

LES BRUMES DE L'OUBLI

LE PORTAIL BRISÉ



Durée totale : 2h à 3h
Niveau recommandé : 1

Ce scénario est fourni pour un usage strictement personnel et privé. Il est autorisé de l'utiliser dans le cadre de prestations payantes pour animer des parties, mais toute reproduction, distribution, publication ou vente de ce scénario, en tout ou partie, sous forme imprimée ou numérique, à des fins commerciales est formellement interdite sans l'autorisation écrite préalable des auteurs.

TABLE DES MATIÈRES

Introduction

Présentation de la campagne
Comment utiliser cette aventure
Résumé de l'histoire

Chapitre I — L'Arrivée à Nébulis

Le port de Nébulis
L'auberge du Phare Brisé
Premières rumeurs de la brume
Rencontre avec Mara

Chapitre II — La Rue des Lanternes

Étranges événements dans la ville basse
Premiers signes de la brume
Découverte des victimes

Chapitre III — L'Église et les Ombres

Exploration de l'église
Les tunnels sous la ville
Découverte des runes du culte
Premiers affrontements

Chapitre IV — Les Ombres de Nébulis

Enquête dans la ville
Indices sur le culte
Découverte du phare de Grisécume

Chapitre V — Le Manoir Morcant

Infiltration du manoir
Statues animées par la brume
Affrontement contre les cultistes

Chapitre VI — La Lumière du Phare

Retour au phare
Révélation de l'histoire des gardiens
Extinction de la lumière

Chapitre VII — La Nuit de la Brume

La ville envahie par les créatures
Course vers le manoir
Sacrifice de la garde

Chapitre VIII — Le Portail du Nexus

Combat contre Morcant
Apparition d'Azar-Daem
Rituel final des reliques
Fermeture du portail

CODEX MJ

Personnages majeurs

Mara
Capitaine Élira
Frère Partien
Durnik et Brogar
Morcant
Aldric
Aveline, Tomas et Elric

Personnages secondaires de Nébulis

Thérèse la Tisseuse de Brume
Gauthier le rôdeur des quais
Sœur Agnès des Voiles Gris
Marcel le Boucher
Léo l'enfant aux allumettes
Maître Clovis l'horloger
Isabeau la chanteuse muette
Le pêcheur sans visage
Madame Vesper
Jérôme le fou du beffroi

Bestiaire

Cultistes
Cultistes altérés
Créatures de brume
Sentinelles de brume
Hommes-poissons
Aberrations du Nexus
Azar-Daem

Reliques des Gardiens

Épée du Gardien de Feu
Bouclier du Gardien
Dague de l'Ombre
Sceptre du Feu et de la Lumière
Grimoire du Feu et de la Lumière
Encensoir du Gardien
Hache du Briseur de Flamme
Robe de l'Évêque

Lieux de la campagne

Nébulis
L'auberge du Phare Brisé
L'hôpital Sainte-Vaelis
La rue des lanternes
L'entrepôt abandonné
Les tunnels du culte
Le phare de Grisécume
Le manoir Morcant
Les ruines de la Tour des Mages

Runes et prophéties

Runes du culte de l'oubli
Runes de la Tour des Mages
La fresque des gardiens
La prophétie des brumes

Secrets du MJ

La vérité sur le Nexus
L'origine de la brume
Les cinq gardiens revenus
Azar-Daem

INTRO — POURQUOI VOUS ÊTES ICI

À lire lentement :

Vous avez quitté l'île de Valombre il y a plusieurs heures maintenant.

Votre mission était simple : escorter ce navire marchand jusqu'à Nébulis.

Ces dernières semaines, trop de bateaux ont disparu.

Trop de pêcheurs ne sont jamais revenus.

Les marchands ont commencé à payer des escortes armées pour protéger leurs navires.

Et c'est pour cela que vous êtes ici.

Le capitaine vous a payé une partie à l'avance.

Et il vous paiera le reste une fois arrivés à Nébulis.

Si vous arrivez.

SCÈNE 1 — LE NAVIRE : La Veuve Noir

À lire :

Le navire qui vous transporte s'appelle La Veuve noire

C'est un navire marchand de taille moyenne, équipé de deux grands mâts dont les voiles épaisses portent les marques du temps.

Certaines sont raccommodées, d'autres légèrement décolorées par le soleil et le sel.

La coque est faite d'un bois sombre, strié de fissures réparées et de plaques renforcées.

Des cordages pendent le long du pont, grinçant doucement avec le mouvement des vagues.


Plusieurs tonneaux sont solidement attachés : eau douce, poisson salé, provisions de voyage.

L'odeur du sel, du bois humide et de la mer imprègne l'air.

Présents :

6 marins

Capitaine Roderick Hale

 EXPLORATION LIBRE DU NAVIRE

Les joueurs peuvent explorer.

Le pont

Un marin dit :

"Sans escorte, je ne montera plus sur ces eaux."

La cale

À lire :

L'escalier menant à la cale grince sous votre poids.

L'air y est plus froid, plus humide.

Contenu : caisses de textiles / sacs d'épices / tonneaux de vin / outils / provisions

Objets trouvables (Perception 10+) :

vieille dague valeur 20 NX

lanterne / statuette

bourse contenant 12 pièces d'argent

Journal de bord (Perception 12+) :

"Troisième navire disparu ce mois-ci. Aucun débris retrouvé."

✂ SCÈNE 2 — ATTAQUE DES HOMMES-POISSONS

Un marin crie soudain :

"MOUVEMENT DANS L'EAU !"

Trois formes grimpent à bord.

Les marins se cachent dans la cale.

Description :

Leur peau est pâle et humide.

Leurs yeux sont entièrement blancs.

Leur bouche s'ouvre de façon anormale.

Un marin murmure :

"Au moins ceux-là... on peut les tuer."



STATISTIQUES — HOMME-POISSON

PV : 12

Défense Physique : 7

Défense Magique : 9

Attaque — Griffe

1d20 + 3

Dégâts : 1d6 + 1

Nombre : 3

Après combat :

Scène 3 — Arrivée à Nébulis

À lire :

Après plusieurs heures de navigation, la silhouette de Nébulis apparaît enfin dans la brume. Une immense muraille de pierre sombre encercle la ville. Au-dessus des quais, une brume épaisse flotte entre les tours et les toits. Elle ne dérive pas avec le vent. Elle reste là, immobile, comme suspendue au-dessus de la cité.

Le navire ralentit et vient finalement s'amarrer au quai. Les marins lancent les cordages et la passerelle est abaissée. Lorsque vous descendez sur le port, l'air est humide et froid. La brume semble plus dense qu'au large. Vos pieds touchent enfin la pierre du quai de Nébulis.

Scène 4 — Le Docker

À quelques mètres de vous, un docker est assis contre une caisse de marchandises. Il regarde autour de lui d'un air perdu. Son regard glisse d'un visage à l'autre comme s'il cherchait quelque chose qu'il ne trouve pas.

Il finit par parler d'une voix hésitante.

« Excusez-moi... »

Il regarde ses mains, puis les quais autour de lui.

« Vous travaillez ici ? »

Pause.

« Où suis-je ? »

Son souffle devient plus rapide. La panique monte dans sa voix.

« Qui suis-je ?! »

L'homme se lève brusquement, chancelle, puis s'effondre sur les pavés.

Un marin crie plus loin sur le quai :

« LA GARDE ! »

Un autre répond immédiatement :

« Encore un oublié ! »



Scène 5 — Capitaine Élira

Trois gardes arrivent rapidement depuis la rue du port. À leur tête marche une femme en armure légère. Elle se penche immédiatement sur l'homme effondré et vérifie son pouls.

Elle parle calmement :

« Il est encore en vie. »

Elle se relève et se tourne vers deux gardes.

« Vous deux. Amenez-le à Sainte-Vaelis. Immédiatement. »

8

Les gardes soulèvent l'homme et disparaissent dans la rue.

Un troisième garde reste en retrait. La capitaine observe alors les aventuriers. Son regard est attentif, presque évaluateur.

« Vous venez d'arriver par ce navire. »

Pause.

« Des escortes, si je ne me trompe pas. »

Elle croise les bras un instant avant de demander :

« Avez-vous déjà un endroit où passer la nuit ? »

Si les aventuriers répondent non, elle sort une carte pliée de sa ceinture.

« Alors écoutez-moi attentivement. »

Elle parle d'un ton sérieux.

« La nuit n'est plus sûre ici. »

« Ne vous déplacez pas seuls. »

« Et restez dans les zones éclairées. »

Elle déplie la carte et la pose sur une caisse.

« Vous êtes ici. Le port. »

Elle trace un chemin du doigt.

« Suivez cette route principale. Puis prenez la Rue des Lanternes Mourantes. »

Elle tapote un petit symbole sur la carte.

« Vous y trouverez l'auberge du Phare Brisé. »

Elle désigne ensuite un autre bâtiment.

« Et ici se trouve l'Hôpital Sainte-Vaelis. »

Elle replie la carte et la tend aux aventuriers.

« Si vous cherchez du travail... ou si vous souhaitez aider... passez demain. »

« Je serai là. »

Puis elle se détourne et disparaît dans la brume du port.

8

SCÈNE 6 — SEULS FACE À LA VILLE

Contexte : Elira vient de partir. Les joueurs ont la carte.

La capitaine Elira disparaît dans la brume, accompagnée de son garde.
Le bruit de leurs bottes s'éloigne lentement, jusqu'à disparaître complètement.

Vous restez seuls sur le quai.

La brume s'accroche aux pavés, aux caisses, aux cordages.

La carte qu'elle vous a donnée est encore entre vos mains.

Devant vous, la route principale mène vers l'intérieur de Nébulis.

SCÈNE 7 — LA ROUTE PRINCIPALE

Quand les joueurs avancent vers la ville basse :

À lire :

Vos pas résonnent doucement sur la pierre humide.

Les bâtiments sont hauts, anciens, faits de pierre sombre.

Certains montrent des fissures.

D'autres semblent abandonnés.

Des lanternes sont accrochées aux murs, éclairant faiblement la rue.

Leur lumière est instable.

La brume flotte entre les bâtiments.

Présence de quelques habitants.

Ils :

marchent vite

évitent les joueurs

baissent les yeux

Personne ne parle.

 RENCONTRE — LE VIEUX AUX MURMURES

Un vieil homme est assis sur une caisse renversée, contre un mur.

Description :

manteau usé, barbe sale, yeux fatigués

Il murmure doucement, presque pour lui-même :

"Ils partent tous..."

Pause.

"Ils oublient..."

Si les joueurs continuent sans interagir, il ne fait rien.

Si les joueurs s'approchent :

Il lève lentement les yeux vers eux.

Il les observe.

"Vous êtes nouveaux."

Puis il murmure :

"La brume..."

Il hésite.

"Elle prend ce qui est à elle."



SI UN JOUEUR PARLE AVEC LUI (Jet Charisme)**Échec (0–9)**

Il secoue la tête : "Partez."

Il ne dira rien d'autre.

Réussite moyenne (10–14)

Il dit :

"Elle commence toujours par les noms."

"Puis le reste suit."

Réussite élevée (15+)

Il regarde directement le joueur.

"Ils ne meurent pas tout de suite."

"C'est pire."

Puis il détourne le regard.

Fin interaction.

PERCEPTION PASSIVE OU ACTIVE (12+)

À dire :

Une lanterne plus loin dans la rue vacille soudainement.

Puis redevient normale.

Personne d'autre ne réagit.

SCÈNE 8 — DESCENTE VERS LA VILLE BASSE

À lire :

La route descend progressivement.

La brume devient légèrement plus dense.

L'air est plus froid ici.

Les joueurs trouvent une rue plus étroite.

Un panneau en bois suspendu grince doucement.

On peut lire :

Rue des Lanternes Mourantes

Comme indiqué sur la carte.

SCÈNE 9 — LA RUE DES LANTERNES MOURANTES

À lire lentement :

La rue est étroite.

Les bâtiments sont plus proches les uns des autres.

Plusieurs lanternes sont éteintes.

D'autres vacillent faiblement.

La brume semble plus présente ici.

Et au bout de la rue...

une auberge.

Une enseigne en bois suspendue grince doucement.

Elle représente un phare fissuré.

Les mots sont visibles : **LE PHARE BRISÉ**

Une lumière chaude brille à travers les fenêtres.

Premier endroit accueillant depuis votre arrivée.

SCÈNE 10 — ENTRÉE DANS L'AUBERGE

Quand les joueurs entrent :

À lire :

Lorsque vous poussez la porte, une chaleur réconfortante vous enveloppe immédiatement.

L'odeur du feu de bois remplace celle de la brume.

Le crépitement du feu remplit la pièce.

Quelques clients sont assis à des tables.

Ils parlent à voix basse.

Une femme derrière le comptoir vous regarde.

Elle vous observe attentivement.

C'est Mara.

MARA — DIALOGUE INITIAL

Elle dit calmement :

"Vous n'êtes pas d'ici."

Pause.

Elle remarque la carte que vous avez.

Son regard change légèrement.

Elle dit :

"La garde vous a envoyés."

Ce n'est pas une question.

Puis elle ajoute :

"Alors vous êtes les bienvenus."

Elle pose un verre propre sur le comptoir.

"Je m'appelle Mara."

Pause.

"Vous devez être fatigués."

 CHAMBRES

Elle dit :

"J'ai des chambres disponibles."

Puis ajoute :

"Si la garde vous envoie, je peux vous faire un prix."

