

LA SA VEUR GLAUQUE DE L'ORTIGAL



Avertissement

Ce scénario est conçu dans et pour le monde de l'Unirève. Non seulement il se déroule dans ce monde bien particulier, mais il n'offre vraiment d'intérêt que pour des joueurs qui y sont plongés. Pour comprendre pourquoi sachez simplement qu'au cours de cette aventure, les Voyageurs s'initieront aux subtilités de la diplomatie unicale, navigueront dans les remous des luttes de pouvoir endryanes, découvriront peut-être certains secrets des Gnomes, et pourront (*modestement*) changer la donne géopolitique de l'Unicat; ils se feront des amis et des ennemis. Bref autant de motivations qui ne se révèlent qu'à long terme, sur une campagne justement. L'intérêt ultime est même de donner une suite à ces péripéties. Par contre cette aventure, même fertile en rebondissements, risque de laisser sur leur faim des joueurs habitués à remplir une mission bien définie avec un début et une fin délimités. Les joueurs devront explorer des contrées mal connues et se fixer leur propre programme en fonction des événements; ils devront aussi décider quand faire demi-tour pour rendre des comptes: *il n'y a pas de «fin» univoque dans ce scénario!* En ceci l'aventure est relativement «réaliste» et res-

semble à une authentique mission d'exploration.

Au MJ reste la lourde tâche de personnaliser l'histoire pour l'insérer dans SA campagne. Qu'il n'hésite pas à changer tel ou tel personnage ou événement pour donner plus de cohérence. À fins de souplesse plusieurs explications possibles sont proposées aux mystères du scénario, avec des suites en option. Des encarts en fin de texte contiennent des compléments d'information sur l'Unirève mentionnés dans cette aventure, mais utilisables seuls.

Le scénario s'adresse à un MJ rodé, à des joueurs chevronnés (*du genre à réfléchir plutôt que se jeter tête baissée dans les périls*), et à des personnages déjà compétents, supposés *périgrins* de l'Office des Voyageurs de l'Unirève. On peut néanmoins moduler (*un peu*) le niveau de difficulté. Le Haut-rève n'est pas indispensable, quoiqu'utile si bien employé.

Synopsis

Le scénario comporte plusieurs intrigues imbriquées. Pour commencer, un des Voyageurs est chargé d'une mission diplomatique secrète en Endryamir (*a priori à l'insu des autres Voyageurs*). Ce voyage est camouflé en une classique mission d'exploration des marais de Mélancholée, à la recherche d'une tour abandonnée. Dans celle-ci nos aventuriers dévoileront la solution (*partielle ?*) à l'une des grandes énigmes de l'Unirève : la consommation de sel par les Gnomes; cette découverte justifie à elle seule

un retour triomphal. Ils découvriront aussi un passage secret à travers les montagnes, aux implications géopolitiques importantes; enfin ils mettront au jour des préparatifs de guerre, ce qui renverra à la première mission. Naturellement toutes ces informations ne tomberont pas toutes cuites, et demanderont astuce et interprétations (et ne seront peut-être pas entièrement comprises à la fin de l'aventure). Sur leur route se dressera un adversaire redoutable et vindicatif, l'uraghan *Kadmar ur Lambork*, dont les motivations resteront à démêler, et dont la haine les poursuivra à travers Endryamir.



AVENTURE

1

AVENTURE

Introduction

Une mission secrète

A lors qu'il séjourne tranquillement en Asthar au début de l'hiver 177, un des Voyageurs (le plus sérieux d'entre eux, ou le plus loyal à l'Unicat) est mystérieusement abordé par un grand seigneur qui ne dit pas son nom. Cela peut être par exemple dans un des bureaux de l'OVU sous couvert d'une convocation anodine. Ce seigneur, qui semble en savoir long sur nos Voyageurs, est l'Unique **ÉFREM DE NOARQUE**, qui propose une mission diplomatique secrète à Janifer, liée à la reprise en main d'Endryamir. Éfrem est un homme mince de 50 ans, avec moustache et barbiche pointue, dont la vêtue montre une opulence sans ostentation. Unique et Tête chaude, il est l'un des conseillers de l'Uniarque en politique extérieure, domaine où il prend des initiatives, dont il n'a à répondre que devant les Uniques (*et encore ... en cas d'échec*). Il est un des membres du **CONSEIL DES VOIES ET CHEMINS** (voir ci-contre *Diplomatie d'Outre-rêve*), et il est très intelligent voire machiavélique (*pensez à Richelieu*). Il cherche à flatter le Voyageur (*subtilement !*) en parlant ses qualités, de mission de confiance, d'aventure, et en bonne Tête chaude, de contribution à la réalisation de l'Unirêve, contre les archaïques féodalités endryanes. Au MJ de rendre cet autocrate aussi convaincant et cordial que possible pour cette première entrevue; il sera toujours temps de s'interroger sur son éventuel cynisme (*cela dit, ce n'est pas le plus antipathique des courtisans astharéens, loin de là*). Une récompense de 5 dragons est offerte. Éfrem expose brièvement la situation politique en Endryamir, sans toutefois tout révéler (*parlant de «l'ingratitude manifeste et incompréhensible» du gouverneur Estald de Phagne, sans en dévoiler les tristes causes, peu reluisantes pour l'Unicat par exemple*). En cas d'acceptation, Éfrem révèle la mission : il s'agit de sonder Orix Maralink, capitaine des chevaliers d'Asthar à Janifer, et commandeur de fait sinon en titre, sur un éventuel ralliement à l'Unicat (*expliquer à ce moment l'obéissance toute théorique des chevaliers en Endryamir. Voir la Tête du Dragon, page 22*). L'appât pour le capitaine est bien sûr la promesse d'être nommé et maintenu comme commandeur de Janifer (voire plus), et le soutien de l'Unicat dans les diverses luttes intestines; plus un avantage financier, dont le Voyageur amène un premier lot : 20 dragons d'or en pierres précieuses ! La menace en cas de refus est d'être du côté des perdants, lors d'une reprise en main musclée par l'Unicat (*ce dont on*

est loin, mais Orix Maralink ne le sait pas forcément). Éfrem requiert le secret (*pour le MJ : seuls Éfrem de Noarque, Tyrol d'Asthar et le Voyageur sont au courant de cette initiative diplomatique*). Comme Maralink est probablement lui-même espionné, il faudra prendre contact avec lui discrètement; au PJ de se débrouiller ! La mission se fera sous le couvert d'un classique voyage d'exploration de l'OVU. Noter que l'on ne demande aucun résultat à notre apprenti espion, seulement d'établir un premier contact positif; mais toute initiative heureuse sera appréciée ...

