

# Le 7<sup>ème</sup> Rempart



PAR YAAKAB SUR UNE IDEE DE MINOARD DEVELOPEE PAR ACEFINN POUR LE NEUVIEME DEFI TROIS FOIS FORGE DE PTGPTB. CE JEU EST PLACE SOUS LICENCE CREATIVE COMMONS BY-NC-SA

PHOTOS PROVENANT DE UNSPLASH, DEPOSEES PAR LES ARTISTES SUIVANTS :

- PATRICK HENDRY
- MADS SCHMIDT RASMUSSEN
- ZEKE TUCKER
- FABIAN IRSARA
- TYLER LASTOVICH
- HOACH LE DINH
- CESAR CARLEVARINO ARAGON
- BERND DITTRICH

**Mot du 3<sup>ème</sup> forgeron :**

\*\*\*

**L'ambiance et les thématiques de ce jeu étant plutôt sombres, il est recommandé avant toute chose d'avoir recours aux outils de sécurité émotionnels qui vous conviendront.**

\*\*\*

**La vie est faite de choix. J'ai choisi la sobriété.**

**Vous n'aurez besoin en matériel que de dés à six faces (d6), un seul suffirait, mais 6 seraient mieux, d'un papier libre en guise de fiche PJ, et d'un crayon.**

**J'ai jugé l'organisation du document suffisamment claire et les informations à assimiler suffisamment légères pour faire abstraction d'un sommaire.**

**J'ai pris beaucoup de plaisir à imaginer cet univers en partant des 2 premières forges.**

**J'espère que vous en prendrez autant à jouer...**

**YAAKAB**

*Notre monde a tout oublié de son passé. Nos livres sont des pages blanches, nos histoires des murmures dévorés par le vent. Seules les ruines, ces dents éparses qui percent le sol aux frontières de nos horizons, témoignent que quelque chose nous précéda, une civilisation balayée, réduite en poussière. Nul ne sait comment ni pourquoi. Les Parangons, maîtres des cité-remparts, murmurent que ce savoir est perdu à jamais. Mais nous ne pouvons pas nous y résigner. Nous les membres du 7ème Rempart, les parias, les chasseurs d'Ombres et d'Artefacts, nous refusons d'accepter l'oubli. Nous avançons, pas après pas, dans la brume empoisonnée, vers les restes de ce qui fut.*



## Création de Personnage

*Dans chaque cité-rempart, l'annonce du recrutement des éclaireurs sème le frisson et le silence dans les foyers. Ce rituel, bien que redouté, est respecté pour l'honneur qu'il apporte. Une fois par cycle, lorsqu'un nouvel escadron doit être formé, les Parangons annoncent la Moisson des Brumes.*

*La Moisson, ce nom étrange qui glace le cœur des mères, n'est ni une conscription forcée ni un appel de volontaires. C'est un rite de détection, une forme d'élection presque mystique, et personne, pas même ceux qui mènent le rituel, ne comprend pleinement comment elle choisit. Les novices ne savent pas s'ils seront désignés, mais tous savent que leur destin ne leur appartient plus dès que la Moisson commence.*

*La Moisson débute à l'aube, lorsqu'un Parangon masqué, portant la cape sombre et l'emblème de la cité-rempart traverse les rues, entouré de ses acolytes silencieux. Ils avancent sous les murmures de la foule, qui forme un passage respectueux et craintif. Les jeunes, âgés d'à peine douze à seize cycles, sont convoqués dans la place centrale de chaque quartier. Là, sous l'œil impitoyable du Parangon, le processus mystérieux de la sélection commence.*

*Chaque jeune est soumis à une Épreuve de l'Ombre. Les Parangons prétendent que le Miasme, d'une certaine façon, "choisit" ceux qui possèdent une affinité avec lui. On dit que leurs esprits montrent une force étrange, une résilience au-delà de l'ordinaire, ou peut-être une trace obscure, comme une cicatrice invisible laissée par le Miasme même. Les acolytes passent lentement entre les jeunes, portant une lanterne d'éclat noirâtre, un artefact que l'on prétend chargé de l'énergie même des terres corrompues.*

*Lorsque la lanterne s'approche des novices, elle réagit de manière inexplicable : une pulsation, un frémissement, ou, plus rarement, un éclat lumineux qui semble désigner celui qui est apte.*

*Certains novices partent presque avec la tête haute, d'autres les yeux éteints par la peur. Mais tous savent que cet engagement est un adieu.*

### Choisir sa cité-rempart d'origine

Chaque protagoniste est originaire d'une cité-rempart différente qui influe sur son apparence, mais aussi et surtout sur son comportement, ses valeurs et sa vision du monde. Elle doit être choisie avec soin car elle influencera le RP du joueur.

