



« Par'hys sous le Mal-Dieu »

jeudi 20 août 2009, par [Clément Milker](#)

Synopsis

Les personnages n'ont pu sauver Okhaen et le Portail d'une destruction certaine malgré l'arrivée du dirigeable l'Espoir. Celui-ci les a récupéré au milieu de la bataille. Les personnages comptaient lancer leurs explosifs sur les forces du Shankr. Malheureusement avant le départ, Paquita les a mal attachés et ceux-ci sont restés au sol. Tout le monde a alors assisté impuissant au massacre du Stallite sans que personne ne puisse faire quoi que ce soit...

I - Introduction

Le scénario débute immédiatement après celui de la seconde édition « quinze kilomètres pour mourir ». Les PJs n'ont pu sauver Okhaen et le Portail d'une destruction certaine malgré l'arrivée du dirigeable l'Espoir. Celui-ci les a récupéré au milieu de la bataille d'où ils comptaient lancer leurs explosifs sur les forces du Shankre. Malheureusement avant le départ Paquita les avait mal attacher et ceux-ci sont restés au sol. Tout le monde a alors assisté impuissant au massacre du Stallite sans que personne ne puisse faire quoi que ce soit.

Comble de malheur, tourmenté par la tempête, le dirigeable a subi de graves problèmes que La Flamme devait réparer tout de suite sous peine d'atterrir au milieu des forces shankres. Finalement après avoir donné quelques consignes aux PJs pour qu'ils maintiennent la direction et la vitesse de façon constante, il se risque à sortir sans attaches...et là... stupeur ; il ne revient plus. Si les PJs avaient pris la sécurité de l'attacher, la corde ne répond soudain plus. En fait, La Flamme s'est

assommé pendant la réparation à cause du mauvais temps mais, par chance, son pied est resté accroché ce qui lui a évité de tomber. Si jamais les PJs l'avaient assuré à l'aide d'une corde, il l'aurait tout simplement coupé prétextant un manque de liberté dans ses mouvements... il devait se rendre plus loin pour faire ce qu'il avait à faire. Il est toujours possible de mener une expédition dehors mais cela relève de l'exploit. Avec le mauvais temps cela nécessite un test de Mouvement + Grimper SR 6. Chaque succès en plus du cinquième permet d'effectuer un mètre, sachant que La Flamme est resté coincé à quinze mètres de la nacelle et que le moindre échec entraîne la chute du personnage. Le ramener à bout de bras demande en plus un test de Force + Porter SR 4 à chaque mètre parcouru. Là encore, un échec signifie la chute du PJ ou de La Flamme.

Au bout du compte, les PJs se retrouvent seuls dans un dirigeable qu'ils ne savent pas piloter et surtout qu'ils ne savent pas faire atterrir, à moins de posséder la discipline Aérien. Si tel est le cas un test de Technique + Aérien SR 4 est nécessaire chaque demi-heure. Pour atterrir c'est un SR 6 qui est demandé. Finalement, les PJs finiront par atterrir en catastrophe dans l'Obscur, aux alentours de Par'hys, mais le dirigeable restera coincé en haut d'un arbre (! ! !) et surtout son ballon sera déchiré. Point positif, peu après l'atterrissage, le ballon se dégonflant fera retomber La Flamme sur le sol qui sera quitte pour une demi-heure d'évanouissement supplémentaire.

Pour compliquer le voyage, les PJs peuvent toujours être pris dans un borborygme ou alors avoir à faire avec des champignons rongeurs.

II - Perdus dans l'Obscur

Visite touristique

Par chance, le dirigeable ne s'est pas écrasé par Terre. Il est, au contraire, resté coincé dans un des arbres du « bois des os » à l'Est de Par'hys. La forêt dégage une étrange apparence de calme, comme si tous ses arbres étaient gelés depuis plusieurs siècles (ce qui est d'ailleurs le cas). Une fois sortis de la forêt, les PJ découvrent un paysage de ruine qui s'étend devant eux sur plusieurs kilomètres. De plus, il ne semble pas y avoir une quelconque route se dessinant à la sortie du bois. Tout au moins peuvent ils suivre les ruines puisque celles-ci sont clairement devant eux.

