

# LA PUISSANCE ET LA GLOIRE

## SYNOPSIS

Les joueurs sont invités par un riche Symétrique pour participer à un événement unique durant la "Saison de l'Évacuation", une des périodes les plus dangereuses et imprévisibles de l'année dans le Monde Creux. Le but est d'accompagner le Symétrique dans une aventure fascinante : la localisation et la récupération d'un artefact divin qui se trouve sur le Cuisinier. Mais, comme la plupart des prétendues fêtes dans le Monde Creux, cette exploration tourne rapidement au cauchemar.

Le scénario est fait pour suivre « Le Mutant à Abattre », du livre principal. Il peut cependant tout à fait se jouer indépendamment.

## PRÉLUDE

*Une golem domestique richement vêtu vient vers vous, porteuse d'une invitation énigmatique, scellée d'un sceau.*

La lettre suivante est un exemple adapté pour un groupe ayant à moitié échoué dans le scénario « Le Mutant à Abattre ». N'hésitez pas à l'adapter, pour pouvoir donner directement à vos joueurs et joueuses comme aide de jeu. Ainsi l'une d'elles pourra le lire à haute voix aux autres.

*« Chers alliés,*

*Les rumeurs sur un certain incident à la morgue de Nubéville vont bon train et je dois dire qu'elles ne sont pas pour me déplaire. Il est donc*

*temps de vous offrir une chance de prouver à*



*nouveau votre valeur.*

*Vous avez certes trébuché lors de votre dernière tâche, mais je suis prêt à vous tendre une main magnanime. Vous êtes donc conviés, en mon domaine, à la grande réception marquant la fin de la 'Saison de l'Évacuation'. Que vos compétences servent ma volonté, et que vous soyez témoins de ma résilience aux côtés des puissants de la ville nuage.*

*En contrepartie de votre présence et de votre assistance, il vous sera octroyé une compensation généreuse : des larves en abondance, des artefacts précieux et, surtout, une voie nouvelle vers la perfection.*

*Ne soyez pas dupes, cependant : ce n'est ni une simple célébration, ni une proposition sans risque. La grandeur s'acquiert par l'épreuve, et seuls ceux qui s'y montrent dignes méritent de me suivre. Rejoignez-moi et prouvez au Monde Creux que vous êtes prêts à marcher dans l'ombre des plus puissants.*

*Navrurvan, Grand Duc de la Viande, Seigneur de Viléa. »*

## ACTE 1 : L'INVITATION ET LA RÉVÉLATION

Les joueurs doivent prendre un ascenseur à corde pour aller au Très Haut Quartier, grâce au passe associé à la lettre. Ils arrivent au domaine de Navrurvan, où une cérémonie étrange est en cours.

*Vous vous tenez devant le manoir de Navrurvan, une majestueuse demeure, parfaitement symétrique, de pierre claire, percée de fenêtres derrière lesquelles brillent des lumières chaleureuses. Le bâtiment est décoré de colonnes élégantes et de statues de marbre. Les portes imposantes, finement sculptées, sont encadrées par des ferronneries délicates, reflétant le prestige du maître des lieux. Une cohorte de domestiques s'affaire à accueillir de riches aristocrates, pour la plupart symétriques.*



La cérémonie va bientôt commencer, le maître des lieux n'est pas encore là mais les invités discutent déjà sans retenue. Les joueurs ont le

temps d'explorer rapidement, avant que le maître n'arrive.

*"Mes chers amis, nobles Symétriques, illustres invités," déclare Navrurvan, sa voix résonnant avec une assurance glaciale, tandis que ses deux visages scrutent la foule d'un air inquisiteur. "Nous voici réunis pour célébrer non seulement la fin de la 'Saison de l'Évacuation', mais aussi pour louer nos victoires. Moi, Navrurvan, je me tiens devant vous, non pas affaibli par les récents événements, mais renforcé par eux." Il marque une pause, laissant son regard glisser sur chaque invité. "Je vous rappelle le conflit avec la Maison Vorta, ces misérables qui pensaient pouvoir terrasser Viléa devant les tribunaux de Boucan. Ils ont été balayés de la surface du Monde Creux. Chaque abattoir qu'ils possédaient est désormais sous mon contrôle." Il lève les bras, ses deux visages exprimant la satisfaction.*