ATTENTION : le MJ devra gérer un personnage ayant des activités cachées de son groupe, sauf s'il choisit de le révéler. En particulier il est souhaitable que cette introduction ait lieu hors de la présence des autres joueurs.

Orix Maralink sera tenté, mais dur à la négociation, car il sait risquer beaucoup du côté d'Endryamir (*il se sait surveillé, suspectant Kadmar*), et c'est un fin renard. Les menaces n'auront donc que peu d'effet... C'est une belle occasion pour le joueur de s'essayer aux subtilités du langage diplomatique (*role-playing !!*), et de se rendre compte aussi de la dimension politique du jeu. Mais le plus gros problème pour les Voyageurs est l'uraghan errant **KADMAR UR LAMBORK** (voir page suivante), chargé par le gouverneur **ESTALD DE PHAGNE** de garder un oeil sur Orix. S'il se doute de quelque chose, il les suivra en personne avec ses hommes de main dans les marais de Mélancholée pour les supprimer.

La mission officielle ... et l'officieuse

T rès peu de temps après la rencontre précédemment décrite, les Voyageurs, déjà pèrigrins, sont convoqués (*invités ?*) par Tyrol d'Asthar à l'Office des Voyageurs de l'Unirêve. Une mission en Endryamir leur est confiée : reconfrmer la proximité des Limbes au sud de la Mélancholée. Ils doivent s'aventurer le plus au sud possible jusqu'à rencontrer les Limbes, et ramener un maximum d'informations : largeur, type (*continu ou discontinu*), distance en jours de Janifer. Il n'y a pas d'agent de l'Office à Janifer (*le bureau est à Efraïl*), mais ils pourront demander conseil et aide au comman-



AVENTURE

2

AVENTURE

Diplomatie d'outre-rêve

Depuis l'avènement de l'Unicat, l'Uniarque décide seul en matière de politique d'outre-rêve, mais il est conseillé en ce domaine par les Uniques, et ces conseils se font d'autant plus entendre que l'Uniarque est faible. C'est le cas du 7e Uniarque, **ÉSNIN D'ÉLODÈNE**, candidat du compromis entre Têtes Chaudes et Têtes Froides et Uniarque sans grande habilité ni caractère. Dès la fin du Second Déclin, les décisions se font pressantes car Asthar doit de nouveau gérer des flux commerciaux importants, et arrêter ses choix diplomatiques et militaires. L'Unicat n'est pas encore une bureaucratie, et les affaires politiques restent gérées par les grandes familles (suivant le modèle vénitien, avec un zeste de parlement britannique sous la reine Victoria). Un conseil restreint de 6 Uniques (mi-chaud, mi-froid) est donc chargé - avec une relative autonomie - de s'intéresser aux relations avec les rêves de l'Aile et de la Queue. Officiellement, ce conseil s'appelle le **CONSEIL DES VOIES ET CHEMINS**, et ses préoccupations officielles sont l'état des voies commerciales. Officieusement le Conseil explore toutes les possibilités (du commerce pacifique à la déclaration de guerre en passant par les assassinats) d'étendre l'influence d'Asthar sur l'Unirêve, avec une sensibilité différente selon que l'Unique est plutôt froid ou chaud. En ces temps difficiles seul **MORGAIN DE FONTAN**, Connétable des Chevaliers d'Asthar (donc non Unique et non-membre du Conseil), milite pour les interventions militaires, le Conseil préfère nettement les actions discrètes, voire secrètes, plus ou moins machiavéliques. Un des membres les plus influents est l'Unique **ÉFREM DE NOARQUE**.

Les principaux soucis sont en Endrymir, qui a rejeté de fait si ce n'est en forme la tutelle de l'Unicat (ni Toumane et Orsis ne posent de problème urgent, et l'éventualité d'une guerre sérieuse avec les Saures est totalement négligée). Les Endryans sont par nature indépendants, et ont pris pendant le Second Déclin une autonomie réelle. Hélas une part importante de la richesse de l'Unirêve vient de ou transite par le rêve d'Endrymir, sans compter les richesses encore inconnues (du point de vue des Têtes Chaudes); les Endryans pourraient être tentés de prendre en main le commerce, voire de se constituer en danger politique (ils sont bien plus belliqueux que les Astharéens); c'est le point de vue des Têtes Froides. L'Unicat n'a plus (ou pas encore) les moyens de les mettre au pas par la force, reste la ruse. Le Conseil a d'abord cru naïvement que l'intimidation suffirait; l'assassinat du fils du Gouverneur (une riche idée d'**ÉBARIS D'ÉZERGUE**, membre lui aussi du Conseil) a été une grave erreur et aggravé la situation. Le Conseil a renoncé alors à nommer autoritairement un nouvel Astharéen comme gouverneur et vise plutôt à remplacer Estald de Phagne par un Endryan pro-astharéen (!). Celui-ci serait idéalement un marionnette manipulée, ou au moins un débiteur de l'Unicat, à qui il devrait son succès. Plusieurs pistes sont explorées et les commandeurs sont approchés, afin de tester leur loyauté vis-à-vis d'Estald de Phagne (qui souvent les a nommés); les plus ambitieux pourraient se voir proposer le poste de gouverneur, en cas de soulèvement ou de succession plus ou moins mouvementée. La succession de Malempest soulève aussi l'inquiétude; faut-il soutenir ou non l'antipathique et incontrôlable Afosz ur Afosz pour succéder à Gahon de Fontan (mais a-t-on seulement le choix)?

deur de Mélancholée **FULJEK MANDOLSEN** ou au le capitaine des chevaliers d'Asthar **ORIX MARALINK**, qui assume en pratique le commandement du poste. Cela dit, ils savent qu'ils ne doivent compter que sur eux-mêmes, financièrement surtout. Voilà pour la mission officielle.

En fait ils doivent explorer en longeant le Grand Escarpement, dans l'espoir de voir autre chose que des montagnes inhabitées. Les archives de l'OVU sont assez succinctes sur ce sujet, ayant probablement disparu pendant le Second Déclin (voir la rubrique *La conspiration pour la vraie raison*). Mais le jeune **MÉLANKOS HASTLABOR**, officier de l'OVU, a retrouvé dans le journal de son aïeul - vétéran pendant la Seconde Apogée - la mention d'une construction en forme de tour. Par prudence (*on pourra mettre ça sur la paranoïa latente des Astharéens concernant les autres rêves*) l'Office préfère laisser les Endryans dans l'ignorance de ce projet, d'autant que la précédente mission a mal tourné. Une expédition l'été précédent de 5 Voyageurs dont 1 vétéran a été décimée par les fièvres, les sables mouvants et les animaux dangereux; seul un envoyé (*le néophyte BERNOLD AGOLAFRE*) s'en est sorti, fortement diminué. D'où la décision

de faire une expédition hivernale (pas de moustiques, peu de maladies). Noter que le grand Escarpement ne peut être longé d'en haut, ce qu'une expédition de la Seconde Apogée avait vérifié. Enfin les Voyageurs sont avertis que - d'après les archives - plus l'on s'éloigne vers l'est ou le sud, plus les marais sont dangereux.

