



h a a n i
LE CYCLE D'ODEA V

Par Solaris

Avertissement

La dernière partie du cycle d'Odéa. Le temps de la guerre est venu. Le Guide, appuyé par les Albaman, mobilise ses troupes. La Résistance, quant à elle, attend dans l'ombre un signe pour agir. Le shaani sera-t-il son messenger ?

Introduction

(pour jouer Odéa dans le cycle)

Les personnages sont proches du fleuve Tahal, en bordure des terres nécrosiennes. **Ils sont toujours sur le lieu du rituel** qu'ils ont eu à effectuer pour tenter de se débarrasser de la nécrose qui les rongait.

Le réveil est douloureux, un mal de tête et des courbatures n'arrangent pas les choses. L'environnement est toujours aussi glauque et le vent ne cesse de souffler.

Cela ne doit faire que quelques heures qu'ils ont du s'assoupir. Rien ne leur manque et s'ils ont été prévoyants, leurs rations d'eau et de nourriture doivent suffir à rejoindre Yaden.

ACTE 1

Retour à Yaden

Les quatre jours de marche seront épuisants. La présence de la nécrose se fera toujours sentir. Sales et odorants (et on ne se lave pas dans une eau à 5°C surtout fatigué et malade), le retour à Yaden, devraient être l'occasion de se laver et de se changer.

Mais surtout, **l'arrivée à Yaden sera vécue comme un soulagement** : le retour à la civilisation et la fin du voyage au sein des terres nécrosées.

Le plus shaaniste du groupe (jet en shaan en très difficile) sentira l'influence régressante de la nécrose, et cela se confirmera au fil des jours (il faudra compter encore deux jours pour considérer que les personnages seront libérés de la nécrose).

Si le shaani est logique, ils devraient retourner à Käm. S'ils manifestent une hésitation, facilitez leur les choses pour trouver une caravane qui acceptera leur compagnie pour se rendre dans ce quartier de la capitale. Quoiqu'il arrive, **les personnages devront revenir à Käm.**

Käm

Le shaani retrouve à nouveau la place des portes et son lot quotidien de files d'attente, de procédures administratives et de 'bizarreries locales'.

Une fois cette étape franchie, une des motivations des personnages sera peut-être de **transmettre leurs informations**. Mais il apprendront par les rumeurs qu'une **nouvelle relique vient d'être trouvée** près du Lac noir en bordure du fleuve Tahal.

Il faut qu'ils comprennent qu'**ils n'ont plus le choix** : ils doivent se présenter à la Résistance et partager leur fardeau. Pour ça deux solutions :

- soit ils en parlent à une personne de confiance qui les conduira vers un contact de la Résistance,
- soit ils s'adressent directement à la Résistance,
- ils peuvent également décider de retourner au sein de l'empire Woon, chez Waba l'Infante.

Mais ils doivent se sentir menacés et deviner que le temps est venu de reprendre **contact avec la Résistance**, car ils ne pourront plus jamais vivre en paix : ils sont recherchés par les autorités humaines (au besoin suggérer leur l'idée).

Mais le destin va leur donner un coup de pouce...

A/ Si le shaani reste à Käm

Un contact leur indiquera qu'il va leur arranger un rendez-vous ce soir même avec quelqu'un qui désire les rencontrer.

Cela se passera à la tombée de la nuit dans un coin tranquille près d'un parc urbain.

Le lieu se situe dans une ruelle sombre de Käm, ils peuvent reconnaître Feu d'Acier, **l'aubergiste darken d'Archéos**. Celui-ci leur annonce qu'il se doit aujourd'hui d'être prudent. Il vient sur dénonciation de perdre son auberge : alors il vit dans la clandestinité pour ne pas être arrêté.

Mais surtout il leur apprend qu'ils sont attendus. **Un personnage de grande importance veut les rencontrer** (il n'en sait pas plus). Pour cela, il les conduira à la Taverne "La Lueur d'Héossie".

B/ Si le shaani rejoint l'empire Woon

Procéder comme ci-dessus. Un contact viendra prévenir les personnages qu'ils sont attendus. La procédure sera ensuite identique à celle décrite dans la partie A.

La rencontre à la taverne

C'est une auberge conviviale réputée pour être animée, surtout le soir. Mais malgré une atmosphère détendue, le darken aura du mal à cacher une certaine gravité. Celui-ci explique aux personnages qu'ils sont attendus et que le temps presse. Il se dirige directement vers la porte du fond en invitant les personnages à le suivre. L'entretien aura lieu dans la cave de l'établissement, autour d'une table éclairée par un gros chandelier.

N.B. : Les personnages vont revoir Héken. Celui-ci joue un rôle important pour la Résistance puisqu'il est représentant (voir Résistances page 38) de la communauté Darken de Käm. En même temps, c'est lui qui s'est vu confié la responsabilité "d'encadrer" le shaani jusqu'à moment du conflit. Par la suite, si tout se passe bien, peut-être restera-t-il un lien entre les personnages et la Résistance ?

Les personnages ont donc la surprise de reconnaître Héken. Il s'adresse au shaani :

"Bonjour, ne perdons pas de temps et prenez place autour de la table.

Selon un agent infiltré au sein de la famille Albaman, ces derniers pratiqueraient des manœuvres militaires et regrouperaient des troupes. Le problème est que celui-ci a été découvert et exécuté avant de n'avoir pu terminer sa mission ; mais nous savons que ces camps seraient proches de Mong et d'Odéa.

Je vous demande donc de finir le travail :

- **localiser plus précisément les regroupements de troupes,**
- **déterminer les différents protagonistes** (d'autres familles sont-elles présentes ?),
- **identifier le nombre d'unités militaires et recenser le matériel utilisé,**
- retourner au sein de l'empire Woon et **me faire un compte rendu complet.**

Dès que vous disposerez des informations nécessaires, vous repartirez directement en direction du sud d'Odéa. Là, à une heure de marche, vous pourrez rencontrer un dénommé Solsti'sss. Il vous guidera pour vous amener jusqu'à moi".

Puis, il confie aux personnages un **sac en toile** de jute et leur explique :

"Ce sac contient des uniformes de semi-inférieurs travaillant pour les Albaman ainsi que des faux papiers. Vous emprunterez la porte de transfert pour arriver directement à Mong (quartier d'Héossia). Là vous aurez à passer les contrôles et une fois dans la cité, arrangez-vous pour quitter au plus vite ces tenues afin de vous confondre dans le paysage. Acheter des tenues locales. Voici une bourse contenant 20 hesprides.