Prix :

3 NX par chambre

SCÈNE 11 — LE CALME AVANT

Contexte : les joueurs sont dans l'auberge du Phare Brisé. Ils ont parlé à Mara, peut-être mangé, peut-être pris leurs chambres.

À lire lentement :

Le feu crépite doucement dans l'âtre.

La chaleur de l'auberge contraste avec le froid extérieur.

La brume est visible à travers les fenêtres.

Elle est toujours là.

Immobile.

Silencieuse.



Présents dans l'auberge :
 Mara, derrière le comptoir
 Borin, le marin, assis à une table avec une chope
 Elise, une habitante, assise seule
 Jarek, un marchand nerveux
 Ils parlent peu.
 L'ambiance est lourde.

SCÈNE 12 — PREMIER SIGNE

Événement — Les lanternes

À lire :

Sans prévenir, une des lanternes accrochées au mur vacille légèrement. La flamme tremble un instant... puis redevient normale.

Personne ne parle.

Quelques secondes passent.

Puis une autre lanterne vacille à son tour. Plus longtemps cette fois.

Borin se fige.

Elise murmure à voix basse :

« ...non... »

Mara tourne lentement la tête vers la fenêtre.

Réaction des PNJ

Borin se lève lentement. Sa chaise grince sur le plancher. Il sort un petit couteau de sa ceinture. Sa main tremble légèrement tandis qu'il fixe la porte.

Il murmure presque pour lui-même :

« Pas ce soir... »

Elise recule jusqu'au mur.

Jarek baisse la tête.

Personne ne veut regarder la porte.

Mara intervient

Mara parle calmement, mais la tension est visible dans sa voix.

Elle s'adresse aux aventuriers :

« Quoi que vous entendiez... »

Pause.

« Ne sortez pas. »

Elle regarde chacun d'eux tour à tour.

« Restez à l'intérieur. »

Puis—

Un cri retentit dehors.

Un cri court, brutal, rempli de terreur.
 Puis le silence retombe aussitôt.
 Total.
 Même le feu dans l'âtre semble brûler plus doucement.

Donne le contrôle aux joueurs

Dis simplement :
 « Que faites-vous ? »
 Ne les guide pas. Laisse-les décider.

Si les PJ veulent sortir

Mara se déplace immédiatement et se place devant la porte.
 Elle dit fermement :
 « Non. »
 Pause.
 « Vous ne comprenez pas. »
 Elle jette un regard inquiet vers la porte.
 Puis vers les aventuriers.
 « La nuit... ce n'est plus la même ville. »
 Elle n'explique rien de plus. Sa peur est visible.

Si les PJ insistent

Mara ne tente pas de les retenir physiquement.
 Elle s'écarte lentement de la porte.
 « ...alors faites attention. »
 Elle recule.
 Elle sait qu'elle ne pourra pas les empêcher de sortir.

SCÈNE 13 — DEHORS

·
 Lorsque vous ouvrez la porte, l'air froid vous frappe immédiatement.
 La rue est presque invisible.
 La brume est plus dense qu'avant.
 Les lanternes éclairent faiblement les pavés.
 ils voient :
 Un corps est allongé au sol.
 Immobile.
 Et debout près du corps :
 Une silhouette.
 Elle ne bouge pas normalement.
 Sa forme tremble.

Comme instable.
 Puis elle tourne lentement la tête vers vous.
 Son visage change.
 Comme plusieurs visages superposés.
 Puis elle avance vers vous.

✂ COMBAT — CRÉATURE DE LA BRUME FRAGMENTÉE

Nombre :

1 créature pour 2 joueurs

2 créatures pour 3–4 joueurs

STATISTIQUES — CRÉATURE DE LA BRUME FRAGMENTÉE

PV : 14 6

Défense Physique : 13

Défense Magique : 12

Initiative : +2

ATTAQUE — CONTACT BRUMEUX

Jet :

1d20 + 4 contre Défense Physique

Dégâts :

1d6 + 2 dégâts physiques

CAPACITÉ — FORME INSTABLE

La première attaque subie inflige -2 dégâts.

MORT

À lire :

La créature tremble violemment.

Sa forme se déforme.

Puis elle se dissipe lentement.

Comme de la fumée emportée par le vent.

Elle disparaît complètement.

Il ne reste rien.

🏠 APRÈS LE COMBAT

Le corps au sol est vivant.

Mais inconscient.

Respiration lente.

Aucune blessure visible.

👤 RETOUR À L'AUBERGE

Quand les joueurs reviennent :

Mara regarde le corps.

Puis les joueurs.

Elle dit doucement :

"... vous avez vu."

Pause.

Elle ferme les yeux un instant.

Puis dit :

"Allez voir la garde demain."


Pause.

"Allez voir la capitaine Elira."



Elle regarde la brume dehors.

"Elle saura quoi faire."

 **FIN DU CHAPITRE I**

À lire :

La brume est toujours là.

Et maintenant...

vous savez qu'elle n'est pas vide.

Fin : Passage niveau 2 selon MJ

CHAPITRE II — LES LITS DU SILENCE

Durée : ~1h30 à 3h

SCÈNE 1 — MATIN À L'AUBERGE

À lire :

Le jour se lève difficilement sur Nébulis. La brume est toujours là. Plus légère que durant la nuit, mais elle refuse de complètement disparaître. Elle flotte encore entre les maisons et les lanternes éteintes.

Dans l'auberge du Phare Brisé, l'air est lourd. Les clients parlent peu. La plupart semblent fatigués, comme si personne n'avait vraiment bien dormi.

Mara arrive avec un bol de soupe fumante qu'elle pose sur la table devant vous.

Elle vous regarde un instant.

« Vous partez à l'hôpital, n'est-ce pas ? »

Elle croise les bras.

« Alors vous mangerez avant. »

Elle pousse le pain vers vous.

« On ne réfléchit pas bien le ventre vide. »

Si les PJ répondent ou hésitent, elle ajoute plus doucement :

« Et si la nuit revient plus tôt que prévu... je préfère savoir que vous êtes encore debout. » Le moment est simple. Du pain chaud Une soupe épaisse. Puis le départ vers l'hôpital ou le Marché.

Scène 2 — Le Marché de Nébulis

À lire :

Malgré la brume, le marché de Nébulis est ouvert. Les étals sont installés comme chaque matin, mais l'ambiance est différente. Les voix sont présentes, mais plus basses. Les habitants parlent à demi-mot, comme si la brume pouvait écouter. Plusieurs lanternes brûlent encore, même en plein matin, suspendues aux auvents ou posées sur les étals.

Les aventuriers peuvent acheter librement et discuter avec les marchands.

Boulangier

Un homme aux bras farinés sort plusieurs pains encore chauds.

« Les gens dorment mal ces temps-ci. »

Il hausse les épaules.

« Depuis qu'on a réparé les lanternes... elles consomment plus d'huile. »

Il vend du pain, des galettes et de petites fioles d'huile pour lanterne.

Armurière

Une femme solide examine les armes que portent les aventuriers si on les lui montre.

Elle frotte la lame d'un chiffon.

« Cette suie noire ne vient pas du feu. »

Elle relève les yeux.

« Le feu laisse de la cendre. Pas ça. »

Elle propose affûtage, dagues simples et boucliers de base.

Couturière

Une vieille femme coud de lourds rideaux noirs.

Elle parle sans lever les yeux de son ouvrage.

« Les gens couvrent leurs fenêtres maintenant. »

Elle tire un fil.

« La lumière ne doit pas entrer trop longtemps. »

Poissonnière

Une femme nettoie un poisson sur son étal.

« Ils viennent tous du même côté. »

Elle pointe vaguement une rue à travers la brume.

« Par là. La Rue des Lanternes Mourantes. »

Vendeur d'huile

Un marchand nerveux aligne plusieurs bouteilles d'huile.

Test de Perception 13+ : il évite le regard des clients.

Test d'Investigation 14+ : l'huile dégage une odeur plus âcre que l'huile normale.

« La demande a explosé ces dernières semaines. »

Il essuie ses mains sur son tablier.

« Les lanternes brûlent toute la nuit maintenant. »

Vieil Herboriste

Un vieil homme vend des herbes séchées et des sachets de plantes.

Si les aventuriers décrivent le symbole du culte plus tard, il fronce les sourcils.

« Ce n'est pas un cercle d'appel. »

Pause.

« C'est un cercle de passage. »

Boutique de magie — Les Veilles Lueurs

À lire :

L'intérieur de la boutique sent la cire et le métal poli. Plusieurs cristaux sont suspendus au plafond et diffusent une lumière parfaitement stable. Peut-être trop stable.

La mage, Maelis, observe attentivement toute description d'un cercle rituel.

« Un cercle incomplet est plus dangereux qu'un cercle fermé. »

Elle vend plusieurs objets utiles :

- poudre de focalisation
- craie rituelle
- huile de purification
- pierre stabilisatrice

Lorsque les aventuriers quittent la boutique, une lanterne à l'extérieur vacille brusquement.

Maelis referme rapidement les volets.

« Pas encore... »

Sanctuaire des Vivants

Le petit sanctuaire est rempli de bougies et de statues voilées.

Frère Calien accueille les visiteurs d'une voix calme.

« Les malades ne sont pas possédés. »

Pause.

« Ils sont ouverts. »

Il peut fournir :

- eau bénite
- encens purificateur
- charme simple

Avant de laisser partir les aventuriers, il ajoute :

« Une ouverture nécessite toujours un ancrage. »



SCÈNE 3 — ARRIVÉE À L'HÔPITAL SAINTE-VAELIS

L'Hôpital Sainte-Vaelis est un bâtiment massif de pierre claire.

Les murs sont propres.

Trop propres.

Des familles attendent à l'extérieur.

Certaines pleurent en silence.

Elira parle avec un garde.

Elle se tourne vers vous.

Elle incline légèrement la tête.



CONVERSATION AVEC ELIRA

Elle s'avance.

"Bonjour."

"Je suis heureuse de vous voir revenus."

Elle observe vos visages.

"La nuit ne vous a pas laissés indemnes."

Si les joueurs racontent le combat :

Elle écoute sans interrompre.

"Nous avons récupéré la femme."

"Aveline Morcant."

"Elle est toujours en vie."

Respiration maîtrisée.

"Je vous remercie d'avoir agi."

Elle fait un geste vers l'entrée.

"Suivez-moi."

En marchant :

"Depuis trois semaines, les cas augmentent."

"Au début, nous pensions à une maladie."

"Puis nous avons compris."

"Ce n'est pas une maladie."

Elle ouvre la porte.



SCÈNE 4 — INTÉRIEUR : AMBIANCE D'ASILE

À lire lentement :

*L'air sent l'alcool, les herbes médicinales... et quelque chose d'autre.
Une tension invisible.*

*Des voix résonnent dans les couloirs.
Certains rient.
D'autres pleurent.*

Dans une pièce latérale :

Un homme est assis contre un mur.

"Je m'appelle... je m'appelle..."

Il s'arrête.

Il frappe sa tête contre la pierre.

Un infirmier tente de le calmer.

Plus loin, une femme fixe le vide en souriant.

"La lumière... elle est belle..."

Tous ne sont pas comateux.

Certains sont entre deux états.

Lucides par fragments.

Instables.



SCÈNE 5 — LA SALLE DES LITS

Elira ouvre une porte.

"Ici."

Des lits alignés.

Des corps immobiles.

Certains murmurent.

Certains tremblent légèrement.

AVELINE MORCANT

Elle est allongée.

Respiration lente.

À côté d'elle :

Tomas, son mari.

Et un enfant de sept ans.

Elric.

Le garçon tient la main de sa mère.

Il lève les yeux vers vous.

MOMENT ÉMOTIONNEL

Tomas se lève.

"C'est vous... qui l'avez ramenée ?"

S'ils répondent oui :

Il hoche la tête.

"Merci."

Sa voix tremble.

"Elle m'a regardé hier soir."

Pause.

"Elle m'a demandé qui j'étais."

Silence.

Elric murmure :

"Papa... maman va se réveiller, hein ?"

Tomas ne répond pas.



MAÎTRE ALDRIC

Un homme âgé s'approche.

Barbe grise. Regard vif malgré la fatigue.

"Je suis Aldric."

Il observe les joueurs.

"On m'a dit que vous avez affronté... une chose."

Il insiste sur le mot.

"Leur corps est sain."

"Leur esprit ne l'est pas."

Il montre Aveline.

"Ils oublient progressivement."

"D'abord des détails."

"Puis les visages."

"Puis leur propre nom."

Pause.

"Quand il ne reste plus rien..."

Il ne termine pas.



ENQUÊTE

Perception 12+

Fine poussière grisâtre près des tempes de plusieurs patients.

Investigation 14+

*Des familles mentionnent la Rue des Lanternes Mourantes.
Présence de résidus similaires sur certaines lanternes.*

**INCIDENT**

Un patient assis se redresse brusquement.

Yeux grands ouverts.

Il fixe un point invisible.

"Il ouvre la porte..."

Elira se fige.

Aldric serre les dents.

Le patient hurle :

"LA LUMIÈRE S'ÉTEINT !"

Puis s'effondre.

Silence total.

Même l'enfant pleure.

**DIRECTION CLAIRE**

Elira déroule une carte.


"Chaque cas vient du même quartier."

Elle pose le doigt.

"Rue des Lanternes Mourantes."

Elle vous regarde.

"Je veux comprendre ce qui se passe."



SCÈNE 6 — LA RUE DES LANTERNES MOURANTES

*Les ruelles sont étroites.
Les maisons semblent se pencher.*

*Même en plein jour..
Les lanternes sont allumées.*

*Certaines vacillent.
Sans vent.*

Un vieil homme murmure :

"Elles chantent la nuit."



