

# CHRONIQUES DE LA GUERRE

*Ceux qui continuent d'ignorer l'histoire sont condamnés à la répéter. Quant aux lettrés qui étudient l'histoire, ils sont condamnés à observer tous les autres la répéter.*

• Merrox, Maître de la salle des archives •



*Ce document était une première ébauche pour le projet **Chronicles of War**, le supplément qui devait finir en beauté la troisième édition d'**Earthdawn**. Les idées principales ont été développées au sein d'une équipe bien plus importante, et une grande partie des détails issus de ces phases de brainstorming aurait pu se retrouver dans le livre final si on leur avait laissé une chance. Il nous restait quelques semaines de travail à peine au moment où certaines personnes de RedBrick LLC décidèrent que ça serait pas mal de virer des gens ou de les laisser tomber sans raison rationnelle, mettant ainsi un terme au développement de la troisième édition.*

*Ceci dit, ce brouillon était encore loin d'être finalisé et j'ai conscience de tous ses défauts. De nombreux fans me demandent de le partager depuis cet entretien auquel j'ai participé dans le fanzine **Tableau Infractus** et c'est pour cette raison que vous pouvez aujourd'hui le lire. Faites-vous plaisir !*

**Carsten Damm**

Ce document contient des informations et un canevas pour le supplément **Chronicles of War**, une campagne épique pour la troisième édition d'**Earthdawn**. Il ne contient que les grands axes des méta-intrigues de la campagne, et ne détaille pas la structure des aventures que l'on y trouvera (elles seront développées dans la prochaine étape).

## INFORMATIONS GÉNÉRALES SUR LE PROJET

Ce supplément de campagne sera organisé tel qu'on le trouve dans ce document. On y retrouve l'incontournable **Introduction** utilisée comme aperçu du supplément, suivie par le chapitre **Décor** contenant des informations sur l'histoire, l'ensemble des factions, des organisations et des objets que l'on retrouve dans la campagne. Suivront les chapitres dédiés aux quatre **Événements** majeurs qui comprendront plusieurs Structures d'aventure, Personnalités importantes, et toutes les informations nécessaires sur chaque événement.

**Chronicles of War** présente chaque supplément de contexte publié pour la troisième

édition d'*Earthdawn* afin de les utiliser. Ils ne seront pas nécessaires pour mener la campagne, mais fourniront de précieux détails à ceux qui les possèdent.

La taille estimée du projet est d'environ 120 000 mots (à peu près 144 pages avec notre format actuel).

## VISION DU PROJET

*Chronicles of War* est une campagne épique qui fait progresser l'univers. Étant le dernier supplément de la troisième édition d'*Earthdawn*, *Chronicles of War* a pour ambition de devenir un *cliffhanger* tel que *Prélude à la guerre* le fût involontairement pour le jeu original (entretenant la communauté pendant des années). Il n'y a aucune intention de fixer les conséquences de manière canonique et de continuer à publier des suppléments basés sur une trame « cohérente mais immuable ». Ceci dit, le paysage politique de Barsaive sera considérablement différent après *Chronicles of War*, même si les implications exactes et les changements restent ouverts.

Alors que la campagne aboutit à certaines conséquences de grande envergure, les actions des joueurs devraient avoir un impact important sur les détails. Afin de les mettre en œuvre, chaque Événement comportera une partie consacrée à la manière dont l'issue de ses différentes aventures va affecter les autres événements. Un paragraphe **Conclusions** préliminaire est déjà inclus pour servir de point de départ à de telles perspectives. Une simple mécanique (comme un tableau de points) peut également être utilisée comme aide de jeu ; mais ce sera quelque chose qui fera l'objet d'un futur *brainstorming*.

## CE QUE CE SUPPLÉMENT N'EST PAS

**Une base pour de nouveaux suppléments :** comme indiqué précédemment, *Chronicles of War* n'a pas pour objectif d'engendrer de nouveaux suppléments ou de nouveaux produits. La prochaine édition d'*Earthdawn* se déroulera à une époque où cette guerre-ci sera hors-sujet. En théorie nous devrions pouvoir sortir d'autres suppléments ED3, mais nous n'avons rien en projet à ce jour.

**Une suite à la campagne *Prélude à la guerre* :** bien que *Chronicles of War* s'inscrit dans la continuité des événements publiés dans le supplément *Prélude à la guerre* pour ED1, il ne s'agit pas d'une suite en termes de produit. Nous nous sommes basés sur les informations du décor de la troisième édition ; il y a des similarités mais également des différences sur certains points (il n'y a par exemple aucune allusion à l'intrigue tissée autour d'Aardelée par exemple).

**Un Barsaive at War « bien fait » :** bien que nous ayons récupéré plusieurs idées mentionnées dans le *Barsaive at War* de LRG et dans l'ébauche originale de Lou Properi, il ne s'agit que d'un processus naturel qui s'est développé de l'histoire existante. Nous n'avons pas pour objectif d'utiliser la trame originale et d'écrire un supplément qui colle à cette vision. En fait ce serait inutile, puisque la situation générale aujourd'hui est tellement

différente de ce qu'elle était en 1999. Certaines personnes feront la comparaison avec **Barsaïve at War**, sans aucun doute, mais nous n'avons aucune intention d'écrire un supplément sur les mêmes axiomes et délibérément jeter de l'huile sur le feu. Une époque, des visions et des objectifs différents, tous ces facteurs font de **Chronicles of War** un produit différent et autonome. Si cela peut vous aider, voyez-le comme une réinterprétation de ce sujet.

## LES PIÈCES DU JEU

Le chapitre qui suit contient un aperçu des **Factions en guerre**, de leurs **Alliés**, des **Organisations impliquées** et des **Objets** que l'on retrouve tout au long de **Chronicles of War**. Chacun de ces éléments sera exploré plus en détails dans le supplément final.

### Factions en guerre

**Throal** : les bons. Le Royaume nain lutte pour l'indépendance et la liberté pour tous les Barsaiviens. Malheureusement, le jeune héritier au trône est inexpérimenté et déraisonnable ; il vient également de subir une cuisante défaite lors de la Bataille du champ de Praejjor. Dans **Chronicles of War**, Neden verra son royaume attaqué, assiégé par l'Empire théran lors d'une tentative pour reprendre la province.