Vous devez réussir. Si nos soupçons se confirment, **les Albaman vont réduire à néant une cité héossienne** pour s'imposer face au Nouvel Ordre.

A cela, il ajoute en donnant une sorte de comprimé à chacun des personnages :

"En aucun cas vous ne devez donner l'alerte aux hommes des étoiles. Si l'un de vous se révèle être un traître, il devra être éliminé. En cas de prise de l'un des membres du groupe, celui-ci devra utiliser sa capsule de cyanure pour éviter toutes fuites. Alors ne perdez pas de temps, bonne chance".

Les personnages n'auront plus qu'à se rendre dans le quartier des portes et à passer le bloc de trihnite direction Mong.

Mong (règles page 117)

Voir localisation page 115 du livre de base.

Mong, **surnommé le quartier-mine**, se situe en cœur des Terres Brûlées. C'est une ville quasi souterraine (voir plan et description en annexe) qui s'est constituée autour d'un gigantesque puits, avec des constructions sur les bords et à l'intérieur de ce même puits.

Rappel : même si Mong est en terres Albaman, le quartier est administré par le Nouvel Ordre, comme tous les autres quartiers d'Héossia.

Une fois sur place, **les personnages passent les formalités** : contrôle des papiers et questions diverses. Dans la rue, à quelques dizaines de mètres de la porte d'arrivée, les personnages sentent des regards méprisants sur eux.

C'est là qu'ils devront faire très vite. Ils devront se débarrasser de leurs déguisements pour commencer leurs investigations (au risque de subir au minimum l'intifada dès qu'ils seront un peu plus à l'écart des autorités humaines).

Il ne faut pas qu'ils oublient le but de leur venu ici :

- repérer les troupes Albaman.
- recenser leur nombre et leur matériel
- identifier leur destination finale.

Pour obtenir des informations :

- Brèves de comptoir :
 - depuis une semaine, des bruits de **gros oiseaux de métal** se font entendre en direction du nord,
 - **des femmes (mélodiennes et félings en majorité) ont disparu** ces temps-ci (une vingtaine environ), même la police (Nouvel Ordre) a ouvert une enquête,
 - des **civils humains avec des tenues différentes** viennent parfois s'amuser en ville.

• Capturer un 'civil' Albaman :

Ce n'est pas une évidence car ils se promènent toujours au minimum par deux et sont intouchables, de plus ils sont toujours dans des endroits surveillés, jamais dans les quartiers malfamés. Alors aux joueurs de faire preuve de ruse.

Mais **il pourra révéler le lieu approximatif** des troupes stationnées et **leur nombre** : vers le nord, 500 soldats environ. Pour le matériel il restera approximatif mais il cite des aérojets, des chars et des munitions. Il ne sait rien de plus.

• Observer directement le campement

C'est le seul moyen de confirmer les informations ou les rumeurs glanées et ils en apprendront peut être beaucoup plus ainsi. En clair, **il faut qu'ils en prennent le risque.**

Il faut également qu'ils comprennent qu'une bataille est proche, donc les hommes des étoiles sont sur leur garde : patrouilles à pied, en landspeeders...

S'ils veulent pénétrer dans le camp, mettez-leur des bâtons dans les roues (sécurité, accès électroniques...), même s'ils profitent des tenues de semi-inférieurs ils ne doivent pas rentrer.

Le campement Albaman

(voir et description en annexe)

Note au meneur de jeu :

Si les Albaman ont choisi le nord de Mong pour y implanter leurs troupes en attendant l'assaut, c'est pour deux raisons :

- *ils sont sur leurs terres et donc sous leur propre juridiction, dans un coin isolé et insoupçonné.*
- *ils ont pu placer un bloc de trihnite à l'aide de semi-inférieurs pour que leurs troupes arrivent au bon endroit, et ceci en toute discrétion et en économisant du carburant. De plus, leur retour est prévu au même endroit.*

Au nord de Mong à **une demi-journée de marche en terrain escarpé**. Le campement est sur un plateau, dans les roches. Les personnages pourront profiter des roches pour s'y abriter et pratiquer leurs observations, en espérant qu'ils auront penser aux jumelles.

Au moment où le shaani sera devant le camp, ils pourront voir **deux appareils de transport aérien** (à l'effigie de la famille Albaman) atterrir. Des hommes des étoiles à l'aide d'exo-squelettes lourds (comme dans le deuxième volet d'Alien) vont venir décharger les cargaisons : de grosses caisses, des landspeeders et des appareils de logistique pour l'un et un char Oshkīn (les Humains page 106) pour l'autre.

Décrire le matériel présent avec le regard qu'un héossien pourrait avoir mais voilà ce que les personnages pourront apercevoir (voir *Humains* page 108 et 109) :

- 200 à 300 soldats,
- 5 avions de transport Héliberd HK10,
- 5 blindés Oshkīn,
- 1 chasseur bombardier Niou-Berdar type GRM.5,
- 5 avions Kariberdars KM15,
- 10 landspeeders,
- **1 porte de trihnite noire** (entrée).

Bref une petite armée capable de rayer de la carte une petite ville en deux jours tout au plus.

Les personnages pourront également apercevoir des semi-inférieurs travailler aux basses taches dans le campement, et même (mais seulement avec des jumelles) une maison de passes d'où sortira un humain bien gras suivi par une mélodienne qui vomira sur le côté du baraquement.
vérifier et voir la région pour décrire tenues

Selon leurs propres estimations, il reste encore de la place pour quelques engins et les troupes n'ont pas l'air complètes : caisses non encore rangées, logistique incomplète (mais seul un humain ou un militaire pourra relever ces détails). Toutefois, ce n'est qu'une question de jours voir d'heures.

Les personnages ne pourront pas apprendre grand chose de plus. **Il ne leur reste plus qu'à se rendre à Odéa.**

Se rendre à Odéa

Cela ne sera pas forcément évident au shaani de trouver le moyen le plus approprié. Toutefois, plusieurs solutions s'offrent à eux :

- **Transiter par Kām** en utilisant les tenues données par la Résistance. Probablement le moyen le plus rapide et le plus sûr. De plus les personnages pourront prendre des informations sur la cité d'Odéa.
- **Se rendre directement à Odéa.** Les formalités seront beaucoup plus contraignantes. Mais une possibilité serait d'utiliser les ressources minières pour y parvenir : caravane, artistes venant s'approvisionner (pierre de taille...).
- **Contacter la Résistance locale** pour utiliser les portes. Cela risque d'être difficile mais si les personnages font preuve de mérite, un coup du destin....
- Par la route.... Hum ! Restons sérieux.

