

La Forêt d'Airain

Un scénario pour Stormbringer/Elric par Ghislain Thiery

Les cités Pourpres à force de surexploiter le bois de l'île se retrouvent soudainement devant une pénurie de matière première. Importer son bois viendrait à perdre l'indépendance commerciale si chère aux insulaires.

Une crise majeure pointe le bout de sa proue. Conscient du danger pour la suprématie des mers que représente le défaut de bois, le grand conseil décide de lancer ses nefes en quête de comptoirs forestiers.

C'est ainsi que « la flamme du Sud », en rade à **Ramasaz**, fait parvenir un message prometteur : un marin affirme avoir vu une terre vierge de toute exploitation sur laquelle pousseraient des arbres gigantesques dont le bois serait aussi dur que du métal. Les navires construits avec un tel bois en deviendraient presque indestructibles. Pour les cités Pourpres de telles embarcations pourraient assurer une hégémonie parfaite des mers des jeunes royaumes. Pan Tang serait à la traîne et Melniboné n'aurait qu'à bien se tenir. On fait parvenir un message au capitaine pour qu'il s'assure de la validité de cette rumeur de marin. Au bout de quelques mois

aucune nouvelle de la « Flamme du Sud » et de son capitaine, **Burtrandar**. On arme alors un Brick pour aller à la recherche du navire qui semble avoir disparu.

*Les personnages seront les responsables de l'expédition. La famille **Byronir** propose une de ses meilleures brigantines en échange d'un pourcentage avantageux sur l'exploitation de ce bois précieux. Le fils, jeune négociant, s'assurera des intérêts de la famille et prendra place à bord. Le capitaine aura pour mission de retrouver la « flamme du Sud » et son capitaine et de veiller au bon partage du comptoir forestier entre les différents intérêts de l'île. Un prêtre, conseiller de la famille **Byronir**, prendra également ses quartiers sur la nef.*

◆ L'Insolent prend le large

Quand la brigantine quitte le port, tous se rappellent les consignes des seigneurs marchands : retrouver la « flamme des mers du Sud » et son capitaine pour pouvoir mettre la main sur cette



© Elisabeth Thiery



contrée où poussent des arbres aussi durs que du métal.

Le début du périple passe par Cadsandria cité libertaire où tous les cultes des jeunes royaumes se côtoient tant bien que mal. Si le navire file droit vers ce port, c'est pour ses universités et bibliothèques. Le prêtre désire rencontrer un vieil ami qui pourrait lui donner plus de détails sur cette forêt mystérieuse.

Au bout de plusieurs jours, le vaisseau de nos personnages jette l'ancre dans le port de Cadsandria.

A Ramasaz une galère noire mouille dans le port à bonne distance des autres embarcations. Le pavillon est pantangéen. Bon nombre de marins savent qu'il est peu imprudent d'approcher une telle galère et de traîner seul dans les ruelles la nuit tombée quand un pareil navire bat pavillon dans les parages. En effet, les galères pantanéennes manquent souvent de rameurs et profitent des escales pour faire le plein sans trop dépenser d'argent. De plus, les chasseurs d'esclaves deviennent plus entreprenants pour satisfaire la clientèle. Alors prudence.

Le prêtre débarquera aussitôt arrivé au port. Il va, selon ses dires, voir un ami qui pourra certainement le renseigner sur cette fameuse forêt. Il demandera au capitaine qu'il veille à ce que personne ne quitte le navire, des pantangéens sont dans la ville et il ne faut pas risquer de perdre des marins. Pour sa part aucun souci, il sait être prudent.

Si, malgré tout, les joueurs décident de passer outre les conseils de Sheen, ils peuvent faire de mauvaises rencontres.

