

Le Fer, le Sang et la Colère

INTRODUCTION

RÉFÉRENCES

Ce scénario se déroule dans les Parages, plus particulièrement dans les Monts Eiglophiens, aux alentours du **Pic du Dragon Foudre**. Ce domaine est décrit dans les **Cahiers Gris** et il est nécessaire de posséder ce supplément pour pouvoir l'exploiter pleinement.

Aucun autre supplément n'est nécessaire mais des connaissances sur les Drakoniens peuvent être intéressante, notamment celles présentées dans le supplément « **Les Automnins** » ainsi que l'aide de jeu disponible sur le site personnel de Boris Courdesses (www.boriscourdesses.com) et présentant des styles de combat de ces automnins.

ORIGINES

Ce Drame est un peu particulier dans la mesure où il a été écrit à partir d'une musique : le morceau Lullaby du tout premier album de Loreena McKennitt, Elemental. Ce morceau est un réquisitoire contre la folie de la guerre et, en l'écoutant j'ai imaginé une scène précise, un enterrement, qui est devenue la scène clef de ce scénario.

SYNOPSIS

LES CINQ CLANS

Le **Pic du Dragon Foudre** est un domaine occupé par un clan des Parages, le **clan de Gralmach**. Constitué de nains, de géants et d'humains, le clan exploite les mines de fer d'un pic isolé au milieu d'une vallée des Monts Eiglophiens. Le seul accès à leur vallée est un col à l'est, le **col des Aigles**, dominé par un sommet, le **pic des cents nids**, où le clan élève des aigles géants qui leurs servent de montures.

De l'autre côté du col, commandant l'accès aux terres du clan de Gralmach, se trouve un village fortifié, **Ralack**, fief du clan humain du même nom. C'est la plus grande bourgade de la région, tenue par le clan le plus puissant après celui de Gralmach. Aux environs se trouvent trois autres clans plus petits et entièrement constitués de saisonins. Au nord de Ralack se trouvent les mines des nains du **clan Kornegg**. Au sud, un petit clan ogre, le **Jogrom bar**, s'est installé récemment. Enfin, à l'est de Ralack, près d'un lac, les paisibles minotaures du **clan des Bergers Cornus** s'occupent de leurs troupeaux ovins.

Tandis que le Pic du Dragon Foudre se situe dans une vallée fermée et isolée, les quatre autres clans se répartissent dans la même vallée s'ouvrant vers le sud.

LES TEMPS HEUREUX

Jadis, les cinq clans s'entendaient tous relativement bien. Les humains de Ralack profitaient du passage des caravanes qui venaient commercer avec le clan de Gralmach, les nains de Kornegg, quoi que jaloux de la puissance du Pic du dragon Foudre, réussissaient à écouler une bonne partie de leur production avec ces mêmes caravanes. Les minotaures vivaient dans une vallée tranquille. Les ogres louaient leurs services aux caravanes comme escorte et protection dans les Parages. Bref, tout le monde profitait de la puissance du clan de Gralmach et des caravanes que leurs exceptionnelles productions attiraient.



LES PRÉMICES DU DRAME

Cette situation, ainsi que la présence des quatre naines inspirées au Pic du Dragon foudre, attirera l'un des sbires du masque, une méduse nommée **Ammodyte**, inspirée corrompue grande spécialiste de la flûte et auteur de tragédie. Elle arriva bientôt dans la région avec sa roulotte sombre, l'une de celles faisant partie de la caravane du Maître du Semblant et, se faisant passer pour une vieille voyante, apprit bientôt de nombreuses choses sur les habitants des différents clans. Elle fut bientôt contactée par les drakoniens du **Mont du Grand Drakonique** (voir les Cahiers Gris, page 95) qui cherchaient un moyen pour reprendre le contrôle de la région et faire disparaître les géants du clan de Gralmach. Alors, dans l'esprit tortueux de la Félonne, un plan germa, un Drame prit racine et, bientôt, elle se mit à écrire une nouvelle tragédie.

TRAGÉDIE PARAGÉENNE

Le plan d'Ammodyte est simple : pousser les clans paragéens si prompt à la colère à s'affronter pour laisser le champ libre aux drakoniens. Le but est donc de liguer contre le Pic du Dragon foudre les quatre autres clans.

Pour cela, elle organise tout d'abord avec les drakoniens des enlèvements de moutons appartenant aux Bergers Cornus, tout en laissant de fausses empreintes d'aigles géants. Jouant son rôle de voyante, elle prétend voir dans sa boule de cristal les oiseaux géants se nourrir sur les troupeaux.

Elle sabote ensuite les mines naines de Kornegg, provoquant leur éboulement, laissant à nouveau de fausses empreintes de géants et une lettre annonçant aux nainx qu'ainsi ils cesseront de faire de la concurrence déloyale au puissant clan de Gralmach.

Enfin, une caravane qui venait pour ne commercer qu'avec les nains de Kornegg, et qui était escortée, entre autres, par le propre frère de la chef du clan ogre, a été décimée par les drakoniens mais en laissant de fausses preuves, le cadavre d'un aigle géant par exemple.

Les clans ont cherché à comprendre en envoyant des émissaires, mais ceux-ci ne sont jamais arrivés, interceptés par les drakoniens.

Trois des quatre clans sont donc sur le pied de guerre mais ils ne peuvent rien faire sans l'aide du **clan de Ralack**. Et ainsi, comme dans toute l'histoire de l'Harmonde, les humains se retrouvent au centre et ce sont eux qui vont faire basculer l'histoire de la région dans la tragédie.

ACTE I : LA COLÈRE

L'ARRIVÉE DES INSPIRÉS

Les Inspirés arrivent dans la région pour un peu n'importe quelle raison. Dans tous les cas, ils ignorent tout de ce coin de l'Harmonde. Si vous mettez en scène ce scénario de manière isolée, Eminence, je vous suggère de leur expliquer qu'ils ont été envoyé ici par une Eminence Grise de leur connaissance qui leur a dit qu'il se passait des choses inquiétantes au Pic du Dragon Foudre et qu'il faudrait aller voir, sans donner plus de détails.

Les Inspirés accompagnent une caravane des Communes Princières qui est en route pour commercer avec le Pic du dragon Foudre, un domaine produisant des objets d'une qualité exceptionnelle. L'escorte se compose, en plus des Inspirés, de nombreux paragéens qui considèrent les princéens avec beaucoup de dédain. Les soirées autour du feu sont l'occasion d'apprendre l'histoire de cette région, et notamment l'origine de la Porte du Crâne.

Puis, c'est la lente progression le long de la chaîne de montagne, vers le nord, et, enfin, l'entrée dans la vallée.