Aucun but précis n'est demandé aux pèlerins, si ce n'est de recueillir autant d'informations que possible, sans faire de vague. Une lettre de mission et une bourse sont confiés au chef de l'expédition.

oOo



AVENTURE

3

AVENTURE

Acte I

Bienvenue en Mélancholée

Janifer

Le poste de Janifer n'est pas vraiment une ville et ne doit son existence qu'à la présence de la déchirure d'arrivée. Les Astharéens de la Seconde Apogée ont construit un poste fortifié sur une colline à proximité de l'anneau entourant la déchirure, pour abriter les gardes-rêve et les chevaliers d'Asthar, ainsi que plus tard un commandeur. Le commerce transonirique et l'essor du trafic du sel ont fait le reste : autour des murs du poste ont poussé une vingtaine de bâtiments en pierre plus ou moins solides et des entrepôts pour le sel, reliés ensuite par une muraille de pierre. Notons la présence d'une auberge petite mais de standing, *la Fleur de Sel*, où descendent les négociants endryans (ce peut être l'occasion de discuter avec des locaux ou des marchands qui leur expliqueront la mystérieuse importance du sel), ainsi qu'une taverne moins bien famée mais plus distrayante, *le Drôle Triste (jeu, femmes)*. Attention les joueurs trichent et sont querelleurs. On y trouve aussi quelques séides de **KADMAR**.

Les Voyageurs sont tôt ou tard convoqués (*poliment*) par le capitaine **ORIX MARALINK** qui sous une apparente cordialité les sonde sur leurs intentions (c'est le moment pour l'espion de lancer un hameçon pour ferrer le beau capitaine). Si Orix pressent qu'on cherche à le contacter, il glissera un message à son interlocuteur («poterne, serpent»). Il attendra en personne à la poterne du poste, à l'heure du Serpent, sous une grande capuche. S'ils en font la demande, les Voyageurs peuvent rencontrer le commandeur de Janifer **FULJEK MANDOLSEN**, qui leur conseillera de partir en même temps qu'une expédition de chasse, ce qui leur permettra de faire la connaissance des gornebrafes, mais aussi de la témérité frisant l'inconscience des Mélanchols (*inconvenient : c'est moins discret; laissez croire les Voyageurs paranoïaques qu'il s'agit de les faire surveiller*). Selon qu'ils sympathisent ou non avec des locaux, on les préviendra du caractère cyclothymique des Mélanchols. Enfin Kadmar possède bien sûr des espions proches d'Orix; dès que les Voyageurs attireront l'attention, il préparera la poursuite; s'ils font autre chose qu'une promenade dans les marais salants il cherchera à les éliminer.

Il faut louer des barques plates aux Mélanchols, ainsi qu'un guide. L'équipement ne peut se trouver qu'à Janifer, il n'y a rien à acheter en Mélancholée proprement dite. Par contre on peut trouver des guides parmi les pauvres hères

qui remontent le sel à dos d'homme, et viennent boire leur paye au *Drôle Triste*. Janifer est située non loin du Grand Escarpement, qui est haut de 200 toises à cet endroit (*une toise = 1 mètre*), et la route de descente part un peu plus loin; c'est un petit chemin zigzaguant (*les chutes ne sont pas rares, comme en témoignent quelques cadavres en bas*). Les Voyageurs trouveront de toute façon aisément un guide (appelons-le *Jireg*), et pour un prix dérisoire : 20 deniers par jour, barques comprise.

Les marais de Mélancholée

Les marais de Mélancholée s'étendent à perte de vue du haut du Grand Escarpement. Les marais salants proprement dits, peuplés de Mélanchols vont du pied des falaises à 4 lieues (28 km) à vol de harpie vers le sud, soit deux jours en suivant des chemins consolidés qui serpentent entre les bassins. On croise de temps à autre un village de tentes, et des Mélanchols penchés sur leurs râteaux à sel, ou bien abrutis par terre le regard vague. Plus loin le marais est inconnu, alternant bras d'eau où l'on ne circule qu'en barque plate et terres émergées spongieuses où paissent les aligates et les gornebrafes. La végétation est composée de roseaux et arbustes bas aux multiples racines, des floumiers, plus l'ortigal (*normal, glauque ou noir*) omniprésent, la chronophyle, et hélas de nombreux plants d'ortilise (*tome III, p 25*). Entre terre et eau, se cachent de nombreux sables mouvants, quand ce ne sont pas des vaseux (*Tome III, p 60*). La visibilité est réduite par la végétation et par une brume diffuse qui monte de l'eau matin et soir. Les autres animaux possibles sont les donges (entendus souvent), les baffreux, les serpents des marais (*cf vipère jaune Tome I, p 52*), éventuellement les noyeuses et quelques ECNI, et toutes sortes d'insectes dont les papillons ékramures. Sans compter les maladies. En hiver néanmoins les insectes sont absents, et les maladies rares. La neige qui recouvre Endryamir n'atteint pas la Mélancholée, mais les pluies sont fréquentes. L'eau est glaciale, gelant parfois la nuit en surface.

Un guide mélanchol se repérera assez bien dans les marais, un Voyageur beaucoup moins. Ci suit une liste des activités et difficultés (*on peut remplacer Survie en marais par Survie en*



AVENTURE

4

AVENTURE

Kadmar ur Lambork

Le grand méchant de cette aventure et un ennemi durable pour les Voyageurs. Uraghan déchu de Lambork, petite seigneurie au sud d'Orchast, il est réduit au statut de chef d'une bande de brigands (*une cinquantaine*) dont la moitié l'admire et l'autre moitié lui reste attachée par peur et par suzeraineté.

