

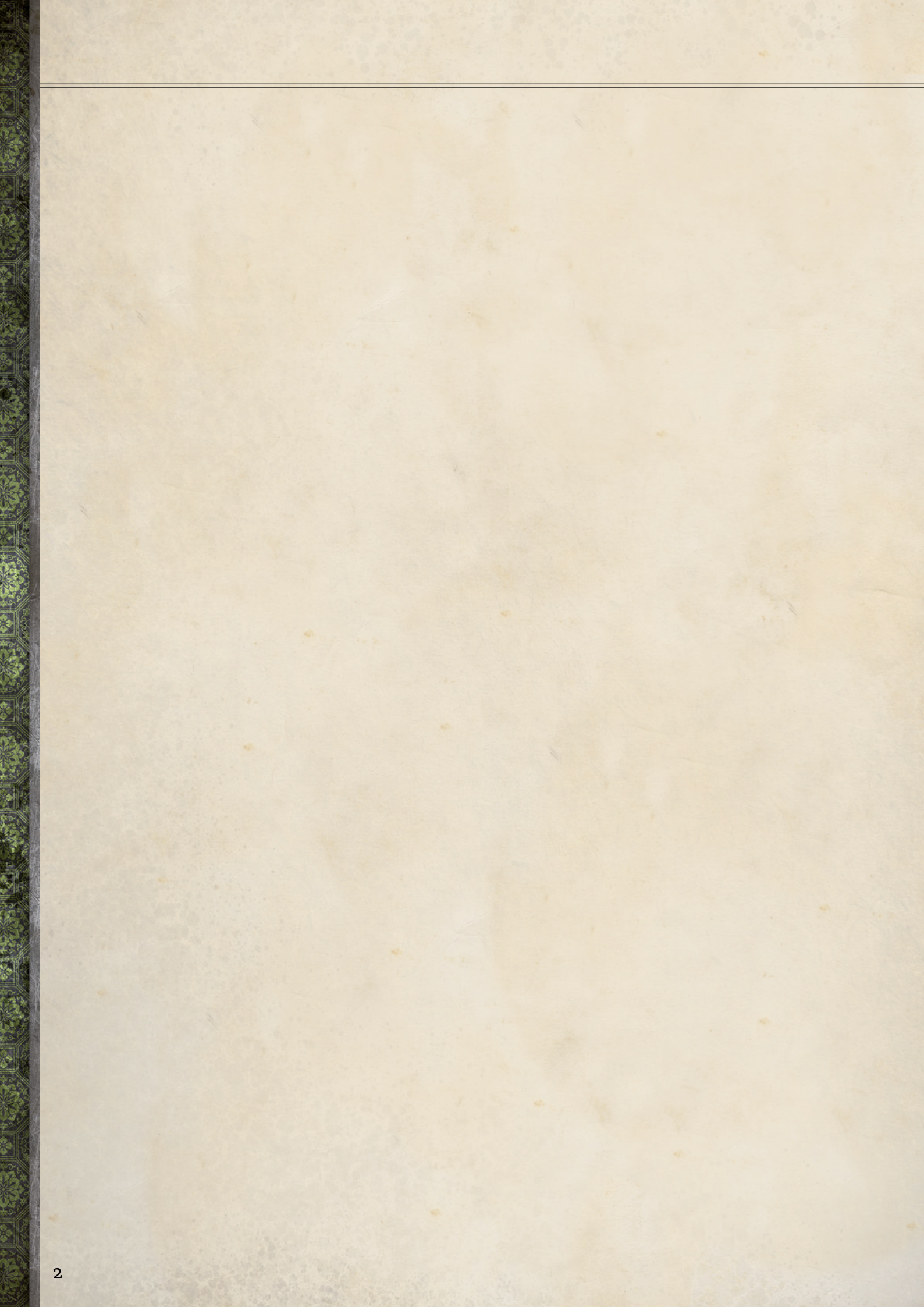


Le Trône d'Épines

AVERTISSEMENT

Ce document lève le voile sur une partie du contenu des Chroniques du Trône d'Épines. Il est donc réservé exclusivement aux Meneurs de jeu. Si vous envisagez de faire l'expérience des Chroniques en tant que joueur, nous vous conseillons de ne pas poursuivre votre lecture.

Symbaroum





AINSI PARLA AROALÉTA

*« ... et à l'aube des jours était Wyrtha, la force créatrice.
Là où le Néant régnait en maître, Wyrtha donna naissance à la Création,
Façonnant ici et là, enfantant parfois,
Modelant l'un et l'autre à la fois.
Et là où l'attraction se manifestait
La nature prospérait et se multipliait ...*

*... mais de cette frénésie créatrice émergea Wielda, la force qui gouverne :
Le pouvoir de la violence délibérée, qui soumet ici et là,
Qui infléchit selon les idéaux et les désirs,
Qui fauche l'un et rejette l'autre.
Avec le temps, l'appétit de Wielda grandit,
Et une naissance devint inévitable ...*

*... parce que la violence engendre la haine, naquit Wratha, la force vengeresse.
Née de l'appétit de Wielda pour l'œuvre de Wyrtha,
Wratha est partout et nulle part à la fois,
Toujours présente lorsque la mère rencontre la mère,
Toujours plus puissante lorsque la violence s'abat.
La venue du fruit noir est une promesse,
Aussi inéluctable que terrible...*

*... et cela advient, est advenu et adviendra encore,
Wratha est libérée de ses entraves, rendue furieuse et aveugle par la faim.
Parfois les ténèbres s'enracinent dans la chair, l'esprit et les plus tranchantes des griffes,
Et du fruit se répandent les graines qui empoisonnent la première,
Dans le but d'occire la seconde.
Alors la Création disparaît ... »*



LA LÉGENDE BARBARE rapportée ci-dessus est une allégorie décrivant la création originelle du monde. Témoins des affrontements entre les trois principes de la légende, les barbares ont maintes et maintes fois eu à souffrir des conséquences de ces conflits. Pour eux, *Wyrhta* représente la Création, *Wiolda* l'utilisation délibérée de la Création et *Wratha* la fureur qui s'empare d'Elle lorsque l'utilisation se mue en exploitation, un phénomène connu sous le nom de Corruption par les Ambriens.