C'est peut être le moment de faire entrer un jeu un entropathe. Les PJs le voient seulement de loin. Il a une peau bleue, un corps chétif, une tête malade dotée de yeux globuleux et se déplace avec agilité grâce à de longs membres. Malgré le fait que son physique n'encourage pas à lui faire confiance, il ne se montre en aucun cas agressif envers les PJ et leur fait même des signes de la main indiquants de le suivre. Ainsi, il les conduit jusqu'à l'enceinte de la ville, de loin en loin ; parfois les PJ le perdent de vue puis lorsqu'ils se désespèrent de le chercher, il réapparaît au loin. Si les PJs se mettent en tête de le tuer il ne se laissera pas faire. Au premier geste agressif, il hurlera à la mort et rapidement cinq de ses compagnons arriveront avec lui pour se battre. Quoi qu'il en soit, aux abords de l'enceinte, la créature disparaîtra pour ne plus resurgir de si tôt.

Péripéties

Mais même si les PJs acceptent l'aide de l'entropathe, leur trajet ne sera pas de tout repos. Ainsi, plusieurs aventures peuvent leur arriver :

- Tout d'abord, ils peuvent être surpris par des vents chimiques. Un jet de Sens + Percevoir SR 3 est nécessaire pour réagir à temps. Si le test réussit ils ont le temps d'enfiler leurs filtres sinon ils ont respirer une première bouffée. Les caractéristiques du vent chimiques sont : Virulence : 3. Période : 1 heure. Dispersion : -1 par test.
- Il est également possible que les PJs soient interpellés par un clan dont ils traversent le

territoire. Généralement ceux-ci se déplacent en nombre suffisant pour dissuader toute rébellion de leurs victimes, pourtant il y a une petite chance pour que ceux-ci soient en nombre suffisants pour vouloir se défendre (1 chance sur 3). Si tel n'est pas le cas, ce sera à eux de négocier leur survie et leurs biens sachant qu'il y a peu de chances qu'ils repartent avec leur argent, leurs armes pour peu qu'elles soient modernes voir leurs équipement de survie dont la nourriture.

- Enfin, les PJs peuvent toujours se faire attaquer par un rouille ou des cerbères (p.208) au détour d'une ruine.

La seule chose sur c'est qu'ils seront sur le chemin, lorsqu'ils arriveront tout près de l'enceinte, d'une immense meute de rat (100 spécimens). L'exterminer n'est pas le problème. Ce qui est préoccupant est surtout de leur laisser la voie libre. Cela nécessite un jet d'Agilité + Esquiver SR 5. SR 4 pour ceux qui ont réussi un jet de Sens + Percevoir SR 4 auparavant. Celui ayant obtenu le plus petit résultat subir une morsure contagieuse et sera infecté par le Mal-Dieu.

Le Mal-Dieu : C'est l'équivalent de notre peste. Elle infeste Par'hys depuis à présent 3 siècles.

- Virulence : 10
- Période : une heure
- Dispersion : -

Si un vaccin existe vraiment et fait disparaître les effets, ceux-ci peuvent réapparaître si une personne reste trop longtemps exposé au virus. Il faut alors un vaccin plus puissant (c'est ce que nécessite d'ailleurs Lorena) qui n'est pour l'instant qu'à l'état de prototype et qui n'est pas encore diffusé.

L'obtention du vaccin

Le vaccin est facile à trouver puisqu'il y en a au Musée (7) dans l'enceinte. C'est ici que se trouvent les Hospitaliers et donc Lorena Mald.

Et si les PJs ne suivent pas l'entropathe ?