COMITÉ D'ACCUEIL

La route s'élève rapidement à l'entrée de la vallée, grim pant au sommet d'une falaise. Elle devient rapidement assez étroite alors qu'elle est coincée entre les pentes abruptes des montagnes à gauche et le vide du précipice à droite. Devant, sur un ensemble de gros rochers, un homme seul se tient debout et les attend. Il se nomme **Karl** et est le chef de la milice de **Ralack**. Il est venu intercepter la caravane et ses hommes sont donc répartis sur la route, prêts à attaquer si nécessaire. Ils possèdent une petite baliste et peuvent également faire basculer de gros rochers depuis les hauteurs pour provoquer des éboulements. Seule la négociation peut sauver la caravane qui, piégée sur la route étroite, n'a pas vraiment de marge de manœuvre, d'autant que les miliciens sont plus nombreux que l'escorte des marchands.

Karl devine qu'ils sont venus commercer avec le Pic du Dragon Foudre mais ne peut les laisser atteindre leur destination car les quatre clans vont peut-être bientôt être en guerre avec le clan de Gralmach. Il les escorte donc jusqu'aux abords de Ralack où ils doivent attendre la décision des clans de la vallée.

UNE VALLÉE SUR LE PIED DE GUERRE

A Ralack, tous les clans se sont réunis pour tenter de décider de la conduite à tenir. Pour occuper les troupes dans l'attente d'un éventuel combat, de grands travaux sont en cours pour améliorer les fortifications autour du village. Un véritable deuxième village, constitué des campements des nains, des ogres et des minotaures, s'est développé aux abords de Ralack. Quelque part au milieu de tout cela, une petite roulotte sombre et discrète abrite Ammodyte, qui n'est connue que sous son apparence de vieille voyante voilée.

La caravane des Inspirées est autorisée à s'installer à une demi-lieu du village. Les marchands y dressent leur campement et font passer comme consigne de ne surtout pas contrarier la population locale. Les princéens sont perplexes : d'habitude, la vallée est particulièrement calme.

Les joueurs peuvent explorer le village, mais l'attitude des habitants est au mieux méfiante, le plus souvent hostile. Notamment plusieurs jeunes hommes en mal d'excitation provoquent ouvertement les joueurs dans l'espoir d'une bonne bagarre, sachant que la population prendrait d'office parti contre les étrangers. Répondre aux provocations est une mauvaise idée mais si la situation s'envenime, **Ephedra** (voir plus bas) intervient pour calmer le jeu et sauver la mise aux joueurs. Si ils restent calmes, les jeunes se lassent et finissent par s'éloigner en raillant leur lâcheté. Ils peuvent alors poursuivre leur exploration et finissent sur la place principale où se dressent les deux bâtiments les plus importants de Ralack : la salle du conseil et l'auberge « **Chez Janek** » qui n'est autre que le père d'**Ephedra** et le chef du clan de Ralack.

UN RAYON DE SOLEIL INATTENDU

Au milieu de cette ambiance qui doit être extrêmement pesante pour les joueurs surgit une jeune fille extraordinairement belle : **Ephedra**. Un Inspiré particulièrement versé en Histoires et Légendes pourrait reconnaître dans ses cheveux roux, ses yeux verts, son comportement facétieux et, surtout, ses adorables oreilles en forme de feuilles une étrange ressemblance avec une dryade. En effet, la mère de la jeune fille était une de ces merveilles, mais son père n'en parlera jamais.

En sa présence, tous les habitants de la vallée changent d'attitude. Ils cherchent à lui plaire, à la protéger, ils l'adorent tous, sans exception. Les joueurs doivent être frappés par son naturel, sa naïveté, sa gentillesse et son enthousiasme. Tout de suite, elle réchauffe leur cœur par sa simple présence, elle est curieuse de tout ce que sont les Inspirés, d'où ils viennent, ce qu'ils ont vécu. La méchanceté semble être un concept qu'elle ignore et qu'elle ne peut comprendre.

Ayant l'apparence d'une fille facile, certains Inspirés seront peut-être tentés de la séduire. Ne les découragez pas, Eminences. Qu'ils montrent leurs talents romantiques, qu'ils improvisent poèmes et sérénades ! Elle adorera tout ce qu'ils entreprendront sans comprendre ce qu'ils recherchent et ils n'ont aucune chance d'aboutir. Pour elle tous sont des amis, rien de plus. Ils pourront se rendre compte à l'occasion qu'ils ne sont pas les seuls à courtiser la jeune fille et que la moitié des jeunes hommes de la région font de même (ils voient d'ailleurs d'un très mauvais œil cette nouvelle concurrence...), l'autre moitié n'ayant simplement pas le courage d'essayer.



© Boris Courdresses

AMBIANCE

Soigner l'ambiance de cette première partie est particulièrement importante pour rendre la suite poignante. Tout les habitants sont hostiles aux Inspirés, on les provoque, on leur lance des cailloux ou des insultes, on s'associe pour les agresser et, si ils répondent aux provocations, ils sont systématiquement considérés comme coupables, provoquant une réaction de toute la population encore plus forte.

Ce n'est que quand vous sentez que ça va vraiment dégénérer qu'il faut faire intervenir Ephedra.

De plus le climat n'est pas au beau et un temps orageux règne sur la région. Il fait assez chaud, l'air est lourd et de gros nuages sombres s'accumulent dans le ciel.

ENQUÊTE À RALACK

La partie à Ralack est très libre et dépend grandement des actions de vos Inspirés.

- Si ils tentent de **rencontrer Janek**, le chef des humains, ils doivent attendre relativement tard le soir que le conseil se termine. Il est en effet en réunion avec les autres responsables des clans de la vallée qui souhaitent le convaincre de les rejoindre dans la guerre contre le Pic du Dragon Foudre.
- Ils peuvent tenter d'**espionner le conseil**. Pour cela, ils doivent escalader le bâtiment où il se déroule et, très discrètement, écouter ce qu'il se dit à l'intérieur grâce aux ouvertures ménagées dans le toit pour évacuer les fumées et pour aérer. Ils apprennent alors que les 3 clans de saisonins tentent d'influer sur la décision de Janek qui souhaite toujours tenter de parlementer.
- Ils peuvent **passer du temps avec Ephedra**, notamment en prenant une chambre à l'auberge de son père, ce qui ne leur permet pas d'apprendre grand-chose, mais rendra la suite plus intéressante. Selon leur comportement avec la jeune fille, ils peuvent s'attirer l'inimitié ou l'amitié de certains villageois.
- Ils vont certainement chercher à **rencontrer** certains membres des **différents clans** pour comprendre ce qu'il se passe et vont facilement apprendre les différents griefs des uns et des autres (les mines détruites des nains, les moutons volés des minotaures et l'attaque sur les ogres).

Dans tous les cas, ils n'ont que peu de temps à leur disposition. Le lendemain de leur arrivée, **Ephedra** leur fausse gentiment compagnie (si ils cherchent à être avec elle) et va se balader dans les pâturages des minotaures, en contrebas de la falaise, au nord de Ralack.