En réalité, ces principes n'ont pas de nom, ni même de corps ou de forme physique et ne sont pas des divinités. Mais ils n'en restent pas moins bien réels, et nombreux sont les individus et les créatures qui, au fil des siècles, ont agi, plus ou moins directement, en leur nom.

Les événements des Chroniques du Trône d'Épines se déroulent alors que le principe incarné par *Wiolda* est en train de se renforcer et que la menace de voir se réveiller *Wratha*, son ennemi de toujours, se fait chaque jour un peu plus présente. Ce qui se passe en Ambria et à Davokar s'est déjà produit par le passé, que ce soit dans l'antique Symbaroum, dans la cité-État de Lindaros ou dans le royaume des Sombres Seigneurs, autrefois connu sous le nom de Lyastra. En remontant plus loin dans le temps, il est d'ailleurs possible de trouver d'autres exemples de régions ayant vu la fureur de *Wratha* se déchaîner avec une telle intensité que la création de *Wyrhta* se retrouva noyée sous un déluge de mort et de destruction.

L'ensemble des épisodes des Chroniques s'intéresse ainsi aux conséquences de la montée en puissance de *Wiolda* (et par extension de *Wratha*), même si les joueurs mettent probablement un certain temps avant de s'en rendre compte. En effet, bien que la majorité des crises auxquelles les personnages devront faire face s'inscrivent dans un contexte plus large, il y a fort à parier que les joueurs n'y verront que l'expression de conflits d'intérêts liés aux ressources, à la connaissance, à la fortune ou à la gloire.

Les factions

Les lignes qui suivent présentent les factions les plus importantes des Chroniques du Trône d'Épines. En plus de celles-ci, d'autres organisations, groupes et individus interviendront de manière ponctuelle durant la campagne. Toutefois, les factions listées ci-dessous sont celles ayant un rôle crucial à jouer dans chacune, ou presque, des aventures qui constituent les Chroniques.

Ces factions peuvent donner l'impression de servir les intérêts de *Wiolda*, et ce sont leurs actions qui serviront de moteur aux événements de la campagne. Dans un premier temps, elles apparaîtront comme les factions les plus puissantes, mais rappelez-vous qu'en agissant les unes contre les autres, elles contribueront à renforcer l'influence des groupes assimilés à *Wratha*. À noter également que le Pacte de Fer et les Sorcières (en d'autres termes, les factions qui défendent les intérêts de *Wyrhta*) réagiront en adoptant une posture défensive, et que leur principal objectif sera d'empêcher les autres factions de mener à bien leurs projets.

Pour chacune des factions décrites, les points suivants seront abordés :

Précisions utiles

Il est important de préciser que les titres des livres mentionnés dans les lignes qui suivent ne sont pas définitifs. Par ailleurs, nous vous remercions de votre compréhension concernant les éventuels changements susceptibles d'être apportés à la composition/aux stratégies des différentes factions ainsi qu'au contenu des épisodes. Il s'agit là d'ajustements inévitables dans le cadre d'un projet aussi important que les Chroniques du Trône d'Épines.

Ce n'est que lors des deux derniers épisodes qu'ils prendront conscience des enjeux réels de la campagne et que l'opportunité leur sera donnée d'influencer le cours de l'histoire.

Lors de l'écriture des Chroniques, l'une des lignes directrices a été de faire en sorte que les différents épisodes soient indépendants les uns des autres, afin que non seulement que les joueurs ne soient pas forcés d'interpréter les mêmes personnages du début à la fin, mais également que chaque épisode puisse avoir des conséquences radicales à petite échelle. À ce sujet, les répercussions sur l'univers du jeu resteront marginales, afin que le matériel de campagne ne devienne pas obsolète et puisse continuer à être utilisé moyennant quelques ajustements.

Ce document présente les factions les plus importantes des Chroniques du Trône d'Épines, et fournit également une brève description des épisodes de la campagne. Nous espérons que cela permettra aux Meneurs de Jeu d'appréhender les Chroniques dans leur ensemble afin qu'ils puissent organiser leurs séances de jeu en conséquence et gérer les transitions entre les épisodes en ayant une petite idée de ce qui les attend.

Rôle : rôle joué, en général, par la faction. En fonction des décisions prises par les joueurs, ce rôle sera peut-être amené à évoluer.

Figures majeures : individus/créatures ayant un rôle majeur à jouer au sein de la faction, que ce soit à court ou à long terme, et à qui les chefs des différentes branches de l'organisation obéissent et rendent des comptes.

Principe : indique lequel ou lesquels des trois principes les agents de la faction représentent d'une manière générale. À noter que chaque organisation majeure abrite en son sein son lot de traîtres et d'espions.

Objectif : la vision ou le rêve qui anime les membres de la faction d'une manière générale. Il se peut cependant que certains agents isolés ignorent tout du « grand dessein » de l'organisation pour laquelle ils œuvrent, ou aient des objectifs propres.

Forces : ce qui parle en faveur de la faction et constitue sa ou ses meilleures armes dans la lutte qu'elle livre aux autres organisations.

Faiblesses : ce qui parle en défaveur de la faction et constitue une faille que les autres organisations peuvent exploiter.

Relations : les relations globales que la faction entretient avec les autres organisations – généralement celles qui défendent le même principe, mais pas uniquement.



