

And from the origin comes the end...

1036 après Neïnes : une bataille apocalyptique s'engage entre plus de 400 porteurs d'armes de toutes origines dans un cratère situé dans les vieux quartiers abandonnés de Pôle. Peu de non porteurs le sauront mais parmi les victimes on contera deux des armes les plus puissantes n'ayant jamais existées, Tangorogrim l'âme damnée de la Mort Carmin et Sunbeam Shapegiver la toute première arme ayant existée et qui forgea de nombreuses autres dans les jungles Gadhars. Mourut aussi Melaus, le fusionné le plus puissant de l'époque.

Depuis que les temps immémoriaux où apparurent les armes dieux, il est une chose récurrente, c'est la formation de poches de fluide dites « glauques » à l'endroit d'affrontement d'armes dieux. Ces poches avaient la particularité, à partir du moment où elles sont mûres, de produire des effets mutagènes sur les organismes vivants naissant à cet endroit... Vous comprenez où je veux en venir, n'est ce pas. Cette poche a mis une durée de 10 ans pour mûrir, et le jour où cela arriva, il y avait dans ce cratère une jeune femme, une pauvre gamine des quartiers pauvres qui avait eu la malheureuse idée de tombée amoureuse d'un soldat, qui d'ailleurs était mort et cela était vraiment le dernier de ses soucis : elle était en train d'accoucher, elle était dans une sorte de cloaque visqueux et stérile et en plus l'enfant se présentait mal. Mais l'enfant fini par naître, et les premières choses qu'il vit furent les étoiles la haut dans le ciel, le gouffre qui l'entourait et cette personne qui le tenait dans ces bras et qui était en train d'agoniser. Froid et douleur furent ses parrains et sa mère poussa son dernier soupir, s'interrogeant sur ce bébé qu'elle avait dans les bras, un bébé ne pleurant pas, un bébé au regard si grave et compatissant. La dernière chose qu'elle entendit fut des paroles raisonnant dans son esprit avec une exceptionnelle clarté, « je t'aime... ».

La poche de magie glauque a créé là un être quasiment parfait. Si cela avait été un animal, il aurait été le monstre le plus puissant, le plus terrible jamais créé sur Tanaephis, même plusieurs fusionnés n'aurait pu en venir à bout facilement. Mais au lieu de cela, c'est un humain qui profita de cette manne, et au fur et à mesure de sa naissance l'énergie de la poche glauque s'engouffrait dans son esprit et dans son corps. La nature venait de créer en un instant ce que des centaines d'années pouvaient produire, le mélange parfait du tangible et de l'intangible, un fusionné d'une incroyable pureté. Et dans son esprit raisonnaient des noms, des visages, des lieux, des scènes de massacres, des forêts vierges, des montagnes enneigées... et le bruit si caractéristique d'un marteau qui tombe sur une pièce de métal sur l'enclume de la forge. Et ce nom, si familier et pourtant sans consistance, sans visage... Sunbeam.

Le lendemain matin, alors qu'il allait travailler et qu'il passait près de ce cratère maudit où même les truands n'osaient pas aller, Merkaï entendit les vagissement d'un bébé. Mais comment cela pouvait il être, le fond du cratère était à plus de 200m de là, et comment savait il où il devait chercher, comment connaissait il le chemin le plus sûr pour descendre en bas ? Comment s'était il retrouvé là, à coté du corps de cette jeune fille, le bébé dans les bras, ce bébé qui le regardait avec ses grands yeux gris et triste.