#### 1. Nah-Bur (Rempart du Savoir)

Nah-Bur est une cité d'une élégance épurée, faite de grandes tours élancées et de dômes au bleu profond, où l'air semble résonner des murmures de mille bibliothèques. Ses murs sont ornés de

mosaïques de verre poli qui captent la lumière et projettent des reflets bleutés sur les alentours, rappelant l'aura paisible et claire qui émane des Erudits.

Les habitants de Nah-Bur, aux fronts larges et mains fines, incarnent le calme et la clarté d'esprit. La cité est un lieu où la curiosité intellectuelle est sans cesse encouragée. On y trouve des observatoires, des salles de lecture et des ateliers où les savoirs anciens sont chuchotés et réinterprétés. Les rues sont peuplées de statues et de fresques représentant les penseurs des temps oubliés.

## 2. Kherun (Rempart de la Générosité)

Kherun est une ville qui déborde de verdure, de jardins suspendus, et de larges places accueillantes. Les murs sont recouverts de végétation et dégagent un parfum apaisant, symbolisant la bienveillance et l'abondance. Une lumière douce se diffuse dans les rues, évoquant la chaleur de la lueur verte qui entoure ses habitants.

Les Généreux, habitants de Kherun, souvent aux formes douces et aux bras robustes, dégagent une présence accueillante. Cette cité est connue pour son hospitalité et sa capacité à apporter réconfort et soutien à ceux qui en ont besoin. On y trouve de grandes halles et des espaces communautaires où chacun peut partager ses ressources et son savoir, faisant de Kherun un lieu de soutien mutuel et de générosité.

## 3. Vur-Zaash (Rempart de la Justice)

Vur-Zaash est bâtie comme une forteresse imposante, aux murs massifs et anguleux, renforcés de plaques de métal qui captent la lumière d'une manière froide et majestueuse. Les façades grises et polies évoquent l'aura métallique des Gardiens, et les hautes tours offrent une vue à perte de vue sur les environs.

Les habitants de Vur-Zaash, aux traits carrés et à l'ossature épaisse, incarnent l'ordre et la détermination. Les rues de la cité sont bordées de statues de justice, et des tribunaux austères y font régner une autorité incontestée. La cité est organisée avec rigueur, chaque espace optimisé pour un ordre parfait, rappelant que Vur-Zaash est une forteresse où la justice s'exerce de manière implacable et équitable.

## 4. Tamarin (Rempart des Traditions)

Tamarin est une cité qui respire la stabilité et le respect des anciens. Les bâtiments y sont harmonieusement symétriques, faits de pierres anciennes, et les rues pavées évoquent une continuité immuable à travers le temps. Des motifs pourpres ornent les édifices, rappelant l'aura des Conservateurs et honorant les lignées et l'héritage ancestral.

Les habitants de Tamarin, aux traits souvent marqués par des rides et des signes du temps, sont les gardiens des coutumes. Ici, chaque geste, chaque parole est empreint d'une profonde solennité. Le respect des rituels et des anciens est essentiel, et les temples ancestraux sont les lieux les plus vénérés. Tamarin est une cité où l'on sent que chaque pierre porte un récit sacré.

## 5. Sarr-Um (Rempart de l'Ambition)

Sarr-Um est une ville pleine de contrastes, bâtie à la fois de métal et de pierre brute, où des tours en spirale s'élèvent en défiant la gravité. Les murs sont parcourus de veines de métal rouge, évoquant

l'énergie débordante et les éclats rouges qui entourent les Innovateurs. Sarr-Um semble presque vibrer, comme si elle était en perpétuelle évolution.

Les habitants de Sarr-Um ont des traits anguleux et une allure résolue, parfois marquée par des cicatrices, symboles de leur audace et de leur créativité. La cité est un lieu où l'expérimentation règne, où les projets les plus audacieux sont entrepris sans crainte de l'échec. On y ressent une effervescence constante, les rues étant parsemées de forges, de laboratoires et de chantiers en ébullition.