LA MAISON KOHINOOR

Rôle : les membres de la maison Kohinoor sont mus par la volonté d'exploiter la nature, leur but étant de pacifier les terres sauvages qui bordent le royaume d'Ambria et d'en extraire autant de ressources que possible. Au fil des chroniques, la reine Korinthia va évoluer pour devenir une incarnation à part entière du principe connu sous le nom de *Wielda*.

Figures majeures : la reine Korinthia est évidemment l'étoile de la faction. Le connétable Bérémo d'Hérengol est d'une loyauté sans faille envers la Reine et l'armée leur est dévouée à tous les deux. À la tête de l'Ordo Magica, le Grand maître Seldonio peut lui aussi être considéré comme une figure majeure de la faction, alors que les autres Mages se montrent plus ambivalents vis-à-vis de la Reine.

Principe : les membres de la maison Kohinoor représentent *Wielda*. À leurs yeux, la création de *Wyrtha* est une ressource à exploiter et *Wratha* est la source du Mal.

Objectif : l'objectif de la maison Kohinoor est de faire d'Ambria un royaume aussi riche et puissant que possible, capable d'écraser – voire de décourager – tous ceux susceptibles de se dresser contre lui.

Forces : les soldats ambriens idolâtraient autant la Reine que le connétable, gardant en mémoire leur victoire sur les Sombres Seigneurs ainsi que les nombreuses batailles remportées au nord des Titans. La reine Korinthia bénéficie également du soutien sans faille d'une grande partie des membres de l'Ordo Magica, ainsi que de la plupart des ambriens. Même parmi les plus démunis, rares sont ceux à blâmer les membres de la maison Kohinoor pour leurs malheurs. À leurs yeux, les

véritables responsables sont avant tout les Sombres Seigneurs qui ont causé la ruine d'Albéretor, mais également les barbares, les rebelles, les elfes et les sombres profondeurs de Davokar.

Faiblesses : la maison Kohinoor a peu de faiblesses, mais compte de nombreux ennemis en raison de l'inclinaison de ses membres à se montrer intransigeants et à justifier la fin par les moyens. Il convient également de mentionner le schisme existant entre la Reine et certains de ses proches. Ainsi, le duc Alessaro se verrait bien monter sur le trône d'Ambria à la place de Korinthia, dont il partage pourtant les ambitions. De même, le duc Ynédar, le propre neveu de Korinthia, se montre de plus en plus enclin à défendre ses propres intérêts lorsque certaines questions sont abordées. À terme, la popularité de la Reine va peu à peu décroître, principalement pour les raisons évoquées ci-dessus, à tel point que vers la fin des Chroniques, une grande partie de la population lui sera hostile.

Relations : au départ, la maison Kohinoor est officiellement alliée au clergé et aux Templiers, mais ces deux factions vont finir par se retourner contre la Reine. Il est également important de mentionner que, dès le départ, Korinthia s'inquiète des ambitions affichées par le Premier père Jécibégai, et qu'elle soutient en secret ceux qui lui sont opposés au sein de l'Église – ce qu'elle finira par regretter amèrement. Par ailleurs, lorsque la faction des Sorcières volera en éclats, certains de ses membres décideront de prendre parti pour Korinthia, tandis que les autres choisiront d'adopter une attitude plus ou moins neutre vis-à-vis de la maison Kohinoor, voire de rejoindre les rangs de ses adversaires. Enfin, concernant le Pacte de Fer et le Serment de la Souveraine, ils sont et resteront quoi qu'il arrive les ennemis de la maison Kohinoor.



LE CLERGÉ

Rôle : durant les Chroniques, l'Église du Soleil va connaître une réforme. L'évangile prêché par le Premier père Jécibégaï, affirmant que le devoir sacré de l'homme est de purifier la création, va se voir remplacé par une interprétation plus ancienne des commandements de Prios, moins radicale dans son approche et empreinte de compassion, soulignant la responsabilité de l'homme vis-à-vis de la Création, qu'il convient de traiter avec soin et respect.

Figures majeures : l'Église du Soleil est d'abord dirigée par le Premier père Jécibégaï et le porte-parole des Frères du Crépuscule, frère Euménos - deux hommes de Dieu portant le même regard sur les commandements de Prios et le royaume d'Ambria. Mais dans l'ombre, Déséba l'Ancienne, Porteuse de Lumière, complot en secret. Elle finira par organiser un coup d'État qui conduira à l'incarcération de Jécibégaï et à l'ascension de Sarvola à la tête de l'Église.

Principe : initialement, les membres du Clergé représentent *Wielda*. Cependant, après la réforme, ils tendront à se rapprocher de *Wyrtha*.

Objectif : l'objectif de Jécibégaï est de faire d'Ambria une théocratie à la gloire du Soleil et de satisfaire Prios, en chassant le Mal de Davokar. Suite à la réforme, les adeptes de l'Église du Soleil se battront pour mettre à un terme à l'exploitation frénétique de la nature par l'homme, et militeront pour installer un nouveau membre de la maison Kohinoor sur le trône - à savoir le jeune duc Ynédar.

Forces : l'Église du Soleil dispose des Théurges, qui constituent en eux-mêmes une force non négligeable. Cependant, après la réforme, beaucoup d'entre eux seront excommuniés car ils refuseront d'adhérer à la nouvelle interprétation des commandements de Prios. D'un autre côté, la faction va attirer de plus en plus d'Ambriens et pourra compter sur le soutien de nombreux vétérans de la Grande Guerre, convaincus que la stratégie de Korinthia risque de mener au retour des Sombres Seigneurs.

Faiblesses : la faction manque de combattants, d'autant qu'au début des chroniques, les Templiers décident de rompre avec la Curie. L'Église du Soleil est, elle aussi, rongée par des luttes internes qui l'empêchent, dans une certaine mesure, d'agir avec force et cohésion.

