

CASUS

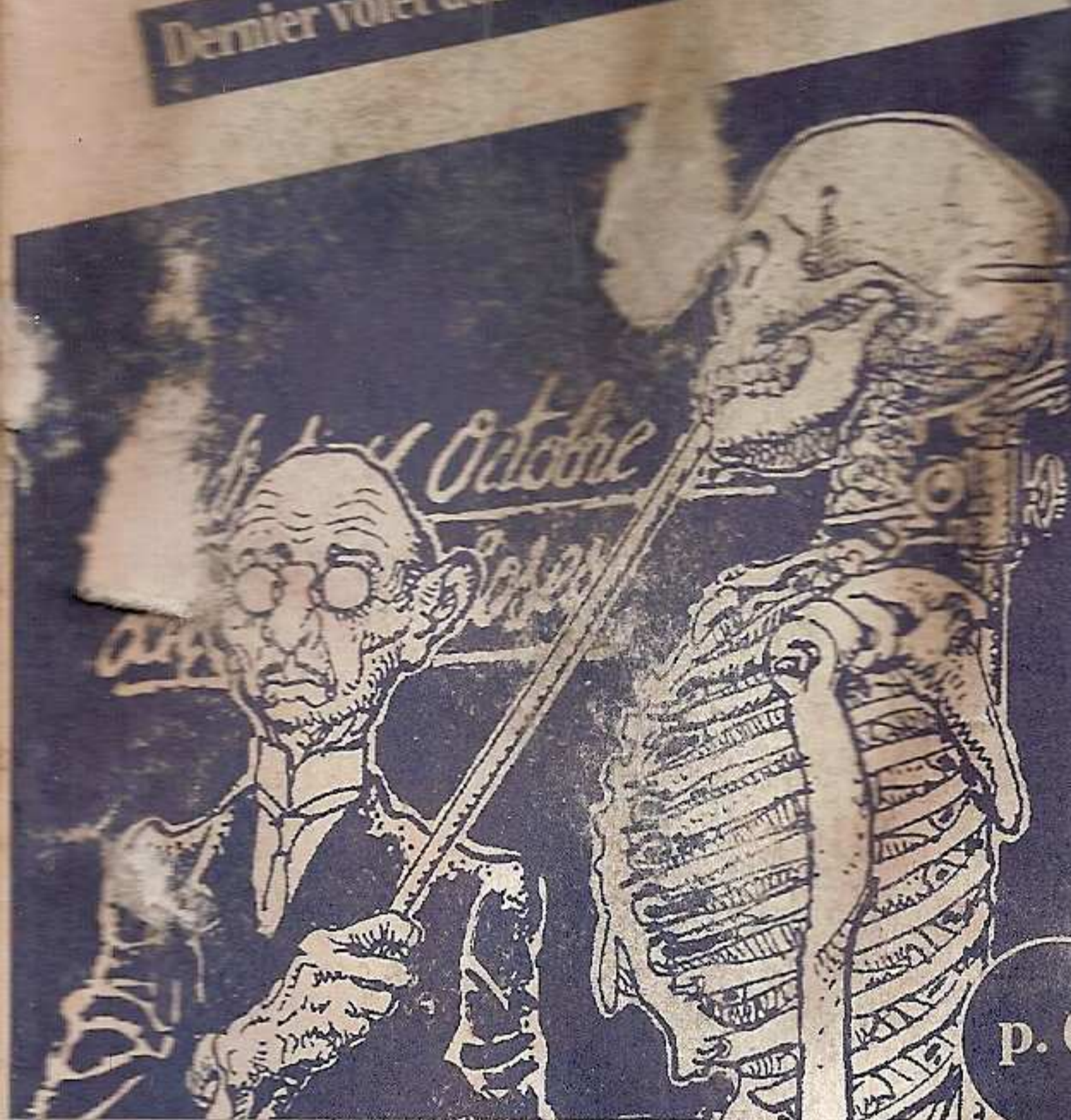
Belli

89

Cet
encart détachable
correspond aux pages 47 à 78.