Le Royaume nain est divisé, cependant, et le plus grand ennemi de Neden se nomme Selenda. Elle est à la tête d'un mouvement nain qui pourrait mener à la séparation et à la restauration du Royaume de Scytha sous son autorité. À cette fin, Selenda a passé un accord avec les Denairastas et la Légion du Crépuscule qui sera révélé au cours de cette campagne (voir ci-dessous pour plus de détails).

**L'Empire théran** : les méchants notoires. Ils veulent reprendre Barsaïve, et ont rendu possible une invasion en installant le Triomphe sur la Roche-de-Vie d'Ayodhya. En réalité leurs ambitions n'étaient pas de faire la guerre (ils sont venus pour la fille Aardelée, que l'on retrouve dans **Prélude à la guerre** mais pas du tout dans la troisième édition d'**Earthdawn**) mais c'est une autre histoire que l'on ne retrouve pas dans ce supplément. C'est de toutes manières devenu sans importance depuis que le général Nikar Carinci s'est fait duper par ses propres hommes et, par procuration, par Iopos.

Ceci dit, Théra est également manipulée par les Denairastas. Ces derniers exploitent les tensions entre le général Carinci (qui gouverne le Triomphe et est en charge de Barsaïve) et le Grand gouverneur Kypros (qui dirige Vivane depuis le poste avancé théran de Quai-des-Nuages). Lorsque la supercherie est révélée, il est trop tard : Iopos aura manœuvré pour accentuer leur position sur Barsaïve, et Throal ne s'alliera jamais avec les Thérans contre un ennemi aussi ordinaire.

**Iopos** : les méchants dans l'ombre. Travaillant en coulisses, leur plan est de faire en sorte que Throal et Théra se jettent dessus pour étendre leur influence en toute quiétude. Ils sont les ennemis du Royaume nain depuis qu'ils ont été reconnus responsables de l'assassinat du roi Varulus III. Leurs desseins n'ont toutefois pas encore été réalisés, et la teneur de leur grand projet est dépeinte dans ce supplément.

Iopos est dirigée par le clan Denairastas, une dynastie de magiciens descendants de

dragon. Nous les voyons également comme des innovateurs, et l'un de leurs instruments secrets (un navire terrestre, voyez plus bas) joue un rôle clé dans cette campagne. Le navire terrestre est également un indice sur le type de machines de guerre que les Denairastas ont en réserve, même s'ils essaient d'atteindre leurs objectifs avec un minimum d'engagement militaire.

## Alliés

**Aropagoïs t'skrangs** : les *aropagoïs* t'skrangs sont divisées entre les trois forces principales en guerre. Les V'strimon et les Syrtis sont alliés à Throal, les K'tenshin à Théra, et les Ishkarat à Iopos. Les *aropagoïs* restantes sont neutres ou travaillent pour ceux qui font la meilleure offre.

**Cara Fahd** : cette toute nouvelle nation est alliée à Throal, mais est à proximité du territoire théran. Leur soutien à l'effort de guerre est déchiré entre la nécessité d'envoyer des troupes pour aider Throal et d'en garder suffisamment pour se prémunir d'une invasion (et d'une éradication) des Thérans de Quai-des-Nuages.

**Pirates du cristal** : se chamaillant sans cesse, les assemblées trolles haïssent pourtant les Thérans. Ils sont unis au Royaume nain mais le roi Neden semble être une mauviette. Quelques clans pourraient bien être influencés ou manipulés pour les écarter du conflit, ce qui servirait Iopos.

**Jerris** : bien qu'alliés à Throal pour qui ils fabriquent des navires du ciel, Jerris est à proximité d'Iopos. Ils entretiennent de bonnes relations avec les Denairastas, et oui, ils devraient finalement s'allier avec eux car ils sont bien plus proches d'Iopos que de Throal ; contre leur gré au premier abord, mais ce sont des lâches.

**Kratas** : officiellement une place neutre (qui ne possède de toutes manières aucune armée), elle devient le nouveau quartier-général de la Rébellion pour la Roche-de-Vie (et des personnages lorsqu'ils organisent leurs voyages dans Barsaive tout au long de la campagne).

**La Cour elfique (Bois du sang)** : neutre dans ce conflit, une ruse orchestrée par les Denairastas pourrait bien les mettre en mouvement (d'une manière ou d'une autre, en fonction des actes des personnages joueurs).

## Organisations

**La Rébellion pour la Roche-de-Vie** : cette organisation viendra en aide aux personnages joueurs durant les deux premières parties de la campagne. Les personnages auront l'occasion de se rapprocher d'Omasu, au risque d'amener les Thérans jusqu'à lui par la même occasion.

**La Légion du Crépuscule** : elle mène un « projet secret » qui est de libérer Scythia de l'invasion des Horreurs. Bien que ce ne soit pas directement lié à la guerre, les raisons pour lesquelles elle le fait oui : Selenda aspire à diviser le Royaume nain pour fonder le sien (avec le soutien d'Iopos et en faisant de la Légion une organisation royale officielle). Le rôle de la Légion du Crépuscule est distant dans la première partie, mais elle est jetée

dans la pagaille dans la dernière partie de la campagne ; à Aras Nehem, ils devront affronter le plus grand challenge de leur existence.

**Les Ristuliens :** les Ristuliens sont un culte (au moins) barsaivien de grande ampleur qui se consacre à l'expansion de la faille astrale d'Aras Nehem. De cette manière, ils fourrissent à Ristul plus de pouvoir, afin qu'il atteigne Barsaive pour la corrompre à jamais. Les Ristuliens sont commandés par une sorte de prophète qui a envoyé le culte à la recherche de l'Œil de Dragon (voir ci-dessous). Pour lui, le conflit qui touche Barsaive est l'accomplissement d'une sombre prophétie :

*Lorsque les armées de Vestrial construiront leur forteresse  
Que les armées de Raggok rechercheront leur foyer séculaire  
Et que les armées de Dis fouleront la mère-patrie  
La bouche de l'éternelle mer des insensés  
S'ouvrira à travers l'Œil de Dragon*

Les Ristuliens rapprochent les trois factions en conflit des trois Passions folles : Iopos serait l'armée de Vestrial, Théra celle de Dis et Throal celle de Raggok. Cette partie ne semble pas correspondre au schéma et il est vrai que c'est moins évident. En réalité, Seldenda et ses disciples représentent parfaitement cette faction. Ils agissent toutefois en secret. Pour cette raison, le pouvoir des Passions folles est à son paroxysme tout au long de la campagne.