ACTE II : LE SANG

UNE VISION D'HORREUR

Alors qu'ils sont dans leur enquête le lendemain de leur arrivée (notamment si ils sont partis rencontrer des minotaures dans leurs pâturages pour comprendre ce qu'ils reprochent au clan de Gralmach), une femme de Ralack arrive en courant, terrifiée, en larmes, tellement bouleversée qu'elle ne peut s'exprimer. Elle vient du nord des pâturages où elle récoltait des herbes, et ce qu'elle a découvert l'a visiblement traumatisé. Elle ne peut qu'indiquer une direction vague aux Inspirés avant de poursuivre sa route vers le village pour donner l'alerte.

Les Inspirés vont sûrement remonter sa piste pour chercher à comprendre l'origine de son trouble. Ils trouvent rapidement, accroché aux branches épineuses d'un arbuste, un morceau déchiré des habits d'Ephedra. En s'approchant, ils découvrent un trou d'une dizaine de mètres de large et de quelques mètres de profondeur, aux pentes boueuses et abritant une petite mare vaseuse en son centre. L'ensemble est entouré de buissons épineux rabougris et le tout doit être un point d'eau pour les troupeaux des bergers cornus.

Etendue dans le fond, à moitié dénudée, ses vêtements déchirés, Ephedra. Elle a visiblement été violée, du sang maculant ses vêtements à l'entrejambe, et elle est morte étranglée après avoir été battue. Ses fins cheveux s'étaient à la surface de l'eau boueuse dans laquelle son visage disparaît à demi. Ses yeux écarquillés semblent encore refléter l'horreur et la souffrance de ce qu'elle a vécu.

LE PASSÉ DE JANEK

Janek est en fait un vieil Inspiré qui a longtemps voyagé à travers l'Harmonde. Tombé amoureux d'une Dryade lors d'une rencontre fortuite, il n'eut de cesse de la charmer et réussit, grâce à sa maîtrise de l'Accord, à conquérir le cœur de la belle.

Partageant un amour absolu l'un pour l'autre, leur enfant, Ephedra, fut une métisse (cf. Le Bestiaire p. 105).

Hélas les anciens ennemis de Janek le retrouvèrent et tuèrent la Merveille. Ivre de colère, l'Inspiré pourchassa et massacra les responsables. Il ne put ensuite se résoudre à mettre fin à ses jours en abandonnant sa fille et il se retira donc loin du monde, dans cette vallée perdue des Monts Eiglophiens, pour l'élever. Il devint rapidement influent à Ralack de par sa sagesse et ses connaissances.

Le vieil homme s'est juré de rejeter la violence et de toujours trouver une solution pacifique aux problèmes. Il ne pratique plus les Arts Magiques depuis la mort de la Dryade et sa seule raison de vivre reste sa fille.

PRÉCAUTION

Durant toute cette partie, veillez, Eminence, à ce qu'ils ne soient pas seuls mais qu'un membre au moins des clans les accompagne, un minotaure berger avec qui ils discutaient par exemple. Ainsi, ils ne seront pas suspectés de quoi que ce soit.

UN PEUPLE EN DEUIL

L'ensemble de la population des quatre clans converge vers l'endroit funeste. Tous se réunissent autour du trou d'eau, contemplant le corps en silence, immobiles, atterrés, sans aucune réaction, n'arrivant pas à réaliser l'horreur de ce qu'ils voient. Seuls les Inspirés réagissent au début, mais ils ont intérêt à faire très attention à leurs actes et à ne pas manquer de respect de quelque manière que ce soit envers la défunte. Mais si ils savent habiller subtilement leur enquête (avec un morceau de musique, un poème, une plainte, etc.) ils gagneront au contraire la reconnaissance de la population.

Enfin, **Janek** arrive et son visage n'exprime qu'une souffrance et une détresse infinie. Il se précipite, en trébuchant maladroitement, vers le corps de sa fille qu'il serre en pleurant contre lui. Au bout d'un moment, d'autres personnes descendent pour l'aider à se relever et emmener le corps vers le village. Espérons que les inspirés auront pensé à relever les empreintes du coupable auparavant...

UN COUPABLE ?

Sur les pentes boueuses du trou d'eau, deux traces de pas sont identifiables : celles d'Ephedra et celles d'un autre individu, de taille humaine, pas très lourd et dont les bottes portent la marque du fabricant du Pic du Dragon Foudre. L'individu en question s'est visiblement battu avec Ephedra, l'a violée et tuée, avant de prendre la fuite par un chemin de berger qui escalade la falaise.

Le crime remonte à plusieurs heures et, en suivant les traces du coupable, les Inspirés comprennent rapidement qu'il a pris la direction du Col des Aigles et donc du Pic du Dragon Foudre. Son avance rend illusoire toute possibilité de le rattraper et les habitants qui accompagnent les Inspirés dans la recherche du coupable leur expliquent qu'il faut retourner au village, que l'on verra pour la traque le lendemain. Pour le moment, il faut s'occuper de la morte, c'est une question de respect.

En utilisant la magie, on peut d'une manière ou d'une autre assister à la scène du viol (voir plus bas).

CE QUI S'EST PASSÉ

Un peu plus tôt, le matin, un jeune adolescent timide, introverti et mal dans sa peau, **Systerlin**, a tenté de déclarer sa flamme à la jeune fille. Il a bafouillé une déclaration maladroite mais s'est vu opposé un refus attristé par la jeune fille qui s'est ensuite éloignée en dansant, avant d'être abordée par d'autres jeunes hommes plus sûrs d'eux qui la firent rire de leurs plaisanteries et l'entraînèrent un peu plus loin. Au comble du désespoir, le jeune **Systerlin**, originaire du Pic du Dragon Foudre, erra quelques temps dans la ville avant de croiser **Ammodyte**. Celle-ci l'observait depuis quelques jours déjà et décida qu'il était temps de passer à la dernière partie de son plan. Sous l'apparence de la vieille voyante, elle l'invita dans sa roulotte, lui promettant que grâce à elle il posséderait bientôt sa bien-aimée. Il la suivit et là, elle lui joua une puissante œuvre de flûte, prenant le contrôle de son corps et le forçant à retrouver la jeune fille, à la posséder (comme elle lui avait promis) puis à la tuer. C'est donc ce qu'il fit mais, durant tout le temps où il torturait et assassinait celle qu'il aimait, il était parfaitement conscient de ce qu'il faisait, hurlant intérieurement devant l'horreur de ses actes, sombrant petit à petit dans la folie.

Il se releva enfin, maître de ses actes et prit mécaniquement le chemin de chez lui, rentrant vers le Pic du Dragon Foudre, perdu dans les horreurs de ses souvenirs.

Une habitante de Ralack qui cherchaient des herbes le vit sortir du trou d'eau, elle s'en approcha et, découvrant l'horreur de la scène, sombra dans l'inconscience. Ce n'est que plusieurs heures plus tard, alors que l'après midi était bien avancé, qu'elle reprit connaissance, se releva, vomit, et s'enfuit chercher de l'aide. Elle finira par réussir à parler et à expliquer son histoire, accusant formellement **Systerlin** du crime.