Son histoire est celle d'une malédiction : fils aîné brillant, descendant d'une longue lignée d'uraghan doués de haut-rêve, il est trop ambitieux et vite tenté par le mal; il s'empare du pouvoir à 15 ans, tuant ses frères et son père (ce qui même en Endryamir est mal considéré); ce dernier mourant le maudit, lui prédisant que nulle part il ne pourra fonder un uragh stable. Ses prévisions se réalisent - en partie parce que Kadmar est inexpérimenté et règne uniquement par la terreur. Son uragh se dépeuple et finit par se révolter contre lui. Ulcéré, Kadmar préfère noyer la révolte dans le feu et le sang, ne laissant que des ruines. Aujourd'hui, Lambork est une terre désolée peuplée uniquement d'âmes en peine et autres Entités de cauchemar. Depuis Kadmar mène une vie d'errance, faisant payer sa «protection» aux caravanes qu'il n'attaque pas. Son caractère et sa malédiction sont aussi dus en partie à *Mortgriffe*, l'épée familiale, qui possède moult pouvoirs mais en fait payer le prix amer : sa Grande Griffes de Thanatos transforme le porteur comme un Esprit de Haine à la moindre contrariété, vouant Kadmar à une vie solitaire sans amis. Par contre, elle offre à son maître les points d'endurance et de vie qu'elle vole à ses victimes, qui plus est, elle donne sa chance (15) à son maître. C'est une épée double-dragonne noire, dont la garde est un petit crâne humain (*authentique hélas*), dont Kadmar a fait ses nouvelles armoiries (*un crâne percé par une épée verticale*). Autre relique (*familiale ou gagnée au cours de*

sa vie vagabonde) : un pendentif en forme de corbeau (*sort d'autométamorphose en corbeau r7*); noter que ce sort peut être lancé quand Kadmar est en armure, le corbeau semblant en sortir. Par contre au retour, le porteur apparaît nu. La plupart du temps, Kadmar emportera avec lui son épée. Enfin Kadmar porte toujours sur le visage un masque d'acier imitant grossièrement un oiseau, qui lui sert aussi de casque (*même ses hommes en ignorent la raison, et ceux qui ont essayé de voir son visage ne sont plus là pour le raconter*).

Aspect

30 ans, athlétique, grand et mince, cheveux longs blancs, vêtu d'une armure de plaques noire elle aussi (*ce qui rare*), sous des vêtements défraîchis par sa vie vagabonde. Niveaux +5, bonus épée +2. Connaissances draconiques limitées (*dont un sort de Brouillard Oniros, R-3, r1+*), et plusieurs queues de Dragon! (ce qui n'arrange pas son caractère). Colérique, impulsif, plutôt cruel, rancunier, il est en revanche peu intéressé par les richesses matérielles ou la gloire. Si ce n'était ses innombrables crimes sans pitié, il serait plutôt à plaindre.

Rôle actuel

Il est l'œil du gouverneur d'Endryamir *ESTALD DE PHAGNE*, qui surveille son bon ami Orix Maralink, rival de Kadmar pour la commanderie de Janifer. Ses hommes de main en cape noire blasonnée sillonnent la région ou surveillent les auberges de Janifer. Lui-même est très craint et rarement aperçu.

Hommes de main

TAI 12, Mêlée 13, End 25, niveaux +4, lance, quelques arcs, hache de bataille, bouclier, cuir rigide. Ce sont des brigands aguerris sans scrupules, et sans trop d'intelligence non plus.

Voir *La conspiration* pour le rôle de Kadmar dans les marais.

Extérieur -3). La seconde série est donnée à titre indicatif, puisque qu'elle ne concerne pas les voyages hivernaux. Le MJ fera le décompte de l'encombrement porté et emporté par les Voyageurs (*cf noyade, etc ...*).

Pêche au filet

Jouer les points de tâche de CHANCE/*Srv en marais*, périodicité 30 minutes. 1 point vaut 4 sust.

Pêche au harpon

Points de tâche de LANCER/javelot+*Srv en marais -4*, périodicité 10 minutes. 1 point vaut 1 sust.

Faire un feu (avec des roseaux et arbustes)

3 points de tâche en DEXTERITE/*Srv en marais -1* ; un échec total équivaut à la destruction du combustible (*soit 30 minutes de quête où l'on est obligé de s'éloigner du camp*).

Sangsues

Chaque fois que l'on marche/nage dans l'eau. Tirer 1D10-1 pour la zone, et y retrancher pour chacun le nombre de points de

tâche CHANCE/0; s'il y a plus de 5 sangsues, échanger 3 petites contre une géante. Elles pompent 1pt de Fat toutes les 10 minutes. Pour les enlever DEXTERITE/*Chirurgie (+4 avec un instrument tranchant chauffé)*, mais attention :

- **réussite significative** : sangsue enlevée
- **réussite normale** : sangsue enlevée dans la douleur (-1 pt Fat)
- **échec normal** : la sangsue reste agrippée
- **échec partiel** : la sangsue reste agrippée et continue à pomper (-1pt Fat)
- **échec total** : la sangsue est enlevée mais en provoquant une blessure légère !

Sangsues géantes

(5 empans, soit 25cm de long !) comme les sangsues, mais les pertes de fatigue sont multipliés par 3.

Déplacements

A la rame équivaut à *malaisé*, à pied en terrain spongieux équivaut à *très difficile* (*attention fatigue doublée si l'on porte la barque*).



AVENTURE

5

AVENTURE

Tir à l'arc

Malus (*supplémentaires !*) si tir en barque plate -5; en cas de brume : distance moyenne -2, distance longue -5.

Recherche d'ortigal

faire pour chaque variété cherchée un jet VUE/*Srv en marais*/15 minutes; 1 point de tâche vaut un brin.

Sables mouvants

une personne passant sur des sables mouvants fait un jet de CHANCE ajusté négativement par Enc (*encombrement total*). En cas d'échec il est enlisé plus ou moins: un point d'enlissement pour un échec, le quart de sa TAI pour un échec particulier, la moitié pour un échec total. Chaque minute il faut tester DÉROBÉE/-Enc, et on retranche le nombre de points de tâche (*c-à-d qu'un réussite diminue l'enlissement, mais qu'un échec particulier l'augmente*); dès que ce nombre est négatif, la personne est tirée d'affaire, mais s'il dépasse la TAI, c'est la mort sans phrase. Une personne aidant fait un jet de FORCE/-Enc (*de la victime*) dont les points de tâche diminuent l'enlissement, s'ils sont positifs uniquement (*un échec n'est pas préjudiciable à la personne engloutie mais à celle qui aide!*).

Renversement de la barque

Si la barque plate est déséquilibrée (lors d'un combat par exemple), elle risque de se renverser ou de prendre l'eau : déterminer une difficulté suivant le choc; chaque passager joue des points de tâches de CHANCE/*Navigation*; si la somme des points dépasse la difficulté, la barque tient; avec des malus au jet(s) suivant le choc, l'encombrement de la barque (*-1 pour 5pt d'encombrement, -3 par personne au-dessus de 3*), et l'encombrement porté (*comme pour un jet de DÉROBÉE*).