Odéa (livre de règles page 116)

Voir localisation page 115 : du livre de règles. Odéa se situe dans l'Odéï, région des Sables. La nature se compose de buissons épineux, d'herbes sèches, elle s'apparente à la brousse, à la savane.

Odéa : le quartier des arts.

Comme les arts sont prohibés par le Nouvel Ordre, Odéa s'anime essentiellement la nuit. Des artistes dissidents humains se joignent fréquemment aux chanteurs, peintres, musiciens et sculpteurs héossiens. Durant la journée, les rues sont désertes, tout le monde dort, seuls les marchands et les convoyeurs hantent ses rues.

Ce quartier se compose de maisons aux couleurs blanches, ocre, terre cuite... Des passerelles relient les bâtiments de plusieurs étages. La cité se compose d'axes très aérés, de courts intérieurs, de ruelles très étroites. C'est un endroit rempli de fontaines et de fleurs, réputé pour ces terrasses de taverne nocturnes.

Pour obtenir les informations, les personnages devront donc **attendre les premières heures du soir**. En effet, rien n'est ouvert et tout le monde reste chez soi.

Pour trouver le campement : cette fois, ce ne sera pas aussi évident que pour celui de Mong. Mais en cherchant bien...

- Toujours les potins...

- **des héossiennes** au physique agréable et avec un accent différent, sont venues acheter des produits de toilette.

- **Des semi-inférieures félings et des mélodiennes** ont été aperçues en ville accompagnées par deux soldats ; leur logo ? Ils n'en avaient pas.

- **Quelques maraîchers** venant d'un village alentour n'étaient pas sur le marché hier, ce n'est pas leur habitude... Le village a en fait été rasé et sert de campement...sa situation géographique étant idéale pour les troupes.

Les informations récoltées ne seront pas nombreuses mais elles devraient être suffisantes. Les deux premières confirmeront l'habitude des soldats de se maintenir en forme... La troisième piste permettra au shaani de positionner avec précision l'avant poste Albaman.

L'avant-poste d'Odéa

Le village des maraîchers est en fait une grande ferme située sur un plateau parmi des collines, la forêt alentour servant d'écran naturel. De plus la piste entretenue autrefois par les maraîchers permet l'accès facile à Odéa qui se situe à quelques dizaines de kilomètres seulement

Celui-ci est donc l'avant-poste des troupes Albaman.

En fait, il s'agit d'une unité opérationnelle chargée de préparer le terrain et de commencer l'invasion en attendant les renforts.

Voilà ce que les personnages pourront observer (voir *Humains* page 108 et 109) :

- ≈ 250 soldats,
- 2 avions de transport Héliberd HK10,
- 10 blindés Oshkin,
- 1 chasseur bombardier Niou-Berdar type GRM.5,
- 15 landspeeders,

Toute la logistique semble prête.

Mais un point devraient intriguer les personnages. Contrairement à l'autre camp, **il n'y a pas de porte de trihnite**. Lorsqu'un véhicule léger tous terrains quitte le campement... En fait, cela peut paraître futile, mais il y a un héossien à bord et celui-ci est en tenue humaine (en fait, c'est lui qui va contrôler la porte qui se trouve en dehors du camp), avec trois soldats à bord. **Le véhicule** sera facile à suivre si les personnages la piste. En fait, celui-ci va nettoyer l'accès à une porte (blanche : sortie) qui communique entre les deux campements.

Mais, il ne faut pas que les personnages interviennent. Ils devront simplement observer la préparation de la porte par les humains et l'héossien. Les personnages n'auront pas à s'attarder sur les lieux. Une fois qu'ils auront compris le rôle de l'avant poste (un soldat viendra de la porte et il repartira dans le véhicule : un test !), **ils auront à se dépêcher pour rejoindre Héken.**

Il ne reste plus au shaani qu'à **rejoindre Solsti'sss en se dirigeant vers le sud d'Odéa.**

Rencontre avec Solsti'sss

Il faudra marcher environ une heure avant de tomber sur un hameau. Il se compose d'**un corps de ferme au bord d'un étang au bout de la piste**. Visiblement, personne ne vient les déranger vu l'état de la piste. Ce hameau est habité par des personnages assez mystiques.

Ils sont en prière et semblent hors du temps. IL y a **trois nomoïs et quatre ygwans**. A la vue des personnages, ils commenceront à s'enfuir dans les bois. Bien sûr, Solsti'sss sera très prudent et seul **beaucoup de tact de la part du shaani le mettra en confiance** : aux personnages de le convaincre.

Solsti'sss est un pratiquant de la magie des prismes (voir *Résistances* page 102). Il guidera les personnages dans la forêt, puis au bout de quelques minutes de marche, il invitera les personnages à se poster devant un des nombreux **troncs d'arbres fossilisés**.

Puis, Solsti'sss s'assiera dans la position du lotus et placera devant lui trois petites pierres de cristal (une boule, un cube et une petite pyramide) en prononçant une invocation. Grâce à un rayon lumineux, **il ouvrira l'accès du bloc aux personnages** :

"Dépêchez-vous, vous n'avez que quelques secondes avant qu'il ne se bloque pour plusieurs semaines. Sachez que ce bloc de trinite conduit tout droit dans les Terres Pures à quelques heures de marche à l'est de **Wana où votre rendez-vous sera à La Clef d'Héossie**. Bonne chance".

La porte est franchie.

Note : pour ceux qui effectuent un jet réussi en Légendes, difficulté moyenne : Wana est un mythe, un ancien quartier d'Héossia qui serait resté protégé de l'invasion des hommes des étoiles.

ACTE 2

Les Terres Pures (Résistances page 66)

Peut-être que certains joueurs ont eu l'occasion déjà de s'y rendre lors d'un précédent scénario (Backstab), quoi qu'il en soit une description s'impose :

Les Terres Pures se trouvent à **l'ouest du continent héossien**. Elles sont souvent décrites comme «une gigantesque forêt de résineux couverts de neige». Le climat est peu clément. Il s'agit d'une région recouverte de vastes territoires.

Le temps de marche pour se rendre à Wana durera à peine 5 heures. Puis, les personnages aperçoivent enfin devant leurs yeux ce qui ne représente qu'un mythe pour la plupart des héossiens : **Wana la cité libre**, capitale des Terres Pures.

Wana (Résistances page 76)

Wana est un quartier d'Héossia, dite la cité libre.