INVITATION

Les Inspirés étant ce qu'ils sont, ils ont très certainement participé à la quête du coupable, cherchant à suivre sa piste, ou bien ils ont déclamer quelques poèmes pour bénir la défunte. En tout cas, **Karl**, qui dirige de fait le village (**Janek** n'est plus en état de quoi que ce soit), vient les voir et leur explique qu'en raison de leur comportement, il leur demande d'être présent à l'enterrement qui aura lieu le soir même. Il leur précise bien qu'ils ne peuvent refuser cette offre, mais que dans l'esprit de beaucoup ils restent associés aux ennemis et qu'ils ne doivent pas intervenir en quoi que ce soit, ils ne seront que spectateurs.

LES DANGERS DES ARTS

Le premier réflexe de beaucoup d'Harmonistes dans cette situation est de revenir dans le passé pour revoir la scène d'une manière ou d'une autre. Cela dit, ce peut être particulièrement choquant d'assister au viol et au meurtre barbare d'Ephedra. Un petit jet d'effroi ne sera pas superflu devant la vision de tant d'horreur.

L'ENTERREMENT D'EPHEDRA

Le soir venu, ils se rendent sur la colline qui abrite le cimetière. Au sommet se trouve un arbre majestueux, le seul de la vallée, et les tombes se répartissent tout autour, comme protégées par sa présence. Un homme, seul, creuse une tombe. Il est couvert de terre mais ses larmes ont dessiné deux traits clairs sur son visage. Les Inspirés sont les premiers arrivés et ils attendent alors qu'au dessus de leurs têtes l'orage éclate enfin et que de grosses gouttes commencent à tomber. Une brume s'élève alors du sol surchauffé et, au loin, une mélodie douce s'élève. Étrangement, ce ne sont pas des pleurs qui accompagnent la défunte, ni des chants de tristesse, mais une douce mélodie, comme celle que l'on fredonnerait à un enfant : c'est une berceuse pour accompagner l'âme d'Ephédra vers sa dernière demeure.

La procession arrive enfin, lentement. Tous sont vêtus de couleurs sombres et les regards sont vides, ternes. Les gens ont perdu leur joie de vivre, une étoile s'est éteinte, une part de l'enchantement de l'Harmonde a disparu. On descend le corps dans sa tombe et tous restent immobiles, hagards, devant cette silhouette adorable que l'on devine encore sous le simple linceul qui l'entoure. Puis, lentement, son père, **Janek**, s'avance auprès de la tombe et les villageois, les uns après les autres, relèvent la tête pour regarder leur chef, attendant sa réaction. Il prend finalement une profonde inspiration et commence à parler, presque plus pour lui-même. Sa voix est profonde et grave, et il parle de souffrance, de douleur et de mort (pour ceux qui comprennent le Nordik). Il parle également de justice, de coupables et de vengeance.

Plus il parle et plus sa voix prend de l'assurance. Il se redresse, invective le ciel et les montagnes, ponctuant son récit d'une phrase que l'on peut traduire par : « Qui peut rester sans réagir ? ». Finalement, il replonge dans des interrogations intérieures et se tait, à nouveau écrasé sous le poids du chagrin. Il contourne enfin lentement la tombe de sa fille et reprends le chemin du village, bientôt imité par tous les membres des clans présents. Mais les gens que voient passer les Inspirés devant eux ne sont plus des villageois abattus et sans espoir. Ce sont des guerriers résolus, les poings serrés et le visage dur, dans les regards desquels brûle une nouvelle flamme : une flamme de rage et de vengeance, appelant la haine et le combat. Nous sommes dans les Parages, et cela se règlera par le fer !

Finalement la procession se retire, les douces mélodies s'estompent, et il ne reste plus que les Inspirés, debout, immobiles, seuls sous la pluie et perdus dans leurs pensées.

LE DERNIER ESPOIR

Alors que les Inspirés ressortent du cimetière, deux miliciens de Ralack viennent les voir pour les informer que **Karl** souhaite les rencontrer. Le bras droit de Janek est le dernier à encore vouloir éviter la guerre. Sachant que personne parmi les quatre clans ne le soutiendrait dans son initiative, il décide de confier une mission aux Inspirés car il semble qu'on puisse leur faire confiance. Il leur explique que l'armée des quatre clans se mettra en route le lendemain ou le surlendemain matin au plus tard. D'ici là, ils doivent retrouver **Systerlin** et comprendre ce qui s'est passé. Si il est coupable, ils doivent le ramener pour qu'il paye et ainsi, peut être, éviter la guerre. Si ils pouvaient, en même temps, comprendre ce qui se passe au Pic du Dragon Foudre...

Deux éclaireurs de Ralack sont désignés pour accompagner les Inspirés. Ils leur expliquent que le mieux est de partir sur le champ, alors que la nuit est tombée, de dormir quelques heures dans une grotte juste avant d'atteindre le col et de poursuivre le chemin le lendemain matin. En allant vite, il est possible d'atteindre le Pic vers midi. Si ils décident d'attendre le lendemain avant de partir, ils auront beaucoup moins de temps sur place avant l'arrivée de l'armée des quatre clans.

Dans tous les cas, le trajet se passe sans encombres, sous l'orage.

MISE EN SCÈNE

L'interprétation de la scène de l'enterrement est le point central de l'ambiance de ce scénario. Le mieux est de l'associer à la musique qui a inspiré l'ensemble. Le plus marquant pour les joueurs est de leur décrire la scène en parallèle de la musique, en calant ses mots sur la chanson, comme décrit en annexe.

À défaut, soignez cette scène pour bien faire sentir aux joueurs que toute la région bascule dans la guerre à ce moment précis.

DURÉE DU VOYAGE

À une allure normale (celle que suivra l'armée car elle ne peut aller plus vite à cause de la logistique) il faut un peu plus d'une demi-journée pour atteindre le col des Aigles, autant pour en redescendre de l'autre côté, puis quelques heures pour atteindre le Pic, soit une journée et demi de voyage en tout. En forçant l'allure, il est possible de tout faire en une journée.

LE COL DES AIGLES

Le passage du col ne pose aucun problème. Quelques aigles géants semblent tourner au-dessus de leurs têtes, hors de portée de tout projectile. Cette présence inquiétante leur évite en fait toute attaque des drakoniens, les automnins préférant ne pas attirer l'attention, et leur permet de passer tranquillement, apercevant au passage entre deux banc de brume la silhouette majestueuse du Pic du Dragon Foudre sur laquelle s'abat en permanence de nombreux éclairs.

CHANGEMENT D'ITINÉRAIRE

Une fois la descente effectuée, alors qu'il ne reste qu'une heure ou deux de marche avant d'atteindre le village du clan de Gralmach, les traces de **Systerlin** obliquent brusquement, quittant la route et se dirigeant vers le nord, en direction d'un imposant glacier. Les joueurs l'ignorent mais c'est le terrain de chasse favoris des tigres d'Aswald. Et c'est précisément ce que recherchait le jeune homme, souhaitant en finir avec la vie.