#### 6. Lurran (Rempart de la Spiritualité)

Lurran est une cité qui semble à moitié immatérielle, construite dans des brumes et des lumières douces. Les murs blanc nacré s'effacent presque dans le brouillard, créant une atmosphère de mystère. La ville elle-même est construite de manière circulaire, avec des sanctuaires et des jardins suspendus. L'aura blanche et phosphorescente des Mystiques se reflète partout dans l'architecture de Lurran.

Les habitants de Lurran, minces et éthérés, semblent détachés du monde physique. Ici, tout est calme, et le silence est sacré. Des temples majestueux accueillent les méditations et les rites mystiques, où chacun cherche à se connecter aux forces invisibles du monde.

Ces six cités-remparts forment ainsi un ensemble unique, un microcosme où chaque cité cultive un idéal, renforçant l'équilibre général face aux forces destructrices du Miasme.



## Le Serment et la Marque, la Destinée

*Ceux qui acceptent le destin se rassemblent à l'extérieur des remparts, devant les rangées de mentors, eux-mêmes anciens éclaireurs, marqués par les stigmates du Miasme. Ils prononcent alors le Serment des Brumes, une promesse solennelle de loyauté aux cités, de silence sur les mystères qu'ils découvriront et de fidélité envers leurs frères d'armes. Après le serment, chaque novice reçoit la Marque du Rempart, une empreinte unique apposée sur la paume, capable de réagir avec certains artefacts anciens pour attester de leur engagement.*

*Cette marque, invisible à l'œil nu, se manifeste en lumière pâle uniquement sous le regard des artefacts du Miasme, et leur assure le respect et la crainte de ceux qu'ils croisent. Elle rappelle aussi leur exil permanent, car une fois marqué, un éclaireur ne peut plus jamais revenir à la vie ordinaire.*

**Lancez 1d6 pour connaître votre valeur de Marque de départ.**

**Chaque protagoniste commence également avec 6 points de Destinée.**

Ce sont les seules indications chiffrées qui définiront votre personnage.

## L'Escadron

*Ainsi, à la fin de la Moisson, un nouvel escadron est formé, lié par le Miasme, porteur de mémoire et de secrets. Un cortège se met en marche, silencieux, les nouveaux éclaireurs marchant vers les frontières de leur propre humanité, leurs yeux tournés vers l'inconnu, où seuls eux peuvent s'aventurer.*

Tous ensemble, les Protagonistes forment un Escadron. Ils sont désormais liés les uns aux autres, ainsi qu'aux autres Éclaireurs du 7<sup>ème</sup> rempart, leur nouvelle famille. Mais les membres de cette grande famille ne sont pas exempts de travers hérités des Remparts et de la Corruption du Miasme.

Trouvez un nom à l'Escadron.

## Traits physiques et moraux

L'apparence des Éclaireurs est un mélange unique des influences des six remparts. On peut souvent distinguer, dans leurs habits et dans leurs gestes, mais aussi dans leurs traits des fragments de chaque culture. Néanmoins chacun porte encore les caractéristiques et valeurs dominantes de son Rempart d'origine.

Les Éclaireurs inspirent crainte et fascination partout où ils passent. Les enfants les regardent avec des yeux écarquillés, tandis que les adultes murmurent entre eux, mi-méfiants, mi-envieux. On raconte que certains portent les marques du Miasme sous leur peau, des stries sombres ou des

veines luisantes, des stigmates qui rappellent leur lien avec le monde extérieur. Ces marques sont vues comme des signes d'un sacrifice nécessaire, une preuve que ces hommes et femmes endurent ce que nul autre ne pourrait supporter.

Les Éclaireurs de Kaern'Dhal sont marqués par une apparence unique et hétérogène, car chaque mission les transforme à sa manière. Certains ont le regard fatigué, d'autres le teint légèrement sombre, altéré par l'exposition prolongée au Miasme, mais tous portent cette aura de mystère et de résilience.



