

MIASME

CONTENU

- **Introduction**

DESCENTE EN ENFER

- **Parlaint : La Cité Oubliée**
 - Prologue
 - Interlude : Le Béhémoth Theran
 - Refuge
 - Interlude : Le Roi est Mort !
 - Les Ruines
 - Finale
- **Appendice**
 - A - Personnages
 - B - Musique

PISTE DE LARMES

- **Quai des Nuages & Viviane**
 - Prologue
 - Interlude : La Fille du Dragon
 - Refuge
 - Interlude : Montée de La Nation Ork
 - Les Ruines
 - Finale
- **Appendice**
 - A - Les Personnages
 - B - Musique

INTRODUCTION

Miasme est une campagne **EARTHDAWN** pour des personnages du 4^{ième} au 8^{ième} cercle. Pour jouer ces aventures, les produits EarthDawn suivants sont recommandés : Le Livre de Règle, *Parlainth : la Cité Oublie*, et *Quai des Nuages & Viviane*. Même s'il n'est pas nécessaire, il est aussi recommandé d'avoir *Prelude to War* puisque Miasme en est une introduction.

Conventions

Les abréviations suivantes sont utilisé lors de référence à des produits FASA.

Livre de Règle et Extensions

- AM** Arcane Mysteries of Barsaive
- EC** Earthdawn Companion
- ED** Earthdawn
- EG** Earthdawn Gamemaster Pack
- MA** Magic : A Manual of Mystic Secrets

Suppléments

- AW** Adept's Way
- B** Barsaive Campaign Boxed Book
- BE** An Explorer's Guide To Barsaive
- BG** The Barsaive Gamemaster Book
- BW** The Blood Wood
- CB** Creature Of Barsaive
- DE 1** Denizens of Earthdawn - Volume 1
- DE 2** Denizens of Earthdawn - Volume 2
- HO** Horrors
- LE 1** Legens of Earthdawn - Volume 1
- LE 2** Legens of Earthdawn - Volume 2, The Book of Exploration
- P** Parlainth : The Forgotten City
- P1** Parlainth : The Forgotten City
- P2** Ruins of Parlainth
- SG** Earthdawn Survival Guide
- SS** Secret Societies of Barsaive
- SV** Skypoint & Viviane
- SV1** Book 1 : Barsaivian Viviane
- SV2** Book 2 : Theran Viviane
- SV3** Book 3 : Viviane Province
- SR** Serpent River

TE The Theran Empire
TH Throal : The Dwarf Kingdom

Aventures

BL Blades
IN Infected
MB Myst of Betrayal
PA Parlainth Adventures
SP Shattered Pattern
SVA Sky Point Adventures
TA Throal Adventures
TS Terror in the Sky

Campagne

PW Prelude To War

Une musique a été fournie pour cette aventure. Les morceaux et les albums sont listés dans l'Appendice B - Musique dans l'ordre d'apparition. Chaque chanson a " un titre " marqué comme suit :

" Titre "

Lorsque vous voyez une référence comme indiqué dans le texte, cela veut dire qu'il faut lancer le morceau.

DESCENTE
EN
ENFER

PROLOGUE

" Un Vent Froid Souffle Sur La Plaine "

Un vent froid souffle sur la plaine. Il fait bruire les nombreuses feuilles des arbres tordues du Bois de Sang, soulève la poussière de la terre maudite que sont les Mauvaises Terres et coupe droit à travers l'épaisse peau laineuse des trolls des Pics du Crépuscule. La mer d'Aras ne peut pas empêcher sa morsure, la mer de la Mort ne peut pas le réchauffer et il souffle ainsi de même sur le Quai des Nuages.

Un vent chaud est censé précéder de bons jours. Un vent froid, de mauvais jours.

Quand un vent froid souffle sur la plaine ... c'est en effet un mauvais présage !

Commencer l'aventure

Pour commencer *Miasme*, la clef pour réussir est la flexibilité. Les personnages doivent être amenés à Parlainth de telle façon qu'ils ne se sentent pas entraîné dans quelque chose d'évident. Faites les arriver de la façon la plus innocente possible (plus facile à dire qu'à faire). Si vous avez une méthode en tête, utilisez-là. Il faut mieux adapter à vos personnages que de les envoyer comme ça, sans explication. Ce qui suit est une suggestion pour amener vos personnages dans Parlainth en utilisant Ceren et Nybik des *Chroniques de Barsaive*.

Où que soient vos personnages, ils reçoivent un message de Ceren et Nybik envoyés par un messager Obsidien. Ils sont tombés sur des informations suggérant que le Cercle de Sang, aussi des *Chroniques de Barsaive*, est toujours en vie et bien portant. Ils demandent aux personnages de retourner à Vors pour pouvoir vérifier les informations eux-mêmes. Si les personnages sont à Vors, passez ce passage.

Nybik a peu d'amis dans Port-Aux-Ruines, aussi essaye-t-il d'y installer une auberge (voir La Jungle de Liaj). Ils ont remarqué un important flux de visiteurs dans Port-Aux-Ruines durant les derniers mois. Ils semblent tous avoir emménagé dans une vieille auberge abandonnée qui fut perdu lors d'une compétition par Torgak. Étant des personnes curieuses, les amis de Nybik ont essayé de jouer les bons voisins en accueillant les nouveaux arrivants en ville. Ils les ont complètement ignorés et depuis gardent un œil sur les amis de Nybik. Après quelques semaines, des rumeurs ont commencés à circuler à propos d'un nouveau culte germant à Port-Aux-Ruines qui utiliserait la Magie du Sang. Les amis de Nybik ne sont pas sûr si les deux événements sont reliés, mais Ceren croit qu'aucun risque ne doit être pris et demande aux PJ d'enquêter. Si les personnages ont effectuée *Throal Mountain*, faites-les engager par le roi qui pense qu'ils *doivent* enquêter plus profondément sur les rumeurs du Cercle de Sang, le trône payant les frais (ce qui devrait rendre joyeux les personnages).

Quelques idées pour PJ indisciplinés : s'ils décident de ne pas enquêter sur les rumeurs, alors secouez leur les puces. Faites les traquer par une mystérieuse créature des ombres ou, l'endroit où il loge est infiltré par le Cercle de Sang. Harasser-les jusqu'à ce qu'il comprenne. Si vos PJ ne répondent pas aux pressions, guidez-les par le bout du nez. Prenez une des aventures d'un des produits Earthdawn. Incorporez-les dans une petite aventure et amenez les à Haven. Ils ralleront plus tard !

Se Déplacer : De Vors à Haven

" Pour Que Barsaive Soit Notre Terrain de Jeu "

La distance de Vors à Haven est approximativement de 975 miles à vol d'oiseau. En utilisant le sextant de Shantaya sur la carte, le voyage devrait prendre environ 22 jours à pieds. La route va obliger les personnages à contourner le Bois de Sang, en supposant qu'ils ne veuillent pas y rentrer faire une petite visite, ainsi que le Mont Caucavic et les Monts Scythia. Cette route est sûr mais les PJ ont tout de même des chances de rencontrer des créatures hostiles puisqu'ils s'aventurent dans des contrées peu visitées de Barsaive. Une route plus simple peut-être prise avec un bateau le long du fleuve Serpent jusqu'à Syrtis ou Tansiardo, et prendre la Vieille Route Thérane jusqu'à Parlainth. La distance en bateau est de 860 miles et prendra environ 10 à 15 jours de voyage suivant la vitesse et le temps de navigation du bateau. A pied, la distance est de 90 miles et prendra 10 à 12 jours en fonction du temps et de chemin exact pris. Le voyage est rapide à moins que les PJ ne cherchent les problèmes.

Aucune rencontre n'est suggérée. Tout est à la discrétion du MJ pour ce qui arrive à ses joueurs en allant à Port-Aux-Ruines. Ceci n'est que la première partie et il serait prudent de ne pas en faire un enfer. Les joueurs ont un long chemin à parcourir, et il ne serait pas bon de les décourager si proche du début.

LE BÉHÉMOTH THERAN

La description suivante et le morceau de musique qui l'accompagne ont été choisis pour présager les événements qui se dérouleront dans *Prelude to War* une campagne Earthdawn de FASA que *Miasme* précède. Ce n'est pas du concret ni des révélations, mais donne aux personnages un avant-goût de ce qui suit.

" Prélude à la Guerre : Le Béhémoth Theran "

La Grande Jungle de Séraph, une réserve grouillant de flore, de faune et de tribus primitives. La jungle domine l'horizon, formée de palmiers, de plantes et d'arbres dont chaque feuille est recouverte de goutte de rosée. De l'eau s'écoule d'immenses arbres pour alimenter la rivière.

Des oiseaux aux couleurs de l'Arc en Ciel volent gracieusement à travers les arbres, évitant d'épaisses lianes. Seules quelques raies de soleil parviennent à percer à travers la voûte des arbres, rendant la jungle sombre.

Enfouis profond dans cette ruche vivante, un groupe de guerriers tribales se reposent dans une clairière où s'écoule un ruisseau. Et c'est l'un des rares endroits, à travers la jungle, où l'on peut voir les rayons du soleil comme toile de fond.

Une ombre commence à dévorer ce bastion de lumière, partant du sud et occultant vers le nord la lumière comme une éclipse. Tous les guerriers regardent vers le ciel, se demandant quelle sorte de monstre peut couvrir de son ombre une clairière de 5 miles de long.

Leurs yeux s'égarer dans le noir et ce qu'ils y voient jettent un voile de terreur sur leur cœur.

Ils courent terrorisés, hurlant des prières à leurs dieux.

Il est arrivé

PORT-AUX-RUINES

Port-Aux-Ruines : Arrivée

La description qui suit peut-être lu aux personnages à leur arrivée à Parlainth non pas seulement pour l'atmosphère mais aussi pour insinuer la terreur dans leur âme ...

" Blottis Dans Les Ruines "

Parlainth s'étend dans la plaine au nord du mont Caucavic. Les quelques bâtiments encore debouts ne sont rien de plus que l'ombre de la ville originelle au temps de sa gloire. Les immense édifices des fiers Thérans ont succombés aux ravages du temps et tous les chemins épiques d'autrefois ne sont aujourd'hui que des tunnels vides hantés par les âmes des morts.

A l'intérieur du coin sud-est de ce bastion de magie, s'étend Port-Aux-Ruines. Il ressemble à un petit enfant essayant d'esquiver le regard d'un parent affamé. Maison pour des centaines de personnes, certains disent qu'il est le premier endroit où s'arrêtent les idiots, les fous et les suicidaires ...

Poser l'Action

La première partie de l'aventure sert à immerger les personnages dans la toile qu'est Port-Aux Ruines. L'intervention de Nybik et de Ceren n'est rien de plus qu'un appât pour attirer les personnages dans Port-Aux Ruines et qu'ils explorent les alentours. Cet partie sert à réaliser les dernière partie du contrat.