Merkaï emmena le bébé chez lui, il n'avait pas de femme et pas d'enfant, il était ici pour travailler et dans quelques saisons il pourrait rentrer chez lui et travailler dans une plantation. L'enfant semblait se suffire à lui-même, il attendait qu'on lui donne à manger, mais ne semblait jamais avoir vraiment faim, Merkaï savait toujours quand lui donner à manger, quand le mettre au lit. Et l'enfant grandit entre Merkaï et Feye, la jeune femme qu'il avait engagée pour s'occuper du petit. Merkaï le nomma Jeyhd et la vie se poursuivie calmement sauf quelques évènements étranges : un matin par exemple, alors que Feye avait emmené le petit avec elle sur le marché, un homme sous l'emprise d'une drogue avait commencé à faire un véritable massacre, son arme aux couleurs miroitantes crachait des giclées d'un liquide corrosif sur les passants quand Feye et Jeyhd furent pris pour cible, là le liquide sembla se vaporiser tandis que se formait une gerbe de flamme qui embrasa le porteur, ne laissant que l'arme entre des mains calcinées. Un autre homme qui ne se tenait pas très loin et qui tenait également une arme dieu sembla se sentir faible et manqua de s'effondrer. On raconte que plusieurs armes dieux dans le quartier ressentir cette impression de vide s'ouvrant devant elles. Deux ans plus tard, Merkaï emmena le petit garçon avec lui jusqu'à Durville, puis de là jusqu'à Sude, le village natal de Merkaï. Etrangement depuis cette époque les porteurs

semblaient éviter Sude, où bien n'y restaient que peu de temps, se sentant comme faible. Puis Merkeï repartit travailler dans une plantation près de Durville, la plantation Isben.

C'est là qu'il y a 6 mois, un homme est arrivé, a demandé après Merkeï. Les deux hommes ont longtemps discutés et sont partis le lendemain pour Sude. L'homme disait être le père de la jeune fille que Merkeï avait trouvé, et donc le grand père du petit garçon, il disait que celle-ci avait couché avec un soldat puis, celui-ci étant mort, elle avait caché à ses parents le fait qu'elle était enceinte pour finalement s'enfuir pour accoucher dans la plus complète détresse. L'homme admet qu'il a eu honte pour sa fille mais ce n'est pas une raison pour condamner son petit fils. Il souhaite pouvoir lui donner tout ce qu'il n'a pas eu. Bien sur Merkeï rechigna à rendre cet enfant qu'il considérait comme son fils, mais de lui on ne retrouva jamais la trace. La maison où il vivait avec son fils disparût en cendres et on ne retrouva que le corps du père. L'homme blond avait quand à lui disparu.

Justin Vandeliu avait découvert par le biais de ses agents que soudainement la malédiction du cratère avait disparu, que donc la poche de magie glauque avait disparu. Après de nombreuses recherches, il retrouva la nurse, la fit parler sur les phénomènes étranges auxquelles elle avait assistée, là où était parti Merkeï, puis l'a tué. Allant jusqu'à Durville, par le biais de Omar Khalir, le doyen de la guilde des épiciers, il retrouva la trace de Merkeï, le rencontra à la plantation Isben et enfin pu mettre la main sur Jeyhd.

Entre Justin et Jeyhd, les relations furent étranges, le petit garçon était en fait très mûre par rapport à son aspect et Justin ne puit longtemps jouer la comédie face au petit garçon qui pu lire dans son esprit tout ce qu'il souhaitait. Mais Jeyhd le suivi sans discuter, laissant croire à une docile soumission.

En fait Jeyhd est partagé entre plusieurs sentiments : d'un coté il souhaiterait vivre normalement, comme les autres enfants qui ne le comprennent pas et ont peur de lui, il aimerait aider les autres mais ne sait pas comment le faire. D'autre part il ressent la douleur autour de lui, tous les sentiments des humains sont limpides pour lui, il voit la trahison, la convoitise, la violence, la haine et la guerre partout autour de lui et se rend compte comme le monde est détestable, quelque part en lui, il voit des désirs de destruction et de purification qui feraient cesser tout cela. Et Justin a un désir similaire en lui, la destruction des armes dieux, la destruction de ceux qui causent la guerre, la destruction de ceux... qui sont responsable de sa différence. En cela Justin et Jeyhd se ressemblent, le premier car il a du fusionner avec ce qu'il hait le plus, et le deuxième car sa différence provient des conflits entre les armes. C'est pour cela que Jeyhd le suivi et porta toute son attention, le conflit d'opinion faisant rage en lui.