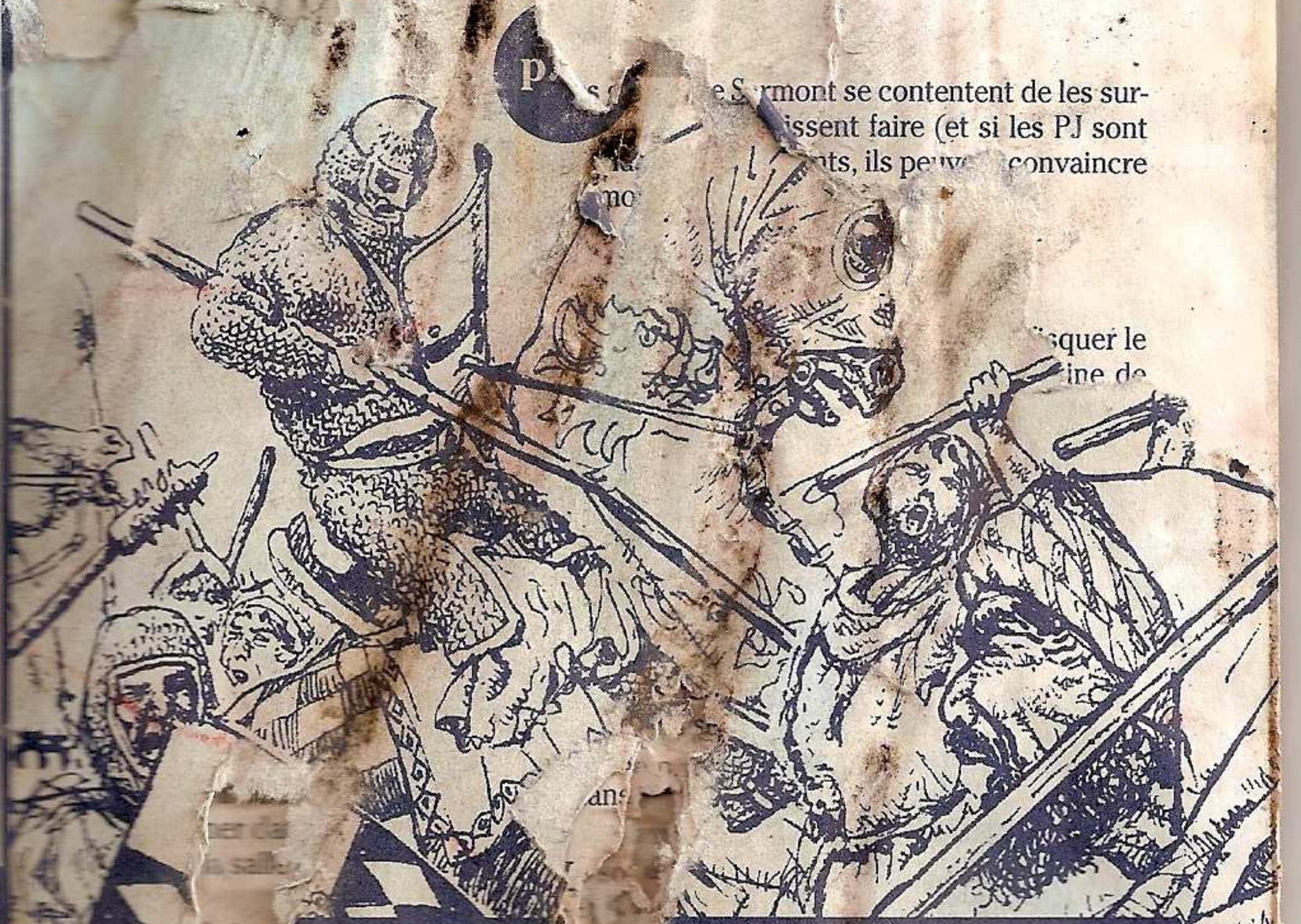
et
le scénario
Grand Ecran
Le Crépuscule
des Dieux
pour AD&D