S'ils cherchent à suivre le prêtre, ils devront le faire discrètement. S'ils se font repérer, Sheen rentrera dans un petit temple de la loi au détour d'une ruelle, fera un petit coucou au doyen des lieux, consultera vaguement un vieux livre, et disparaîtra par une porte de l'office qui mène dans une arrière cour par laquelle il en profitera pour fausser compagnie aux joueurs. Comme cela, si les joueurs, après une interminable attente, décident de rentrer dans le temple, on pourra affirmer qu'on a vu Sheen mener des recherches, mais après...

Si les PJs arrivent à le suivre ou à retrouver sa trace, ils remarqueront qu'il vient de pénétrer dans un temple du Chaos, à vrai dire une bibliothèque, si tant est qu'une pareille architecture puisse abriter des livres. L'édifice semble avoir subi l'attaque d'une main de titan qui aurait vrillé en une seule torsion l'ensemble du bâtiment.

Là, Sheen prendra connaissance du détail de la légende de la forêt d'airain. Aidé par un démon de savoir, mis à la disposition des usagers, Sheen réussira à mettre la main sur un étrange poème incantatoire.

Après cela, Sheen se rendra à une officine infernale où exerce un sorcier qui fait profession de ses capacités. Le prêtre le paye afin qu'il invoque pour lui un démon de savoir. Celui-ci doit lui permettre de localiser avec exactitude cette forêt et

le capitaine de la « flamme des mers du sud ». Ce démon prendra la forme d'un chat gris.

De retour sur le bateau, il fera adopter le chat par l'équipage avec une phrase du genre : «Un chat à bord éloigne les rats et les souris, je suis sûr qu'il nous portera chance ».

♦ Dans le sillage de la « Flamme des mers du Sud »

Le navire des personnages reprendra la mer jusqu'à Ramasaz. Les personnages se présenteront sans doute au comptoir de Ironus qui leur dira ce qu'il sait sur le capitaine Burtrandar et sa brigantine.

Ironus demandera également qu'on le débarrasse de son chargement de bois de charpente qui est stocké dans ses entrepôts et que devait charger « la Flamme des mers du sud ». Ce bois prend de la place, c'est pour lui de l'argent qui dort. De plus, il ne peut pas entreposer d'autres marchandises pendant ce temps. Il réclame qu'on lui enlève ce bois ou qu'on lui paye des frais de stockage. Si on refuse de le payer, il ne donnera pas toutes les informations nécessaires aux PJs.

Les personnages largueront alors les amarres pour Dhoz-kam. Ils vont rencontrer les pirates et surtout les restes de la « Flamme des Mers du Sud » au large de la côte du pays Oïn. Non loin de là, dérive une épave flottante sur le pont duquel gisent des corps. L'insolent va alors se trouver aux prises avec les fous de Pyaray. Le combat sera certainement assez court. Mais le danger réside par la présence de démons de possession sur les restes de cette jonque.

Une fumée légère qui monte au loin (jet voir) peut inciter les PJs à se diriger vers la côte. Les récifs qui les accueillent nécessitent un jet de navigation à moins 20%. Si le jet est raté, le navire s'échoue sur un haut fond de rochers. Il faudra quitter le navire avant sa totale dislocation.. les naufrageurs les inviteront dans leur chaumière et essayeront de les éliminer dans leur sommeil.

Si le jet de navigation est réussi, le personnage responsable de la manœuvre pourra voir un chenal matérialisé par des petits tonneaux peints en rouge qui balisent un passage jusqu'à une crique bordée de falaises sur lesquelles trône un village de quelques chaumières. Là vivent les naufrageurs. Certains détails pourront alerter les PJs sur la nature de la profession des habitants des lieux. Un jet voir pourra faire découvrir des effets appartenant à divers navires et notamment à la « Flamme des Mers du Sud ».

Une promenade sur les falaises fera découvrir une petite plage où achèvent de pourrir des carcasses de navires. Plus loin, un feu fume encore. Libre au MJ de donner des éléments d'information qui peuvent mettre la puce à l'oreille des personnages sur la qualité de leurs hôtes et sur leurs intentions.