Description sommaire :

Wana est donc un quartier d'Héossia situé dans les Terres Pures. Elle est dirigée par un consul humain. Mais, à la différence des autres quartiers, chacune des races présentes (y compris les humains) vit en parfaite harmonie, entre traditions héossiennes et modernité humaine.

Il n'y a aucune forme de ségrégation.

N.B. : le rézo arpège de Wana est indépendant du rézo continental et chacun y a librement accès.

Le shaani n'a plus qu'à trouver Héken en suivant les indications de Solsti'sss.

Héken et la Résistance

Le shaani sera sûrement un peu déboussolé. Les personnages pourront malgré tout apprendre où se trouve leur lieu de rencontre. Ce lieu sera désigné par ces mots : "Ah oui ! La taverne des résistants... au 52 rue des miroirs, quartier des Dômes ; comment s'y rendre ? eh bien consultez une borne. Allez, bonsoir".

Mais si le shaani a du mal à se servir d'Arpège, peut-être trouvera-t-il une bonne âme pour le guider...

La Clef d'Héossie :

Située au 1^{er} sous-sol, à la verticale du 52 rue des Miroirs, quartier des Dômes. C'est une taverne très réputée pour ses réunions entre résistants et les représentants des réseaux influents des Terres Pures (voir *Résistances* page 84).

Le lieu est rempli d'héossiens et d'humains qui refont le monde. **Héken est parmi eux**. Et lorsqu'il reconnaît les personnages, il vient à leur rencontre : "Je vous attendais. Des personnes de la Résistance s'impatientent de vous rencontrer. Venez, le temps presse, nous devons prendre le bateau. Nous bavarderons à bord. "

Il conduit alors les personnages **sur le Délhiport** (voir *Résistances* page 85) et les invite à le suivre sur le bateau. Il s'agit en fait d'un navire volant à l'aide de la magie et qui comprend une quinzaine de membres d'équipage. Le bateau est un petit voilier à fond plat.

Une fois dans le bateau, Héken, salue le personnel navigant (composé principalement de mages) puis demande au shaani de le suivre dans la cabine, où des banquettes les attendent :

"Je dois vous conduire dans un de nos repaires à quelques kilomètres d'ici. d'après nos renseignements, les **Albaman projetteraient d'envahir Odéa**. C'est pourquoi nous attendons beaucoup de vos observations. Ce sont elles qui détermineront si la Résistance doit intervenir ou non. Préparez-vous, je pense que nous allons bientôt atterrir."

Le voyage ne durera que qu'une vingtaine de minutes.

Rencontre avec la Résistance

Ce poste d'observation est à l'intérieur d'une des nombreuses montagnes de la région et n'est accessible que par la voie des airs. Il est creusé dans la roche et rassemble une centaine d'individus. Son architecture est complexe. Des pièces exiguës sont regroupées par petites dizaines et chaque groupe de salles est relié à un autre par un couloir bas de plafond et sinueux sur plusieurs niveaux. Les portes sont en forme de meule et une fois fermées, elles s'intègrent parfaitement dans la roche. Elles sont en pierre recouverte de moussiole. Chaque porte est précédée d'un angle droit au niveau du couloir. L'endroit a l'air d'avoir plusieurs siècles.

Tout l'intérieur est recouvert de chaux, de tentures aux motifs ethniques, de tapis, et la luminosité est obtenue à l'aide de champignons phosphorescents. La trihnite est utilisée pour amener l'eau courante et évacuer les déchets. Elle apporte également du vent chaud. Elle permet enfin de servir de "monte-charge".

Celui-ci se trouve à l'est de Wana.

Au bout de quelques minutes donc, le bateau plane au-dessus d'une vallée façonnée par l'érosion. Les personnages auront l'impression de venir s'écraser sur la roche, mais ils "passeront" simplement au travers d'une illusion. **Ils atterriront sur une piste** pouvant contenir une dizaine d'engins volants.

Plusieurs kelwins travaillent sur un Héliberd HK10 (aéronef de transport militaire) méconnaissable (look Mad Max)... Un woon et un darken chargent des caisses et des sacs dans un coquillage volant.... Bref le hangar est très animé. Mais Héken ne s'attarde pas et conduit les personnages au fond du hangar dans un couloir. Le shaani aura alors l'occasion de découvrir l'aspect particulier du lieu.

Puis, **ils entreront dans une salle** rempli de coussins, de tapis, et de tentures avec en son centre une massive table ronde en pierre. Au centre de cette table, un rond en verre bleu, qui d'ailleurs ne semble pas être adapté à la morphologie du lieu (en fait un projecteur holographique).

Dans la pièce **deux individus sont présents** : un **humain** (habillé dans une combinaison particulière, genre Dune) et un **nomoï**. L'humain prend la parole :

"Nous sommes heureux de te revoir Héken, et de recevoir de la visite. Mais je vous en pris, prenez place je vais vous servir du thé. Voici **Origine** et moi je me nomme **Sanchez**".

Une fois les présentations faites, Héken s'adressera à ses deux hôtes :

"- Voilà. Ils viennent de loin. De Kām je crois. Ce sont eux qui ont découvert la tablette. Je pense qu'ils méritent toute votre attention. Ils sont venus pour vous parler de ce qu'ils ont vu.

- Bien, répond le nomoï, bienvenue chez nous. Vous êtes ici dans un poste d'observation de la Résistance (à ce moment, si l'un des personnages est prohumain actif, il se fera arrêter avec preuves à l'appui), sachez que tout ce que vous pourrez nous apprendre sera précieux pour nous. Comme Héken vous l'a peut-être annoncé, **la lignée Albaman projetterait d'envahir Odéa**. C'est pourquoi vous êtes ici afin de nous aider dans nos décisions : alors nous vous écoutons".

Le shaani n'a plus qu'à s'exprimer. Il est probable que ces derniers demandent des précisions, alors vous pouvez peut-être en profiter pour leur apporter quelques réponses sur la Résistance. Mais moins vous en direz mieux ce sera. Le temps viendra.

En tous cas, **il faut que les personnages aient confiance.** Ils devront s'exprimer en toute quiétude. Dans le cas d'une description de matériel humain, c'est Origine qui apportera des précisions.

Note :

Il y a de grande chance pour que les personnages expliquent la supercherie du Guide avec tout ce qu'ils ont pu vivre à Edenia ou à Fange. Sanchez et Origine seront bien sûr très attentifs à leurs propos. La Résistance aura ainsi aucun doute de la supercherie de Cadrissian. Ainsi, même si une certaine appréhension règne quant à l'issue de leur bataille, ils sauront qu'ils n'auront pas affaire à un homme-dieu. Sanchez pourra expliquer très brièvement aux personnages que si le Guide, soutenu par Dana III, demande sa déification, c'est sûrement pour que cette dernière puisse s'infiltrer dans les rouages politiques du Nouvel Ordre (rappelons que Nouvel Ordre et Familles sont en conflit politique).

