

EastenWest

Le Seigneur- Dragon

Un scénario pour
Stormbringer/Elric
par David Hogg

Illustrations : Ghislain Thiery

Ce scénario est prévu pour un groupe de 3 à 5 joueurs. La présence d'un voleur est fortement conseillée. Être serviteur du Chaos ou de la Loi n'a pas véritablement d'importance, mais les fanatiques religieux sont à éviter. Il est préférable de n'avoir aucun joueur incarnant un Melnibonéen ou un Pan Tangien.



David HOGG*
Négociateur, prêt à mettre
un scénario en jeu pour
"une poignée de dollars".
Maître de jeu recherché et
rarement seul à table.

Introduction

Les Pjs se retrouvent dans une auberge d'une petite cité proche du Marais des Brumes. Ils ont répondu à une offre d'emploi proposée par Jharus Geshor, un marchand Vilmirien. Jharus Geshor propose une somme rondelette aux aventuriers qui acceptent de l'escorter à travers le Marais des Brumes jusqu'à une vieille ruine où il doit récupérer de vieilles statuettes. Le voyage débute le lendemain de l'embauche des Pjs.

Les statuettes de Yosh shuiva

Le voyage jusqu'au Marais des Brumes se déroule sans encombre. La traversée du Marais, peut être plus dangereuse et le Meneur de Jeu a la possibilité de l'agrémenter d'une attaque de créatures maléfiques. Il est important de garder à l'esprit que le marais des Brumes est un endroit sinistre, inquiétant et dont l'ambiance lugubre est propice à réveiller les peurs intimes des Pjs. Même si les aventuriers arrivent

sans anicroche aux ruines du temple, ils doivent constamment être soumis à la pression d'un climat malsain et angoissant. L'arrivée aux ruines du temple Melnibonéen se fait à la tombée de la nuit.

Le temple est une modeste construction de pierre datant de la guerre entre les Melnibonéens et les Seigneurs Darzhis. Le montant de la porte d'entrée du sanctuaire est agrémenté d'une inscription en haut Melnibonéen. Un jet réussi permettra la traduction suivante : " Yosh Shuiva Seigneur Dragon". L'intérieur du temple est constitué de deux pièces rectangulaires. La première pièce est ornée d'une statue de taille humaine à l'effigie de Sadric 1er et qui a été brisée. Le nom de l'illustre empereur de Melnibonée est gravé sur le socle de la sculpture. La seconde pièce contient un autel magnifiquement ouvragé. Les murs de l'ensemble du sanctuaire sont décorés de fresques mises à rude épreuve par l'humidité du marais. Les couleurs sont défraîchies et l'on peut difficilement discerner les différentes scènes représentant de fiers guerriers Melnibonéens chevauchant d'imposants dragons. Jharus Geshor ne perd pas de temps, dès

* Oui, on sait : il n'a plus de lunettes depuis longtemps... Mais sans lunettes, c'était pas assez ressemblant !

Marchand originaire d'Ilmiora, Jharus est de taille moyenne, plutôt enveloppé, il a un visage rond agrémenté d'un bouc. C'est un incroyable vantard qui ignore ce que le mot discrétion peut vouloir dire. Evidement, il bénéficie des talents propres à sa profession : éloquent, persuasif et fin psychologue. Il adore les tenues extravagantes aux couleurs chatoyantes.

Grâce à sa profession, Jharus bénéficie d'un pied-à-terre à Imrrir. Lors d'une escale, il a rencontré Hirjham de Melnibonée qui l'a engagé pour constituer une équipe d'aventuriers et retrouver les mystérieuses statuette de Yosh Shuiva. D'un naturel cupide, Jharus tentera de sous payer les Pjs.