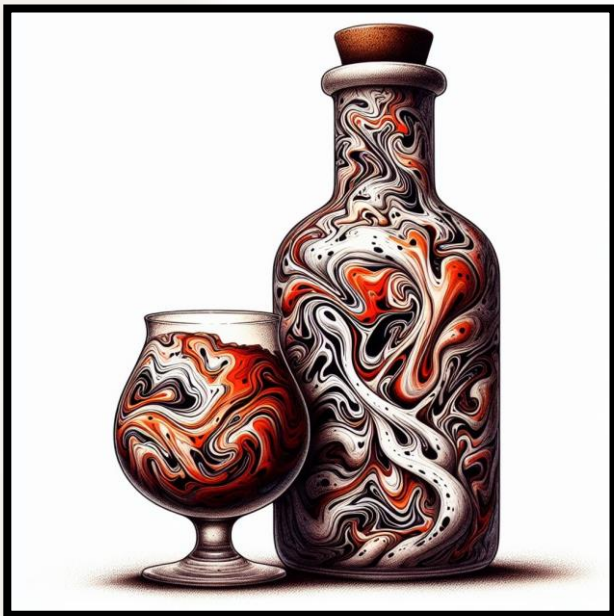
*À ce moment, une troupe de serviteurs de toutes les espèces est traînée au milieu de la salle. Ils sont vêtus de masques grotesques représentant les ennemis vaincus de Navrurvan, les traits déformés par la terreur.*



*Les mutants, golems, Az et même Yfrans se mettent à mimer les derniers instants des membres de la Maison Vorta. Sous le regard*

*impitoyable de Navrurvan et les coups de fouets, ils se déplacent avec maladresse, imitant la fuite désespérée et la chute de ceux qui avaient osé se dresser contre lui. Les rires et les moqueries de l'assemblée résonnent dans la grande salle.*

*Navrurvan achève alors son discours : "Voyez ici le sort réservé à ceux qui osent me défier, à ceux qui croient pouvoir ébranler ma puissance sans en payer le prix, tout comme à ceux qui échouent à me servir. Qu'ils servent d'exemple, à quiconque oserait questionner la supériorité des Symétriques. Maintenant, célébrons non seulement la fin de la saison, mais la fin de tous ceux qui s'opposent à notre grandeur."*



*Les servants, presque transparents dans leur servilité, apportent des plats d'une opulence exagérée et des boissons enivrantes. Tandis qu'un autre symétrique monte faire son discours, vous recevez une convocation transmise par un domestique.*

Navrurvan convoque les joueurs dans une petite alcôve, à l'écart de la fête, pour leur présenter son plan : l'alcôve est étroite et faiblement éclairée par des bougies fumantes, les murs couverts de

tentures sombres absorbant presque toute lumière.



Une étrange et horrible statue surplombe l'alcôve : un macabre mélange tordu d'un corps d'un mutant à deux têtes et d'un Yfran élégant. Tous deux vous rappellent quelqu'un...

- **Test individuel de Psychologie ou d'Essence (DD6)**
  - **Réussite** : Les joueurs comprennent que Navrurvan a mis cette scène en place à la fois pour les intimider et pour leur montrer qu'il n'est pas responsable de ce qu'avait fait son subalterne, mais cela prouve aussi qu'il craint ce que des alliés pourraient faire. Cela donne un bonus de +3 à toutes les interactions sociales avec lui.
  - **Échec** : Les joueurs ne perçoivent que l'assurance apparente de Navrurvan. Il a localisé le futur lieu d'apparition du Cuisinier.

## Questions et Réponses Potentielles

- **Pourquoi veut-il cet artefact ?** "L'Artefact fera de moi un être supérieur aux dieux eux-mêmes, capable de rassembler sous son patronage tous les Symétriques du Monde Creux. Vous voudrez m'avoir de votre côté, quand ce jour viendra."
- **Navrurvan n'a-t-il pas peur que quelqu'un lui vole un tel objet ?** "Bah, l'Artefact est difficile à utiliser, il demande beaucoup de ressources. J'aurais le temps de châtier l'impudent qui tenterait de le subtiliser."
- **Où allons-nous ?** « Dans la région de K'poh, je ne vous dirai pas où exactement pour le moment, car je ne veux pas que la nouvelle s'ébruite. »
- **Quelle sera la récompense ?** "3.000 larves par personne pour la simple protection de ma personne. 5.000 de plus, et des objets de ma collection, une arme ou une armure par personne, si j'obtiens l'Artefact. Mon armurerie vaut le coup d'œil, je vous assure, je me suis fait un nom dans la chasse au gros gibier."
- **Que s'est-il passé avec votre employé Yfran ?** "Il a abattu le vaisseau vivant sans mon autorisation, tout ça pour quelques misérables sauriens, tuant des dizaines de riches citoyens et, pire encore, un dieu ! Et pas n'importe lequel... Le Cocon a réclamé ses entrailles. J'ai même appris qu'il n'avait pas respecté les termes de votre contrat et qu'il a gardé la récompense pour ses propres poches. Un comportement inacceptable !"
- **Serons-nous seuls ?** "Bien sûr que non, j'emmènerai avec moi des golems et un mercenaire Az de confiance."

L'objet de la collection est une arme ou armure au choix (dans la limite X larves).

