

VOL-AU-VENT

Parfois j'me dis qu'rien n'avaut un bon drakkar d'chez nous, avec un vrai équipage à la force et à la bravoure sans faille. Pourquoi faut-il qu'les traîne-savates pensent qu'ils peuvent voler ?

• Targ Trancheur-d'os •



Cette aventure est le troisième épisode de la campagne : **Le coffre d'Anesidora**. Cet épisode est prévu pour des personnages Novices (Cercle 2 à 4).

Synopsis

L'aventure est très ouverte et permet aux personnages de rejoindre Throal lors d'un périple long et difficile. Suivant les choix du maître de jeu et des aventuriers, les itinéraires (et donc les conséquences) seront radicalement différents. Vous aurez donc un guide pour gérer les décisions des joueurs.

INTRODUCTION

À la fin de l'épisode précédent, Rejgane demande aux aventuriers d'apporter des marchandises et du courrier à Throal. Pour cela, la rémunération est très convenable (400 pa par cercle) ; il paye également le trajet en navire du ciel à partir de Jerris (80 pa par personne) et remboursera le retour. Ils auront aussi pour mission d'apporter un cadeau (un livre décrivant Jerris et ses environs) à Merrox, le maître-archiviste de la Grande Bibliothèque de Throal. Ils devront lui demander une faveur : traduire les runes du coffre qu'il a fait recopier sur plusieurs parchemins. Pour éviter tout problème administratif potentiel, Rejgane libère les personnages-joueurs de leur engagement en tant que *bjados* et attend avec impatience le résultat de la recherche des érudits nains.

PETITES MÉSAVENTURES AÉRIENNES

Théoriquement il faut à peu près 5 jours de vols pour arriver jusqu'à Throal, mais des difficultés peuvent rallonger la durée du trajet. Voici une liste d'événements qui peuvent troubler le trajet en navire du ciel. Vous pouvez broder des événements à partir des idées suivantes pour animer le voyage.

Le vaste Vert

Lors de la première journée de vol, le navire ne passe pas au-dessus de la jungle de Liaj, mais la contourne par le nord. Heureusement, car les passagers remarqueront dans le ciel, à peu près à la même altitude que celle de leur navire et sur tribord, un dragon immense qui semble surtout prêter attention à ce qui se passe en dessous de sa position. Quelques kilomètres séparent le navire du dragon, mais il est possible de se faire remarquer et les cris ébahis des passagers risquent d'attirer l'attention du grand dragon qui est, pour l'heure, en train de chasser. Mais Usun (voir pages 429-430 du **Recueil du Maître de jeu**) n'est ni le plus subtil ni le plus sociable des représentants de son espèce. Posséder des connaissances sur les légendes et les héros ou, plus directement, sur les dragons, voire sur Barsaïve, peut faire prendre conscience aux personnages-joueurs qu'il serait préférable de ne pas provoquer une telle rencontre.

Charabia chakta

Le premier soir, le capitaine préférera laisser le navire dériver, et celui-ci perdra peu à peu de l'altitude. Il reste sur ses gardes et estime que les créatures qui ont fui le grand dragon peuvent s'avérer dangereuses. Ses craintes seront vite confirmées lorsque des rugissements s'élèveront dans la nuit au niveau du sol. La nuit est loin d'être tranquille. Mais parmi les créatures ayant pris la fuite, un petit groupe de chaktas va essayer de dérober un peu de nourriture et surtout papoter, empêchant l'équipage de dormir convenablement. Si les aventuriers ne parviennent pas à les faire partir en douceur, l'équipage sera moins performant le lendemain et sera obligé de faire une halte aux pieds des contreforts des monts du Tylon.

Voile à bâbord

La matinée du deuxième jour peut être animée par les conséquences des interactions avec les chaktas, sinon il ne se passe pas grand-chose, sauf si vous décidez de faire apparaître une silhouette de drakkar d'écumeurs du ciel venus des monts Ty-lons. Le capitaine fera alors tout son possible pour tenter de les semer. Il dissimulera son embarcation dans les nuages, allant à l'encontre des éventuelles protestations émises par les passagers qui souhaiteront profiter du paysage. Sinon, vous pouvez remplacer le drakkar par un oiseau nuage (voir p.331 du **Recueil du Maître de jeu**).

