes les techniques de vol. extraordinaire combattante d'arts martiaux, elle n'est néanmoins plus que l'ombre de ce qu'elle promettait. Les arts martiaux étaient son domaine de prédilection, elle a donc l'essentiel des capacités magiques des immaculés dans la Voie de l'eau.

- Sesus Sakuya, sang dragon de la terre : une femme d'âge mur, très belle sans être d'une beauté inhumaine. De type asiatique, la peau blanche crayeuse, les cheveux noirs coiffés en chignon strict avec un simple peigne de jade blanc. Un visage en ovale, des yeux d'un blanc gris aux pupilles cristallines. Le visage fermé sans trace d'humour, d'une beauté sculpturale. Elle porte un kimono blanc immaculé aux grands mons d'or, un grand manteau blanc largement ouvert. Ses courbes féminines sont harmonieuses mais fermes, sous le vêtement plutôt masculin. Elle porte dans le dos un daiklave en une immense épée hache droite et sans fioritures de jade blanc avec un noyau-gemme, et un pavois monumental rectangulaire d'écailles avec au centre un dragon enroulé, également de jade blanc et portant également un noyau-gemme. Une aura pesante l'accompagne, faisant frémir la poussière et le sable en volutes. Elle ne revêt jamais en ville (sauf exceptionnellement) son armure de jade blanc, un grand plastron renforcé façon armure de samouraï de plaques et d'écailles de jade blanc avec des dragons enroulés sur les pièces d'armure. Elle est la chef militaire du détachement impérial de Chiaroscuro (juste quelques centaines d'hommes), le reste étant reparti vers l'Ile Bénie. Sobre, disciplinée, elle mène une vie assez spartiate et maintient sa troupe d'une poigne de fer, sans se montrer inhumaine. Elle visite de temps à autre la cour, toujours en rapport avec des manœuvres de troupes et la place du détachement (avec les privilèges pour la maison Sesus) au sein de la ville. Elle est mariée à Cathack Shinrei. C'est plus une politicienne, une bureaucrate, qu'une combattante. Elle a néanmoins largement les capacités de commander tout le détachement et sait fort bien se défendre. De plus, elle est fort endurente et résistante, ayant participé à plusieurs campagnes militaires. Néanmoins, elle apparaît quelque peu comme un officier en retraite anticipée, laissée derrière pour s'occuper d'affaires nécessaires mais de moindre importance. Elle a donc de nombreux charmes à sa disposition, sans être une génie dans quelque domaine que ce soit.
- Cathack Shinrei, sang dragon du feu : un homme noble, de grande prestance, mais aux traits trop carrés pour être véritablement qualifié de beau. Une chevelure noire comme brûlée, en grande mèches rebelles partant de tous côtés. Un visage anguleux, des yeux de braise, une expression sérieuse, presque renfermée. Une peau très bronzée et fort puissant, étrange pour son type d'asiatique. Il porte un kimono écarlate brodé d'or, par-dessus une cote d'écaille de verre rouge. Les mains en avant-bras toujours recouverts de gantelets monumentaux de jade rouge filés d'or en motifs de flammes, un noyau-gemme sur l'un d'eux. Des lourdes bottes de légionnaires. Il porte deux daiklaves croisés dans le dos, de jade rouge, un mélange de cimenterre à deux mains et de katana. Autour de lui, de minuscules particules inflammables deviennent des braises brûlantes. Il porte au combat une armure de jade rouge, un grand manteau carmin lourdement protégé de plaques en flammes stylisées de jade rouge. C'est lui qui est le pur guerrier élu du détachement. Il accompagne sa femme ou passe son temps à s'entraîner et faire des marches forcées ou patrouilles dans le désert aux troupes. Il est marié à Sesus Sakuya, qu'il a juré de protéger en toutes occasions. Il est fidèle et gardien. C'est l'archétype du guerrier, basé sur la mêlée et bon dans les autres techniques de combat, résistant, endurent, fort athlétique et connaît fort bien le désert proche. Passant ses journées à s'entraîner, il a de très bonnes compétences, mais

manque de savoir en ce qui concerne les charmes, n'ayant pas de maître plus ancien capable de l'aider. Néanmoins, il a une excellente base de charmes dans les capacités citées.

- Ragara Daki, sang dragon du feu : une femme à la beauté époustouflante, au delà de l'humainement possible. Une longue chevelure noire aux mèches rouges, coiffée de façon très complexe en nœuds, boucles, chignons, avec de nombreuses aiguilles et peignes de verre sertis de rubis. De métisse, entre une occidentale et une asiatique, un visage en cœur, des lèvres pulpeuses et carmines, de grands yeux ambrés hypnotiques, une peau aux pommettes rouges. Elle porte généralement une tenue de voiles très légers, presque de mousseline rouge, avec de nombreux bijoux de verre en bracelets, colliers, bagues et des escarpins. Une peau chaude, l'air est légèrement troublé par la chaleur qui émane d'elle. Elle est vive, passionnée, aimant les plaisirs qui s'offrent à elle. C'est une courtisane, généralement invitée dans les grandes soirées par quelques très hauts dignitaires. Elle semble passer sa vie dans les plaisirs et richesses de Chiaroscuro. Elle vit et tient une maison de thé des plus huppée et renommée dans le quartier impérial. Pourtant, elle est aussi une négociatrice de richesse (verre et esclaves) pour sa famille vers l'Ile Bénie. Elle négocie fort fréquemment avec la Guilde. Elle est donc très au courant des rumeurs, des potins et des personnages mondains importants. C'est une courtisane, maîtresse dans l'art de faire avouer de nombreux secrets, câline et séductrice, ayant un grand sens de la négociation et des affaires financières. Néanmoins, si elle possède de nombreux charmes dans ces domaines, elle manque cruellement d'autres choses et ne recherchera jamais le combat, encore faut-il résister à son aura de séduction.
- Leedal Kilik, sang dragon de la terre : un jeune homme, de type asiatique, qui semble presque être encore un adolescent. Un visage d'un blanc de marbre, beau et noble, des cheveux blancs, voulant être coiffés en une coupe au bol, mais en mèches rebelles avec un léger côté ébouriffé. Des yeux aux prunelles noires d'onyx au regard sévère, clame et froid. Mince et presque longiligne, il se dégage néanmoins de lui une aura de solidité, de droiture et de puissance contenue. Habillé d'une robe d'écaille de shikis de jade blanc, aux kanjis de jade noir, une longue écharpe de soie blanche brodée de fils noirs coule de sa nuque. Il porte un immense bâton de jade blanc, finissant en grand tori enserrant un noyau-gemme. La terre semble frémir sous ses pas, comme en résonance. C'est un sorcier, encore jeune, mais prometteur. Malgré son talent, il a décidé de suivre Leedal Tsubamé, sa jumelle, dans le vaste monde, afin de trouver par lui-même des secrets, puis de les ramener à sa famille. Calme, sérieux, logique, versé dans les arts occultes et le savoir, il est néanmoins très endurant, partant longuement dans le désert pour exercer son art de sorcier en paix, il connaît donc de nombreux sorts. Il ne compte pas sur les armes, hormis ses sorts. Il est solitaire, souvent enfermé dans la grande bibliothèque de Chiaroscuro : le Tour d'Ivoire. La seule personne qu'il fréquente est sa sœur, pour qui il nourrit une profonde affection, pourtant platonique.
- Leedal Tsubamé, sang dragon de l'air : une splendide jeune fille, de type asiatique, à peine sortie de l'adolescence. Un visage d'un blanc laiteux, belle et mignonne, de longs cheveux blancs presque neigeux, tombant librement en deux longues mèches séparées jusqu'au sol, qui ondulent sous l'effet de la brise qui émane d'elle. Des yeux d'un bleu noir profond et rieurs. Fine et délicate, d'une grande légèreté, elle semble néanmoins plus qu'elle ne paraît. Elle porte un plastron imposant de jade bleu, aux nombreux diamants formant des arabesques, et des plaquettes de verre bleuté aux épaules et recouvrant les cuisses. Par-dessous, un simple kimono de soie blanche. Dans le dos, elle porte un gigantesque shuriken de jade bleu, les pointes de la taille de lames d'épées longues. Les pieds recouverts de chassons de cuir blanc. Elle semble le