CARNAGE

Si les joueurs suivent la piste de **Systerlin**, ils s'enfoncent dans une région sauvage où les herbes sont hautes et les arbres isolés. Cela fait penser à une savane, mais froide. Au bout d'une heure ils arrivent au niveau d'un amoncellement de gros rochers. Ils peuvent y découvrir les cadavres de plusieurs tigres d'Aswald, visiblement massacrés par une créature d'une force colossale : leurs os sont littéralement broyés et le sang s'étale tout autour. En relevant les empreintes, il est facile de voir que les traces de **Systerlin** disparaissent à cet endroit. En revanche, les empreintes d'un géant provenant du glacier sont nettement visibles. Il s'est visiblement battu avec les fauves et est reparti vers le Pic du Dragon Foudre, peut être en emportant le jeune homme. En tout cas, si quelqu'un sait ce qu'il est advenu de **Systerlin**, c'est lui.

PRÉDATEURS ?

Pour entretenir la tension, il est possible de mettre en scène sur les lieux du carnage une attaque de Tigres d'Aswald qui sont arrivés sur les lieux attirés par l'odeur de sang de leurs congénères et qui prennent les Inspirés pour de très appétissantes proies.

Il est également possible de leur faire peur pour rien, juste histoire de les faire stresser : l'un des cadavres des fauves est couché sur un rocher, comme s'il était prêt à bondir. Il est juste au-dessus d'un Inspiré qui ne l'a pas remarqué, mais les autres le voient et, croyant qu'il est vivant, doivent faire un jet d'initiative pour réagir avant que leur compagnon ne se fasse dévorer...

LE CLAN DE GRALMACH

Les Inspirés vont sûrement être très prudents à l'arrivée au Pic du Dragon Foudre. Cependant, il n'y a aucun signe de préparatif pour la guerre, et les habitants ont l'air paisibles. Ils accueillent tout visiteur avec le sourire et semblent ignorer tout ce qui se trame de l'autre côté du Col des Aigles. Leur chef, le géant **Gotmor**, est particulièrement surpris d'apprendre ce que les Inspirés vont lui dire sur ses voisins, et il appelle quelques aigles géants pour demander à leurs cavaliers d'aller vérifier. En effet, ils ne survolent quasiment jamais la vallée (à part pour prendre les courants ascendant et gagner en altitude), leur domaine se situant dans les régions sauvages des montagnes, plus à l'ouest.

Ils ne savent pas où est Systerlin (les empreintes du géant se perdent dans le village et deviennent impossible à suivre) et expliquent aux Joueurs qu'ils sont innocents de tout ce dont on les accuse. Cela dit, une armée est en route pour les affronter et, même si ils préféreraient ne pas se battre, ils doivent se préparer à se défendre. Le village n'ayant pas de fortifications, la meilleure stratégie reste de monter au Col des Aigles pour bloquer l'avancée de l'armée des quatre clans à cet endroit. Ils discutent évidemment longuement avant de prendre cette décision, mais ils assurent les Inspirés que s'ils peuvent trouver une issue pacifique, ils n'hésiteront pas.

Lors des discussions du conseil un géant particulier, **Ulumgork** le chaman, est consulté pour savoir si les signes sont favorables. Il utilise pour lire le destin des osselets gravés qu'il lance et étudie en marmonnant. Quand on évoque **Systerlin**, il s'interrompt, visiblement troublé (un Inspiré observateur pourra le remarquer) puis il prétend devoir s'absenter pour mieux lire les signes et sort un peu trop précipitamment pour se diriger vers les mines. Le suivre est assez facile.

ULUMGORK

Le géant se rend chez lui, dans la mine qui lui sert de logement. C'est là qu'il abrite **Systerlin** qu'il a récupéré alors que le jeune homme allait se faire dévorer par les tigres d'Aswald, ceux qu'il appelle les voraces.

L'adolescent est catatonique, restant perpétuellement recroquevillé sur lui-même en tremblant. Le géant pense que c'est à la suite de sa rencontre avec les fauves qu'il est dans cet état, mais il a bien compris pendant le conseil que les Inspirés s'intéressait à son protégé et il a besoin de temps pour réfléchir à la meilleure attitude à adopter. Une chose est sûre, il compte bien protéger « le petit ».

Si un ou plusieurs Inspiré engagent la conversation avec lui, il est visiblement mal à l'aise, tentant maladroitement de nier qu'il a vu **Systerlin** ou qu'il le cache chez lui. Si les joueurs arrivent à le rassurer et à gagner sa confiance, lui assurant qu'ils sont là pour aider le jeune homme, il consent à les laisser voir **Systerlin**. Si ils sont agressifs ou menaçants, il adopte la même attitude, se sentant acculé.

SYSTERLIN

Le jeune homme est prostré, replié en position fœtale sur le lit du géant. Il n'a pas conscience de ce qu'il se passe autour de lui, il est simplement plongé dans sa propre détresse. Il ne répondra à aucune question et il faudra utiliser les Arts Magiques pour comprendre ce qu'il se passe. Un Accordé du Cistre pourra par exemple visiter ses souvenirs et revivre, à sa place, le viol et le meurtre de la jeune fille (Jet d'effroi à nouveau). En fouillant plus avant, on peut assister à sa rencontre avec la méduse (Mais qu'est ce qu'elle fait là celle là ?) et à l'exécution de l'œuvre de flûte. Tout devrait alors paraître plus clair aux joueurs : cette méduse est responsable et tire les ficelles dans l'ombre. De plus, ce doit être une inspirée corrompue pour utiliser la flûte ainsi.

ACTE III : LE FER

PRÉPARATIFS GUERRIERS

Alors qu'ils sont avec **Systerlin** dans la mine d'Ulumgork, un son de cor assourdi par la distance se fait entendre : **Gotmor** convoque tous les habitants du Pic du Dragon Foudre pour une annonce. Une fois l'ensemble des habitants réunis, il expose la situation (les Aigles Géants sont rentrés et ont confirmés la présence d'une armée qui se mettra en route visiblement le lendemain matin) et présente ensuite le plan qu'il a décidé de suivre : monter avec les guerriers du clan au Col des Aigles pour bloquer l'armée le lendemain à midi. C'est alors que les Inspirés vont découvrir que quatre naines, **Runda, Vunka, Klunka** et **Zina**, ont réussi grâce à la Cyse à créer l'impossible : des armures de géants. Elles s'activent pour aider les habitants du pic à s'équiper en armes et armures qui vont en faire de formidables machines de destruction. Pendant ce temps, les allers-retours des Aigles géants sont ininterrompus et tout le monde se prépare dans l'urgence pour la bataille.

QUE FAIRE ?