Il y a un nombre de personnages que les joueurs doivent rencontrer et d'endroit où ils doivent aller. Le reste de l'épisode sert à rendre la réalité de la vie de tous les jours dans Port-Aux-Ruines autant qu'à poser les fondations du reste de l'aventure. Les personnages importants ont été listé au-dessous ainsi que des points d'informations et des événements s'y rattachant.

Le Cœur de Haven : Torgak

" Torgak "

Torgak dirige Port-Aux-Ruines, il est donc logique que les personnages vont le rencontrer tôt ou tard. Quand les personnages arrive en ville, le meilleur endroit pour loger sera Le Troll Agité. Pour plus d'information, regardez à la page 20 de **P**. Quand les personnages parlent au gérant de l'auberge, il les enverra à Torgak qui dirige Biens et Service de Torgak s'ils veulent des informations ou de l'équipement. Torgak contrôle aussi la police locale dans Port-Aux Ruines et seront donc envoyer à Torgak s'ils causent des troubles. Pour plus d'informations sur Torgak, regardez les pages 24-25 de **P**.

Si les personnages vont directement lui demander des informations sur le Cercle de Sang, il les enverra voir Vardeghul, un T'skrang qui collecte des informations. Il les fera accompagner par un des ses adjoints pour garder un œil sur eux, mais aussi parce qu'il a aussi

entendu des rumeurs sur le Cercle de sang et veut être au courant s'ils opèrent en ville. Aussi longtemps que les personnages se teindront à carreau et n'auront aucune part dans l'organisation, Torgak les laissera relativement libre d'agir.

Une mine d'information : Vardeghul

" Vardeghul "

La meilleure source d'information dans tout Parlainth et de Port-Aux-Ruines est Vardeghul. Pour plus d'information sur Vardeghul, regardez pages 25-26 de **P**. Vardeghul tient une boutique où elle propose des parchemins. Pour plus d'information, regardez pages 20-22 de **P**, et pour la liste des prix p. 47 de **P**. Bien que la plupart des informations concernent les ruines, elle sera capable de donner quelques indications ou conseils pour les mettre sur la bonne voie. Si les personnages veulent plus d'informations actuelles, elle les enverra voir Torgak ou le patron du Troll Agité.

La Main de Throal : Cleotha Splayfoot

" Cleotha "

Les personnages vont éventuellement trouver que leur meilleure source d'informations sur la situation locale ne vient pas de Torgak ou de Vardeghul mais des auberges de Port-Aux-Ruines. Les rumeurs sont le sang et la vie d'une communauté, et c'est la seule source de renseignements non contrôlée qu'ils auront. Torgak promouvait Torgak et Vardeghul veut vendre ses informations, pas des rumeurs (la différence étant peu nette).

Tant que les personnages restent au Troll Agité, Cleotha Splayfoot essaiera de lier des contacts avec les PJ, surtout si les personnages ont été envoyés par le gouvernement de Throal. La seule raison qu'elle aurait de les repousser serait qu'elle pense qu'ils sont des agents therans.

Pour plus d'information sur Cleotha Splayfoot, regardez page 36 de **P**.

Les Yeux de Thera : Omag Bastabus

" Omag "

Ce que fait Throal, Thera le fait aussi. Si Omag pense que les personnages sont des agents de Throal, il gardera un œil sur eux et cherchera à savoir ce qu'ils font réellement là. S'il sait que ce sont des sympathisants therans ou bien des agents, il prendra contact avec eux et se présentera lui-même à eux. Omag est le seul à connaître la véritable identité de l'agent du Cercle de Sang que les personnages traquent (exception faite de Fafedriel) mais ne le révélera jamais à personne.

Pour plus d'information sur Omag Bastabus, regardez page 36 de **P**.

Une épine dans le pied : Fafedriel

" Fafedriel "

Si les personnages ont effectué le Bois de Sang, la septième partie des *Chroniques de Barsaive*, Fafedriel se présentera aux personnages et les laissera ensuite. Sinon, il sera

toujours à la périphérie du champ de vision des personnages, mais ne fera aucun effort pour se présenter et ne les laissera jamais seuls. Les personnages, sont aux yeux de Fafedriel, une inconnue et il détestent cela.

Pour plus d'information sur Fafedriel, regardez page 37 de **P**.

Souvenir Sanglant : L'Attaque

Une fois l'introduction passée, les personnages sont attaqués par un groupe d'Obsidiens travaillant pour le Cercle de Sang.

" Nous Nous Souvenons "

Durant votre retour à l'auberge, vous sentez vos cheveux se dresser sur la tête. Vous vous retournez et ne voyez personne. Mais vous n'arrivez pas à vous enlever cette impression ...

" Kesnok n'a pas oublié "

Des voix grondent en face de vous et vous remarquez alors 3 guerriers obsidiens.

" Nous nous souvenons "

Un Cas d'Amnésie

La vérité à propos du groupe du "Cercle de Sang" est qu'il y a actuellement un groupe de sorciers Therans essayant de localiser un artefact magique theran dans les ruines de Parlainth grâce à la magie de sang. Les personnages seront à même d'obtenir leurs identités (ie theran) et leurs activités (ie utilisateurs de la magie de sang) relativement facilement mais les détails sont des secrets très bien gardés. Torgak et Vardeghul savent tous les deux qu'il se trame quelque chose mais ne sont sûr de ce que c'est et, cela les met mal à l'aise. Omag, bien-sûr, connaît exactement ce qui se trame puisqu'il dirige toute l'opération, et Cleotha suspecte les Therans d'avoir trouver quelque chose d'important (ce qu'elle croit à chaque qu'un objet est découvert). Fafedriel patrouille toujours pour s'assurer que les Therans ne dépasse pas les bornes dans leur utilisation de la magie de sang mais ce qu'est cette limite et comment il compte arrêter tout cela sera révélé plus tard.

Le Cercle de Sang est Ici, mais il n'y a qu'une seule raison : Pour se débarrasser une fois pour toute des personnages.

Il y a 3 événements importants qui doivent se dérouler avant que les recherches désespérées de Therans ne débutent. Ce sont les 3 points qui suivent.

I^{er} point : Port-Aux-Ruines assiégé

Parlainth est occupé par certaines des plus hostiles créatures que Barsaive n'a jamais vu et sous aucunes circonstances les personnages ne doivent penser que traverser Parlainth est

un vulgaire ballade dans un parc. **Port-Aux-Ruines Assiégé** est une suggestion de scénario qui apparaît page 43-45 de **P**, intitulé **Assaut sur Port-Aux-Ruines**. Si vous voulez utiliser l'aventure entière, c'est bien, mais le but ici est de donner un avant-goût de ce qui les attend dans les ruines.

" Les Ténèbres Balayent Port-Aux-Ruines "

Tout d'abord décrivez bien l'atmosphère comme suggéré dans **Introduction**, avec pluie, nuages noirs et d'étranges événements. Mettez sur pied cette atmosphère angoissante et utilisez la musique proposée pour compléter l'effet. Les personnages doivent sentir que quelque chose se prépare.

" Rock and Roll "

Une fois que les personnages ont décidés s'ils allaient sur les barricades ou s'enfermer chez eux, laissez l'assaut se dérouler (à moins de vouloir effectuer les rencontres comme suggéré). Faites les attaquer par un large groupe d'horreur mineure des ruines comme des Cadavéreux (p. 60), des goules (p. 61), des hommes de paille (p. 65), des hommes de cire (p. 66) ou des damnés (p. 68). Si les personnages combattent sur le mur, donnez un bataille final pour sécurisé le portail avec quelques créatures plus puissantes telles que les hommes de pierre (p. 67) ou de fer (p. 67). De même s'ils sont enfermés, un combat de fin pour sauver l'endroit où ils logent.

Le but de cette partie est de bousculer les personnages et de leur donner un avant-goût des ruines.

II^{ième} point : Magie de Sang

Le prochain moyen pour les personnages de reprendre l'enquête est de découvrir la vraie nature du " cercle de sang ". En fonction du timing et de la crédibilité de vos personnages, vous serez peut-être amenés à faire jouer cette partie avant les deux autres. L'ordre n'a pas d'importance excepté le fait que le dernier point fonctionne mieux s'il arrive en dernier.

A ce stade de l'aventure, les personnages doivent avoir pleinement conscience que le groupe qu'ils chassent ne fait pas partie du Cercle de Sang, mais est en faite des sorciers Therans pratiquant la magie de sang. Fafedriel, qui a été présenté précédemment aux personnages, a été envoyé par la Reine Alachia elle-même et doit éliminer ces Therans quelque soit les moyens. La Reine pensait que ces sorciers faisaient aussi partie du Cercle de Sang. La Magie de Sang est considéré par les Elfes de Sang comme une mauvaise nouvelle.

Si les personnages ont effectué le *Bois de Sang*, Fafedriel les approchera directement en leurs demandant leur aide. De même s'il ont effectué une mission dans le bois de Sang, il leurs demandera leur aide en arguant de leur statue de Chasseurs de Cercle de Sang (une flatterie bien placée ne nuit jamais). Sinon, c'est au MJ d'amener les personnages à aider Fafedriel.

Fafedriel sera relativement honnête avec les PJ et leur expliquera pourquoi il a été envoyé. Toutes les embrouilles futurs seront un peu mises à l'eau mais il est important que les personnages aient confiance en Fafedriel, qui croira en eux bien que sa première loyauté

sera toujours envers la Reine. Fafedriel leur apprendra où se cache les Therans et ce qu'il a besoin pour les mettre hors d'état de nuire. Il n'a aucune réticence à les tuer sauf si les PJ trouvent une meilleure solution. Fafedriel offrira de ramener les Therans au Bois de Sang comme prisonniers si les PJ ont l'estomac fragile.

Les Therans se trouvent dans un vieil entrepôt dans le coin sud-ouest de Port-Aux-Ruines (le bâtiment se trouve tout en haut du coin gauche sur la carte p. 22 de **P**).

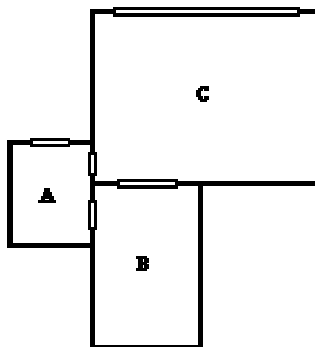


Figure 1 – Le QG Theran

Les deux premières pièces (A et B) ont conservé leur fonction originelle respectivement comme entrée principale et pièce de stockage. L'entrée principale est la seule entrée du bâtiment exception faite de l'immense porte coulissante du hangar (C). Il n'y a qu'une seule table dans l'entrée, c'est là que Omag tient ses rencontres avec ses Therans, et quelques chaises éparpillées dans la pièce. Le petit magasin (B) sert aux sorciers à ranger leurs possessions et leurs équipements, donc remplissez cette pièce en fonction. Le grand entrepôt (C) est le laboratoire des sorciers, où ils conduisent leurs recherches et dorment (dans le coin supérieur droit).