Relations : au début des chroniques, l'Église du Soleil est officiellement alliée à Korinthia, même si cette dernière conspire en secret avec Déséba l'Ancienne. De leur côté, et bien qu'ils choisissent rapidement de quitter la Curie, les Templiers ne se montrent pas toute de suite hostile envers l'Église. Préférant dans un premier temps laisser les mains libres au Clergé pour combattre le Mal, ce n'est après avoir perdu toute foi en l'humanité, vers la moitié des chroniques, qu'ils se déclareront ennemis de l'Église du Soleil. Enfin, en ce qui concerne les membres du Pacte de Fer et la majorité des Sorcières, c'est l'inverse qui se produira : tout d'abord ennemis désignés de l'Église, ils finiront par devenir ses alliés.



LES TEMPLIERS

Rôle : au début des Chroniques, les Templiers apparaissent comme des fanatiques prêts à tout pour combattre le Mal, c'est-à-dire la nature sauvage et ses représentants. Par la suite, ils vont arriver à la conclusion que ce qui se passe dans la région s'est déjà produit auparavant et commencer à assimiler Prios à la force créatrice évoquée dans les légendes barbares, à savoir *Wyrtha*. Convaincus que l'humanité est destinée à anéantir Prios/*Wyrtha*, ils deviendront alors la faction qui « au nom de la Lumière, erre dans l'ombre de la Mort ».

Figures majeures : les Chevaliers de Prios font preuve d'un dévouement aveugle envers le commandant Iakobo de Véarra. Au fil des chroniques, son fils Ervano et sa fille Alisabéta vont jouer un rôle de plus en plus important au sein de la faction et prendre chacun le commandement d'une unité. Vers la fin des chroniques, ils uniront leurs forces aux guerriers blêmes dirigés par Gidim, l'elfe de la nuit.

Principe : au début des chroniques, les membres de la Fraternité du Soleil Mourant sont les plus fanatiques des champions de *Wielda*. Toutefois, lorsqu'ils décideront de s'engager sur le chemin sanglant de la vengeance, ils deviendront les agents implacables de *Wratha*.

Objectif : dans un premier temps, les Templiers cherchent à venger la mort de Prios en exterminant le Mal qui ronge

Davokar. Toutefois, après être arrivés à la conclusion que Prios et *Wyrtha* ne font qu'un, ils dirigeront leur vengeance contre les hommes qui, par leurs actions, profanent la création et sont seuls responsables du Mal.

Forces : les Templiers s'en remettent à leurs armes et à leur foi. Leur cavalerie est une force avec laquelle il faut compter et nombreux sont les chevaliers de la faction à disposer de pouvoirs mystiques qu'ils interprètent comme des dons de Prios. Vers la fin des Chroniques, ils pourront également compter sur l'aide de ceux qui, comme eux, voient en l'humanité la Mère de l'Obscurité.

Faiblesses : au début des Chroniques, la faction se compose d'environ deux cents Chevaliers du Soleil et d'à peu près autant de serviteurs (pages, ouvriers, palefreniers et autres). Les Templiers sont en fait fragilisés par leur faible nombre, d'autant que leur fanatisme tend à les isoler des autres factions.

Relations : avant que Iakobo de Véarra n'en arrive à la conclusion que l'humanité doit être éradiquée, les Templiers sont susceptibles, dans une certaine mesure, de collaborer avec la maison Kohinoor ou le Clergé. En revanche, toutes les autres factions sont à leurs yeux directement responsables de la mort de Prios et sont par conséquent considérées comme les ennemies mortelles des Chevaliers du Soleil.



LE SERMENT DE LA SOUVERAINE

Rôle : le Serment de la Souveraine est « la menace venue du Nord », qui va aller grandissante au fur et à mesure des Chroniques.

Figures majeures : La figure majeure de la faction est sans conteste la Souveraine elle-même : une adolescente ne portant d'autre nom que la Fille du Sang, et qui apparaît toujours couverte de sang de la tête aux pieds. Toutefois, les véritables leaders du Serment de la Souveraine sont son père, le chef de clan Razaméaman of Saar-Kahn, et surtout celui qui règne dans l'ombre sur le clan Gaoïa, la vouivre Odralintos (Grand-père Lint).

Principe : les membres du Serment de la Souveraine, tout comme ceux de la maison Kohinoor, sont incontestablement des champions de *Wielda*.

Objectif : faire renaître Symbaroum en réduisant les Ambriens en esclavage.

Forces : le Serment de la Souveraine voit ses forces s'accroître à mesure que de nouveaux clans prêtent allégeance à la Fille du Sang. Bien souvent gorgés de puissants élixirs, les guerriers de la faction ne connaissent pas la peur et savent mettre à profit les compétences spécifiques de ceux, toujours plus nombreux, qui acceptent de les rejoindre. En outre, il faut compter avec Odralintos. Grâce à la vouivre, la faction peut faire appel aux autres créatures avides de pouvoir qui hantent Davokar.

Faiblesses : la plus grande faiblesse du Serment de la Souveraine réside dans son refus de faire appel à toute forme de pouvoir mystique – tôt dans les Chroniques, le recours à la sorcellerie sera ainsi prohibé. En outre, la faction va se retrouver en proie à de nombreuses dissensions internes causées par des rebelles issus des clans soumis.

Relations : au cours des Chroniques, le Serment de la Souveraine va purement et simplement entrer en guerre avec toutes les autres factions, y compris les sorcières dès que l'usage de pouvoirs mystiques aura été prohibé.



LES SORCIÈRES

Rôle : au cours des Chroniques, les sorcières apparaîtront régulièrement comme des alliées potentielles pour les personnages joueurs, tentant désespérément d'obtenir des Ambriens et des barbares qu'ils prennent conscience du rôle qu'ils sont en train de jouer dans la catastrophe annoncée.