INSPECTION

Dans une lanterne :

Poussière noire.

Froide au toucher.

Perception 13+
Un cercle gravé à l'intérieur. Incomplet.



ANOMALIE

Une lanterne s'éteint brusquement.

La brume au sol ondule.

Un souffle.

Pas un cri.

Un souffle.

Une créature de la brume apparaît pour affronter les PJ : Si 2 PJ 1 créature si 3/4 PJ 2 créature et si 5 PJ 3 créature



APRÈS LE COMBAT

Au sol :

Un cercle presque complet.
Brûlé dans la pierre.
Une ligne verticale au centre.

Comme un battant.

Investigation 14+
Récent.

Arcanes 13+
Pas ouvert.
En préparation.

Un léger bruit sous la rue.

Puis plus rien.



RETOUR À L'HÔPITAL

Atmosphère plus lourde.

Dans la salle :

Tomas pleure.

Aveline a les yeux ouverts.

Mais vides.

Elle ne réagit plus.

Aldric murmure :

"Elle ne répond plus à son nom."

Elic s'approche d'un PJ.

"Vous avez trouvé la lumière ?"

Silence.

*"Elle dit qu'elle veut rentrer...
mais elle ne sait plus où."*



IMAGE FINALE

À lire lentement :

La nuit tombe sur Nébulis.

Les lanternes s'allument.

Une à une.

Certaines vacillent.

*Sous la ville...
quelque chose continue.*

Silence.



LES BRUMES DE L'OUBLI

CHAPITRE III — SOUS LES VOILES BLANCS

Durée : 2h30 – 3h

Thèmes : Fanatisme – Foi dévoyée – Héritage oublié



SCÈNE 1 — RÉVEIL À L'AUBERGE

À lire lentement :

Le matin est lourd.

*La brume est plus dense que les jours précédents.
Elle colle aux vitres.*

Les lanternes extérieures brûlent encore malgré la lumière du jour.

Certaines vacillent.

Mara sert le petit-déjeuner sans sourire.

Elle pose les assiettes une à une.

Puis elle dit doucement :

« Cette nuit... toutes les lanternes ont tremblé en même temps. »

Elle regarde vers la rue.

« Ça venait du quartier de l'église. »

Silence.



SCÈNE 2 — RETOUR À L'HÔPITAL

L'hôpital est plus agité.

Deux nouveaux lits ont été installés.

Des malades murmurent dans leur sommeil.

Elira aperçoit les PJ.

Elle s'avance immédiatement.

« Dites-moi que vous avez compris quelque chose. »

Si les PJ parlent des cercles et des alignements :

Aldric écoute attentivement.

Ils tracent les lignes sur la carte.

Les cercles forment une convergence.

Un seul point.

Sous :

le Sanctuaire des Voiles Blancs.

Silence lourd.



ELRIC (le fils d'Aveline)

Avant leur départ, le garçon tire la manche d'un PJ.

Il parle très doucement.

« Vous allez fermer la lumière ? »

Pause.

« Maman dit qu'elle entend quelqu'un prier... sous l'église. »



SCÈNE 3 — ARRIVÉE À L'ÉGLISE

À lire :

Le Sanctuaire des Voiles Blancs est silencieux.

Trop silencieux.

Les portes sont ouvertes.

Les bougies brûlent par dizaines.

L'encens est si épais qu'il voile presque les vitraux.

La brume semble contourner l'église.

Comme si elle évitait cet endroit.



FRÈRE PARTIEN

Frère Partien se tient près de l'autel.

Il ne semble ni surpris ni inquiet.

Il les observe simplement.

« Vous avez trouvé le chemin. »

Il regarde leurs visages un par un.

« Alors venez. »

Il pousse doucement une dalle derrière l'autel.

Un escalier apparaît.

Et il descend avec eux.

SCÈNE 4 — DESCENTE

À lire lentement :

L'air devient froid.

Humide.

La pierre suinte.

La brume s'infiltré même sous terre.

Plus bas, des voix murmurent.

Une prière répétée.

Rythmique.

Presque hypnotique.

SCÈNE 5 — LA CRYPTTE

La salle est grande.

Voûtée.

Des lanternes suspendues par des chaînes.

Au centre :

Un cercle rituel gravé dans la pierre.

Autour du cercle :

Six habitants de la ville.

Ils murmurent ensemble :

*« Qu'il ouvre...
qu'il nous délivre... »*

Quand ils voient les PJ, ils se lèvent.

LE LEADER DU CULTE

Un notable de la ville.

Il regarde les aventuriers calmement.

« Le prêtre vous a amenés. »

Il incline légèrement la tête vers Partien.

« Bien. »

TRAHISON

Frère Partien se place alors près du cercle.

Et dit simplement :

« Vous voyez maintenant. »

Puis il se tourne vers les PJ.

« Ils ne souffrent plus. »

Silence.

Puis il ajoute :

« Et vous non plus... bientôt. »

COMBAT

Ennemis :

- 4 Cultistes
- 1 Élu altéré
- Frère Partien

Le cercle pulse pendant le combat.

À mi-combat :

Une fissure noire apparaît brièvement.

Une présence immense traverse la salle.

Puis disparaît.

APRÈS LE COMBAT

La crypte retombe dans le silence.

Mais quelque chose a répondu.

La sensation d'être observé persiste.

Les PJ peuvent ensuite :

- fouiller la crypte
- découvrir les reliques
- explorer la crypte extérieure avec les tombes.

LA DÉCOUVERTE DES RELIQUES

En fouillant la crypte et l'église, les PJ découvrent plusieurs reliques anciennes.

Après plusieurs recherches :

- épée
- bouclier
- dague
- encensoir
- grimoire
- broche

LA CRYPTÉ EXTÉRIEURE

À côté de l'église se trouve une petite crypte abandonnée.

Cinq tombes anciennes.

Dans l'une d'elles repose :

la tunique de l'Évêque du Feu et de la Lumière.

LES BRUMES DE L'OUBLI

CHAPITRE IV — LES OMBRES DE NÉBULIS

Partie 1 — L'Enquête

Durée : 2h à 3h

Thèmes : enquête, infiltration, découverte

SCÈNE 1 — LE POSTE DE LA GARDE

Quand les PJ quittent l'église :

La nuit est tombée.

La brume est encore plus dense.

Les lanternes éclairent à peine quelques mètres.

Alors qu'ils descendent les marches du sanctuaire...

Des voix résonnent dans la rue.

Deux gardes apparaissent dans la brume.

Lanternes levées.

Épées dégainées.

LES GARDES

Un garde s'avance.

Il reconnaît immédiatement les PJ.

« C'est vous ! »

Il regarde derrière eux vers l'église.

« On a été envoyés par Élira. »

Pause.

« Elle a entendu des bruits... et des cris venant d'ici. »

Le second garde ajoute :

« Elle nous a dit de vous trouver si quelque chose arrivait. »

Il désigne la rue principale.

« Elle est au poste de la garde. »

DIRECTION DU POSTE

Le garde explique :

« Juste au-dessus de la place du port. »

« Une grande bâtisse en pierre. »

« Fanion bleu au-dessus de la porte. »

Puis il regarde les vêtements ensanglantés des PJ.

« Vu votre état... je pense qu'elle va vouloir vous parler. »

Les gardes escortent les PJ à travers la ville.

La brume est plus dense que d'habitude.

Les lanternes éclairent mal les rues.

La ville semble plus silencieuse.

Même les tavernes ont fermé leurs volets.

Description du bâtiment

À lire :

La caserne de la garde domine légèrement la place du port.

Un bâtiment massif de pierre grise.

Solide.

Fonctionnel.

Un fanion bleu flotte au-dessus de l'entrée.

Deux torches brûlent de chaque côté de la porte.

À l'intérieur :

- des bottes martèlent le sol
- des gardes discutent à voix basse

- *le bruit du métal résonne*

L'endroit est encore éveillé malgré l'heure tardive.

SCÈNE 2 — LE BUREAU D'ÉLIRA

Les PJ sont conduits à l'étage.

Une porte entrouverte laisse passer la lumière d'une lampe.

À l'intérieur :

Une grande table couverte de cartes.

Plusieurs dossiers empilés.

Un râtelier d'armes contre le mur.

Une fenêtre donnant sur le port noyé dans la brume.

Élira se tient penchée sur la carte de la ville.

Elle lève les yeux lorsque les PJ entrent.

ÉLIRA

Elle observe les aventuriers.

Puis elle remarque le sang sur leurs vêtements.

Elle se redresse lentement.

« Je vois que vous avez trouvé quelque chose. »

Elle ferme la porte derrière eux.

Puis demande calmement :

« Combien ? »

(Si les PJ répondent)

Elle soupire.

« J'espérais que ce n'était qu'une rumeur... »

Elle s'assoit lourdement sur sa chaise.

DISCUSSION RP

Élira se frotte le front.

« Depuis quelques mois, il se passe des choses étranges dans cette ville. »

Elle pointe différents quartiers sur la carte.

« Des disparitions. »

« Des habitants qui changent du jour au lendemain. »

« Et des gardes qui oublient leurs propres rondes. »

Elle relève les yeux vers les PJ.

« Mais un culte installé sous une église... »

Silence.

« Ça veut dire que quelqu'un organise tout ça. »

SI LES PJ MONTRENT LES OBJETS

Élira examine les reliques.

Quand elle voit le symbole gravé :

Elle fronce les sourcils.

« Ce symbole... »

Elle réfléchit.

Puis frappe deux fois à la porte.



SCÈNE 3 — LE VIEUX GARDE

Un vieil homme entre dans la pièce.

Barbe grise.

Dos voûté.

Garde Torven.

Élira lui montre le symbole.

« Torven... tu as déjà vu ça ? »

Torven observe longuement.

Son visage pâlit légèrement.

« Oui... »

Les PJ peuvent demander où.

Il répond lentement.

« Dans les archives du port. »

Pause.

« Sur d'anciens registres de cargaisons. »

Il regarde la carte.

« Et sur les plans... des vieux entrepôts. »



SCÈNE 4 — LA PISTE DE L'ENTREPÔT

Élira reprend la parole.

Elle pointe un bâtiment sur la carte.

« Il y a un entrepôt abandonné au port. »

« Officiellement il est vide depuis des années. »

Elle regarde les PJ.

« Mais les dockers disent que des lumières y brûlent certaines nuits. »

Pause.

« Et personne ne s'en approche. »

Elle tapote la carte.

« Si ce culte se cache quelque part... »

« Ce serait là. »

MOMENT RP

Avant que les PJ partent :

Élira ajoute :

« Faites attention. »

« Si ces gens sont prêts à tuer dans une église... »

« Ils ne vont pas rester les bras croisés. »

Puis elle ouvre un tiroir.

Elle donne aux PJ une lanterne de garde.

« La brume devient dangereuse la nuit. »

SCÈNE 5 — L'ENTREPÔT ABANDONNÉ

Description à lire :

Le port est presque désert.

Les quais grincent sous le vent.

La brume rampe entre les caisses abandonnées.

L'entrepôt se dresse au bord de l'eau.

Grand.

Sombre.

Les fenêtres sont couvertes de planches.

La porte est fermée.

Mais pas verrouillée.

À L'INTÉRIEUR

L'odeur du sel et du bois humide.

Le bâtiment semble vide.

Mais plusieurs détails trahissent une activité récente.

Indices :

- torches éteintes
- traces de bottes dans la poussière
- symboles gravés dans le bois

Au centre de la pièce :

Un tapis sale posé sur le sol.

En dessous :

Une trappe.

SCÈNE 6 — LES TUNNELS

L'escalier descend profondément.

La pierre change.

Elle devient plus ancienne.

Plus brute.

L'air devient froid.

Les tunnels semblent bien plus vieux que la ville.

Les murs portent des marques naines très anciennes.

Mais par-dessus :

Les cultistes ont peint leurs symboles.

RENCONTRE — LE GARDIEN DU CULTE

Au détour d'un couloir, un homme bloque le passage.

Ancien garde de la ville.

Armure légère.

Lame à la main.

Ses yeux sont fatigués.

« Vous n'auriez pas dû descendre ici. »

DIALOGUE

Si les PJ parlent :

Il répond calmement.

« Vous avez déjà détruit un de nos sanctuaires. »

Pause.

« Mais vous ne comprenez pas ce qui arrive à cette île. »

Il lève sa lame.

« La brume est une bénédiction. »

Combat.

APRÈS LE COMBAT

Le couloir mène à une petite salle rituelle.

Description :

Un cercle gravé dans la pierre.

Des bougies.

Du sang séché.

Et plusieurs fragments de cristal.

Les PJ peuvent reconnaître ces fragments.

Ils ressemblent aux cristaux utilisés dans le phare.

LA RÉVÉLATION

Sur un mur est gravée une phrase.

Les lettres sont profondes.

Presque gravées dans la pierre.

*« Quand la lumière s'éteindra...
le passage s'ouvrira. »*

FIN DU CHAPITRE

Les joueurs comprennent enfin :

Le culte ne cherche pas seulement à tuer.

Ils veulent :

éteindre la lumière du phare.

Parce que cette lumière maintient l'ancien portail scellé.

Chapitre IV — Les Ombres de Nébulis

Partie 2 — Le Phare de Grisécume

Après leur exploration des tunnels sous l'entrepôt, les aventuriers comprennent enfin l'objectif du culte. Une phrase gravée dans la pierre ne laisse aucun doute :

« Quand la lumière s'éteindra, le passage s'ouvrira. »

La seule lumière capable d'éclairer toute la côte est celle du **phare de Grisécume**. Si le culte veut ouvrir un passage entre les mondes, c'est là qu'il faudra agir.