Les naufrageurs vont essayer de s'emparer du navire intact. Les femmes du village vont tenter de séduire les membres de l'équipage. On donnera une

fête en l'honneur des visiteurs qui coïncide avec la fête du mufle de l'ancêtre (un jet réussi en chant montrera que cette fête n'existe pas et est une pure invention. Si par son charisme un personnage séduit une jeune femme, elle laissera entendre qu'on leur tend un piège et qu'il faut fuir).

Si les personnages sont capturés, ils seront vendus comme esclaves à Dhoz-Kam où ils seront achetés par les pantangéens de la galère noire. Ils feront alors le reste de l'aventure à bord du navire du théocrate. Le Capitaine va s'amuser avec eux et va les emmener jusqu'au sanctuaire pour porter le matériel et à l'occasion prendre la place de victime. Les personnages pourront tenter de s'évader. Ils pourront aussi trouver un démon qui en échange de quelque chose pourra les aider. Le capitaine est tellement orgueilleux et sûr de lui, qu'il manque de vigilance ; les aventuriers pourront profiter de cette faiblesse. Sheen, lui, restera discret, il ne tient pas à mourir avant la fin du voyage.

Si les personnages s'en sortent ou s'ils ne vont pas dans le village des naufrageurs, ils feront peut-être route vers Dhoz-kam. Là la galère noire les interceptera.

S'ils réussissent à joindre Dhoz-kam sans se faire prendre ou repérer, ils trouveront le second de la « flamme des mers du Sud » qui dit avoir la carte

de la forêt d'airain tracée dans sa tête.

En quittant Dhoz-kam, ils devront encore échapper à la galère.

Sheen fera un rituel visant à rendre invisible le navire aux yeux démoniaques. Il placera une lanterne brillant du feu des seigneurs de la loi. Une vertu de protection protégera le navire. Un démon de savoir devra opposer son Pou contre le Pou de la vertu. Si la vertu est vaincue, la galère noire arrivera sur eux.

Après quelques semaines de navigation(au MJ de déterminer si le voyage se passe sans encombre), L'Insolent accoste dans une crique bordée d'une jungle épaisse. Au cœur de cette contrée se trouve la cité maudite de **R'lin K'ran A'a**, mais les personnages n'auront pas à y aller ; un tout autre voyage les attend.

Quand les aventuriers débarquent, ils auront l'étrange sensation d'être observés. Une petite rivière se déverse dans la crique. Son lit n'excède pas quatre mètres de large. L'eau y est boueuse et par endroit presque stagnante. Des troncs d'arbres pourrissent çà et là. Des animaux invisibles à l'œil font bruisser le feuillage de « bougainvilliers ». De temps à autres la nage sinueuse d'un serpent ride l'onde de fines vaguelettes.

Les personnages vont remonter cette petite rivière où ils se feront certainement attaquer par une bande d'olabs qui chassent dans les parages.

Plus loin une étrange muraille longe le cour d'eau.

◆ Le Sanctuaire de la forêt d'airain

Pour l'œil d'Arioch, Xiombarg fait construire un sanctuaire sur le plan des jeunes royaumes. Celui-ci se trouve actuellement dans la forêt de R'lin K'ren A'a.

L'endroit est entouré d'une muraille de pierre de 10 mètres de haut. Sur cet obstacle, une grille de bronze aux motifs difformes et horribles, rappelle dans un style macabre le duel de Xiombarg et Arioch. Cette grille d'une hauteur de cinq mètres est bardée de pointes, de crochets, de barbes de toutes sortes d'où goutte lentement une substance brunâtre et toxique (1d10 de dégâts et choc mental : 1d10 en San).

Une porte en bronze donne accès au sanctuaire. La porte est décorée de métal repoussé figurant des âmes torturées et hérissées de lames d'épées qui les transpercent de toutes parts. La scène se passe sous le regard malin et les traits grimaçants d'un personnage féminin qui danse au milieu de glaives de toute nature.