Figures majeures : la Huldra Yéléta ne renoncera pas à sa mission. Depuis les tunnels de Karvosti, et par la suite depuis sa retraite au cœur des étendues sauvages, c'est elle qui commande aux Sorcières envoyées auprès des dirigeants des autres factions. À ses côtés, Gadramon et Éfernéya n'hésitent pas à intervenir personnellement lorsque le besoin s'en fait sentir.

Principe : les sorcières sont convaincues qu'un équilibre peut être maintenu entre *Wyrtha* et *Wielda* – une conviction renforcée par l'exemple des nombreux clans ayant vécu et survécu dans les profondeurs de Davokar.

Objectif : la plupart des sorcières considèrent comme leur devoir de soulager les effets liés à l'éveil de *Wratha* ; elles cherchent à mettre un terme aux ravages causés par les Ambriens et la Fille du Sang, et font ce qu'elles peuvent pour apaiser le sommeil de *Wratha*. Lorsque cela s'avère inefficace, la Huldra est prompte à envoyer des sorcières sur place afin de limiter les dégâts.

Forces : en plus des pouvoirs mystiques dont elles disposent, les Sorcières peuvent s'appuyer sur leurs immenses connaissances locales et même conclure des accords temporaires avec certaines créatures partageant leur volonté de maintenir *Wratha* endormie. Par ailleurs, lorsque les Sorcières seront forcées de quitter Karvosti, aux environs de la moitié des Chroniques, elles seront rejointes par une partie de la Garde de la Rage assoupie.

Faiblesses : En plus d'être peu nombreuses, les Sorcières ont de multiples responsabilités. Certaines voyagent constamment, portées par l'espoir qu'elles parviendront peut-être à raisonner les dirigeants des autres factions. Les autres font de leur mieux pour « éteindre les incendies », se rendant là où *Wratha* menace de se réveiller dans le but de l'apaiser, voire de la replonger dans son sommeil lorsque le mal est déjà fait.

Relations : la faction des Sorcières est la plus neutre de toutes. Les Sorcières ne se montrent hostiles, ou amicales, envers personne, à l'exception bien sûr de ceux qui prennent cause pour *Wratha*. Et encore, même ces derniers ne sont pas considérés par la faction comme de véritables ennemis. Yéléta et la plupart de ses disciples portent un regard empreint de compassion sur ces « marionnettes de *Wratha* ».



LE PACTE DE FER

Rôle : au cours des Chroniques, les elfes du Pacte de Fer vont s'engager dans une bataille désespérée et, en fin de compte, perdue d'avance qui va presque les mener à leur extermination.

Figures majeures : au départ, Élori, l'émissaire envoyé à Yndaros, et le Prince Énéáno, qui siège dans les Salles des Mille larmes, sont les membres parmi les plus importants du Pacte de Fer à privilégier la solution diplomatique. Vers la fin des Chroniques, cependant, le Prince partira combattre aux côtés d'Adréanéa et des elfes les plus radicaux, tandis qu'Élori prendra la fuite pour rallier Ravénia et apporter son aide au duc Ynédar et au nouveau régime de l'Église du Soleil.

Principe : le Pacte de Fer lutte au nom de *Wyrhta*, s'opposant systématiquement à ceux qui prennent cause pour *Wielda* et *Wratha*.

Objectif : les elfes et leurs alliés veulent mettre un terme à la domination sans cesse croissante exercée par les humains sur Davokar principalement, que ce soit en usant de diplomatie ou de violence.

Forces : en plus de leurs connaissances inégalées concernant l'histoire de la région et la nature de Davokar, les membres du Pacte de Fer peuvent faire appel à une puissante magie. La faction dispose également de troupes capables de couvrir de larges distances et de frapper avec une précision redoutable.

Faiblesses : les membres du Pacte de fer sont trop peu nombreux pour mener une guerre ouverte contre les autres factions de la région. Ils ont aussi du mal à suivre le cours des événements et à agir à l'unisson, principalement parce que les elfes, aux différents stades de leur vie, ont tendance à appréhender le monde différemment - une situation jugée particulièrement grave par un elfe d'été pourra ainsi sembler complètement anodine aux yeux d'un elfe d'hiver.

Relations : il est difficile de décrire avec précision les relations que la faction entretient avec les autres forces en présence, dans la mesure où le Pacte de Fer rassemble de nombreux groupes dont les idées diffèrent quant aux objectifs à accomplir et aux moyens à mettre en œuvre. Élori est un exemple qui prouve à lui seul que les membres du Pacte peuvent coopérer avec d'autres factions, et nombreuses sont les Sorcières à compter des amis parmi les elfes. Fondamentalement, les membres du Pacte de Fer se montrent intransigeants lorsqu'il s'agit de protéger la création de *Wyrhta* et n'ont aucune sympathie pour les agents de *Wratha*.



LES ÉLUS DU SANG ANCIEN

Rôle : les Élus du Sang ancien incarnent « la force dans l'ombre » qui agit lorsque personne ne s'y attend, trompant et manipulant à outrance pour mettre des bâtons dans les roues des autres factions. À terme, le culte va sombrer dans la dépravation et devenir l'un des plus puissants instruments de *Wratha*.

Figures majeures : le culte a été fondé par le duc Sesario, mais ce fait n'est connu que de sa fille, la duchesse Esméralda. C'est elle qui représente le duo lorsque la secte accueille de nouveaux membres. Ces derniers n'ont d'ailleurs aucune idée de la véritable identité de ceux qu'ils servent, ni même de celles des autres adeptes.

Principe : au début des Chroniques, les Élus du Sang ancien servent les intérêts de *Wielda*. Par la suite cependant, les membres du culte seront gagnés par la corruption et finiront par se ranger aux côtés de *Wratha*.