La route des falaises

Le chemin menant au phare longe des falaises abruptes. Le vent souffle violemment et la mer frappe la roche dans un grondement constant. La brume s'accroche aux pierres comme une marée silencieuse.

Au loin, une lumière perce l'obscurité.

Le phare de Grisécume.

La tour est massive. Sa base semble bien plus ancienne que le reste de la structure. Les pierres sombres des fondations sont parfaitement ajustées, sans trace de mortier. Au sommet, la lumière brûle d'un éclat stable, presque surnaturel.

La forge du phare

Une petite porte de fer se trouve dans la base de la tour. Derrière, une forge fonctionne encore. Le bruit d'un marteau frappant une enclume résonne dans la pièce.

La forge est petite mais parfaitement entretenue. Une enclume gravée de runes anciennes occupe le centre de la salle. Un four est directement encastré dans la roche.

Deux nains travaillent ici.

Brogar Pierre-Selve est massif et parle peu. Il observe les aventuriers avec méfiance.

Durnik Pierre-Selve est plus bavard. Son regard se fixe rapidement sur les reliques que portent les PJ.

Lorsqu'ils mentionnent l'église ou le culte, les deux frères échangent un regard inquiet.

Durnik finit par dire :

« Alors... ça recommence. »

Le secret du phare

Durnik explique que le phare n'a pas été construit pour guider les navires.

Autrefois, une grande **Tour des Mages** se dressait sur ces falaises. Les mages surveillaient un phénomène étrange : un point d'ancrage du Nexus où des portails pouvaient apparaître.

Pendant longtemps, la tour maintint ce passage fermé.

Puis une créature venue d'entre les mondes tenta de franchir le portail.

Pour la repousser, cinq champions furent appelés : **quatre gardiens et l'Évêque du Feu et de la Lumière**.

La bataille eut lieu ici même.

Le combat fut si violent que la **Tour des Mages** s'effondra. Dans l'explosion magique qui suivit, le portail s'ouvrit brièvement.

Les cinq protecteurs furent aspirés à l'intérieur.

Personne ne les revit jamais.

Les mages survivants se dispersèrent.

La construction du phare

Les nains qui vivaient déjà sur l'île comprirent que le portail restait instable.

Ils décidèrent de bâtir un sceau permanent.

Ils gravèrent des runes anciennes dans la roche et construisirent une nouvelle structure au-dessus des ruines de la tour.

Le phare de Grisécume.

Sa lumière est alimentée par une **Pierre de Nexus** et maintient le voile entre les mondes.

Tant que cette lumière brûle, le portail reste fermé.

La hache du Briseur de Flamme

Lorsque Durnik voit les autres reliques que portent les aventuriers, il devient pensif.

Après un moment de silence, il pousse une pierre dans la fondation de la tour.

Un mécanisme ancien s'ouvre dans le mur.

Dans un compartiment secret repose une immense hache à deux mains enveloppée dans un tissu ancien.

La lame est sombre mais parcourue de fines veines rouges.

Durnik murmure :

« Celle-ci appartenait au Briseur de Flamme. L'un des quatre gardiens. »

La hache n'a jamais quitté le phare depuis la chute de la tour.

Vision

Lorsqu'un PJ touche la hache, la lumière du phare vacille.

Une vision traverse son esprit.

Une tour immense se dresse sur la falaise.

Cinq silhouettes en armure font face à une fissure noire dans l'air.

Une créature gigantesque tente de franchir le passage.

La bataille éclate.

Puis une explosion de lumière.

La tour s'effondre.

Le portail s'ouvre.

Et les cinq silhouettes disparaissent dans l'ouverture.

La vision disparaît aussitôt.

La lumière du phare redevient stable.

Durnik observe les aventuriers avec attention.

« Étrange... La pierre n'a jamais réagi comme ça. »

Fin de la partie

Les aventuriers comprennent maintenant plusieurs choses :

- le phare maintient un ancien portail fermé
- le culte cherche à éteindre sa lumière
- les reliques appartenaient aux anciens protecteurs de l'île

Mais une vérité leur échappe encore.

Les protecteurs qui ont disparu dans le portail... pourraient bien être revenus.

CHAPITRE V — LE MANOIR DE LA VILLE HAUTE

Durée : 2h30 à 3h

Thèmes : infiltration, corruption, brume vivante

SCÈNE 1 — LE PHARE, JUSTE APRÈS LA VISION

À lire : Le vent hurle autour du phare de Grisécume. La mer frappe les falaises dans un grondement constant. La lumière tourne lentement au-dessus des vagues. Pendant quelques secondes, tout semble redevenu calme. Puis un bruit de pas résonne dehors. Un caillou dévale la pente. Brogar lève brusquement la tête, saisit son marteau et grogne : « On n'est pas seuls. » Dans la brume autour de la tour, plusieurs silhouettes encapuchonnées apparaissent. L'une d'elles crie : « Éteignez la lumière ! »

SCÈNE 2 — ATTAQUE DU PHARE

Les cultistes chargent vers la forge et l'entrée du phare. Brogar combat avec violence. Durnik tente surtout de protéger l'accès à la tour. Combat : 2 cultistes par PJ. Ajouter 1 Élu altéré si groupe de 4 PJ ou plus.

Cultiste : PV 12, DEF phy 11, DEF mag 10, Init +1, Lame rituelle +3, DM 1d6+1. **Capacité — Brume protectrice** : une fois par combat, réduit de 2 les dégâts subis.

Élu altéré : PV 24, DEF phy 12, DEF mag 12, Init +3, Griffes altérées +5, DM 1d8+2. **Capacité — Souffle de brume** : une fois par combat, un PJ au contact subit -2 à son prochain jet. À la fin du combat, un ou deux cultistes peuvent tenter de fuir vers le sentier. Si les PJ les rattrapent, ils préfèrent mourir plutôt que parler.

SCÈNE 3 — LES CORPS ET L'INDICE

En fouillant les cadavres, les PJ trouvent le symbole du culte, une clé de fer noir et un parchemin plié, protégé dans une gaine de cuir huilé. À lire : L'encre a bavé par endroits, mais quelques lignes restent lisibles. « Réunion confirmée. Manoir Morcant. Ville Haute. Préparatifs avant la prochaine nuit sans lumière. Les accès inférieurs doivent rester scellés jusqu'à l'arrivée du maître. » Durnik pâlit légèrement. « Morcant... vieille famille noble. Riches, discrets... et trop influents pour qu'on les fouille sans raison. » Brogar serre la mâchoire. « Alors maintenant vous avez une raison. » Si les PJ examinent mieux le parchemin : **Investigation 13+** : le mot « maître » a été ajouté plus tard, dans une autre écriture. **Arcanes 12+** : de très fines traces de poussière noire souillent le bord du papier, comme celles trouvées dans les lanternes de Nébulis.

SCÈNE 4 — RETOUR VERS NÉBULIS

À lire : Le chemin du retour longe les falaises. La brume glisse au ras des pierres comme une marée silencieuse. Plus vous approchez de Nébulis, plus elle s'épaissit. Au-dessus de la ville, la colline de la Ville Haute semble presque noyée dedans. Les lanternes du bas brûlent

faiblement. Celles d'en haut paraissent plus nombreuses. Comme si quelque chose se préparait là-haut. Les PJ peuvent choisir de passer par Élira ou d'aller directement au manoir. S'ils vont voir Élira, elle lit le message, devient grave et dit : « Morcant... j'aurais dû m'en douter. Je ne peux pas envoyer la garde sans preuve. Si cette famille a infiltré la ville, ils auront des yeux partout. Allez-y discrètement. Trouvez-moi quelque chose de concret. » Elle leur confie au besoin une **lanterne de garde** et un **sifflet d'alerte**.

SCÈNE 5 — LA VILLE HAUTE

À lire : Les rues de la Ville Haute sont plus larges, plus propres, plus riches que le reste de Nébulis. Façades de pierre sculptée. Balcons de fer forgé. Portes épaisses. Pourtant l'endroit semble mort. Les rares habitants referment leurs volets quand vous passez. Aucun rire. Aucun chien. Aucun enfant. Seulement le bruit du vent... et la brume qui longe les murs. Tout au sommet de la colline se dresse le manoir Morcant. Hautes grilles de fer. Jardin envahi de mauvaises herbes. Fenêtres éclairées. Deux statues de pierre gardent l'entrée. **Perception 12+** : traces de bottes récentes près de la grille. **Perception 14+** : certaines fenêtres du rez-de-chaussée ont été condamnées de l'intérieur. **Investigation 13+** : le cadenas du portail est ancien, mais a été manipulé récemment.

SCÈNE 6 — LES SENTINELLES DE BRUME

Les statues représentent deux guerriers en armure ancienne, épées plantées devant eux, mains posées sur le pommeau. Leurs visages sont usés par le temps. La pierre est fissurée par endroits. Si les PJ observent la scène : **Perception 13+** : la brume s'accumule anormalement autour du socle des statues. Quand les PJ franchissent la grille ou s'approchent à moins de quelques mètres, lire : La brume au sol ondule soudain. Un craquement sec résonne dans le jardin. Les fissures des statues se mettent à luire d'une pâle lueur grise. La tête de la première pivote lentement. De la poussière tombe de ses épaules. Puis elle fait un pas. Le sol tremble légèrement. La seconde s'anime à son tour. Une voix

déformée sort de la pierre : « Intrus... brisés... »

Combat : 2 Sentinelles de Brume.

Sentinelle de Brume : PV 40, DEF phy 15, DEF mag 10, Init -1, Poing de pierre +5, DM 2d6+3.

Corps de pierre : réduit les dégâts physiques de 2. **Brume animatrice :** à 10 PV ou moins, +2 attaque et +2 dégâts. À leur destruction, lire : La statue se fissure de part en part. Puis éclate dans un bruit sourd. Entre les morceaux de pierre, la brume s'échappe comme un souffle prisonnier... avant de se dissiper dans l'air. **Investigation 12+** sur les débris : symbole du culte gravé à l'intérieur de la pierre.

SCÈNE 7 — ENTRÉE DANS LE MANOIR

Le portail principal peut être forcé, crocheté ou contourné. Une entrée latérale donne sur les cuisines. Une fenêtre du rez-de-chaussée peut être ouverte de l'extérieur. À lire : L'intérieur du manoir est riche, mais étouffant. Tapis épais. Portraits de famille. Lustres de bronze. Bois sombre. Tout semble entretenu, mais quelque chose ne va pas. Plusieurs tableaux ont été tournés contre le mur. Certaines surfaces portent des traces de suie noire. Et à plusieurs endroits, presque dissimulés dans le décor, des symboles rituels ont été gravés dans la pierre. Le manoir n'est plus seulement une demeure. C'est devenu un lieu de culte.

SCÈNE 8 — EXPLORATION DU REZ-DE-CHAUSSÉE

Les PJ peuvent explorer plusieurs pièces.

Salon principal : fauteuils, bibliothèque, cheminée froide. **Investigation 12+ :** un livre a été retiré récemment d'une étagère. Le mécanisme derrière ouvre un petit compartiment vide.

Salle à manger : longue table, couverts laissés en place, plusieurs verres encore sales.

Perception 11+ : un repas récent pour au moins huit personnes.

Bureau secondaire : papiers administratifs, comptes, lettres nobles sans intérêt immédiat. **Investigation 14+ :** une lettre brûlée mentionne « les préparatifs dans les caves ».

Cuisine : présence récente. **Perception 12+ :** bottes couvertes de poussière noire derrière une porte de service.

À tout moment, les PJ peuvent surprendre 2 **cultistes** en train de traverser un couloir s'ils font trop de bruit.

SCÈNE 9 — LA GRANDE SALLE

À lire : Une double porte ouvre sur une vaste pièce éclairée par plusieurs lampes à huile. Au centre, une grande table couverte de cartes, de notes et de fragments de cristal noir. Des rideaux épais ont été tirés sur toutes les fenêtres. Quatre silhouettes encapuchonnées se tiennent autour de la table. Au fond de la salle, un homme plus grand, le visage à moitié mangé par l'ombre, observe les documents sans parler. Si les PJ entrent discrètement :

Perception 13+ : la carte de la ville montre des marques autour du phare, du manoir et des anciens tunnels. Si les PJ sont repérés ou attaquent, combat.

Combat : 4 cultistes + 1 Élu altéré. Pour un groupe fort, remplacer l'Élu altéré par un **Officiant du Voile.**

Officiant du Voile : PV 30, DEF phy 12, DEF mag 14, Init +2, Dague rituelle +4, DM 1d6+2.

Invocation brumeuse : une fois par combat, impose -2 DEF phy à un PJ jusqu'à son

prochain tour. **Voix du Nexus** : si blessé sous la moitié de ses PV, il murmure une prière et gagne +2 DEF mag.

SCÈNE 10 — DOCUMENTS DU CULTE

Après le combat, les PJ peuvent fouiller la salle. Ils trouvent : un plan incomplet du phare, plusieurs notes sur les reliques, une liste de noms de citoyens influencés, et surtout un journal personnel relié de cuir noir. À lire : « La brume progresse comme prévu. Les lanternes servent d'ancrage. Les malades préparent le terrain. Le phare reste le verrou principal. Lorsque sa lumière tombera, le passage s'ouvrira enfin. » Plus loin : « Les anciens protecteurs étaient censés être perdus. Si les reliques réagissent vraiment, alors le retour a commencé. Il faudra les observer avant le rituel final. » Sur la dernière page lisible, un nom est écrit seul : **Azar-Daem**. Si un PJ lit ce nom à voix haute, passer immédiatement à la scène suivante.