Jeyhd

Toutes les caractéristiques à 30 et toutes les compétences à 200%

Son origine vient de la fusion des énergies des 3 fusionnés sacrifiés lors du rituel, de Tangorogrim, de Melaus et de Sunbeam. Autrement dit, il est le stade ultime que ne peuvent pas atteindre les fusionnés classiques. Il est immortel et invulnérable, a une connaissance immense qu'il ne maîtrise pas encore tout à fait. Dans les situations normales, ses caractéristiques et ses compétences sont celles d'un enfant normal (8-10 pour les caractéristiques et 10-30% pour les compétences) mais lors de crise, il peut utiliser de façon brève ses capacités réelles. Ses souvenirs sont flous mais des détails peuvent lui provoquer des flash-back. (Le cratère, la cité des pères... les joueurs !)

Ses pouvoirs sont immenses, mais nous citeront plus particulièrement :

- Fireball (le même que Sunbeam)
- Lire les pensées (permanent)
- Téléportation (infinie)
- Maîtrise du fluide

Ce pouvoir lui permet de contrôler les mouvements du fluide, il peut ainsi chasser le fluide d'une zone, l'attirer à lui où même vider une arme de son fluide (une fois par jour). Il est le seul à pouvoir contrôler la perte de fluide dans la Dimension Fantomatique qui a lieu à travers le passage situé dans la cité des pères. Pendant des siècles Sunbeam a bloqué la fuite, mais depuis 16 ans, celle-ci a recommencé à s'ouvrir et menace d'engloutir tout le fluide existant sur la planète.

A ces pouvoirs on peut rajouter une protection naturelle qui atteint les 100 points (150 face au feu) ainsi qu'une immunité aux absorptions. Toute personne essayant de le blesser doit faire un jet d'opposition de volonté pour pouvoir lui porter une attaque ou simplement lui nuire.

Jeyhd ne sait pas encore s'il doit reprendre la place de Sunbeam (cela il ne l'a pas encore compris) ou aider Jeyhd dans ses projets, le comportement des joueurs sera déterminant.

L'arrivée

Les joueurs débarquent à la Pointe de Nulle Part, là les forces en présence sont inexistantes, le port semble être à l'abandon. Sur le quai, un homme sort lentement de la brume, il est assez petit et trapu, une longue barbe orne son visage jovial aux yeux gris et inquisiteurs. A son côté pend une épée longue que les joueurs n'ont aucun mal à reconnaître : Whitebear !

Il les accueille de façon affable, le caractère enjoué de l'hysnaton nain se répercutant sur celui plus calme de Whitebear. Mais sitôt passé les retrouvailles, il leur explique la situation :

- L'aube de demain, la secte d'humains qui font disparaître les armes est toujours active. Ce sont des humains qui « chassent » les armes pour tuer leur porteur et les amener en haute mer où elles sont lâchées. Le nombre de personnes participant à ces exactions augmente tout le temps, les humains ayant de plus en plus peur des armes en raison des raids menés par la Mort Carmin. Whitebear soupçonne les uns et les autres d'être liés, stopper la Mort Carmin pourrait suffire à enrayer le processus.
- Il a réussi à mettre plusieurs hommes à lui au sein de la Mort Carmin, il a ainsi des renseignements plus précis. Il doit d'ailleurs aller bientôt à Nerolazarevskaya pour rencontrer son contact. (faire de l'espionnage à l'air de manifestement lui plaire...)
- Il a un message de Bert, les joueurs sont priés de bien vouloir le joindre immédiatement. (il leur donne deux sauf conduit d'envoyés diplomatiques leur permettant de traverser aussi bien l'Empire que le territoire Vorozion)
- Enfin, les joueurs vont très vite le remarquer, il y a un problème avec le fluide, il y a en a de moins en moins, personne ne sait pourquoi, simplement il est plus difficile de lancer certains pouvoirs. Ceux que l'on peut utiliser x fois par jour, c'est x fois par 36h en moyenne, et les pouvoirs permanant ont 10% de chance de ne pas marcher. Cela touche tout le monde, les porteurs comme les fusionnés, même les Gadhars qui pourtant ont un peu plus de fluide dans leurs jungles sont soumis à cela, seul quelques rares sorciers arrivent à ne serait que lancer un vague sort de soin.