Les Ristuliens ont besoin de l'Œil de Dragon (voir ci-dessous) pour parvenir à leurs fins. Ils savent qu'il alimente le navire terrestre et il les attire comme la flamme attire le papillon. Leur réseau étendu leur permet de localiser le navire dès qu'il fait surface. Ainsi ils s'opposeront aux personnages à chaque fois que le navire terrestre émergera, dans l'espoir de le capturer. Leurs motivations seront probablement nébuleuses jusqu'à ce que les personnages joueurs puissent faire le lien entre la prophétie, les factions et l'objet.

**Le Conseil des quatre :** le Conseil a un rôle à jouer dans cette campagne, simplement parce que l'une de leurs plus anciennes Roches-de-Vie est impliquée et en danger (la Roche-de-Vie de Nehem est présente dans la dernière partie du supplément). Omasu leur demandera de l'aide. Les personnages seront liés à eux à travers Omasu et la Roche-de-Vie de Nehem.

## Objets

**Le navire terrestre :** les Denairastas ont ordonné à leurs plus brillants magiciens et ingénieurs de construire un navire qui utilise la Loi de la Similarité afin se diriger sous terre comme s'il s'agissait d'eau (comme indiqué dans le **Recueil du maître de jeu** dans le chapitre dédié aux navires du ciel ; c'est une prouesse qu'aucun magicien n'avait réussi jusqu'alors). Toutefois le navire ne se déplace pas sur la surface, mais plonge plutôt dans la terre comme le ferait un sous-marin. L'unique problème d'un tel vaisseau est qu'il ne peut se déplacer que si le niveau de magie est supérieur à ce qu'il est actuellement. Les Denairastas ont résolu ceci avec l'Œil de Dragon (voir ci-dessous). Le navire terrestre possède une coque largement plus solide qu'un navire du ciel. Pendant sa construction, les

Toposiens ont raffiné leur technique de fabrication de l'acier. Cela leur permit de mettre au point un procédé industriel qu'ils pouvaient reproduire à l'infini afin de créer de nouvelles machines de guerre (de nombreuses inventions actuelles sont le fruit de projets militaires). Le navire terrestre est un appareil avec lequel les personnages et d'autres factions vont pouvoir jouer tout au long de la campagne ; et celui qui s'en servira aura un impact important sur l'intrigue. Le navire en lui-même remplit aussi le rôle d'être un objet inédit et unique, tout en étant très earthdawnien.

**L'Œil de Dragon** : c'est Denairastas en personne qui a fait ce don à son peuple. Ce cristal, enrichi d'orichalque, emmagasine l'énergie magique. Il augmente le niveau de magie à l'intérieur d'une zone sphérique pour un moment donné, ce qui permet de faire fonctionner le navire terrestre (car il demande un niveau de magie plus élevé pour se déplacer). Malheureusement le cristal doit être rechargé de temps à autre (pour plus d'informations, reportez-vous au Mini-Loci de *Basaive at War*).

## ÉVÉNEMENT I : LE SIÈGE

*La pluie frappait la vitre de la vieille tour, mais C'telan n'y prêtait aucune attention. Elle était obnubilée par la carte des étoiles qu'elle avait mis vingt-huit nuits à concevoir. Sa queue s'agitait nerveusement alors qu'elle étudiait les motifs formés par les étoiles et essayait d'en comprendre le sens.*

*En fait, elle n'avait même pas remarqué le petit homme qui était entré silencieusement dans sa chambre située sous le toit. Il l'étudiait déjà depuis plusieurs minutes quand il éleva la voix. « Tu as le bonjour de notre ami, ma chère C'telan. » Il esquissa un sourire quand la t'skrang, surprise par ces mots, frissonna et se tourna vers lui. « Oui. Oui, merci. Mais ne t'ai-je pas demandé, aussi poliment que possible et à plusieurs reprises, de ne pas entrer dans cette chambre à la manière d'un voleur ? Mon cœur s'arrêtera probablement de battre la prochaine fois que tu recommenceras. » La fureur luisait dans son regard et sa queue battait de plus belle.*

*L'homme montrait ses dents jaunies alors qu'il souriait. « Mes excuses, chère madame. Avez-vous les cartes ? Vous avez dit que vous les auriez finis ce soir. » Il commença à se curer les ongles avec une longue dague, ce qui ne fit qu'irriter C'telan encore plus.*

*« C'est ce que je t'ai dit, oui. Et j'ai l'habitude de tenir parole. Approche que je t'explique avec exactitude ce que j'ai extirpé de ces cartes et de ces montagnes, de ces anciennes prophéties que j'ai découvertes dans les vieux livres que tu m'as apportés, et de ces légendes que mon peuple racontait quand j'étais enfant. À ce propos, ces vieux livres, où les as-tu trouvés ? » La colère et la fureur disparurent de son visage pour laisser place à une curiosité savante. Une nouvelle fois, l'homme montra ses dents jaunies pour répondre (sans pour autant s'arrêter de se curer les ongles) : « ça n'a aucune importance. Un endroit bien éloigné de cette charmante ville et de ces montagnes, c'est tout ce que tu as à savoir. Maintenant, continue ! »*

*« Eh bien, comme ton maître l'indiquait, un changement va se produire. Un changement trop important pour qu'un esprit comme le tiens puisse l'imaginer ! » La colère se lisait dans les yeux de l'humain, mais C'telan ne fit pas attention. « Et il bouleversera Barsaive. J'ai tout écrit ici, dans la langue des nains, comme tu me l'as demandé. »*

*« Quand ? Quand est-ce que ça commencera ? »*

*« La réponse la plus évidente est bientôt, même si je soupçonne que tu souhaites un peu plus de précision. Je ne peux pas vous fournir une date exacte ; tout ce que je sais c'est que vous devez chercher certains signes. Comme je l'ai dit, et je déteste me répéter, tout est écrit ici, dans ce livre. » La t'skrang s'empara d'un livre posé sur la table et le tendit à son invité. « Et maintenant, si l'on parlait de ma récompense ? » Elle sentit une douleur dans le ventre bien avant qu'elle ne finisse sa phrase. La poignée d'une dague jaillissait de son corps. Dans un dernier rôle d'agonie, la t'skrang s'affaissa sur le sol. « Les étoiles ne t'avaient donc pas prévenu, hein ? »*

*Un rire bref fût la dernière chose que C'telan entendit avant que son âme ne quitte son corps.*



Wrotan n'avait jamais été à l'aise en présence de lanceurs de sorts. Même s'il était lui-même adepte, la puissance que les magiciens relâchaient avec leurs sorts lui glaçait le sang, surtout depuis que son unique ami avait été frappé par l'un d'eux pour trouver une fin horrible et douloureuse. Peu importe, il n'avait qu'à remettre le petit livre au Sorcier et il décamberait bien avant qu'un sort puisse l'atteindre.