Objectif : Sesario et Esméralda aspirent à deux choses – d'une part, dompter les forces obscures de Davokar et s'en servir pour purifier le sang déjà noble qui coule dans les veines des Ambriens ; d'autre part, utiliser ce pouvoir pour ramener à la vie la reine mère morte-vivante Abésina. Les autres membres du culte se concentrent sur la première tâche, convaincus que leur

sang essentiellement noble ne peut être corrompu – ce qui, bien sûr, est parfaitement faux. C'est d'ailleurs la Corruption qui les amènera, à terme, à tenter de réveiller *Wratha* en manipulant les autres factions pour parvenir à leurs fins.

Forces : la grande force du culte réside avant tout dans sa discrétion, et dans le fait que ses membres fréquentent les hautes sphères du pouvoir. Il convient également de mentionner qu'au fil des chroniques, leur maîtrise des arts sombres va s'affiner, leur permettant de contrôler toujours plus de morts-vivants et de bêtes sauvages.

Faiblesses : la plus grande faiblesse du culte, en particulier au début des chroniques, réside dans le fait que ses membres servent avant tout leurs propres intérêts. Jusqu'au dénouement, Sesario et Esméralda n'auront jamais la certitude que leurs agents obéissent réellement à leurs ordres.

Relations : au début de la campagne, aucun membre des autres factions n'est au courant de l'existence des Élus du Sang ancien. Vers la fin des Chroniques, les adeptes du culte sortiront de l'ombre et deviendront une menace pour tous. Les membres de l'ordre déchu des Chevaliers du Soleil feront donc de leur élimination une priorité !



Les Chroniques

CETTE SECTION A pour but de fournir une description générale et concise des chroniques dans leur ensemble. La présentation de chaque épisode s'appuie sur trois éléments : le cadre, le thème et les factions impliquées.

Même si cela peut sembler évident, il est important de préciser que les épisodes ont été rédigés dans l'optique de laisser aux Meneurs de Jeu la possibilité de modifier, d'ajouter ou d'ignorer certains éléments, afin de leur permettre d'adapter les chroniques aux préférences de leurs tables de jeu respectives. De plus, l'ensemble des épisodes invite les joueurs et leurs personnages à prendre une part active dans les événements décrits, si bien que d'une table à une autre, l'expérience proposée sera sensiblement différente.

Vous êtes bien sûr libres d'utiliser les forums de discussion pour débattre des informations contenues dans ce document et soumettre vos idées ou questions. Nous vous demandons simplement d'avertir vos interlocuteurs avant d'évoquer les chroniques, afin que les personnes souhaitant faire l'expérience de la campagne en tant que joueurs puissent garder intact le plaisir de la découverte.

COMPOSITION DES OUVRAGES

Avant d'aller plus loin, il convient d'évoquer le contenu des différents ouvrages qui composeront les Chroniques du Trône d'Épines. En plus d'un nouvel épisode de la campagne, chaque livre comportera en effet deux autres sections et fera entre 150 et 180 pages.

La première section, à destination aussi bien des Meneurs de jeu que des joueurs, offrira un bref aperçu des lieux servant de cadre au scénario proposé en fin d'ouvrage. Vous y trouverez notamment des informations concernant les événements historiques majeurs, les établissements commerciaux, les conflits

en cours et les individus notables tels que les habitants de la région les perçoivent. De cette manière, les joueurs (et leurs personnages) pourront se faire une meilleure idée du cadre de jeu et prendre des initiatives sans que le Meneur de jeu ait besoin de les guider.

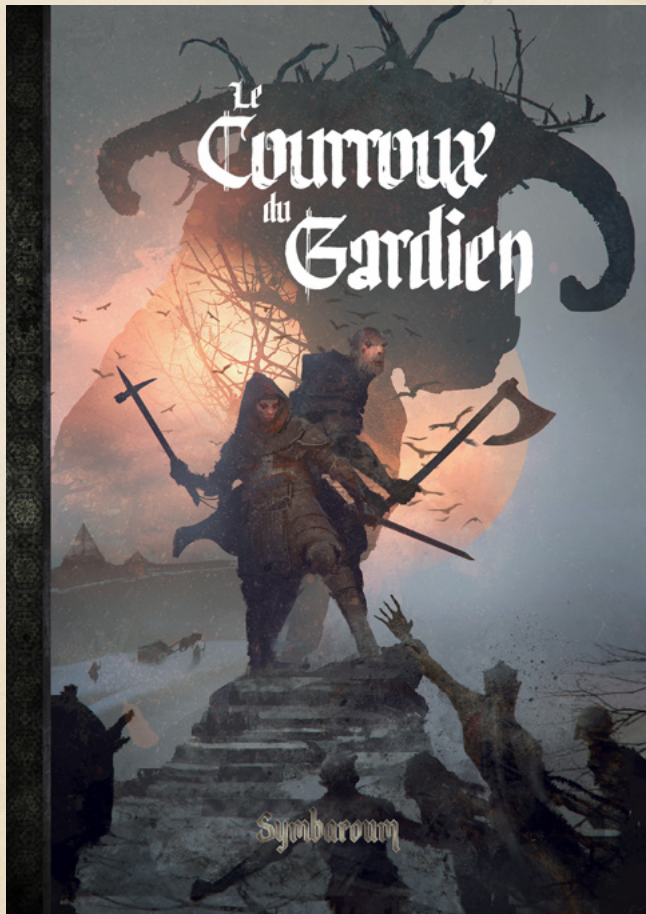
La deuxième section, réservée aux Meneurs de jeu, s'intéressera à l'envers du décor et à ce qui se cache réellement derrière les on-dit et autres rumeurs. Outre la vérité concernant certains faits historiques, vous y trouverez de nombreux synopsis à développer selon vos envies, accompagnés de conseils et d'outils de maîtrise pour vous aider à concevoir vos propres scénarios. De nouvelles règles seront également présentées, ainsi que de nouveaux pouvoirs, créatures et élixirs – généralement en rapport avec le scénario proposé dans la troisième et dernière section de l'ouvrage.