HIRJHAM DE MELNIBONÉE

Le Seigneur de Melnibonée est doté d'un visage ovale aux traits légèrement efféminés. Ses yeux en amandes et de couleur gris clair soulignent un regard perpétuellement mélancolique. Hirjham est grand et maigre. Ses oreilles légèrement pointues sont masquées par une longue chevelure noire qui tombe en cascade sur ses épaules. D'un naturel calme, Hirjham s'exprime avec un ton monocorde. Il ne s'emporte jamais et maîtrise toutes les situations avec sang froid. Hirjham est évidemment un maître en sorcellerie.

qu'il l'aperçoit, il se précipite sur l'autel et inspecte minutieusement chacune de ses faces. Le marchand ne met que quelques instants pour trouver le mécanisme qui ouvre une cache dissimulée dans un des côtés de l'autel. Le compartiment secret renferme six statuette en terre cuite que Jharus glisse soigneusement dans un sac en toile. Une fois les statuette en sa possession, le marchand indique aux Pjs qu'il ne leur reste plus qu'à regagner la ville.

Un retour mouvementé

Jharus Geshor et les aventuriers ignorent qu'un groupe de Pikarayds a suivi leurs traces et a organisé une embuscade afin de voler les statuette. Si les aventuriers sont vigilants et ont prévu de laisser un garde à l'extérieur pendant l'exploration du temple, ils seront attaqués durant le trajet du retour. Dans le cas contraire, les Pikarayds les cueilleront lorsqu'ils sortiront du temple. Quel que soit l'endroit de l'embuscade, effrayez vos joueurs en instaurant une situation extrême. Pour cela, organisez des pièges diaboliques, insistez sur le nombre important d'ennemis, sur leur aspect féroce et rappeler succinctement aux joueurs que les Pikarayds sont des barbares nés pour combattre et qu'ils figurent parmi les guerriers les plus redoutés des Jeunes Royaumes. A moins qu'ils soient suicidaires, les Pjs sont contraints de se rendre et de remettre les statuette au chef des Pikarayds. Combat ou pas, Jharus Geshor sera grièvement blessé. S'il n'y a pas eu de mêlée, un Pikarayd zélé lui aura décoché une flèche.

Collaborer avec les Pikarayds, préservera la vie des Pjs, mais ils ne doivent pas compter sur la reconnaissance de leurs ennemis. Les Pikarayds les soulagent de leur argent, équipements et montures. Après le départ des Pikarayds, Jharus Geshor, à moitié mourant, devient volubile. Il rassemble ce qui lui reste d'énergie et fait de nombreuses confidences. Le marchand raconte qu'il a été embauché par le seigneur Hirjham de Melnibonée. Sa mission était de constituer une équipe d'aventuriers, de retrouver les mystérieuses statuette et de les ramener au Melnibonéen. Il exhorte les Pjs à récupérer les statuette, sinon ils devront encourir la fureur du Seigneur Hirjham (traduction : Hirjham n'hésitera pas à les pourchasser, à les torturer et à

les tuer, même si cela doit mettre des années). Si les Pjs interrogent Jharus sur l'origine et l'histoire des statuette, ce dernier déclare qu'il ne sait rien de plus. Après un ultime effort pour convaincre les Pjs de l'importance de recouvrir les statuette, Jharus sombrera dans l'inconscience.

Quelles seront les réactions des Pjs ? De nombreuses questions peuvent être posées. Que faire du marchand mourant ? Tenter de le ramener en ville ? L'abandonner à son sort ? Un de mes joueurs s'est montré très charitable. Il a tout simplement mis fin aux souffrances de Jharus en l'achevant proprement. Même si vos Pjs le sauvent, il est préférable d'écarter Jharus du reste de l'aventure. Pour cela vous pouvez toujours prétexter une longue convalescence. De multiples interrogations peuvent également être soulevées au sujet des Pikarayds. Que font-ils, si loin de leur patrie ? Quelle est leur destination ? Agissent-ils pour leur propre compte, ou sont-ils à la solde de quelqu'un ? Mais avant de les poursuivre, vos Pjs sont contraints de regagner une ville et de refaire leur équipement. N'oubliez pas que les Pikarayds leur ont tout volé.