Une fois qu'ils auront fait leur exposé, Sanchez prendra la parole :

"A la lumière des événements, il va falloir agir vite. Nous n'avons plus le choix. L'heure est grave. Nous allons, Origine et moi, nous réunir en visioconférence avec nos supérieurs de Wana. Nous vous informerons de la tournure des événements. Héken, tu vas enseigner les rudiments à nos invités, tu as deux heures".

Héken se lève et invite les personnages à le suivre.

• **L'apprentissage**

Héken va donc profiter de l'occasion pour que le shaani développent ses connaissances :

- aérologie,
- armimale,
- géographie héossienne (régions et quartiers) et humaine (localisation des territoires du Nouvel Ordre et des familles),
- tir à l'arme humaine.

Suivant la "matière" choisie, l'interlocuteur devra être adapté.

En termes de règles, chaque joueur pourra choisir une de ces compétences sur sa fiche au niveau 1.

A peine leur formation terminée, un féling vient les chercher : **ils sont attendus par Origine et Sanchez dans le hangar.**

• **La réunion**

Elle a donc lieu dans le hangar et tout le monde est présent. **C'est Sanchez qui prend la parole :**

"Nous savons donc que les hommes des étoiles disposent de troupes au nord de Mong. Celles-ci sont prêtes pour rejoindre d'autres troupes, par l'intermédiaire d'une porte de trihnite, près d'Odéa (si le shaani l'a repérée).

Enfin, **grâce à la Résistance locale d'Odéa**, nous avons appris que le Guide envisage une visite à Odéa demain en milieu de journée. Hors celui-ci se trouve en Terre Albaman. Tout nous pousse à croire qu'il profitera de l'occasion pour infiltrer un contingent au coeur même de la ville"

Puis Origine continue :

"Nous pensons que l'intervention du Guide aura pour but de positionner ses troupes **afin d'isoler complètement Odéa**. En effet, nous sommes conscients que ce dernier ne prendra pas le risque de se déplacer en personne avant la prise de la ville.

Le problème est que des membres de la Résistance locale se sont fait prendre. Et ce sont eux qui devaient neutraliser les portes de trihnite d'Odéa. Pour l'exemple, le gouverneur de la ville a décidé de les exécuter en public sur la place des portes".

Sanchez reprend :

"Sachez que malgré tous les risques encourus, nous avons décidé cette nuit avec l'accord de nos supérieurs, d'intervenir pour protéger Odéa. **La Résistance va donc, pour la première fois de son histoire se battre au grand jour**. Nous devons agir pour notre peuple. Nous protégerons Odéa".

Puis dans la clameur générale, Sanchez explique :

"Pour cela, nos troupes sont prêtes. Pour assurer notre victoire, voilà notre stratégie :

- Tout d'abord, nous devons empêcher les hommes des étoiles, basés à Mong, de venir rejoindre le camp humain d'Odéa. Un groupe aura pour mission de **détruire la porte de transfert d'Odéa** à l'aide de la solution alchimique conçue par notre confrère de Käm, Oligos.

- Ensuite, **ce même groupe sabotera les portes** officielles d'Odéa pour isoler complètement ce quartier avant l'arrivée des troupes du Guide, et pour sauver nos compagnons ; toujours avec l'aide de cette potion.

- Puis une fois cette phase achevée, il préviendra à l'aide d'une fusée éclairante, l'un des nôtres posté à l'extérieur pour que celui-ci alerte nos troupes qui sont actuellement en train de se diriger sur Odéa par notre réseau de porte parallèle. Ce sera toi Pied d'Argile parce que tu connais bien la trihnite.

- Nous avons la matinée pour agir, **l'effet de la solution alchimique s'estompe au coucher du jour**. Nous pourrons alors engager le combat contre les Albaman, ensuite, il sera trop tard, le Nouvel Ordre quadrillera la ville et profitera de l'occasion pour humilier les Albaman. De plus la population ne sera pas touchée et ne devrait ainsi pas subir de représailles."

Origine conclue par ces mots :

"Devant l'urgence et le manque d'individus, un haut responsable nous a suggérés de vous (le shaani) employer pour cette tâche. Nous comptons sur vous pour agir au mieux. Héken, équipe-les. Tous à vos postes ! "

Sur ce, tout le monde s'active et Héken conduit les personnages au fond du hangar.

• Préparatifs :

Vous ne serez pas de trop. **Héken désigne le personnage qui lui semble le plus adapté pour être le coordonateur du groupe**. Puis il distribue le matériel en donnant des consignes.

Héken confie **dix mines à détonation** (de fabrication kelwin et de couleurs grises) qui seront à poser sur les portes. Puis il explique aux personnages que ces mines sont remplies d'une solution alchimique qui viendra interférer la trihnite, à son contact jusqu'au coucher du jour. Ce sont les seules mines dont la Résistance dispose et il y en a tout juste une par porte. Le détonateur les déverrouillera en même temps et la solution pourra agir.

Pour la porte Albaman, c'est **une mine à retardateur de couleur jaune**, une fois déclenchée, elle s'active au bout d'une minute.

Puis Héken explique comment ils pourront s'y prendre :

1 - Une fois à **Odéa** (ce sera à l'aube), se rendre chez **Kositomadinaris** marchand mélodien, au portail sud de la ville au caravansérail. Dès son salut, lui répondre du tac-au-tac : "il est temps pour le lézard de profiter du soleil". **Prendre les shadrags.**

2 - **Se rendre à la porte proche du campement Albaman**, poser la mine et la détruire.

3 - Toujours à l'aide des shadrags, **revenir à Odéa**. Puis trouver un moyen de libérer les condamnés. Profiter de la confusion pour s'enfuir. Envoyer le signal à l'aide de la fusée éclairante.

4 - **Revenir au point de largage** pour être récupérer.

Héken confie également aux personnages :

- 5 Zog, armes de poings humaines (voir *Les humains* page 110),
- 5 chargeurs de 10 munitions,
- 1 arc et une dizaine de flèches,
- 1 fusée éclairante à placer au bout d'un canon de Zog (pas besoin de munitions).

Revenir sur Odéa

Héken les conduit dans une petite pièce où un ascenseur les attend. Après une identification digitale et vocale, l'ascenseur descend au **niveau souterrain 5**. L'endroit est un complexe d'architecture héossienne mais de technologie humaine et kelwin.