Normalement le fait de le suivre amène directement au Musée et donc au vaccin. S'ils ont préféré le tuer ils peuvent toujours apprendre où guérir le Mal-Dieu par l'intermédiaire d'un membre d'un des clans

amicaux aux Hospitaliers. Le personnage touché en sera simplement quitte pour avoir de l'aide moins rapidement et donc être plus affaibli. S'il est vraiment trop mal en point, la personne voudra bien les accompagner. Sinon, il indiquera simplement la direction ce qui, une fois de plus, pourra être sujet à quelques péripéties.

Et si les PJs ne trouvent pas de vaccin d'eux mêmes ?

Encore une fois, une personne pourra les aider en les trouvant par hasard lorsqu'ils seront trop mal en point (pourquoi pas lorsque plusieurs PJs seront contaminés). Dans l'absolu ce serait mieux que ce soit l'entropathe qui les mettent sur la voie.

Dès qu'elle voit l'état du (ou des) personnage(s) contaminé(s), Lorena est enclin à lui donner un vaccin. Ce n'est qu'après qu'elle demande un service en échange. Elle considère d'ailleurs cela comme naturel en raison de la vie qu'elle a sauvé. Les PJs sont toujours libres de refuser d'apporter la moindre aide mais ils seront alors directement mis à la porte du Musée. Ne sachant où ils se trouvent et surtout comment survivre ils auront probablement le temps de réfléchir au problème d'offrir leur aide. D'autant que Lorena leur assure ainsi une immunité quasi certaine au Mal-Dieu ainsi que leur rapatriement vers Drön dans les deux ou trois prochaines semaines.

En fait Lorena pense donner deux missions aux personnages. La première servant plutôt à tester leur honnêteté en vue d'une deuxième tâche. De fait la première est aussi beaucoup plus dangereuse bien que beaucoup plus simple ; ils devront escorter un Hospitalier diplomate chargé d'apporter un vaccin au clan résidant dans la région de la Porte-entrouverte.

Le voyage ne devrait pas causer trop de problème puisque le trajet emprunté est reconnu pour être sécurisé. Le moment où il risque d'y avoir le plus de problèmes concerne surtout celui de la négociation. En effet, elle se fait en territoire ennemi et même si ceux-ci doivent relativement se soumettre pour avoir un vaccin, plusieurs « incidents regrettables » ont déjà eut lieu durant ce type de négociations...

prudence donc. A partir de ce moment là, et s'ils le demandent, Lorena peut faire un résumé de la situation aux PJs (sinon, elle s'en passera volontiers).

« Depuis plus de trois siècles la région de Par'hys et sa population est ravagée par une maladie foudroyante connu sous le nom de Mal-Dieu (c'est cette maladie qui a touché un des PJ) : quelques heures suffises pour terrasser une personne doté d'une forte constitution. Heureusement, le groupe des hospitaliers dispose d'un vaccin relativement efficace. Pour compliquer la situation Par'hys est au main de huit clans plus ou moins importants qui se concurrencent pour acquérir la domination de la région. Certains se sont alliés aux hospitaliers, d'autres demeurent neutres envers eux, alors que les plus hostiles attaqueraient probablement le Musée s'il ne disposait du vaccin comme moyen de pression pour établir un semblant de paix. Au milieu de tout cela les Hospitaliers, autour de leur musée ont établi une enceinte qui semble presque être un endroit de paix... mais ceci toujours grâce au vaccin. » A coté de cela il existe quelques problèmes que Lorena cherchera à cacher :

- Dans la Mortezone situé au Nord de Par'hys se trouve le clan le plus dangereux de tous. Il a à sa tête Ankhmar, un Sombre-fils qui dirige une cinquantaine de konkalites et dont le but est de liguier tout les clans contre le Musée pour faire disparaître le vaccin afin que le Mal-Dieu ravage toute la ville.