Petits voleurs

La nuit sera calme après avoir mis le navire à l'abri d'une falaise. Mais cette falaise peut être occupée par des singe de glace (voir p.347 du **Recueil du Maître de jeu**) qui tenteront de voler de la nourriture mais fuiront s'ils sont repérés ou si l'un d'eux est blessé.

A l'aube du troisième jour...

Une éventuelle escale à Kratas peut être envisagée, mais les Passions réserveront quelques surprises aux aventuriers. C'est la journée des malheurs et la Mort ne va pas chômer. Au petit matin, les passagers vont tomber en admiration devant les 12 pics des monts du Tylon et ce sera l'occasion de leur lire la légende page 55 du **Recueil du Maître de jeu**, si un joueur réussit un test de connaissances appropriés ou si elle est racontée par un PNJ. Les plus vigilants (Difficulté minimum 11) verront peut-être un élémentaire d'air approcher pour écouter l'histoire avec attention. Seulement voilà, à peine la légende terminée, douze créatures volantes crèveront la voûte nuageuse et fonceront sur le navire. Une bonne distance les sépare encore du navire et elles seront donc vite repérées. Ce sont des griffons (voir p.309 du **Recueil du Maître de jeu**), des raies-scorpions (voir p.340 du **Recueil du Maître de jeu**), ou bien encore des singes de glace (voir p.347 du **Recueil du Maître de jeu**).

Ces créatures feront demi-tour si l'une d'elles perd plus de la moitié de ses points de vie avant d'atteindre le navire ou si elles sont toutes blessées. Sinon, elles attaqueront dès qu'elles seront au contact, mais fuiront dans les mêmes conditions : elles viennent chasser et ne souhaitent pas mourir pour autant.

L'ennui, c'est que la bataille réveille la colère de l'élémentaire d'air. Et les esprits de l'air au caractère orageux sont dangereux et peu enclin à la communication. L'élémentaire d'air va considérer comme intolérable l'attaque de « terreux » contre ces magnifiques créatures aériennes, et va donc tenter de détruire le navire. La seule solution pour les personnages-joueurs consiste à participer aux manœuvres de plongée, et le capitaine tentera le tout pour le tout pour se rapprocher le plus vite possible du sol. L'impact sera plus ou moins violent en fonction de l'implication des personnages pour ralentir l'élémentaire ou aider aux manœuvres. L'élémentaire (de puissance 9 mini) s'en prendra uniquement au navire.

- Une fois au sol et les blessures soignées, il sera impossible de réparer le navire sans l'apport de matériaux et l'aide d'ouvriers compétents. Les monts du Tylon sont inhospitaliers et seuls des trolls parviennent à subsister ici. Obtenir de l'aide de leur part est difficile à envisager. Aller chercher de l'aide à Jerris pour ensuite revenir sur place sera long et laborieux. Le plus « simple » serait d'aller chercher de l'aide à Kratas.
- Si le navire n'est pas trop abîmé, il fera demi-tour vers Kratas pour se faire réparer, débarquant ceux qui veulent continuer à pieds.

Quelle que soit la situation, il faudra continuer la suite à pied (voir le chapitre suivant). Si les joueurs veulent attendre la fin des réparations, ils doivent prendre conscience que cela peut prendre plusieurs semaines, voire plusieurs mois de travail.

ALTERNATIVE : LE MYSTÈRE DANS LA CALE

Vous pouvez décider de faire jouer l'aventure **Le mystère dans la cale** de Rémi Etilé, qui a gagné la deuxième place au concours de scénarii organisé par Black Book Editions à l'occasion de la sortie du **Recueil des Donneurs de noms**. Il faudra dans ce cas effectuer quelques petites adaptations :

- Le voyage se passe en sens inverse, de Jerris vers Throal.
- Soit les aventuriers voyagent en tant que simples passagers, soit ils profitent de l'occasion pour se faire rémunérer en jouant la carte du service d'ordre.

Vous pouvez aussi exploiter les idées du chapitre précédent pour les incorporer dans l'aventure **Le mystère dans la cale** de façon à rendre cette dernière encore plus palpitante !

LA ROUTE À PIED

Quelle qu'en soit la raison, les personnages décident de privilégier l'itinéraire terrestre plutôt que celui des airs. Voici un petit guide pour animer le voyage. Le trajet sera plus ou moins long en fonction de l'itinéraire choisi, le plus long consiste à repasser par Cara Fadh pour rejoindre Kratas et filer ensuite vers Throal. Voici quelques événements incontournables. Ils peuvent être exploités également pour la partie du voyage séparant Kratas de Throal, si la première partie du voyage par les airs s'est achevée aux abords de celle-ci.