Larn Yidris, Agent de la Loi

Sur le chemin du retour, alors qu'ils sont affamés et qu'ils meurent de soif, nos héros rencontrent un curieux personnage. Après avoir marché une ou deux journées, ils aperçoivent un petit campement. Le moral de la petite troupe remonte en flèche et c'est le cœur léger qu'ils demandent assistance à Larn Yidris. Les présentations faites, Larn propose aux Pjs de partager son repas et de raconter leur mésaventure. Comme le hasard fait bien les choses, Larn avoue aux aventuriers qu'il est lui aussi à la recherche des statuette. Il propose donc aux Pjs d'unir leurs efforts pour les retrouver. Si les joueurs sont méfiants, Larn les rassure en leur expliquant qu'une fois les statuette récupérées, il les accompagnera jusqu'à ce qu'ils remettent les sculptures à leur employeur. Puis, il entamera des négociations avec le Melnibonéen pour les racheter et les ramener au temple d'Arkin d'Aflitain. L'aide de Larn s'impose rapidement comme étant indispensable. L'agent dispose d'assez d'or pour les aider à racheter équipement et montures et il détient des informations qu'eux n'ont pas. En gage de

bonne foi, ce dernier leur apprend que les Pikarayds sont des mercenaires employés par le baron Ydrion Le Sauvage, un Seigneur de Dharijor lui-même vassal du Théocrate de Pan Tang.

Une fois que les Pjs ont décidé de collaborer avec Larn, ils n'ont plus qu'à regagner la cité la plus proche et à organiser leur départ pour Darhijor.

Nargesser

La plupart du temps, Ydrion le Sauvage réside dans une petite villa fortifiée à l'extérieur de Nargesser. Le voyage jusqu'à la cité Dharijorienne se déroule sans incident. Une fois arrivée, les Pjs mèneront probablement leur petite enquête sur le baron et sa troupe. Larn Yidris n'interviendra pas ou peu. Afin que vos joueurs prennent du plaisir, il est impératif que la présence de l'Agent de la Loi ne soit pas une entrave à leur liberté d'action ou de choix.

Cette partie du scénario étant assez ouverte, les joueurs ont plusieurs possibilités pour dénicher des renseignements. Ils peuvent, par exemple, commencer par repérer les lieux. Cela leur indiquera le nombre d'habitants qui résident dans la villa. Ils découvriront ainsi que le Baron a une fille et que peu

de personnes sortent de la villa pour aller en ville. Les nombreuses auberges de la cité sont également de bons endroits pour glaner des informations utiles. En offrant quelques tournées, les Pjs peuvent apprendre que le baron n'a plus d'épouse (Il l'aurait tuée pour une histoire d'adultère) et que sa fille Lydia est fiancée à Ragnar, le fils du Grand Prêtre du temple de Chardros. C'est également dans une auberge qu'ils risquent de rencontrer Jambe de Bois, un des serviteurs du Baron. En utilisant la ruse, où la force, il est possible de le faire parler et de découvrir que les statuette sont enfermées dans la salle du trésor du baron et protégées par un puissant démon gardien. Si un des Pjs est Don Juan à ses heures perdues, il peut séduire Lana la dame de compagnie de Lydia. L'aide de Lana pourrait être précieuse pour s'introduire dans la villa. Finalement, la personne la plus au courant pourrait bien être Djamar, le secrétaire particulier du Baron. Avec Jambe de bois et Lydia, il fait partie des rares personnes à quitter la villa pour se rendre à Nargesser. Une autre stratégie, concerne l'utilisation d'une des guildes de voleur de Nargesser. Il y en a trois, mais la plus puissante est celle que l'on appelle le Triangle Noir. Cette guilde est dirigée par trois Maîtres Voleurs : Asher, Linus de Brama et Déiok. Le Triangle Noir peut apporter de nombreuses choses aux Pjs, mais toujours contre monnaie. Grâce à la guilde, ils peu-



Depuis qu'il a eu une vision prémonitrice de la fin d'Imrrir, Hirjham consacre son existence à trouver le moyen d'écarter cette menace. C'est pourquoi il souhaite trouver les statuette qui permettront de ramener Yosh Shuiva dans les Jeunes Royaumes et permettre ainsi aux dragons d'être constamment éveillés.