Il s'approcha de l'entrée de la caverne, cherchant des yeux des gardes dissimulés. Lorsqu'il en aperçut un, il leva les mains avec le livre dans l'une d'elles. « Je suis revenu, avec le livre que vous désiriez. » Il entendit les gardes murmurer un court instant. « Tu peux entrer ! » Wrotan baissa les bras et entra dans la caverne.

Rien, ces dernières années, ne le surprit plus que ce qu'il y vit : une sorte de bateau gigantesque avait été construit dans la caverne, son sommet hermétique le rendant cylindrique. Des dizaines de personnes s'agitaient autour, œuvraient à l'intérieur ou s'étaient réunies pour se pencher sur des cartes, des plans ou des livres. Au bout d'un moment, il aperçut le Sorcier qu'il cherchait et se dirigea vers le site de construction. Le Sorcier, un jeune humain avec une pointe d'arrogance sur le visage, remarqua Wrotan et lui fit signe de la main.

« Juste à temps, mon ami. Je suppose que vous avez réussi et que vous êtes en possession du livre ? »

« Vous vous attendiez à quoi ? Aucun souci, un job facile. La t'skrang était aussi idiot que vous le disiez. » Alors qu'il tendait le livre au Sorcier, Wrotan se mit à rire. Un rire qu'il trouva un peu trop nerveux. « C'est une bien étrange chose que vous construisez là. Je ne savais pas que l'on pouvait construire des navires du ciel sous terre. »

Le Sorcier leva les yeux de son livre pour jeter un regard méfiant à Wrotan. « De nombreuses choses échappent à l'entendement du commun des mortels. En savoir trop attire la peur ; et parfois pire. Je vous suggère de prendre votre argent, de retourner dans votre trou paumé et d'oublier tout ce que vous avez vu, entendu et fait ces deux derniers mois. » Il attrapa une bourse qu'il lança au Voleur qui jeta un œil à son contenu. Révélant ses dents jaunies, Wrotan leva les yeux et acquiesça. « Pour cette somme, j'oublierai même que je suis un adepte. »

Sans un mot de plus, il sortit dans la fraîcheur de la nuit. Il commençait à siffloter une mélodie quand la douleur commença à lui vriller la tête. En quelques secondes, elle devint si intense qu'il n'arriva plus à se tenir debout et tomba au sol.

Depuis l'entrée de la caverne, un Sorcier humain acquiesça, esquissa un sourire et donna le signal aux gardes à ses côtés. « Allez chercher son corps, rapportez-moi la bourse et jetez le reste à la décharge. »

Il se précipita à l'intérieur pour étudier le livre. Le temps était venu...

## DÉCOR

Le général Nikar Carinci a pour ordre d'établir le siège de Throal. Cette toile de fond s'inscrivant dans une ambiance de « pacte avec le diable » place le Grand gouverneur



Kypros comme personnage principal et antagoniste de Nikar. Iopos exploite la rivalité qui oppose Kypros et Carinci, en offrant au Grand gouverneur une opportunité de faire mordre la poussière à son rival et de récupérer son autorité. Bien entendu, Kypros ne peut refuser et ne peut revenir sur sa décision sans risquer pour sa vie (il est de toute manière bien trop lâche pour ça). Les Denairastas utilisent probablement un homme de paille, pour éviter que Kypros ne s'aperçoive trop rapidement que ce sont eux qui tirent les ficelles.

Deux intrigues distinctes voient leurs bases posées dans ce chapitre. La première est à l'origine de l'escalade des tensions qui agitent Barsaive : Carinci qui déplace ses troupes pour assiéger Throal dans une tentative désespérée de reprendre Barsaive. L'autre est la découverte d'un culte majeur qui cherche à rouvrir (ou étendre) la faille d'Aras Nehem.

C'est le début de la guerre totale. Les Denairastas « convainquent » Kypros (Quai-des-Nuages) d'amener le général Carinci (Vivane) à faire des erreurs. Carinci déplace ses troupes afin d'établir un siège sur Throal, espérant des renforts en provenance de Théra pour briser les portes naines. Kypros s'arrange secrètement pour que cela n'arrive pas, espérant que Carinci s'affaiblira lentement, et que l'orgueilleux Grand gouverneur finisse par s'exposer.

## Synopsis de l'événement

Les personnages joueurs sont entretemps engagés par Throal. Le roi Neden et ses conseillers veulent qu'ils contactent toutes les autres nations pour leur demander de les aider face au siège. Ils imaginent également que des renforts thérans arriveront bientôt, le temps est donc compté.

Cet Événement possède deux révélations majeures : a) Nikar et sa puissance militaire tombe sur Grand-foire pour la réduire en cendres et b) la découverte d'un nouveau type de vaisseau, le navire terrestre.

## PERSOÑNAGES IMPORTANTS

- Le roi Neden
- Général Nikar Carinci
- Les Ristuliens
- Les Peaux-pâles
- Racine-de-terre

## STRUCTURE D'AVENTURES

Les paragraphes suivants ne contiennent que les idées principales liées à l'intrigue principale du supplément. Elles ont besoin d'être développées en aventures complètes collant au thème général. Tant que l'idée et l'objectif principaux sont respectés, les auteurs sont libres de narrer l'histoire comme ils l'entendent.

## Découvrir le culte

Les personnages tombent sur un lieu d'activité des Ristuliens. Le navire terrestre a fait

surface ici pour une raison particulière (ignorée de tous à ce stade) mais a échappé aux cultistes et n'a laissé derrière lui que d'étranges déformations du sol. Les personnages affrontent les Ristuliens et découvrent la Prophétie (voir p.XXX). Ils peuvent également mettre la main sur un objet magique commun qui donne la direction de l'Œil de Dragon, un instrument qui mène les sectateurs à l'objet de leurs convoitises. Cette structure d'aventure devrait soit se dérouler dans Grand-foire soit y amener les personnages.

## Grand-foire en flammes

Le général Nikar Carinci et ses armées s'abattent sur Grand-foire, assiégeant le royaume de Throal. Les personnages joueurs sont témoins de cet étalage de puissance, et doivent aider les masses à se retirer jusqu'au Grand Bazar, juste avant que les nains ne ferment leurs portes !