### • Test de Commerce (DD9)

- **Échec :** Valeur maximale est fixée à 3.000 larves (1.500 pour un échec critique)
- **Succès :** 6.000 larves (9.000 si critique)
- **Autre :** Lancer un dé, sur 1 ou 2, Navrurvan n'a pas l'objet spécifique et on peut en demander un autre. Sur 4, il est fait en chitine, sur 5 en métal de qualité, sur 6 en coquille d'œuf.

## ACTE 2 : VOYAGE VERS K'POH

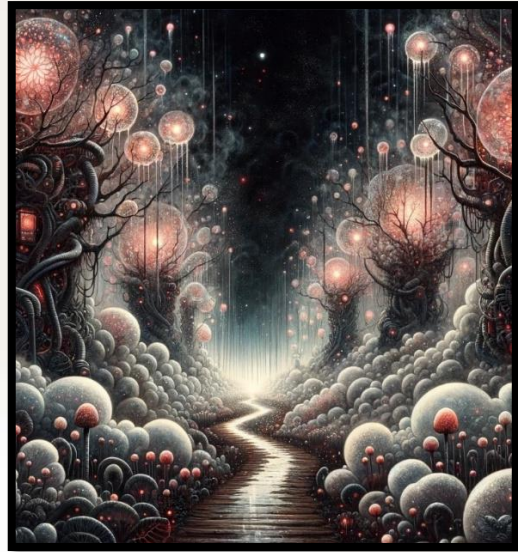
La troupe se regroupe le soir même, composée des joueurs, de Navrurvan, de deux golems militaires, d'une golem domestique et d'un Az.



Le groupe se met en route à bord d'un grand véhicule à roues, une sorte de carrosse camion organique.

Le trajet vers K'poh est semé d'embûches : des tempêtes de sable commencent à se lever, rendant la progression du véhicule difficile. Le sol, en mouvement constant, crée des secousses violentes, forçant les conducteurs à ajuster la direction avec précision pour éviter de tomber dans des fosses ou se retrouver bloqués par des débris.

- **Test de Pilotage (DD9) tous les jours**
  - **3 réussites** : Fin du voyage
  - **Réussite** : Avance normalement
  - **Échec** : Rajoute un jour de voyage
  - **3 échecs** : Échec total, les joueurs arrivent trop tard.



Le premier jour est sans incident particulier. Le premier soir, les joueurs entendent Le Fléau jouer du nyatiti à l'écart.



Pendant le voyage, plusieurs événements marquants surviennent.

## Événements Notables



1) **Éruption soudaine de spores géantes** : Traversant une zone infestée de végétation carnivore, les joueurs assistent à une éruption massive de spores. Ces spores, ressemblant à des nuages lumineux, ont la particularité de dévorer la chair.

- **Test individuel de Résistance aux Intempéries ou Survie (DD6)**
  - **Réussite** : Les joueurs évitent d'inhaler les spores en utilisant des protections.
  - **Échec** : Les spores infligent des dégâts mineurs et affaiblissent les joueurs jusqu'à ce qu'ils reçoivent des soins.



2) **Collision avec une créature titanesque** : En pleine nuit, le groupe est secoué par un tremblement de terre. Une créature titanesque, un mille-pattes à volet de 10m, traverse le chemin. Il est aveuglé par les lumières des phares et peut se mettre à charger aveuglément.

- **Test de Dressage ou Pilotage (DD6)**

- **Réussite** : Vous parvenez à calmer ou éviter la créature et éviter.
- **Échec** : La créature charge, causant des dégâts au véhicule. Un des golems tombe et se brise.

3) **Village fantôme** : Le convoi tombe sur un ancien village abandonné, noyé sous le sable. Les habitations, construites en utilisant les plantes carnivores vidées, sont affamées. Impossible de contourner, car cela prendrait trop de temps. Il faut trouver une manière de traverser (donner à manger aux plantes sur la route, repérer les plantes encore en vie pour les éviter...).

- **Test de Discrétion ou Symbiose (DD6)**

- **Réussite** : Les joueurs traversent sans éveiller l'attention des plantes.
- **Échec** : Une des plantes les attaque, nécessitant de se défendre ou de trouver un autre moyen de passer.

## ACTE OPTIONNEL : LES FORCES

### ARMÉES DE BOUCAN

#### *Contexte et Introduction*

La force armée de Boucan est une menace tangible qui pourrait rapidement changer la donne lors du scénario. La ville de Boucan, avec sa puissance économique et militaire, a su obtenir des informations capitales concernant la Langue Tranchée de l'Écume Pourpre, bien avant même que les joueurs ne partent de Nubéville. Cela est principalement dû à la longue traque menée par des informateurs discrets à travers tout le monde creux, mais aussi à une surveillance serrée sur toute découverte potentielle qui pourrait remettre en cause la domination des Yfrans. L'idée que Navrurvan a découvert ce vieux secret après de longues recherches a éveillé des soupçons parmi les bureaucrates et espions de Boucan, menant à une intervention directe.