SCÈNE 11 — LA PRÉSENCE

À lire lentement : Toutes les flammes vacillent en même temps. L'air devient soudain glacial. Les ombres de la pièce s'étirent sur les murs. Puis une voix résonne. Pas dans la salle. Directement dans vos esprits. « Je vous reconnais. » Silence. « Vous êtes ceux qui m'ont repoussé. » Pause. « Mais cette fois... vous ne vous souvenez même plus de moi. »

Tous les PJ ressentent brièvement une vision fragmentée : une tour battue par la tempête, un cercle de lumière, une silhouette immense derrière une fissure noire dans l'air, puis une sensation de chute. La vision cesse aussitôt. Les lampes se stabilisent. Si un PJ tient une relique, elle devient anormalement chaude ou froide pendant quelques secondes.

SCÈNE 12 — LE PASSAGE INFÉRIEUR

En fouillant davantage la salle ou le bureau voisin : **Investigation 14+** : un mécanisme dissimulé ouvre l'accès aux niveaux inférieurs du manoir. Escalier de pierre, air humide, odeur de cire et de poussière noire. Les caves peuvent servir de fin de session ou de prolongement si les joueurs avancent vite. Elles contiennent un ancien espace rituel, des chaînes, des cercles inachevés et un mur de pierre traversé de fines veines lumineuses liées au Nexus. Les PJ peuvent y trouver un autre indice clair : « **Le rituel final ne peut commencer qu'à la prochaine nuit sans lumière. Le phare doit tomber en premier.** » Ce passage prépare directement le chapitre suivant.

FIN DU CHAPITRE V

À lire : En quittant la grande salle du manoir, une certitude s'impose. Le culte n'agit plus dans l'ombre par simple folie. Tout suit un plan. Le manoir Morcant n'était pas seulement un refuge. C'était un centre de commandement. Le nom d'Azar-Daem n'est plus une rumeur. Et quelque chose, de l'autre côté du voile, sait désormais qui vous êtes... même si vous l'avez oublié.

CHAPITRE VI — L'ÉVEIL DES GARDIENS

Durée : 2h à 3h

Thèmes : héritage oublié, Nexus instable, chute du phare

SCÈNE 1 — APRÈS LE MANOIR

À lire :

Lorsque vous quittez le manoir Morcant, la nuit est déjà bien avancée. La brume s'est épaissie autour de la colline et les lanternes de Nébulis semblent brûler plus faiblement qu'avant. Le vent transporte l'odeur de la mer jusque dans les rues hautes. Derrière vous, le manoir retrouve son silence. Devant vous, trois directions restent possibles : retourner à l'auberge du Phare Brisé, aller prévenir la capitaine Élira, ou partir immédiatement pour le phare de Grisécume.

Laisser les PJ décider.

SI LES PJ RETOURNENT À L'AUBERGE

Mara ouvre la porte avant même qu'ils frappent. Elle observe leurs visages et comprend immédiatement que quelque chose de grave s'est produit.

À lire :

L'auberge est plus silencieuse que d'habitude. Le feu brûle encore dans l'âtre mais faiblement. Mara referme la porte derrière vous et murmure : « La ville retient son souffle ce soir. »

Si les PJ parlent du manoir, du culte ou du nom d'Azar-Daem, Mara ne comprend pas tout mais une chose lui paraît évidente.

« Alors ils vont frapper bientôt. Et s'ils veulent vraiment la lumière... ils iront au phare. »

Pendant ce moment de repos court, les reliques vibrent faiblement entre elles. Les lanternes de l'auberge vacillent toutes en même temps.

Arcanes 12+ : les reliques entrent en résonance.

Arcanes 15+ : elles réagissent aux porteurs.

Mara regarde les flammes trembler et dit :

« Allez au phare. Maintenant. »

SI LES PJ VONT VOIR ÉLIRA

La caserne de la garde est encore éveillée malgré l'heure. Élira lit les documents récupérés dans le manoir.

À lire :

Elle reste silencieuse plusieurs secondes. Puis elle referme lentement le journal. « Morcant... le phare... la Nuit Sans Lumière... »

Elle lève les yeux vers vous.

« Ce n'est plus une enquête. C'est une attaque annoncée. »

Elle hésite à envoyer la garde mais finit par dire :

« Je ne peux pas vider la ville de ses soldats. Mais si le phare tombe, Nébulis est perdue. Allez-y. »

Elle peut fournir une lanterne de garde et un sifflet d'alerte.

Si les PJ montrent les reliques, l'une d'elles réagit brièvement à la lumière de la pièce. Élira le remarque.

« Ces objets vous répondent... et je ne crois pas que ce soit un hasard. »

SI LES PJ VONT DIRECTEMENT AU PHARE

À lire :

La route des falaises est balayée par le vent. La brume glisse entre les pierres comme une marée silencieuse. Au loin, la lumière du phare tourne encore au-dessus de la mer. Mais à mesure que vous approchez... elle vacille.

Une fois.

Puis redevient stable.

SCÈNE 2 — CONVERGENCE : L'APPEL DU PHARE

Quel que soit leur chemin, les PJ arrivent finalement au phare.

À lire :

Le vent hurle autour de Grisécume. La mer frappe les falaises dans un grondement profond. La lumière du phare lutte contre la brume qui s'élève depuis l'océan.

Durnik vous attend devant la porte.

« La pierre s'agite depuis votre départ. »

Brogar ajoute :

« Et elle ne fait jamais ça pour rien. »

SCÈNE 3 — LA PIERRE DU NEXUS

Les PJ montent jusqu'à la chambre de la lentille.

Au centre du mécanisme brûle la Pierre du Nexus.

À lire :

Le cristal sombre diffuse une lumière intense à travers la lentille du phare. Mais lorsque vous approchez avec les reliques, la lumière vacille brusquement. La pierre se met à vibrer.

Durnik recule.

« Elle réagit... »

Arcanes 12+ : la pierre reconnaît les reliques.

Arcanes 15+ : elle réagit surtout aux porteurs.

SCÈNE 4 — LE SCEAU ANCIEN

La lumière du cristal s'étend soudain sur le sol et révèle un cercle ancien gravé dans la pierre.

Un sceau ancien apparaît.

Cinq emplacements sont visibles.

Si les PJ placent les reliques dans le cercle :

La pierre du Nexus libère une vague de lumière.

Toute la tour tremble.

Puis la vision commence.

SCÈNE 5 — LA CHUTE DE LA TOUR

À lire lentement :

Le phare disparaît.

Une immense tour se dresse sur la falaise.

La Tour des Mages.

Le ciel est déchiré par une fissure noire.

Un portail instable.

Autour de la tour, des mages tentent de maintenir le passage fermé.

Devant la fissure se tiennent cinq guerriers.

Cinq protecteurs.

L'un brandit une hache rougeoyante.

Un autre porte un encensoir incandescent.

Un troisième une lame brillante.

Un quatrième un bouclier gravé.

Le dernier lève un symbole sacré.

Puis la fissure s'ouvre davantage.

Une présence gigantesque pousse depuis l'autre côté.

La bataille éclate.

La lumière et la brume s'entrechoquent.

Une explosion déchire la falaise.

La tour s'effondre.

Le portail s'ouvre.

Les cinq protecteurs sont aspirés dans la fissure.

Puis tout disparaît.

SCÈNE 6 — RETOUR À LA RÉALITÉ

La vision disparaît brutalement.

La lumière du phare revient.

Les reliques brillent encore quelques secondes.

Puis leur lumière diminue.

Durnik murmure :

« Les anciens protecteurs... »

Brogar regarde les reliques.

Puis les PJ.

« Ceux qui ont combattu la créature. »

SCÈNE 7 — SOUVENIRS FRAGMENTÉS

Chaque PJ ressent un fragment de mémoire.

Le MJ peut décrire brièvement :

Un PJ voit ses mains couvertes de lumière.

Un autre entend un nom ancien prononcé.

Un autre voit la falaise pendant la bataille.

Mais les souvenirs disparaissent aussitôt.

SCÈNE 8 — LA FISSURE DU NEXUS

Soudain la pierre du Nexus pulse violemment.

La lumière du phare vacille.

Durnik se tourne vers la fenêtre.

« Non... »

Au-dessus de la mer, la brume se déchire.

Une fissure apparaît dans le ciel.

Une créature tente de passer.

✕ COMBAT — ABERRATION DU NEXUS

PV : 45

DEF phy : 13

DEF mag : 13

Init : +3

Griffes distordues +4

DM : 1d8 +3

Corps instable : première attaque subie -3 dégâts

Brume corruptrice : une fois par combat, tous les PJ proches -2 à leur prochain jet

À sa mort, la créature se dissipe et la fissure se referme partiellement.

SCÈNE 9 — LA LUMIÈRE QUI MEURT

À lire lentement :

Pendant quelques secondes, tout redevient calme.

Puis la pierre du Nexus tremble.

Fort.

La lumière du phare vacille.

Une fois.

Deux fois.

Le cristal se fissure.

Des lignes sombres traversent la pierre.

Brogar crie :

« Quelqu'un a brisé le sceau ! »

Au loin, dans la brume au-dessus de la mer...

la fissure s'agrandit.

La lumière pulse violemment.

Puis—

elle s'éteint.

Le phare plonge dans l'obscurité.

CHAPITRE VII — LA NUIT SANS LUMIÈRE

Durée : 2h à 3h

Thèmes : chaos, invasion, course contre le temps

SCÈNE 1 — LA CHUTE DU PHARE

À lire :

La lumière du phare vient de mourir.

La mer disparaît dans l'obscurité.

La brume monte immédiatement depuis les vagues et s'enroule autour des falaises.

Pendant quelques secondes, tout est silencieux.

Puis—

un cri retentit au loin.

Puis un autre.

Depuis la ville.

Durnik se précipite à la fenêtre.

« Par les ancêtres... »

La brume envahit Nébulis.

SCÈNE 2 — LA VILLE EN FEU

À lire :

La route vers Nébulis est plongée dans la brume. En approchant de la ville, les cris deviennent plus nombreux. Des lanternes tombent dans les rues. Des portes claquent. Des silhouettes courent dans tous les sens.

Des créatures de brume rampent entre les maisons.

Des habitants fuient.

La ville est attaquée.

Au-dessus de la ville haute...

une colonne de brume gigantesque s'élève dans le ciel.

Et au cœur de cette colonne...

une lumière aveuglante.

Elle vient du manoir Morcant.

Même au milieu du chaos, tout le monde comprend.

C'est là-bas.

SCÈNE 3 — LES RUES DE NÉBULIS

Les PJ traversent la ville en direction du manoir.

Partout :

des maisons barricadées

des habitants qui fuient

des gardes qui combattent

Une petite meute de créatures bloque la rue.

✕ COMBAT — CRÉATURES DE BRUME

Nombre :

1 créature par PJ

Créature de Brume

PV : 16

DEF phy : 12

DEF mag : 11

Init : +2

Attaque — Griffes brumeuses

1d20 +4

DM : 1d6 +2

Corps instable

La première attaque subie inflige -2 dégâts.

Après le combat, un groupe de gardes arrive en courant.

L'un d'eux reconnaît les PJ.

« La capitaine vous cherche ! »

SCÈNE 4 — LA CAPITAINE ÉLIRA

Élira apparaît dans la brume avec plusieurs soldats.

Elle pointe vers la ville haute.

« Le portail s'est ouvert dans le manoir ! »

Elle regarde les PJ.

« Les créatures sortent de là-bas ! »

Elle n'hésite pas.

« On n'a pas le temps. »

Elle se tourne vers ses hommes.

« Ville haute. Maintenant ! »

SCÈNE 5 — LA MONTÉE VERS LE MANOIR

À lire :

La montée vers la ville haute est envahie de brume. Les lanternes se sont éteintes les unes après les autres. La colonne de brume au-dessus du manoir est maintenant immense. La lumière au centre pulse comme un cœur.

À chaque pulsation...

la brume s'agite.

Et quelque chose bouge à l'intérieur.

SCÈNE 6 — DEVANT LE MANOIR

À lire lentement :

Le portail du manoir est brisé.

Le jardin est envahi de brume.

Au centre du domaine, une fissure lumineuse déchire l'air.

Le portail est ouvert.

Des créatures sortent encore de la brume.

Deux énormes aberrations se dressent devant l'entrée.

Élira lève son épée.

Elle regarde les PJ.

« Le portail est dans le manoir. »

Elle désigne les créatures.

« Nous les retenons. »

Elle recule d'un pas.

« Vous... vous fermez ce passage. »

Un soldat hésite.

« Capitaine... »

Elle coupe court.

« C'est un ordre. »

Elle se tourne vers les PJ.

« Allez ! »

✕ COMBAT — ABERRATIONS DU NEXUS

Nombre : 2

Aberration du Nexus

PV : 45

DEF phy : 13

DEF mag : 13

Init : +3

Griffes distordues +4

DM : 1d8 +3

Brume corruptrice

Une fois par combat, tous les PJ proches subissent -2 à leur prochain jet.

Pendant que les PJ entrent dans le manoir, Élira et ses hommes affrontent les aberrations.

Les PJ n'assistent pas à la suite.

SCÈNE 7 — LE MANOIR TRANSFORMÉ

À lire :

L'intérieur du manoir est méconnaissable.

Les murs sont couverts de symboles rituels.

La brume s'infiltré par les fenêtres brisées.