Le prédateur

Durant la nuit, entre le premier et le deuxième jour de voyage, alors que les aventuriers ont installé leur campement au Nord des jungles de Liaj, ils se font attaquer par un skeorx (voir le **Recueil du maître de jeu**, p.348). Il a fui le grand dragon Usun (voir événement ci-dessus) et a très faim. Il fuira s'il subit la moindre blessure et reviendra discrètement dans la nuit pour tuer et manger une monture. S'il se fait attaquer, il fuira et attendra que les donneurs-de-noms s'éloignent pour qu'il puisse enfin dévorer son festin. Attention, le skeorx est un dangereux prédateur. Toute créature qui court est pour lui une proie facile.

Le marchand obsidien

Si les aventuriers passent par Kratas, ils rencontrent Omasu à l'auberge de la guilde. Le marchand obsidien est connu. C'est un ancien adepte originaire de la roche de vie d'Ayodhya, située à proximité du lac Ban sur le chemin du Pèlerinage. C'est l'occasion de parler de cette route et de raconter en quoi elle consiste (voir le **Recueil du joueur**, p.31 et surtout p.480, ainsi que le **Recueil des donneurs-de-noms**, p.165). Vous trouverez ci-dessous une présentation succincte du Pèlerinage. Omasu offrira un repas aux aventuriers en échange du récit de leurs aventures. S'il trouve le récit intéressant (degrés de réussite Bon au minimum, sa Défense sociale étant de 12), il payera les chambres en plus.

S'ils ne passent pas par Kratas mais par Daiche, la rencontre avec Omasu aura alors lieu dans l'auberge de guilde de cette ville portuaire.

La rencontre avec Omasu n'a de sens que si vous avez l'intention de faire jouer la campagne, pendant laquelle Omasu deviendra un « chef d'état ». Cette rencontre est nécessaire pour nouer des relations et permettre aux personnages-joueurs de prendre conscience du rôle important qu'ils joueront lors de la campagne officielle. Si la rencontre se passe pour le mieux, surtout s'il y a un obsidien dans le groupe, planifiez alors d'autres rencontres avec Omasu, plus tard dans votre campagne.

L'écorcheur écorché !

Rencontre avec deux bandes de cavaliers orks. La première est hostile et lance l'assaut. Ils sont une bonne vingtaine, mais ont à peine le temps d'attaquer qu'une deuxième bande (poursuivant la première) attaque pendant l'assaut de la première. Pour les caractéristiques de ces PNJ, prenez le profil de l'écorcheur ork, p.224 du **Recueil du maître de jeu**. Les adeptes vont devoir survivre pendant deux rounds et pourront ensuite aider la deuxième bande.

ANNEXES

UNE AUTRE FAÇON DE REJOINDRE THRŒAL : LE FLEUVE SERPENT

De Jerris, il est possible de rejoindre le fleuve Serpent pour aller plus vite, mais cette solution comporte un soucis majeur car elle oblige à traverser plusieurs territoires occupés par des pirates. En effet, les pirates pullulent et ne manqueront pas de s'en prendre aux personnages-joueurs. De plus, la présence de trolls des montagnes Scols et de pillards orks rend la traversée extrêmement dangereuse.

C'est évidemment la solution la plus dangereuse et les personnages l'apprendront facilement et rapidement s'ils se renseignent un minimum avant de partir.

Malgré tout, s'ils persistent dans cette voie, préparez des rencontres violentes avec de nombreux donneurs-de-noms. Sur le fleuve Serpent ou à proximité, vous pouvez prévoir les rencontres suivantes :

Écumeurs du fleuve !

Un drakkar d'écumeurs trolls se met en vol stationnaire au-dessus des personnages et des ordres sont hurlés : ils doivent jeter leurs armes à bonne distance. Le capitaine doit capturer des esclaves qui devront travailler dans une mine dont les propriétaires donnent une belle récompense en échange des plus robustes esclaves. Et si dans le lot se trouvent des esclaves plus fragiles, ils seront alloués au bordel ou vendus à un magicien elfe de sang qui souhaite expérimenter le fameux rituel des épines pour contrer ses effets. Ceci est impossible, il le sait bien, mais il est également têtu et souhaite appliquer des méthodes originales.