LARN YIDRIS

Originaire d'Aflitain, Larn Yidris est Agent de la Loi depuis trois ans. C'est un colosse aux muscles proéminents.

Son visage carré est orné d'une moustache et d'une imposante crinière blonde. Larn est un homme énergique qui privilégie l'action à la réflexion. Naturellement vigoureux, sa force est accentuée par une puissante vertu incarnée dans une énorme masse d'arme. Il porte sa superbe armure de plaques comme s'il s'agissait d'une seconde peau.

Larn est affilié au temple d'Arkin d'Aflitain. Horeb, grand prêtre d'Arkin l'a chargé de retrouver les statuette de Yosh Shuiva et de les ramener au temple. Larn ignore qu'Horeb est un infâme traître qui souhaite utiliser le pouvoir de Yosh Shuiva à des fins personnelles.

YDRION LE SAUVAGE

Ydrion le sauvage mérite bien son surnom. Brutal et cruel, il écrase sans pitié ceux qui se mette en travers de sa route. De grande taille, c'est un robuste guerrier qui excelle dans le maniement de la hache Lormyrienne. Son allure sinistre est renforcée par son affection particulière pour les vêtements de couleurs sombres. Son visage allongé et son regard sombre appuyés par des sourcils broussailleux et une abondante chevelure noire ramenée en queue de cheval amplifient l'aura malsaine qu'il dégage naturellement.

Ydrion n'est adepte du Chaos que par intérêt personnel. Afin d'obtenir les bonnes grâces du Théocrate, il s'est juré de ramener les statuettes à Pan Tang et de les offrir au maître de Hwangaarl.

vent obtenir le plan de la villa et le détail des forces en présence (coût : 2000 GB à 3500 GB). Ils peuvent également commanditer le vol des statuettes par la guilde (6500 GB à 8500 GB). Si vos Pjs manquent de fonds, Larn mettra à leur disposition la somme de 7000 GB.

Quelque soit le chemin emprunté par les joueurs pour récupérer les statuettes, le Meneur de Jeu évitera toute confrontation directe avec le seigneur Ydrion. Ce personnage étant d'une importance capitale pour la suite de l'aventure, il est nécessaire de le garder en vie.

La trahison de Larn

Après le vol des statuettes, Larn et les Pjs devront fuir rapidement Nargesser. Sans aucun doute, Ydrion va partir à leur poursuite. Assurément, vos joueurs auront le sentiment que la victoire est proche. il suffit de retrouver le Melnibonéen, lui remettre les statuettes et laisser Larn se débrouiller avec lui. Hélas pour eux, Larn va les trahir. En effet, à la faveur de la nuit, pendant son tour de garde, l'Agent de la Loi lance un charme qui plonge les Pjs dans un sommeil profond et vole les statuettes.

Le réveil des Pjs est plutôt brutal. Ils sont violemment secoués par Ydrion et sa troupe de Pikarayds qui les a rattrapés. Nos héros comprennent vite que Larn les a trahis et ils n'opposeront pas de résistance lorsque le baron les interroge. Ydrion apprend rapidement que l'Agent de la Loi a pris la direction d'Aflitain pour confier les statuettes au grand prêtre d'Arkin. En guise de remerciement, Ydrion décide de vendre les Pjs comme esclaves. Pendant qu'il poursuivra Larn, un groupe de sept Pikarayds est chargé de convoyer les Pjs au marché de Gromoorva où ils seront livrés aux Pan Tangiens. Nos héros sont donc destinés à finir leurs jours dans les mines de Pan Tang.