Les Inspirés vont certainement avoir l'impression d'être dans une impasse. Ils ont dû comprendre que **Systerlin** a bien « physiquement » tué **Ephedra**, mais qu'il n'est en fait pas coupable. La responsable semble être une méduse qu'ils n'ont jamais vue et dont ils n'ont jamais entendu parler. De toutes façons, ils n'ont aucune preuve qui permettrait de stopper l'escalade de violence.

De plus, les membres du Clan de Gralmach sont visiblement innocents de tout ce dont on les accuse, mais encore une fois, impossible de le prouver. Et le temps leur est compté pour tenter de trouver une solution... Voici plusieurs options qu'ils peuvent choisir, sachant qu'ils peuvent se séparer et ainsi en suivre plusieurs en même temps :

- Ils peuvent décider de rester avec le clan de Gralmach, pour veiller sur **Systerlin** ou pour se rendre avec les habitants du Pic au Col des Aigles le lendemain et tenter une négociation sur place.
- Ils peuvent chercher à convaincre les quatre autres clans d'abandonner leur folie guerrière en se rendant sur place rapidement à dos d'aigle géant.
- Ils peuvent emmener **Systerlin** avec eux pour le donner à la justice des quatre clans. Il est certain qu'il sera sacrifié, alors que lui aussi est une victime, mais peut être que cela évitera la guerre. Cette décision est très cruelle car elle les oblige à sacrifier un « innocent » (Gain de Perfidie ? A vous de décider).
- Ils peuvent tenter de retrouver la méduse pour la supprimer en retournant discrètement à Ralack, ce qui n'empêcherait pas la bataille, mais peut être croient-ils la situation d'ores et déjà perdue ?

Dans tous les cas, ce doit être la panique, et il faut les laisser discuter des différentes options. Ils vont sûrement se réunir à l'écart, laissant **Systerlin** seul (si ils l'ont laissé avec **Ulumgork**, celui-ci va devoir s'absenter). C'est alors que le jeune homme, revenu à un semblant de conscience (peut être à cause de la visite de sa mémoire par un Inspiré), va précipiter les choses.

MORT D'UN INNOCENT COUPABLE

Systerlin, seul, se dirige vers les aigles géants et demande à l'un des cavaliers qu'il connaît de l'emmener aux abords de Ralack. Le jeune homme ayant l'air très décidé et le géant ne voyant pas pourquoi il devrait s'y opposer (personne ne lui a parlé de **Systerlin** car les Inspirés n'en ont parlé qu'à **Gotmor** et au conseil. Ceux-ci se sont focalisés sur l'urgence de se défendre et ont laissé de côté la recherche du jeune homme), il accepte. Le géant le dépose assez loin du village humain avant de repartir. **Systerlin** se dirige ensuite vers l'armée des quatre clans où il est reconnu, emprisonné, battu et interrogé. Il avoue sans problèmes ses fautes, se confessant de tout ce qu'il a fait. Son récit très détaillé empli d'horreur et de dégoût ceux qui l'entendent. A aucun moment il ne mentionne la méduse et la flûte car seul ce qu'il a fait à **Ephedra** occupe son esprit embrouillé. Il est rapidement condamné à mort et la sentence est exécutée par la population elle-même : Il est attaché sur une grande dalle de pierre circulaire, et chaque habitant peut venir lui donner un coup de bâton pour lui briser un os. Etant donné que tous les membres des quatre clans souhaitent le faire souffrir, il est mort bien avant que tous ne soient passés.

VOLER À LA RESCOURSSE DE SYSTERLIN

Pendant ce temps, les Inspirés vont sans doute se rendre compte de sa disparition (si ils ne s'en aperçoivent pas eux-mêmes, **Ulumgork** vient les trouver alarmé) et, en enquêtant un peu, croiser le géant qui l'a emmené à dos d'aigle vers Ralack. Apprendre la destination du jeune homme devrait précipiter leurs décisions, certains se lançant peut être immédiatement à sa suite, emporté par des aigles et leurs cavaliers. Le vol doit être impressionnant pour les joueurs, mais dans tout les cas il sera inutile. Si ils se rendent à l'armée des quatre clans, on les amène devant les dirigeants (**Janek** est là mais il n'est plus que l'ombre de lui-même et c'est **Karl** qui dirige) où ils doivent s'expliquer.

Ils ne peuvent convaincre les dirigeants que **Systerlin** est innocent (Le jeune Homme a avoué, il y a des témoins, ils n'ont pas de preuves d'une manipulation magique, et il n'y a jamais eu de méduse par ici) et ils ne peuvent convaincre de l'innocence du clan de Gralmach. La seule chose qu'ils peuvent faire, c'est convaincre leurs interlocuteurs (**Karl** excepté peut être) qu'ils sont bel et bien de mêche avec le Pic du Dragon Foudre, qu'ils les ont prévenus de l'arrivée de l'armée, que ce sont des traîtres et qu'ils tentent de gagner du temps. Certains veulent les mettre à mort de suite mais **Karl** exige qu'ils aient un jugement équitable une fois la bataille terminée, pour faire toute la lumière sur cette affaire. On les attache, on prend leurs armes, on les mets sous bonne garde et on les emmène profiter du spectacle de l'exécution de la sentence de **Systerlin**. Par la suite, ils vont monter au Col des Aigles avec l'armée car Karl a convaincu les autres qu'ils pourraient être utiles, on ne sait jamais, quand les quatre clans seront face au clan de Gralmach.

TENTER DE RETROUVER LA MÉDUSE

Les aigles peuvent les déposer non loin de la cité de Ralack, mais il y a de grandes chances qu'ils se fassent repérer. Il est toujours possible aux joueurs de se faufiler dans la cité mais, à nouveau, ils vont très certainement se faire remarquer, l'armée étant en pleins préparatifs et la ville, de ce fait, en ébullition. De toutes façons ils ne savent pas vraiment ce qu'ils cherchent (dans quelle maison se trouve la méduse ?). Si ils questionnent un habitant, personne n'a jamais vu de méduse, par contre l'habitant en question court les dénoncer. Si ils sont capturés, tout se passe comme s'ils avaient volé à la rescousse de Systerlin (voir précédemment). Si ils échappent à la surveillance des paragéens, ils ne trouvent rien sur la méduse, peuvent assister à l'exécution en restant caché (intervenir est simplement suicidaire) et voient, le lendemain, l'armée prendre le chemin menant au Col des Aigles. Il ne leur reste plus qu'à les suivre.

En fait, alors qu'ils arrivent pour la rechercher, la méduse s'est déjà mise en route depuis quelques heures. Elle conduit sa roulotte sur la route menant au col mais va finalement quitter le chemin pour aller l'abriter derrière de gros rochers, hors de vue, pour profiter du spectacle de la bataille et orchestrer la conclusion de sa tragédie avec les Drakoniens. Elle est donc toujours hors de portée.