Si les personnages se rebellent, ils seront sévèrement punis pour l'exemple. Pour les profils des PNJ, prévoyez un équipage de 10 à 15 « miliciens trolls » (voir p.231 du **Recueil du Maître de jeu**), 3 à 5 écumeurs de ciel de 2^{ème} cercle, 1 écumeur du ciel plus chevronné (cercle 5), et le capitaine (Cercle 5 ou 7, au choix) dont vous trouverez les descriptions pages 242-243 du **Recueil du Maître de jeu**.

Esclavagistes

Une bande d'écorcheurs veut fournir des esclaves à la même mine, mais leur chef est moins intelligent et n'a donné aucune consigne spéciale. Les orks sous ses ordres attaquent donc bêtement et iront vendre les victimes neutralisées. Les esclaves trop blessés pour être transportés (soit plus de trois blessures graves) seront égorgés et laissés sur place à la merci des charognards. Pour les profils, utilisez ceux de l'écorcheur ork (voir p.224 du **Recueil du Maître de jeu**) pour la vingtaine d'attaquants. Pour le chef, utilisez celui du mercenaire ork (voir p.229 du **Recueil du Maître de jeu**). Remarquez que quelques humains, nains et t'skrangs seront présents parmi les écorcheurs, mais par commodité, on peut utiliser le même profil pour tous.

Mine de rien

L'aropagoi Ishkarat a passé un accord avec Uhl Denairastas. Iopos exploite la mine, et en échange, les membres de leur aropagoi ne seront pas soumis en esclavage. Cela peut sembler suspect aux yeux d'un étranger, mais on ne dit pas non à une proposition émise par Uhl Denairastas (voir pages 34-35 du **Recueil du Maître de jeu**).

La mine est dirigée par un magicien, Tran Denairastas (prendre le profil d'un nécromancien de 7^{ème} cercle, p.258 du **Recueil du Maître de jeu**), épaulé par 5 **Gardiens de la confiance**, des guerriers de 3^{ème} cercle, pages 248-249 du **Recueil du Maître de jeu**, mais vêtus d'une armure lourde perfectionnée (AP 12, AM 0, Init -2) et armés d'une épée à deux mains perfectionnée (dommage FOR+10). Parmi les esclaves, on compte de nombreux citoyens de Iopos qui sont là volontairement et aident le service d'ordre en n'hésitant pas à convaincre les autres esclaves de l'inutilité d'une rébellion, et les dénoncent s'ils persistent sur cette voie.

En cas de rébellion, les coupables seront jugés et décapités en moins d'une heure.

Si l'un des esclaves montre des capacités magiques (en tant qu'adepte ou magicien) et un physique pas trop désagréable, il sera sacrifié lors d'un rituel de sang destiné à renforcer la magie des Gardiens de la confiance.

Si les personnages portent sur eux les reproductions du coffre, ils seront torturés, ramenés à la vie, puis torturés à nouveau, jusqu'à ce que Tran soit certain qu'il possède toutes les informations à leur sujet.

Pour échapper à ce funeste destin, il faudra fuir vite et loin, et éviter les esprits alliés qui guideront les traqueurs des Denairastas.

LA ROUTE DU PÈLERIN : PRÉSENTATION

Cette route sera exploitée plus tard dans la campagne officielle **Prélude à la Guerre**. En attendant, voici les informations générales pour pouvoir répondre aux questions que les personnages-joueurs poseront à Omassu.

Bien avant la création de Barsaive, les t'skrangs empruntaient cette route de pèlerinage depuis Ayodhya jusqu'à la cité des falaises de la maison Syrtis. Le pèlerinage dure environ 15 jours et passe par des lieux sacrés pour les t'skrangs. Les nuits de pleine lune, les pierres qui bordent ce chemin luisent d'une étrange et pâle lueur.

Les t'skrangs racontent que ces pierres blanches tracent un chemin vers la pureté et la communion avec les Passions. Des magiciens ont remarqué que cette route et les lieux qu'elle traverse ont échappé aux ravages du châtimeut alors que des Horreurs ont corrompu ou déformé les alentours. Il est même possible de jeter des sorts en utilisant la magie brute sans subir les conséquences habituelles.

Premier jour

Le pèlerinage débute sur la colline d'Ayodhya qui fait un peu moins de 300 m de haut, au sud-ouest du lac Ban. Elle domine les environs sur des lieues à la ronde.

