

Nom du Scénario : *Le Sanctuaire*  
Auteur : **Torog**  
Durée de Jeu : *Une petite journée*  
Type : *Divers*  
Nbr Joueurs : 4-6 Joueurs

---

## Notes MJ

---

"*Le Sanctuaire*" est un scénario au déroulement complexe qui entraînera les joueurs tout au long d'un voyage interplanétaire épique, vers une fin inattendue de tous : De la simplicité d'un petit village récemment converti aux Origines, en passant par un détour dans la grande cité de Delmak, en pleine bataille contre des hordes de fanatiques, pour arriver à la découverte d'une antique cité Furling, les personnages seront entraînés dans nombre de rebondissements !

Ce scénario se déroule durant la période de grande Croisade menée par les puissants Dieux Oris en Voie Lactée, ce qui correspond dans la série à la dixième saison de Stargate. Ceux-ci ont envoyés leur première vague constituée de quatre puissants vaisseaux de combats et des milliers de fidèles fanatiques et de Prêcheurs. Les planètes passent les unes après les autres sous le contrôle de ces puissants envahisseurs.

Durant ce scénario, les joueurs vont, à leur insu, travailler pour le compte des Oris. Il est donc préférable qu'ils ne soient pas foncièrement hostiles à ceux-ci, du moins s'ils comptent survivre au scénario. Un groupe de mercenaires indépendants neutres serait l'idéal pour accomplir cette mission.

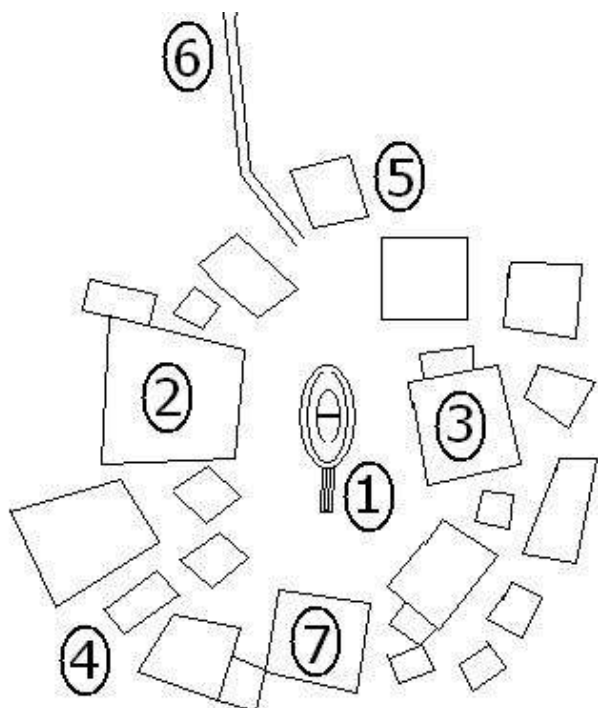
---

## Description des Lieux et Evènements

---

### Partie I)- Le village de Ver Andar

L'aventure débute dans le petit village de Ver Andar, sur une petite planète tranquille de la Voie Lactée. Les personnages y cherchent sans doute un travail à accomplir. Ver Andar, anciennement nommée Kermastal, est passée il y un mois de celà aux mains des forces des Oris. Il s'agit d'un village tranquille qui lors de l'invasion ne posa quasiment aucune résistance.



- 1)- Autel des Origines
- 2)- Temple Ori
- 3)- Taverne locale
- 4)- Bureau de l'administrateur
- 5)- Boutique de Bygal Danas
- 6)- Route du Nord
- 7)- Caserne

### **1)- Autel des Origines**

Sur la place principale du village trône une construction récente, l'autel de purification présent dans tout les villages dévoués aux Oris. Il est fort probable qu'une personne soit déjà enchaînée comme exemple au moment où les joueurs arriveront dans le village. Sans eau ni nourriture au centre de la Marque des Origines, le supplicié paie sans doute pour un blasphème quelconque envers ses Dieux.