Dernier volet des Chroniques du Chaos



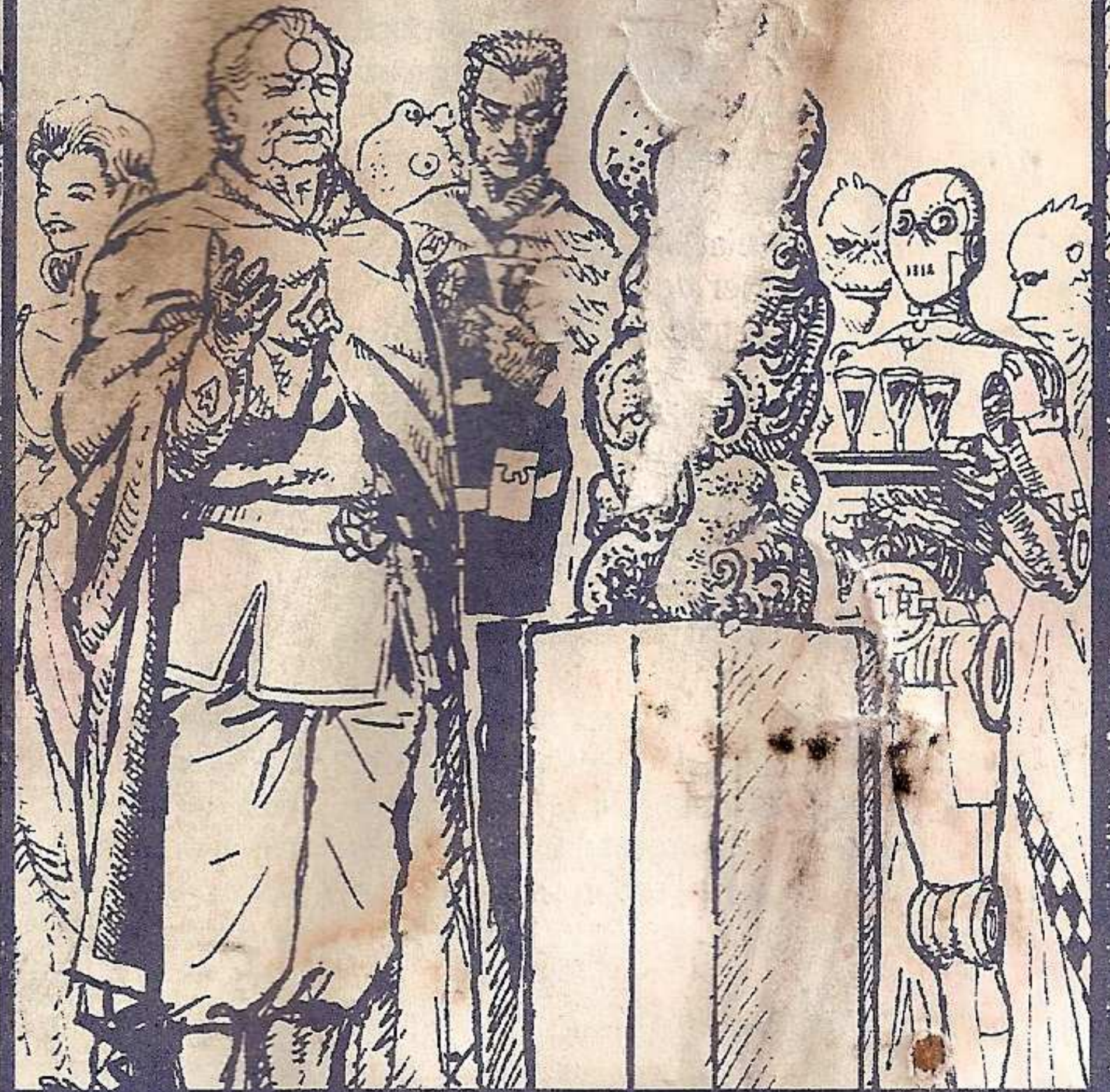
p. 60

Le ciel n'était pas à l'heure...
pour *L'appel de Cthulhu*



« Statu quo à Sluis Van
pour *Star Wars* »

p. 52



La nuit des cinéphiles
pour *Vampire*

p. 48

Un scénario à dos de rhinocéros
Les géants sont Belli pour
Châmpire

La nuit des cinéphiles

Ce scénario conviendra à un petit groupe de vampires préférant la subtilité à la violence, animés par des joueurs relativement expérimentés, dirigés par un MJ sachant improviser. Sans être indispensables, les livres de clan Toréador pourraient s'avérer utiles.