Les légendes t'skrang semblent s'accorder pour associer cette colline et le **vieil homme au filet** (une sorte de demi-dieu qui intervient régulièrement sur le lac Ban, le quartier général des V'strimon). C'est au sommet de cette colline que ses enfants auraient dressé son bûcher. Son fauteuil y trônait (« Ayodhya » signifie littéralement « fauteuil spirituel ») et c'est là que son corps fut déposé. Les flammes ont tout réduit en cendres, excepté le dit fauteuil. Ce dernier fut porté sur l'île des roseaux du lac Ban, et c'est à ses pieds que fut construit le niall.

Le vieil homme au filet apparaît parfois, assis sur son fauteuil (c'est un fauteuil et non un trône, pour correspondre à la mentalité humble et modeste de ce puissant personnage), pour distiller sa sagesse et raconter des légendes. Voilà pourquoi de nombreux nialls prévoient une chaise pour les fantômes de leurs ancêtres, au cas où ils décideraient de leur rendre visite.

Il est intéressant de noter qu'une pierre de vie obsidienne est située au sommet de la colline et que le chemin hélicoïdal emprunté par les pèlerins était sans doute autrefois le chemin pris par les obsidiens originaires de cette pierre de vie. Le célèbre Omasu et nombre des membres de sa maison marchande en font partie. La raison pour laquelle les obsidiens vénèrent cette colline est inconnue, comme nombre de choses sur ces donneurs-de-noms.

Un petit lieu dédié à l'esprit de la terre Shivos marque le début de la Route du pèlerinage située à la base de la pierre de vie. Le chemin passe ensuite auprès de la colline, en longeant des ruisseaux et des reliefs, pour atteindre un deuxième lieu sacré dédié au vieil homme au filet sur les berges du lac Ban.

La cité flottante V'strimon

À partir de là, les pèlerins prennent le bateau jusqu'à la cité flottante. Habituellement, les pèlerins s'octroient une journée pour visiter les cinq tours de la cité flottante (une par élément primordial). Ils reprennent ensuite le ferry jusqu'à l'embouchure de la rivière Enroulée sur les berges nord-ouest du lac.

La plage de débarquement est couverte de sable blanc d'où émergent des pierres plates noires. Ces dernières portent des traces fossilisées qui ressemblent à des empreintes de pas t'skrang.

Les légendes t'skrang racontent que ces empreintes ont été laissées par Shivoam, l'esprit dragon du fleuve Serpent, lorsqu'elle a rejoint son mari dans le lit de noces du fleuve pour la toute première fois.

Ces traces partent vers le nord et longent les berges du lac. C'est dans la continuité de ces traces que part le chemin des pierres blanches.

La route marchande et le bosquet de la Mémoire

La Route du pèlerin longe la route marchande naine et la distance qui sépare ces deux chemins se résume à quelques pas seulement par endroits. Mais ces deux routes ne se croisent jamais, et pour éviter de croiser la route sacrée t'skrang, la route marchande naine fait parfois un détour.

Le cinquième jour de marche, les pèlerins arrivent près d'un bosquet d'arbres appelé Bosquet de la Mémoire. Ceux qui le traversent ont une vision du passé. Les adeptes peuvent aussi découvrir une connaissance-clef d'un objet magique en leur possession.

Il y a quelques années, un sorcier du Nom de Talmagore eut l'idée d'exploiter cette capacité propre au bosquet. Il construisit une cabane à proximité et promit à ses clients de révéler les secrets les plus profonds des objets magiques qu'il déposerait au milieu des arbres.

Il connut un succès retentissant pendant deux années consécutives et réalisa des profits considérables qu'il utilisa pour transformer sa misérable cabane en magnifique maison. Jusqu'au jour où il n'est jamais revenu de l'une de ses promenades. Sa maison est maintenant occupée par Grimaud, son fidèle serviteur, qui offre gîte et couvert aux pèlerins, mais refuse de mettre un pied dans le bosquet qu'elle qu'en soient les raisons.

Kralipur

Plus loin sur la route, le village de Kralipur borde le fleuve Serpent. C'est dans ce village que se trouve la maison de la Flamme sacrée. Depuis des siècles, cette maison est protégée par le niall indépendant d'Unnao et de sa lahala.