" Laissez le Sang Couler "

Quand les PJ sont confrontés aux sorciers, mettez cette musique. Il y a 6 sorciers Therans, et les statistiques sont dans l'**Appendice A**.

III^{ème} Point : La Carte du Trésor Perdu

L'histoire a été mise en place et les personnages introduits. Le dernier point est l'utilisation des vieux clichés des cartes aux trésors. 'X' indique effectivement l'endroit où chercher mais les PJ vont y trouver plus qu'ils n'espéraient. La description suivante a été faite pour le retour des PJ à l'endroit où ils logent. Modifiez les détails pour adapter.

" Découverte "

Vous retournez à votre chambre, en vous disant que l'un dans l'autre ça a été une bonne journée. Vous n'avez pas seulement découvert que ce n'était le Cercle de Sang qui faisait la sale besogne, mais vous avez aussi botté le cul à des Therans. Seul l'incident avec les Obsidiens vous inquiète ...

L'un de vous remarque sur le côté de la table un morceau de papier qui n'y était pas auparavant. Après quelques recherches, il semble que ce soit une sorte de carte avec un grande croix rouge dans un coin.

'X' marque l'endroit ?

Non, seulement le vieux truc du X sur le trésor ... quoique ?

" Il semble que les Therans avaient découvert quelque chose qui pouvait faire pencher la balance ... en leur faveur. "

Dehors, des pas ... Fafedriel.

" Un artefact de Parlainth datant d'avant le châtement. "

Il s'arrête ... moitié dans l'ombre .. moitié dans la lumière.

" Il façonnera le Destin de tout Barsaive. "

Cette endroit serait idéal pour couper l'aventure en deux si nécessaire. Le reste est expliqué dans **Les Ruines**.

LE ROI EST MORT !

La description suivante et le morceau de musique qui l'accompagne ont été choisis pour présager les événements qui se dérouleront dans *Prelude to War* une campagne Earthdawn de FASA que *Miasme* précède. Ce n'est pas du concret ni des révélations, mais donne aux personnages un avant-goût de ce qui suit.

" Prélude à la Guerre : Le roi est mort ! "

Il fait nuit et un reflux se forme dans la vie de Throal. Les corridors sont un peu plus vides et les ombres un peu plus noires. Dans quelques heures, Throal se réveillera et se lancera dans une nouvelle journée avec autant de courage et de vigueur qu'à son habitude.

D'un puits de noirceur, créé par le manque de lumière, une ombre se détache. Glissant dans les couloirs, elle fait sa route à travers le royaume de Throal. Quand elle passe une maison, les enfants frissonnent dans leur sommeil. Quand elle passe une auberge, les patrons frottent leurs verres un peu plus forts. Quand elle passe un magasin, les vendeurs se signent pour conjurer le sort.

La seule lumière qui émane de l'ombre, sont deux boules rouges de haine, et l'éclat d'une lame de couteau ...

LES RUINES

Vous êtes-vous déjà amusé ?

Maintenant le vrai jeu va commencer puisque les joueurs vont faire une petite course à travers les ruines et vont rencontrer ses habitants. Le X sur la carte n'indique pas où se trouve l'artefact, ça serait trop facile. Il indique la maison d'un des vieux sorciers Therans dans les Spires (p. 91 de **P**). Si vous regardez la carte p. 15, c'est une copie exacte de celle que possède les PJ. Elle a été faite par un groupe de Gardiens de Sang, dont nombreux ceux y ayant laissé la vie.



Fafedriel fera preuve de bonne volonté en révélant aux PJ toutes les informations susceptibles de les aider dans leur mission, ceci incluant, en premier lieu, qui a dessiné la carte, même, si c'est très personnel pour Fafedriel puisqu'il y a perdu 3 amis.

Une fois qu'il les a convaincu de l'emmener, aller à la section suivante.

Dans les Ruines

Un fois que les PJ ont accepter son aide, il est relativement simple d'aller dans les ruines, en passant le portail principal qui mène dans la partie nord des ruines. Les PJ vont devoir payer 100 pièces d'argent par gardes s'ils provoquent des problèmes, mais Fafedriel sera heureux de payer les dépenses des PJ.

Avant de partir, les PJ vont sûrement vouloir se soigner et acheter du matériel. Fafedriel payera tout sans aucune raison apparente.

Bien qu'il y ait d'autres moyens d'aller dans les Spires, le chemin à travers les Avenues est considéré comme le plus sûr. Quand les personnages passent le portail, lisez la description suivante.

" Descente en enfer "

Les gardes vous regardent avec une drôle d'expression sur leurs visages. Moitié respect, moitié amusement et moitié pitié et cela vous fait froid dans le dos. Une fois votre accord, il ferme les portes...

Un grincement inquiétant se fait entendre lorsqu'ils entreprennent de fermer ces gigantesques portails de pierre, unique rempart entre Port-Aux-Ruines et l'imminente destruction.

La seule chose que vous voyez est une avenue sans fin qui semble s'étirer à l'infini. Ca et ce silence. Il semble suspendu dans l'air comme une menace, une épaisse couverture prête à vous prendre au piège.

Une fois que les personnages auront passé le portail, il se trouveront dans les Avenues.

Les Avenues

C'est le premier aperçu des ruines pour les personnages, donc ne tentez rien de trop dur. Voici deux rencontres proposées.

Les fouineuses

Les fouineuses (p. 73 de **P** pour leurs caractéristiques) ressemble à de petits humanoïdes couverts de poils répugnants. Des morceaux de cervelles dépassent de leur crâne et leurs yeux brillent d'une lueur malade. Mettez un trio de ces créatures à réparer quelque chose dans le mur. Quand elles voient les PJ, elles s'enfuient.

Ce qu'elles étaient en train de bricoler, est un piège à lame. Si les PJ jouent avec, ils se rendront compte qu'il est cassé mais ils peuvent tout de même se couper.

Pièges à lame

Maintenant que les PJ sont prévenus, mettez en un. Statistiques p.88 de **P**.

Dans les Spires

Les personnages pourront accéder aux Spires à mi-chemin de l'Avenue, en passant à travers une brèche du mur. Cela donne approximativement au milieu du côté droit de la carte en face d'un des bâtiments hexagonaux.

Les Spires

Quand les personnages entrent dans les Spires, lisez la description suivante.

" Les Spires "

Vous extrayez de la brèche avec de la peine et entrez dans ce que l'on appelle les Spires. Plus qu'autre chose, c'est le silence plus profond, plus menaçant que vous remarquez. Vous vous attendez à entendre la course de ces petites créatures mais rien ... rien que le silence.

Devant vous s'étend les ruines de maisons et de magasins abandonnés. Les rues pavées s'incurvent dans d'agréables formes géométriques de bâtiment en bâtiment mais eux aussi ont succombés aux ravages du temps.

Vous vous écartez du mur et partez vers le sud ...

Une fois les plaisanteries passées, deux rencontres ont été choisies de **P** avant que les PJ ne se mettent à fouiller la maison du sorcier Theran.

Le Fou

C'est une suggestion faite à la page 95 de **P** où les PJ rencontrent un explorateur en haillons portant un livre de cuir incrusté dans son dos. Les PJ doivent utiliser un sort de Dissipation de la Magie pour retirer cette insanité et détruire le livre, et Fafedriel les poussera à agir. Il affirmera que si ce livre tombe entre les mains d'espions Therans, cela serait un désastre pour les innocents Barsaiviens. Bien sûr il ne s'inquiète pas vraiment des citoyens de Throal, mais il n'est pas sans cœur comme certains le prétendent et il ne peut pas permettre l'existence d'un livre écrit par un horreur.

De Vieux Aventuriers

C'est une adaptation de la Bataille Spectrale p. 88 de **P** qui est normalement utilisée pour les Avenues. La guerre civile s'étend rapidement, et quelques-unes des plus grandes batailles se sont déroulées dans les Spires. Cette rencontre a pour but d'énervier les PJ. S'ils vont dans une direction au hasard, faites les tomber sur les plus désagréables créatures habitant les Spires.

La Demeure du Sorcier

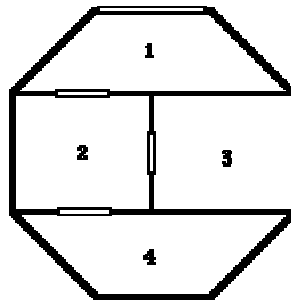


Figure 2 – La Demeure du Sorcier

Une fois les deux rencontres effectuées, il est temps de mettre l'intrigue à plat.

Ce que Fafedriel a omis de mentionner aux PJ c'est que le bâtiment qu'ils essayent de trouver ne contient pas à l'heure actuelle l'artefact qu'ils préféreraient ne pas voir tomber aux mains des Therans. Ce n'est que la demeure du sorcier qui a créé l'artefact.

Fafedriel espère qu'il y aura un note, un indice permettant de savoir où fut entreposé l'artefact ou sinon où il fut fabriqué. Malheureusement, Omag la déjà découvert grâce aux brutes therannes sous ses ordres et il est sur le point de partir dans les Catacombes Sud pour le trouver.

Ce qu'aucune parti ne réalise, c'est que le sorcier avait une conscience et déplaça l'artefact de l'entrepôt à son atelier. Il détruisit ensuite toutes les notes indiquant où se trouvait son atelier.

Permettez aux PJ de dévaliser la maison ce qui leur suggérera que quelqu'un est passé avant eux.

1. Salon

C'est l'entrée dans le reste de cette drôle de demeure. Elle est soigneusement meublée avec un canapé sur le mur de face et deux lits sur les autres. Il y a une table basse dans le centre de la pièce. Tous les meubles sont vieux et abîmés, une épaisse couche de poussières les recouvrant. Il y a des traces sur le plancher qui semblent indiquer des visiteurs récents.

2. Cuisine

C'est ici que le sorcier prenait ses repas, pour ne pas perdre de temps, puisqu'il avait énormément de travail. Il y a un plan de travail pour se préparer à manger, ainsi qu'une table et quatre chaises, bien qu'aucuns ne soient en état d'utilisation. Tout est recouvert de poussière et de même que dans le salon, il y a des traces de passages récents.

3. Chambre

C'est ici qu'il dormait lorsqu'il en avait envie. Il n'y a rien excepté un vieil lit pourrissant et une commode qui a été vidée par les Therans. Encore de la poussière et des marques doivent amener les PJ à une conclusion évidente.