ATTENDRE AVEC LE CLAN DE GRALMACH

Les préparatifs se poursuivent jusque tard dans la nuit et, après quelques heures de sommeil, tous les guerriers du clan se mettent en route vers le Col des Aigles. Au dessus d'eux, les aigles géants se réunissent et tournent en larges cercles. Finalement, tous se retrouvent au Col aux environs de midi et les deux armées se font face, aussi impressionnantes l'une que l'autre. La bataille qui s'annonce risque d'être un carnage.

FACE À FACE

Le Col est un endroit assez large et plat, le sol rocheux étant jonché de cailloux plus ou moins gros, allant du simple galet au bloc de un mètre de haut. Dans tous les cas, il n'y a pas beaucoup de possibilités pour se cacher et les armées se mettent en place l'une en face de l'autre en se jugeant mutuellement. D'un côté, l'armée des quatre clans est nombreuse, assez bien équipée, possédant notamment quelques arbalètes géantes pointées vers le ciel et manœuvrées par des nains, et très motivée. De l'autre, celle du Clan de Gralmach est très peu nombreuse, très bien équipée, mais surtout, très impressionnante de par la présence d'une quinzaine de géants plus ou moins armurés et d'une dizaine d'aigles géants planants dans les cieux, hors de portée de projectiles mais portant quelques rochers dans leur serres...

Alors que tout le monde est en place et que chacun prend conscience du carnage à venir, reconnaissant parmi ses adversaires d'anciens amis, **Gotmor** s'avance d'un pas décidé, seul, au milieu du champ de bataille, plante sa lame dans le sol rocheux et attend, bras croisés, qu'on vienne discuter avec lui. Un léger flottement parcourt le rang des deux armées, puis **Karl** prend l'initiative d'aller à sa rencontre, bientôt imité par les autres dirigeants des quatre clans.

LE RÔLE DES INSPIRÉS

Tout dépend de ce qu'ils ont fait et dans quel camp ils se trouvent. Si ils sont restés avec **Gotmor**, ils l'accompagnent pour la discussion. Si ils sont avec les quatre clans, **Karl** leur demande de venir avec lui. Si ils ont suivi l'armée des quatre clans discrètement et observent de loin, à eux de se montrer au grand jour et de prendre part aux négociations.

NÉGOCIATIONS HOULEUSES

Les membres des quatre clans sont plutôt agressifs, accusant **Gotmor** à tour de rôle, remettant en doute tout ce qu'il affirme. Si les Inspirés ne sont pas là, les discussions tournent court et les deux armées vont s'entretuer. Les survivants seront balayés par l'armée Drakonienne qui attend, tapie, que son heure arrive. Cependant, le plus probable est qu'ils s'en mêlent, sentant là leur seule chance de désamorcer la crise. Malgré tout, même si **Karl** est prêt à les croire, même si le chef des Bergers Cornus ne sait plus quoi penser, les nains et les ogres restent quant à eux convaincus de la culpabilité du clan de Gralmach, quels que soit les arguments.

LA CHARGE DES DRAKONIENS

Les discussions s'éternisent un peu et certains drakoniens, impatients, s'approchent imprudemment pour comprendre ce qu'il se passe. Finalement, un aigle géant en repère un et, poussant un cri aigu, plonge en piqué et attrape l'automnin dans ses serres. Toute l'attention de tous les participants se retrouve focaliser sur cet évènement. L'aigle laisse tomber sa proie auprès des dirigeants et des Inspirés en pleine négociation et le drakonien se relève, visiblement blessé. Il émet un cri puissant et attaque l'ogresse qui surprise, reste sans réagir. Avant même que les Inspirés ne puisse agir l'épée géante de **Gotmor** s'abat sur le drakonien, stoppant net son élan. Mais, répondant à l'appel de leur congénère, une marée de Drakonien surgit dans les hauteurs dominant le col et commencent à dévaler la pente vers les deux armées. Rapidement, les paragéens se réorganisent, se mélangeant pour affronter cet ennemi commun alors qu'ils étaient prêts à s'entretuer quelques minutes auparavant.

LA BATAILLE DU COL DES AIGLES

La bataille doit être impressionnante. Eminence, utilisez la diversité des techniques présente dans les Ecrits Perdus de l'Automne (disponible sur le site www.boriscourdesses.com) pour rendre cet adversaire redoutable. N'hésitez pas à mettre en scène quelques combats individuels avec vos Inspirés au milieu de la bataille générale. Placez des lanceurs de sort drakoniens (Des Profanitas et/ou des escoufflards) en retrait, derrière leurs troupes : ce seront des cibles privilégiés pour des Inspirés discrets mais piètres combattants cherchant à éviter la fureur du champ de bataille tout en étant utile.

Finalement, l'union des cinq clans permet de tenir tête aux drakoniens et de les vaincre. Mais, alors que la victoire semble acquise, un nouvel adversaire terrifiant fait son apparition sur le champ de bataille : un drakonique majeur. C'est l'ultime rebondissement de ce scénario, et il doit vraiment impressionner les joueurs en les replongeant dans la bataille une dernière fois.

Ressemblant à un dragon sans ailes de plus de quarante mètres, crachant du feu, la créature surgit des hauteurs et charge droit sur les géants. Si des Inspirés s'étaient attaqués aux lanceurs de sorts drakoniens, il leur passe

par-dessus en les ignorant (à eux d'éviter de se faire écraser). Etant composé de multiples corps entremêlés (mais les Inspirés l'ignorent sûrement), il est impossible de l'attaquer mentalement. Au pire, un sort puissant tel que « évanouir » par exemple ne fait que lui immobiliser une partie d'un membre, ce qui devrait laisser perplexe l'obscurantiste qui l'a lancé.

La bataille entre le monstre et ses adversaires doit être titanesque. Finalement la créature meurt et elle se décompose alors en une multitude de corps de drakoniens à la chair liquide et malléable... S'en est fini de la bataille du col des Aigles.

EPILOGUE

Des Inspirés attentifs, à la fin de la bataille, pourraient entendre quelques notes de flûte, une manière pour leur véritable adversaire, Ammodyte, de saluer leur victoire. En suivant la musique, ils pourront apercevoir, en contrebas et hors de portée, une roulotte noire qui disparaît derrière un rocher et n'apparaît pas de l'autre côté, comme si elle s'était mystérieusement volatilisée. Mais il la retrouveront sûrement sur leur route plus tard...

Les quelques drakoniens survivant se précipitent dans leurs tunnels qu'ils effondrent derrière eux, condamnant les accès à leur domaine souterrain. Ils attendront une nouvelle occasion, mais les géants seront désormais plus vigilants.