Introduction

Paris, un soir d'hiver. Comme toujours, la capitale du clan Toréador déborde d'activité. Pour l'heure, l'événement artistique qui préoccupe le plus la communauté vampirique de la ville est la présentation imminente de *La longue nuit*, qui s'annonce déjà comme le chef-d'œuvre du grand cinéaste vampire Georg Dorfen. Le prince, François Villon, a déjà assisté à une projection privée. A ce que l'on dit, il aurait pleuré à certains passages particulièrement pathétiques... La nuit de la première projection approche. En faisant jouer leurs relations, les personnages ont réussi à décrocher des invitations. Après tout, même s'ils ne sont pas Toréador et ne se soucient guère d'art, cette soirée s'annonce comme l'événement mondain de l'année... autrement dit, comme une occasion en or de rencontrer les vampires parisiens, de cancaner et, le cas échéant, de faire un peu de politique...

Et si... vous avez un groupe de vampires américains ?

Vous avez le choix : vous pouvez décider qu'ils sont de passage à Paris pour une raison ou pour une autre (en mission pour leur prince ou pour leur clan, par exemple), ou prendre des mesures plus radicales et déplacer l'action dans une quelconque ville américaine.

La première

La première projection de *La longue nuit* aura lieu dans un immense cinéma abandonné, à Clichy, dans la banlieue nord de Paris. L'endroit est habituellement désert, et menace de tomber en ruine, mais ce soir il est au centre d'une activité frénétique... Les PJ n'ont aucun mal à repérer une demi-douzaine de goules, visiblement armées, qui se tiennent à l'entrée principale. Une autre, un peu plus avenante, contrôle leurs invi-

tations. Une ouvreuse humaine, visiblement en transe, les conduit ensuite au premier étage, au foyer.

La salle est immense, avec des décorations vaguement rococo, une moquette pelée, de la peinture qui s'écaille et des taches d'humidité partout. Le bar est abondamment garni de poches de sang dérobées la veille dans un hôpital. C'est fade, mais il n'était pas question de mettre la Mascarade en péril en s'alimentant sur des humains...

En tout, il y aura une trentaine d'invités, tous en smokings et robes du soir. Ce sont essentiellement des Parisiens, mais il y a aussi des Toréador venus de toute la France. Bien entendu, le clan de Villon n'est pas le seul à être représenté. On compte aussi une poignée de Ventrue, un ou deux Tremere, quelques Malkavian relativement calmes... Pas de Gangrel ou de Nosferatu, à moins que l'un des PJ n'en soit un. Dans ce cas, on le regarde bizarrement, mais c'est tout.