contraire de son frère jumeau. Enjouée, volubile, curieuse, et surtout une éternelle aventurière, partant dans le désert suivant les indications de son frère à la recherche de trésors et de cités perdues. Elle est rarement à Chiaroscuro, et si elle l'est, c'est à la demeure des deux jumeaux (souvent vide, mais protégée de nombreux charmes et d'un démon lié), dans le quartier impérial. Elle est donc douée en survie, athlétisme et manie fort bien son arme de jet. Etant encore jeune, elle a encore peu de charmes, surtout qu'elle est assez touchée à tout, ayant de nombreuses compétences au stade de novice et d'amateur doué.

- Mnemon Kajichi, sang dragon de la terre : un homme des plus solide, baraqué, aussi solide qu'un roc. Un homme de race noire, à la peau d'ébène poli, aux muscles tous nettement découpés, un visage anguleux, aux traits marqués, au regard sombre, les yeux enfoncés dans les orbites, au nez épaté, au menton carré. Le crâne complètement rasé, les sourcils également épilés, il est aussi luisant qu'un rocher, une sueur huileuse coule sur son corps d'athlète. Il porte la tenue monastique blanche de la robe immaculée, un grand pentacle noir dans le dos. Une ceinture de tissus noir, et de simples getas d'ébène. Dans le dos, il porte un gigantesque tetsubo de jade blanc de plus de trois mètres, et d'un diamètre monstrueux, couvert de pentacles gravés. Un air renfermé, il ne parle jamais, toujours plongé dans ses pensées. Il semble toujours marcher dans un nuage de poussière. Puissant, il est assez avancé dans la Voie immaculée de la terre, cherchant l'illumination dans cette ville, on ne sait trop pourquoi. Il reste toujours silencieux, observateur introverti et parfaitement maîtrisé, ayant une vie d'ascète. Il est un formidable enquêteur, dont les services sont prisés de la cour comme des autres sang dragons ou des dynastes. Il part régulièrement hors de la ville, à travers les étendues désertiques, pour de longs mois de voyage. Il est en fait là pour surveiller Sesus Hiroki, suspectée de meurtre sur un dynaste Mnemon, mais se complait peu dans cette tâche, préférant chercher la voie du Dragon Élémentaire Pasiap à travers de longues marches dans le désert. Il possède une bonne partie des charmes de la Voie de la terre, et est un maître enquêteur, avec tous les charmes possibles d'enquête pour un sang dragon de son niveau, il est également très perceptif et possède là encore l'intégralité des charmes.

De plus, vous pouvez tout à fait imaginer des sang dragons tout juste sortis de l'école, devenus adultes, partant pour leur voyage pour découvrir le vaste monde. Ceux-ci sont souvent curieux et avides de renommées. Un sang dragon, un couple ou un cercle de très jeunes élus est donc tout à fait imaginable, et vu leur rang et leur nature semi divine, ils peuvent rapidement accéder à d'importantes réceptions. De plus, ce sont des élus, avec des compétences extraordinaires (3 équivaut à un maître humain ayant passé sa vie à aller au sommet de son art, ce qu'un jeune sang dragon possède naturellement) et surtout des charmes (typiquement les premiers charmes de compétences).

Ce groupe se connaît de l'école primaire. Séparés lors de l'école secondaire, qui se sont retrouvés pour partir à la découverte du monde.

- Mnemon Seïchiro, sang dragon de la terre : un adolescent, magnifique, à l'air sombre et sérieux. Des cheveux d'un noir de jais, en mèches lourdes, tombant sur les épaules. Un visage fin, superbe, des yeux bridés sombres au regard froid. Il est habillé d'un kimono blanc, avec un boléro de cuir noir, au mon dorsal d'or. Des bottines de cuir cirées noires. En fourreau, croisé à la ceinture, d'immenses lames de jade noir d'épées crochets de la taille d'épées bâtarde à la garde en gueule de dragon. Une aura de maîtrise, peu développée encore, sans effet véritable sur l'environnement. Un jeune

sang dragon, formé à la bureaucratie et l'enquête, pratiquant d'arts martiaux. Sérieux et inquisiteur.

- Cathack Tenro, sang dragon du feu : un adolescent de type occidental, blond comme les blés, à la coiffure en brosse retenue par un bandeau frontal à plaque de verre de teinte rouge. Un visage plutôt rond, les yeux orangés au regard malin et vif, de nombreux piercings d'anneaux de bronze aux arcades et aux oreilles. Déjà musclé pour sa soihouette. Un kimono orange aux brodures dorées de longues langues de feu. Il porte un formidable plastron renforcé façon samouraï de jade rouge, encore grand pour sa taille, aux décorations très géométriques en frises de flammes stylisées. Dans le dos, un daiklave de jade rouge de la taille d'une épée à deux mains standard, sans garde, avec juste la poignée et la lame couverte de frises géométriques. Un jeune homme formé au maniement de l'épée et sortant de l'école militaire. Il est avide d'exploits, quitte à la provoquer, légèrement vantard.
- Cynis Sakura, sang dragon du bois : une adolescente plutôt jolie, de type asiatique, la peau bronzée, les cheveux noirs aux pointes brunes, coiffés en deux chignons enroulés à la mode chinoise. Un visage en amande, les yeux noisettes bridés, un port de princesse. Un kimono masculin d'un vert profond aux motifs d'or réguliers, avec une jupe longue plissée et couverte de feuilles comme vivantes, partant d'une ceinture de jade vert, un noyau-gemme en boucle de ceinture. Une grande cape turquoise brodée de carpes, flottante derrière elle. Une jeune sang dragon, devant être fiancée à l'un des deux jeunes gens, qui utilise son apprentissage des bonnes manières et de diplomatie pour chercher à les séduire et les sonder. Elle s'intéresse plus à ses affaires de cœur, plutôt que du monde, accompagnant et suivant ses compagnons. Pourtant, elle les pousse à aller dans les réceptions de société, pour briller telle une jeune étoile et charmer l'un et l'autre. Par conséquent, les personnages pourraient rencontrer les jeunes gens lors de soirées ou réceptions.

Partie 2

Scène 1

A partir du moment où ils prennent de l'importance, dans ce qui devrait être une ascension rapide des échelles sociales, ils attireront l'attention de deux personnes dans l'ombre.