Des gardes héossiens (comme au temps où les humains n'étaient pas encore là) surveillent les lieux et protègent chaque porte.

Au bout d'un long couloir sécurisé, les personnages ont la surprise de découvrir une **grande salle** qui semble, vu l'architecture, de conception ygwan (si un PJ ygwan réussit un jet de légende en très difficile, il saura que cet endroit est un héritage des sarens).

Au centre de cette salle se trouve **une seule porte de trihnite de couleur grise**. Elle ressemble à une stèle rectangulaire posée sur sa hauteur. Sur l'extérieur de la stèle, plusieurs sigles sont écrits (langage saren). Au sol, une carte schématique d'Héos (la planète) est repli de sigles étranges (toujours saren). Un ygwan et un nomoï sont en discussion devant la carte.

Héken informe le shaani qu'ils vont pouvoir partir. Puis il appelle l'ygwan et le nomoï :

"Allons-y amis, le temps presse."

L'ygwan place un cube, une sphère et un tétraèdre en entourant Odéa sur la carte au sol. Puis le nomoï touche de ses doigts gauches des sigles en bas de la carte (sorte d'algorithme saren) pour provoquer une boule de lumière dans sa main droite. C'est alors qu'un rayon lumineux partant de chaque item se rejoignent sur l'emplacement d'Odéa puis se concentre en un seul point pour se diriger vers la porte en un gros rayon de lumière.

A ce moment, l'ygwan annonce aux personnages qu'ils doivent **passer la porte devenue noire**.

Sabotage !

Cette partie demande beaucoup d'autonomie de la part du meneur de jeu. Il doit tenir compte des actions des personnages tout en respectant le plus possible les descriptions apportées. Bien sûr, le plan de la Résistance définit l'ordre des actions. Mais les personnages peuvent le modifier en apportant ou en supprimant certains éléments.

Les personnages rejoignent Odéa, par la porte officiel. Ce sera à eux de trouver une excuse pour passer les douanes et rejoindre le caravansérail. Sur la place, ils pourront apercevoir des héossiens qui finissent de monter un échafaud.

• Sabotage de la porte Albaman

Le climat doit être équivalent à une opération commando, à l'atmosphère chargée de suspense et de minutie.

La porte est désormais gardée et il y a même un poste de transmission. **Les renforts ne devraient donc pas tarder**. Les personnages doivent préparer un plan au plus vite. **Plusieurs solutions** sont à envisager pour le meneur :

- Les soldats sont assez isolés les uns des autres et il s'agira d'une véritable opération commando.
- Les soldats sont plutôt groupés et le shaani devra passer en force ou ruser.
- Ou bien il peut y avoir un savant mélange des deux situations.

Quoi qu'il en soit, les soldats ne seront pas très nombreux (1 personnage pour deux soldats) et l'identification digitale présente sur chaque arme humaine ne permettra pas aux personnages de s'en servir. Le principal, est que la porte soit neutralisée en appliquant la marche à suivre décrite par Héken.

• Sabotage des portes de transfert d'Odéa

Cette partie se déroule en trois étapes :

- La prise de position dans la ville

La discrétion est de mise. La place centrale où va se dérouler l'exécution est remplie de monde et l'atmosphère est très tendue.

Le groupe entre dans la ville et se dirige vers la place centrale où se situent les portes. Ensuite **les personnages se placent** et mettent éventuellement au point un plan d'action.

- La libération des prisonniers

Le lieu est l'ancien fort en pierre du quartier.

Aujourd'hui il porte le nom de "place centrale" et sert pour les portes de transfert qui ont été installés sur toute la longueur d'un mur. Chaque angle contient un mirador et est relié par une muraille ajourée par des arches qui font office de passage.

Le lieu d'exécution est à gauche des portes de trihnite gardées par une vingtaine de soldats.

*La place contient une bonne centaine d'individus et une trentaine de soldats supplémentaires. Il y a au total **cinq condamnés (un jeune woon, une boréale, un mélodien, un kelwin et un darken)**. Il faut que les personnages étouffent, avec l'impression de ne pouvoir agir sans enclencher une série d'événements regrettables. Ils doivent être désespérés.*

Pour rendre l'ambiance, il suffit de prendre inspiration dans le film Robin des Bois, au moment où celui-ci délivre les prisonniers prêts à être... pendus...

Les prisonniers sont donc sur un échafaud, prêts pour être pendus. Un soldat debout dans un véhicule léger 4x4 s'adresse alors à la foule :

"Peuple d'Odéa, ces terroristes ont mis votre sécurité en danger. Ce sont des hérétiques qui ne jugent que par le mal qu'ils peuvent commettre à notre civilisation. Parmi eux ce darken shaaniste a osé conduire dans sa folie cette femelle et ce rejeton orphelin. Pour votre bien-être, notre serviteur ici présent (un bourreau ressemblant à un membre du Ku Klux Klan, placé à côté de l'enfant) va appliquer la sentence. Justicier, aboli sa souffrance et continue par ses semblables... Il désigne l'enfant qui suspend dans le vide...

Mais **une woon surgit de la foule** en pleurs et va pour se jeter sur l'échafaud en criant :

" Laissez mon petit, assassins, rendez-moi mon enfant !!!" ...

A ce moment les choses sont critiques : **les personnages doivent agir en commençant par l'enfant**. Voilà plusieurs pistes :

- Couper les cordes des prisonniers à l'aide d'une arme à distance.
- Se glisser sous l'échafaud pour soutenir les pendus.
- Faire exploser le véhicule avec une arme humaine.
- Impliquer la foule qui ne restera peut-être pas longtemps insensible devant la détresse d'une mère et surtout le **cri de la Résistance**...
- En bref **devenir des héros au grand jour**.

- Le sabotage des portes

Si la foule participe, le shaani peut alors en profiter pour placer ses **mines sur les portes et les activer**. Les personnages devront également profiter de la confusion pour s'échapper par une porte et suivre le parcours prévu pour **lancer le signal**. Une fois en dehors du quartier d'Odéa, un **coquillage volant viendra les récupérer** (voir *Livre des Schèmes* page 33).

Le coquillage décollera. A bord, Origine les accueillera et leur donnera les précisions suivantes :

Les Albaman arrivent par l'est et la Résistance se déploie entre la ville et les humains. En l'air, les personnages peuvent reconnaître l'Héliberd "kelwin", des délhifels, et des engins héossiens volants (assez étranges pour avoir du mal à les décrire de cette distance). Au sol, les troupes humaines (voir description du camp d'Odéa) se dirigent sur une bonne centaine d'héossiens.