La place principale du village est gardée par 3 ou 4 Croisés, qui patrouillent également dans les rues adjacentes. Ver Andar étant un village tranquille, les Oris n'ont pas jugés bons d'y laisser une grosse garnison.

### **2)- Temple Ori**

Il y a en permanence un Prêcher à Ver Andar et celui-ci est actuellement au temple, occupé probablement à préparer la prochaine Prosternation quotidienne. Si les joueurs souhaitent aller recevoir une bénédiction, ou des soins cela est possible, d'autant plus si certains souhaitent en même temps se convertir aux Origines, où le sont déjà.

Le Prêcher n'interviendra que si les joueurs se mettent à faire trop de grabuge dans le village, ce qui ne devrait normalement pas arriver.

### **3)- Taverne locale**

La taverne a plus ou moins de monde selon l'heure de la journée où les joueurs s'y rendent. Ici, ils pourront apprendre des informations sur le village tel qu'il était auparavant, ainsi que les dernières nouvelles émanant du front, en discutant éventuellement avec un Croisé de passage :

Ver Andar est donc passé sous contrôle des Oris, il y a un mois de cela. La transition s'est faite sans trop de problèmes, et certains villageois ont même choisis de s'engager dans la Croisade (On pourra avoir plus d'informations à ce sujet à la caserne). Les nouvelles du front rapportent les luttes sans merci que mènent les Croisés aux armées Jaffas sur diverses planètes. Selon les rumeurs, Chulak serait passé il y a déjà un moment aux mains des Oris, et ce n'est que récemment que les marchandises qui en viennent ont commencer à circuler de nouveau, après une période obscure. De nombreux mondes sont ainsi à présent sous la coupe des envahisseurs et peu de troupes ont été laissées dans ce village de Ver Andar car toutes les forces sont mobilisés sur le front.

De plus, on parlera sans aucun doute aux joueurs de la visite, deux semaines auparavant, d'un grand chef Ori, une Prêtresse désignée sous le nom d'Orici dans le village. Celle-ci est venue prêcher avec une foi enflammée qui en ont convaincu plus d'un de se joindre à la Croisade.

**Note MJ :** Ce n'est pas l'unique raison pour laquelle Sainte Adria, l'Orici, est passée dans ce village. Elle y a laissé des instructions au Prêtre du temple, qui s'est chargé de tout mettre en place. C'est là l'origine de la mission des personnages.

### **4)- Bureau de l'administrateur**

L'administrateur du village, est bien connu. C'est un vieux Jaffa du nom de Krônât, avec un caractère plutôt grincheux. Autrefois, il faisait partie de ceux ayant prêté leur loyauté au Jaffa Gerak, célèbre pour ses opinions pro-Ori. Résultat, ceux-ci n'ont eu aucun problème à le désigner administrateur en chef de Ver Andar. C'est lui qui assure les fonctions du prêcheur quand celui-ci s'en va dans les campagnes ou sur un autre monde.

Krônât, probablement occupé avec une somme pas possible de paperasse dûes au changement subit de contrôle du village, accueillera les personnages de façon bougonne. C'est lui qui est le mieux placé dans le village pour les aiguiller vers une tâche ou une autre, et notamment vers la mission que va leur confier l'un des marchands du village, Bygal Danas.

## 5)- Boutique de Bygal Danas

Bygal Danas, en effet, est l'unique marchand de matériel du village. Il vend quelques armes, nombres d'objets plus ou moins utiles et quelques artefacts de technologies avancées. Bien qu'il râle énormément par rapport à tout ce chamboulement de ses affaires provoqué par l'arrivée des forces Ori, c'est en fait un fidèle croyant (les joueurs ne sont pas censés le savoir). En effet, c'est lui qui va au final leur confier la mission importante :

Bygal Danas leur explique qu'il a une tâche importante à leur confier, qui requiert la plus grande discrétion. Cette mission a donc été commanditée par les Oris, mais les joueurs ne sont pas censés le savoir tout de suite, ce sera la surprise finale de comprendre pour qui ils ont travaillé réellement !