## L'Équipement et Les Symboles

*Leurs tenues, composées de pièces récupérées ou troquées aux remparts, sont un amalgame de protection pratique et de symbolisme personnel, un héritage en patchwork des cultures et connaissances des civilisations déchues.*

*Certains portent les insignes ou talismans des différents remparts, symboles qu'ils échangent parfois lors de leurs passages pour marquer leur appartenance universelle. Leur allure n'appartient à aucun rempart en particulier, et pourtant, elle est empreinte de l'esprit de chacun : une armure légère et composite pour la protection, des sacs remplis de parchemins, de petites reliques, et des provisions, tandis que leurs capes et leurs capuches évoquent à la fois le mystère et la discrétion.*

*Leurs tentes sont faites de matériaux variés, des toiles solides mêlées à des tissus cousus de symboles protecteurs ou de fragments récupérés çà et là.*



Lors de leurs passages dans les Remparts, les Eclaireurs peuvent troquer les Artefacts qu'ils ont trouvé dans les vestiges des terres de brume contre des talismans, reliques et autres Symboles qui les protégeront du Miasme. Il n'y a pas de règle qui définit ce qu'est un troc équitable. Là encore c'est à vous de fixer ensemble ce qui convient.

**Lorsqu'ensuite un Protagoniste devait prendre un point de Marque, il peut à la place choisir de sacrifier un Symbole.**



## Le 7ème rempart – Lumière du monde

*Le 7e rempart, que l'on appelle Kaern'Dhal, n'est ni une cité ni une forteresse de pierre. C'est une communauté humaine itinérante, composée de ceux que l'on nomme les Éclaireurs. Ils n'ont ni murs ni fondations fixes, mais forment un bastion mobile, tissé d'hommes et de femmes qui arpentent les étendues périlleuses en quête de reliques et de connaissances. Ils sont les seuls à franchir les territoires maudits au-delà des remparts, à défier le Miasme et à porter, malgré eux, la marque de son influence.*

*Kaern'Dhal n'a pas de lieu stable. Ses membres dressent des camps improvisés dans les ruines d'anciennes civilisations ou sur des hauteurs désertées.*

### La mission des Eclaireurs

*Les Éclaireurs de Kaern'Dhal sont bien plus que des aventuriers ou des chercheurs de reliques. Ils incarnent le lien vivant entre les remparts, le fil ténu mais essentiel qui relie ces cités isolées les unes aux autres. Portant à la fois des messages, des rumeurs, et des trésors d'information d'une cité à l'autre, ils sont les yeux, les oreilles, et la voix de chaque rempart vers ses semblables. Leur mission est donc doublement sacrée : rapporter des reliques qui nourrissent les ambitions de chaque rempart, et garantir la transmission des nouvelles, des connaissances, et des espoirs entre les peuples fragmentés.*

*Les Éclaireurs voyagent souvent seuls ou en petites équipes, sillonnant les terres désolées avec prudence. Là où la distance et le Miasme empêchent les autres d'échanger, eux seuls persistent à traverser ces périls. Porteurs d'un code de conduite sévère, ils respectent un devoir d'impartialité : chaque information, chaque artefact ou missive, doit atteindre sa destination sans altération ni ingérence.*

### La Marque : don et malédiction des Eclaireurs

*Là où ils s'installent, des feux modérés et des cercles de protection sont érigés, mais jamais pour longtemps. Les Éclaireurs savent que le danger rôde et que leur place n'est nulle part et partout à la fois.*

*Leur lien au Miasme est à la fois un don et une malédiction. La Marque leur permet d'entrer en résonance avec les artefacts et la magie, d'en percer la mémoire et les secrets, mais le Miasme les corrompt chaque fois un peu plus de son poison insidieux.*

**Lorsqu'un protagoniste est confronté à une situation dont l'issue est hasardeuse, le joueur lance autant de d6 qu'il le souhaite, dans la limite de 6, mais chaque d6 au-delà du premier lui vaut de prendre 1 point de Marque.**

**Un 6 sur un dé est une réussite. Plusieurs 6 indiquent une réussite critique.**

**Un résultat sans 6 est un échec. Plusieurs 1 indiquent un échec critique qui octroie en contrepartie 1 Point de Destinée.**

**Le Meneur de Jeu peut, selon la situation, ajuster la difficulté en octroyant ou soustrayant une ou plusieurs réussites. Cet ajustement doit être annoncé avant le lancer.**

**Lorsque la somme des valeurs des dés lancés est inférieure à la valeur de Marque du protagoniste, celui-ci perd un point de Destinée. Lorsqu'il n'a plus de point de Destinée, un personnage mute en une créature du Miasme : une Ombre.**