- De plus, si les Hospitaliers s'opposent à lui en fait il existe une entité qui leur est supérieure. En effet, ils obtiennent le vaccin d'un groupe d'hommes rescapés de l'Avant nommé les Pok'homs. C'est à cause de leurs ancêtres que le Mal-Dieu (une variante de la peste) s'est répandue dans Paris et c'est eux qui connaissaient déjà un remède. Ils vivent en autarcie par rapport avec le reste du monde et pourrait tout à fait éradiquer le virus dans toute la région mais ne le veulent pas. Ceci parce qu'ils n'arrêtent pas d'étudier les réactions des corps exposés en permanence au Mal-Dieu. Parallèlement ils cherchent un deuxième vaccin plus puissant. Lorena est au courant de tout cela et si elle ne dit rien c'est parce qu'elle a besoin d'eux.

Cependant, il pourrait qu'elle réagisse car elle sent qu'elle arrive à la fin de sa vie. En fait, à long terme, les Pok'homs entendent maîtriser parfaitement virus et vaccins pour les diffuser à plus grande échelle et passer pour des sauveurs du monde (c'est pour cela qu'on propose un voyage à Drön aux PJs). Ils veulent pour cela se cacher derrière les images fictives des Pokémon et devenir les nouveaux dieux de Sombre-Terre.

- Enfin, en marge de tout cela, il existe une communauté d'entropathes. Ceux-ci ont appris à maîtriser leur contamination au Shankr et sont maintenant immunisés au Mal-Dieu. Même s'ils ne comprennent pas tout les tenants et les aboutissants de l'histoire, ils pourraient bien s'attacher aux PJs et réapparaître dans les moments les plus désespérés. Surtout que tout le monde les prends pour des vampires (même Lorena et les Pok'homs) et personne ne tient vraiment à avoir à faire à eux. Tout au plus Lorena révélera ce point aux PJs, s'ils la questionnent. Il est hors de question qu'elle aborde un des deux autres sujets dès le début.

III - Profession : livreur de pizza... et diplomate (accessoirement)

Retournement de situation

Le problème dans tout cela c'est que depuis un mois (depuis la dernière livraison de vaccin donc) les choses ont quelques peu évolué. Ainsi il s'avère que le trajet n'est plus du tout sécurisé et que la traversée du territoire du Clan du Souffle va poser quelques problèmes. En effet, Ankhmar a réussi à le rallier à sa cause et lui a promis une aide substantielle en arme s'il pouvait intercepter le convoi de vaccin et lui le faire parvenir. En fait, ce dernier point n'est pas important...il a juste précisé qu'il ne fallait pas qu'il arrive jusqu'au Clan du Départ et que tant qu'à faire les convoyeurs pouvait allègrement se faire massacrer histoire que l'on puisse croire autant que possible à une action bête et méchante des entropathes. Le fin du fin serait même que les vaccins soient détruits et laissés sur place. En réalité, Ankhmar se fout bien des moyens...il veut juste faire monter la sauce sans

que l'on s'en prenne à lui. Il est assez raisonnable pour penser que Twirsk se fera remarquer tout seul. Il envisage ensuite simplement de le tuer si quelqu'un ne s'en ait pas occupé avant lui.

Embuscade...

Le fait est que les PJs en traversant le territoire du Clan du Souffle vont tomber dans un piège. Il n'y a donc pas d'histoire précisément établie mais simplement quelques bases à retenir. Tout d'abord Twirsk tient à l'aide promise par Ankhmar et n'a donc pas prévu de faire les choses à moitié. En gros comptez entre deux et trois adversaires pour chaque membre du convoi. La plupart sont équipés classiquement mais quelques uns ont en leur possession des armes pouvant faire mal (ou au moins peur, selon les cas) comme une arquebuse, une mitraille ou encore un courbois. De plus, l'embuscade a lieu dans un endroit propice à ce type d'action comme un corridor de ruines (facile à trouver dans la région). Enfin, comme le tout doit se passer le plus rapidement possible, ils essaieront de tuer d'un seul coup les premiers membres du convoi (pourquoi pas le diplomate Hospitalier). Les PJs ont toujours la chance de s'apercevoir de quelque chose à l'avance en réussissant un jet de Sens + Percevoir SR 3.