La première est celle de la lunaire Ayesha, de la caste de la lune changeante. Le nom de la lunaire n'a que peu de chances de venir aux oreilles des personnages, à moins qu'ils ne cherchent des danseuses toujours plus belles et douées (son nom reste fort connu dans le milieu, comme un modèle ou une source de profit et de prestige pour les établissements où elle officie). Il y a bien plus de chances que les personnages attirent l'attention de la lunaire, surtout si ils ont l'air d'étrangers et de personnes qui agissent. S'ils sont en lien avec la pègre ou les milieux clandestins, Ayesha sera rapidement au courant, connaissant fort bien tout ce réseau, qu'elle manipule en partie pour obtenir toutes les informations dont elle a besoin. Si ils se montrent être des solaires, elle cherchera absolument à les tester, de façon presque enfantine en jeu de chat et de souris. S'ils ont de l'orichalque, pendant la pleine lune, elle cherchera à leur dérober ce qui a le plus de valeur ou d'importance, simplement par jeu. Elle le gardera d'ailleurs si ils se montrent bornés, hostiles, ou faibles et sans intérêt (ce qui a peu de chances d'arriver, les personnages sont après tout des héros !). Les personnages pourraient donc fort chercher à se lier à la lunaire, qui sera fort peu farouche, mais ayant un côté sauvage et libre. Elle pourrait tout à fait servir d'intermédiaire vis-à-vis de la société lunaire, ou se lier à un des personnages (pourquoi pas l'amante d'un des solaires, elle pourrait par ailleurs être la

réincarnation de l'un des conjoints d'antan), à condition qu'il soit magnifique, charmeur et incarnant la gloire dorée des solaires. Elle est donc bien plus quelqu'un à débusquer qu'un ennemi à abattre. Elle n'hésitera pas à se retirer, et elle pourrait se venger si on cherche à lui causer un tort sérieux.

Ayesha est une jeune femme d'une vingtaine d'années d'une extraordinaire beauté, dotée d'un corps de rêve absolument parfait, plus de déesse que de mortelle. Un superbe bronzage sur sa peau de pêche, d'immenses yeux d'un vert émeraude aux reflets argentés au regard profond et déstabilisant, un petit nez retroussé, des lèvres magnifiques et pulpeuses. Une immense chevelure rousse, aux grandes mèches qui tombent, encadrant le visage, ramenée en queue de cheval en un grand panache aussi ébouriffé qu'une queue de renard. Par ailleurs, les pointes des cheveux blanchissent étrangement. D'une silhouette sublime, elle porte des tenues mettant clairement son corps en valeur, de façon très désirable, pourtant son air et son port la rend inaccessible, plus comme une déesse. Elle porte une boucle d'oreille en croissant de lune et une bague en argent de lune, cet argent liquide ayant étrangement pris forme, comme fugacement. Les personnages ont soit la possibilité de la rencontrer en danseuse delzahne, habillée d'un déshabillé de mousseline et de sous vêtements de piécettes dorées et de verre, ondulant de façon irrésistible, ou encore en tenue de ninja ou de touaregh, noire, en grand turban et cagoule, tenue noire serrée par des écharpes sombres et armée d'une arme d'argent de lune : un kama gigantesque de la taille d'une pioche de guerre de mineur avec des décorations en croissants, une longue chaîne comme un câble de tressages de fils métalliques, et finissant par un poids rond de la taille d'un boule de bowling. Elle est toujours accompagnée de Nyala, son familier renarde. Elle masque toujours ses tatouages lorsqu'elle espionne dans des contrées civilisées.

- *Indications de jeu* : Ayesha est une espionne, une voleuse, une informatrice au service du Pacte d'Argent, envoyée dans les contrées civilisées qu'elle apprécie autant que les contrées sauvages et désertiques. Elle est une maîtresse d'arts martiaux, ayant eu comme mentor son maître lunaire et une sidérale de la Faction Or, sans pour autant maîtriser une forme quelconque, mais bien plus en attaques innombrables et en réduction d'encaissement. Pourtant, elle ne jouerait à l'assassine qu'en dernier recours, si et seulement si les personnages se révèlent être une menace pour elle ou pour le Pacte d'Argent. Elle possède d'innombrables visages et se sent parfaitement à l'aise dans tous les milieux (ayant au moins une ou deux identités selon les échelles sociales) et pouvant surtout se promener incognito à peu près n'importe où. Elle possède de nombreux charmes d'Astuce, de Manipulation, d'Apparence, de Dextérité et de Perception, avec comme compétences liées larcin, furtivité, arts martiaux, conscience, athlétisme (vitesse), présence (séduction et persuasion) et représentation (danse). Si selon les critères lunaires elle est jeune, elle devrait être bien plus âgée et expérimentée que les personnages (ses exploits sont inconnus, étant restés trop dans les terres frontalières, faisant partie des légendes telle une déesse chez certaines tribus nomades, ou plus loin encore, dans des terres trop au sud selon les mortels). Elle est très joueuse et aime les défis, le combat également mais sans la mort, la souffrance et le sang. Par conséquent, il est probable qu'elle cherche à rencontrer (de façon visible ou non) les personnages pour les tester et surtout comprendre leurs buts et leurs méthodes. Elle aime se faire remarquer en jouant les danseuses, apparaissant et disparaissant, mais est également connue sous le pseudonyme de Vif Argent, en tant que voleur(se) légendaire, agissant toujours à la pleine lune

(ce qui ne signifie pas grand-chose pour quiconque n'est pas initié aux rites lunaires) et effectuant toujours des casses que tout mortel jugerait suicidaire. Elle est donc recherchée, mais joue à brouiller les pistes, sans aller trop loin pour éviter l'attention de l'Empire et de sa Chasse Sauvage (qu'elle ne craint pas, l'ayant évité ou combattu pendant tant d'année) mais ne voulant pas compromettre sa place d'espionne. Elle apparait le plus souvent à Chiaroscuro, mais connaît fort bien les autres villes du Sud, pour y être allé au moins une fois dans chacune et souvent plus fréquemment. Elle connaît fort bien les solaires, pour avoir eu un amant solaire de l'éclipse. Par conséquent, elle ne sera pas surprise des capacités de chacun. (Le background plus complet de ce personnage, ancien personnage-joueur, est présent sur le site Daiklave). Ayesha se doute de quelque chose à propos de Sonia (elle connaît l'existence des sidéraux), mais pour le moment, elle ne s'est guère intéressée à elle.

Scène 2

Ayant établi un contact avec la lunaire Ayesha, les personnages seraient fort avisés de prendre conseil auprès d'elle. Après tout, elle est une lunaire qui n'a aucun *a priori* négatif vis-à-vis de leur nature (bien au contraire). Par contre, elle pourra leur faire promettre de lui accorder une requête équivalente par la suite.

S'ils cherchent la tombe de Kifar, ce qu'ils devraient également vouloir trouver, elle peut en effet grandement les aider. Elle sait où elle se trouve, et si elle ne l'a pas visité, c'est qu'elle ne peut pas y entrer (il faut la quintessence d'un solaire pour ouvrir la première porte, comme souvent avec les tombes des solaires).

La tombe se trouve dans une des tours de verre, complètement fermée, comme parfois avec les tours de l'ancien temps. Elle n'apparait pas différente des autres, puisqu'elle semble avoir été tranchée net à mis hauteur par quelque lame inimaginable.

La tour est étrange, puisque personne ne fait attention à elle, personne ne cherche à vouloir s'en approcher ou s'y intéresser. Nul n'est empêché d'entrer, mais la porte est introuvable, comme si il n'y avait pas d'ouverture. Il y en a pourtant une, car une des immenses vitre et sertie dans un fil d'orichalque, normalement indécélable. Il faut en effet faire un jet d'Astuce + investigation, difficulté légendaire, pour chercher à vouloir inspecter cette tour, et utiliser un charme de perception pour voir le fil d'orichalque dans la rainure entre les vitres.