En imposte, un démon sculpté tient un parchemin. Lorsqu'on regarde de près, on peut remarquer qu'un texte y est gravé. Un étrange malaise étire le lecteur. Celui-ci peut voir que les lettres bougent et changent de manière à ce qu'on puisse lire ce message : « gloire à Xiombarg, reine des épées ». Si on prononce cela, la porte s'ouvre.



© Elisabeth Thiery



Non loin de la porte une statue équestre d'une amazone à la lance brandie semble menacer les visiteurs des lieux. L'ensemble est en marbre rouge. L'arme de la cavalière est de bronze. Si on touche la lance, une sensation de vivant parcourt le fût de l'arme. Si on la prend, il sera nécessaire de faire un jet de pou contre pou. Cette Arme double les dommages infligés au gardien.

La forêt est imposante par sa prestance. Les fûts des troncs sont gigantesques, leur taille est pareille aux plus grands séquoias. L'écorce est lisse et semble miroiter sous les rayons de soleil qui percent la canopée épaisse. Le feuillage couvre la forêt d'un dôme végétal aux feuilles larges et pointues comme des dagues. L'effet est saisissant et invite à un prudent respect. Après quelques minutes de marche, on arrive à une esplanade où s'élève une architecture de quartz de toutes les nuances et de toutes les tailles plantés çà et là sur un édifice à l'aspect vaguement pyramidale. Une armée de singes gambade joyeusement sur l'esplanade et le bâtiment puis se fige à l'arrivée des PJs. Il est possible que les singes attaquent si les joueurs se montrent agressifs envers eux. Soudain un barrissement strident qui vous glace le sang déchire l'apparente quiétude des lieux, le gardien arrive. Alors, en un seul mouvement, tous les singes disparaissent et vont se tapir à l'ombre des feuillages.

Les PJs devront terrasser le monstre s'ils désirent rentrer dans le temple. S'ils hésitent, le prêtre leur dira qu'il est nécessaire de prendre possession des lieux en allant dérober l'œil du maître qui donne le pouvoir de faire pousser des arbres d'airains sur tous types de sol. « Alors fi de cette forêt, il suffira de construire la nôtre sur l'île des cités pourpres » affirme Sheen.

◆ Le Temple du sanctuaire

Le temple a l'allure d'une gemme gigantesque dont les cristaux démesurés semble s'être développés dans un désordre pas croyable. Contempler cette œuvre d'architecture chaotique procure un certain malaise de peur.

En gravissant les degrés de marbre noir qui mènent à la porte d'entrée, une voie prononce ces mots : « nul ne rentre en la demeure de Xiombarg ». Seuls ceux qui prononcent « gloire à Xiombarg » pourront passer.

L'unique salle à la forme d'une étoile à quatre branches. En son centre une mosaïque dessine le tracé des huit flèches du chaos. Au milieu, un jeune femme tient son trophée : une grosse perle noire. Les quatre branches de la salle forment des alcôves. Dans chacune d'elles un coffre aux lourds fermoirs de bronze repose sur un pied en marbre rouge aux veinures noires. Chaque coffre contient un démon de combat. Si les pas des joueurs les mènent au centre de l'étoile du chaos, ils seront alors téléportés sur un autre plan.

Sur ce plan, les personnages tomberont nez à nez sur un charmant cottage blanc au toit de chaume. Devant la maison, un petit vieux taille des rosiers. Si les joueurs l'accostent, il dira s'appeler Harry Potter. Il subit la malédiction de la sorcière à l'épée qu'il a un jour contrariée. Il confiera aux personnages que ses obligations seront achevées quand on viendra lui demander la perle noire, et il pourra enfin finir de passer son certificat d'étude.

La perle est posée sur le bureau du vieillard et joue le rôle de presse papier. Quand les joueurs quittent les lieux, ils verront le vieux bonhomme voler sur un balai et leur crier n'oubliez pas de donner à manger au chat.