## Hors des Remparts – Les Terres de Brume

*Nous nous enfonçons encore et toujours, au-delà des brumes, là où les arbres s'étiolent en spectres, les rivières se figent dans des lits de poison, et les cieux s'assombrissent sous le voile noir du Miasme. Là-bas, des citadelles brisées se dressent encore, défiant le temps et les souvenirs. Et à chaque pas, le Miasme nous enveloppe un peu plus, comme une caresse glacée, ses volutes noires suintant jusque dans nos esprits.*

*Nos cœurs battent au rythme des vestiges que nous exhumons. Chacun d'eux renferme une histoire, mais pas la nôtre, non. Une autre, plus ancienne, plus vaste, qui pourrait peut-être nous donner la clé de ce monde que nous avons perdu. Parfois, nous osons rêver : et si ces Artefacts détenaient la solution pour chasser cette brume sombre qui ronge tout ce qu'elle touche ? Peut-être alors retrouverions-nous notre place au sein des remparts. Peut-être deviendrions-nous les héros d'une ère nouvelle, plus forte, plus lucide, enfin unifiée.*

*Mais chaque retour, chaque regard méfiant nous rappelle qu'il n'en est rien. Nous sommes le 7ème Rempart, ni Parangon ni peuple, juste un Escadron d'Eclaireurs qui ose défier les ruines et frayer un passage entre ce qui fut et ce qui est. Les remparts nous accueillent pour les richesses que nous rapportons, mais nous rejettent pour la souillure que nous incarnons. Nous marchons seuls dans cette quête d'une vérité que personne ne veut réellement voir, car elle pourrait bien réduire leurs illusions à néant.*

*Une flamme persiste en nous. Une flamme faite d'orgueil, d'espoir, et de folie, plus puissante que le Miasme lui-même. Car, au fond, nous sommes ceux qui vivent, ceux qui ne se contentent pas des remparts, ceux qui bravent l'inconnu, même s'il doit nous consumer.*

### Le Miasme et les Ombres

Le Miasme se matérialise sous forme d'une brume épaisse et noirâtre couvrant tout d'un film huileux semblable à notre pétrole. Il abrite les Ombres, créatures inquiétantes de morphologies, tailles et comportement variés qui ont pour point commun cette noirceur qui couvre leur enveloppe charnelle tout autant que leur âme.

*Des rumeurs prétendent que certaines Ombres sont d'anciens Eclaireurs ayant cédé à la corruption du Miasme.*



### *Les civilisations disparues, source de sagesse et d'expérience*

Il vous appartient de définir ensemble ce que sont ces civilisations disparues et les Artefacts qu'elles ont laissées derrière elles dans les vestiges qui parsèment les Terres de Brume.

Chaque quête de l'Escadron doit être l'occasion d'en découvrir un peu plus sur ces civilisations anciennes, et si elle est correctement menée, octroie à chacun 1 point de Destinée supplémentaire.

### *Les Artefacts*

Ils sont porteurs de la mémoire des civilisations anciennes, et, en tout cas c'est la conviction des Eclaireurs et de la plupart des habitants des 6 Remparts, renferment les secrets de l'apparition du Miasme et de la manière de s'en débarrasser définitivement.

Pour ces raisons, ils sont un symbole fort de pouvoir et chaque Rempart est prêt à offrir beaucoup pour se les approprier. La monnaie courante est le Symbole, ce terme générique désigne tout objet empreint de protection magique contre le Miasme.



# Scénario : Les Larmes de Kaern'Dhal

Un ancien artefact est découvert par un Éclaireur qui meurt peu après avoir envoyé une partie de l'information aux Remparts. Cet artefact, pourrait être capable de purifier le Miasme. Les PJ sont chargés d'enquêter et de retrouver l'artefact. Mais d'autres Escadrons plus ou moins corrompus sont aussi sur le coup et se sont vu promettre de fortes récompenses par de riches habitants des cité-rempart, qui en feraient un usage potentiellement destructeur.

## Acte I : Le Présage

**Introduction :** Les PJ sont réunis par Kaern'Dhal dans un camp isolé. On leur présente la situation : un éclaireur récemment décédé aurait découvert un cristal lumineux dégageant une puissante énergie. Il pourrait contenir le pouvoir d'annuler le Miasme. La nouvelle est parvenue aux remparts, et chaque cité a déjà soudoyé des Escadrons pour mettre la main sur cet artefact.