Utiliser de la quintessence fait apparaitre une énigme en lettres d'or. Il est plus simple de demander non seulement aux personnages de connaître l'Ancien Royaume (ce que tout sorcier, afin d'incanter la sorcellerie, devrait connaître) pour la lire, et de demander un jet d'Intelligence + savoir, difficulté légendaire, pour y entrer (il s'agit de trouver une phrase rituelle demandant aux gardiens de laisser entrer la personne désirée ; si vous le trouvez plus approprié, les personnages pourraient devoir faire des recherches pour trouver cet élément). Une fois la porte ouverte, celle-ci se referme derrière eux.

Les personnages se trouvent dans une pièce, au tapis de pièces d'or, avec une porte, portant un simple trou, de la taille d'une pièce. Toutes les pièces sont identiques, sauf une, qui est d'orichalque. Si on se trompe de pièce, des cobras de fumée apparaissent, suivant le sortilège du Livre des 3 Cercles (créés par un sorcier de l'ancien temps, donc avec un savoir largement supérieur à celui d'un sorcier de ce temps). Cela est donc mortel pour quiconque n'est pas un parfait guerrier. Toutes les pièces sont d'or pur, et cela représente une fortune assez colossale,

à condition de refondre ces pièces. La pièce d'orichalque ne bougera pas de la porte, une fois celle-ci ouverte. Pour trouver la pièce, il s'agit de réussir un jet légendaire de Perception + investigation, et posséder un charme de perception occulte, pour percevoir la différence spirituelle. En effet, un voile d'illusion couvre toutes les pièces, et aucune ne reflète plus de lumière que les autres.

La porte donne sur un puits à la verticale, de parois de verre. A moins de voler, ou de léviter (par des sorts, artefacts) ou de posséder le charme d'athlétisme le pas de l'araignée, il est impossible d'accéder à la porte au dessus, située à une trentaine de mètres de haut. La porte est une porte de flammes, et il s'agit de posséder le sortilège de contre magie d'émeraude, pour briser cette porte. Sinon, il s'agit de résister à la terrible brûlure d'un feu magique et éternel.

La pièce qui s'ensuit est une pièce couverte de bas reliefs (sur les murs, le plafond et le sol) de verre coloré (rouge, vert, bleu, noir, blanc) aux runes brûlantes, représentant des dragons tous tournés vers tout arrivant. Au moment où les personnages entrent, une nuée de traits de feu les assaille, comme si chaque dragon soufflait une langue de feu vers les intrus. Pour contrer cela, soit les personnages ont la possibilité d'esquiver grâce à la quintessence (c'est un trait de feu, pas un projectile enflammé, donc ce n'est pas parable, sauf avec un immense bouclier de matériau magique) ou, plus simplement, de lancer le sort (sur la palier) d'Impénétrable barrière de gel. Une fois les têtes de dragon dépassées, celles-ci ne soufflent pas vers l'arrière. La pièce donne sur une porte, qui semble faite de perles d'obsidienne suspendues à des fils d'orichalque. Il s'agit de comprendre, jet d'Intelligence + savoir, qu'il s'agit d'un immense bouclier, et qu'il faut ordonner, selon un nouveau jet d'Intelligence + bureaucratie, difficulté légendaire.

La porte s'ouvre sur un escalier en colimaçon, qui donne sur un désert brûlant, qui s'étend à perte de vue et à la période fixe du soleil à son zénith. Tout cela est une illusion, mais les personnages n'ont aucun moyen de le savoir. Pour briser cette illusion, il faut traverser le désert (des jets de survie, d'endurance et de résistance sont nécessaires), et d'arriver à une oasis en suivant des jets d'Astuce + survie, difficulté légendaire. Arrivés à l'oasis, les personnages doivent comprendre que cette oasis suit tous les éléments d'un pentacle (Perception + occultisme, difficulté légendaire), et commencer une cérémonie occulte en cercle, au centre de l'oasis (Intelligence + occultisme, difficulté légendaire). Ils se retrouveront au milieu d'une pièce vide, avec juste un pentacle de fils de métal stellaire au sol et de runes d'argent de lune. Mais l'épreuve dans cette pièce n'est pas finie, puisque le pentacle renferme également un escalier en colimaçon, qui n'apparaît que lorsque les personnages ont affronté leurs doubles, des golems de verre ayant leurs traits et leurs capacités physiques, ainsi que l'équivalent de leur équipement (sans bonus de matériaux magiques et sans aucune capacités magiques). Ces golems sont indestructibles, comme si les personnages frappaient de l'eau ou du métal liquide, sauf à la condition de frapper un coup en y mettant sa bravoure. En réussissant un jet de Perception + social, les adversaires réciproques pourraient voir la haine et la colère dans les visages de leurs doubles, qui inspirent la répulsion et la peur. Aux personnages de faire le rapprochement, à condition de les aiguillonner quelque peu avec les descriptions du combat.

Après être descendus par l'escalier en colimaçon partant du pentacle, les personnages arrivent dans une pièce sombre, couverte de mosaïques représentant les excès d'une sorcière solaire (des invocations de démons, des esprits mis en esclavage, la magie utilisée contre des adversaires aux traits humains et sans défense). La pièce est gardée par des démons liés (une

Angyalka et un ou deux Teodozdji) présents pour rappeler les fautes des solaires. Une fois les démons vaincus et renvoyés à Malféa, il s'agit de réorganiser les mosaïques, comme selon le principe d'un rubixcube, pour réorganiser la scène en ce devrait faire un sorcier solaire (jet d'Intelligence + savoir pour comprendre la faute, ou alors un jet de vertu, selon ce qui semble le plus approprié) et un jet d'Intelligence + artisanat, afin de réorganiser la pièce.

A ce moment, un escalier droit apparaît, des pans de sol descendant en marches, plongeant vers l'obscurité. L'escalier mène à la dernière salle, aux globes d'ambre luisants, éclairant la pièce d'une douce lumière ambrée. La pièce est froide et nue, de grands bas reliefs retraçant de grands évènements de la vie d'un sorcier solaire, jusqu'à sa mort. Des colonnades de marbre blanc aux zébrures ambré incrustées de décorations d'araignées de bronze. Le sol est couvert d'un tissage de fils d'or créant des toiles mystiques et géométrique. Au centre, le symbole en une feuille d'orichalque du symbole de la caste du crépuscule. Posé au centre du symbole, un sarcophage recouvert d'une feuille d'or avec un gisant représentant les traits d'une sorcière solaire de l'ancien temps, aussi réaliste que si elle s'était tout juste endormie. Elle est plus une divinité endormie, aussi magnifique qu'il est possible de transcrire dans de la matière brute une pareille entité. Elle est revêtue de ce qui semble être ses objets et sa tenue la plus belle ou la plu courante. Une fois la dalle soulevée (jet de Force + athlétisme, difficulté légendaire, mais les personnages peuvent s'y mettre à plusieurs), le sarcophage révèle une momie de bandelettes d'or et des objets d'orichalque : un manteau d'étoffe enchantée, inaltérable et impeccable, avec des écailles d'orichalque créant une grande mandala protectrice, et aux épaulettes en gigantesque araignées d'orichalque, un collier de lourdes pièces d'orichalque comme autant de pendentifs mystiques et un bâton de sorcier d'orichalque finissant en une grande araignée, dont les pattes peuvent visiblement tenir un noyau-gemme (autrement dit, un manteau renforcé, un collier de lumière purificatrice de l'aube et un bâton de sorcier d'orichalque).

Sortir de la tombe est assez simple si les personnages sont parvenus jusqu'ici (mais après tout, si ils sont assez expérimentés, ils n'ont aucune raison de ne pas avoir trouvé ce genre de pièges et d'énigmes dans leurs propres tombes). A eux néanmoins de ne pas sortir en anima déployée, afin de rester discrets.