4. Etude

C'est là que le sorcier passait la majeure partie de son temps, en contemplation sur la nature de l'univers et d'autres choses profondément intellectuelles. La pièce est pleine de papiers pourris qui ont été déplacés et un bureau est au centre de la pièce. Les Therans ne sont pas si stupides qu'ils aient laissé leur carte de visite.

Une fois que les personnages ont réalisé qu'ils ont un temps un retard sur les Therans, allez à la section suivante.

Traiter Avec un Dragon

Une fois que les PJ se sont rendus compte de leur retard, Fafedriel leur proposera une autre solution. Il pense que le sorcier a déposé l'objet dans l'une des chambres d'expérimentation des Catacombes Ouest, plutôt que dans les entrepôts des Catacombes Sud.

Il suggère, au lieu de visiter toute la section, de parler au dragon Charcoalgrin ce qui devrait être avantageux.

La Fontaine Hurlante

Les PJ vont devoir retourner dans l'avenue pour aller aux Voûtes où le dragon réside. Malheureusement cela signifie aussi qu'ils vont devoir passer à côté de la Fontaine Hurlante, donc un petit événement peut y être placé.

Les détails sur la fontaine se trouvent p. 86 de **P**. Je suggère de prendre la deuxième option avec un cri variant en intensité. Faites une attaque légère, que vous augmenterez quand les PJ passeront de nouveau à côté.

La description peut-être lu aux PJ pour leur donner une idée de la Fontaine.

" La Fontaine Hurlante "

Posée sur une immense base pyramidale, la Fontaine se veut être le centre de Parlainth. Elle remplissait le parc de douces musiques, avec des jets d'eau multicolores.

Maintenant, la Fontaine crache du sang et les différentes statues se contorsionnent dans d'affreuses postures de douleur et de mort.

Et désormais la Fontaine crie ...

Une fois que les PJ ont passé la Fontaine, ils peuvent entrer dans les Voûtes par l'entrée principale.

Les Voûtes

Pour continuer le fait d'associer un passage et une musique pour chaque section de Parlainth, mettez cette musique lors de leur entrée dans les Voûtes.

" Les Voûtes "

Le quartier administratif de Parlainth est certainement le plus impressionnant. Rempli d'immenses bâtiments pyramidaux, c'est une démonstration de la nature excessive et ostentatoire des Therans.

Dominant tout cet ensemble, se trouve le palace, une immense pyramide flanquée de colonnes aux proportions épiques.

Contrairement aux autres sections que vous avez visité, vous êtes pratiquement sûr d'être observé.

Il y a deux rencontres que les PJ doivent passer avant de voir le Dragon. La première se passe avec une patrouille d'ogres et la seconde avec les Impardonnables.

Ogres

Comme suggéré p. 122 de **P**, faites rencontrer des ogres qui cherchent la bagarre aux PJ. Une description des Ogres se trouve p. 315 de **ED** et leurs statistiques peuvent être aussi trouvées p. 62 de **P**.

Les Impardonnables

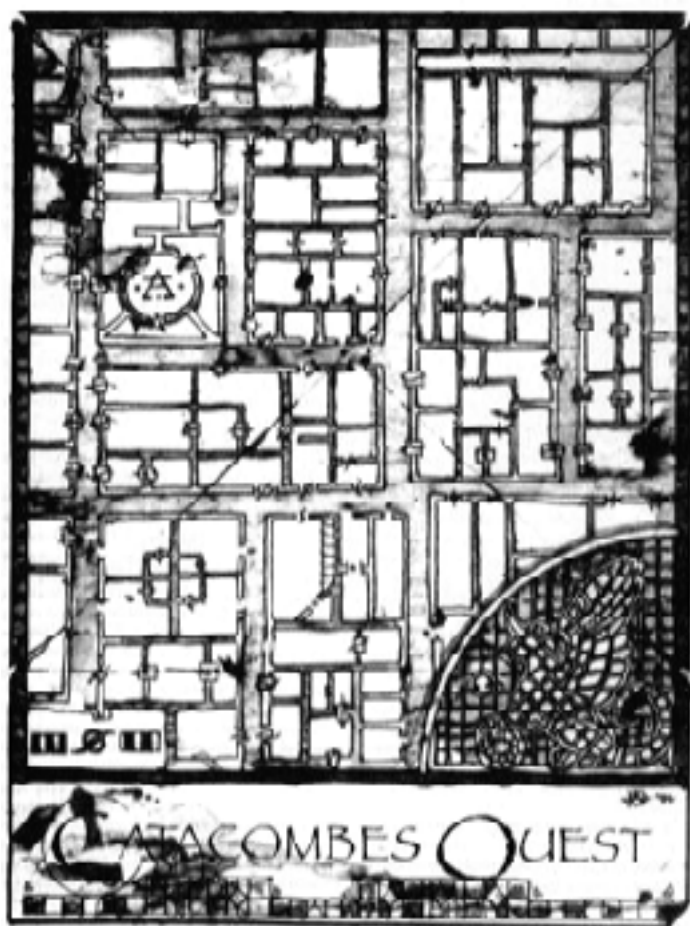
Tôt ou tard, les PJ devront tomber sur un groupe des Impardonnables, des Donneurs-de-Noms qui ont juré allégeance au Dragon. Vu qu'ils veulent voir leur maître, ce ne serait peut-être pas une bonne idée de les massacrer. Il vaudra mieux la jouer diplomate.

Ne jamais Traiter avec un Dragon

Comment les PJ vont faire pour parler à Charcoalgrin est de leur ressort, mais une fois devant ce puissant Dragon, ils auront deux autres sortes de problèmes. Un, comment obtenir l'information qu'ils désirent, deux, comment repartir en vie.

Charcoalgrin se vante de tout savoir sur tout, mais à propos de l'artefact, il manque de discernement. Il connaît ce sorcier comme le plus grand sorcier de Parlainth en son temps, Felamore Silvermeet. Les PJ vont devoir lui demander où se trouve la chambre d'expérimentation et s'il a une carte.

Le dragon a effectivement une carte et connaît donc la réponse (carte p. 109 de **P**). Le 'A' marque la chambre. La solution aux problèmes des PJ est simple. Le dragon est d'accord pour donner l'information aux PJ et de libérer le passage aux PJ pour sortir des Voûtes en échange de l'un d'entre eux. Je doute que les PJ vont être enthousiasmés pour cet arrangement mais c'est ici que Fafedriel intervient. Il savait que les Therans auraient déjà visité les quartiers du sorcier tout en pensant qu'ils n'y auraient de toute façon aucune information valable. Il savait aussi qu'alors il devrait aller voir le dragon et quelle serait son prix, le reste de sa vie.



Charcoalgrin adore discuter, mais il est fatigué des jacasserie de ses servants. Les PJ sont évidemment des aventuriers ayant quelque réputation, et les conversations avec eux seront très stimulante pour le dragon.

Fafedriel rappellera aux PJ pourquoi ils font tout ça. Il n'a pas abandonné le quête et retournera voir les personnages.

Marche Arrière

Pour aller aux Catacombes Ouest, le meilleur chemin est à travers la Zone de Guerre. Bien que dangereuse, les personnages ne pourront jouer sur la bonne nature du dragon pour les faire passer à travers.

Cela signifie devoir passer de nouveau à côté de la Fontaine Hurlante (Pensez à augmenter l'intensité).

La Zone de Guerre

Quand les personnages entrent dans la Zone de Guerre, lisez la description suivante.

" La Zone de Guerre "

La vaste air dégagée est entouré de bâtiments qui ne sont rien d'autres que de petits tas de gravats. La végétation a pris sa revanche, couvrant presque chaque surface, bien que l'on puisse apercevoir de sombres silhouettes se traînaient à travers les feuilles.

Deux rencontres sont prévues, une dans laquelle ils vont rencontrer un homme de pierre et un autre où ils pourront, ou non, se mettre dans de beaux draps.

Sanshumour

Cette rencontre est proposée p. 106 de **P**, mais avec quelques modifications. Permettez aux PJ de sauver le Maître d'Armes s'ils veulent. Ils devraient pouvoir l'emmener en sécurité sans rencontrer d'autres monstres. S'ils restent immobiles, ils ne seront pas ennuyer pas l'homme de pierre et ne pourront pas sauver le nain.

Trophée de Guerre

Permettez aux PJ de tomber sur la tête d'Espagra comme suggéré p.106 de **P**. S'ils décident d'emmener le trophée, faites les suivre par des hommes de paille tout le reste de l'aventure, pour ajouter du piquants à l'aventure.

Dans les Profondeurs

Après ces deux rencontres, faites leur trouver une entrée dans les Catacombes Ouest. C'est à vous de voir où la mettre sur la carte mais souvenez-vous que le 'A ' marque la chambre d'expérimentation.

Les Catacombes Ouest

Quand les PJ entrent dans les Catacombes Ouest, lisez ce qui suit.

" Les Catacombes Ouest "

Vous pouvez entendre un léger ruissellement d'eau, se répercutant sur les murs. Des murs droits. Des couloirs étroits qui semblent aller dans toutes les directions, et exception de quelques points de lumière, ce pourrait être le royaume des ombres.

Vous entendez quelques bruits en écho, qui prennent fin lorsqu'une autre créature traverse le couloir. Ils semblent y avoir un faune débordante d'activité.

Une fois encore, deux confrontations avant que le climat ne s'améliore. Les PJ doivent être amenés au 'A ' sur la carte, donc les rencontres peuvent facilement s'effectuer sur leur route.

Demi-Spectre

Pour permettre aux personnages de se rendre compte de comment est perverti la magie des Catacombes, leur première rencontre sera un demi-spectre. Les statistiques se trouvent p. 296 de **ED**. Si vous voulez, vous pouvez cette scène comme décrit p.113-114 de **P**.

Pièges

Les Catacombes sont pleins de pièges, donc ne vous sentez pas gêné d'en placer un ou deux sur leur chemin. Celui de la p.113 de **P** est un bon début pour commencer. Mais des illusions et des gaz empoisonnés sont aussi une autre alternative.

‘ A ‘ marque le lieu

Une fois que les personnages arrive à la pièce marqué ‘ A ‘, allez au Finale.

FINALE

Cette aventure se termine en queue de poisson, avec l'artefact détruit, le retour de leur compagnon et leur capture.

"Confrontation, Trahison et Enlèvement "

Vous entrez dans une pièce circulaire vide excepté un piédestal circulaire dans le centre. A son sommet, un tome.

Vous vous demandez quelle sorte de connaissance peut contenir ce livre pour laisser une trace aussi funeste dans Barsaive. Comme vous faites un pas, une vague silhouette apparaît en face de vous.