Après toutes ces bonnes considérations, le dénouement du combat est totalement libre. Laissez quand même vos PJs s'en sortir vivant...ça serait sympa. Pourquoi l'attaque ne se déroulerait-elle pas près de la Seine ? Voilà qui représenterait une bonne solution d'échappatoire tout en présentant quelques risques. La température est au dessous de 0 et si tout le fleuve n'est pas gelé en tout cas il reste bien froid. Sans compter bien évidemment le courant qui a rapidement fait d'emporter un corps engourdi. Quoi qu'il en soit, si les PJs ont assez de chance ou font preuve d'assez de ruse pour remporter le combat alors il paraît tout à fait logiques qu'il en soit ainsi ; il n'y a aucune raison de frustrer de bons guerriers. L'idéal évidemment que tous les vaccins soient détruits bien que cela ne soit pas forcément une obligation.

... à choix multiples

Une fois le combat terminé, vos PJs se retrouveront probablement livré à eux mêmes dans un endroit qu'ils ne reconnaîtrons peut être pas. Ce sera donc à eux de voir ce qu'ils veulent entreprendre et qui ils préfèrent contacter pour se remettre en selle. Par contre ce sera à vous de lancer d'éventuels poursuivants à leur poursuite et d'enclencher certaines péripéties selon ce qui suite et selon la situation.

- Tout d'abord, il va sans dire (mais il va encore mieux en le disant) que Karl de Wirm prendrait vraiment mal le fait de ne pas recevoir sa livraison de vaccin. Si tel est le cas, nul doute qu'il s'énervait tout rouge et qu'il chercherait avant tout à s'en prendre aux Hospitaliers. Il attendra cependant d'être sur de ne pas être livré. En gros vous pouvez donc prévoir pour le lendemain matin une attaque de son clan sur l'enceinte et a en dévaster la moitié Sud mais n'atteindra pas le Musée car stoppé par les Hospitaliers (aidé pourquoi par les PJs). Si toutefois les PJs arrivent à faire en sorte qu'ils obtienne les vaccins rien de tout cela n'arriverait, et Karl resterait tranquillement dans son.

- Le destin de Twirsk est lui par contre nettement plus sombre. Si les PJs ne l'ont pas tués durant l'affrontement il sera tout de même retrouvé mort le lendemain matin, égorgé dans son lit par un des hommes d'Ankhmar. Bien sur personne ne sait qui est responsable du meurtre. Par contre son Clan est totalement désarmé et hésite entre se trouver un nouveau chef ou se disperser dans la ville.

- Puisque le malheur des uns fait le bonheur des autres, Ankhmar prendrait d'un très mauvais oeil que son plan ait échoué. Pour y remédier, il profiterait du manque d'organisation du Clan du Souffle pour le rallier à sa cause en lui faisant croire que les Hospitaliers sont responsables de la mort de Twirsk. Dans le même temps et pour motiver les troupes du Souffle il ferait fonctionner son alliance avec le Clan des Cymes pour qu'eux aussi se jettent sur l'enceinte en prétextant que le Musée ne dispose ne dispose plus de vaccin et qu'il devient désormais obsolète. Enfin, ses Konkallites aurait pour mission de créer un différent entre l'enceinte

et le Clan d'Orssé pour que la bataille soit magistrale. Le problème c'est qu'il n'est absolument pas sur de ce dernier point et ne se le réserve qu'en ultime recours. Dans ses rêves les plus fous, il aimerait convaincre Karl de Wirm (maintenant qu'il est livré en vaccin de s'en prendre aux Hospitaliers). Mais si son plan se déroule comme il l'a prévu, à savoir que le Clan du Départ se jette en représailles sur l'enceinte, il irait encore plus loin en le soutenant grâce aux clans des Cymes et celui du Souffle.