Le Voyage

Les joueurs sont puissants, très puissants, laissez les faire ce qu'ils veulent, mais débrouillez vous pour les faire arriver à Pôle et parvenir jusqu'à l'Empereur.

Lune de Sang

Bert est face à un souci de taille, il a un empire à gérer et une guerre à mener, en effet les Piorads ne cessent de faire des attaques sur le territoire Derigion et malgré le moral des troupes, il leur manque un chef militaire possédant de solides connaissances stratégiques ainsi qu'une bonne maîtrise du terrain et des adversaires. Si les joueurs sont d'accord il leur demande de rechercher la personne qu'ils jugeront la plus adéquate et de la leur amener, il va sans dire que la personne toute indiquée est Slitter, l'origine de la légende de la Lune de Sang !

Là où cela va se compliquer, c'est que cela fait un an que l'on en a pas entendu parler, en fait pas depuis une bataille qui a eu lieu dans la ville de Byrd sur les rives de la mer de Gueri, un peu plus au nord, en plein territoire Piorad. Cette histoire d'une Lune de Sang peut être entendue dans n'importe quelle taverne de Piorad Town pourvu que l'on avance des arguments convaincants. On peut obtenir la localisation de Byrd (environ 3 semaines de marches au nord, sur les pentes des montagnes) ainsi que des renseignements sur ce qu'il s'est passé : une troupe d'Alwegs a surgit de nulle part pour attaquer des régiments Piorads stationnés dans Byrd, les régiments ont pu in extremis retourner la situation à leur

avantage après avoir essuyer des pertes de l'ordre de 75% malgré leur supériorité numérique de 4 contre 1.

Donc vous comprendrez que maintenant il faut partir dans la neige, je vous laisse avec l'extension Flocons de Sang pour imaginer quelques combats ou mésaventures.

Les joueurs doivent arriver à Byrd, la ville a été à moitié détruite, mais le fortin a été reconstruit et des troupes sont stationnées ici même. (Environ 800 personnes) Le but de la manœuvre est :

- De ne pas foncer dans le tas, car même si les joueurs survivent, ils n'auront pas le renseignement souhaité.
- De se renseigner discrètement (un Piorad aurait plus de chance) sur ce qui s'est passé il y a un an lors de la dernière Lune de Sang... à savoir que les vaillantes troupes Piorads ont réussi à résister à un adversaire supérieurement armé (mon œil...) et que le chef de cette bande de pillards a été emmené dans la montagne pour être jeté dans une crevasse, malheureusement, l'expédition a suivi l'arme dans le gouffre lors d'une violente tempête dont un seul survivant a pu revenir et qui a été accueilli en héros.

Ce qu'il s'est vraiment passé : l'expédition été vraiment presque arrivé à la crevasse, mais il n'y a pas eu de tempête, c'est le survivant, un dénommé Yann Kruskël qui était alors éclaireur qui a tout inventé. En vérité, alors que l'expédition s'approchait de la crevasse, ils furent attaqués par un monstrueux ours blanc, Kruskël n'avait pas vu les traces, ne l'avait pas entendu venir et a lamentablement fuit. La seule chose de vrai dans ce qu'il a dit est que lors de l'attaque un pan de neige s'est décroché et a entraîné les hommes, le monstre et l'arme dans la crevasse.

Donc vous comprendrez que maintenant, il ne reste plus à nos joyeux lurons d'aller faire un peu de randonnée, d'alpinisme et d'orientation. Avant cela il faut trouver l'endroit, le problème, c'est que le soldat est mort (lors d'un assaut vers les territoires Derigions il y a 3 mois) et que la seule personne qui connaît son secret, c'est son frère. En effet notre bon lâche est mort... en lâche : il a tout avoué à son frère sur son lit de mort, comme ça, son frère est non seulement triste d'avoir perdu son frère mais en plus il a honte de ce qu'il a fait. Pour oublier il boit, mais il connaît l'emplacement exacte de Slitter, il ne peut pas les amener (lui on l'a amputé d'une jambe) mais il peut leur indiquer la position exacte.