Les joueurs devront se rendre sur la planète Delmak, grand carrefour de l'ancien Empire Goauld. Sur celle-ci, ils doivent se rendre au domicile d'un riche négociant nommé Enart. Celui-ci a d'autres informations à leur confier. Le mot de passe qu'on leur dira sera "Netu est rouge". Ce à quoi il devront répondre "Le sang de Sokar a encore coulé". Ils devraient à ce moment là être autorisés à voir Enart et à lui demander les informations.

Enfin, Bygal Danas leur confie une grande boîte métallique verrouillée, à n'ouvrir sous aucun prétexte, ainsi qu'une lettre. Il ne sont censé lire celle-ci "que lorsque ils auront atteint leur destination finale". Il est probable que les joueurs ouvrent la boîte ou lisent la lettre avant d'avoir atteint cette destination, mais beaucoup seront sans doute rebuté par la peur de ce qu'elle peut contenir. La boîte devra être portée en permanence par l'un des personnages et il devra la poser pour pouvoir combattre. A moins bien évidemment qu'ils ne trouvent une bête de somme pour porter leur matériel. La récompense est de 3000 Livres de Naquaddah. 1/3 dès à présent, le reste la mission accomplie. On peut négocier un peu avec Bygal pour faire augmenter le prix jusqu'à 4000 Livres au maximum.

La lettre est très simple, elle dit juste ceci : "Arrivé à destination, ouvrez la boîte, posez l'appareil au sol et appuyez sur son sommet durant une dizaine de secondes". La Boîte métallique contient un petit trépied surmonté d'une étrange sphère métallique. L'ensemble est de couleur doré. Il ne ressemble à rien de ce que les joueurs connaissent en matière de technologie. L'objet ne porte aucun inscription.

**Note MJ :** Cette objet est en fait un communicateur longue distance Ori. Quand il est activé, la sphère se divise et apparait une marque des origines, dont l'oval central s'élève pour envoyer dans un flash lumineux une salve énergétique dans les cieux.

Si les joueurs activent l'objet avant d'être arrivés à destination, les Oris compareront simplement les coordonnées reçues, s'apercevront qu'ils correspondent à une planète du réseau déjà connue et n'interviendront pas.

A l'activation (Qu'il est préférable de faire quand même en fin de mission : ne pas hésitez à faire stresser les joueurs aventureux sur le fait que l'appareil pourrait être une bombe), les joueurs comprendront sans problème qu'il s'agit d'un appareil Ori à cause de sa forme, et donc pour qui ils ont travaillé.

## **6)- Route du Nord**

La route du Nord mène à la porte des Etoiles, située à quelques Km de là. En chemin, les joueurs pourront voir quelques fermes et croiser éventuellement une caravane de marchands. La Porte est gardée par deux Croisés. Il y a de grandes chances pour que ceux-ci posent des questions gênantes aux joueurs, et notamment à propos de la boîte. En effet, cette mission est secrète et très peu de personnes parmi les membres de la Croisade sont au courant.

Les joueurs peuvent tenter de négocier ou de bluffer. Au pire, ils devront se battre et tuer les deux Croisés (Pas d'inquiétude, ils seront absous de leur pêchés si leur mission est accompli et que les Prêcheurs venaient à savoir qu'ils ont tués des Croisés).

## **7)- Caserne**

A la caserne se trouve deux ou trois autres Croisés qui interviendront en cas de grabuge dans les rues de la cité; Deux d'entre eux sont d'ailleurs des recrues récentes, anciens habitants du village et ils pourront conter avec quelle ferveur ils ont rejoint les rangs des Oris, convaincus par le discours de l'Orici, la Sainte Adria. L'autre Croisé est le capitaine en chef affecté à ce village. Il travaille de concert avec l'administrateur et le Prêcheur du temple pour assurer le calme dans le village et ses alentours.

Il y a quelques armes et armures de rechange pour croisés à la caserne, ainsi que diverses armes et technologies considérés comme illégaux et confisqués aux habitants du village.