- Les Hospitaliers une fois au courant de la situation préfèrent l'autisme. S'ils apprennent l'attaque du convoi par celle qu'ils subissent de la part du Clan du Départ il est évident que les PJs ne seront plus les bienvenus auprès d'eux... plus du tout même. A l'inverse s'ils sont prévenus par les personnages ils leurs seront reconnaissant de leur honnêteté et leur demanderont même de les aider à trouver une issue à la situation, quelle qu'elle soit. Dans les deux cas laissé penser les joueurs. Essayez d'encourager leur créativité pour qu'ils trouvent une solution au problème tout en sachant qu'ils devront agir avant le lendemain matin, début probable des hostilités. S'ils y parviennent d'une façon dont vous n'aviez pas pensé mais sommes toutes logiques laissez les faire et récompensez les instigateurs. Si aucune solution ne débouche, faite leur confier une tâche par Lorena Mald.

Dans le cas où le convoi ne serait pas arrivé à destination, ils leur reste l'alternative d'en envoyer un deuxième avant le lever de l'aube bien que cela soit une tâche encore plus difficile que précédemment ; d'une part parce que tous les esprits s'échauffent et d'autres part parce qu'ils devront agir dans la rapidité et aller se jeter dans la gueule du loup. Même s'ils font preuve d'astuce et de diplomatie, ils ne devraient pas pouvoir y arriver malgré tout le mal qu'ils sont susceptibles de se donner. De toute façon, s'ils échouent il n'y rien de dramatique (au contraire cela mettra du piment pour la bataille qui va suivre).

Si le plan d'Ankhmar a échoué il sera du ressort des PJs d'aller convaincre Frabk du Clan d'Orssé de se rallier à leur cause. Les négociations ne devraient

pas être trop difficile étant donné que les Hospitaliers avaient déjà entamé des discussions de paix. En fait, le plus difficile dans ce cas là sera d'éviter les pièges tendus par le Clan du Cœur. Pour résumer, on peut considérer qu'en demandant audience à Frabk le soir, les PJs seront reçus au milieu de la nuit. Le temps s'écoulant entre les deux sera mis à profit par Ankhmar et ses hommes pour tendre un piège aux PJs dans le même style de celui qu'ils ont déjà affrontés précédemment. S'ils y survivent ils pourront discuter avec Frabk et obtiendront facilement de lui qu'il renonce à attaquer l'enceinte.

Et si les PJs préfèrent fuir après l'embuscade tendue par le Clan du Souffle ?

Et bien, il est toujours possible de les traiter de gros lâches mais ce ne serait pas la meilleure solution pour les faire revenir dans le droit chemin. Par contre vous pouvez, pour commencer, leur faire remarquer (ou vous arrangez pour qu'ils remarquent) que ce n'est sûrement pas la solution la plus maligne vu qu'ils ne savent toujours pas où ils sont et qu'ils n'ont probablement plus de vaccin (quoique...). Si cela ne suffit, il vous reste à employer la manière forte pour les remettre dans le sens du scénario. Pour cela vous pouvez tout bêtement faire en sorte que certains d'entre eux attrapent le Mal-Dieu (même s'ils ont les vaccins pourquoi pas) mais là encore, cela s'apparenterait plus à une vengeance de votre part parce qu'ils n'ont pas voulu suivre le scénario. En définitive, il vous reste la solution de les faire tourner en rond dans la ville jusqu'au matin et au début de la bataille (voir chapitre suivant) ; là ils devront être assez malin pour se faire de nouveau accepter par les Hospitaliers car sinon, il y a peu de chance qu'ils survivent à l'affrontement.