Ortilises

Le grand escarpement est bordé en bas par un mur d'ortilises; qui plus est, un étrange courant (*diurne uniquement*) rabat brusquement toute embarcation vers le mur de ronces. Pour s'apercevoir du courant, il faut réussir un jet EMP ou VOL/*Vigilance + Navigation + force du courant (qui commence à zéro puis 1, etc ...)*. Un jet de VUE/*Vigilance + Botanique* permettra éventuellement de repérer les plantes vénéneuses. Tant que l'on ne fait rien le courant augmente jusqu'à 8. Pour sortir du courant jouer des points de tâche FORCE/*Navigation +8 -force de courant*. Les points cumulés pour une embarcation sont retranchés à la force du courant; à zéro la barque est sortie de l'attraction (un échec total représente un risque de renverser la barque). La force 9 indique que la barque percute les ortilises.

Le guide mélanchol risque d'être pris d'un accès de folie meurtrière, 1 chance sur 10 tous les soirs après le premier (*mieux vaut l'assommer que le tuer néanmoins, car rentrer sans lui triple le temps de retour*).

En été, il y a en plus :

Papillons ékramures

Oranges et bleus, attirés par les flammes, ils provoquent une explosion dans le feu (*dégâts : Enc +2 -1 par mètre d'éloignement*). Un jet de INT/*zoologie* permet de les reconnaître (*à temps ? faire un jet de VOL/Vigilance !*). On les rencontre essentiellement à proximité des floumiers.

Moustiques

(*hors de la zone des marais salants*) permanents, propagent la fièvre brune (*Tome III, p 26*); écraser des fleurs d'ortigal glauque sur le corps permet de s'en protéger. Les Mélanchols n'en manifestent pas le besoin (*et d'ailleurs ils ne tombent pas malades*). Les moustiques empêchent les Voyageurs de dormir : il faut réussir un jet de VOLONTÉ pour s'endormir (*avec la fatigue en bonus, mais pas les blessures*).

L'impression générale devrait rapidement être que les marais sont un endroit à éviter à tout prix.

La poursuite

Les Voyageurs vont tôt ou tard d'être confrontés à KADMAR et ses hommes liges; ce dernier les traque sous sa forme de corbeau (*pendentif de métamorphose*), il sera donc très difficile de lui échapper. Des Voyageurs particulièrement attentifs pourront repérer de temps à autre un grand oiseau qui survole les marais. Ils apercevront peut-être une nuit le reflet d'un feu de camp sur les nuages bas. Les vilains se sont répartis en 4 barques et sont 10 + KADMAR (*ou plus selon les Voyageurs*) : suffisamment nombreux pour que la confrontation directe tourne clairement au désavantage des Voyageurs, mais assez peu pour qu'une embuscade bien pensée en ait raison : par exemple, les sables mouvants dissimulés par une illusion ou simplement un piège; un trou des Limbes qui surprendra les Endryans, l'usage de la chronophylle, ... et l'emploi de la magie peut changer la rencontre. La poursuite se fait en barque (*voir règles ci-dessus*) ou à pied. Mais il est tout-à-fait possible que les poursuivants ne rejoignent pas les Voyageurs avant la tour; auquel cas KADMAR se contentera d'attendre qu'ils en reviennent, postant des hommes en surveillance. Les vilains essayeront plutôt de tendre une embuscade, ne laissant aucune chance aux Voyageurs.



AVENTURE

6

AVENTURE

En cas de combat, **KADMAR** y participera avec rage; mais il se retirera si celui-ci tourne mal. Dans tous les cas il ne sera pas pris, quitte à se métamorphoser, et il partira avec son épée, *Mortgriffé*. Ses hommes de main se battent sans pitié ni crainte, mais la disparition de leur chef les déstabilisera; ils ne demanderont pas grâce, mais accepteront la captivité (*la perspective de rester dans les marais sans embarcation ni arme est peu tentante*); la moitié d'entre eux (*ceux qui craignaient KADMAR plus qu'ils ne l'admiraient*) sera reconnaissante envers les Voyageurs et fera qui sait de futurs alliés sinon amis des Voyageurs; l'autre moitié haïra encore plus les «étrangers», et constituera des ennemis potentiels intéressants. Noter que la défaite de *Kadmar* satisfera grandement grandement *Orix Maralink*, et partant l'Unicat (*donc un plus intéressant pour la mission d'espionnage*).



La conspiration

La Tour Saline a été redécouverte récemment par des Endryans et est utilisée par pour stocker des armes. Au MJ de décider de l'ampleur à donner à ce complot. Il peut s'agir simplement des préparatifs de Kadmar (*et d'autres uraghans*) en vue de renverser Orix, plans bouleversés par les PJ.

Option plus complexe : l'existence de la tour est connue d'une faction séditeuse astharéenne, l'*Ordre du Serpent* (*qui existe bel et bien!*) visant la prise du pouvoir dans l'Unirève. Ses affidés ont dérobés tous les documents y faisant allusion dans les archives de l'OVU (*voir le début*), et utilisent la tour pour stocker des armes en vue d'un soulèvement futur, soit pour armer leurs alliés en Endryamir, soit pour déstabiliser l'Unicat. Kadmar mange à deux râteliers et est aussi chargé d'éliminer toute personne non autorisée s'aventurant dans les marais (*ses hommes connaissent cette consigne sans en connaître la raison*). C'est la vraie raison de la disparition de l'expédition précédente. De plus l'*Ordre du Serpent* avait placé son homme — le faux néophyte **BERNOLD AGOLAFRE** — parmi les voyageurs, ce qui a accéléré la fin tragique (*et explique d'ailleurs que BERNOLD AGOLAFRE ait survécu*). Les hommes de main de Kadmar plus ou moins forcés (selon leur loyauté) pourront avouer qu'ils ont éliminé cette expédition l'été précédent (*si toutefois on leur demande!*). Ils pourront révéler qu'un de ses membres s'est échappé sans que Kadmar s'en émeuve outre mesure (*attention : BERNOLD est trop intelligent pour laisser des preuves flagrantes*). Éventuellement les Voyageurs peuvent buter sur des débris de l'ancienne expédition, ou simplement enquêter auprès des Mélanchols.