#### *Le Déroulement de la Rencontre*

La rencontre avec les forces de Boucan se déroule dans la région de K'poh, un territoire qui offre plusieurs possibilités tactiques grâce à ses paysages variés. Les agents de Boucan, dirigés par un capitaine Yfran ambitieux, ont pris une

longueur d'avance, utilisant leurs réseaux de renseignement pour localiser l'endroit où Navrurvan et les joueurs pourraient atteindre la zone de l'épreuve.

Pour cette rencontre, imaginez une embuscade bien préparée : les troupes de Boucan ont installé un camp avancé en bordure de K'poh, où ils comptent intercepter les joueurs avant qu'ils n'atteignent la zone de la Faille. Le capitaine Yfran, conscient du potentiel de la Langue Tranchée et des ambitions de ceux qui pourraient menacer la stabilité, veut s'assurer de récupérer l'artefact, soit par la diplomatie, soit par la force.

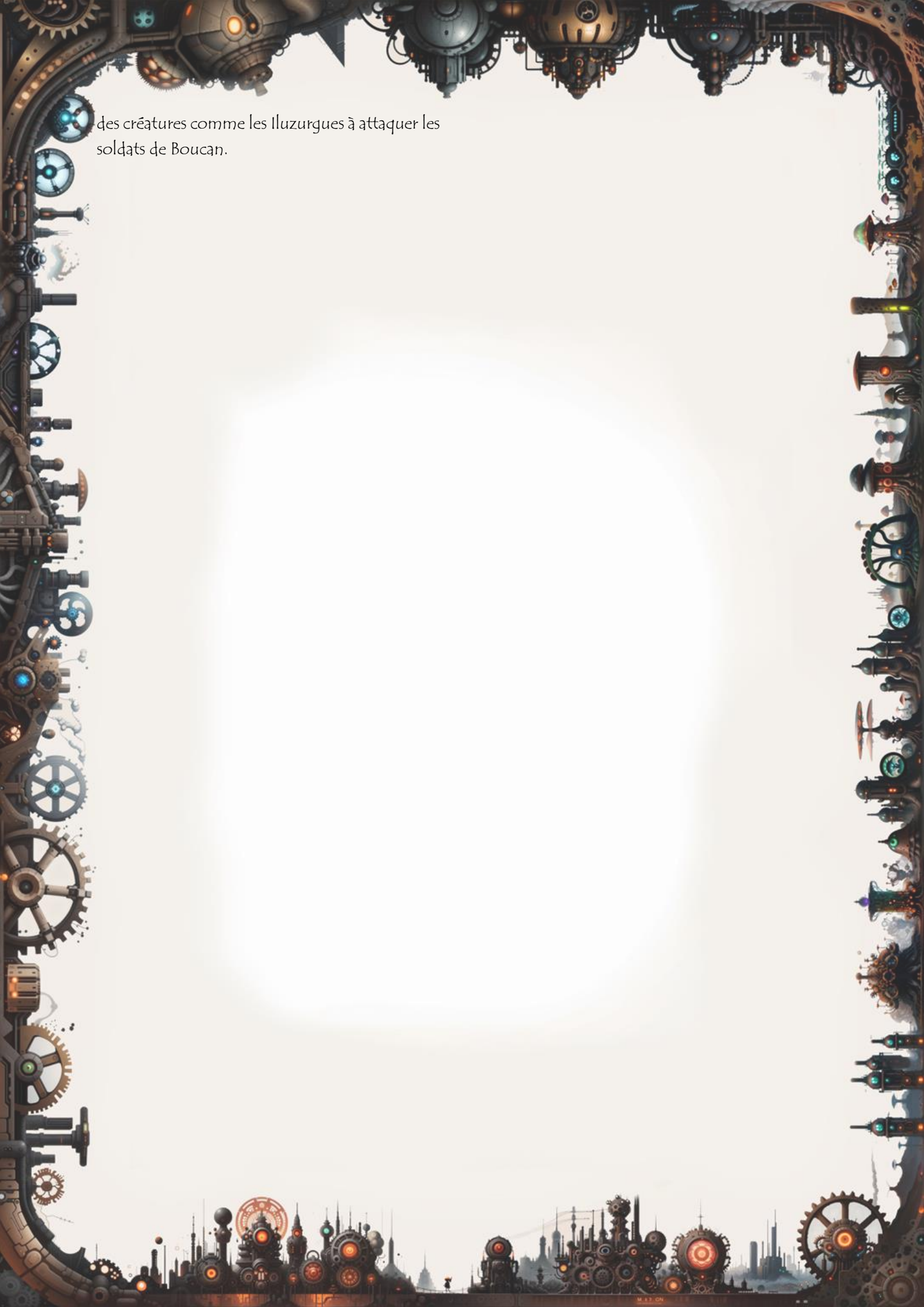
Les joueurs vont ainsi se retrouver face à une force armée bien préparée, avec une vingtaine de soldats accompagnés de golems de combat, renforçant leur présence militaire. Le capitaine, un Yfran nommé Xelios Kar-Tra, est connu pour sa ruse et sa capacité à manipuler ses ennemis par des menaces voilées. Sa priorité est de convaincre les joueurs de remettre la Langue, jouant sur leur peur des représailles, mais également en promettant certaines "récompenses" s'ils coopèrent.