## **Partie II)- Guerre sur Delmak**

Delmak est une des plus importantes planètes de l'ancien Empire Goauld. Auparavant fief de Sokar, elle passa par la suite aux mains du Seigneur Baal, qui en relâcha son emprise après la fin de l'Empire Goauld. En cette période, Delmak est un monde commerçant très actif, un des grands carrefour commerciaux. Elle n'est pas encore passée aux mains des Oris, et les Jaffas y possèdent d'importantes garnisons et une grande flotte de vaisseaux. Mais celà ne va pas durer, car au moment même où les joueurs débarquent sur Delmak, la Croisade atteint également la planète (Quel hasard !). Une belle occasion d'accomplir la mission sur fond de bataille dantesque.

Delmak, la capitale de la planète, est une gigantesque ville de plusieurs dizaines de Km carrés. Surplombant celle-ci, le magnifique palais de Sokar. La Porte des Etoiles est située en plein milieu de la grande place de la ville. Quand les personnages débarquent, une certaine agitation règne dans les rues. Les gens ont l'air paniqués, et nombre de personnes fuient en empruntant la Porte. En effet, les senseurs Jaffas ont, il y a moins d'une demi-heure, détectés deux gigantesques vaisseaux de combat, qui ont émergés de l'hyper-espace, en orbite autour de Delmak. Des Ha'Taks, proche du palais de chulak, sont en train de décoller, tandis que le soleil se couche, sur un crépuscule rouge de sang. Les joueurs doivent se dépêcher s'ils ne veulent pas se retrouver empêtrés au milieu d'une guerre meurtrière entre les fanatiques serviteurs des Oris et les forces Jaffas.

### **Batailles dans les rues**

Quelques minutes après que les joueurs aient passés la Porte, celle-ci s'ouvre, laissant le passage à une grande armée de Croisés. Les compagnies sont menés pour la

plupart chacune par un Prêcheur ou par des généraux de plus haut niveau que les simples combattants. Les forces Oris commencent à investir les rues de la cité. Dans les rues, le combat fait rage : Des Jaffas en rangée tirent à la Lance comme des déchainés et d'autres repoussent désespérément les assauts des vagues de Croisés fanatiques, mus par une soif de sang sans égale. Des Prêcheurs mènent les assauts, projetant les Jaffas par vague de cinq dans toutes les directions, se protégeant des tirs à l'aide de leur bouclier psychique, et augmentant la ferveur de leurs troupes en les invectivant, ou par une quelconque faculté de Berserk. Bref, c'est le chaos. Des incendies se déclarent un peu partout, et du ciel en feu surgissent régulièrement des tirs lumineux venant des vaisseaux Ori en orbite, tels de grandes lances célestes, qui viennent frapper la ville en divers points stratégiques pour détruire vaisseaux, défenses, etc. Un véritable décor apocalyptique ...

## Chez Enart

Le Seigneur Enart est un riche propriétaire de Dakara. Il s'agit en fait d'un civil Goald qui possède de nombreuses propriétés sur différents mondes. L'entrée de sa luxueuse demeure est gardée par deux Jaffas, et deux autres résident à l'intérieur. Il a sa propre suite de serviteurs dévoués.

**Note MJ :** Si les Oris ont fait appel aux PJ pour cette mission, c'est parce qu'ils savent que jamais Enart ne leur livrera les informations, et préférera tout détruire plutôt que de les laisser profiter de ça. Une manière insidieuse est donc plus efficace.




Il ne révélera pas de facto sa nature Goald aux joueurs, mais ses yeux s'illumineront si ceux-ci le mettent un peu trop en colère, où le titillent trop. Il est quelqu'un de particulièrement opulent, qui porte plusieurs bagues à chaque doigt, et un air bouffi mais non moins avide d'ambitions (Financières dans son cas).

Les personnages pourront sans trop de problème entrer chez lui, s'ils fournissent le bon mot de passe. Arrivé devant Enart, celui ci leur râleras dessus, leur disant qu'ils sont en retard, et s'empressera de leur fournir une lettre avec d'autres instructions.

**Note MJ :** Enart attendait effectivement un groupe d'aventuriers, mais pas celui des joueurs. Ceux ci sont en fait en train d'intercepter des instructions destinées à un autre groupe, qui va arriver peu de temps après eux, mais ils ne sont pas sensés le savoir tout de suite.