**Objectif :** Les PJ doivent trouver le lieu exact de la découverte, loin dans les terres du Miasme, avant que les autres Escadrons ne l'aient livré en de mauvaises mains.

**Challenge :** Durant le briefing, certains PNJ expriment des réserves : et si l'artefact n'avait pas le pouvoir qu'on lui prétend ? Et si cette expédition était trop risquée ? Les PJ pourront eux-mêmes choisir de suivre cette quête en toute confiance... ou d'en douter.

**Première difficulté :** La route est infestée d'Ombres corrompues par le Miasme. Les PJ devront faire usage de discrétion et de stratégie pour éviter ces monstres ou les combattre efficacement.

## Acte II : La Rencontre

**Déroulement :** À mi-chemin de leur quête, les PJ se retrouvent dans une ruine antique utilisée comme halte. Ils y rencontrent deux autres Escadrons, chacun avec un intérêt particulier pour l'Artefact.

**Interactions clés :**

Selon le profil (Rempart d'origine) que vous aurez décidé pour les membres de ces escadrons, ils pourront interagir de ces différentes façons avec les PJ :

**Savoir :** Proposent une alliance temporaire, arguant que leur savoir pourrait aider les PJ à identifier et sécuriser l'artefact.

**Générosité :** Appellent les PJ à trouver l'artefact pour le bien commun, promettant une purification du Miasme au bénéfice de tous.

*Justice* : Veulent s'assurer que l'artefact ne tombera pas entre de mauvaises mains et envisagent de la placer sous haute surveillance.

*Traditions* : Sont persuadés que l'artefact doit être ramené dans les murs de la cité-rempart des Conservateurs pour être vénéré.

*Ambition* : Espèrent utiliser l'artefact à leur avantage.

*Spiritualité* : Ont des visions confuses de l'artefact et craignent qu'il ne réveille des forces anciennes et incommensurables.

Les PJ devront gérer diplomatiquement ou subrepticement leurs relations avec chacun. Ils peuvent s'allier temporairement avec un groupe ou semer des doutes et des tensions. L'essentiel étant qu'ils trouvent un moyen de s'emparer de l'Artefact.

*Élément perturbateur* : Au cours de cette halte, un groupe de rivaux disparaît mystérieusement. Des traces de griffes et une odeur nauséabonde révèlent la présence d'Ombres plus puissantes que prévu. Cette menace imminente pousse tous les Eclaireurs à avancer plus vite, mais les PJ savent que quelqu'un ou quelque chose les traque.

## Acte III : La Découverte de l'Artefact

*Lieu clé* : Un temple ancien aux abords d'un gouffre plongé dans le Miasme, où les anciens auraient dissimulé l'artefact pour qu'il ne soit jamais retrouvé. Les murs du temple sont recouverts de runes, et d'étranges statues semblent observer chaque mouvement.

*Découverte* : Après une exploration minutieuse, les PJ découvrent le cristal dans une salle sanctuaire. Les corps de plusieurs Eclaireurs gisent au sol tout autour. Lorsqu'ils approchent l'artefact, un éclat lumineux se propage et semble repousser le Miasme autour d'eux.

*Révélation* : En touchant le cristal, un PJ et tout ceux à ses côtés reçoivent une vision de la dernière civilisation : un aperçu de la prospérité avant le Miasme, et une voix qui murmure que le pouvoir du cristal peut à la fois sauver et détruire. L'artefact, utilisé sans précaution, risquerait d'amplifier le Miasme. *Chaque PJ présent gagne 1 point de Destinée.*

*Tension croissante* : Les autres Eclaireurs s'étant entre-temps rapprochés, découvrent la présence des PJ et veulent s'emparer de l'artefact. Les PJ doivent décider s'ils partagent leurs découvertes avec les autres ou gardent le secret pour eux-mêmes.

## Acte IV : Le Choix du Sacrifice

*Retour et confrontation* : Sur le chemin du retour, les PJ sont confrontés à un dilemme. Ils découvrent que le Miasme s'intensifie autour des remparts, menaçant les communautés. Un rituel, impliquant un sacrifice, pourrait sceller le pouvoir de l'artefact pour contenir définitivement le Miasme, mais cela impliquerait un important renoncement.