Au centre de la grande salle...

un portail immense déchire l'air.

La fissure mène vers une obscurité sans fond.

Et derrière le voile...

une silhouette gigantesque bouge lentement.

FIN DU CHAPITRE VII

À lire lentement :

La brume envahit le manoir.

Le portail s'ouvre de plus en plus.

Et de l'autre côté...

quelque chose attend.

Azar-Daem approche.

CHAPITRE VIII — LE PORTAIL BRISÉ

Durée : 2h à 3h

Thèmes : révélation, sacrifice, affrontement final

SCÈNE 1 — LA SALLE DU PORTAIL

À lire :

La grande salle du manoir Morcant est méconnaissable. Les murs sont couverts de symboles rituels gravés à la hâte. La brume envahit chaque recoin de la pièce. Au centre du sol, un cercle immense a été tracé dans la pierre. Au-dessus de lui, une fissure lumineuse déchire l'air. Le portail est ouvert.

Derrière cette déchirure, une obscurité vivante remue lentement.

Devant le cercle se tiennent trois silhouettes.

Deux cultistes altérés.

Et au centre...

Morcant.

Il se tourne lentement vers vous.

« Vous arrivez trop tard. »

Il lève les bras vers le portail.

« Le maître approche. »

✕ COMBAT — RITUEL DU CULTE

Ennemis :

• *Morcant*

• 2 *Cultistes altérés*

CULTISTE ALTÉRÉ

PV : 28

DEF phy : 12

DEF mag : 12

Init : +3

Griffes altérées +3

DM : 1d8 +2

Brume protectrice : première attaque subie -2 dégâts

MORCANT

PV : 40

DEF phy : 13

DEF mag : 14

Init : +2

Dague rituelle +3

DM : 1d6 +3

Voix du Nexus : une fois par combat, impose -2 à un jet d'un PJ.

SCÈNE 2 — LA TRAHISON

Lorsque Morcant tombe à 0 PV :

À lire lentement :

Morcant tombe à genoux.

Du sang coule entre les symboles du cercle.

Il regarde le portail.

Puis murmure :

« Maître... »

Il tend la main vers la fissure.

« Donnez-moi le pouvoir. »

Un silence immense remplit la salle.

Puis une voix résonne.

Pas dans la pièce.

Dans l'esprit de tous.

« Le pouvoir... »

Pause.

« Tu l'auras. »

La brume se déverse depuis le portail.

Elle engloutit Morcant.

Ses os craquent.

Son corps se redresse lentement.

Ses yeux deviennent noirs.

La voix reprend :

« Mais pas comme tu l'espérais. »

SCÈNE 3 — AZAR-DAEM PREND FORME

La brume entoure Morcant.

Son corps se tord.

Ses membres s'allongent.

Des veines d'ombre parcourent sa peau.

La créature vous observe.

Puis elle parle avec deux voix superposées.

« Je vous reconnais. »

Pause.

« Les gardiens. »

Silence.

« Vous m'avez déjà repoussé... »

La créature sourit.

« Mais cette fois... vous avez oublié. »

✕ COMBAT — AZAR-DAEM (CORPS POSSEDÉ)

PV : 70

DEF phy : 14

DEF mag : 14

Init : +4

Griffes du Nexus +4

DM : 1d10 +3

Brume déchirante : tous les PJ proches -2 DEF phy pendant 1 tour.

Téléportation brumeuse : peut se déplacer instantanément une fois par combat.

SCÈNE 4 — LA VRAIE FORME

Quand ce corps tombe :

À lire :

Le corps de Morcant se fissure.

Puis explose.

La brume envahit toute la salle.

Le portail pulse violemment.

Et quelque chose d'énorme tente de passer.

Azar-Daem apparaît sous sa vraie forme.

Pas un corps.

Une masse vivante de brume et d'ombre.

Des tentacules de fumée s'étendent dans toute la pièce.

La voix résonne partout.

« Ce monde... sera mien. »

✕ COMBAT — AZAR-DAEM LIBÉRÉ

PV : 90

DEF phy : 13

DEF mag : 15

Init : +5

Tentacules du Néant +6

DM : 1d10 +4

Corps intangible : réduit les dégâts physiques de 2.

Appel du Nexus : invoque une créature de brume (1 fois).

SCÈNE 5 — LE SCEAU DES GARDIENS

Lorsque Azar-Daem est affaibli :

Les reliques se mettent à briller.

Le cercle gravé dans le sol s'illumine.

À lire :

Les artefacts vibrent entre vos mains.

La brume recule autour d'eux.

Une lumière ancienne traverse la salle.

Le cercle du portail se réactive.

Comme autrefois.

Les reliques reconnaissent leurs porteurs.

Les gardiens sont revenus.

Si les PJ placent les reliques dans le cercle :

Une onde de lumière traverse la pièce.

Le portail se referme.

La brume est aspirée vers la fissure.

Azar-Daem hurle.

Puis disparaît dans l'obscurité.

Le passage se referme.

ÉPILOGUE

À lire :

Le silence retombe dans le manoir.

La brume se dissipe lentement.

Le cercle de pierre est fissuré.

Les reliques se sont éteintes.

Au loin, Nébulis est encore plongée dans l'obscurité.

Mais le portail est fermé.

Encore une fois.

Et quelque part dans vos souvenirs...

vous savez que cette bataille a déjà eu lieu.

Et que vous venez de l'achever.

FIN?

CODEX MJ

Les Brumes de l'Oubli

Le Codex MJ rassemble toutes les informations nécessaires pour mener la campagne Les Brumes de l'Oubli.

Cette section contient :

- les personnages importants de Nébulis*
- les créatures rencontrées pendant l'aventure*
- les reliques des anciens gardiens*
- les lieux majeurs de la campagne*
- les inscriptions et runes liées au Nexus*
- les secrets et connaissances anciennes de l'île*

Le Codex n'est pas destiné aux joueurs.

Il contient de nombreux éléments révélant la véritable nature des événements de la campagne, ainsi que l'identité des gardiens originels et le rôle du Nexus dans l'apparition de la brume.

Le MJ peut utiliser ces informations pour :

- répondre aux questions des joueurs
- improviser des interactions avec les PNJ
- enrichir l'exploration de la ville de Nébulis
- renforcer l'atmosphère mystérieuse de la campagne

Certaines entrées du Codex peuvent être découvertes par les PJ sous forme de livres, d'inscriptions ou de récits racontés par les habitants de la ville.

D'autres informations restent connues uniquement du MJ.

I — PERSONNAGES MAJEURS DE LA CAMPAGNE

MARA

Propriétaire de l'auberge Le Phare Brisé

Mara est l'une des premières personnes que les PJ rencontrent en arrivant à Nébulis. Elle dirige l'auberge la plus fréquentée du port et connaît presque tous les habitants de la ville.

Femme calme et observatrice, elle parle peu mais remarque tout. Elle sait quand les marins mentent, quand les habitants ont peur et quand quelque chose ne tourne pas rond.

Depuis quelques semaines, elle observe que les clients parlent moins, oublient certaines conversations ou quittent l'auberge avec un regard vide.

Mara comprend que la brume change quelque chose dans la ville.

Elle protège discrètement certains habitants et garde un œil sur l'enfant Léo, qui lui rapporte parfois des informations sur ce qui se passe dans les rues de la ville basse.

Même si elle n'est pas une combattante, Mara est l'un des piliers de Nébulis.

CAPITAINE ÉLIRA

Capitaine de la garde de Nébulis

Élira dirige la petite garnison chargée de maintenir l'ordre dans la ville portuaire.

C'est une femme disciplinée et directe. Elle ne croit pas aux rumeurs ni aux superstitions... du moins au début de la campagne.

Mais les événements étranges se multiplient :

disparitions, crises de mémoire, silhouettes dans la brume.

Élira comprend rapidement que quelque chose dépasse les capacités de la garde.

Elle décide alors de coopérer avec les aventuriers.

Lors de l'attaque finale, elle mène six soldats de la garde jusqu'au manoir Morcant. Devant le portail ouvert, elle ordonne aux PJ de continuer pendant qu'elle retient deux aberrations du Nexus avec ses hommes.

Les PJ ne le découvrent que plus tard :

Élira et ses soldats meurent en défendant l'entrée du manoir.

FRÈRE PARTIEN

Prêtre du Sanctuaire des Voiles Blancs

Frère Partien est un religieux respecté de Nébulis. Il semble calme, pieux et toujours prêt à aider les habitants.

En apparence, il lutte contre les effets de la brume en offrant prières et conseils spirituels.

Mais derrière cette façade se cache une vérité bien plus sombre.

Partien est l'un des membres actifs du Culte de l'Oubli.

Il aide les cultistes à préparer les rituels dans les tunnels sous la ville et sert d'intermédiaire entre le culte et certains habitants influençables.

Son objectif est d'affaiblir le sceau protégeant le Nexus afin de permettre l'arrivée d'Azar-Daem.

DURNIK PIERRE-SELVE

Forgeron du phare de Grisécume

Durnik est l'un des deux nains qui veillent sur la forge du phare.

Curieux et bavard, il s'intéresse beaucoup aux reliques que portent les PJ. Il connaît également une grande partie de l'histoire ancienne de l'île.

C'est lui qui révèle aux aventuriers l'existence de la Tour des Mages, du portail du Nexus et de la bataille des cinq gardiens.

Durnik comprend rapidement que les reliques réagissent aux PJ.

Sans oser le dire clairement, il commence à soupçonner qu'ils pourraient être liés aux anciens protecteurs.

BROGAR PIERRE-SELVE

Gardien du phare

Frère de Durnik, Brogar est un nain massif et silencieux.

Contrairement à Durnik, il ne fait pas confiance aux étrangers et préfère juger les gens par leurs actions plutôt que par leurs paroles.

Brogar est un combattant redoutable et protège le phare depuis de nombreuses années.

Lorsque la menace devient évidente, il se tient prêt à défendre la tour jusqu'à la mort.

TOMAS MORCANT

Noble de la ville haute

Morcant est un riche marchand qui possède un grand manoir dans la partie haute de la ville.

Respecté par certains habitants et influent dans la vie politique locale, il utilise sa position pour dissimuler ses véritables activités.

Il est en réalité le chef du Culte de l'Oubli à Nébulis.

Morcant croit servir une puissance divine qui transformera le monde.

Mais il ignore la véritable nature d'Azar-Daem.

Lors du rituel final, il tente d'invoquer son maître.

L'entité utilise alors son corps comme ancrage pour franchir le portail.

MAÎTRE ALDRIC

Médecin de l'hôpital Sainte-Vaelis

Aldric est un vieil érudit qui dirige l'hôpital de la ville.

Il étudie les victimes de la brume et découvre que la maladie n'affecte pas le corps mais l'esprit.

Les patients oublient progressivement leur identité, leurs proches et même leur propre nom.

Aldric comprend que ce phénomène ne peut pas être naturel.

Il aide les PJ en partageant ses observations et en leur donnant accès aux malades les plus récents.

AVELINE

Première victime connue de la brume

Aveline est une habitante de Nébulis admise à l'hôpital après avoir commencé à perdre la mémoire.

Elle ne se souvient plus du nom de son mari ni de celui de son fils.

Son état illustre les effets progressifs de la brume et montre aux PJ la gravité de la situation.

TOMAS

Mari d'Aveline

Tomas reste constamment au chevet de sa femme à l'hôpital.

Désespéré et épuisé, il cherche n'importe quel remède capable de la sauver.

Il représente l'une des nombreuses familles de Nébulis touchées par la brume.

ELRIC

Fils d'Aveline et Tomas

Jeune garçon d'une dizaine d'années.

Elric semble ressentir certaines choses liées à la brume que les adultes ne perçoivent pas.

Il parle parfois de murmures venant de la mer ou d'ombres se déplaçant dans le brouillard.

Ses paroles semblent confuses... mais certaines se révèlent étrangement exactes.

II — PERSONNAGES SECONDAIRES DE NÉBULIS

Ces habitants de Nébulis ne jouent pas tous un rôle central dans l'histoire principale, mais ils permettent d'enrichir l'exploration de la ville, de donner des indices aux PJ et d'ajouter des quêtes secondaires.

THÉRÈSE LA TISSEUSE DE BRUME

Ancienne tisserande devenue aveugle avec l'âge.

Thérèse passe ses journées assise devant un vieux métier à tisser rouillé dans une ruelle près du port. Ses mains continuent de manipuler des fils invisibles comme si elle travaillait encore.

Elle affirme que la brume lui parle et que les fils du destin peuvent être touchés comme un tissu.

Les habitants la considèrent comme une vieille folle... mais certains marins viennent parfois l'écouter.

Elle parle presque toujours par énigmes.

Exemple :

« Le fil se casse là où la lumière tremble... »

Si les PJ lui offrent un morceau de tissu, elle murmure :

« Ton chemin est déjà tissé... mais le fil peut encore se rompre. »

Jet Sagesse DC 14

Les PJ comprennent qu'elle parle du cercle rituel incomplet sous l'église.

GAUTHIER LE RÔDEUR DES QUAIS

Ancien contrebandier devenu ivrogne.

Gauthier traîne près des docks avec sa jambe de bois mal ajustée et son manteau troué. Il gagne quelques pièces en réparant des filets ou en surveillant des cargaisons.

Il prétend ne rien savoir des affaires du port... mais observe tout.

Il parle facilement si on lui offre de l'alcool.

Il raconte avoir vu des hommes en robes sombres jeter des sacs lourds dans la mer pendant la nuit.

Pour 10 NX, il accepte de guider les PJ vers l'entrepôt abandonné utilisé par le culte.