#### *Utilisation en Jeu*

Cet acte peut être utilisé pour augmenter la pression, soit avant l'arrivée au rituel, soit après.

Le maître du jeu doit faire sentir aux joueurs la supériorité matérielle et organisationnelle des troupes de Boucan. Cependant, le but n'est pas nécessairement de déclencher un affrontement direct. Le capitaine Xelios Kar-Tra pourrait offrir une forme de marché : la possibilité pour les joueurs de "collaborer" avec Boucan en échange de privilèges, ou même proposer une alliance temporaire pour "protéger" l'artefact.

En cas de refus des joueurs, le capitaine n'hésitera pas à ordonner une attaque, mais les joueurs pourraient amener les habitants de la région ou



des créatures comme les Iluzurgues à attaquer les soldats de Boucan.



## ACTE 4 : LE RITUEL

Arrivés près du lac Hyahy, sur la colline de G'buh, le long d'un des fleuves qui longe la ville de G'buh, le lac est en pleine effervescence. Son liquide rouge bouillonne, projetant des éclats lumineux qui illuminent la colline d'une lumière sinistre. Des vents violents balayent la zone, soulevant des nuages de poussière et rendant l'atmosphère électrique.

- **Test de Résistance aux intempéries ou de Symbiose (DD6)**
  - **Réussite** : Les joueurs gardent leur sang-froid malgré l'atmosphère oppressante.
  - **Échec** : Un joueur est temporairement paralysé par la peur (-1 à tous les jets).



*De grands rites sacrés sont en cours, accompagnés de chants, de danses et de festins. Les habitants, inconscients du danger imminent, célèbrent avec ferveur ce moment sacré de chaque Apparition, offrant des prières et jetant les lluzurgues dans le lac brûlant pour garantir de bonnes chasses. Les chamans, profitant de la proximité du Hyahy, réalisent des miracles habituellement hors de leur portée sous les bravos.*



Navrurvan révèle au groupe que, bien qu'il sache que le Cuisinier apparaîtra non loin, il doit obtenir une localisation plus précise, pour éviter que le groupe ne soit avalé par mégarde. Il commence donc à effectuer un rituel. Il trace des symboles complexes sur le sol avec une poudre argentée, tout en récitant des incantations dans une langue ancienne et gutturale. Navrurvan doit recommencer à plusieurs reprises à différents endroits et a besoin de votre aide pour la préparation.

- **Test prolongé de Prescience (DD12)**
  - Chaque participant donne +1 (alternativement, quelqu'un qui ne participe pas peut faire évacuer la ville)
  - **2 Réussites** : Vous assistez Navrurvan efficacement, localisant le point d'apparition précis.
  - **2 Échecs** : Le Cuisinier apparaîtra trop près du groupe, avalant toute personne qui rate un jet d'Acrobatie DD3

Navrurvan s'exclame finalement : "Là !" et vous fait signe de le suivre, courant vers le centre de la ville de G'buh.



## ACTE 5 : LA RENCONTRE AVEC LE CUISINIER

Alors que le sol tremble de plus en plus fort, la gigantesque créature, un serpent monstrueux aux écailles métalliques, émerge du sol au beau milieu de G'buh. Le Cuisinier semble particulièrement furieux et attaque sans discrimination, causant un massacre effroyable.

Les joueurs doivent maintenant distraire et échapper à la créature en attendant de trouver l'artefact.

- **Test de Stratégie (DD12)**
  - **Réussite** : Donne quelques idées de stratégies et un bonus de +2 au prochain jet de chaque personnage. Comme utiliser des illusions ou des leurres pour détourner l'attention du Cuisinier, exploiter les mouvements du terrain pour piéger

temporairement la créature, ou collaborer avec les golems pour mener une attaque coordonnée visant à occuper le Cuisinier.

- **Échec** : Les joueurs devront se débrouiller.

À tout moment, un jet de Perception DD15 (+1 à chaque jet successif) permet de localiser l'artefact : une pierre noire enfermée dans un cocon d'écailles. Au moment de la récupérer, Navrurvan glisse dans une faille provoquée par la créature et se rattrape de justesse.



Les joueurs doivent décider : sauver Navrurvan ou prendre l'artefact et fuir en abandonnant leur employeur. Cela entraînera la colère de Navrurvan qui ordonnera à son entourage d'attaquer les joueurs. Navrurvan peut survivre (1 chance sur 6) et sa famille voudra se venger sinon. Cela laissera aussi les joueurs sans aide pour échapper au Cuisinier.