Si les joueurs demandent des informations sur la boîte ou la première lettre, Enart sera interloqué. Pour lui le marché se limitait juste à leur livrer les infos, ayant reçu le paiement ayant eu lieu auparavant comme prévu. S'ils insistent, il finira par s'énerver et tentera de les chasser ou appellera ses gardes.

A leur départ de la maison d'Enart, les joueurs verront arriver derrière eux un autre groupe, mené par une personne aux habits richement décorés. Une altercation va s'ensuivre avec les deux Jaffas de l'entrée, qui vont se faire tuer. Il est recommandé aux joueurs de ne pas rester dans le coin, à moins de risquer la confrontation avec ce groupe adverse. Lorsque ceux-ci s'apercevront qu'ils ont été devancés et dupés, Enart en subira les conséquences (On le retrouvera la gorge de l'hôte tranchée, baignant dans son sang, et le symbiote transpercé), et ils se mettront à la poursuite des personnages.

La lettre constient ces instructions : Une première adresse de Porte des Etoiles, une série d'intructions à exécuter (Appuyer sur ce symbole au sol , puis sur celui-ci , et enfin celui-ci  presser alors simultanément sur le bouton rouge et le bleu), et enfin, une seconde adresse de Porte des Etoiles. Si un joueur est assez attentif, il remarquera que la seconde adresse de Porte des Etoile comporte huit symboles ...

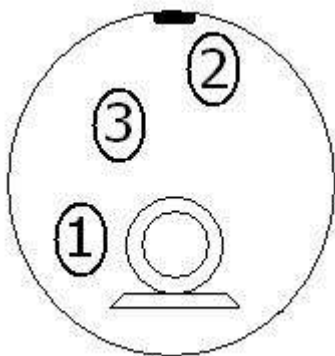
## En plein Chaos

A leur retour vers la porte, les personnages devront tenter de se frayer un chemin sans trop se faire repérer au milieu de ce champ de bataille urbain. Il est fort probable qu'ils aient à subir un combat contre une troupe isolée de quatre ou cinq Croisés fanatiques.

La place de la Porte est jonchée de cadavres de Croisés et de Jaffas. La porte n'est pas activée et un silence lourd règne sur l'endroit, les combats s'étant décalés vers d'autres parties de la ville. Au moment où les personnages composent le code de leur nouvelle destination, il est fort probable qu'une compagnie importante de Croisés passe par là et qu'ils doivent fuir en catastrophe vers le vortex, au risque de se faire roussir les poils ...

## Changement de Réseau

En ayant utilisé les premières coordonnées fournies par Enart, les joueurs arriveront sur une étrange planète.



**1)- Porte des Etoiles**

**2)- Bibliothèque des Anciens**

**3)- Symboles gravés à même le sol**

Il s'agit d'une bibliothèque des Anciens. Une unique pièce circulaire, des murs noirs, un sol de marbre bleu sur lequel sont gravés nombre de symboles. C'est un endroit similaire à celui visité quelques années plus tôt par l'équipe Tau'Ri SG1, peut être même le même endroit ... Au mur, une bibliothèque des Anciens, d'un noir baroque. L'un des personnages voudra peut être l'utiliser, mais s'il fait cela, il court à une mort certaine, car les connaissances des Anciens finiront par détruire son cerveau au bout de quelques jours.

En suivant les instructions de la lettre d'Enart, les joueurs trouveront au sol les divers symboles sur lesquels appuyer. Lorsque cela est fait, un réceptacle s'ouvre dans le sol, et un étrange objet en sort. Il s'agit d'une espèce d'amas de cristal orangé d'où émane une faible lueur. Il semble que ce soit une source d'énergie, mais qu'elle soit éteinte. A la base, là où l'objet est "branché", plusieurs boutons de couleurs, n'attendent que la dernière séquence des joueurs. Quand cela est fait, l'objet s'illumine fortement, et il rentre dans le sol, prêt à augmenter l'alimentation de la Porte des Etoiles.