On raconte que cette flamme éternelle est née d'une écaille de T'schlome, le dragon du Soleil. Les pèlerins rédigent des prières sur du papier rouge et le lancent ensuite dans les flammes. Une rumeur prétend que ces cendres détiennent des pouvoirs magiques contre les morts-vivants ou les horreurs mineures aussi puissants que certains sorts ou charmes.

Les montagnes de Throal

Il est possible de pénétrer dans la chaîne montagneuse de Throal en empruntant un passage creusé dans une caverne, dans laquelle repose une ancienne sculpture représentant les quatre Fondateurs. Ces grands dragons légendaires ont, dit-on, créé le ciel et la terre. Chacune des représentations de Shivoam, T'schlome, Shivos et Syrtis est sculptée grandeur nature. Elles servent de bas relief au reste de la caverne.

Une légende raconte que les yeux de ces sculptures étaient des opales de la taille d'une assiette. Mais des voleurs s'en sont emparés depuis déjà fort longtemps.

On raconte également que lorsqu'un pèlerin digne et vertueux passe sous le regard des quatre Fondateurs, les fantômes des premiers dragons offrent un présent spécial et puissant. Depuis la fin du châtement, aucun pèlerin n'aurait reçu un tel présent.

Le Bassin de Floranuus

Au travers des montagnes de Throal, la route passe à proximité du Bassin de Floranuus. Les eaux des ruisseaux se déversent dans cette profonde dépression dont les berges sont couvertes de sable rouge, ce qui donne l'impression que l'eau s'est ici transformée en sang frais. Les pèlerins plongent dans l'eau et prennent une poignée de sable qu'ils conservent précieusement dans un petit sac. Ce dernier est placé sous l'oreiller des enfants pour les protéger des cauchemars.

Le Canyon aux milles voix

Plus au nord, la Route entre dans le Canyon aux milles voix. Cet étroit canyon déforme et amplifie naturellement les voix dont il renvoie les échos. Un simple cri peut ricocher à l'infini sur ses parois rocheuses et revenir altéré au point de croire qu'il a été poussé par un millier de gorges différentes. Un pèlerin hurle parfois une question et croit entendre une réponse parmi les multiples voix répercutées.

La Gorge de Lalai

Un peu plus loin, la rivière Alidar a creusé et façonné la Gorge de Lalai. Un pont de pierre naturel permet de traverser cette rivière à plus de 50 m au-dessus des eaux bouillonnantes. L'arche est juste assez large pour permettre à une personne à la fois de passer.

La tradition veut que le pèlerin qui traverse ce pont soit confronté à sa plus grande peur, qu'il doit dépasser pour atteindre la rive opposée.

La ville des falaises de la maison Syrtis

Enfin, la route du Pèlerin finit sur le parvis de la porte de la ville des falaises de la maison Syrtis. Le pèlerin pourra alors admirer l'époustouflant paysage qui s'étale à ses pieds : le fleuve Serpent en dessous, les monts Caucavik au-delà de la gorge, et les hauts sommets des montagnes de Throal dans la direction opposée.

La maison Syrtis entretient un grand sanctuaire dédié à Shivoam, l'esprit dragon du fleuve Serpent. Là, chaque pèlerin reçoit de la nourriture et peut trouver de quoi se reposer ou dormir. De plus, tout pèlerin capable de prouver qu'il a visité chacun des lieux sacrés de la Route du Pèlerin reçoit un médaillon en argent gravé du signe du dragon de la lune.

Les pèlerins en possession de ce médaillon pourront bénéficier d'un entretien privé avec la Shivalahala Syrtis. Ils seront escortés jusqu'à une pièce spéciale située dans les profondeurs de la cité des falaises. Le sommet de cette pièce est percé de nombreux trous d'où jaillit une ribambelle de petites cascades recueillies dans un bassin situé en dessous, au niveau du sol. Au centre de ce réseau aqueux, la Shivalahala attend le voyageur. Elle l'appelle par son nom et bénit sa journée. Le pèlerin peut alors poser une question à laquelle la shivalahala se doit de répondre si elle augure une bonne réponse. Très peu de question demeure sans réponse et celles données ne sont jamais erronées, même si elles s'avèrent parfois particulièrement obscures et mystérieuses.

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

Rédaction : Franck « scorpionou » Mercier

Relectures : Jean-Cyril « Jean VI » Amiot, Arnaud « Mahar » Métais

Maquette : Arnaud « Mahar » Métais