FORT CHARDON : LE COURROUX DU GARDIEN

Le premier épisode des Chroniques du Trône d'Épines se déroule principalement à Fort Chardon, et si l'occasion est offerte aux personnages de s'aventurer dans les profondeurs de Davokar, c'est avant tout dans la ville dirigée par Lasifor Noirenuite qu'ils devront relever leurs premiers défis.

Cette aventure, essentiellement introductive, permettra ainsi aux joueurs de se familiariser avec les forces en présence, et d'en apprendre plus sur leurs motivations, leurs méthodes et les conflits internes et externes qui les animent.

En effet, toutes les factions disposent d'agents et de représentants à Fort Chardon que les personnages auront le loisir de rencontrer à un moment ou un autre. Seul l'émissaire des Élus du Sang ancien, bien qu'à l'origine de la menace qui pèse sur la ville, restera aussi insaisissable qu'une ombre, faisant tout au plus l'objet de vagues rumeurs.

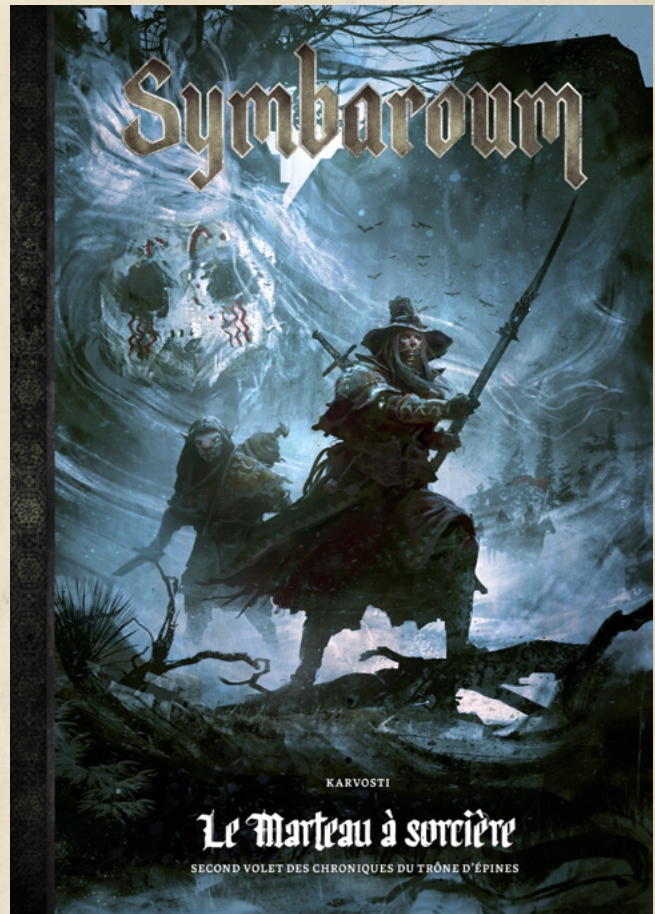


KARVOSTI : LE MARTEAU À SORCIÈRE

Le deuxième livre se concentrera sur Karvosti et ses environs. Les personnages devront se rendre au cœur du vaste réseau de tunnels et de galeries qui court sous la falaise, et auront également l'occasion de visiter une série d'avant-postes isolés, les îles du lac Volgoma, d'antiques ruines symbariennes ainsi que plusieurs campements barbares.

Le thème de l'épisode sera l'escalade des conflits entre les différentes factions – principalement entre la maison Kohinoor, les Sorcières et plusieurs groupes au sein de l'Église de Prios. À la recherche de Symbar, la Reine tentera ainsi de forcer les Sorcières à lui révéler l'emplacement du haut siège de l'antique civilisation. De leur côté, les Templiers prendront la décision de quitter la Curie, eux aussi à la recherche de la mythique cité. Et comme si cela ne suffisait pas, la situation prendra une tournure encore plus dramatique lorsque les tensions agitant le clergé finiront par s'embraser. Pour les personnages, qui pourront se retrouver impliqués de diverses manières, cela sera l'occasion d'en apprendre davantage sur Sybaroum et sur les événements ayant entraîné l'effondrement de l'Empire.

Outre les représentants des différentes factions évoquées ci-dessus, une troupe du Pacte de Fer ainsi qu'un groupe de guerriers du Serment de la Souveraine interviendront également au cours de l'épisode. La tentative par ces derniers de renverser le Haut Chef Tharaban servira d'ailleurs d'élément déclencheur à l'intrigue.



YNDAROS : L'ÉTOILE LA PLUS SOMBRE

Le troisième épisode des Chroniques se déroulera principalement à Yndaros. En dehors de leurs aventures dans la capitale ambrienne, les personnages auront également l'occasion de faire un détour par une communauté rurale en difficulté et d'explorer les ruines souterraines de Lindaros – et même, en ayant recours à la magie, de visiter la cité-État telle qu'elle était à l'époque de sa grandeur.

L'épisode aura pour thème la révélation au grand jour des liens unissant Sybaroum, Lindaros et le royaume des Sombres Seigneurs. En dépit des efforts de la Reine Korinthia pour étouffer la vérité, plusieurs factions finiront par suspecter quelque chose et les personnages seront amenés à enquêter – que ce soit seuls ou avec l'aide de leurs alliés.

En outre, toutes les factions ayant des intérêts à Yndaros, les tensions internes et externes qui animent les différentes forces en présence ne tarderont pas à refaire surface. Seuls les membres du Serment de la Souveraine, occupés à mener le siège de Karvosti, choisiront une nouvelle fois de rester en retrait.