**Note MJ :** Certains joueurs l'auront peut être reconnu, il s'agit d'un E2PZ, un générateur d'énergie Ancien. Ces engins, branchés sur une Porte des Etoiles, sont censés fournir l'énergie permettant d'activer un Vortex vers une autre galaxie, via des coordonnées de huit symboles ...

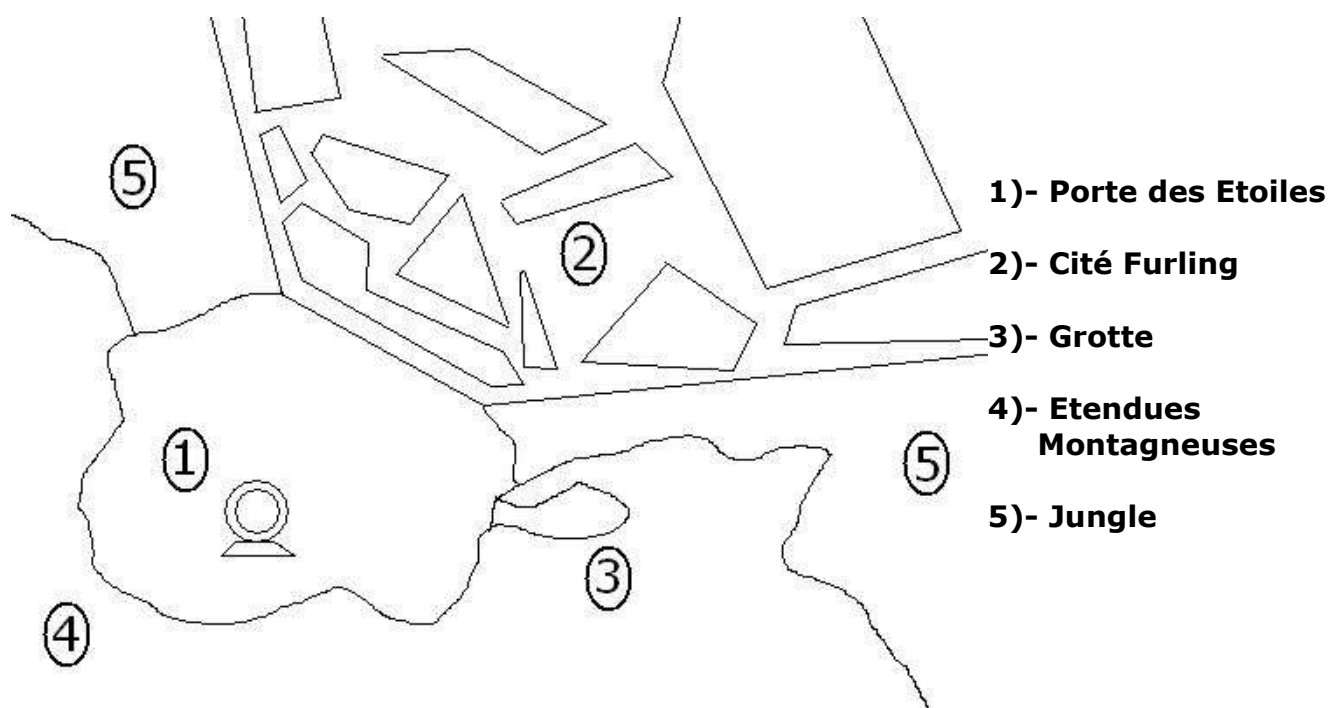
Or, si un joueur a pris le temps d'examiner l'E2PZ, il s'apercevra que celui-ci est presque à plat, et qu'il ne peut en aucun cas ouvrir un Vortex vers une autre galaxie. Huit coordonnées de Porte ne désignent pas en fait forcément un changement de

galaxie, mais plutôt un changement de réseau de porte. L'E2PZ est néanmoins nécessaire pour donner suffisamment d'énergie à ce changement, même si en fait, ce nouveau réseau est située dans la Voie Lactée même : Il s'agit d'un réseau caché, constitué d'une unique planète, une planète sanctuaire, dont l'existence est ainsi masquée aux yeux de tous.