- **Test de Force (DD9)** pour extirper Navrurvan de la faille.
  - **Réussite** : Navrurvan est sauvé et aide les joueurs à s'échapper.
  - **Échec** : Les joueurs ne parviennent pas à dégager Navrurvan à temps, et le Cuisinier détruit la zone (test d'Esquive ou 1D6+12 blessures, réduit de moitié sur un jet d'Acrobaties DD9)
- **Test de Course (DD12)**, individuel, avec des modificateurs selon les circonstances

- **+2** si les joueurs sont aidés par Navrurvan / **-2** si le personnage porte des objets encombrants.
- **Réussite** : Les joueurs parviennent à fuir le Cuisinier sans encombre.
- **Échec** : Le Cuisinier les rattrape, infligeant des blessures significatives (1D6+6 points de dégâts).

## CONCLUSION

Si les joueurs gardent l'artefact, ils pourraient attirer l'attention d'autres puissances du Monde Creux cherchant à s'en emparer, créant des ennemis puissants. Le Symétrique Navrurvan, s'il survit, pourrait devenir un allié réticent ou un antagoniste juré, en fonction de la façon dont les joueurs ont traité la situation. Si l'artefact est détruit, les joueurs pourraient découvrir plus tard que cet acte a rompu un équilibre fragile, provoquant une réaction en chaîne qui pourrait déclencher de nouvelles menaces ou opportunités.

## Récompenses

- **Si Navrurvan a été protégé** : 3.000 larves par personne.
- **Si l'Artefact a été récupéré par Navrurvan** : 8.000 larves par personne, plus le droit de garder l'objet de la collection de Navrurvan.

## Capacités de l'Artefact

- **Premier Niveau** : L'artefact accorde une vision du futur, utilisable une fois par jour après une courte préparation. Pour débloquent ce niveau, l'utilisateur doit se rendre aux Ruines de la Balance, situées à Fort Ferveur, et méditer pendant une nuit entière, sacrifiant 1D6 point max d'Essence.
- **Deuxième Niveau** : L'artefact débloquent une capacité passive, la capacité à détecter la magie dans un rayon de 500 m, se mettant à luire sur la face en direction du phénomène. Pour débloquent ce niveau, l'utilisateur doit faire une offrande au Grand Temple de Boucan, en sacrifiant


un objet personnel d'une grande valeur émotionnelle.

- **Troisième Niveau** : Après un rituel complexe de plusieurs heures, l'artefact peut changer la topographie sur une large zone, à usage unique par jour. Cependant, cette manipulation provoque des effets secondaires tels que des vertiges et des hémorragies internes chez l'utilisateur. Pour activer ce niveau, l'utilisateur doit atteindre la Sentinelle de la Faille, un lieu battu par des vents magiques à la Faille, et y résister pendant une tempête entière.
- **Quatrième Niveau** : Une fois par an, lors de l'Apparition du Cuisinier, un long rite permet de ramener plusieurs personnes du Paradis. Cela nécessite le sacrifice d'autant de plusieurs volontaires.

## Histoire de l'Artefact

Dans les premiers temps du Monde Creux, bien avant la montée des cités et des factions, existait un groupe influent nommé Les Faux-Rouages. Composé de mystiques, érudits renégats et marginaux, ce collectif avait pour but de défier les Dieux et l'ordre établi. Dirigé par Zharis le Visionnaire, Lunel l'Oblique, et Narzath l'Errant, chacun motivé par des désirs différents, le groupe œuvrait en secret, naviguant entre ruines et forêts mécanisées. Leur ambition ultime : renverser la fatalité incarnée par le Cuisinier, un serpent géant capable de contrôler le passage entre la vie et la mort, et défi ultime pour les Dieux.

Les Faux-Rouages, aidés par des Dieux rebelles, concurent l'artefact nommé la Langue Tranchée de l'Écume Pourpre, issue du sacrifice d'une créature mythique, l'Écume Pourpre, jadis tuée pour s'être opposée aux Dieux. Cet artefact, forgé avec des énergies puissantes et des roches



transcendantales, avait le pouvoir d'altérer le comportement du Cuisinier. Cependant, des dissensions apparurent parmi les Dieux rebelles quant à l'utilisation de cet objet.

Le jour du rituel, sous une Apparition tumultueuse du Cuisinier, Narzath des Faux-Rouages, scella l'artefact sous une écaille de la créature. Narzath s'échappa, laissant les Dieux rebelles trahis et forcés de se disperser. Les Faux-Rouages furent traqués et disparurent.

La Langue Tranchée demeure légendaire, témoin silencieux de la tentative de dompter l'indomptable, aperçue uniquement par ceux qui osent regarder le Cuisinier en face.