Option dans l'option

L'Ordre du Serpent est au courant (*par un Guetteur ou par un Endryan*) de l'existence d'une déchirure de blurève en Mélancholie communicant avec le Saurik. Ils veulent en fait armer les Saures pour priver l'Unicat de l'appui des chevaliers de Toumane, ce à quoi souscrit Kadmar. Ses hommes n'en savent rien. Plus tard des nouvelles alarmantes de Toumane peuvent parvenir, racontant comment les Saures se montrent de plus en plus audacieux et mieux armés. Aux PJ intelligents de faire le rapprochement, par exemple en y faisant un tour.



AVENTURE

7

AVENTURE

Acte II

La Tour Saline

Au bout de quelques jours de trajet éprouvant, les Voyageurs aperçoivent au loin une aiguille de pierre détachée de la falaise au sommet de laquelle se dresse une tour recouverte d'un dôme doré, surplombant de 200 toises (= mètres) les marais. Un escalier de (plutôt) petites marches irrégulières taillées dans la pierre permet de monter, si toutefois leurs poursuivants ou les harpies du coin leur en laissent l'occasion (*harpies, tome III, p 50*). À 150 toises de hauteur l'aiguille rocheuse se détache de la paroi principale pour s'en éloigner jusqu'à un maximum de 20 toises de distance (*à la hauteur de la tour*). Dans cette crevasse on repère des cordages et le cadavre d'un malheureux (*un homme de Kadmar en fait qui a tenté l'escalade de la crevasse (voir plus loin ses motivations)*). L'ascension est difficile, nécessitant de jets d'AGILITÉ/*Escalade (ou Acrobatie+3)* à -5; chaque point de tâche correspond à 10 toises d'ascension. Un échec total ou partiel diminue bien sûr ce cumul représentant un passage délicat. Deux échecs totaux successifs signifient la chute. Les PJ peuvent s'encorder pour plus de sécurité, mais la vitesse est alors celle du plus lent.

La tour

Historique

Vestige du Second Âge, elle fut réaménagée par les Gnomes pour l'exploitation du sel jusqu'à l'avènement de l'Unicat, où le commerce a remplacé (avantageusement du point de vue des Gnomes) l'extraction directe. Un tunnel situé sur la paroi opposée et relié à la tour par un pont transparent permettait de rapprocher les sacs de sel des cités gnomes. La tour fut donc inhabitée pendant 170 ans, quand des Endryans la découvrirent (*voir la Conspiration*). D'où les différentes époques dans les constructions et les objets (*Second Âge, Troisième Âge il y a 2 à 3 siècles, et années récentes*). Un jet de INT/*maçonnerie -3* révèle l'époque de construction. Noter que *KADMAR* et ses hommes n'ont pas deviné la présence du pont transparent.

La tour possède de trois niveaux hauts de 3 toises chaque, dont le dernier recouvert d'un dôme doré, et de base 6 toises par 6. Toutes les serrures mentionnées sont de difficulté 4, 4 pt de tâche/1 minute; une réussite particulière, ou bien normale si le Voyageur déclare son intention, révèle que la serrure — ancienne (*plusieurs siècles*) — a déjà été forcée, et ce dans les 10 dernières années.

Premier niveau

Il est fermé à clef par une grosse porte en bois à l'arrivée de l'escalier : pièce sombre éclairée par 4 fenêtres (*une par mur*), grillagées par les Gnomes (*à cause des Harpies et autres malfaisants*). Une odeur d'iode assaille les Voyageurs à leur entrée. Un large escalier de pierre (*avec des marches de taille normale*) mène par une trappe à l'étage supérieur. Mais on note surtout un stock important d'armes entassées : 150 lances par gerbes de 10, 80 petits boucliers de qualité médiocre, sans blason ! Une étude des armes (*INT/armes -3*) révélera que - vue l'humidité ambiante - ces armes ne peuvent pas dater de plus de quelques années.

Deuxième niveau

Les fenêtres sont remplacées par des portes avec grilles (*modification faite par les Gnomes*), donnant sur des balcons. Deux sacs (*type 30 kg*), dont l'un à moitié vide, contiennent une poudre violette très fine : du chromaelium (*tome III, page 30*) (*utile pour rendre visible le pont*). Du balcon nord on voit nettement qu'un escalier semblable au précédent continue l'ascension de l'escarpement, commençant à la hauteur du balcon et finissant dans une grotte, 50 toises plus haut. Le pont transparent part de ce balcon, une fois le parapet enjambé. Large d'une toise pour 20 de long, il surplombe presque 200 toises de vide; pour avancer il faut vaincre sa peur : 20 points de tâche de VOL/*Acrobatie*, à +2 si le pont est visible, à +4 si de plus le personnage est accroché par une corde, +6 s'il y a aussi une corde devant (*on peut remplacer Acrobatie par Escalade -3*). Sur le balcon sud on trouve une poulie à laquelle est attachée une marmite en métal enchantée : elle ne pèse rien (*quoique restant encombrante*) et peut contenir 50 litres d'eau sans rien peser (soit annuler 50 kg). La corde est encore solide - même si elle n'en a pas l'air - et les Voyageurs peuvent s'en servir pour se hâler l'un l'autre. C'est évidemment un objet magique de grande valeur, dont les Gnomes se servaient pour récupérer l'eau salée.

Troisième niveau

Au troisième niveau, les fenêtres ont été murées (*avec soin mais on le remarque*). On y trouve 3 hottes d'osier décomposées de petite taille, avec de traces de sel, et 4 énormes alambics sur des tréteaux métalliques, qui servaient à faire bouillir l'eau des marais pour obtenir le sel. La vapeur d'eau suivait un tuyau qui sort par le dôme. Il n'y a aucune trace de foyer car les Gnomes ont enchanté les alambics qui font automatiquement bouillir tout liquide plongé



AVENTURE

8

AVENTURE

dedans (la récupération de ces alambics intéressera fortement l'Académie des Sciences Oniriques, qui ordonnera une expédition). L'odeur d'iode est la plus forte ici.

Le souterrain

L'escalier sur la paroi opposée monte sur 50 toises et aboutit à un abri profond creusé dans la roche. Le mur du fond est une illusion permanente et cache une autre salle, aux murs taillés et dallée, dans laquelle se trouve encore quelques sacs de *Sel Ardent* (un jet d'ODO-GOÛT/Alchimie -4 indiquera qu'il s'agit d'une transformation alchimique inconnue utilisant du sel). Le (vrai) mur du fond s'ouvre vers l'extérieur (DEX/ Maçonnerie -3 pour le voir), idem pour s'apercevoir que le mécanisme est lié à une dalle située devant. Il faut y poser le poids d'un Gnome typique (30-40kg) pour que le mur pivote.