Hirjham Prince de Melnibonée

La route qui mène à Gromoorva est longue. Laissez vos joueurs échafauder des plans d'évasion. Si l'un d'eux est vraiment génial, laissez les s'enfuir. La ren-

contre avec Hirjham aura lieu quelques jours plus tard alors qu'ils s'apprêtent à camper. Le Melnibonéen s'est mis en tête de les retrouver et rien ne l'arrêtera. Quoiqu'il en soit, échapper au sept Pikarayds qui les surveillent n'est pas une mince affaire. Les Pjs sont enchaînés et mal nourris. Rapidement, ils seront à bout de force et désespérés.

Vos Pjs ne s'en sortent pas ? Voilà le moment idéal pour faire apparaître Hirjham de Melnibonée. Au petit matin du 2ème ou 3ème jour, alors que les Pikarayds s'apprêtent à lever le camp et que leurs prisonniers se réveillent à peine, un cavalier surgissant de la brume vient à leur rencontre. Il descend de cheval, s'avance lentement jusqu'au campement, décline son identité (Hirjham de Melnibonée) et se présente comme l'employeur des prisonniers. D'une voix calme et assurée il demande aux Pikarayds de les délivrer car il a encore besoin de leurs services. Hirjham précise que s'ils refusent, ils mourront. Les Pikarayds se méfient d'Hirjham, mais ils sont sept et le Melnibonéen est seul. Confiants dans leur supériorité numérique, ils rejettent la proposition d'Hirjham. Alors, le Melnibonéen dégaine son arme et attaque. Ne jetez aucun dés, laissez-vous porter par d'impétueuses descriptions où le Melnibonéen massacre ses adversaires avec sang froid et détermination. Décrivez des scènes où la violence et la fureur sont les maîtres mots. Vos joueurs doivent être impressionnés par la puissance d'Hirjham. Après les avoir libérés, Hirjham explique aux Pjs qu'il a décidé de quitter son île pour rechercher les statuettes. Puisqu'il a sauvé les Pjs, il exige qu'ils l'aident à récupérer les statuettes (Hirjham promet une belle rémunération).

Aflitain

La poursuite des statuettes amène Hirjham et les Pjs jusqu'à Aflitain. C'est dans cette cité que se trouve le temple d'Arkin auquel Larn Ydris est affilié. Hirjham et nos aventuriers s'installent à l'auberge du Coq Rouge. A partir de ce moment, Hirjham reste à l'auberge et demande au Pjs d'enquêter sur les statuettes.

Le tour des tavernes mal famées permet aux Pjs de découvrir qu'Ydrion le Sauvage et ses hommes sont descendus dans une petite

auberge appelée l'Etoile d'Aflitain. Si vos aventuriers se rendent à l'Etoile d'Aflitain, ils constatent qu'Ydrion n'y est plus. Ils sont partis depuis deux jours. Un rapide interrogatoire du patron de l'Etoile apprend aux Pjs que le Baron a loué un navire. Il est probable que vos joueurs se rendent à la Capitainerie. Consulter les registres de la Capitainerie, confirme la location du navire mais n'indique aucune destination. Par contre, les Pjs remarquent qu'Horeb, le Grand Prêtre du temple d'Arkin a également quitté la cité à bord de sa plus grande galère. Le départ d'Horeb remonte à deux jours avant celui d'Ydrion.

Les prêtres du temple ou leurs serviteurs peuvent être une excellente source d'information. Si les Pjs sont assez malins pour leur extorquer des renseignements, ils découvrent que Larn Yidris a été inculpé de trahison et destitué de son titre de Champion de la Loi. Larn est accusé d'avoir attenté à la vie du Grand Prêtre d'Arkin. Ashigar Yidris, le frère de Larn est soupçonné de l'avoir aidé à s'enfuir, mais comme il n'y a aucune preuve, il n'a pas été arrêté. Les membres du clergé sont au courant du départ d'Horeb, mais ignorent tout de sa destination.