IV - Bataille du matin... chagrin

Quelles que soient les décisions que les PJs aient pris tout doit normalement aboutir à un conflit plus ou moins général auquel les personnages devraient participer aux côtés des Hospitaliers. Ce conflit peut légèrement varier en fonction de ce qui s'est passé

auparavant. Voyons donc les différentes possibilités ainsi que leurs résultats :

Premier cas : le plan d'Ankhmar a fonctionné... le Clan du Départ n'a pas été livré en vaccin

Dans ce cas là il voudra s'en prendre à l'ensemble de l'enceinte et plus particulièrement au Musée. Avec lui se battront le Clan des Cymes et celui du Souffle, ce dernier restant dirigé en secret par Ankhmar. En toute honnêteté, il y a peu de chance que le Clan du Départ, s'il n'a pas été livré en vaccin accepte les négociations des PJs. Envoyer les négocier pour les faire espérer et faites leur même passer des accords avec Karl de Wirm s'ils se montrent assez crédule pour cela... la chute ne sera que plus dure.

La bataille sera difficile mais pas insurmontable. Si l'on se réfère aux règles sur les combats de masse de la deuxième édition de Dark Earth (p.86) on peut résumer la situation de cette façon. Les Hospitaliers ont remporté une courte victoire sur leurs adversaires. Les pertes s'élèvent à pratiquement la moitié des combattants engagés du côté des Hospitaliers. Pour leur combat, les PJs devront faire face à un Péril de niveau 4.

Deuxième cas : le plan d'Ankhmar n'a pas fonctionné et il essaye de retourner les autres Clans contre l'enceinte

Dans ce cas de figure, les PJs auront convaincus le Clan d'Orssé de ne pas prendre part à la bataille. Celle-ci opposera donc les Hospitaliers au Clan du Souffle (toujours dirigé par Ankhmar) ainsi qu'au Clan des Cymes.

La bataille sera nettement plus facile. Les Hospitaliers remportent une large victoire signifiant une perte des 3/10e de l'effectif total. Le combat des PJs sera lui aussi plus facile puisque d'un Péril de niveau 3.

Dénouement

Il est important de faire comprendre aux PJs, et ce dans les deux cas, que la bataille n'a pas été si facile que cela et que l'aide qu'ils ont apportés auparavant a été plus que bénéfique et donc très



appréciée. Surtout il convient de croire que si un tel affrontement devait de nouveau avoir lieu dans les prochains jours, l'enceinte et surtout le Musée n'y résisteraient probablement pas (et ceci Ankhmar, malgré la défaite, le sait pertinemment), et les tensions, après cet épisode, promettent de rester vives. D'ailleurs, le soir même, au cours du banquet donné au Musée pour célébrer la victoire (et auquel sont bien entendu convier les PJs), l'ambiance est plus que tendue. C'est pourquoi, le lendemain ils se voient confier une dernière mission par Lorena Mald. Cette mission... « une mission de confiance » leur accordera le droit et surtout la possibilité de se rendre à Drön, le Stallite le plus proche et le plus à même de les accueillir.

Lorena est inquiéter par les évènements qui se sont récemment déroulés car ils témoignent d'une atmosphère plus tendue que la normale. Elle ne comprend pas qui aurait pu détourner un convoi de vaccin, ni pourquoi les Clans du Souffle et des Cymes se sont subitement retournés contre

l'enceinte. Plus graves encore sont les deux informations qu'elle vient d'apprendre. Tout d'abord, un malade aurait succombé au Mal-dieu alors qu'il s'était pourtant fait vacciné par les Hospitaliers. Le bruit ne s'est pas encore répandu, mais cela sous entendrais qu'à terme le vaccin pourrait perdre de son efficacité. De plus, la bataille fut particulièrement violente à certains endroits et beaucoup de lieu où étaient déposé des échantillons du vaccin ont été détruits... l'antidote serait donc près de manquer.

Dans ce contexte là, Lorena se risque à demander aux PJs de se rendre en Mortezone au Nord de Par'hys dans un lieu nommé l'Hôpital de l'Espoir. Elle sait que là bas se trouve une communauté de descendants de rescapés de l'Avant qui ont déjà aidé les habitants de l'enceinte dans leur lutte contre le Mal-Dieu. Ils seraient donc un des derniers espoirs des habitants de Par'hys de ne pas succomber à la maladie.