Pour y aller, les joueurs devront réussir plusieurs jet d'orientation (la géographie et la survie en milieu froid peuvent aider), affronter des températures très froides, peut être même une avalanche mais ils arriveront jusqu'au lieu pour découvrir une crevasse de 60m de profondeur. Si ils n'ont pas pensé à prendre des cordes et des grappins, où bien s'ils n'ont pas de pouvoir de vol... et bien laissez les se débrouiller et cassez quelques os. (Dur si c'est des fusionnés je l'admet)

Au fond ils trouveront les cadavres des hommes, mais pas de l'ours et ne trouveront pas Slitter. En fait, l'ours a une conscience quasiment humaine et Slitter a pu prendre son contrôle et le « domestiquer ». Mais les couloirs sous le glacier sont en fait des passages d'eau de fontes des neiges et sont nombreux, néanmoins au bout de quelques temps on peut arriver à des cavernes de granit où l'on peut rencontrer un ours bien affable. Slitter a découvert des ruines naines dans lesquelles sont entreposés des caisses contenant des mystérieux bâtons d'une matière noire avec un bout de ficelle au bout. Et les torches qu'auront emmenées les joueurs seront très utiles pour allumer ces bâtons pour faire sauter l'entrée qu'a découverte Slitter. Il ne restera plus qu'à trouver un porteur (l'ours ça fait un peu balaise quand même...) et rentrer sur Pôle où Slitter sera enchanté d'apprendre qu'on va lui donner les moyens de casser la gueule aux Piorads !

Note : à ce moment du scénario, les malus passent à 15% et les fréquences de régénération des pouvoirs à 48h. Ca pue !

Whitebear

Le retour de notre nounours favori, il a pris contact avec son contact (je sais, j'me répète...) pour le trouver occis et son arme envolée. Néanmoins, en fouillant dans les décombres de la maison, Whitebear a réussi à retrouver des notes concernant ce que l'informateur avait pu apprendre :

- Correspondance entre Justin Vandeliu (chef de la Mort Carmin) et un dénommé Omar Khalir, chef de la guilde d'épice de Durville.
- Fouille et enquête ayant eu lieu dans et autour du cratère qui a vu la fin de Melaus et de Sunbeam.
- Voyage à Durville de Justin il y a un peu plus de 3 ans depuis on ne sais pas où il est.

Si les joueurs essaient la piste du cratère, ils pourront simplement remarquer que l'endroit semble être vide de magie, aucune poche glauque ici.

Si les joueurs partent pour Durville, ils peuvent obtenir de Bert le nécessaire pour le voyage ainsi que de l'argent. Sneaker a de gros intérêt dans cette affaire.

La durée du voyage est d'à peu près 6 semaines.

Voyage et agréments

Lors de ce long périple, proposez une petite altercation entre disons... une caravane batranoban (15 chariots, 30 chameaux, 20 commerçants et 15 soldats) face à une petite cinquantaine de gentilles sekekers. Faites massacrer la plupart et laissez en s'enfuir quelques unes pour qu'elles puissent raconter comment elles se sont faites bastonner ! Parmi les chariots, aucuns survivants, sauf un : un petit garçon de 5 ans à peu près, il dit se nommer Jeyhd, son père était le chef de la caravane.

Le gamin sait exactement ce que veulent les personnages, donc il n'hésitera pas à demander l'histoire de leurs exploits, faisant semblant d'être émerveillé par leur récit. Il demandera qu'on le conduise à Durville, où il essaiera de contacter un parent à lui.

Jeyhd essaiera en priorité de comprendre :

- Les raisons qui ont poussé les PJ à s'opposer à la destruction du monde, pourquoi, vu qu'ils étaient très puissants et qu'ils auraient pu survivre, n'ont-ils pas laissé Melaus finir son projet.
- Pourquoi Sunbeam s'est sacrifié (il a la réponse en lui mais ne peut l'atteindre)
- Pourquoi les PJ continuent à poursuivre les derniers Stilfarin
- Pourquoi ils ont peur de disparaître
- Pourquoi recherchent ils le pouvoir, la gloire
- Pourquoi ils ne s'associent pas à la Mort Carmin, étant donnée qu'ils butent sans arrêt des gens.