Rendre visite à Ashigar Yidris est la seule façon d'éclaircir la situation. Si les Pjs font preuve d'habileté et de tact, Ashigar Yidris révélera tout ce qu'il sait concernant l'accusation de Larn et les statuettes. Ashigar explique que Larn avait découvert qu'Horeb le Grand Prêtre d'Arkin possède un vieux parchemin écrit de la main même de Sadric 1er. Ce parchemin est la transcription d'une incantation utilisée par Sadric pour invoquer et contrôler Yosh Shuiva Seigneur des Dragons. Grâce à cette invocation, Sadric a obligé Yosh Shuiva à soumettre ses dragons à Melnibonée puis l'a banni du plan des Jeunes Royaumes. Les statuettes sont des clefs permettant au possesseur de l'invocation d'ouvrir la porte de la prison de Yosh Shuiva. Le parchemin de Sadric indique également le lieu où se trouve cette porte. Larn avait également découvert qu'Horeb suivait un but personnel n'ayant plus rien à voir avec l'église d'Arkin. Le maudit traître n'avait qu'un seul souci, ramener Yosh Shuiva dans les Jeunes Royaumes, le soumettre et le contraindre à lui remettre le contrôle des dragons. Ainsi, il deviendrait puissant et pourrait se lancer à la conquête

des Jeunes Royaumes. Avant de quitter Aflitain, Larn a confié à Ashigar les coordonnées de l'île où se trouve la porte donnant sur la prison du Dieu reptile. Ashigar qui dispose d'une mémoire infailible les transmet aux Pjs.

Une fois en possession de tous les éléments, les Pjs vont probablement confronter Hirjham à leurs découvertes. Le Melnibonéen avouera détenir un double du parchemin de Sadric. La copie du parchemin étant en mauvais état, il ne connaît pas les coordonnées de l'île. Il explique aux Pjs qu'il y a quelques mois, suite à une consommation excessive de drogues hallucinogènes, il a vu en vision la destruction d'Imrryr. et le massacre de ses compatriotes par une horde de barbares. Convaincu de l'aspect prémonitoire de sa vision, il a recherché une solution pour renforcer la protection de Melnibonée. C'est ainsi qu'il prit connaissance de la légende de Sadric 1er le dompteur de dragons. Il souhaite ramener Yosh Shuiva dans les Jeunes Royaumes et le maintenir prisonnier à Melnibonée. Selon lui, la présence du Dieu reptile générerait assez d'énergie magique pour que les dragons restent constamment éveillés. De cette façon, la protection d'Imrryr serait considérablement améliorée.

Oh mon bateau ohohoh

Hirjham et les Pjs s'embarquent en direction de l'île. Les premiers jours, la traversée est calme. Le quatrième jour est troublé par l'attaque d'un serpent de mer. Instaurez un climat de panique. Décrivez les marins se jetant à la mer, les multiples assauts du monstre marin et la violence avec laquelle il abat sa gigantesque queue serpentine sur le navire. Vos joueurs doivent comprendre qu'affronter une telle créature et rester en vie tient du miracle. Finalement, le dragon des mers fracasse le navire et les Pjs sont projetés par dessus bord. Une fois que le serpent disparaît dans les profondeurs de l'océan et que nos malheureux naufragés ont réussi à s'agripper aux débris du bateau, ils constatent qu'Hirjham manque à l'appel et qu'ils sont les seuls survivants.

Les Pjs passent une nuit au milieu des flots en compagnie de la peur, la soif, la faim et le

HOREB, GRAND PRÊTRE D'ARKIN

De petite taille et de frêle constitution, Horeb est un individu sournois, ambitieux et malveillant. Le prêtre d'Arkin n'a qu'une idée en tête, devenir riche et puissant.

froid. Le lendemain matin, l'espoir renaît lorsqu'ils aperçoivent un petit bateau de pêche qui vogue dans leur direction. Avec surprise, ils constatent que leur sauveur n'est autre que Larn Yidris. Larn explique qu'il est parti à la poursuite d'Horeb. Bien sûr, il s'excuse auprès des Pjs pour les avoir trahis et comme l'heure est grave, il exhorte les aventuriers à l'aider à empêcher Horeb d'invoquer Yosh Shuiva. Si vos aventuriers ont la rancune tenace, mettez en avant le fait que Larn ne les a pas tués dans leur sommeil et ignorait qu'Ydrion les cueillerait à leur réveil.