Si personne ne songe à brûler les corps des drakoniens, ils auront disparus le lendemain, comme par enchantement... (cf. les Automnins)

Les membres des quatre clans ont perdu toute motivation pour affronter ceux au côté de qui ils viennent de se battre. Tous comprennent confusément qu'ils ont été manipulés, même s'ils ne saisissent pas tout. Finalement, ils vont rentrer chez eux pour panser leurs blessures et pleurer leurs morts, mais les contacts se feront beaucoup plus réguliers et les Aigles géants vont surveiller le Col des Aigles pour assurer une route sûre. Janek ne sortira jamais de sa catatonie et restera prostré jusqu'à ce qu'il meurt, quelques mois plus tard. Une Flamme quittera alors son corps et dansera autour de sa tombe et de celle de sa fille jusqu'à ce que quelqu'un vienne la chercher.

MUSIQUES

Ce scénario ayant été inspiré par une chanson particulière, la musique y tient une place importante. Voici quelques suggestions de morceaux que l'on peut mettre en boucle pour sonoriser certaines scènes de ce Drâme :

- **Tikal** de *E. S. Posthumus* (album « Unearthed ») ou **Redrum** de *Immediate Music* (album « Action & Drama #2 ») sont parfaits pour sonoriser la bataille du Col des Aigles.
- **Lacrimosa** de *Immediate Music* (album « Themes For Orchestra And Choir ») fait son petit effet au moment de l'apparition du drakonique Majeur. Une idée de mise en scène est la suivante : Décrivez d'abord l'arrivée de la créature dans les 22, 23 premières secondes du morceau, puis, alors qu'il y a le silence, annoncez d'un air calme : « et il charge. ». Et paf, la musique en tant que tel démarre. Alors décrivez la course de la créature, le feu sortant de sa gueule, les rochers projetés par ses pattes monstrueuses... et expliquez la réaction des paragéens : d'abord effrayés, puis qui s'organisent. Gotmor prêt à recevoir la charge, l'ogresse qui se place à ses côtés, etc... En vous entraînant, vous pouvez mettre au point une petite description calée pile poil sur la musique et, quand elle s'arrête, vous leur demandez : « qu'est-ce que vous faites ? ». Ensuite vous pouvez remettre la musique de la bataille, ou une autre. Personnellement, j'ai fabriqué un autre fichier son en enlevant la première partie (25 secondes environ) de Lacrimosa. Ainsi, c'est cette nouvelle musique que j'utilise pour ce nouveau combat et Lacrimosa devient, en quelque sorte, le « thème du Drakonique ».
- **Persephone (The Gathering of Flowers)** de *Dead can Dance* (Album « Within the realm of a dying sun ») pose une ambiance fantastique pour l'exécution de Systerlin. Il est possible également d'en faire une description calée sur la musique.
- **De nombreuses musiques d'ambiance** peuvent être utilisées pour la plus grande partie du scénario. On retiendra, en vrac, « Les Rivières pourpres » et « Himalaya, l'enfance d'un chef » de *Bruno Coulais* respectivement pour les ambiances glauques et pour les trajets en montagne, la bande son du jeu vidéo « les Chroniques de la Lune Noire » pour l'ambiance guerrière des Parages, etc.
- Enfin, pour la scène centrale de l'enterrement, le morceau **Lullaby** de *Loreena McKennitt* (album « Elemental »). La mise en scène en parallèle de la musique est détaillée en Annexe.

ANNEXE : LA MISE EN SCÈNE DE L'ENTERREMENT

Cette scène a été conçue comme du cinéma, avec la musique callée sur les événements. Elle nécessite un peu d'entraînement (durant lequel on a l'air ridicule à parler tout seul en même temps que la musique, heureusement que personne ne nous voit) mais produit un effet certain sur les joueurs.

L'idée est donc de faire la description de l'enterrement et que la musique s'accorde parfaitement à vos paroles. Pour vous aider à mettre en scène ce moment fort, voici un tableau dans lequel sont détaillées les différentes parties de la chanson et ce que l'on peut dire en même temps. Attention cependant, ce n'est pas un texte à apprendre par cœur. Ce ne sont que des thèmes à aborder, à vous d'improviser le texte devant les joueurs en vous laissant guider par la musique.

LA MUSIQUE	LA DESCRIPTION
Bruit d'orage et pluie	« Vous êtes seuls, plongés dans vos pensées, et au dessus de vous, vous sentez l'orage qui éclate enfin. La pluie commence à tomber... »
Début de la musique	« Vous vous sentez étrangement calmes, regardant l'homme qui finit de creuser la tombe. Sur son visage plein de boue, les larmes ont tracé deux lignes claires. Soudain, vous entendez s'élever un chant... »
La voix de Loreena s'élève, fredonnant une douce mélodie	« ...Ce n'est pas une plainte triste, ce ne sont pas des pleurs, juste une douce mélodie pour accompagner l'âme de la défunte. La procession s'avance, tous sont habillés de sombre et ils semblent être éteint. Leurs yeux sont vides. Le corps d'Ephedra est simplement enveloppé d'un linceul blanc. On le descend dans sa tombe Et puis Janek s'approche et, prenant une profonde inspiration, commence à parler... »
Cedric Smith parle : « O for a voice like thunder... »	« Sa voix est grave et profonde, il semble plus se parler à lui-même. Et tout au long de son discours il martèle une phrase... »
« Who can stand ? »	- se taire -
« When the souls of the oppressed... »	« Plus le discours avance, plus il semble prendre d'assurance, se relevant, serrant le poing. Et toujours, il martèle cette phrase :
« Who can stand ? »	- se taire -
« When the whirlwind of fury comes from the Throne of God... » ... « ...Hear it not, Heaven, thy Ministers have done it ! »	Reprendre la description en s'arrêtant à chaque fois que l'on entend cette phrase dans la chanson. Parler du fait que, même si on ne comprend pas la langue, le discours est très fort, chargé d'émotion. La voix s'enflamme et on voit que Janek est vraiment un grand orateur, motivé par le chagrin et la colère. Les spectateurs sont suspendus à ses lèvres, semblant se redresser à chacune de ses paroles, et toujours cette phrase, etc, etc.
Méloppée de Loreena	« Et soudain il se tait, comme si il ne trouvait plus les mots. Petit à petit il se recroqueville à nouveau sur lui-même, il replonge dans ses pensées, redevenant le petit vieux anéanti qu'il est désormais. Il contourne en tremblant la tombe de sa fille et s'éloigne, suivi de toute la procession. Mais les visages sont durs, et les yeux habités d'une nouvelle flamme : une flamme de haine et de vengeance. »
Fin de la méloppée	Puis tout le monde disparaît au loin et les voix se taisent. »
Bruits d'orage puis fin	« Vous êtes à nouveau seuls, sous l'orage, perdus dans vos pensées. Qu'est ce que vous faites ? »

La clé est donc d'adapter sa description à l'évolution de la musique, l'impression qu'en auront les joueurs étant exactement l'inverse : ils vont croire que c'est la musique qui suit vos paroles. Pour que tout marche bien, il faut avoir prévenu les joueurs, par le biais de Carl, qu'ils n'ont pas à intervenir durant la cérémonie. Parce que sinon vous pouvez être sûr qu'il y en a un qui va vous interrompre et tout gâcher...