Bataille

A ce moment, **un groupe de landspeeders humains oblige le shaani à se battre en vol**. Ils essaient de déstabiliser l'appareil pour qu'il chute.

Puis des soldats sautent sur le coquillage pour venir à bout des héossiens et des magiciens. Le shaani aura donc à se battre à plusieurs dizaines de mètres d'altitude pour éviter que les humains prennent le contrôle de leur engin volant en protégeant les magiciens navigants.

Bref, **laisser les personnages s'amuser** : prendre un landspeeder en vol, se battre debout sur le coquillage, jeter un soldat par-dessus bord en se rattrapant in extremis... Développer votre imagination ! Mais n'en faites pas trop quand même c'est une guerre pas un parc d'attraction.

Durant ce temps la bataille est engagée :

- **dans les airs**, l'appareil kelwin réussira à détruire les unités aériennes avec l'aide des mages. Des delhions sauteront sur les appareils humains pour en extraire le pilote...

- **au sol**, le choc des armes. Armes de tir, armes blanches... Des mages ou des explosifs viendront à bout des engins militaires humains.

La bataille doit d'abord être une épopée pour devenir une source d'espoir et une démonstration de force des héossiens qui ont su tout préparer grâce notamment aux actions précédentes de leur espions et des personnages...

La bataille semble tourner à l'avantage des héossiens.

Une fois le calme (relatif) revenu à bord du coquillage, **un étrange ballon** (sûrement de conception kelwin...) **vient se stabiliser près des personnages**. A bord, Sanchez appellent les personnages :

"Montez à bord, votre shaani est attendu au complet, un personnage de la plus haute importance vous demande"

Une fois à bord, Sanchez leur explique :

"Excusez pour mon interruption, mais j'ai été contacté sur mon bracelet montre. Une personne de la plus haute importance désire **vous rencontrer au plus vite**. Je vous y conduis".

Négociations avec Léandre

Au bout d'une demi-heure, le ballon se pose dans **une clairière**. A l'intérieur, un appareil humain s'est posé.

Le ballon se pose et les personnages peuvent voir deux soldats en tenue pourpre de chaque côté d'un siège de style mélodien.

Sur ce siège, **un individu se cache sous une grande cape en cuir noir**. Le ballon s'est posé à une vingtaine de mètres. Un tigre biomécanique dort de tout son long au pied de l'étrange personnage.

Sanchez reprend :

"Rassurez-vous, je pense que vous n'avez rien à craindre. Mais il semble que cet homme des étoiles veule parler à vous seul et à personne d'autre. Allez-y, je vous attends".

L'homme salue les personnages mais ne se lève pas. **Il s'adresse au shaani** : "Je pense que vous avez plein de questions en tête. Mais je vous demanderais d'être respectueux et de me laisser parler".

Puis il se lève, retire sa capuche et **le shaani peut reconnaître Léandre** : "Tout d'abord, oui je ne suis pas mort. Et non nous n'allons pas vous faire de mal. Je vais être très direct, car pour vous comme pour moi le temps presse. Votre but est de destituer le Guide et de comprendre les agissements des Albaman, voir d'empêcher une boucherie inutile. Mais sachez que la situation est plus compliquée encore :

Le Guide va devenir un homme-dieu, appuyé par Dana III, l'actuelle dirigeante de la lignée Albaman, elle-même soutenue par les autres familles. Ainsi, si les Albaman remportent cette victoire, Adel Cadrissian sera nouvel homme-dieu et symbolisera l'entrée d'une famille au sein du cercle divin, autrement dit, les familles prendront le pouvoir et pour vous, **ce sera la fin du peuple héossien**, rêve cher d'Adel.

Pour cela, Dana III veut anéantir le quartier d'Odéa, bien connu pour ses activistes résistants (en fait les artistes qui bénéficient d'une certaine forme de liberté) pour s'imposer face au Nouvel Ordre. Elle désire ainsi démontrer que son armée a été capable d'agir une bonne fois pour toutes, contrairement aux troupes des hommes dieux. Mais elle compte également sur la paralysie de l'Eglise du Caméléon, suite à ma soi-disant mort, pour déstabiliser Antarès et le Nouvel Ordre.

Dana a également prévu de répéter l'histoire en pactisant avec Sarla, prince nécosien. Celui-ci pourra bénéficier des prisonniers héossiens capturés à Odéa en échange du soutien de sa principauté.

De plus, **Adel Cadrissian** est tellement sûr de sa victoire qu'il est **déjà en Technopôle** pour être déifié. Mais deux détails leur ont échappé : vous et moi. Je vous propose donc un accord".

Voilà ce que Léandre va proposer :

- Il ne fera pas intervenir les troupes du Nouvel Ordre sur Odéa et il n'y aura aucune représailles sur la population pour ce qui se produit.
- Il favorise la destitution et le jugement divin du Guide (autrement dit sa mort), en permettant que le shaani puisse témoigner.
- Le shaani sera relâché sans aucun mal là où bon lui semblera et le fichier personnel de chacun sera supprimé des archives officielles.

En échange :

- La Résistance s'occupe de l'aspect militaire (mobilisation de ses troupes et bataille), ce qui est déjà le cas.
- La famille Albaman sera ridiculisée et le Nouvel Ordre retrouvera sa légitimité.
- Le shaani s'engage à venir témoigner au complet pour destituer le guide en "oubliant" le rôle de Dana III et de sa lignée afin de respecter les équilibres politiques.

Ainsi, chaque partie y gagne : la Résistance évite la déification du Guide et remporte sa première victoire en évitant qu'un quartier soit rayé de la carte, le Nouvel Ordre retrouve sa légitimité et ses intérêts sont sauvegardés.

Si l'accord n'est pas conclu, le shaani n'est plus. Dans le cas contraire Léandre propose aux personnages d'attendre la fin du combat et de venir ensuite témoigner en Technopôle en s'occupant personnellement de leur sécurité.

Léandre conclut :

"Vous aurez à témoigner devant un Augure, représentant des hommes-dieux. Vous n'aurez rien à craindre, si vous respectez mes conseils et que vous n'offensez pas le protocole. Je suis conscient que la situation n'est pas simple. Mais c'est la seule solution. Si vous refusez, le Guide demeurera. La seule chose que je puisse vous promettre, sur mon sang, c'est que vous serez libres et vivants. Montez à bord, le temps presse maintenant".