" Je ne sais qui vous êtes ou ce que vous voulez, mais je ne peux pas laisser tomber ce livre dans les mauvaises mains. Je vous préviens que vous avez déclenché un piège qui va faire s'écrouler le plafond sur vous ..."

A peine ses paroles terminées, des blocs de pierres tombent devant vous comme vous vous précipités en dehors de la pièce. Mais avant d'avoir pris vos jambes à votre coup...

" Il semble que votre ami épineux avait raison. Vous essayiez de voler ce qui nous revenez de droit. "

Vous êtes entouré par une trentaine de Theran, et à leur tête, Omag. Il semble que vous vous soyez jeté dans la gueule du loup ...

C'est la fin de cette aventure.

" Miasme : Piste de Larmes "

Les Sorciers Therans

Sorcier Humain du 4^{ième} Cercle

" Vous ne pouvez pas vraiment comprendre le pouvoir avant d'avoir utilisé la Magie de Sang ! Nous sorciers Therans ne sommes pas effrayés comme ces pauvres sorciers Throal et nous utiliserons tout ce qui est possible pour faire avancer l'Empire Theran. C'est votre défaut et c'est pourquoi nous aurons l'avantage à la fin. "

Expressions

" Effrayez d'un peu de sang ? "

" Arrête-toi et permet à un vrai sorcier de te montrer la signification du pouvoir. "

" Pourquoi ne trouve-t-on jamais une bonne veine quand on en a besoin ? "

Commentaires

Les sorciers sont aveuglément fidèles à l'empire, et c'est pourquoi ils sont heureux de pratiquer la Magie de Sang pour faire avancer la cause de l'empire. Ils considèrent Omag comme un laquais essayant de gagner la reconnaissance des plus puissantes figures Theranne, mais travaillent avec lui car il est nécessaire pour faire avancer leurs recherches.

Attributs

Dextérité (11) : 5/D8

Force (9) : 4/D6

Endurance (10) : 5/D8

Perception (16) : 7/D12

Volonté (16) : 7/D12

Charisme (14) : 6/D10

Talents

Analyse des Indices (4) : 11/D10 + D8

Incantation (7) : 14/D20 + D4

Lecture & Ecriture (7) : 14/D20 + D4

Lecture & Ecriture de la Magie (7) : 14/D20 + D4

Longévité (4)

Marmonnements Sybillins (4) : 11/D10 + D8

Matrice de Sorts (5)

Matrice de Sorts (5)

Matrice de Sorts (5)

Mémoires des Livres (5) : 12/2D10

Rituel Karmique (6)

Souvenirs Livresques (4) : 11/D10 + D8

Tissage (Sorcellerie) (7) : 14/D20 + D4

Vision Astrale (4) : 11/D10 + D8

Déplacement

Course : 54

Combat : 27

Compétences

Artisanat – Broderie (2) : 7/D12

Connaissance – Horreurs (5) : 12/2D10

Initiative

Dés : D8

Combat

Défense Physique : 7

Défense Magique : 9

Défense Sociale : 8

Protection Physique : 0

Protection Mystique : 0

Karma

Dé : D8

Points : 15

Dommages

Points de Vie : 47

Blessure Grave : 8

Seuil d'Inconscience : 34

Dés de Récupération : D6

Jets de Récupération : 2

Équipement

Kit d'aventurier

2 Dagues

1 Dague d'argent

Trousse de Broderie

Grimoire

Riche Vêtement

15 Or, 12 Argent et 8 Cuivres

Sorts

Attaque Mentale

Barrière de Ronces

Bouclier Astrale

Bris de Serrures

Contremagie

Dague Mentale

Divination d'Aura

Echelle de Corde

Eclair de Feu

Embrasement

Fureur Guerrière

Inventaire

Lévitiation

Main de Fer

Nettoyage

Pas de Géants
Pattes d'Araignée
Racines
Sensation Astrale
Tempête de Poussière

MUSIQUE

"Un Vent Froid Souffle Sur La Plaine"

"We Follow A Star"

A Celtic Season

by Jeff Johnson and Brian Dunning

© 1995 Windham Hill Records.

(5:00)

"Pour Que Barsaive Soit Notre Terrain de Jeu"

"Ride to Fort Hayes"

Dances With Wolves

by John Barry

© 1990 TIG Productions, Inc.

(2:00)

"Prelude A La Guerre : Le Béhémoth Theran"

"Gulliver's Big Bang"

Gulliver's Travels

by Trevor Jones

© 1996 BMG Music.

(1:28)

"Blottis Dans Les Ruines"

"Gulliver Returns Home"

Gulliver's Travels

by Trevor Jones

© 1996 BMG Music.

(5:32)

"Torgak"

"National Geographics"

Waterworld

by James Newton Howard

© 1995 Universal City Studios, Inc.

"Vardeghul"

"The Bat Cave"

Batman

by Danny Elfman

© 1989 DC Comics, Inc.

(2:35)

"Cleotha"

"A Gift of Thistle"

Braveheart

by James Horner

© 1995 The Decca Record Company Limited, London.

(1:37)

"Omag"
"The Death of Timmons"
Dances With Wolves
by John Barry
© 1990 TIG Productions, Inc.
(2:25)

"Fafedriel"
"Born to Darkness - Part II"
Interview with the Vampire
by Elliot Goldenthal
© 1994 Geffen Pictures.
(1:11)

"Nous Nous Souvenons"
"Attack on Murrion"
Braveheart
by James Horner
© 1995 The Decca Record Company Limited, London.
(3:00)

"Les Ténèbres Balayent Port-Aux-Ruines "
"The Well"
Othello
by Charlie Mole
© 1995 Castle Rock Entertainment.
(1:11)

"Rock and Roll"
"The Battle"
Cutthroat Island
by John Debney
© 1995 Cutthroat Productions.
(6:09)

"Laissez Le Sang Couler"
""Now could I drink hot blood""
Hamlet
by Patrick Doyle
© 1996 Sony Music Entertainment Inc.
(6:57)

"Découverte"
"I'll Be Back"
The English Patient
by Gabriel Yared
© 1996 Saul Zaentz.
(4:00)

"Prélude A La Guerre : Le Roi Est Mort!"

"There's Going to be a Storm"

Gulliver's Travels

by Trevor Jones

© 1996 BMG Music.

(1:20)

"Descente En Enfer"

"The Bubble"

Waterworld

by James Newton Howard

© 1995 MCA Records, Inc.

(3:23)

"Les Spires"

"Putting the Pieces Together"

Patriot Games

by James Horner

© 1992 BMG Music.

(2:14)

"La Fontaine Hurlante"

"Marche Funebre"

Interview with the Vampire

by Elliot Goldenthal

© 1994 Geffen Pictures.

(1:50)

"Les Voûtes"

"The Top of the World"

The Last of the Mohicans

by Trevor Jones and Randy Edelman.

© 1996 Morgan Creek.

(2:44)

"La Zone De Guerre"

"To The Boys"

Legends of the Fall

by James Horner

© 1995 Sony Music Entertainment Inc.

(5:55)

"Les Catacombes Ouest"

"Revenge"

Legends of the Fall

by James Horner

© 1995 Sony Music Entertainment Inc.

(6:20)

"Confrontation, Trahison et Enlèvement"

"Betrayal and Desolation"

Braveheart

by James Horner

© The Decca Record Company Limited, London.

(7:58)

"Miasme : Piste de Larmes"

"I Will Find You"

Banba

by Clannad

© BMG Records (UK) Ltd.

(5:20)

Cette Aventure a été écrite par David Schibeci.

Cette Aventure a été traduite par Yoann Delafosse.

Earthdawn © 1993 - 1998 FASA Corporation. All rights reserved. Earthdawn and related trademarks are the property of FASA Corporation and any use of them should not be considered a challenge to their ownership.

PISTE
DE
LARMES

PROLOGUE

En dehors des Ténèbres

A la fin de *Descente en Enfer*, la première partie de **Miasme**, les PJ ont découverts les aboutissements des expérimentations des sorciers dans les Catacombes Ouest. Lorsqu'ils ont atteint la chambre, elle s'est effondrée – déclenché par un piège posé par les sorciers pour empêcher l'artefact de tomber dans les mauvaises mains. Le plus étrange est que les PJ ont réussi leur mission puisque l'artefact a été détruit lors de l'effondrement de la chambre – ce qu'ils apprendront plus tard.

En sortant de la chambre, ils sont tombés droit sur Omag et ses sbires. Il semble que soit Omag a trouvé l'information de la même façon par Charcoalgrin ou qu'ils ont été trahis par leur compagnon du Bois de Sang.

De toute façon, les PJ sont capturés, drogués et emmenés à la forteresse theranne de Barsaive ... la province de Viviane.

Echos dans le Noir

Les PJ, en se réveillant, se trouveront dans une sorte de cellule suspendue sans aucune idée d'où ils sont et de ce qu'ils leur arrive. La description suivante sert à la fois d'introduction à l'aventure et à leur rappeler ce qu'ils leur est arrivé avant.

" Ruissellement "

Tout ce que vous pouvez entendre est le ruissellement de l'eau ... et vous voudrez qu'il cesse. Vous avez tellement mal aux cheveux que vous pourriez les compter et ce ruissellement n'arrange rien.

Suspendu, tout ce que vous vous souvenez c'est d'avoir été assommé par des Therans mené par un type qui s'appelait Oh Mon ... Ogle .. non, Omag. Vous essayez d'empêcher les Therans de s'emparer d'un artefact. Quand tout s'est effondré ! La mission originelle d'arrêter le Cercle de Sang, le Gardien de Sang qui avait besoin de votre aide, les ruines de Parlainth, le contrat avec le dragon.

Vous étiez aux Catacombes Ouest, seulement vous avez un piège posé par le sorcier. Mais dans votre hâte de sortir du piège, vous vous êtes jetés dans les bras de vos ennemis.

Vous remarquez pour la première fois ce qui vous entourent. Vous êtes dans une salle sombre, avec pour seule compagnie de petits lits. Ils ne semblent pas y avoir de latrines ni autre chose dans la pièce. La seule sortie est la porte. Mais vous n'arrivez pas à localiser cet infernal bruit d'eau ...

Les PJ ont été enfermés dans une prison contrôlée par la milice theranne. Omag, une fois les PJ emprisonnés, est parti pour Viviane faire son rapport à ses supérieurs, qui *ne savent pas* qu'il détient les PJ. C'est pourquoi ils sont à Lankarden plutôt qu'à Viviane. Ce sont des

gardes de Omag qui sont à la prison. Lankarden est une petite ville qui se trouve à la source de la rivière Longbone (p. 40-41 de **SV**). C'est une ville militaire fortement fortifiée sous la domination des Therans. Elle est utilisée comme ville frontière pour les voyageurs entre Barsaive et Viviane, c'est pourquoi Omag y passe.