Partie 3

Scène 1

Une fois les artefacts récupérés, il s'agit de prendre part aux nécessités politiques et diplomatiques, sûrement déjà avancées, pour continuer d'accéder aux places de pouvoirs et aux secrets des grandes bibliothèques.

C'est à partir de ce moment que vous devriez faire entrer la sidérale Sonia en scène. Les personnages cherchent à rester en ville, et même à s'y implanter. Leur adversaire jouera toujours en coulisses, et finement.

Elle agira en marionnettiste, donnant des informations à vérifier, fera circuler des rumeurs à mesure que les personnages prendront de l'importance. Que ce soit leurs contacts dans des milieux criminels qui dénoncent leurs actes suite à des arrestations de ces personnes à la moralité trouble, des gardes très inquisiteurs face à d'éventuelles corruptions, créés de toutes pièces, des enjeux de drogue, des affaires sexuelles peu reluisantes, et tout ce qui brise une ascension sociale. Il s'agit pour elle, le plus simplement, de leur faire révéler leur nature d'élus en les forçant à révéler leurs pouvoirs. Il n'y a pas d'attentats ou d'actes violents à leur

encontre, juste de nombreux problèmes qui semblent leur arriver comme si ils étaient frappés de malchance.

Néanmoins, les solaires restent des élus, et les plus puissants. Par conséquent, ils devraient facilement se remettre de ces exactions, et commencer à entrevoir qu'un pouvoir manipule les événements pour les empêcher de mener à bien leur tâche. Ils ne trouvent aucune piste habituelle néanmoins, car personne ne connaît et ne soupçonne véritablement la sidérale.

Sonia est une femme qui semble sans âge défini et plutôt étrange, de type plutôt méditerranéen, de la taille d'une adolescente menue, mais visiblement adulte, ni véritablement jeune, ni véritablement âgée non plus. Une chevelure noire et lisse, allant jusqu'à sa nuque, comme un casque encadrant son visage à peine bronzé, plutôt ovale le menton légèrement pointu. Des yeux clairs aux prunelles délavées au regard étonnant, insondable. Un nez pointu et une bouche aux lèvres fine. Ni belle ni laide, un corps sans courbes particulières, habillée de vêtements amples et gris. Une tunique flottante, un pantalon ample, des babouches finissant en croissant, un court manteau allant sous les fesses. Quelques bijoux d'acier et d'argent, avec seulement un éclat de verre vert aux bracelets qu'elle porte, qui n'ont rien de féminin.

Elle est la scribe du Tri-Kahn et occupe ce poste de façon studieuse. Depuis récemment, elle a aussi été nommée au poste de professeur de calligraphie pour les enfants du Tri Kahn. Pourtant, en privé, le Tri-Kahn vient régulièrement la consulter, afin de relire et éclaircir des points de lois ou des décrets, ou encore quelque verdict de justice. Elle a juste besoin de glisser quelques mots, qui restent dans la conscience du dirigeant et éclosent plus tard en idées éclairées pour ce dernier. Elle est donc une manipulatrice et une marionnettiste des esprits, écoutant tout sans attirer l'attention, simple silhouette grise soigneuse et détachée dans les couloirs et salles du palais. On la consulte assez naturellement, étant donné sa mémoire extraordinaire, pour une humaine. Nul n'a jamais l'idée de lui poser des questions sur son passé ou sa présence et si elle n'évite pas les sang dragons, elle fait en sorte de leur apparaître insignifiante. Elle intrigue donc indirectement, étant consultée, n'allant jamais vers les gens. Elle prend régulièrement l'apparence (la destinée) de domestiques pour quelque course en dehors du palais. La nuit, elle se coule dans les ombres et s'en va écouter et conseiller d'importantes personnes de milieux plutôt criminels ou secrets, en tant que simple messagère (quelque gamine des rues à qui l'on confie un message à tel personne).

Sonia est une sidérale, non alignée à quelque faction. Elle s'est exaltée il y a un certain temps à Nexus, en tant que simple bibliothécaire, lorsqu'elle a évité un enlèvement qu'elle avait étrangement perçu. Elle a fuit, pourchassée par d'étranges individus, puis rattrapée par un sidéral des voyages de la Faction Or. Celui-ci lui a enseigné une partie de son savoir, qu'elle a immédiatement apprécié, avide de connaissance et de pouvoir. Pourtant, si elle a rapidement suivi de nombreuses aventures en suivant les pas de son mentor, celui-ci a disparu. Dans un village frontalier, sous une étrange menace d'hommes bêtes, son maître l'a quitté en lui demandant de l'attendre. Elle a prédit sa disparition face à un élu de la Lune, mais celui-ci lui a répondu qu'il s'agissait de ses peurs, qu'elle projetait comme des visions. Il n'est jamais revenu. Depuis elle a erré, nourrissant une sourde colère vis-à-vis des élus de Luna. Elle s'est installée il y a un certain temps à Chiaroscuro, et projette de pouvoir y créer son domaine, avide des secrets que renferme la cité. Pourtant, elle craint qu'on découvre sa nature et intrigue donc pour que le Tri-Kahn commence à tolérer secrètement les exaltés, tout en se dégageant de l'Empire (elle n'a pas envie que la Faction Bronze s'intéresse à elle, étant désormais parfaitement autonome). Elle connaît les sang dragon et ce qu'ils sont, ayant percé leurs secrets, mais ignore tout d'Ayesha, la considérant comme une sang divin ou une déesse mineure sans intérêt. Par contre, elle est bien plus curieuse vis-à-vis de Vif Argent, sans avoir

pu obtenir d'éléments concrets sur lui ou elle. Concernant les dieux, elle cherche à les découvrir sans jamais se découvrir elle-même, et ne cherche pas à entrer donc dans les affaires de la bureaucratie céleste, préférant connaître la place des esprits, leurs noms et leur nature.

– *Indications de jeu* : Sonia est rusée, intelligente, planificatrice et manipule les gens sans jamais leur donner cette impression. Elle est froide et ne cherche aucune compagnie, renfermée dans sa solitude. Elle possède quelques notions d'arts martiaux, mais n'a jamais cherché à développer cette voie, l'estimant sans intérêt. Elle préfère tout ce qui est susceptible d'agir sur les autres et possède des charmes de persuasion de présence, de nombreux charmes de social, et plusieurs de discrétion et de larcins sidéraux. Elle connaît aussi plusieurs techniques magiques concernant le savoir, l'occultisme, l'investigation, la conscience et la bureaucratie. Elle ne voit aucun intérêt dans la sorcellerie, qu'elle estime visible pour peu de résultats. Elle ignore beaucoup de choses sur les mondes, les organisations et les différents élus, mais connaît de nombreux secrets sur les gens. Comme elle sait que de nombreux savoirs l'aideront pour mieux appréhender la situation vis-à-vis des différentes puissances, elle cherche à se renseigner sur leurs origines, passant donc régulièrement dans les différentes bibliothèques de la ville, préférant celles modernes, plutôt que celle qu'elle estime bourrée de savoir antédiluvien et le plus souvent inutile : la Tour d'Ivoire.

Sonia est donc l'adversaire des personnages, qu'elle estime être bien trop visible, risquant de la faire se dévoiler et pressentant qu'ils lui voleront sa place. Elle utilisera donc des intermédiaires pour les démasquer et les faire fuir, cherchant à les faire se révéler être des anathèmes. Elle n'est pas non plus omnisciente, mais possède des visions du futur comme tout sidéral, et est fort au courant des événements mondains. Elle sera donc à l'origine de rumeurs, d'attaques, de vols ou de situations risquant de devenir des chausse-trappes, essentiellement sociales. Elle a l'avantage que personne ne la soupçonne puisqu'elle est généralement ignorée ou considérée avec indifférence. Elle n'est donc pas une ennemie, mais un parti individualiste, plutôt égoïste et surtout opposé.