## PERSONNAGES

### Navrurvan



*Prompt : a severe siamese aristocrat man with black tendrils for hair flowing around luminous eyes, very skinny body with pale bluish skin revealing dark veins, holding a scepter of ivory, two identical faces with cold and imperious expressions, metallic grey eyes, wearing rich purple robes woven from metal and silk, watercolor, drawing, dust, particles, brown and black tones, creative, strange, bizarre*

#### Physique

Navrurvan est un Symétrique impressionnant, doté de deux visages parfaitement identiques, à l'expression froide et impérieuse. Sa stature est élancée, presque squelettique, avec une peau de teinte pâle tirant sur le bleuâtre, révélant les veines sombres qui courent le long de ses membres. Ses yeux, d'un gris métallique, semblent transpercer ceux qu'il regarde, créant une impression de domination constante. Sa chevelure est composée de fines tentacules noirâtres, retombant en ondulations fluides autour de ses deux visages, lui donnant une apparence à la fois majestueuse et dérangeante. Il

porte des robes riches, tissées de métal et de soie, qui bruissent à chacun de ses mouvements.

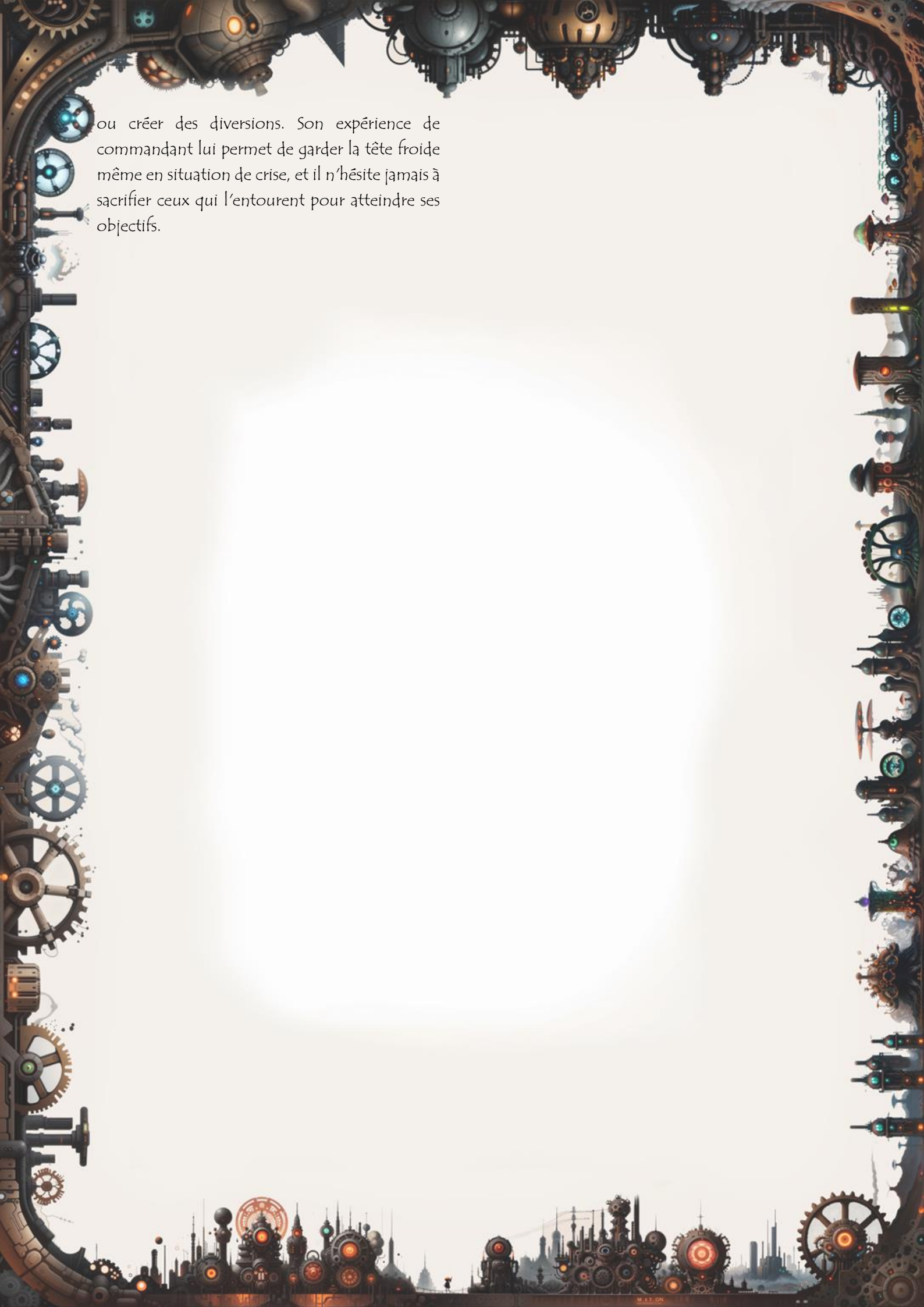
#### Équipement

- Sceptre complexe fait d'ivoire et de chitine, incrusté de gemmes et de symboles runiques.
- Armure légère en plaques de chitine renforcée, dissimulée sous ses robes, offrant une protection raisonnable sans compromettre sa mobilité.
- Module de contrôle des golems (MoCoGo), permettant de contrôler ses golems militaires.
- Talisman personnel, un artefact en forme de disque orné d'anciennes gravures, servant de bouclier magique capable d'absorber une attaque puissante une fois par jour.
- Souffle-Douleur supérieur (chargé en Souffre), utilisé en cas de combat, transporté par le golem domestique.

#### Capacités

Navrurvan est un expert en manipulation de l'Essence, sa maîtrise étant grandement facilitée lorsqu'il se trouve à proximité du lac Hyahy. Il est capable de lancer des sorts de contrôle mental sur les faibles esprits, de créer des illusions complexes, et de manipuler les énergies de son environnement pour perturber ou blesser ses adversaires. Sa pratique de l'Essence est appuyée par sa formation rigoureuse, lui donnant accès à des sorts qui vont de la manipulation des ombres à la canalisation de la force brute sous forme de décharges d'énergie.

Navrurvan est également un maître stratège, utilisant ses golems militaires avec une précision chirurgicale. Ces golems sont reliés à lui via le MoCoGo, et il peut les coordonner en plein combat, les utilisant pour protéger sa personne



ou créer des diversions. Son expérience de commandant lui permet de garder la tête froide même en situation de crise, et il n'hésite jamais à sacrifier ceux qui l'entourent pour atteindre ses objectifs.