## Fermeture de Throal

Le roi Neden a ordonné que Throal soit à nouveau scellée, ce qui inclut le Passage Westhrall (voir le supplément de contexte **Throal**). Les personnages sont chargés de le sceller, et ils y découvrent le navire terrestre en compagnie des Peaux-pâles (certains se révèlent être des Ristuliens !) Les personnages ont ici l'occasion de capturer le navire terrestre, peut-être même avec l'aide de Racine-de-terre en personne. Le vieux dragon peut empêcher le vaisseau de s'enfuir, si besoin. Il semble toutefois se désintéresser totalement du navire ou de l'Œil de Dragon qui l'alimente.

## CONCLUSIONS

Conséquences/impacts :

- Si les personnages récupèrent le navire terrestre, ils peuvent l'utiliser pour le voyage de l'Événement II.
- Si Iopos garde le navire, ils auront un atout considérable pour se déplacer et interférer avec les personnages.
- Si les sectateurs prennent le navire terrestre, ils seront capables de réaliser leur manigance à Aras Nehem plus rapidement.

## ÉVÉNEMENT II : LES VOYAGES

... Une histoire à insérer ici...

## DÉCOR

Le roi Neden charge les personnages de fuir Throal pour entamer un périple visant à demander de l'aide aux autres nations de Barsaive. On leur pointera du doigt un lieu dans Kratas qu'ils pourront utiliser comme quartier général.

## Synopsis de l'événement

Au cours de chaque voyage, ils sont témoins de l'activité des sectateurs, des Ioposiens ou des Thérans, ce qui pourrait avoir un impact sur les négociations (et, par conséquent, sur l'implication de chaque nation dans l'effort de guerre).

## PERSONNAGES IMPORTANTS

- Krathis Gron
- Les Pirates du Cristal
- La reine Alachia
- Omasu
- La Shivalahala Syrtis
- La Shivalahala V'strimon
- Le Magistrat de Jerris
- ...

## STRUCTURES D'AVENTURE

Les paragraphes suivants ne contiennent que les idées principales liées à l'intrigue principale du supplément. Elles ont besoin d'être développées en aventures complètes collant au thème général. Tant que les réactions sont les mêmes et que le scénario inclut des traces d'activités d'Iopos, de Théra ou de la secte, les auteurs sont libres de narrer l'histoire comme ils l'entendent.

### Cara Fahd

Throal s'inquiétera certainement du front faisant face à Vivane et Quai-des-nuages. Les éclaireurs et les espions de Krathis Gron n'ont dénoté toutefois aucune activité thérane dans les environs, ce qui semble inhabituel.

### Les Pirates du Cristal

Sans le moindre signe de renforts thérans, convaincre les clans de s'unir pour monter la garde se révèle ardu. De sérieuses compétences en négociations seront nécessaires pour qu'ils envoient des navires du ciel à Grand-foire.

### Vivane / Quai-des-nuages

Les personnages devraient être capables de découvrir le stratagème d'Iopos et de Kypros sur place, obtenant l'information primordiale que le général Carinci est, en réalité, bien seul. Si Iopos possède toujours le navire terrestre, ils pourront s'échapper (et les personnages auront également une chance supplémentaire de mettre la main dessus. N'oubliez pas également la présence des Ristuliens). Ils pourront rejoindre Cara Fahd et les Pirates du Cristal pour les en informer et faire en sorte qu'ils envoient plus d'hommes à Grand-foire.

**Note :** il n'y a pas de supplément Vivane/Quai-des-nuages dans la troisième édition, ce qui peut ici poser problème.

## Bois du sang

Les Elfes refusent de prendre part au combat, prenant officiellement une attitude neutre. Cependant Iopos veut lancer les Elfes contre les Thérans, et leurs actions entraînent la Reine à ordonner secrètement le Massacre du bosquet de saules (comme dans *Barsaive at War*, nous devons toutefois débattre pour savoir si on utilise l'intrigue de la Fleur éternelle).

## Aropagoïs t'skrang (principalement Syrtis + V'strimon)

Cette structure d'aventure doit se dérouler dans Kratas et impliquer la Rébellion pour la Roche-de-Vie, car elle est fortement reliée à tout ceci. Leurs agents peuvent facilement exécuter les tâches. Les personnages doivent toutefois dans un premier temps trouver et parler à Omasu. Les Thérans sont à sa recherche, bien sûr, car il est considéré comme le « terroriste » Numéro Un de Barsaive. Ainsi, cette structure devrait inclure de nombreux combats avec des adeptes thérans, de préférence faisant partie de l'Élite (voir *Prélude à la guerre*).

## Jerris

Iopos a déjà manigancé pour protéger Jerris de toute action thérane, renforçant les défenses de la cité à l'aide de troupes et de navires blindés tenus à distance. Les choses se compliquent lorsque le magistrat de Jerris voit ses pairs ioposiens lui ordonner de refuser de prendre part à l'offensive ; on peut comprendre à cet instant que les troupes ioposiennes n'ont aucunement l'intention de partir. Les personnages doivent fuir la cité. S'ils possèdent le navire terrestre, les Ioposiens ont l'occasion de remettre la main dessus. Et bien évidemment, les sectateurs de Jerris peuvent également le voler !

## Les autres nations

D'autres messagers seront envoyés à Vorst, Marrek, Urupa et vers d'autres clans et tribus ; les personnages joueurs ont déjà bien à faire de leur côté.

## CONCLUSIONS

Conséquences/impacts :

- Si les personnages n'ont pas découvert le stratagème des Thérans et des Ioposiens, les armées du sud-ouest seront sur la touche, protégeant un front qui n'en a pas besoin.
- Si les personnages tirent leur épingle du jeu au Bois du sang, les plans ioposiens échouent en emmenant avec eux l'entente cordiale entre Iopos et le Bois du sang, et en créant une ligne de front à cet endroit. La reine peut

même envoyer des troupes à Throal pour aider à briser le siège. Le kaer Eïdolon pourrait également être mentionné ici.

- Si les personnages échouent à négocier avec la Rébellion pour la Roche-de-Vie, les Aropagoïs ne seront pas aussi coordonnés plus tard, réagissant aux événements plutôt que de mener un plan précis.
- Si les personnages perdent le navire terrestre au profit des sectateurs, ils seront en possession de l'Œil du Dragon et achèveront leurs plans insensés plus rapidement.