SYMBAR : LA MÈRE DE LA NATURE

Épisode central des chroniques, la Mère de la Nature amènera les personnages à s'aventurer dans les profondeurs de Davokar. Outre l'exploration mouvementée de ce qui fut autrefois le haut-siège de Sybaroum, une grande partie de l'aventure sera ainsi consacrée à leur voyage dans les recoins les plus sombres de la forêt.



Parvenus au cœur des ruines de l'empire, ils prendront pour la première fois la mesure de ce qui est en jeu. Ils réaliseront, d'une part, que Symbar ne fait pas seulement référence à un lieu, mais également à une personne ainsi qu'à une force qui se manifeste chaque fois que la création de *Wyrtha* est menacée (force connue par les barbares sous le nom de *Wratha*), et d'autre part, qu'ils ne sont pas les seuls à vouloir déterrer les secrets enfouis dans les profondeurs de Davokar...

Cet épisode sera d'ailleurs le premier de la campagne à voir l'ensemble des factions majeures s'affronter. Et si aucune bataille d'envergure n'est à prévoir, les personnages devront néanmoins faire face à plusieurs petits groupes d'explorateurs, certes affaiblis par leur périple jusqu'à Symbar, mais conscients que seuls les vainqueurs auront une chance de revenir vivants de ces lieux reculés pour pouvoir raconter leur histoire.

ALBÉRÉTOR : LES TERRES HANTÉES

Autrefois réputées pour leur beauté, les terres désolées d'Alberetor, berceau de la civilisation ambrienne, serviront de cadre au cinquième épisode des chroniques. Les personnages pourront y explorer la forteresse où la reine Korinthia fut emprisonnée par les Sombres Seigneurs, un antique monastère abritant de précieuses archives ainsi qu'un sanctuaire renfermant un puissant artefact – une oasis de vie au milieu d'un désert de mort.

Cette aventure permettra ainsi aux joueurs d'en apprendre un peu plus sur les destins communs de Symbaroum, Lindaros et du royaume des Sombres Seigneurs, et de faire le lien avec les événements secouant actuellement Ambria. Entre autres choses, ils découvriront que le séjour en captivité de Korinthia

fut peut-être plus plaisant qu'il n'y paraît, et que les histoires que l'on raconte au sujet de son sauvetage sont très éloignées de la vérité.

Les principaux antagonistes de cet épisode seront les Élus du Sang ancien envoyés sur place à la recherche des mêmes informations que les personnages. Ces derniers devront aussi faire face à des agents de la maison Kohinoor, chargés de s'assurer que personne ne déterre le passé.

AMBAL SEBA: L'AUTEL DE LA VÉRITÉ

Ambal Seba est une vallée perdue au cœur des Grands Freux, pendant longtemps le siège des plus puissants mages de Symbaroum, où ces derniers firent ériger seize piliers d'or sur lesquels ils gravèrent tout leur savoir. Lors de la chute de l'Empire, la vallée se retrouva noyée sous les eaux d'une rivière, détournée de son cours suite à l'effondrement de deux montagnes. Mais à l'approche du dénouement des Chroniques du Trône d'Épines, les secrets que renferment Ambal Seba ne tarderont pas à refaire surface, que les personnages le veuillent ou non.

C'est d'ailleurs sur la course engagée par les différentes factions pour retrouver ces secrets que l'aventure se focalisera, la rumeur prétendant que les mages de Symbaroum possédaient les clefs de la Magie Pure – la magie dans sa forme originelle, qui crée sans corrompre. Le pouvoir de *Wyrtha*.

À ce stade des Chroniques, les rapports de force ont changé et les personnages seront pris au milieu d'un véritable chaos, qu'ils agissent de leur propre chef ou pour le compte d'une des factions.



Les Templiers chercheront ainsi à empêcher quiconque de mettre la main sur les clefs de la Magie originelle et ne tarderont pas à se retrouver aux prises avec la garde de Korinthia, convaincue que seule la « Magie Pure » lui permettra de retrouver « Le Véritable Symbar » et son légendaire Trône d'Épines. De leur côté, les Sorcières, l'Église du Soleil et le Pacte de Fer uniront leurs forces dans l'espoir d'être les premiers à s'emparer des secrets que renferme la vallée, afin d'éviter qu'ils ne tombent entre de mauvaises mains. Et pour couronner le tout, l'archiduchesse Esmérelde surgira au pire des moments, avec à sa suite une véritable armée de morts-vivants.

SAROKLAW : LE FLÉAU DU SOUVERAIN

L'épisode final des Chroniques du Trône d'Épines verra les personnages s'aventurer une dernière fois dans les profondeurs de Davokar, à la recherche de Symbar – ou plus précisément, de l'endroit où réside celui qui se fait appeler Symbar. Toutefois, la majeure partie de l'aventure se déroulera dans le Monde inférieur et plus précisément dans les ruines de la ville autrefois connue sous le nom de Saroklaw.

L'enjeu de l'épisode sera de désigner le successeur de Symbar sur le trône de Symbaroum, et par extension de décider lequel des trois principes l'emportera sur les autres. En fonction des événements survenus durant la campagne et de qui détient éventuellement les secrets de la Magie originelle, les rapports de force entre les factions majeures pourront varier, mais il y a de fortes chances pour que les trois principaux candidats soient la Reine Korinthia (*Wielda*), Esmérelde (*Wratha*) et Aliun (*Wyrtha*), le fils bâtard du père Sarvola. Il n'est pas impossible

que d'autres qu'eux cherchent à faire triompher le principe qu'ils représentent, à commencer par la Fille du Sang (*Wratha*).

Les personnages pourront bien sûr intervenir dans le choix du futur souverain de Symbaroum, ou s'allier avec les factions préférant voir le trône rester vacant. Dans les deux cas, soyez assurés que les ruines souterraines éclairées par des lacs de lave seront le théâtre d'après négociations, de coups tordus et de combats épiques, et que les personnages auront fort à faire pour ressortir vivants des Abysses.