Un détail peut sembler bizarre aux joueurs, jouez Jeyhd d'abord comme un gamin, puis laissez passer des questions et des réponses qui sont beaucoup trop construites pour un gamin de 5 ans.

De plus, durant le voyage faite rêver un ou deux fusionnés, un rêve de choc du marteau sur l'enclume, un rêve de brillante lumière solaire, un rêve où l'on entendrait aussi un Woop, woop... comme celui que les joueurs ont entendus la première fois où ils ont rencontrés Sunbeam.

Durville

Pour le premier point, il faut retrouver Omar Khalir et trouver son rôle dans toute l'histoire : pour cela reprenez le scénario Eau Dormante de l'extension les Voiles du Destin. Pour ma part je ne l'ai pas fait jouer avant donc on peut le faire après... Adapter les détails à la manière dont s'est déroulée votre campagne précédemment. Dans ma campagne Stol Nern est encore en vie (avec Quicksilver) mais n'est plus au conseil et s'est retiré dans sa propriété. Néanmoins il a encore plein de contact lui permettant d'être au courant de certains détails.

Dans les affaires du Mollah Omar... d'Omar Khalir pardon, on peut également trouver un classeur contenant de nombreux renseignements sur les territoires Gadhars, la cité des Pères, Sunbeam et les

pouvoirs des Armes en général. Ci-joint une lettre de JV, « ...voici les travaux que j'ai pu rassembler, nous tenons je pense le moyen de venger notre peuple de l'affront qu'il a subi même si cela doit nous affaiblir à jamais. Nous pouvons vivre sans le fluide mais les armes et ces abominations vivantes ne le peuvent pas elles, la clé de voûte de notre plan repose sur le gamin, s'il ne fait rien nous gagnerons, mais je pense pouvoir le persuader d'accélérer le processus. »

Pour le deuxième, le voyage de Justin a eu peu d'impact à Durville même, mais on se rappelle, si l'on questionne les gens sur tout événement bizarre ayant eu lieu dans la région il y a 3 ans, qu'un village au nord de Durville, Sude (à une journée de voyage), a été presque entièrement ravagé par une attaque de porteurs appartenant très vraisemblablement à la Mort Carmin.

Sur place, quelques maisons ont été reconstruites mais peu de gens sont restés. Les habitants actuels sont des nouveaux arrivants, qui ne savent donc que peu de choses. Sauf si l'on interroge le vieux Rachid. (Ah... Rachid, tu me sembles bien fatigué !)

Il se souvient de la nuit où les hommes sont rentrés dans le village et ont incendié les maisons, à leur tête, il y avait un homme, grand, blond (Justin quoi !) qu'il avait vu le jour d'avant, discuter avec un homme du nom de Merkeï, un habitant du village. Rachid sait que Merkeï a passé plusieurs années à Pôle, et qu'il n'était revenu que depuis quelques mois. Il sait également que Merkeï est revenu avec un enfant, un garçon de deux ans qu'il avait adopté. Il est mort avec son père dans la maison en flamme, on a enterré les cadavres noircis dans la même tombe. (En fait les hommes de Justin ont jeté un cadavre de gamin dans les flammes pour laisser croire à la mort du gamin)

Là les joueurs pourraient commencer à trouver étrange l'histoire du gamin et le fait d'avoir rencontré un gamin bien curieux ! A la moindre espèce de soupçon de leur part, le gamin leur fausse compagnie.

La cité des Pères

6 semaines de plus et l'affaiblissement du fluide augmente de plus en plus, (20% et 60h) la situation devient critique, l'Aude de Demain est fortement dénoyautée, mais la Mort Carmin assoie toujours son plan avec efficacité. Le gamin est reparti avec Justin, toujours doutant et ne pouvant se remémorer exactement ses souvenirs. La cité des pères est aux mains de la Mort Carmin qui résiste sans trop de problème aux Gadhars qui cherchent à récupérer leur bien. Le problème, c'est qu'il n'y a pas moins de 500 porteurs d'armes de la Mort Carmin dans la cité. Même des fusionnés ne peuvent rien tous seuls, mais bien entendu on peut galvaniser les foules !