## INTERLUDE : FAILLE TEMPORELLE

*Un éclair cinglant illumina le ciel nocturne en bondissant entre les nuages noirs et chargés qui encombraient l'azur, aussi turbulents que la mer qui se trouvait dessous.*

*Le tonnerre assourdissant suivit Arenis le long du pont, alors qu'il tentait d'atteindre la poupe de son bateau de pierre avec d'immenses précautions. Les matelots se bousculaient autour de lui, luttant pour attacher le gréement sous une pluie mordante et des vents féroces qui les fouettaient sans relâche.*

*C'était des braves, des vétérans du grand large. Contrairement à certains Thérans, Arenis n'autorisait aucun esclave à faire quoi que ce soit à bord de son vaisseau. Les esclaves c'était la chienlit en cas de crise. Ces hommes étaient des professionnels, et de véritables citoyens de l'Empire.*

*Et ces hommes étaient effrayés...*

*Mais pas par les flots ; Arenis leva les yeux vers la source de leur anxiété, une silhouette sombre qui se dessinait dans la lumière des éclairs.*

*Il sentit soudainement le navire se soulever, et les cris d'avertissements des marins furent noyés par une vague gigantesque qui s'écrasa sur le pont. Avec l'aide subtile de la magie, Arenis parvint à rester sur ses pieds. Un balayage rapide du pont avec ses yeux elfiques lui apprirent qu'aucun membre d'équipage n'avait été blessé ; pas encore.*

*Il finit par atteindre la poupe et entreprit de graver les marches, la tête courbée au vent. Il approcha de la figure stoïque qui se tenait aussi immobile qu'une statue, indifférente au tangage turbulent du vaisseau. Sa longue cape mauve claquait au vent comme s'il s'agissait d'une bête affolée attachée à un piquet. Les gravures dorées qui ornaient sa cote de maille ténébreuse flambaient à chaque éclair. Ses bras étaient fermement croisés sur son torse. Un étrange masque argenté, gravé de symboles compris des seuls membres de son ordre (les Gardiens du ciel), dissimulait son visage tourné vers l'ouest. Vers l'endroit qu'ils avaient fui.*

*Deux sombres géants se tenaient à ses côtés ; les jumeaux. Ils regardaient dans la même direction que leur maître, silencieux et immobiles. Leurs cottes de mailles noires sans manche laissaient leurs bras massifs exposés aux éléments. Leurs capes virevoltaient librement derrière eux. Leurs visages étaient recouverts de casques en fer noirs qui ne laissaient apparaître aucune fente qui leur aurait permis de voir, entendre ou même respirer. Chacun des jumeaux se distinguait par une décoration ornant son casque ; des bois de cerf pour Blackholm et des cornes de béliers pour Darkhan. En dehors de ces éléments, les jumeaux étaient parfaitement identiques, même si personne (en dehors des Gardiens du ciel) n'avait jamais vu leurs visages. Beaucoup pensaient, au sein de leur ordre, que les jumeaux étaient spéciaux, et possédaient des propriétés magiques uniques. Certains disaient même que les jumeaux augmentaient les pouvoirs des Gardiens du ciel. Vrai ou faux, peu de gens oseraient le défier avec ces deux imposantes et féroces figures à ses côtés.*

« Bande d'idiots », pensa Arenis, essayant de substituer son anxiété par de la colère, « toute cette ferraille vous enverra toucher le fond aussi sûrement que l'étreinte d'un kraken. Peut-être qu'une bonne vague vous balaira de mon pont, me soulageant de vos... »

Les trois têtes se tournèrent soudainement vers le capitaine, fixant le vieux marin. Des doigts glacés descendirent le long de sa colonne vertébrale et Arenis dut réprimer son envie de fuir le pont. Avec peine, il réprima cette peur irrationnelle et approcha.

« Mon seigneur », il devait lutter avec le vent pour se faire entendre, « le navire ne saurait poursuivre ; la tempête ne fera qu'empirer ! »

Le Gardien du ciel se contenta de le regarder et pendant un moment Arenis se demanda s'il l'avait entendu. Puis il se mit à parler brusquement ; bien qu'il s'agissait à peine d'un murmure, Arenis pouvait le comprendre aussi clairement que ses propres pensées. « Ne vous tracassez pas, cher capitaine. Nous serons bientôt débarrassés de cette météo. »

Le masque d'argent et ses deux gardes du corps se tournèrent comme un seul homme pour contempler une nouvelle fois l'horizon. Arenis suivit leur regard mais n'aperçut que des nuages sombres et pourpres découpés occasionnellement par de longs filets de foudre. Que voyaient-ils ? Personne ne serait assez fou pour les poursuivre dans ce...

« Ils sont bien plus retors que ce que vous imaginez, capitaine » dit tout-à-coup le Gardien du ciel. Arenis se contenta de le regarder, frappé de mutisme. Il n'a sûrement pas pu entendre ses pensées, si ? Et que voulait-il dire ? Est-ce qu'ils étaient poursuivis ? Déjà ? Les doigts glacés étaient de retour, titillant ses intestins. La trahison n'amenait qu'un type de réponse dans l'Empire.

Comment on en était arrivé là ? Qu'est-ce qu'il lui avait pris ? Ses hommes et lui étaient depuis longtemps des partisans du masque d'argent, et quand il leur a dit que leur heure était enfin venue, ils ont tout d'abord jubilé. Pour découvrir rapidement que l'Ordre avait déclaré leur leader (et tous ses hommes) hérétique, et demandé son arrestation immédiate. Beaucoup, découragés par cette décision, changèrent leur fusil d'épaule en espérant être grâciés.

Mais pas Arenis. Le pardon n'est pas la caractéristique dominante de l'Empire, il l'avait compris. Il avait donc réuni l'équipage de son navire, le Glissevent, caché son énigmatique leader à bord, et, sur ses ordres, mit le cap à l'est.

Désormais, au cœur d'une tempête punitive, des poursuivants déjà à leurs trousses, Arenis se demandait sérieusement si sa décision était la plus sage.

« Pas d'inquiétude », le masque argenté se retourna vers lui, « nos poursuivants ont quelques soucis avec les vagues. Il s'avère qu'ils prennent un peu trop d'eau. Ils ne seront pas capables de prendre leur envol dans ces conditions. » La silhouette pivota et traversa le pont d'un pas paisible mais ferme, ses serviteurs sur les talons.