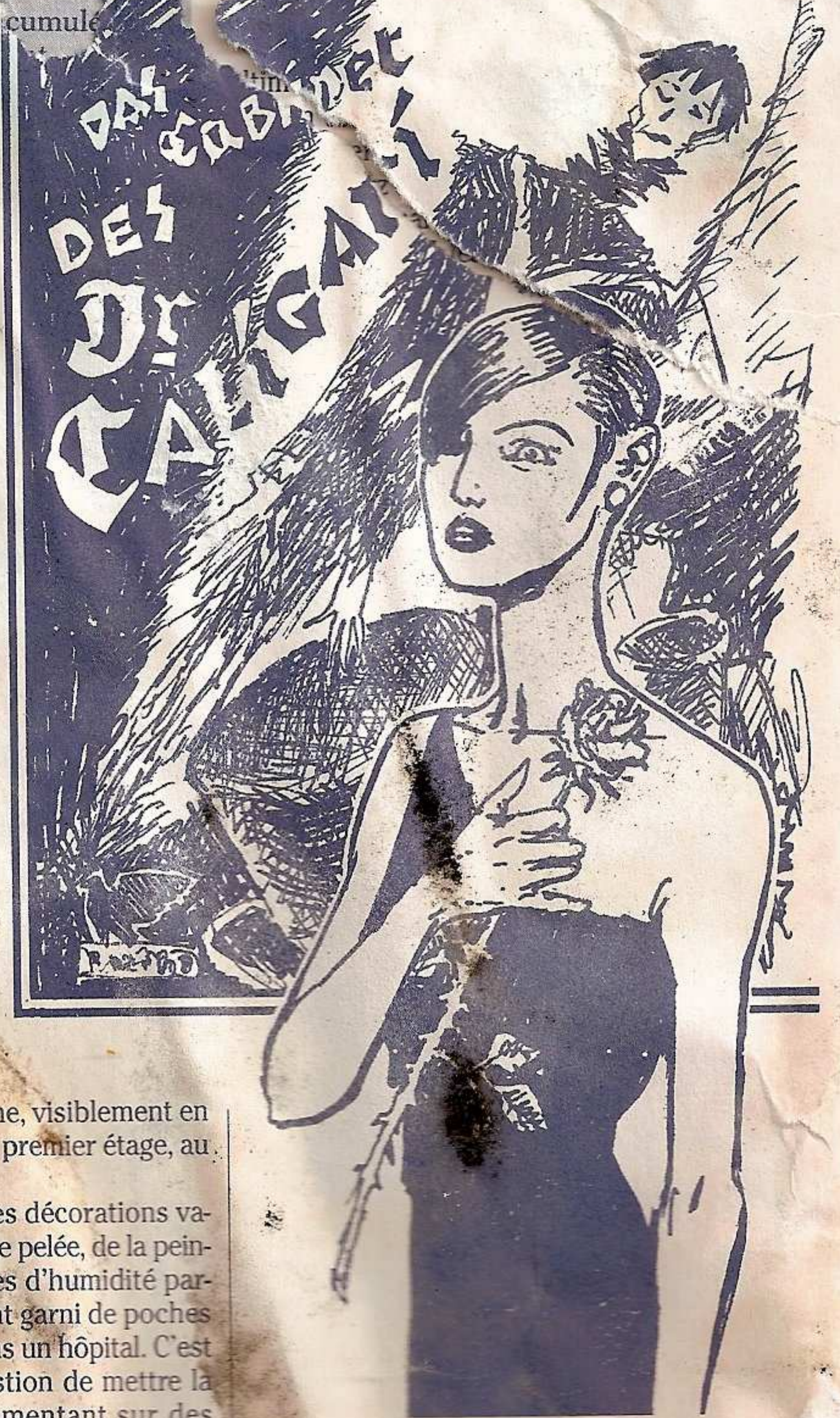
La projection ne doit commencer qu'à minuit. Les PJ ont donc deux heures pour papillonner de groupe en groupe, faire des bons mots, se montrer brillants et caustiques... bref survivre dans l'un des environnements les plus dangereux qui soient pour leur vie sociale : une soirée mondaine du clan Toréador.

Vous pouvez, entre autres, leur présenter :

● **Georg Dorfen**, le réalisateur-scénariste-producteur. Un vampire un peu empâté, qui paraît une quarantaine d'années. Il pécore au milieu d'un cercle d'admirateurs très dense, mais prend grand soin de ne rien révéler de son film...

● **Louise**, la vedette. Une jeune femme frêle, avec des cheveux noirs coupés « à la garçonne ». Elle a l'air légèrement « ailleurs », et répond souvent à côté aux questions qu'on lui pose. Elle non plus ne dit rien sur *La longue nuit*.

● **Charles Sarmont**, du clan Brujah, l'envoyé du Prince. Un homme massif, très musclé, qui a l'air de s'ennuyer profondément. Avec Dorfen,



C'est sans doute le vampire le plus courtisé de la soirée. Il fait partie des agents les plus appréciés de Villon, qui l'a chargé de veiller à ce que tout se déroule bien.

● **François Garnier**, critique. Un petit quadragénaire maigrichon, avec de grosses lunettes et un smoking un peu trop grand pour lui. Il parle du nez, et inflige à son auditoire un interminable discours destiné à démontrer que lui, Garnier, comprend et connaît beaucoup mieux le cinéma que n'importe quel tâcheron qui écrit, joue ou filme. Il parle longuement du « média-objet et du réalisateur-sujet », de « l'objectivation du réel », de « la création comme palliatif à l'impuissance des vampires ». Il n'a pas encore vu *La longue nuit*, mais n'hésite pas en faire, par avance, une critique dévastatrice.