### Options pour les PJ :

Retour aux remparts avec le cristal, acceptant de donner l'artefact à l'une des communautés pour le prestige et le pouvoir, tout en prenant le risque d'une exploitation égoïste.

Déposer le cristal dans un sanctuaire en l'enfouissant de nouveau, scellant temporairement le Miasme mais sans garantir la survie à long terme.

Accomplir le rituel de purification qui nécessite de détruire l'artefact pour affaiblir définitivement le Miasme dans une zone néanmoins assez restreinte, un sacrifice qui coûte un grand prix pour les PJ et prive les remparts de cet objet de pouvoir.

### Épilogue : La fin de l'innocence

La conclusion dépend du choix final des PJ :

*Si l'artefact est offert à un rempart :* La cité qui reçoit l'artefact acquiert une influence inédite. Cependant, les tensions augmentent entre les remparts, chacun voulant à tout prix exploiter ce pouvoir. Les PJ deviennent des figures controversées, vénérées par certains et haïes par d'autres.

*Si l'artefact est enfoui de nouveau :* Les PJ sont vus comme les gardiens d'un secret sacré. Les remparts, frustrés, les tolèrent à contrecœur et leur confient encore de nouvelles missions, sachant que seuls eux peuvent à nouveau trouver le cristal.

*Si le rituel est exécuté :* Le Miasme commence à reculer là où le rituel a été accompli, mais à un coût notable. Les PJ sont marqués, peut-être affaiblis, et chacun porte en lui une part du pouvoir cristal (*ils perdent tous les points de Miasmes acquis lors de ce scénario*). Les remparts reconnaissent leur acte héroïque, mais certains les considèrent aussi comme des traîtres ayant privé le monde d'une puissante magie.

### Notes pour le MJ

Le MJ peut jouer sur les interactions et les alliances avec les autres escadrons pour créer des situations tendues et des dilemmes moraux.

Les visions, révélées par le cristal, peuvent inclure des indices sur d'autres artefacts, ouvrant de nouvelles quêtes pour les PJ.

Les conséquences du choix final doivent rester ambiguës, invitant les joueurs à réfléchir à ce qu'ils ont sacrifié ou préservé pour le bien du monde (ou pas).



*Dans nos chairs, nous portons le prix de notre quête. Le Miasme, ce mal rampant, s'insinue dans nos veines, coule sous notre peau comme un poison qui étouffe, brûle, mais étrangement... ne tue pas. Il nous marque, comme les stigmates d'une vie passée en enfer, loin de la protection des remparts et des regards purs de nos semblables. Nous revenons chargés de vestiges, de choses qui tintent, étincellent, qui vibrent d'une énergie inconnue et d'un savoir interdit. Tous les remparts se les arrachent comme des reliques sacrées. Ils ne voient que le prestige et le pouvoir, le rêve fou de s'approprier le passé pour le plier à leur propre vision de ce que devrait être notre monde.*

*Mais nous, nous voyons autre chose. En les touchant, nous sentons leur mémoire, comme si les murmures d'un autre temps se glissaient dans nos pensées. Ces Artefacts, objets mutilés de civilisations disparues, n'ont rien d'une promesse brillante. Ils sont des avertissements. Les ruines qui les abritent sont noircies par les mêmes marques de corruption que le Miasme laisse sur nos propres corps.*

*Pourtant, chaque jour, nous repartons. Les autres nous traitent en pestiférés, nos regards fuyants et nos vêtements marqués de la souillure du dehors font peur. Même les Parangons, ces seigneurs maîtres en leur cité-rempart, nous regardent de haut, préférant détourner les yeux des cicatrices que nous rapportons, et des lieux hantés de nos regards. Mais lorsqu'ils dorment, dans le silence des nuits étouffées, chacun sait que seuls nous pouvons arpenter les Terres de Brume. Seuls nous ramenons ce que tous désirent sans jamais oser le demander.*

Ce jeu explore les thèmes de survie, de pouvoir et de sacrifice dans un monde à la dérive ou la noirceur qui plane dehors n'a d'égalé que l'enfermement des êtres sur eux-mêmes.

Le système se veut volontairement très léger pour laisser l'improvisation percer les brumes de l'intrigue.