« Vous pouvez quitter la mer désormais, capitaine » lâcha-t-il, « je serai à l'intérieur. »

Malgré la tempête, une ombre noire sembla se dissiper lorsque la silhouette s'enfonça dans les entrailles du navire. Arenis se mit à hurler des ordres urgents tout en annonçant le décollage immédiat.

Le navire s'extirpa lentement des vagues menaçantes. Le bois renforcé gémit pour

*protester ; des trombes d'eau se déversèrent de la coque. La mer se fit de moins en moins sentir alors que le navire prenait paresseusement son envol.*

*Il poussa un profond soupir de soulagement. Les doigts glacés avaient disparu.*

*Une fois que les nuages se seront dissipés, ils devraient récupérer une bonne allure. Avec un peu de chance, leurs poursuivants auront perdu leur trace, et plus personne ne pourra alors interférer avec leurs plans.*

*Bientôt, ils atteindront Barsaive...*

## DÉCOR

Cet interlude met en scène des Gardiens du ciel thérans qui tentent d'utiliser le pic magique à venir pour réaliser un rituel qui enverra leurs âmes dans le Sixième Monde (leur homologue dans **Shadowrun** est une société nommée la « Renaissance atlante », un groupe de personnes sans pouvoir et folles qui prétendent avoir été des magiciens thérans par le passé).

Les Thérans vont poursuivre leurs recherches sur le sol de Barsaive, et aboutiront en utilisant des esclaves comme de vulgaires cobayes. L'intervention des personnages devrait enrayer le rituel. Il peut être intéressant de jouer en ayant à l'esprit qu'il est accompli par un Gardien du ciel dissident, pourchassé par sa propre communauté.

L'activité magique entourant le rituel va également attirer le navire terrestre ioposien, si les personnages joueurs ne l'ont pas encore capturé.

## PERSONNAGES IMPORTANTS

- Arenis
- ...

## STRUCTURE D'AVENTURE

Au cours de leurs voyages, les personnages sont témoins d'une altercation sanglante dans une contrée sauvage de Barsaive. Ils s'aperçoivent que l'un des côté est composé de Thérans ! Puis, alors qu'ils essaient d'aider l'autre côté... qu'il s'agit là aussi de Thérans ! Que se passe-t-il ? Les Gardiens du ciel renégats et désespérés « engagent » les personnages joueurs pour les aider à faire quelque chose dans le but de nuire à l'Empire théran pour se venger d'une injustice (une invention de toutes pièces, ils ne veulent qu'être en sécurité pour achever leur rituel).

Ce sera révélé d'une manière ou d'une autre, et le groupe pourra interrompre/saboter le rituel, bien qu'ils pourront être témoins de sa réussite partielle. Ils devront alors en gérer les conséquences, qu'il s'agisse des Thérans qui se montreront pour faire le ménage, trouveront les personnages et désireront les interroger et/ou les tuer, ou des Gardiens du ciel renégats restants qui se mettront au vert un moment pour chercher à se venger de ceux qui



les ont empêchés d'atteindre leur objectif.

## CONCLUSIONS

Conséquences/Impacts :

- ...

# ÉVÉNEMENT III : HISTOIRES DE GUERRE

... Une histoire à insérer ici...

## DÉCOR

Alors que les alliés de Throal prennent part à l'action, le siège éclate et tourne en bataille. La guerre renforce les sectateurs.

## Synopsis de l'événement

Les personnages joueurs découvrent le rôle de Selenda.

## PERSOÑNAGES IMPORTANTS

- Selenda
- Un commandant de la Légion du Crépuscule
- Général Niki Carinci
- Le Conseil des Anciens
- Vestrivan
- ...

## STRUCTURES D'AVENTURE

Les paragraphes suivants ne contiennent que les idées principales liées à l'intrigue principale du supplément. Elles ont besoin d'être développées en aventures complètes collant au thème général. Tant que l'idée et l'objectif principaux sont respectés, les auteurs sont libres de narrer l'histoire comme ils l'entendent.

### Retour à Grand-foire

Les personnages découvrent la collusion de Selena avec Iopos, et cette dernière leur fournit en plus de fausses informations (certainement dans le but de mettre en place son propre royaume nain avec l'aide d'Iopos dans Scythia). La Légion du Crépuscule a conclu un accord avec Selena, et se retrouvent face aux personnages après qu'elle soit mise à jour (pour servir d'introduction à des événements à venir). Cette structure pourrait contenir quelques révélations, surtout en ce qui concerne l'événement précédent.

### Briser le siège

En prenant en compte l'isolement de Carinci, le support aérien des Pirates du cristal et la mise en mouvement des Elfes de sang, Théra sera contraint à se replier. Carinci réalisera très certainement à cet instant le piège dans lequel il a été attiré et se mettra sur la défensive

jusqu'à ce qu'il ait des réponses directes de Théra. Les personnages joueurs pourront toutefois intercepter ses messages.

## Libération du Triomphe

**Au sol :** les troupes de Cara Fahd, les soldats nains, d'autres alliés.

**Sur les rives :** les V'strimon et leurs alliés contre les K'tenshin, les Syrtis sont trop occupés à empêcher l'avancée des Ishkarat.

**Dans les airs :** les Pirates du cristal contre les vedettes. Les Écailles de feu protègent l'espace aérien ioposien, ils n'attaquent pas !

**Implication des dragons :** il n'y a pas besoin d'impliquer les grands dragons à cet instant. Ils vont cependant déclencher l'événement suivant : Vestrivan, corrompu par une Horreur, apparaît sur le champ de bataille pour s'emparer de l'Œil de Dragon, puis s'envole pour Urupa qu'il se met à harceler. Dans tous les cas, on devrait confier la mission de contacter la roche-de-vie sous Urupa aux personnages joueurs. Le Conseil des Anciens devrait également avoir un rôle à jouer ici, car cela concerne l'une de leurs plus anciennes roches-de-vie.