Un long couloir (montant imperceptiblement) continue dans l'obscurité totale, étayé de temps à autre par des madriers couverts de runes cabalistiques. Toutes les 5 lieues (20km) environ, l'obscurité est interrompue par les conduits d'aération (ne permettant pas de sortir), qui font croire aux Voyageurs qu'ils atteignent la sortie (cruelle désillusion). Malheureusement ces souterrains font 5 pieds (1m50) de haut; toute personne plus grande souffre rapidement de courbatures, puis de douleurs insupportables, sans compter la claustrophobie (au bout de 3 périodes de station debout).

Douleur

Jouer toutes les périodes après la troisième (CON +AGI)/2 à -1 par 10cm de taille au dessus de 1m50 (+ les *malus habituels!*). Chaque échec vaut une blessure légère (puis grave après, mais pas de critique). La récupération est normale sauf à la sortie du souterrain, où toutes les graves deviennent légères et les légères des courbatures automatiquement.

Claustrophobie

Jouer chaque période VOL/Survie en sous-sol, un échec diminue le moral de 1 (échec total de 2), une réussite significative donne une période sans test, et une réussite particulière aussi, avec un moral qui augmente (attention aux points de dissolution). Des crises de folie temporaires peuvent assaillir les Voyageurs avec un moral de -3.

Les Voyageurs perdent rapidement toute notion de durée, d'heure, de distance ou d'orientation. Il n'y a ni eau, ni nourriture, ni lumière sur ce trajet (comptabiliser les torches et autres lampes à huile, sauf s'ils se servent des lampes gnomes). Pour la longueur du trajet, tout

Le Secret des Gnomes

Si les Gnomes sont si gros demandeurs de sel, c'est pour le transformer alchimiquement en une poudre blanche appelée *Sel Ardent*, qui leur sert de «combustible» pour leurs lampes. Vivant sous terre, c'est évidemment un de leurs besoins essentiels. Le *Sel Ardent* se présente comme une poudre granuleuse très blanche, qui une fois allumée (avec une flamme) devient incandescente (sans flamme néanmoins); la combustion est lente (5 heures draconiques par dose) et sans résidu ni fumée (utile en sous-sol) - c'est magique ! Doubler la dose équivaut à allumer deux lampes (ce qui n'éclaire pas deux fois plus !). Les lampes se présentent sous une forme étrange, qui demandera une certaine imagination aux Voyageurs; il s'agit de récipients en verre ressemblant à des arrosoirs, avec un large orifice sur le dessus fermé par un bouchon de liège (pour verser le Sel), et une longue tige pour laisser entrer l'air.

dépend du rôle que vos lui réservez dans votre campagne (voir plus loin option : le souterrain).

Le souterrain finit par déboucher à ciel ouvert dans une grotte aménagée comme au départ, avec en plus deux sacs de 10 litres contenant un poudre granuleuse très blanche (le *Sel Ardent*) et deux chariots de bois (qui servaient au transport du sel depuis les marais). Semblables à des chariots de mine, ils peuvent contenir deux personnes; noter les roues en bois aussi sur les côtés — pour être guidés par les murs, et à l'arrière une bouteille sphérique en verre fixée à l'horizontale et recouverte de runes gnomes (incompréhensibles), qui sert à emprisonner un Esprit de l'Air lequel est contraint de souffler (pour pousser le chariot à la remontée; à la redescente un peu d'élan suffit). Une lampe gnome — sans combustible — est suspendue à l'avant de chaque chariot. L'avant est orienté vers l'extérieur de la grotte; il est néanmoins possible (quoiqu'inutile) de retourner les chariots.

À l'extérieur la grotte débouche au flanc d'une montagne recouverte de neige. Devant eux un cirque neigeux et quelques sapins, et des sommets impressionnants. Il est quasiment impossible de progresser plus avant, sauf à risquer des avalanches, la mort par refroidissement dans 1 à 2 toises de neige (sauf utilisation de raquettes néanmoins). Les Voyageurs devraient conclure qu'une nouvelle expédition s'impose et ramener à l'OVU une première et riche moisson de découvertes. Les PJ observateurs peuvent remarquer quelques détails permettant de retrouver la vallée à partir d'un autre point d'Endryamir, par exemple sommet de forme particulière (exemple : la Dent du Géant, sommet en forme de tête avec une gueule béante d'où sort une dent), des traces d'animaux ou de pas gigantesques dans la neige (des géants!!) que la légende situe à tel ou tel endroit. Les Voyageurs audacieux peuvent pour le retour monter dans un chariot et se laisser descendre; le temps de parcours sera divisé par 5, mais sans pause possible; les frottements et la pente les feront s'arrêter automatiquement à l'arrivée (laissons-les imaginer une cause magique).



AVENTURE

9

AVENTURE

Acte III

Un Retour Mouvementé

Les Voyageurs seront certainement confrontés à **KADMAR** et ses hommes, qui leur tendront un guet-apens, sauf s'ils s'en sont débarrassés auparavant. Restent les difficultés liées aux marais. Si de façon incongrue, les Voyageurs essaient de contourner Kadmar en faisant un grand détour, ils traverseront des marais de plus en plus dangereux.

De Janifer à Orchast

Les PJ peuvent faire une pause à Janifer sur le chemin du retour, ne serait-ce que pour racheter des provisions (*la chasse en hiver étant ardue*). Noter que par sa proximité avec le Grand Escarpement, il est virtuellement impossible de passer à proximité de Janifer sans se faire remarquer. S'ils s'arrêtent, ils pourront se refaire une santé, et éventuellement se joindre à un convoi de sel avec escorte remontant vers Orchast (*ce qui assure une sécurité relative*). S'ils mentionnent à Orix la disparition de Kadmar, celui-ci apprendra avec plaisir la mise hors-course (*provisoire à son avis*) de ce remuant uraghan, plaisir accru s'ils ramènent des prisonniers; il parlera alors plus chaleureusement d'un accord éventuel avec Asthar (*un bon point pour l'espion*). Il augmentera l'escorte de chevaliers allouée à toute caravane à laquelle se joindraient les Voyageurs; celle-ci les suivra jusqu'à Adel (*des joueurs paranoïaques pourront imaginer ce qu'ils veulent*). Par contre les amis de **KADMAR** restés à Janifer (*ou KADMAR lui-même*) enverront un messager ailé à **ESTALD DE PHAGNE**, qui préparera une embuscade (*voir plus loin*). S'ils se vantent auprès des Endryans d'avoir tué **KADMAR**, leurs auditeurs seront dubitatifs, aussi bien sur la réalité de leur action – ne serait-ce pas que vanteries ? – que sur la mort définitive de **KADMAR**. S'ils ne s'arrêtent pas à Janifer, alors pas de chevaux, et les Voyageurs se battront plus durement contre les éléments et autres risques naturels (*loups, etc ...*). En tout cas arrangez-vous pour qu'ils mettent plusieurs jours à arriver à Orchast.