Scène 2

Un coup risqué que fera néanmoins leur adversaire sera de contacter les jeunes sang dragons et leur indiquer que les personnages sont soupçonnés d'hérésie. Pour cela, elle prendra l'apparence d'une immaculée (mortelle), et indiquera que des rêves lui ont indiqué les murmures des dragons. Elle a bien joué son rôle, mais personne ne la connaît, elle n'a donné aucun nom, et ne ressemble à aucun moine en particulier de la ville. Elle laisse donc un premier indice derrière elle.

Elle connaît également la cabale d'Illuminés qui réside en ville. Elle leur indiquera, et de façon persuasive, de prendre contact avec le groupe de solaires. Elle aura l'apparence de quelque gamin des rues, désireux d'adopter la coutume illuminée, et qui indiquera qu'il aurait trouvé des élus de lumière. Ainsi, les Illuminés laisseront des traces (ce sont des humains après tout) dans leur contact avec les solaires, traces largement susceptibles d'être remarquées par des sang dragons, même très jeunes. Elle laisse donc un autre indice, même si il existe des centaines d'enfants des rues (encore que personne ne se rappelle d'un nom ou d'un visage).

Scène 3

Elle ira néanmoins jusqu'à l'extrême de comploter, pour que la destinée d'une fille de très haut noble soit modifiée, et qu'elle se sente particulièrement attirée par un des solaires. Elle a pris l'apparence et la destinée de la mère, déclarant qu'un des solaires (qui devrait apparaître très beau, noble, glorieux, comme les sont les solaires, mais dont les possibles détermineraient une attirance réciproque) pourrait être un bon parti, afin de provoquer un début de relation passionnelle. La jeune fille devrait d'ailleurs être particulièrement attirante et séduisante, pour un humaine. Toutefois, elle joue également de cette apparence pour déclarer au père de la jeune fille que les choses vont bien trop loin, et que cette liaison va trop loin. Prenant d'ailleurs la destinée et les traits de la servante de la jeune fille, elle ira jusqu'à l'hypnotiser en partie, afin qu'elle pousse fort loin ses avances, jusqu'à coucher avec un des solaires, ou elle la persuadera de l'avoir fait, si elle n'a pas réussi. Cela se saura par le père, vis-à-vis de l'attitude grandement modifiée et angoissée de sa fille, évidemment inquiète.

Face au scandale, elle manipulerait encore la famille pour qu'ils en appellent à Sesus Hiroki, afin de se débarrasser de l'amant ou de ce qu'il semble être. Se sortir d'une pareille adversaire n'est pas réaliste sans quintessence externe révélation d'artefact d'orichalque ou toute autre marque désignant clairement la cible comme anathème.

Hiroki peut ne pas sortir vivante de la confrontation, mais son absence semblera évidemment louche au bout d'un moment, et à ce niveau, même Mnemon Kajichi enquêtera personnellement pour tirer l'histoire au clair. Comme il appartient aux Immaculés, et qu'il est reconnu au sein de l'Ordre, il pourrait bien attirer l'attention sur les personnages, ce qui équivaldrait à faire intervenir la Chasse Sauvage à la poursuite des solaires (encore qu'à leur niveau, la Chasse ne doit plus véritablement les terrifier, les personnages ont probablement repoussé ou décimé une ou voire deux Chasse dans leurs mésaventures). Ils pourraient donc être reconnus et attirer l'attention d'adversaires plus coriaces, comme les sidéraux.

Partie 4

Scène 1

Il s'agit tout de même pour les personnages d'entrer dans la haute société. Les personnages trouveront forcément à rencontrer ou négocier avec les grandes familles delzahnes. Si il est évident que la noblesse est très nombreuse, toutes ne sont évidemment pas au même niveau. Vous êtes donc libre de les faire fréquenter des familles d'importance moyenne, à développer selon votre imagination et logique.

Il existe 3 familles principales à Chiaroscuro. Celles-ci sont les familles gardiennes, des tribus qui ont accompagné le guide, le premier Tri Kahn. Elles veillent à élire chaque nouvelle fois un nouveau Tri Kahn, qui doit garder l'essence de ce qu'était le premier conquérant de Chiaroscuro, le Tri Kahn originel étant de descendance obscure. Le Tri Kahn n'est donc pas issu directement de ces 3 familles. Toutefois, les jeux d'alliance et de mariages ont quelque peu relativisé le rôle dégagé et gardien de ces familles.

Les 3 familles sont les Talim, les Benazi, et les Kabbale.

Elles se ressemblent grandement, faisant partie de la plus haute noblesse de sang delzahne. Toutes trois sont immensément riches, ayant un énorme pouvoir politique et sont évidemment très proche du pouvoir au mains du Tri Kahn.

- Les Talim sont une maison d'épéistes renommés. On dit que se sont leurs affrontements qui ont menés au code des duels des delzahns, et qu'ils comptent les

meilleurs bretteurs. C'est la famille qui produit l'essentiel des grands officiers militaires de la ville. Une grande partie de l'artisanat du métal leur appartient. Ils sont fiers, revendiquent leurs talents de duellistes, et n'hésitent pas à défier, souvent par les armes. Ce sont eux qui ont le plus de liens avec la famille Sesus, et les plus proches du pouvoir impérial.

- Les Benazi sont les nobles de la plus haute noblesse, dont le sang se réclame être le plus pur. Ils sont sûrement également les plus riches, et leurs anciens liens avec les Ragara, un secret de polichinelle, mais qu'il s'agit d'éviter de déclarer au grand jour en font de redoutables commerçants. Ils détiennent les secrets de la maîtrise du verre, qu'ils font partager avec le Tri Kahn lorsqu'un nouveau monte sur le trône. Sûrement la famille la plus puissante de Chiaroscuro, et la plus nombreuse.
- Les Kabbale ont depuis des générations fournis à chaque Tri Kahn ses épouses. L'origine de cette pratique se perd dans un flou historique, mais comme les filles Kabbale sont toujours les plus belles et les plus délicates parmi les 3 familles, étant donné l'attraction et la vénération des delzahns pour la beauté, cela se comprend aisément. C'est la famille la moins puissante, comptant sur les alliances du mariage pour garder sa place. Ils font peu confiance à l'Empire et préfère être la plus archaïque, ou tout du moins traditionaliste des familles. Ils ont le plus grand nombre de bordels et d'établissements de massage et de plaisir, faisant grand commerce avec les Benazi à propos des produits de luxe. Ils préfèrent marchander avec la Guilde. La beauté de leurs filles est une bénédiction liée à d'anciens pactes passés avec la Reine emplumée de 1000 Couleurs, qui est la divinité adorée plutôt secrètement ou au moins discrètement, par la famille. Ces pactes prévoient de nombreuses fêtes, harems et autres établissements de plaisirs, ainsi que de nombreux sacrifices de biens rares et précieux. Un éclipse pourrait déceler ces relations et en profiter à son avantage.

Toutes ces familles ont l'écoute du Tri Kahn, qui, s'il dirige en monarque, doit beaucoup à ces soutiens. Il n'y a pas de guerre entre elles, car cela rendrait l'Empire trop puissant, et les familles cherchent à rester dominantes. Néanmoins, toutes recherchent le maximum d'avantages et de gloire, vis-à-vis de leur seigneur.