Omag est ami avec les chefs militaires de la ville et a du faire jouer des faveurs pour faire planquer les PJ. Pour le reste de la ville, les PJ sont de violents criminels en attente de leur sentence.

LA FILLE DU DRAGON

La description suivante et le morceau de musique qui l'accompagne ont été choisis pour présager les événements qui se dérouleront dans *Prelude to War* une campagne Earthdawn de FASA que *Miasme* précède. Ce n'est pas du concret ni des révélations, mais donne aux personnages un avant-goût de ce qui suit.

" La Fille du Dragon "

Dessin d'un oiseau perché sur le toit de la maison de Nybik. Image de ce que voit l'oiseau, attendant ... jusqu'à ce qu'il s'élève dans les airs et s'envole vers le sud. Le lac Vors s'étire sous vous, mais les yeux de l'oiseau sont ailleurs. Les plaines stériles s'étendant au sud du lac, font la course en-dessous de vos ailes.

Votre vue aiguisée admire les alentours comme aucuns Donneurs-De-Noms ne pourra jamais. Vos instincts aiguisés vous disent quelque chose ne va pas, mais vous sentez qu'une force mystérieuse vous pousse en avant.

Alors que vous rapprochez, vous remarquez les petits bâtiments de bois où dorment les rampants. Ils sont blessés. Il semble qu'il y ait le feu.

De plus en plus près, le village se jette sur vous. La dévastation se fait plus réelle comme vous comptez chaque cicatrice.

Les Therans sont passés, même vous vous le savez ...

Sauvetage

" Fuite Vers La Lumière "

Le principal but d'avoir fait capturé les PJ était de les emmener dans la province de Viviane, et de les immerger dans un des complots politiques de la région. C'est aussi bien pour leur donner un aperçu de la situation en Thera que pour les préparer pour *Prelude To War*.

Bien sûr, les PJ ne vont rien faire d'intéressant s'ils restent dans leur cachot donc la première chose à faire pour eux est de sortir. Il y a deux moyens pour y arriver : Ils peuvent y arriver seuls ou vous pouvez les sauver.

Il y a de nombreux moyens pour qu'ils s'en sortent seuls :

1. Si l'un des PJ est un voleur, et qu'il avait cachés ces outils de travail quelque part, il peut essayer d'ouvrir le verrou ce qui ne devrait pas être trop dur.
2. Les gardes sont relax et n'attendent pas de problèmes des prisonniers, donc ils peuvent les surprendre lorsqu'ils les nourrissent.
3. Les PJ peuvent simplement casser la porte avec un bon test de FOR.
4. Tous ce à quoi peuvent penser les PJ, ce qui serait trop long à lister.

Autrement, vous pouvez les faire sauver par un agent de Barsaive travaillant dans cette zone. Il les présentera au mouvement anti-Theran de Viviane (qui deviendra important plus tard) de même qu'il les lancera dans le complot. Si les PJ s'échappent tous seuls, vous pouvez de même leurs présenter cet agent, en se rentrant dedans dans la rue ou les attendant à la sortie.

Allisa Sirinon, ses caractéristiques se trouve dans l'*Appendice A*, est une guerrière humaine. Avec de stupéfiant cheveux roux, et un tempérament adapté, elle négociera avec les personnages comme si sa vie en dépendait. Elle est membre de la résistance barsaivienne, ayant pour but de mettre à bas le joug de l'oppression theranne des épaules des barsaiviens, qu'ils le veulent ou pas.

Crochet, ...

" Faire Cause Commune "

Une fois que les PJ sont sortis et qu'ils ont fait connaissance avec Allisa, elle les emmènera dans une maison sûr de Lankarden. Lankarden est une base militaire pour les incursions dans Barsaive afin de capturer de nouveaux esclaves. Elle ne semblent pas, bien sûr, à première vue très militaire mais plutôt à une ville frontière.

La maison est une auberge tenu par un autre membre de la résistance barsaivienne, et c'est surtout un relais d'information entre la résistance et leurs alliés comme les

gouvernement de Throal. Elle est tenu par une jeune elfe archer du nom de Galadriel Sharpeye. Quand ils arrivent à l'auberge, ils ont des chambres de prêtes et de la nourriture.

Après que les plaisanteries d'usages aient été échangé, Allisa va passé aux choses sérieuses. Tribas Koar est une figure centrale et le leader légendaire de la résistance dans Barsaive (p.38-39 de **SV**). Bien que la plupart des faits se rapportant à ce nom soit de la fiction, il est courageux et toujours au premier rang dans les activités de la résistance. C'est un troubadour du quatrième cercle (Statistiques dans l'*Appendice A*) qui est le fils d'un puissant négociant. Durant la journée, il agit comme un noble gâté qui musarde autour de la Maison des Contes. La nuit, c'est le cœur de la résistance. (ça ne vous rappelle personne 😊) Il utilise son double rôle à son avantage, usant de sa position pour collecter des informations durant le jour et agissant au crépuscule.

Allisa informe les PJ qu'il a été arrêté pour une offense mineure, trouble de l'ordre publique. La milice ne réalise pas encore qui elle a capturé. Cela risque de changer bientôt puisqu'ils vont l'interroger pour savoir ce qu'il sait sur la résistance. S'ils découvrent qui il est, les conséquences pourraient être terrifiantes.

Si les personnages sont d'accords, l'aventure commence.

Aller à Vivane

" Journée/Révélation "

Le chemin le plus simple pour aller à Vivane est la route qui part de Lankarden pour aller à Vivane qui prend 6 jours à pied. Si les PJ décident de prendre cette route, ils devront affronter les forces therannes qui y patrouillent. Bien qu'ils ne les attaqueront pas ouvertement en criant " Mort à l'immonde racaille ", ils risquent de les interroger sur le pourquoi de leur voyage à Vivane. Utilisez ceci pour augmentez la pression.

Autrement, les PJ peuvent longer la route, mais la milice theranne risque d'être très suspicieuse sur leurs intentions s'ils sont découverts (la chance de tomber sur la milice étant nettement moindre que si ils étaient sur la route). Par contre ils devront compter avec les bandits et les différentes créatures de la région. La route est bien protégé. On ne peut pas en dire autant des alentours.

Le Point d'Entrée

Une fois les PJ dans les faubourgs de Vivane, ils vont devoir trouver un abri sûr pour pouvoir préparer leur plan. Allez dans la parti barsaivienne n'est pas un problème, tout le monde y a le droit. C'est rentrer dans le parti theranne qui devrait leurs poser un problème.

Les PJ pourront rester dans un des bâtiments du Quartier Brisé, un de ceux en assez bonne état. Pour localiser ce bâtiment, prenez votre carte de Vivane, et placez votre doigt sur la Route Ouest où elle croise la Grandrue. Déplacez votre doigt vers la portail du Sunrise et la bâtiment en question est le premier que vous rencontrez sur le côté de la route.

" Piste De Larmes "

Vivane s'étend au sud-ouest de Barsaive au-delà des Monts Delaris, le long de Flamme-promenade, ses murs extérieurs s'écroulant sous le poids d'années de négligence et sa population en constante augmentation risquant de se libérer de ses chaînes.

Les Therans sont en sous nombre, de l'ordre de un Theran pour trois Barsaiviens et esclaves. A trois pas du Quai des Nuages, le centre névralgique de l'activité navale dans la région.

Lorsque vous rentrez dans la ville, vous êtes émerveillé par la grandeur de la place. Il est dit que même le plus blasé des héros trouvera des merveilles dans le quartier Theran qui l'étonnera. Les Therans vivant à la Capitale sont amusés par cette ville mais la trouve utile pour étudier les Barbares dans leur environnement naturel.

Il y a une tension dans Vivane, un sentiment de gêne entre les Barsaiviens et les Therans qui pourrait exploser à tout moment ...

Sentez-vous libre d'ajouter des descriptions à propos des rues animées et des choses variées qu'ils auront l'occasion de rencontrer sur leur chemin. Il est important de souligner que Vivane est une immense cité pleines de toutes sortes de Doneurs-De-Noms.

... Droit Devant ...

Tribas Koar est retenu prisonnier dans la prison de la ville plutôt que dans la Prison Impériale (dans le quartier Theran). Si vous avez un groupe de haut niveau (de très haut niveau), vous pouvez décider que Tribas a été transféré dans la plus grosse prison jusqu'à ce que son sort soit décidé (ils ne veulent pas en faire un martyr). Les PJ devront donc obtenir des informations sur le quartier Theran et sur la prison.

La tâche est ardue même si Tribas est dans la prison de la ville. Il sera gardé dans une des plus larges cellules avec le reste des membres de la résistance. Allisa rappellera aux PJ que leur priorité est de ramener Tribas coûte que coûte.

Informations

" Et La Route Fut Pavée "

Les PJ ne doivent pas rentrer de force dans la prison, et si c'est leur plan, convainquez-les que c'est un mauvais choix. Il y a de nombreuses façons pour aller à la pêche aux informations :

1. Demandez autour de soi dans les tavernes et auberges pour des informations d'ordre général.
2. Essayez de trouver un ancien prisonnier.
3. Monter une surveillance de la prison pour avoir une idée des relèves et du nombre de gardes.
4. Essayez de trouver des plans au marché noir.

5. Tout ce à quoi peuvent penser vos PJ et qui vous semble plausible.

Permettez aux PJ de rencontrer des personnes locales et immergez-les dans les intrigues politiques de Vivane.

Une fois que les PJ ont leurs informations, ils peuvent planifier leur opération. La meilleur option serait d'attaquer la nuit quand il y a moins de gardes et de meilleur chance de s'infiltrer sans faire de bruit.

La Prison de Vivane

Les informations suivantes pourront aider le MJ à gérer la prochaine partie de l'aventure.

D'après les informations de **SV**, la prison de la ville est gardée par 32 membres de la milices de la ville (Statistiques p. 23 de **SV**). Durant la journée, huit de la milice patrouille sur les murs, tandis qu'une autre s'occupe de l'intérieur. Quatre autres sont chargés de surveiller les prisonniers. Durant la nuit, quatre gardent toujours les prisonniers mais les patrouilles sur les murs et à l'intérieur sont réduites de moitié. La milice est dirigée par Danna Ursin, un capitaine Orc et Maître d'Armes du 5^{ème} cercle. Elle ne reste pas à la prison la nuit.

Les gardes sur les murs sont armés d'arc et de flèches à la place d'épées. La muraille externe est haute de 6 mètres. Les murs de la prison sont hauts de 11 mètres et 6 mètres de profond (Pour ceux qui auraient envie de creuser).

Les plans suivants ne sont qu'une suggestion de ce que pourrait être la prison. Soyez libre de créer les votre. La plate-forme est là où se passent les exécutions et l'espace entre le prison et le mur, connu sous le nom de yard, est d'à peine 1 mètre.