Embûche et contretemps

À Orchast, les Voyageurs seront contactés de manière inopinée par une néophyte de l'OVU (*jouer la filature et laissez craindre le pire!*), que les Voyageurs ont probablement déjà rencontrés à Fontan. Celle-ci, **INGONDE MÉNÉHOUND** (*une astharéenne boulotte et rieuse, initiée de l'Académie des Sciences Oniriques*), a été envoyée à Endryamir par **TYROL D'ASTHAR** (*mais en fait sur ordre d'ÉFREEM DE NOARQUE*) pour surveiller la route d'Endryamir à Orchast et prévenir les Voyageurs d'un éventuel danger. Le motif officiel étant que leur groupe pourrait ramener des connaissances oniriques susceptibles d'intéresser des factions endryanes (*le gouverneur Estald n'a pas été cité, car INGONDE est astharéenne et sa loyauté «indéterminée»*). Le prétexte est fallacieux (*même s'il se révèle pas si loin de la vérité a posteriori*) et la sagace **INGONDE** ne cachera pas sa curiosité. Aux Voyageurs de décider quoi révéler; si l'espion n'a pas encore mis ses compagnons dans le coup, il se sentira peut-être obligé à ce moment, sinon ils ne comprendront pas l'acharnement qu'ils rencontrent. **INGONDE** a donc surveillé les allées et venues à la Porte du Crépuscule d'Endryamir jusqu'au départ il y a peu d'une troupe de Chevaliers d'Asthar (*une vingtaine dont 1 élite, et apparemment un haut-révoant*). En les suivant, elle s'est aperçu que ceux-ci posaient des questions sur plusieurs Voyageurs dont la description correspond exactement aux PJ. Pressentant que c'était la menace annoncée, la néophyte a dépassé les Chevaliers qui s'étaient établis à Efraël, et galopé vers Orchast. Il faut donc craindre une embûche entre Orchast et Endryamir, vraisemblablement au viaduc, seul point de passage en hiver.

Aux voyageurs de se tirer de cette dernière épreuve, sachant qu'une confrontation armée serait ici très risquée et peu conforme aux principes de discrétion de l'OVU. La ruse ou la magie peuvent aider (**INGONDE MÉNÉHOUND** se mettra à leur disposition, par exemple un Miroir d'Hypnos lui permet de confirmer que les chevaliers sont toujours stationnés à Efraël). Un détour par les chemins de montagne est aussi possible mais périlleux tant par les conditions climatiques rudes que par les mauvaises rencontres.



AVENTURE

10

AVENTURE

Bilan et Options

Douce Fontan

Au retour dans une Fontan bercée par le doux climat astharéen, les Voyageurs peinent à croire qu'ils se trouvaient il y a peu dans l'enfer des neiges et des marais. À eux de voir quoi raconter à Tyrol (*dont ils se méfieront peut-être aussi*), et, pour l'espion, à Éfrem. Ce dernier sera récompensé en sus s'il réussit à délivrer son message, et interrogé sur les réactions d'Orix; il aura une prime selon les informations qu'il ramène (*surtout si elles semblent favorables à l'Unicat*). Il peut tenter de tromper Éfrem, à ses risques et périls.

La découverte de la Tour agitera passablement l'OVU, qui planifiera une expédition pour aller récupérer les objets enchantés (*alambics, marmite, sels*) pour les confier de l'Académie des Sciences Oniriques (*si les PJ en ont ramené, ils peuvent les vendre un bon prix à l'ASO, ou se faire rouler par l'OVU!*); puis explorer au-delà du souterrain, à la fonte des neiges. En remerciement, en plus du doublement de la prime, on leur proposera l'honneur de baptiser la tour du nom du premier à l'avoir vue. Sinon elle s'appellera la Tour Saline. Au gardien de voir quelle suite il veut donner au souterrain. Il restera toujours le problème de l'accès difficile à la Tour par les marais, sans compter le souterrain.

La découverte du Sel Ardent (*si elle est faite*) représente encore plus : pour l'Unicat qui comprendra enfin la demande de sel des Gnomes (*mais est-ce bien tout ?*), mais aussi pour les haut-révants alchimistes de l'ASO qui tenteront (*en vain ?*) de trouver le secret de fabrication. En tout cas, les Voyageurs se sont signalés auprès de personnages importants politiquement et de l'ASO; ils se sont aussi fait un enne-

mi indirect : *ESTALD DE PHAGNE*, et un adversaire tenace : *KADMAR UR LAMBORK*, qui une fois sa bande reconstituée se met à la paye de *AFOSZ UR AFOSZ*, commandeur de fait de Malempest, et fait régner la terreur dans la plaine avoisinante.

Le souterrain

Le trajet devrait durer plusieurs jours minimum, reliant en ligne droite (*donc rapidement*) la Mélancholée aux Pancres, ou à la Grande Vallée, ou encore une vallée inconnue dans les Petites. Si vous ne faites pas aboutir ce souterrain en terrain connu, il faudra imaginer une raison, par exemple : le laboratoire où était transmuté le sel pour donner du Sel Ardent se trouve dans cette vallée (*enfoui sous la neige ou détruit*), et un autre souterrain plus loin repart vers les cités Gnomes. Si vous faites aboutir le souterrain en un endroit accessible d'Endryamir, les Voyageurs auront trouvé un étonnant raccourci et peut-être évité une confrontation avec *KADMAR*, qui les considérera disparus corps et biens ... jusqu'à qu'ils refassent surface, ce qui ne manquera pas de l'intriguer.

L'existence de ce souterrain peut jouer (*ou non*) un rôle crucial dans l'histoire d'Endryamir. Une chose est sûre, l'OVU sera très intéressé (*et le Conseil des Voies et Chemins encore plus!*) et il sera expressément demandé aux Voyageurs de tenir leur langue. Dans l'optique d'une reprise en main du rêve d'Endryamir, ce souterrain peut représenter un lien stratégique entre un point d'entrée acquis à Asthar (*Janifer*) par la diplomatie ou la force, et l'unique point de retour : la Gemme Géante.

Texte Nomor Tirzh
Illustrations Jérôme Ibb
Mise en page Pierre Lejoyeux



AVENTURE

11

AVENTURE