Un des personnages devra subir les effets de la malédiction de Harry. Un jet de chance déterminera celui qui devra rester. Si tous réussissent, ils se retrouveront dans le temple. Sinon ceux qui échouent, devront trouver le chat et lui donner du lait qu'apportera le crémier le lendemain. Un fois le chat rassasié, l'animal parlera d'une porte qui se trouve au pied du danseur (c'est une pierre levée) et qui donne accès à leur plan d'origine.

◆ L'œil du maître et conclusion

Un fois leur mission achevée, nos héros vont tomber sur des pan-tangéens bien décidés à les occire pour prendre leur trésor. C'est alors que Sheen se saisira de la perle et hurlera d'une voix haute :

« Vous, chiens de Pantang, vermines rampantes de Chardhros, voici l'œil de notre de votre Fléau !

Ô Arioch, chevalier des épées

Toi, Ô prince des sept ténèbres,

Voilà ton œil recouvré

Prends et regarde-moi

Ô Arioch, seigneur de l'enfer

Sur ton trône céleste

Regarde-moi dans ce jardin de fer

Prends et fais un geste

Ô Arioch le borgne

Toi meurtri et aveugle

Reprends ton bien et aide-moi

Prends et écoute ma voie

Ô Arioch fils de la nuit

Voici des âmes pour ton festin

Un œil pour voir ton royaume

Prends et donne-moi ton aide

Arioch apparaît sous la forme d'un magma noire aux multiples protubérances rondes et nacrées



comme de grosses perles. Un tentacule saisi Sheen au bord de l'évanouissement, lui arrache la perle et rejette le corps inerte du prêtre un peu plus loin. Alors, pareil à un tourbillon noir et visqueux, Ariocho cueille les imbéciles qui sont restés là, terrassés par la peur (San 1d20). Les joueurs devront faire un jet

de chance pour ne pas se faire happer par le seigneur du chaos.

Ariocho laissera le coin dévasté et les survivants hagards dont Sheen. La galère de Pan Tang ne sera plus là, il ne restera plus qu'à rentrer chez soi

ANNEXES

◆ Les fous de Pyaray

Ce sont des marins naufragés recueillis par de mystérieuses jonques à la mature noire. Ces embarcations sont à la limite de la flottabilité. L'équipage, une vingtaine de membres, se laisse dériver au grès du vent et des courants. Ces hommes sont devenus fous par le soleil, la faim, le cannibalisme et la promiscuité. De plus, une forte odeur délétère se dégage d'une cargaison douteuse qui lentement accélère la dégradation de la santé mentale de quiconque respire ses émanations toxiques et hallucinogènes (un jet sous 2 fois la con et un jet sous San à l'apparition des premières hallucinations).

Les fous de Pyaray écument le sud du « Vieil océan » jusqu'à la mer « bouillonnante ». ils sont possédés par un démon de folie. Ce démon agit comme un démon de possession. Il se cache dans l'esprit de son hôte et s'amuse à le torturer par le biais de visions, lui fait perdre pied en dehors de toute réalité et le plonge dans le plan des rêves et des cauchemars. Le possédé devient alors la marionnette du démon qui lui fait faire tout et n'importe quoi. Si on tue le fou, le démon essaiera de prendre alors possession de son adversaire.

◆ Le cauchemar de Burtanbar

Burtanbar après son naufrage a été recueilli par les fous de pyaray Burtanbar , et en passe d'être possédé par un démon de folie. De plus, les émanations toxiques et méphitiques de la cargaison, achèvent de le faire basculer de l'autre côté du miroir.

Quand les personnages le recueillent, s'ils ne le jettent pas par dessus bord, ils seront intrigués que cet individu porte sur lui la médaille qui distingue les capitaines valeureux des cités pourpres.

Pour le Pjs le comportement du naufragé est pour des moins suspects: il ricane sans arrêt, son regard semble perdu dans un au-delà inconnu, de temps en temps il hurle: « Laisse-moi, non! ramenez les voile, pitié! Tue moi de suite! Yêk!Yêk!aaaaahhh! ». Burtanbar se bat contre son démon. De temps en temps, il revit son naufrage, lance à l'emporte-pièce des bribes d'anciennes discussions avec de tierces personnes. Si on cherche à

le questionner, il se jette à la gorge de celui qui lui fait face. Il faudra le maîtriser.