Yosh Shuiva

Après plusieurs jours de navigation, Larn et les Pjs atteignent enfin l'île de Yosh Shuiva. Larn guide les Pjs jusqu'au centre de l'île ou doit avoir lieu l'invocation du Seigneur Dragon.

Le cœur de l'île est constitué d'un cercle de collines boisées surplombant une petite clairière parsemée de ruines Melnibonéennes. Au milieu de la clairière, on peut apercevoir une immense dalle de pierre gravée d'une étoile à six branches. Chaque extrémité de l'étoile accueille une des statuettes de Yosh Shuiva. Lorsque Larn et les Pjs arrivent au sommet d'une colline, ils constatent qu'Horeb a commencé son invocation. Des yeux des six statuettes jaillissent des faisceaux lumineux qui se rejoignent au-dessus de l'étoile et forment un gigantesque disque incandescent qui ne cesse de s'élargir. Déjà, à l'intérieur du portail, apparaît le buste de Yosh Shuiva. Le dieu reptile est immense, il mesure plusieurs mètres de haut. Soudain, une volée de flèches traverse le ciel et fond sur la garde d'Horeb. Ydrion et ces hommes dévalent la colline située à l'opposé de celle des Pjs et chargent les soldats d'Horeb. L'intervention d'Ydrion a déconcentré Horeb. Ce moment d'inattention permet à Yosh Shuiva de se libérer de l'emprise du prêtre et de le tuer. Alors commence le carnage de Yosh Shuiva. Sans aucune distinction, il massacre gardes du temple d'Arkin et mercenaires d'Ydrion.

Larn indique que pour contraindre Yosh Shuiva à réintégrer son monde, il est impératif de détruire les statuettes. Il encourage les Pjs à rejoindre le champ de bataille et à briser les statuettes. Alors que nos héros se lancent à l'assaut, ils aperçoivent au loin la silhouette familière d'Hirjham qui descend d'une des collines et se lance avec fureur dans la bataille. Laissez Larn et Hirjham s'occuper de Yosh Shuiva, vos joueurs devront détruire les statuettes. Compliquez la tâche des Pjs en disposant des soldats du temple d'Arkin ou des mercenaires d'Ydrion sur leur route. Dressez des situations héroïques où les Pjs font faces à de multiples adversaires. Décrivez, au fur et à mesure que le temps s'écoule, le portail qui s'agrandit et la menace de Yosh Shuiva devenant de plus en plus pressante. Les statuettes ne doivent être brisées qu'après de nombreux efforts et l'affrontement d'innombrables dangers. Vos joueurs seront plus satisfaits si leurs actes engendrent le sentiment d'avoir accompli des exploits !!!

CONCLUSION

Après avoir démolé les statuettes et banni Yosh Shuiva, vos joueurs pourront mesurer l'importance de leur performance. Larn et Hirjham sont toujours vivants. Les liens créés pendant l'aventure entre les Pjs, le Melnibonéen et l'agent de la Loi peuvent se prolonger sous le signe de l'amitié. Bien qu'Hirjham soit déçu de ne pouvoir utiliser la puissance de Yosh Shuiva pour protéger sa patrie, il déclare être satisfait d'avoir contré les projets d'un serviteur du Théocrate et d'un prêtre corrompu. Larn aura besoin du témoignage des Pjs pour convaincre le temple d'Arkin de la trahison d'Horeb et recouvrir sa place de Champion de la Loi. Quant à Ydrion le Sauvage, il s'est enfui avant la fin de la bataille et l'on peut supposer qu'un jour ou l'autre sa route croisera à nouveau celle des Pjs. Ainsi s'achève l'histoire du Seigneur Dragon...