## CONCLUSIONS

Conséquences/Impacts :

- Si Selenda s'échappe, il y a de fortes chances qu'elle refonde Scytha et s'allie à Iopos, renforçant encore la mainmise des Denairastas sur Barsaive. La Légion du Crépuscule devient une organisation royale. Si Selenda est capturée, elle sera certainement pendue. La Légion du Crépuscule peut décider de continuer à travailler dans Scytha et à en faire leur propre royaume.
- Si les personnages n'arrivent pas à intercepter les messages de Carinci pendant Briser le siège, Théra peut répondre et forcer Kypros à prendre immédiatement part à l'action. Cela aura des effets désastreux sur le front sud-ouest si les armées de Cara Fahd et des Pirates du cristal ne sont pas sur place – on peut même envisager que Théra annexe les terres orkes, renvoyant ses habitants dans Barsaive. Les armées de Carinci peuvent de cette manière tenir un peu plus longtemps, ou même s'échapper et abandonner le Triomphe.
- Échouer à contacter la roche-de-vie peut se conclure par une nouvelle perte du navire terrestre, augmentant ainsi le pouvoir détenu par les sectateurs dans la dernière partie de ce supplément. Il est probable qu'il n'y ait pas d'autre impact. Ayodhya peut fournir au groupe quelque chose pour les aider avec la roche-de-vie de Nehem, ce qui rendrait un échec beaucoup plus lourd en conséquence pour la suite.

# ÉVÈNEMENT IV : ARAS NEHEM

... Une histoire à insérer ici...

## DÉCOR

Cet événement peut se dérouler à tout moment de la campagne, peu de temps après que les Ristuliens soient arrivés à mettre la main sur l'Œil de Dragon. Bien que ces derniers utilisent un temps des moyens « ordinaires » pour le récupérer, ils les doubleront à chaque échec. Ce qui débute par une poignée de Ristuliens risque ainsi de se terminer avec l'apparition du Ravageur des terres (Vestriwan) qui s'empare de l'Œil de Dragon à la dernière minute. Il peut être intéressant d'introduire cet événement au même moment ou après Libération du Triomphe pour une tension maximale.

## Synopsis de l'événement

Une fois les Ristuliens en possession de l'Œil de Dragon, ils se retireront à Aras Nehem pour l'installer. La Prophétie, cependant, ne se réalise pas. Une forme inattendue d'opposition empêche la faille de s'élargir. Il s'agit d'une force issue de la forme originale de la roche-de-vie de Nehem, invoquée par les quatre Anciens. Ils ne peuvent pas neutraliser définitivement Ristul, et ils ont besoin d'aide – ce qui impliquera les personnages joueurs et la Légion du Crépuscule.

**Note :** il n'y a actuellement pas d'informations sur Urupa dans la troisième édition d'**Earthdawn**, et une partie de cet événement se base sur des idées que nous avons réunies sur ce lieu. Nous envisageons de les intégrer dans un *shard* (ndt : littéralement *tesson*, il s'agit de suppléments courts initialement sortis en PDF) ou dans un supplément de contexte avant la sortie de **Chronicles of War**.

## PERSOENNAGES IMPORTANTS

- Omasu
- La Légion du Crépuscule
- Les Ristuliens
- Denairastas
- Vestriwan
- ...

## STRUCTURES D'AVENTURE

Les paragraphes suivants ne contiennent que les idées principales liées à l'intrigue principale du supplément. Elles ont besoin d'être développées en aventures complètes collant au thème général. Tant que l'idée et l'objectif principaux sont respectés, les auteurs

sont libres de narrer l'histoire comme ils l'entendent.

## Appel à l'aide

Omasu opère comme messenger pour le Conseil des Quatre et contacte les personnages pour leur parler d'Aras Nehem. Il leur demande de rallier la Légion du Crépuscule pour se rendre jusqu'à la faille et s'opposer aux Ristuliens. Ils doivent reprendre l'Œil de Dragon pour empêcher la faille de s'ouvrir. Cette structure nécessite que les personnages contactent et informent la Légion du Crépuscule, ce qui peut s'avérer plus facile à dire qu'à faire (avec quelques mésaventures à surmonter, comme des Ristuliens sous couverture qui fournissent des informations erronées à la Légion par exemple).

## Nehem

Les personnages doivent tout d'abord se rendre à Urupa pour donner l'Œil de Dragon à la nouvelle roche-de-vie de Nehem. L'Œil permet au nouvel esprit de Nehem d'aider celui que le Conseil a invoqué et renverser la vapeur pour fermer la faille. Cela pourrait même leur permettre de récupérer l'ancienne, que les Passions folles soient guéries (ce qui irait trop loin, mais un petit détour par Urupa devrait être intégré ici afin de permettre aux joueurs d'en apprendre plus sur l'histoire du lieu – comment Aras Nehem est venu à exister, pourquoi Urupa a été fondée, etc.).

## Bataille de la faille

Le temps est venu d'entrer dans Aras Nehem, de combattre les sectateurs, de reprendre l'Œil de Dragon et de sceller définitivement la faille. Cette structure peut voir apparaître le Grand dragon Denairastas désireux de récupérer son œil, affrontant Vestrivan alors que les personnages décrochent l'objet de l'endroit où il se trouve.

## CONCLUSIONS

Conséquences/Impacts :

- Eh bien, si ça tourne mal la guerre n'aura plus aucun intérêt puisque Bar-saive deviendra le nouveau foyer de Ristul. Le monde sombrera peu à peu vers sa fin, et les effets sur les autres événements pourraient devenir intéressants à explorer...

## CONSÉQUENCES

Ce chapitre décrit les nombreuses possibilités pour Barsaive après la campagne. Throal et Théra auront certainement subi de lourdes pertes dans le conflit, et les autres nations panseront leurs plaies si elles sont encore debout. Iopos aura étendu son influence au point de revendiquer son autorité sur Barsaive. Les Thérans se sont réfugiés à Quai des nuages (en ayant peut-être détruit Cara Fahd par la même occasion). Throal a désormais une nouvelle alliée dans le cœur de Barsaive sous la forme de la cité du Triomphe. Sans mentionner Scytha.

Au final, ces trois forces continueront à maintenir leurs frontières dans une espèce de guerre froide. Aucun ne peut véritablement se mettre en mouvement sans que les deux autres ne s'allient, ce qui mènerait à une sorte de course à l'armement.

Nous laissons au maître de jeu le soin de détailler cette partie. Le futur est incertain, mais reste intéressant. Une nouvelle guerre s'annonce ? Est-ce que les alliés changeront de camps et redessineront les frontières ? Peu importe, ce qui arrive ensuite est entre vos mains...

*Cette aide de jeu utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de Black Book Editions et de Fasa corporation comme l'y autorisent les conditions d'utilisation de Black Book Editions. Cette aide de jeu n'est pas publiée par Black Book Editions ou Fasa corporation et n'a pas reçu son aval ni une quelconque approbation de sa part. Pour de plus amples informations sur Black Book Editions, consultez [www.black-book-editions.fr](http://www.black-book-editions.fr).*