Sheen, le prêtre lâchera : cet homme est possédé, il est perdu dans le cauchemar d'un démon de folie. Ne le tuez surtout pas sinon le démon s'en prendra à vous. Si vous voulez aider cet homme il faut aller dans son rêve pour détruire le démon. »

Le cauchemar dans lequel est prisonnier Burtanbar est une sorte de monde que s'est construit le démon aux dépens de son hôte. Il est peuplé de tout ce que l'esprit du capitaine a vu, entendu. Il utilise également les fantômes de son prisonnier pour le torturer ou jouer avec lui. Si les personnages rentrent dans son rêve, ils se retrouveront au milieu d'un cimetière de navires de toutes sortes. Certaines épaves sont en suspend dans l'air. Le ciel est un perpétuel coucher de soleil où les nuages bougent à vive allure et prennent l'aspect de choses que Burtanbar a pu voir dans son existence. Les personnages devront libérer le capitaine du démon qui dans ce rêve possède la forme d'une grande pieuvre noire striée d'arabesques couleur or. La créature tient prisonnier le malheur enroulé dans un tentacule. Il s'amuse à le faire rouler.

Le démon a la faculté de changer ce monde et d'y faire intervenir qui bon lui semble. Ce qui est solide peut devenir liquide. Il passe également à travers tous les éléments qui composent le cauchemar. Si on libère Burtanbar, il faudra le convaincre de maîtriser son rêve.

◆ La galère du théocrate : « l'Ombre d'Angoisse »

Cette galère est manœuvrée par le capitaine Kree Leek Kran. Le navire est long et peint d'une couleur brune tirant sur le noir. Il paraît presque laqué tant il luit sous le soleil. En fait c'est le sang de sacrifiés qui enduit la coque. Ce sang-là ne semble pas sécher. S'en apercevoir coûte 2 points de San si le jet est raté.

La galère a été ainsi maculée pour invoquer les puissances infernales qui permettent au bateau de voler et de filer comme le vent. Quand le navire fend les nuages, ceux-ci deviennent orageux et prennent des formes d'âmes torturées (1 point de San). Kree leek Kran a les compétences de sorcier et possède une épée démon, une armure démon et deux chiens



© Elisabeth Thiery

démons qui prennent l'apparence de loup-garou au combat. Leur morsure inocule la maladie des lupins.

◆ L'insolent

L'insolent est le navire des personnages, c'est une brigantine (brick en anglais) de commerce. Fort de 20 membres d'équipage, l'insolent est robuste, mais lourd à la manœuvre. Son fort tonnage lui permet de charger une cargaison importante, et notamment des troncs d'arbres.

Les postes d'importance sont tous occupés par des personnages joueurs, mais si pour s'amuser un des joueurs désire faire un mousse ou un simple matelot, c'est son droit.

Quelques membres de l'équipage :

« **Traîne patte** » le cuistot. Il a une certaine ascendance sur l'équipage. Par ses voyages, il a vu beaucoup de choses étranges.

Pour lui le navire va vers une sombre destinée. Il cherchera à provoquer une mutinerie si les circonstances le permettent.

FOR10 CON14 TAI11 INT15 POU10 DEX13 CHA7
Pts :14

Arme faucheur 30% parade 20% cuisiner 50%
crédit 40% persuader 60%

« **La Paluche** » une espèce de grosse brute qui ne supporte pas qu'on manque de respect à son ami « aigre-doux ». Il aime la bière et dormir sur le pont.

FOR15 CON14 TAI14 INT 13 POU9 DEX15 CHA10
Pts :16

Faucheur 35% Parade25% grimper 60% lutte
60% lancer 40%

« **aigre-doux** » une sorte de petit roquet qui rôde sans cesse. Il est de l'avis du cuistot : on en reviendra pas, alors...