### Partie III)- Planète Sanctuaire

#### La Cité Furling

Lors de leur arrivée sur cette planète mystérieuse, alors que les joueurs sont dans l'inconnu le plus total quand à ce qu'il y a de l'autre côté (Ils pensent arriver dans une autre galaxie ...), faites leur une description de l'endroit magnifique dans lequel ils débarquent :



#### 1)- Porte des Etoiles

La Porte se situe au milieu d'une vaste esplanade de pierre taillée. En face s'étendent les ruines d'une magnifique cité d'architecture ressemblant à celle des Mayas : Il s'agit d'une Cité Furling ! La Porte des Etoiles, quelque soit la combinaison entrée, refusera de s'ouvrir. En effet, elle se trouve dans un réseau unique composée d'elle-même. Le seul moyen de l'ouvrir serait de lui adjoindre une source d'énergie plus puissante, pour ouvrir un Vortex vers le réseau de porte principal de la Voie Lactée. Et il n'y en a pas sur cette planète ... En fait, Enart le Goald surnois savait très bien que les chercheurs de trésor se retrouveraient piégés sur cette planète. Il a déjà par le passé vendu ces informations à d'autres aventuriers malheureux qui se sont retrouvés coincés.

**2)- Les ruines de la Cité Furling** s'étendent sur une dizaine de Km carrés, et il y a également des installations perdues au milieu de la jungle. Beaucoup de bâtiments sont recouverts par la végétation (C'est une planète Tropicale), mais nombre d'entre eux sont encore en état et les technologies qui y sont installés fonctionnent pour

certaines. C'est une cité comparable à Atlantis pour les Anciens ! Bien évidemment, il semble que cela fait plusieurs milliers d'années qu'elle a été désertée. Qui sait ? Peut être dans ces ruines ou dans les archives des explorateurs Tokra les joueurs découvriront-ils le mystère de la disparition des Furlings ?

### **3)- Grotte de l'expédition Tokra**

Dans la grotte, les joueurs découvriront plusieurs ossements et du matériel technologique encore en état de marche. S'ils lisent les notes en mémoire, ils découvriront qu'ils s'agissait d'une expédition de scientifiques Tokra. D'ailleurs, la grotte semble avoir été creusée à l'aide de la technologie des cristaux Tokra.

Un millier d'années auparavant, des Tokras avaient en effet découvert l'emplacement de cette Planète sanctuaire. Le fait qu'on ait voulu l'isoler du reste du réseau reste un mystère ? Peut-être fussent les Furlings eux-mêmes qui choisirent de se cacher ? Ou des explorateurs ultérieurs ? Toujours est-il que les Tokras ont étudiés la cité durant plus de deux cents ans et en ont tirés une somme d'informations pas possibles, recueillies dans leurs notes. Ils ont de même pu déterminer que cette planète se trouvait dans la Voie Lactée. Malheureusement et comme tout les explorateurs imprudents, ils se sont retrouvés coincés sur la planète sans aucun moyen de retour, et ont terminés leur vie là.

### **4)- Etendues Montagneuses**

Des étendues rocheuses escarpées entourent le site de la porte. Si ultérieurement, les personnages décident d'aller faire un tour là-haut, ils trouveront quelques installations Furlings sur les haut-plateaux et les ruines de ce qui semble être un ancien port spatial.

**5)- Une jungle dense et touffue** entoure la cité Furling. Elle s'étend sur plusieurs centaines de Km carrés, et de ci de là poitent souvent quelques étendues montagneuses hors des arbres. Les Furlings ont dû explorer cette jungle des millénaires auparavant. Qui sait à présent quelles créatures étranges peuvent s'y trouver ? Les personnages pourront éventuellement découvrir dans cette jungle des fruits, de quoi chasser et se sustenter.

### **L'appareil mystérieux**

Revenons-en à présent au but de la mission. En voyant la cité, les joueurs comprendront probablement qu'ils sont arrivés à destination. Ils peuvent donc décider d'activer l'engin maintenant selon les instructions de Bygal Danas ou d'attendre encore un peu (De toute façon, ils sont là pour un bon bout de temps s'ils ne le font pas ...)