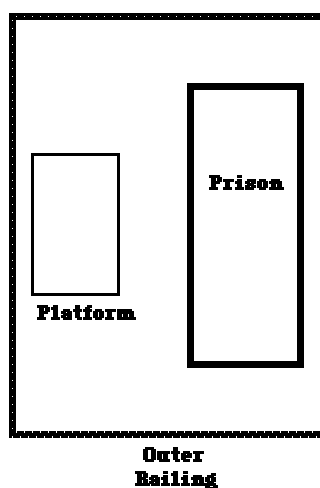


Figure 1 – L'extérieur de la Prison

L'intérieur de la prison peut ressembler à ceci :

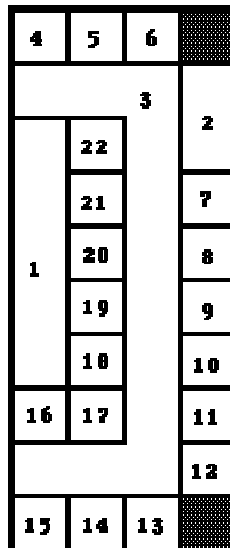


Figure 2 – Prison Intérieur

1. Salle des Gardes

C'est ici que les gardes passent la plupart de leur temps, jouant aux cartes et se reposant. Il y a un bureau où travaille le capitaine. Il n'y a qu'une seule entrée dans la pièce, une porte de chêne renforcée et une seule sortie par une porte de fer, au haut de la pièce.

2. Corridor

3. Cuisine

Où sont préparés les repas. Le cuisinier, un elfe, dort et travaille ici. Il y a une petite trappe où l'on fait venir la nourriture et l'eau.

4-22. Cellules

C'est ici que sont retenus les prisonniers, seul ou par quatre s'il y a lieu. Les cellules sont carrées et vides excepté des latrines. Il y a un peu de paille moisi pour dormir mais la pierre aspire plus de chaleur que ne peut en produire le plus chaud des corps.

Frappé pendant la Nuit

" Ténèbres Et Danger "

La cellule dans laquelle sont retenues Tribas et ses compagnons est la dixième. Les autres peuvent être remplis à votre guise. Bien que non indiqué, il y a une cage d'escalier dans la salle de garde de même que sur le mur extérieur.

La meilleure option pour les PJ est d'escalader la muraille externe et passer par la trappe de la cuisine. Maîtriser l'elfe, passer le corridor jusqu'à la cellule. Le retour se fera par le même chemin.

... Et Sombrier

Quand les PJ libère Tribas, lisez ce qui suit.

" Grandes Espérances "

Vous ouvrez la porte et vous êtes immédiatement assaillis par une odeur infecte de rance. Acide, aigre, c'est l'odeur de corps non lavés. C'est l'odeur de la déchéance et de la mort.

Blottis dans la pièce rectangulaire, un tas de haillons, inerte, les formes endormies des membres de la résistance.

Pour quelques raisons, les blottis semblent en entourer un autre, comme un anneau protecteur.

Comme vous entrez dans la pièce, la figure centrale se lève. Deux yeux gris comme une mer après un orage, vous scrute au delà de votre âme.

A l'intérieur des espoirs déçus, de la douleur et le souvenir. A l'intérieur le courage, le défi et la tristesse.

Vous savez quelle prisonnier est Tribas.

Les PJ vont devoir prendre une dure décision, celle de laisser les autres prisonniers derrière, de seulement sauver Tribas (ce qui est plus facile et prudent) pour pouvoir réussir. Allisa ne veut sauver que Tribas et insistera pour qu'ils laissent les autres.

Quoiqu'il se passe, faites que les personnages aient des gardes à leurs trousses. Qu'ils déclenchent une alarme, tombent sur un garde. Notez, Allisa a une épée pour Tribas qu'elle lui donne immédiatement.

" Contre La Montre "

Une alarme sonne à travers les murs, son d'une corne de troll n'annonçant aucun lendemain. Vous pouvez entendre les gardes se bousculer, essayant d'atteindre leurs postes.

Tribas agrippe son épée plus fermement encore que ses yeux emplis de rage. Un petit, dur sourire fend son visage.

Vous sentez le sang courir dans vos veines ...

Si les PJ sortent de la prison vivants, Allisa les emmènera dans une planque sûre.

MONTÉE DE LA NATION ORK

La description suivante et le morceau de musique qui l'accompagne ont été choisis pour présager les événements qui se dérouleront dans *Prelude to War* une campagne Earthdawn de FASA que *Miasme* précède. Ce n'est pas du concret ni des révélations, mais donne aux personnages un avant-goût de ce qui suit.

" Montée De La Nation Ork "

Cela commence comme un chuchotement. Un vent de mécontentement qui se change en murmure. Ce murmure devient une voix augmenté par la colère. La voix devient un cri. Le cri devient un appel aux armes passionné.

Et alors ... vous avez un soulèvement.

Image d'une ork seul debout au pied d'une austère montagne qui semble reflétait la lumière de midi. Sans réfléchir, elle escalade la masse de rocs, se brûlant les mains en touchant la roche chauffer à blanc.

Pas à pas. A moins de la moitié, elle s'effondre d'épuisement. Ce qui se passe durant les minutes suivantes est entre l'ork et les passions. Le changement est manifeste.

Quand elle se réveille le jour suivant, des provisions sont à ses pieds ... Elle ne s'inquiète pas de jugement auquel elle vient de faire face puisque son gahad est avec elle. Elle entend un chuchotement en elle, qui la pousse à un appel aux armes ... un appel aux orks.

Sécurité Relative

Une fois que les PJ ont sauvé Tribas Koar et ont semé la milice, ils seront ramenés dans une maison de la résistance relativement sûre décrite dans **Le Point d'Entrée** de l'épisode précédent.

Tribas sortira affaibli du traitement infligé par les gardes de la prison, mais demandera à parler impérativement aux PJ un fois qu'il sera un peu remis. Il suggérera aux PJ de prendre le temps d'explorer Vivane pour pouvoir transmettre des informations à Throal s'ils sont des agents ou juste pour se reposer.

" Circuler "

Utilisez le supplément *Skypoint & Vivane* à votre avantage pour permettre aux PJ de visiter. Donnez leur une idée de la vie du dernier territoire de Thera dans Barsaive. Décrivez les vues, les gens et les sentiments qui coulent sur eux comme les vagues de la mer.

Pierre Blanche

Après quelques jours, faites amener les PJ à Tribas pour que la résistance puisse leurs parler.

" Ferrer ... "

Vous êtes introduit dans la chambre de Tribas par Allisa, dans laquelle se trouve déjà trois étrangers, de chaque côté de la tête du lit. Tribas se lève de lui-même de son lit, un sourire accrochant son visage.

" Ce n'est pas usuel comme lieu de réunion pour la résistance, mais nous avons eu des rencontres dans des endroits plus insolites. Laissez-moi vous présenter mes compagnons rebelles. "

Il se tourne vers l'énorme troll à sa droite.

" Voici Umbra, un maître forgeron et un bon troll à avoir dans votre dos. "

Il se retourne vers un t'skrang et une elfe à sa gauche.

" Serena, une illusionniste qui peut croire à votre pire ennemi que vous êtes son ami, et G'ha le scout.

Tribas regarde à travers la petite fenêtre, fixant le ciel nuageux à l'extérieur. Il se secoue comme s'il voulait faire sortir quelque chose de sa tête.

" Je n'ai pas le droit de vous le demander, mais ... j'ai besoin de votre aide. Quand j'ai été capturé, j'avais sur moi une petite boîte d'argent pour transporter des documents en sécurité. Les gardes l'ont donné au directeur de la prison qui pensait qu'elle lui servirait en échange de faveurs s'il l'offrait à un noble Theran.

Vous connaissez ce Theran, son nom est Omag ... "

Il fait une pause, cherchant que dire.

" Si les documents tombent entre les mauvaises mains, cela sonnera le glas de la résistance dans Vivane. Nous avons appris que le container était toujours scellé, puisque Omag a été incapable de briser le sceau. Nous savons aussi qu'il a été aperçu partant pour le Quai des Nuages pour envoyer des messages à la capitale Theran.

" Retrouverez-vous les documents ? "

Les autres personnes dans la pièce n'ont qu'une faible importance, puisqu'ils ne prennent pas part à la mission. Ils peuvent par contre être utilisés dans une autre aventure se situant aux alentours ou dans Vivane.

Vrontok prend les membres de la résistance plus au sérieux que Vivane. Comme il est dit dans **SV** : " Le Quai des Nuages est un point vital militaire ... Les Therans réagissent en force à la moindre menace pour le Quai des Nuages et donc la moindre activité de la Résistance provoque de sévères représailles ... "

Comme précédemment, si vous avez un groupe de haut niveau vous pouvez durcir l'aventure en faisant aller Omag en haut des Quai des Nuages. Ainsi les personnages devront entrer dans la place la mieux gardée dans Barsaïve. Sinon, gardez la trame avec Omag restant dans Vrontok, n'étant seulement qu'un espion mineur.

Au Quai des Nuages

" Une Marche A Travers La Forêt ... Ou Pas "

Le Quai des Nuages est seulement à un jour de marche de Vivane, autant pour raisons militaires que pour le côté pratique. Les PJ, de nouveau, ont de nombreuses options pour aller au Quai des Nuages.

Il y a bien sûr l'approche directe. Les PJ vont devoir faire attention aux patrouilles militaires entre Vivane et le Quai des Nuages, qui seront suspicieux envers tous voyageurs sur la route. Ils questionneront joyeusement ou arrêteront toutes personnes qu'ils considéreront comme suspectes. Donc les PJ doivent avoir une bonne couverture.

L'autre option, est de prendre une route moins directe, pour échapper aux questions therannes. Cela prendra plus de temps et les PJ devront faire avec les brigands et les animaux sauvages.

Un fois les PJ arrivés à bon port, leurs problèmes ne font que commencer.

Vrontok

"Glisser Dans Les Ombres "

Il y a trois entrées pour Vrontok, la porte de Vivane, la porte de l'Empire ou la porte des Hors La Loi. La route sur laquelle il voyage les amène à la porte de Vivane, mais ils peuvent contourner la ville et entrer par une autre. La porte de Vivane est difficile à franchir mais la porte de l'empire est encore pire. La porte la plus facile est la porte des Hors La Loi surtout si les PJ se font passer pour des esclavagistes.

Une fois à l'intérieur, ils devront trouver un endroit où se poser et commencer à chercher Omag.