FOR11 CON13 INT15
TAI10 POU13 DEX13 CHA11
Pts 13

Dague 60% éviter40%
se cacher 30% Culbuter 30%
Persuader 50% crédit20%

◆ Le prêtre

C'est le traître de l'aventure. Il travaille pour son propre compte.

Enfant, il a été enlevé avec ses parents et vendu comme esclave à un aristocrate de Pan Tang. Lors de festivités rendant grâce à Chardros, il a été désigné pour torturer à mort ses parents. Sous l'effet d'une drogue il s'acquitta de sa tâche avec une sorte de plaisir extatique qui le glace

quand les souvenirs l'assaillent, notamment à la date anniversaire de l'événement.

Adolescent, Sheen Bar Reen a réussi à s'échapper de l'île en provoquant un démon de téléportation de son maître à l'aide de ce célèbre subterfuge connu de tous sauf des êtres démoniaques; ou est-ce de la bêtise.

Sheen, affirma au démon:

« certains disent que tu n'es qu'un vulgaire petit démon de rien du tout, et que tu ne peux pas téléporter autre chose que des pots-de-vin et des chats morts !

-quoi! Ce n'est que mensonge je suis capable de beaucoup plus que ça!

-D'aucuns prétendent que tu ne peux pas téléporter un humain sans le tuer.

-C'est faux ! je te l'affirme!

-Prouve le! Tiens, téléporte moi loin. Comme sur l'île des cités Pourpres, et je ferais taire tous ces on-dit. »

fou d'orgueil le démon s'exécute alors, et voilà Sheen sur les Cités Pourpres. Il demande alors aux autorités de le mettre sous la protection d'un temple de la loi. Ce temple lui donne refuge et formation, il devient un des membres les plus actifs.

Cependant, il nourrit un désir secret de vengeance. Toutes ses activités, même si elles paraissent servir le temple sont orientées vers ses propres intérêts. C'est ainsi, qu'il lut des livres impies et s'informa sur maintes légendes. Secrètement il s'initia à la sorcellerie afin de combattre ses ennemis avec les mêmes armes.

C'est ainsi, qu'à la nouvelle de la découverte d'une forêt faite d'arbres aussi durs que du métal que Sheen se rappela la légende de l'œil d'Arioch enfermé dans un temple bordé d'arbres d'airain.



FOR13 CON14 TAI13 POU18 DEX16 INT 17
CHA14

Connaissance des plante 50% con. De la Mus50
épée40% Persuader60%

Possède un élémentaire de l'air. Un vertu de
protection sous la forme d'une lampe

Et un chat gris et maigre comme démon de
savoir .

♦ Histoire de la « Flamme des mers du Sud »

La « flamme » est le fleuron de la construction navale des Iles. C'est un gros navire avec une mature impressionnante. Il fait la course au long-court entre les cités pourpres et le continent sud. Il assure également le ravitaillement des comptoirs de Ramasaz et prend du fret aux entrepôts de Ironus Phlitis marchand de son état. C'est Ironus qui a présenté au capitaine Burtrandar le marin supposé avoir vu une forêt merveilleuse.

Cet homme, Cisrin Maachen, parle au capitaine d'un jour où, après avoir essuyé une tempête et s'être égaré, le « cri du faucon » jeta l'ancre dans la baie d'une contrée tropicale. Là, lui et ses compagnons furent désignés pour ravitailler le navire en eau potable. Ils prirent une embarcation légère et se retrouvèrent à remonter un bras d'eau saumâtre afin de trouver une source. C'est ainsi qu'ils se retrouvèrent nez à nez avec une muraille et que ne trouvant pas de porte, ils décidèrent d'escalader ce mur. C'est alors qu'il vit les frondaisons d'une plantation d'arbres magiques aux reflets d'or. Certains de ces compagnons plus instruits que lui, parlèrent d'une légende d'arbres faits d'airain plantés dans un lieu maudit. C'est alors qu'un cri sauvage les fit trembler de frayeur. N'écoulant que leurs jambes, ils s'enfuirent sans demander leur reste. Ils levèrent l'ancre pour aller chercher de l'eau plus loin.