Jet Perception DC 12

Les PJ remarquent qu'il porte une bague gravée du symbole du culte.

SOEUR AGNÈS DES VOILES GRIS

Dernière survivante d'un petit ordre religieux disparu.

Elle erre autour de l'hôpital Sainte-Vaelis avec une bougie qu'elle refuse d'éteindre.

Sœur Agnès parle souvent des « ombres qui mangent les noms ».

Elle croit que certaines prières peuvent protéger l'âme contre l'oubli.

Elle demande aux PJ de récupérer un livre de prières volé par le culte.

Si les PJ acceptent, elle leur donne une bougie bénite.

Effet :

la flamme repousse les créatures de brume pendant 1d4 tours.

MARCEL LE BOUCHER

Boucher du marché de Nébulis.

Grand homme roux au tablier couvert de taches brunes, Marcel aiguisé toujours son couteau derrière son étal.

Il refuse catégoriquement de vendre de la viande après la tombée de la nuit.

Marcel est très superstitieux et pense que la brume attire les mauvais esprits.

En secret, il fournit parfois de la viande aux membres du culte.

Il peut proposer aux PJ un marché :

« Un service pour un service. »

Jet Investigation DC 15

Les PJ découvrent un symbole rituel gravé sous son comptoir.

LÉO L'ENFANT AUX ALLUMETTES

Orphelin d'une dizaine d'années vivant dans la ville basse.

Léo vend des allumettes aux passants pour survivre.

Il connaît parfaitement les ruelles, les passages étroits et les égouts de la ville.

Mara lui donne parfois un repas chaud en échange d'informations.

Léo a vu des cultistes se réunir dans certaines rues la nuit.

Pour 1 NX ou un repas, il accepte de guider les PJ dans la ville basse.

Jet Charisme DC 10

Il montre l'endroit où il a vu les cultistes entrer dans les tunnels.

MAÎTRE CLOVIS L'HORLOGER

Vieil horloger vivant près de la place du port.

Son atelier est rempli d'horloges arrêtées.

Depuis l'arrivée de la brume, toutes ses horloges s'arrêtent exactement à minuit.

Clovis pense que le temps lui-même est perturbé par quelque chose.

*Si les PJ l'aident à récupérer un engrenage volé par les cultistes, il leur donne une **clé rouillée**.*

*Cette clé ouvre une **trappe cachée** sous le phare de Grisécume.*

ISABEAU LA CHANTEUSE MUETTE

Ancienne chanteuse de taverne.

Isabeau a été capturée par le culte après avoir chanté une ancienne mélodie capable de perturber la brume.

Ses lèvres ont été cousues pour l'empêcher de chanter.

*Elle est enfermée dans une cave de l'auberge **Le Phare Brisé**.*

Si les PJ la libèrent, elle peut leur apprendre un air ancien.

Jet Performance DC 13

Effet :

*les créatures de brume hésitent pendant **1 tour**.*

LE PÊCHEUR SANS VISAGE

Pêcheur solitaire vivant sur un vieux bateau près du port.

Personne ne voit jamais son visage.

Il communique uniquement par gestes ou en jetant des cailloux dans l'eau.

Un caillou signifie oui.

Deux cailloux signifient non.

Son bateau revient parfois couvert d'une suie noire étrange.

Il pêche parfois des créatures venues de la mer.

*Si les PJ montent à bord de son bateau, un combat contre **1d4 hommes-poissons** peut éclater.*

Récompense possible :

Écaille noire

Composant utilisé pour certains rituels de protection contre la brume.

MADAME VESPER

La Veuve Noire

Tenancière d'un salon de thé très fréquenté dans la ville haute.

Élégante et toujours vêtue de noir, Madame Vesper reçoit souvent des nobles influents.

Certains membres du culte se réunissent discrètement dans son établissement.

Elle possède une grande connaissance des poisons.

En secret, elle empoisonne parfois les membres du culte qui tentent de quitter Nébulis.

*Si elle invite les PJ à une réception, ils doivent réussir un **jet de Constitution DC 16** pour éviter d'être drogués par son thé.*

JÉRÔME LE FOU DU BEFFROI

Ancien garde de la ville devenu fou après avoir observé la lumière du phare pendant plusieurs nuits.

Il vit maintenant dans le clocher de l'église et lance parfois des pierres sur les passants.

Jérôme hurle souvent :

« Ils éteindront la lumière ! »

Il a vu Morcant descendre dans la crypte avec des cultistes.

Jet Sagesse DC 12

Les PJ comprennent qu'il décrit le rituel visant à éteindre le phare.

S'ils montent jusqu'au clocher, Jérôme leur donne un fragment noir de la Pierre du Nexus.

III — BESTIAIRE DE LA BRUME

Les créatures décrites dans cette section sont liées au Nexus, à la brume ou au Culte de l'Oubli.

Certaines sont des humains corrompus, d'autres viennent directement d'entre les mondes.

La présence de ces créatures devient de plus en plus fréquente à mesure que le portail du Nexus s'ouvre.

CULTISTE

Membres ordinaires du Culte de l'Oubli.

Ces individus croient servir une force divine capable de transformer le monde. Beaucoup d'entre eux ne comprennent pas réellement la nature d'Azar-Daem.

Ils participent aux rituels et protègent les lieux utilisés par le culte.

PV : 18

DEF physique : 12

DEF magique : 11

Initiative : +2

Attaque — Dague rituelle

Jet : +3

Dégâts : 1d6 +1

Capacité — Fanatisme

Un cultiste gagne +1 à ses jets d'attaque si un autre cultiste est à moins de 3 mètres.

CULTISTE ALTÉRÉ

Certains membres du culte ont été exposés trop longtemps à la brume du Nexus.

Leur corps commence à se transformer.

Leur peau devient pâle et leurs yeux prennent une teinte noire.

PV : 28

DEF physique : 12

DEF magique : 12

Initiative : +3

Attaque — Griffes altérées

Jet : +5

Dégâts : 1d8 +2

Capacité — Brume instable

Lorsqu'un cultiste altéré meurt, une brume sombre se répand dans un rayon de 2 mètres.

Les créatures de brume dans la zone gagnent +1 attaque pendant 1 tour.

CRÉATURE DE BRUME

Créatures instables formées par la brume du Nexus.

Elles ressemblent à des silhouettes humaines déformées faites de fumée sombre.

Elles apparaissent souvent dans les rues ou les bâtiments abandonnés lorsque la brume devient dense.

PV : 16

DEF physique : 12

DEF magique : 11

Initiative : +3

Attaque — Griffes brumeuses

Jet : +4

Dégâts : 1d6 +2

Capacité — Forme instable

Certaines attaques physiques traversent partiellement leur corps.

Réduction de dégâts : 1 point contre les armes non magiques.

SENTINELLE DE BRUME

Anciennes statues de pierre animées par la brume.

Ces statues décoratives se trouvent souvent dans les manoirs nobles ou dans les jardins de la ville haute.

Lorsque la brume envahit ces lieux, elles se réveillent et attaquent les intrus.

PV : 40

DEF physique : 14

DEF magique : 12

Initiative : +1

Attaque — Poing de pierre

Jet : +6

Dégâts : 1d8 +3

Capacité — Corps de pierre

Réduction de dégâts : 2 contre les armes normales.

Faiblesse :

les attaques de feu ignorent cette réduction.

HOMME-POISSON

Créatures amphibies vivant dans les eaux sombres autour de Nébulis.

Leur peau est couverte d'écailles sombres et leurs yeux sont entièrement blancs.

Certains habitants pensent qu'ils viennent du Nexus.

PV : 22

DEF physique : 12

DEF magique : 10

Initiative : +4

Attaque — Griffes

Jet : +4

Dégâts : 1d6 +2

Attaque — Morsure

Jet : +4

Dégâts : 1d6

Capacité — Combat aquatique

Les hommes-poissons gagnent **+1 attaque** lorsqu'ils combattent dans l'eau.

MORCANT

Chef du Culte de l'Oubli

Tomas Morcant est un noble influent de la ville haute de Nébulis.

Respecté par les habitants et discret dans ses affaires, il est en réalité le dirigeant secret du Culte de l'Oubli.

Depuis plusieurs années, Morcant organise les rituels destinés à affaiblir le voile entre les mondes.

Il croit servir une puissance divine capable d'apporter un nouvel ordre au monde.

Mais Morcant ignore la véritable nature de l'entité qu'il invoque.

Azar-Daem ne cherche pas un serviteur.

Il cherche un corps.

Lorsque le rituel final est accompli dans le manoir, Morcant devient le premier hôte de la créature du Nexus.

STATISTIQUES

PV : 35

DEF Physique : 12

DEF Magique : 13

Initiative : +3

ATTAQUES

Dague rituelle

Jet : +5

Dégâts :
1d6 + 2

Sort — *Éclat du Nexus*

Portée : 10 m

Jet magique : +5

Dégâts :
1d8 énergie

La cible doit réussir un test SAG 12

Échec :
-1 attaque pendant 1 tour.

CAPACITÉS

Rituel du Culte

Une fois par combat, Morcant peut appeler l'aide du Nexus.

1 créature de brume apparaît à moins de 3 m de lui.

Fanatisme

Si Morcant est à moins de 5 m d'un cultiste :

+1 attaque
+1 défense.

Appel d'Azar

Lorsque Morcant tombe à 0 PV, il ne meurt pas immédiatement.

Le portail du Nexus réagit et Azar-Daem prend possession de son corps.

Le combat passe alors à :

AZAR-DAEM — PHASE 1

ABERRATION DU NEXUS

Créature venue directement d'entre les mondes.

Son corps semble constitué d'ombre et de chair distordue.

Ces créatures apparaissent lorsque le portail commence à s'ouvrir.

PV : 45

DEF physique : 13

DEF magique : 13

Initiative : +3

Attaque — Griffes du Nexus

Jet : +7

Dégâts : 1d8 +3

Capacité — Terreur du Nexus

*Les créatures vivantes à moins de 3 mètres doivent réussir un **test de Sagesse DC 12**.*

Échec :

-1 attaque pendant 1 tour.

AZAR-DAEM

Entité ancienne vivant dans le Nexus.

Azar-Daem ne possède pas de forme stable dans le monde matériel.

Pour franchir le portail, il utilise le corps d'un hôte comme ancrage.

Dans la campagne, il utilise le corps de Morcant.

Phase 1 — Morcant Possédé

PV : 50

DEF physique : 13

DEF magique : 14

Attaque — Griffes du Nexus

Jet : +7

Dégâts : 1d8 +3

Capacité — Brume vivante

Une zone de brume apparaît autour de lui dans un rayon de 3 mètres.

Les créatures de brume gagnent +1 attaque dans cette zone.

Phase 2 — Forme Brisée

Le corps de Morcant se déforme et laisse apparaître la véritable influence du Nexus.

PV : 60

DEF physique : 14

DEF magique : 14

Attaque — Tentacules du Néant

Jet : +8

Dégâts : 1d10 +3

Capacité — Appel du Nexus

Chaque 2 tours, Azar-Daem peut invoquer 1 créature de brume.

Phase 3 — Manifestation du Nexus

Azar-Daem perd toute forme humaine.

Une masse de brume et d'ombre envahit la salle.

PV : 70

DEF physique : 14

DEF magique : 15

Attaque — Tempête de brume

Zone : 3 mètres

Dégâts : 1d8

Capacité — **Instabilité du portail**

À chaque tour, une zone de brume apparaît dans la pièce.

Les reliques des gardiens peuvent être utilisées pour refermer le portail du Nexus et affaiblir Azar-Daem.

IV — RELIQUES DES GARDIENS

Ces artefacts furent forgés il y a plusieurs siècles pour les cinq protecteurs appelés à défendre la **Tour des Mages** contre la créature venue du Nexus.

Les armes furent créées par les forgerons humains de **Nébulis** avec l'aide des artisans nains. Les runes furent gravées par les mages de la Tour et bénies par le **Temple du Feu et de la Lumière**.

Lors de la bataille finale contre Azar-Daem, ces reliques furent utilisées pour sceller le portail.

Après l'effondrement de la Tour des Mages, elles furent dispersées et conservées comme symboles du sacrifice des gardiens.

Lorsque les PJ entrent en possession de ces artefacts, ceux-ci commencent à réagir à leur présence.

ÉPÉE DU GARDIEN DE FEU

Ancienne lame sacrée portée par Kaelor, chef des gardiens.

La lame est chaude au toucher et dégage parfois une lueur rougeâtre lorsque des créatures de brume sont proches.

Type : épée longue

Bonus passif

+1 aux jets d'attaque

Capacité passive — **Lame Ardente**

Dégâts :
1d8 + 1d4 feu

Contre créatures de brume :
+1d6 feu supplémentaire

Capacité active — **Frappe du Brasier**

1 fois par combat.

Après une attaque réussie, l'épée libère une explosion de flammes.

Zone : 2 mètres autour de la cible

Dégâts :
2d4 feu

Test : CON 12

Échec :
la cible brûle et subit 1d4 feu pendant 2 tours.

BOUCLIER DU GARDIEN

Bouclier runique porté autrefois par Kaelor.

Les runes gravées dans le métal s'illuminent lorsque la brume approche.

Type : bouclier

Bonus passif
+1 Défense Physique

Capacité — **Mur de Braise**

1 fois par combat.

Le porteur plante le bouclier dans le sol et crée une aura de braises.

Durée : 1 tour

Effets :

Alliés à 2 mètres
+1 Défense Physique

Ennemis à 2 mètres
-1 aux jets d'attaque

Les créatures de brume subissent 1d4 dégâts de feu lorsqu'elles attaquent dans cette zone.