Les personnages reçoivent la visite d'Alou, il leur explique le problème et notamment le fait que le lieu où est né Sunbeam est une sorte de fracture entre le réel et le monde des esprits. Mais que depuis que Sunbeam n'est plus le gardien du temple, le monde des esprits vole le fluide qui baigne Tanaephis. De plus, les membres de la Mort Carmin ont investi le lieu sacré et massacrent les tribus aux alentours. Imara a essayé d'enrayé le processus mais n'a pu que le ralentir, de plus maintenant que la Mort Carmin contrôle le lieu, elle ne peut plus rien faire, les armes sont puissantes, et leur chef utilise des objets qu'ils n'ont jamais vu. Avec les porteurs, il a amené également 500 archers et le lieu est entièrement fortifié maintenant.

De plus, il dit que des sorciers ont rêvé du sauveur, que Sunbeam reviendrait les voir une dernière fois pour les sauvés.

« Le marteau s'est fait chair,
Mais la chair ne sait plus forger.
Incomplet est son cœur qu'il doit partager
Entre ses ennemis et ses pairs.
Pour faire son choix, il doit retrouver
Son frère à qui il a été arraché
Tandis que ses fils ouvriront le passage
Vers la porte qu'il doit fermer. »

L'assaut

Pour aller jusqu'à la cité des pères, il faut environ 6 semaines. Grâce à la présence d'Alou, il n'y aura aucun problème pour traverser les territoires Gadhars, ils ont autre chose à penser qu'un groupe de porteurs ou de fusionnés. La cité des pères est un véritable camp fortifié et si Alou est à même de rassembler un bon nombre de Gadhars, il serait bon que les joueurs prennent le temps d'aller chercher quelques personnes. (Urkdhum et quelques Scories, Tyria et des Sekekers, Slitter et quelques Alwegs, Whitebear et une troupe de Thunks, Quicksilver et des Batranobans...)

Organisez un combat spectaculaire, les combats des PJ contre les forces en opposition peuvent être décrit plutôt que joué, bien que des groupes de 3 à 4 porteurs par joueurs peuvent être envoyés et joué en temps réel. (Voir liste plus loin)

Le point fort est que Jeyhd va voir tout cela et la violence, la panique et la mort de tant de porteur vont l'atteindre au plus profond de son âme et lui permettre de se souvenir de tout. Vont ressurgir à la fois les souvenirs de Sunbeam mais aussi ceux de Tangorogrim, de Melaus et des trois fusionnés : vous vous souvenez ce qu'il advient quand Sunbeam subit un choc psychologique : WOOP... WOOP...

Le seul moyen pour éviter un déluge de feu qui va tous carboniser (en premier Justin) et que Alou s'approche et puisse toucher Jeyhd. Le dernier descendant de Watson et l'âme de Sunbeam peuvent alors fusionner, puis une vive lumière comme le soleil de midi envahi le temple puis s'éteint : il ne reste que les corps carbonisés de Alou, Jeyhd et Justin, celui-ci avec une expression de profonde terreur sur ses traits.

Le trou dans la couche d'ozone... non pas celui là, le trou dans la dimension fantomatique n'est plus, autrement dit, plus de nouvelle arme mais par contre le niveau de fluide va pouvoir remonter à son stade normal, les armes sont toujours là et peuvent continuer à se péter la gueule, le destin est jeté.

Quelques opposants

Contre les PJ, Justin a rassemblé des hommes forts : prendre les profils de Porteurs (Piorads, Alwegs, Sekekers...) avec au moins 3 pouvoirs parmi

- Attaque incontrôlée
- Bonus divers au dégâts
- Défense Incontrôlée
- Absorption
- Choc Electrique
- Combinaison Offensive
- Protection Accrue (+5)
- Point Faible
- Destruction
- Force / Endurance accrue +4
- Douleur
- Invisibilité
- Projection de flamme ou d'acide
- Invocation de Mort vivant
- Ombre
- Polymorphe
- Stase Temporelle
- Lévitacion

Associer divers gus permet de faire des combos de la mort. Les profils types des adversaires est de entre 24 et 30 PV, une protection de 8 ou 10, ils peuvent avoir des boucliers.