Trouver Omag

" Les Traces De L'Espion "

Comme mentionné avant, il y a de nombreuses places où vous pouvez mettre Omag. Si vous avez un groupe de haut niveau, il y a le Quai Des Nuages lui-même. Même dans Vrontok, il y a de nombreux choix. Les plus plausibles sont le Quartier Theran ou dans Vrontok près du pilier Ouest. Le choix doit être fait en fonction du groupe.

Les PJ vont devoir trouver où est Omag et ils ne vont certainement pas pouvoir demander aux personnes autour sans attirer les suspicions. Ils peuvent prétendre délivrer un document aux Quartier Theran et prétendre qu'ils doivent le remettre en mains propres. Les Gardes les dirigeront dans la bonne direction. Autrement, vous pouvez en sorte que Allisa ait des connaissances sur le lieu. Une fois encore, cela dépend de votre groupe.

Retrouver Les Documents

" Voler Dans L'Ombre "

C'est le point crucial de l'aventure, où les PJ vont devoir entrer dans les appartement d'Omag et voler les documents.

Le Quai Des Nuages

Si Omag est au Quai des Nuages, les PJ vont devoir trouver le moyen de prendre un élévateur élémentaire ou via un bateau volant.

Une fois qu'ils sont sur la plate-forme, ils vont devoir satisfaire la milice (voir p. 16 de SV) qui patrouille, errant deci-delà.

Cette option est la plus difficile et c'est au MJ de développer.

Le Quartier Theran

Cette option est similaire à celle du Quai des Nuages, excepté qu'il sera plus facile de s'y introduire. Ils peuvent escalader le mur mais devront tout de même faire avec les patrouilles à l'intérieur.

Vrontok

L'option la plus simple. Omag va certainement rester dans une auberge dans la ville, donc ils doivent juste trouver la bonne auberge et la chambre. Une fois là, ils n'ont plus qu'à entrer, prendre les documents et partir. Ils devront éviter d'être attrapés par le propriétaire de l'auberge et la milice (les hommes de T'rask, voir p. 19 de **SV**)

Retour A Vivane

" Retour Par La Forêt "

Une fois que les PJ ont les documents, il y a de nombreuses façons de finir cette épisode. Comme dans l'épisode précédent, vous pouvez en sorte qu'ils soient pourchassés pour sortir de Vrontok ce qui finira par les écœurer.

L'autre possibilité (il y en a plusieurs mais je n'en donnerais que deux) est une sortie plus silencieuse, avec quelques coups en étant suivis mais rien de définitif.. Si les PJ ont passer un mauvais quart d'heure, c'est la meilleur option. Ne les poussez pas trop loin.

EPILOGUE

Adieux

" Piste De Larmes (reprise) "

Quand les PJ sont de retour à Vivane, ils retourneront dans la même maison pour rendre les documents à Tribas. Tribas sera très reconnaissant et leur trouvera à chacun un objet adapté pour les remercier. Ces objets seront en rapport avec la profession du PJ et de son caractère , et seront ou non utile.

Une fois que tout a été dit et fait, les PJ partiront vers le soleil déclinant. Cette aventure a été prévu avant *Prelude To War*, et le résultat est inévitable.

Tribas Koar

Troubadour Humain du 4^{ième} Cercle

" La colère n'est pas une réponse. La haine n'est pas une solution. Mais je ne peut pas trouver d'autre moyen pour m'assurer que la liberté n'est pas un rêve, mais une réalité pour tous les Barsaiviens. "

Notes

" Mon nom est Tribas Koar. Je parle pour les opprimés. "

" Laissez moi vous raconter une histoire ... "

Commentaires

Tribas Koar est le fils d'un marchand de bonne réputation dans Vivane. Le jour il est un fils courtisan, qui pense uniquement à son amusement. La nuit son esprit aiguisé et son charisme font de lui le plus grand leader que la résistance n'est jamais connu.

Attributs

Dextérité (14) : 6/D10

Force (15) : 6/D10

Endurance (12) : 5/D8

Perception (17) : 7/D12

Volonté (16) : 7/D12

Charisme (19) : 8/2D6

Talents

Déguisement (7) : 14/D20 + D4

Longévité (5)

Chant d'Emotion (7) : 15/D20 + D6

Empathie (5) : 13/D12 + D10

Première Impression (9) : 17/D20 + D10

Histoire des Objets (4) : 11/D10 + D8

Rituel Karmique (6)

Armes de Mêlées (4) : 10/D10 + D6

Imitation (6) : 13/D12 + D10

Lecture & Ecriture (4) : 11/D10 + D8

Glossolalie (4) : 11/D10 + D8

Sarcasmes (6) : 14/D20 + D4

Tissage (Tissage des Histoires) (7) : 14/D20 + D4

Déplacement

Course : 65

Combat : 33

Compétences

Artisanat - Broderies (2) : 7/D12

Connaissance - Horreurs (5) : 12/2D10

Initiative

Dés : D8

Combat

Défense Physique : 8

Défense Magique : 9

Défense Sociale : 10

Protection Physique : 5

Protection Mystique : 1

Karma

Dé : D8

Points : 20

Dommages

Points de Vie : 64

Blessure Grave : 9

Seuil d'Inconscience : 51

Dés de Récupération : D8

Jets de Récupération : 2

Equipement

Aucun

Allisa Sirinon**Guerrière Humaine du 5 ième Cercle**

" Le habitants de Vivane ne vivront plus longtemps sous l'oppression et la terreur. Nous rejetterons le joug Theran et rejoindrons nos frères et sœurs en harmonie dans Barsaive. "

Notes

" De quel couleur coule votre sang ?"

" Je arrêterais lorsque les Therans seront une note de bas de page dans l'histoire. "

Commentaires

Allisa est aveuglément soumise à Tribas, depuis qu'il l'a sauvé d'un camp d'esclave lorsqu'elle était une petite fille. Elle pense être amoureuse de Tribas mais Tribas sait qu'elle est amoureuse de ses idées. Elle est loyal et courageuse, mais ferme dans ses choix.

Attributs

Dextérité (15) : 7/D12

Force (16) : 6/D10

Endurance (15) : 6/D10

Perception (12) : 5/D8

Volonté (8) : 4/D6

Charisme (9) : 4/D6

Talents

Attaque acrobatique (5) : 12/2D10
Danse des Airs (5) : 12/2D10
Anticipation (5) : 10/D10 + D6
Esquive (5) : 12/2D10
Coup Double (5) : 14/D20 + D4
Longévité (7)
Attaque Plongeante (5) : 12/2D10
Rituel Karmique (5)
Armes de Mêlée (7) : 14/D20 + D4
Envol (5) : 12/2D10
Tissage (Tissage de Guerre) (5) : 10/D10 + D6
Arme de Jet (6) : 13/D12 + D10
Vivacité du Tigre (5)
Combat à Mains Nues (8) : 15/D20 + D6
Peau de Bois (5) : 11/D10 + D8

Déplacement

Course : 70
Combat : 35

Compétences

Artisanat - Chanson (4) : 8/2D6
Connaissance – Histoire de Barsaive (5) : 10/ D10 + D6

Initiative

Dés : D4

Combat

Défense Physique : 8
Défense Magique : 8
Défense Sociale : 6
Protection Physique : 7
Protection Mystique : 0

Karma

Dé : D8
Points : 20

Dommages

Points de Vie : 101
Blessure Grave : 10
Seuil d'Inconscience : 78
Dés de Récupération : D10
Jets de Récupération : 3

Équipement

Kit d'aventurier
Cotte de Maille
2 Dagues
Epée Large

MUSIQUE

" Ruissellement "

"British Parlay"
The Last of the Mohicans
by Randy Edelman
© 1992 Morgan Creek.
(3:46)

" La Fille Du Dragon"

"Wrongful Blame"
The Spitfire Grill
by James Horner
© 1996 Sony Music Entertainment Inc.
(2:15)

" Fuite Vers La Lumière "

"Escape From the Sorcerer"
Gulliver's Travels
by Trevor Jones
© 1996 BMG Music.
(1:24)

" Faire Cause Commune"

"Gulliver's Big Bang"
Gulliver's Travels
by Trevor Jones
© 1996 BMG Music.
(1:28)

" Journée/Révélation "

"Journey to Bedlam"
Gulliver's Travels
by Trevor Jones
© 1996 BMG Music.
(1:50)

" Piste De Larmes "

"Shawshank Prison (Stoic Theme)"
The Shawshank Redemption
by Thomas Newman
© 1994 Sony Music Entertainment, Inc.
(1:53)

" Et La Route Fut Pavée"

"Everything Is True"
Gulliver's Travels
by Trevor Jones
© 1996 BMG Music.
(4:30)

" Ténèbres Et Danger "

"Gulliver Returns Home"
Gulliver's Travels
by Trevor Jones
© 1996 BMG Music.
(4:30)

" Grandes Espérances "

"The Land of the Houyhnhnms"
Gulliver's Travels
by Trevor Jones
© 1996 BMG Music.
(1:35)

" Contre La Montre "

"Mistress"
Gulliver's Travels
by Trevor Jones
© 1996 BMG Music.
(1:20)

" Montée De La Nation Ork "

"Descent into Mystery"
Batman
by Danny Elfman
© 1989 Warner Bros Inc.
(1:31)

" Circuler "

"God's Hands"
Gattaca
by Michael Nyman
© 1997 Columbia Pictures Industries, Inc.
(1:42)

" Ferrer . . . "

"The Morrow"

Gattaca

by Michael Nyman

© 1997 Columbia Pictures Industries, Inc.

(3:13)

" Une Marche A Travers La Forêt ... Ou Pas "

"Yourself For A Day"

Gattaca

by Michael Nyman

© 1997 Columbia Pictures Industries, Inc.

(2:20)

" Glisser Dans Les Ombres "

"The One Moment"

Gattaca

by Michael Nyman

© 1997 Columbia Pictures Industries, Inc.

(1:40)

" Les Traces De L'Espion "

"Second Morrow"

Gattaca

by Michael Nyman

© 1997 Columbia Pictures Industries, Inc.

(2:24)

" Voler Dans L'Ombre "

"I Though You Wanted To Dance?"

Gattaca

by Michael Nyman

© 1997 Columbia Pictures Industries, Inc.

(1:13)

" Retour A Travers La Forêt "

"Becoming Jerome"

Gattaca

by Michael Nyman

© 1997 Columbia Pictures Industries, Inc.

(1:06)

" Piste de Larmes (reprise) "

"Shawshank Prison"

The Shawshank Redemption

by Thomas Newman

© 1994 Sony Music Entertainment, Inc.

(4:26)

Cette Aventure a été écrite par David Schibeci.
Cette Aventure a été traduite par Yoann Delafosse.

Earthdawn © 1993 - 1998 FASA Corporation. All rights reserved. Earthdawn and related trademarks are the property of FASA Corporation and any use of them should not be considered a challenge to their ownership.