A l'écoute de ce récit, Burtrandar décide que ces arbres pourraient être bons pour les cités pourpres. Il arme donc son navire pour un long périple après avoir envoyé un message aux autorités de l'île concernant sa découverte.

Les intentions de Burtrandar est de faire voile jusqu'à Dhoz-Kam pour faire le plein d'eau et de nourriture et de filer tout droit vers l'ouest, d'éviter les remous de la mer Bouillonnante et de piquer plein ouest et espérer trouver cette contrée merveilleuse. Pour ce faire, Cisrin Maachen sera de la partie en tant que guide avec une solde de second.

Mais l'aventure ne les portera pas jusqu'à bon port. En effet, une nuit de fort coup de vent, la pluie battant le pont avec violence, la vigie crût reconnaître les feux du port de Dhoz-kam, mais c'étaient ceux de naufrageurs. Le navire alla se fracasser sur des récifs, l'équipage succomba. Le

capitaine se retrouva avec quelques siens sur le pont d'une jonque dérivant au milieu de l'océan, amnésique et au bord de la folie.

Cisrin, lui, a été vendu comme esclave à Dhoz-Kam par les naufrageurs.

Les personnages devront donc se mettre en quête du « Flamme des Mers du Sud ». Ils découvriront que celui-ci n'est jamais arrivé à bon port et qu'il a disparu entre Ramasaz et Dhoz-Kam. Ils pourront glaner des informations sur des naufrageurs qui sévissent sur la pointe du Croc. Là des carcasses de navires achèvent de pourrir sous les embruns. Les PJs pourront voir les restes du navire des Cités Pourpres. Le village des naufrageurs n'est pas des plus amicaux, mais en s'imposant par la force, on peut récolter des informations et retrouver la trace de Cisrin.

♦ Légende de la forêt d'airain et de l'œil d'Arioch

Sur un plan lointain oublié par le monde vivant Arioch et Xiombarg se sont lancé un défi. En effet, Arioch a affirmé haut et fort qu'il est le meilleur bretteur de tout le multivers et qu'aucun dieu et créature ne le dépassent en virtuosité dans le domaine. Outré par une telle arrogance de la part du seigneur le plus sûr de lui de tous les plans connus, la reine des épées lève le gan.

C'est ainsi que les deux seigneurs du chaos se livrent bataille sur une plaine d'émeraude et de saphir. Sous un festival de lumières et un fracas sonore terrifiant, les armes s'entrechoquent.

Malberode est là, il arbore l'allure du juge impartial. Il est ici pour nommer le vainqueur. En ces temps de genèse des mondes, Malbelrode avait un visage. Nul doute que ce visage aucun dieu n'avait réussi un tel exploit de création dans le domaine de l'apparence.

Ainsi, nos deux seigneurs se battent en duel sous l'œil expert de Malberode. Soudain, Xiombarg, profitant d'une fanfaronnade d'Arioch, le défait et lui fait mordre la poussière. Malbelrode s'esclaffe et déclare la reine des milles épées vainqueur.

Vexé et fou de rage d'avoir perdu, Arioch emprisonne le visage de Mabelrode dans une tour de cristal sur le plan des nuages. Celui-ci accuse Mabelrode de partialité et d'avoir favorisé la victoire à Xiombarg.

Xiombarg outrée par cet esprit de mauvais joueur digne d'un Balo, attrape alors un œil à Arioch et dépose celui-ci dans un coffre de bronze en un endroit connu d'elle seule. Ainsi aveuglé, Arioch ne peut se saisir de la redoutable reine et la laisse s'échapper en lui criant « tu n'es qu'un pet de damné, je suis le seul et unique grand bretteur de tous les plans ! ».