Elles ont leurs propres secrets, selon les individus et leurs propres bibliothèques, mais sans grand secret de l'Ancien Temps. Ils possèdent quelques artefacts mineurs, les gardant comme trésors familiaux, et surtout d'énormes richesses. Ce sont aussi les portes vers l'oreille du Tri Kahn. Quelques rares parmi les plus grands des érudits de ces familles ont accès à la plus importante des bibliothèques, qui n'est sous le contrôle de personne, et donc le laissez-passer dépend du Tri Kahn lui-même. Il s'agit de la Tour d'Ivoire. Si les sang dragons peuvent relativement facilement accéder à ce lieu, du moment qu'ils rendent quelque service au pouvoir royal, il est bien plus difficile pour un delzahn ordinaire d'y accéder, et cela paraît impossible pour un étranger...

Scène 2

Il s'agit donc d'accéder jusqu'au Tri Kahn.

Son palais est le plus fantastique, un palais datant de l'Ancien Temps. Il est situé dans la plus glorieux des quartiers, avec le plus de flèches de verre et de palais aux jardins suspendus. Les rues sont propres, lisses, de goudron ou verre vitrifié.

C'est un palais monumental, de marbre veiné d'or en colonnes et en arches, mais il est essentiellement fait de verre, d'innombrables flèches, reliées par des ponts suspendus. Ces tours entourent des dômes de verre majestueux. Le verre a une teinte étrange et dorée. Des

étincelles jaillissent en fontaines des fissures de la bâtisse. Des halos luminescents comme des lucioles apparaissent en clignotant et grésillant.

Le manoir est un manoir solaire, puissant, peu abîmé par le temps finalement.

Le Tri Kahn actuel est un individu sage, réfléchi, mais également rusé et fin. Il n'est pas spécialement beau, ni le plus grand ou glorieux des delzahns, mais probablement le plus ouvert d'esprit depuis longtemps. Toutefois, son pouvoir est relativisé par les doutes qui le rongent, depuis que Sonia est arrivée. Elle cultive ce doute et ce besoin d'assurance et de consultation, afin d'en faire sa marionnette. Mais elle a besoin d'un individu à la grande volonté et sagacité, afin qu'elle reste la seule à lui imposer son influence.

Le Tri Kahn est mince, finement musclé, même si sa jeunesse est passée depuis un certain temps déjà. Il porte un immense turban et de grandes robes couvertes de fils d'or et d'éclats de verre. Sa barbe tressée est d'un doré éclatant, grâce à la teinture de poudre d'or qui la recouvre. Il porte un somptueux cimenterre cérémonial au côté. Il est marié depuis déjà un moment, mais visite régulièrement encore ses maîtresses. Selon ses goûts, elles doivent non seulement être splendides, mais avoir également un esprit fin et cultivé.

Sa femme n'a plus sa beauté de jeune fleur éclosée, et leurs trois enfants ont épaissi ses hanches. Elle reste néanmoins noble et garde trace de sa beauté, à peine fânée.

Le couple royal a eu 3 enfants, un fils aîné et un fils cadet. Sonia s'occupe des cours de calligraphie des enfants, et c'est la seule activité qui la place sur le devant de la scène. Cette décision n'a jamais été discutée. Et semble avoir toujours été la bonne. Comme ce poste est le moins reluisant et important concernant l'éducation des jeunes enfants, l'attention n'est guère portée sur elle néanmoins.

Les personnages auront donc joué finement pour arriver jusqu'au seigneur de la cité. Ils doivent donc savoir que quelqu'un manigance en coulisse pour les expulser indirectement de la cité. Les présents à offrir au Tri Kahn doivent évidemment être grandioses, de même que leurs tenues. Ils doivent également parfaitement connaître les coutumes et les formules de salutations. Néanmoins, tout cela doit être acquis par avance, car aucun noble ne risquerait de présenter au seigneur des individus qui ne respectent pas tous ces codes. Des jets prenant en compte la compétence sociale sont donc primordiaux, mais cela ne devrait pas non plus être hors de portée des solaires, qui sont des élus, non des humains.

L'entrevue dépend bien sûr de la manière dont les personnages sont arrivés jusqu'à cette place sociale. Néanmoins, si on ne les considère pas comme des érudits, ils n'ont aucune chance d'accéder à la Tour d'Ivoire. Kifar devrait néanmoins être à son aise, en tant que crépuscule et maître des arcanes de la conduite en société et devant fort bien aborder les codes delzahns.

Scène 3

Au palais, les personnages risquent de croiser Sesus Ichigi (encore que son visage ne doit plus être inconnu depuis un certain moment). Celui-ci se montrera normalement méfiant, vis-à-vis d'étrangers ayant monté les échelons rapidement. A ce niveau, il cherchera à véritablement les percer à jour, de manière fine et habitée, utilisant tous ses talents d'élus des dragons. Pouvoir lui résister apparaît évidemment fort suspect, mais lui révéler la vérité est encore plus désastreux. De plus, les rumeurs sur une ascension sociale rapide et éclatante sont présents à cause des manigances de Sonia, qui sait qu'elles atteindront les oreilles d'Ichigi.

Sonia est évidemment présente, et les personnages risquent fort de se méfier d'elle. Des jets opposés en Manipulation + social sont ici indispensables, mais ils font face à une élue céleste, habituée à ce genre de jeux, et des secrets. Par conséquent, la percer à jour devrait être long et

délicat. Ce peut être l'occasion de faire basculer la situation en proposant une alliance, plutôt qu'un conflit d'intérêt. Sonia reste avec une psyché humaine, et son caractère froid ne lui a pas fait entrevoir cette possibilité. De plus, elle reste une femme et pourrait être séduite. Elle est néanmoins froide, n'a jamais cherché ce genre de centre d'intérêt, et réagira avant tout froidement, et le verra comme une insulte avant toute chose. Malgré tout un éclipsé ou un solaire doué dans ce genre d'interaction, comme un zénith, pourrait la faire basculer. Sonia est sur la défensive, préparant quelque plan décisif et devant jouer contre des adversaires particulièrement coriaces, vu toutes leurs réussites. L'assassiner n'est néanmoins pas une idée intelligente, car la faction or le prendra fort mal, et la faction bronze comme une preuve supplémentaire de la folie des solaires et un affront direct envers les élus sidéraux en général. Face à ce genre d'actes, il est imaginable que la faction or reste indifférente ou n'agisse pas, préférant des élus plus fins, intelligents, et moins hostiles aux sidéraux, attendant leur prochaine incarnation.

Scène 4

Un autre moyen, plus en coulisse, permet d'accéder à la Tour d'Ivoire. Il s'agit des relations avec les esprits. En effet, la tour bibliothèque est le domaine d'un esprit de savoir et des livres, par conséquent une force avec qui compter. Les personnages devraient l'ignorer, mais pouvoir le deviner, et ne pas avoir cette voie fermée. Malgré tout, négocier avec les esprits est plus complexe qu'avec les humains. Les services seront chers, complexes, originaux (rebâtir un quartier uniquement en verre, créer ou réparer des merveilles ou artefacts, passer la nuit avec une déesse et la combler de plaisir et de cadeaux, faire fleurir tous les jardins de la ville...). Se baser sur les anciens pactes est imaginable, mais les personnages ne devraient pas en abuser, ni avoir recours à ce genre d'astuce pour tout résoudre.

3 esprits majeurs règnent sur la cité.