N.B. : les personnages ne sont pas en position de force ; en fait, ils n'ont pas le choix. S'ils refusent, ils seront éliminés parce que Léandre ne peut laisser vivant le shaani avec tout ce qu'il sait déjà.

Les personnages montent à bord de l'appareil de Léandre. Sanchez préviendra alors la Résistance.

Technopôle

Pour la description, se reporter au supplément *Les Humains*.

Les personnages ne sont que des héossiens. Et même s'ils ont pu vivre autre chose, le retour à la réalité est là. Le monde est dirigé par des humains. Donc, au moindre écart...

Le shaani est à bord de l'appareil qui décolle. Il est installé dans ce qui s'apparente à un salon. Le voyage durera 4 heures. Léandre prétendra devoir fausser la compagnie des personnages pour aller piloter. **Ces derniers doivent donc se tenir tranquilles.** En effet, même s'ils sont les invités de Léandre, ils n'en restent pas moins des héossiens.

Lorsque, par les hublots, le shaani peut reconnaître un endroit bien précis de Kām : **Technopôle.**

L'appareil se pose à la verticale sur un astroport grouillant d'activité. Avant de sortir, Léandre jette des tuniques aux personnages. Ces **tuniques** blanches portent la marque du Caméléon à l'emplacement du cœur :

"Laissez vos affaires ici, je vous les rendrais personnellement. Enfilez ces tenues. Ceci est votre moyen de survie".

La passerelle se déploie et Léandre demande aux personnages de les suivre en rang par deux.

Le groupe entre dans un grand bâtiment. Puis, après d'interminables couloirs et mesures de sécurité, Léandre ouvre une porte derrière laquelle une **chambre collective** (avec quelques matelas) attend les personnages :

"Le temps que tout soit prêt, je vous demande de ne pas bouger d'ici. Un repas va vous être porté. Je pense que demain, vous serez libres, avec toutes vos affaires. Je m'en occupe personnellement".

Les personnages attendront quelques heures (peut-être en profiteront-ils pour se préparer), **puis la porte s'ouvre**.

Le jugement

C'est **Nataniel et l'un de ses tigres** que les personnages ont la surprise de découvrir dans le couloir.

La salle d'audience est quasiment vide. Derrière la place de l'Augure, un sigle du Nouvel Ordre impose.

L'endroit est sous bonne garde. Dans le public, plusieurs fidèles du Guide sont en attente.

Puis voici les principaux événements dans l'ordre :

- Arrivée de Dana III.
- Entrée de l'Augure et de sa suite.
- Divers témoignages d'adeptes du Guide qui citent ses exploits.
- Témoignage des personnages :
 - fausse tablette (et médaillon ?)
 - prise d'Edenia en otage
 - apprentissage de la magie dans Fange
 - préparation militaire des Albaman et bataille d'Odéa.
- Arrivée de Léandre qui appuie le témoignage des personnages.
- Le Guide rejette un témoignage non prévu par l'ordre du jour. L'Augure hésite.
- Entrée fracassante des hommes dieux : tout le monde s'agenouille.
- Antarès pour s'expliquer contre le Guide, soutient le clonage de Léandre. Homme dieu nous sommes homme dieu nous décidons.
- Sentence d'Achemar qui devient la parole des hommes dieux.
 - fausse preuve en mettant en péril l'amitié humano-nécrosienne.
 - désir de s'élever au rang d'homme dieu.
 - Blocus et destruction de la cité d'Edenia. Prise d'otages.
 - Première victoire de la Résistance et doute au sein des héossiens sans intervention du Nouvel Ordre, Odéa serait aux mains des impurs.
 - Conspiration contre le Nouvel Ordre et incident diplomatique entre le NO et une famille.Dana III proclamera que sa lignée ne pourra pas impliquer le Nouvel Ordre et que tout repose sur le Guide et sa folie.

Mais surtout, Antarès préconisera le besoin de neutralité d'un homme-dieu : comment celui-ci peut-il être au service d'une famille sans l'être pour l'humanité entière ?

Pour que chacun comprenne désormais que les hommes dieux sont au nombre de 6 et que nul autre personne ne peut prétendre au titre d'homme dieu la déification est refusée.

Maintenant, vu que la sécurité et l'intégrité du NO ont été mise en péril, vu que le Guide a tenté d'abuser de la bonne volonté des hommes dieux, vu que le guide a conspiré contre la toute puissance du nouvel Ordre, la seule sentence appropriée reste la mort.

Antarès prend tend alors une main tendue, tourne la main pour serrer le poing, et au fur et à mesure que son poing se serre, Adel étouffe. Puis, Les hommes dieux s'en retourne devant le salut respectueux de l'assemblée.

Adel ne devient qu'un corps gisant dans une mare de sang.

Epilogue

Léandre rendra au shaani son équipement (Seuls les objets technologiques seront supprimés). Puis, il laissera les personnages dans Käm, près de l'auberge de Kōl Na, là où, ironie du sort, un certain boréal franchit un jour la porte...

Reste aux personnages un ennemi héréditaire en la personne de Dana III.

Fin du cycle d'Odéa

Solti'sss

Pratiquant de la magie des prismes.

C : 2 Rel : 2 E : 3 Per : 3 A : 4 Sens : 2

Points de vie : 9/18

Description : ygwan, de taille moyenne, sage et solitaire. Il ne parle que quand cela est nécessaire. S'il se sent en confiance, Solti'sss se révèle alors comme un excellent compagnon. Il pratique également le shaan (8).



Origine

Résistant, représentant pour Odéa.

C : 2 Rel : 3 E : 3 Per : 2 A : 4 Sens : 3

Points de vie : 5/10

Description : nomoï, déterminé, rigoureux et juste. Il est représentant des magiciens d'Odéa, le quartier des arts. Il s'entend très bien avec Sanchez, et les deux hommes se vouent un profond respect.



Sanchez

Représentant des dissidents humains d'Odéa.

C : 2 Rel : 2 E : 2 Per : 3 A : 2 Sens : 3

Points de vie : 5/10

Description : humain de type médian, genre hispanique. Représentant des dissidents humains d'Odéa, il est l'une des deux fortes personnalités de ce quartier avec Origine. Il partage une profonde amitié avec ce dernier.

Lexique

Adel Cadrissian (le Guide)
Héken (résistant darken)
Léandre d'Amaury (Eglise du Caméléon)
Nataniel Centaurius (Androgyne Nouvel Ordre)
Origine (résistant nomoï)
Sanchez (résistant humain)
Solsti'sss, (ygwan passeur)