## Le Fléau



*Prompt : a tall muscular human being with tribal clothes black skin horns luminous cracks red luminous eyes humanoid ears and white hair, wearing black clothing and jewelry, with glowing red scars and a war axe, watercolor, drawing, dust, particles, brown and black tones, creative, strange, bizarre*

### Physique

Le Fléau est une figure sombre et captivante, autrefois connu sous le nom de Myrnax avant sa transformation en Az (il ne peut plus prononcer son nom, mais celui-ci est gravé sur sa hache). Sa peau est marquée par des lignes fines et irrégulières, des cicatrices lumineuses laissées par le rituel imposé par Khaeryon, le Fléau des Esclaves. Khaeryon, un dieu de la caste des Ambassadeurs de la Faille, a orchestré cette transformation en prenant un plaisir cruel à briser la volonté de Myrnax, laissant des traces indélébiles sur son corps et son esprit. Les yeux du Fléau sont d'un rouge incandescent, semblant porter la colère de tous les Az envers les Dieux, et en particulier envers Khaeryon. Sa stature est massive, mais il se tient souvent en retrait, observant d'un air vigilant. Ses mouvements sont lents, mesurés, trahissant une force sous-jacente

qui ne demande qu'à être libérée. Il porte des vêtements simples, fonctionnels, presque entièrement noirs, sans ornement.

### Équipement


- Armure d'écailles, composée de fragments métalliques et chitineux récupérés sur des créatures du Monde Creux, offrant une bonne protection tout en permettant la mobilité.
- Une hache cérémonielle en os, utilisée autant pour les rites que pour le combat. Elle est gravée de symboles anti-divins, une marque de son désir d'en finir avec la tyrannie des Dieux.
- Un collier d'Essence, orné de cristaux qui permettent de stocker l'énergie vitale, à utiliser lors des combats ou des rituels.
- Gants de fer, renforcés par un alliage résistant, utilisés pour augmenter l'impact de ses coups au corps à corps.

### Capacités

Le Fléau est un combattant redoutable, expert en combat rapproché, utilisant la force brute et l'Essence pour accroître la puissance de ses attaques. Sa hache cérémonielle est capable de percer les protections les plus robustes, et son collier d'Essence lui permet d'absorber l'énergie des ennemis vaincus. Sa haine envers les Dieux alimente sa détermination à se libérer de leur joug.

Outre ses capacités physiques, le Fléau est un griot, qui joue du nyatiti (une sorte de harpe) tous les soirs. Il rêve de voir un jour où les siens pourront apprécier les vieilles histoires et le coucher du Cocon sans craindre la guerre et la misère. L'une de ses histoires raconte que le Monde Creux et un monde inversé d'une réalité dans laquelle ce sont certains Az qui décident de





quitter leur peuple pour aller servir les dieux, et non l'inverse. Qui sait ?

Le Fléau sert Navrurvan non par simple obéissance, mais par nécessité stratégique. Il espère en finir avec la tyrannie des Dieux, voyant en Navrurvan un allié temporaire. Son engagement est motivé par le fait que les Symétriques, bien que vaniteux, ne transforment pas les êtres en Az comme le font les Dieux.