DAGUE DU GARDIEN DE L'OMBRE

Arme utilisée autrefois par Velaryn, éclaireuse des gardiens.

La lame semble absorber la lumière.

Type : arme légère

Bonus passif
+1 attaque

Dégâts
1d6 + DEX

Capacité passive — *Frappe de l'Ombre*

Si la cible est :

- surprise
- désavantagée
- attaquée par derrière

La dague inflige +1d6 dégâts.

Capacité active — *Marche de Brume*

1 fois par combat.

Le porteur peut se déplacer instantanément de 3 mètres dans la brume sans provoquer d'attaque.

SCEPTRE DU FEU ET DE LA LUMIÈRE

Artefact sacré porté autrefois par l'Évêque Solmera.

Le sceptre canalise la lumière sacrée utilisée dans les rituels.

Type : arme / focus magique

Dégâts

1d6 + MAG

Bonus passif

+1 aux jets de magie

Capacité — **Rayon Ardent**

2 fois par jour.

Portée : 12 mètres

Dégâts :

2d6 feu

Contre créatures de brume :

+1d6 feu.

GRIMOIRE DU FEU ET DE LA LUMIÈRE

Livre ancien contenant les formules runiques utilisées pour sceller les portails du Nexus.

Artefact utilisé autrefois par le mage Arkhavel.

Bonus passif

+1 aux tests de magie

Capacité — **Flamme Gardienne**

2 fois par jour.

Portée : 12 mètres

Dégâts :

2d6 feu

Contre créatures liées à Azar :

+1d6 dégâts.

Capacité — **Rune de Protection**

1 fois par combat.

Une rune est tracée au sol.

Durée : 2 tours

Les alliés dans la zone gagnent +1 Défense magique.

ENCENSOIR DU GARDIEN

Encensoir sacré utilisé par Arkhavel lors des rituels de purification.

La fumée qui s'en échappe perturbe les créatures du Nexus.

*Bonus passif
+1 Sagesse*

Capacité — Fumée Purificatrice

1 fois par combat.

*Rayon : 3 mètres
Durée : 2 tours*

Effets :

*Alliés
+1 Défense magique*

*Créatures de brume
-1 attaque
-1 Défense magique.*

HACHE DU BRISEUR DE FLAMME

Arme légendaire portée par Tharun.

Sa lame runique est capable de libérer une onde de feu lors de l'impact.

Type : arme lourde à deux mains

*Bonus passif
+1 attaque*

*Dégâts
2d6 + FOR*

Capacité — Frappe du Brasier

1 fois par combat.

Une attaque réussie libère une onde de feu.

Zone : 2 mètres autour de la cible

Dégâts
1d6 feu

Les créatures liées à la brume **ne peuvent pas réduire ces dégâts.**

ROBE DE L'ÉVÊQUE DU FEU ET DE LA LUMIÈRE

Robe rituelle portée par Solmera lors du rituel de fermeture du portail.

Les runes sacrées cousues dans le tissu protègent contre la corruption du Nexus.

Bonus passif

+1 Défense magique
+1 Sagesse

Capacité — Aura Sacrée

Les alliés à 3 mètres gagnent :

+1 aux tests contre la brume
+1 aux effets d'oubli.

Capacité — Bénédiction de Lumière

1 fois par combat.

Les alliés à 3 mètres récupèrent 1d6 PV.

POUVOIR DU SET COMPLET

Lorsque toutes les reliques sont réunies :

BÉNÉDICTION DES GARDIENS

Effets :

- +1 attaque pour tous les porteurs
- +1 Défense contre créatures liées à Azar
- +1 aux jets contre les effets de brume

Les reliques peuvent également être utilisées pour **refermer le portail du Nexus** lors du rituel final.

V — LIEUX DE LA CAMPAGNE

NÉBULIS

Nébulis est une ville portuaire isolée construite sur une île rocheuse battue par les vents. La ville s'étend entre les falaises de la côte et un petit port naturel où accostent les navires marchands.

La ville est divisée en deux parties :

- **la ville basse**, proche du port, où vivent les pêcheurs, marins et artisans
- **la ville haute**, où se trouvent les maisons nobles, les jardins et les bâtiments administratifs

Depuis l'apparition de la brume, les habitants vivent dans la peur.

Les rues sont plus silencieuses. Les lanternes restent allumées toute la nuit. Certaines personnes commencent à perdre leurs souvenirs.

La brume semble plus dense près de la mer et dans les quartiers anciens de la ville.

L'AUBERGE DU PHARE BRISÉ

L'auberge tenue par Mara est l'un des lieux les plus animés du port.

Le bâtiment est ancien mais solide. Les murs sont décorés de filets de pêche, de lanternes et d'objets ramenés de voyages en mer.

Les marins s'y réunissent pour boire, raconter des histoires et échanger des nouvelles.

C'est également un endroit où les rumeurs circulent rapidement.

La cave de l'auberge contient plusieurs réserves de nourriture et un petit espace utilisé pour cacher certains habitants lorsque la brume devient trop dangereuse.

L'HÔPITAL SAINTE-VAELIS

Petit établissement dirigé par Maître Aldric.

Le bâtiment est construit autour d'une cour intérieure où poussent quelques herbes médicinales.

Depuis l'apparition de la brume, plusieurs habitants y ont été admis.

Les patients présentent tous les mêmes symptômes :

- pertes de mémoire*
- confusion*
- incapacité à reconnaître leurs proches*

Certaines chambres sont maintenant fermées pour éviter que les malades ne quittent l'hôpital pendant la nuit.

LA RUE DES LANTERNES

Une rue étroite du quartier du port.

Des lanternes sont suspendues au-dessus de la rue pour éclairer les pavés même lorsque la brume devient dense.

Les habitants disent que cette rue est l'une des rares où la brume semble moins agressive.

Mais certains soirs, les lanternes vacillent toutes en même temps.

Comme si quelque chose passait entre elles.

L'ENTREPÔT ABANDONNÉ

Ancien bâtiment de stockage situé près du port.

Officiellement inutilisé depuis plusieurs années.

En réalité, l'entrepôt est utilisé par le **Culte de l'Oubli** pour dissimuler certaines de ses activités.

Une trappe dissimulée sous des caisses mène vers des **tunnels anciens creusés sous la ville**.

Ces tunnels contiennent :

- des cercles rituels
- des inscriptions runiques
- des traces de sacrifices

LES TUNNELS DU CULTE

Réseau de galeries anciennes situé sous la ville.

Certaines parties semblent beaucoup plus anciennes que Nébulis elle-même.

Les murs portent des inscriptions runiques liées aux rituels du culte.

C'est dans ces tunnels que les PJ découvrent l'inscription :

« Quand la lumière s'éteindra... le passage s'ouvrira. »

Les cultistes utilisent ces galeries pour préparer l'ouverture du portail du Nexus.

LE PHARE DE GRISÉCUME

Le phare se dresse sur une falaise à l'extérieur de la ville.

Sa base est construite avec des pierres très anciennes, parfaitement ajustées.

Ces fondations proviennent des ruines de la **Tour des Mages**.

Le phare contient :

- une forge tenue par les frères nains **Durnik et Brogar**
- des runes anciennes gravées dans la roche
- la **Pierre du Nexus**, qui alimente la lumière du phare

La lumière du phare stabilise le voile entre les mondes.

Si elle s'éteint, le portail du Nexus peut s'ouvrir.

LE MANOIR MORCANT

Grande demeure située dans la ville haute.

Le bâtiment possède plusieurs étages, des jardins entourés de statues et de vastes salles décorées de tapisseries anciennes.

*Le manoir sert de façade aux activités de **Tomas Morcant**, chef du culte.*

Sous le bâtiment se trouve une grande salle rituelle utilisée pour l'invocation finale.

C'est dans cette salle que le portail du Nexus s'ouvre lors du dernier chapitre de la campagne.

LA TOUR DES MAGES (RUINES)

Avant la construction du phare, une grande tour se dressait sur les falaises.

Les mages y étudiaient les phénomènes liés au Nexus.

Lorsque la créature venue d'entre les mondes tenta de franchir le portail, les cinq gardiens combattirent devant la tour.

Le combat provoqua une explosion magique qui détruisit la structure.

Aujourd'hui, seules les fondations et certaines runes gravées dans la roche témoignent encore de l'existence de la tour.

VI — RUNES, PROPHÉTIES ET SECRETS ANCIENS

RUNES DU CULTE DE L'OUBLI

Les membres du Culte de l'Oubli utilisent une écriture runique primitive dérivée d'anciens symboles nains et de fragments de langage rituel.

Ces inscriptions apparaissent dans les cercles rituels, les tunnels sous la ville et certains grimoires utilisés par les cultistes.

Les runes ne forment pas une langue complète mais une série de concepts mystiques utilisés pour invoquer ou stabiliser un passage entre les mondes.

Texte découvert par les PJ

< V I N M P M T T M Y R R
 H E R N T M R E M M
 P M U T X R T Y T R
 T Y T R M R M M P M T I T

Traduction approximative

Les érudits ne peuvent traduire ces runes avec précision, mais plusieurs interprétations existent :

« Le passage appelle.
 Le voile s'amincit.
 Azar approche.
 Azar marchera bientôt. »

Code de déchiffrement

Certaines runes semblent correspondre à des concepts rituels.

AZAR — nom de l'entité
 VEL — voile / ouverture
 NEXAR — passage / nexus
 DRAEM — oubli / sommeil
 VENIT — venue / arrivée
 TOR — appel / invocation
 SAR — esprit / âme

RUNES DE LA TOUR DES MAGES

Les mages de l'ancienne Tour utilisaient un système runique plus ancien et plus stable.

Contrairement aux runes du culte, ces symboles servent à sceller les portails du Nexus.

Les runes de la Tour sont gravées dans :

- les fondations du phare de Grisécume
- les ruines de la Tour des Mages
- certains grimoires anciens

Formule runique du sceau

ʃMR ʃMʃ ʃʃʃ
 ʃMR ʃMʃʃʃ <Mʃ
 ʃʃMʃʃ ʃʃʃʃ

Traduction

« Que le voile demeure fermé.
 Que le passage reste scellé.
 Que la lumière garde la porte. »

LA FRESQUE DE LA TOUR DES MAGES

Une fresque ancienne représente le dernier combat contre la créature venue du Nexus.

La scène montre une grande tour sur une falaise battue par les vents.

Dans le ciel, une fissure sombre déchire les nuages.

De cette brèche s'échappe une brume noire.

Devant la tour se tiennent cinq silhouettes.

Un guerrier portant une épée enflammée et un bouclier runique.

Un nain levant une hache gigantesque.

Une silhouette agile tenant une dague dans l'ombre.

Un mage brandissant un grimoire ancien et un encensoir.

Et un évêque levant un sceptre rayonnant.

Une inscription est gravée sous la fresque :

« Quand la brume s'élèvera à nouveau,
 les gardiens reviendront. »

PROPHÉTIE DES BRUMES

Un texte ancien découvert dans les archives du phare ou dans certains grimoires de la Tour.

*Quand la mer se couvrira de brume
et que les lanternes trembleront dans la nuit,*

*Quand les souvenirs des hommes
se dissoudront comme cendre dans le vent,*

Alors la porte oubliée s'ouvrira à nouveau.

La lumière du phare vacillera.

Et la brume cherchera un chemin.

Mais le monde n'oublie jamais ses protecteurs.

*Cinq âmes marquées par le feu ancien
reviendront marcher parmi les hommes.*

Le porteur de la flamme.

Le rempart de pierre.

La lame dans l'ombre.

Le gardien des runes.

Et la voix de la lumière.

Ensemble ils refermeront la porte.

Ou verront la nuit engloutir la lumière.

LES CINQ GARDIENS ORIGINELS

Lorsque le portail du Nexus menaça de s'ouvrir il y a plusieurs siècles, cinq champions furent appelés pour défendre la Tour des Mages.

KAELOR — Gardien de la Flamme

Relique : Épée du Gardien de Feu et Bouclier du Gardien

THARUN PIERRE-CŒUR — Briseur de Flamme

Relique : Hache du Briseur de Flamme

VELARYN — Gardienne de l'Ombre

Relique : Dague du Gardien de l'Ombre

ARKHAVEL — Mage du Feu

Reliques : Grimoire du Feu et de la Lumière et Encensoir du Gardien

SOLMERA — Évêque du Feu et de la Lumière

Reliques : Sceptre du Feu et de la Lumière et Robe de l'Évêque

Lors de la bataille finale, la Tour des Mages s'effondra et les cinq protecteurs furent aspirés dans le portail.

SECRET MAJEUR DE LA CAMPAGNE

Les portails du Nexus ont une propriété étrange.

Ils fragmentent la mémoire de ceux qui les traversent.

Lorsque le Nexus s'est réveillé, les fragments du portail ont réagi.

Les anciens gardiens ont été ramenés dans ce monde.

Mais sans leurs souvenirs.

Les PJ sont en réalité **les cinq gardiens revenus**.

Les reliques réagissent à eux parce qu'elles reconnaissent leurs porteurs originels.

AZAR-DAEM

Azar-Daem est une entité ancienne du Nexus.

Elle ne possède pas de forme stable dans le monde matériel.

Pour franchir le portail, elle doit utiliser un hôte.

Dans la campagne, cet hôte est **Tomas Morcant**.

Si le portail reste ouvert, Azar-Daem peut envahir le monde.

Les reliques des gardiens possèdent encore le pouvoir nécessaire pour refermer la fissure.