Activé, l'engin, qui se déploie en forme de marque des Origines, envoie une salve au vaisseau le plus proche qui indiquera aux Oris l'emplacement de cette planète sanctuaire. Les troupes arriveront peu après, le temps de mener un dernier combat.

### **Le Combat Final**

Peu de temps après leur arrivée sur la planète, le second groupe d'aventurier, celui qui devait à l'origine recevoir les informations d'Enart, débarque sur la planète. Un combat va sans aucun doute s'en suivre entre les aventuriers et ce groupe rival de chasseurs de trésors. Peut être se déroulera-t-il sur l'esplanade de pierre taillée ou se trouve la Porte ? Peut être les personnages seront-ils obligés de se retrancher dans la

grotte Tokra ? Des cristaux laissés là permettent éventuellement de creuser d'autres tunnels. Peut être devront-ils mener une lutte sans merci dans les ruines de la cité Furling, ou même s'enfuir dans la jungle, au risque de tomber sur des animaux sauvages ?

Le groupe adverse est mené par un Goauld belliqueux du nom d'Iksos, habillé avec de riches habits :

- Iksos, Goauld -> Equipement : Un bouclier énergétique de niveau 2, Un zat'Nik'Tel, un sabre et un doigt de mort Goauld chargé pour cinq tirs.
- Gyran, Mercenaire Humain : Tenue de Protection semblable à un gilet en kevlar tau'Ri de niveau 2, Pistolet Pulsar (Etourdissement de 2D6+2, recul de +1).
- Joran, Mercenaire Humain : Tenue de Protection semblable à un gilet en kevlar tau'Ri de niveau 2, Un zat'nik'tel et un sabre. Le frère de Gyran.
- Kel'Marn, Mercenaire Jaffa : Une armure Jaffa améliorée (+1), une Lance Jaffa.
- Bob Banners, Mercenaire Humain (Déserteur Tau'Ri) : Tenue de Protection semblable à un gilet en kevlar tau'Ri de niveau 2, Un P90, un Desert-Eagle, un fusil Sniper, un couteau de combat.

Ce groupe est d'un niveau de combat assez élevé, c'est pourquoi, selon la puissance du groupe de personnage, il faudra peut être réduire ce groupe rival à seulement quatre opposants, ou faire intervenir les alliés Oris, si bien sûr les personnages ont activés l'engin qu'ils ont apportés.

## **Conclusion de l'aventure**

Soit durant leur combat, soit par la suite, la Porte va s'activer. Du vortex, sort une compagnie de dizaine de Croisés haut-gradés, menés par ce qu'il semble être un commandant d'Armée, un prêcheur aux riches habits et borgne, ainsi qu'une jeune femme magnifique qui porte un collier avec une magnifique pierre blanche. Les Croisés fanatiques lamineront avec une rapidité et une puissance foudroyante les membres du groupe adverse.

Les joueurs à ce moment là, feraient bien de faire profil bas, si certains d'entre eux n'aiment pas les Oris. Le prêtre leur intime (et les force sinon avec ses pouvoirs), de s'agenouiller devant la "Sainte Adria l'Orici, Incarnation même des Oris parmi eux". Adria les remercie donc pour leur mission réussie, tandis qu'un vaisseau Ori apparaît dans les nuages, et s'apprête à se poser sur la jungle aux abords de la Cité Furling. Les connaissances que pourront apporter cette cité, les mystères qu'elle renferme seront sans doute très utiles aux Oris pour leur lutte contre "les forces du mal" ultérieurement.

Les joueurs se verront grassement récompensés, plus même que ce que Bylal Danas leur avait promis, et se verront proposés de rejoindre les rangs des fidèles de la Croisade. S'ils ne le souhaitent pas, les Oris leur offriront le voyage de retour (D'un seul mouvement de poignet, la Porte s'ouvre sous l'injonction d'Adria), et ils pourront retourner vers de nouvelles aventures, avec peut-être le remords d'avoir livré aux Oris des données importantes ...