- Grand-mère la Brillante est l'esprit de la ville et du verre. Elle apparaît sous les traits d'une statue de déesse âgée, aux nombreuses rides, entièrement constituée de verre, au voile et aux grands manteaux flottants de verre aussi fin que de la mousseline. Ses bijoux sont néanmoins fendillés et comme si les pierres précieuses avaient été retirées de leurs écrins. Elle recherche à avoir la plus grandiose des cités, résignée à un Age qui ne lui permet plus d'être aussi puissante et glorieuse qu'avant. Elle est la plus puissante divinité en cette cité. Par conséquent, elle pourrait être particulièrement intéressée par le retour des solaires, si ils se révèlent être des architectes. Néanmoins, elle garde une terreur profonde et secrète de l'ancienne maîtresse de Chiaroscuro, et ne sera donc pas au mieux disposée envers le retour des solaires.
- Koudra la Nuiteuse règne sur les activités nocturnes et la pègre. Elle est une femme aux voiles la couvrant entièrement, de voiles noirs parsemés d'étoiles ou de diamants scintillants en solitaires. Ses yeux sont vides, comme deux puits noirs, et son regard met mal à l'aise. Elle est néanmoins d'une grâce et d'une silhouette de déesse. Elle est puissante, plutôt indifférente, souvent observatrice, donnant seulement quelques coups de pouce et de chance presque au hasard, selon son amusement. Elle se lasse néanmoins vite d'un même individu. Elle est particulièrement intéressée par les jeux d'Ayesha et de Sesus Hiroki, et est mal à l'aise quand Sonia a ses propres affaires nocturnes. Elle n'est pas intéressée par le retour des solaires, à moins qu'ils ne lui plaisent, devant agir la nuit avec originalité pour attirer son attention. Elle cherchera à rester neutre et à garder ses secrets.
- la Reine emplumée de 1000 Couleurs est la déesse du parfum et des richesses, ainsi que, dans une moindre part, de la sensualité. Elle est une déesse magnifique faite de

brumes ou des voiles opalescents, aux traits indistincts, laissant rêveurs, aux tenues de pièces d'or façon danseuse du ventre. Un parfum entêtant l'accompagne. Sa cour est certainement la plus nombreuse, et elle cherche à attirer à elle le maximum de faveurs des autres divinités, y compris des autres cours d'esprits. Elle est fantasque et aime être révérée, même au sein des autres dieux. Elle ne se lasse pas des mortels, mais seuls les plus beaux, les plus nobles et les plus riches ont ses faveurs. Elle a de nombreux adorateurs au sein de la famille Kabbale, qu'ils le sachent ou l'ignorent. Elle voit avec intérêt le retour des solaires, cherchant à deviner d'abord leurs intentions et leur gloire. Elle hésite malgré tout à se tourner vers eux, craignant certaines faveurs qu'ils pourraient lui demander en raison d'antiques pactes, et reste donc réservée, contrairement à ses habitudes.

Chacun de ces grandes esprits possède un cour importante, avec des esprits d'une importance moyenne, comme celui des duels, celui des objets de verre manufacturé, celle des voiles, qui possèdent leurs propres petites cours liées aux plus grandes et leur devant respect et services. Les cours sont plutôt grandioses, mais à la limite du décadent, et ce en raison des travers humains, puisque sans maître exalté. Ils resteront essentiellement neutre, et attendront que les grands esprits commencent à se tourner vers les solaires pour le faire à leur tour, de crainte d'offenser leurs supérieurs et de perdre leur place.

Scène 5

Une fois toutes ces affaires résolues, les personnages pourront enfin accéder à la merveilleuse bibliothèque de Chiaroscuro. La Tour d'Ivoire.

Il s'agit d'un bâtiment des plus étonnant. 4 arches servent d'escalier, et soutiennent une tour faite d'ivoire, de forme oblongue, comme un œuf allongée qui crée une immense tour, qui semble comme léviter, ne touchant pas directement le sol. Les escaliers donnent sur de grandes portes ovales de métal poli, avec à chaque fois un sceau formé des fils de chaque matériau magique créant des pentacles imbriqués selon une parfaite hiérarchie d'importance mystique.

Des esprits liés gardiens, en de grands elfes glabres sans oreilles pointues, portant de grandes robes, sont là pour vérifier l'identité des arrivants. Il s'agit d'avoir un laissez passer, offert soit par le Tri Kahn, soit par les autres esprits.

A l'intérieur, c'est une fantastique bibliothèque de grillage de métal en entrelacs. Des escaliers en colimaçon, du mobilier complexe de métal façon moucharabieh. D'innombrables grimoires de parchemin enchanté, de tablettes d'ivoire de métal ou de pierre, des livres de feuilles métalliques ou de tissus en voiles précieux, forment la collection du lieu. Il s'agit d'une bibliothèque encyclopédique datant de l'Ancien Temps. D'innombrables sujets sont donc abordés, sans être des secrets de cet âge d'or révolu.

Le dieu Eanus s'occupe de garder le lieu. Il est une entité humanoïde aux membres (bras, cou, jambes) extrêmement allongés, d'une grâce elfique, aux traits ronds et à peine esquissés, complètement glabre. Il porte de grandes robes de papier et de tissus, avec des inscriptions qui courent en tous sens sur le vêtement.

Il sert d'indicateur et de bibliothécaire, serviable avec tous ceux qui entrent ici pour trouver du savoir. Il est réservé et ne parle que quand on s'adresse à lui.

Les personnages peuvent donc consulter tous les ouvrages, mais leurs recherches ne sont pas sans risque, car Ledaal Kilik vient tous les jours, pendant la quasi-totalité de son temps étudiant

ici. Si il n'est pas curieux, il sera intrigué par des personnes susceptibles de briser son étude solitaire. Il est donc calme, presque froid, et peut être méfiant, surtout si il apprend des recherches jugées hérétiques, ce qui a de grandes chances d'arriver.

Aux personnages de jouer très finement, car c'est un esprit extraordinaire, et il raisonne en maître d'échec, analysant calmement et froidement toutes les situations. Il est certain que sa disparition entraînera clairement des enquêtes de la famille Ledaal, puisqu'ils verront fort mal un des prodiges de magie disparaître dans des circonstances incertaines, ou terrassé par des anathèmes.

Scène 6

Les personnages sont donc arrivés à la fin de leur mission. A eux de gérer la situation évidemment changée, et qu'ils se chargent de laisser leur confrère solaire dans une situation comportant le minimum de risques.

La manière dont cette histoire se termine dépend avant tout de leur manière de jouer et d'interagir avec les différents protagonistes, qui eux réagiront.

S'ils n'ont pas été assez fins, l'Empire pourra fort bien envoyer une Chasse sauvage, et pourra profiter de l'occasion pour renvoyer des forces afin de mieux contrôler une cité susceptible d'accueillir aussi facilement des anathèmes (et surtout avec autant de richesse et d'importance stratégique et politique).

La situation doit être claire, soit ils ont en partie (ou complètement échoué), et se retrouvent visibles, chassés, et pourraient être un des éléments qui fera basculer l'équilibre politique, ou alors ils ont réussi et ils pourront compter sur un des solaires, implanté dans une métropole, avec un accès à une immense source de savoir, et des entrées dans les grandes sphères du pouvoir.

Mais surtout, ils connaissent dorénavant les différents partis et après tout, étant donné la longévité des élus, ils peuvent revenir à une autre génération, lorsque tous les auront oubliés.

En espérant que ce scénario vous aura plu.

Il comporte donc essentiellement des ressources présentant Chiaroscuro et ses différents pouvoirs.

Bien évidemment, il ne s'agit que d'une proposition, qui n'appartient qu'à ma vision du monde.

Natsu.

Si tout cela vous a plu ou intéressé, n'hésitez pas à visiter notre site dédié à ce jeu.

Vous y trouverez de nombreuses ressources et autres indications.