● **Damién de Villepont**, du clan Ventrue. Un vampire jeune, mince et élégant, qui semble par instants un peu perdu au milieu de tous ces esthètes... il sera ravi de croiser des membres de son clan. Il est accompagné de Béa, une ravissante blonde vampirisée depuis peu et dont c'est la première sortie (et qui s'applique à avoir l'air d'une idiote, alors qu'elle est plutôt rusée).

● **Carlos**, du clan Malkavian. Un gros barbu, qui porte une chemise hawaïenne, des lunettes noires et une cartouchière bourrée de dynamite (si les PJ s'en inquiètent, on leur répondra qu'il s'agit de tubes de carton peints en rouge, totalement inoffensifs. Ça fait des années qu'on le

voit avec et, de toute façon, les gardes ont vérifié à l'entrée). Schizophrène bon teint, Carlos oscille sans cesse entre deux personnalités (chanteur et terroriste international). Il passe de l'une à l'autre sans avertissement, parfois au milieu d'une phrase.

N'hésitez pas à en rajouter d'autres. Plus il y en aura, plus les PJ auront de suspects pour ce qui va suivre...

Lorsque vous vous serez suffisamment amusé, l'horloge sonnera les douze coups de minuit. Tout le monde passera dans la salle (gigantesque et délabrée, avec des fauteuils de velours rouge mités, des statues vaguement orientales dans des niches, des paillettes et des éclats de miroir sur les murs et au plafond...).

Les lumières s'éteignent, l'écran s'illumine, un thème musical majestueux retentit...

Et le scandale éclate.

Sur l'écran, Bela Lugosi poursuit les trois petits cochons de Disney, sur fond de chants grégoriens remixés en version techno. Apparaissent ensuite des séquences découpées dans un film porno puis, en rapides flashes de quelques secondes façon clip, des images puisées un peu partout et assemblées sans souci de cohérence. Puisez où vous voulez, pourvu que le mélange soit aussi indigeste que possible.

Dans la salle, les Toréador sont en état de choc (si vous avez un membre de ce clan dans le groupe, vous pouvez lui demander un jet de Volonté - difficulté 6. En cas de succès, il est trop horrifié pour réagir, et en cas de catastrophe, il éclate en sanglots). Les membres des autres clans essayent honnêtement de suivre ce qui se passe sur l'écran, avant de comprendre qu'on se paye leur tête.

Après quelques minutes, l'écran redevient blanc, et quelqu'un a la présence d'esprit de sortir de la salle pour rallumer les lumières. Cela suffit à calmer la salle. Ses voisins cherchent à ranimer Dorfen, qui a perdu connaissance. Sarmont ordonne que personne ne sorte du cinéma.

Les faits

Les bobines de *La longue nuit* ont été subtilisées et remplacées par d'autres. Le coupable n'est autre que... Sarmont, le chef du service de sécurité. Ses motivations sont, à la base, relativement pures. Il considère, à juste titre, que tourner un film sur les vampires, avec des acteurs vampires, est une monstrueuse atteinte à la Mascarade. Il a donc intercepté le film dès son arrivée et a procédé lui-même à l'échange. Il a l'intention de le « retrouver » à la fin de la soirée, après avoir fait très peur à tout le monde avec l'idée que *La longue nuit* ait pu tomber entre les mains de chasseurs de vampires. Au passage, il « évitera une crise gravissime » et gagnera les faveurs de son Prince, François Villon.

L'ennui est que son complice ne l'entend pas de cette oreille. Il s'agit de Garnier, le critique, qui s'est chargé de préparer le faux film, celui qui a été projeté. Garnier est incapable de produire quoi que ce soit de valeur. Il en a conscience et, pire, les autres membres du clan le savent. Comme tous les poseurs, il est considéré avec une tolérance amusée par les véritables artistes du clan. Il y a vingt ans, Georg Dorfen s'est permis une ou deux réflexions très caus-

tiques sur son compte. Dorfen a oublié l'incident depuis longtemps, mais pas Garnier. Il en est venu à haïr le cinéaste, et a jubilé lorsque Sarmont est venu lui proposer son plan. Ridiculiser son pire ennemi en public est déjà une belle revanche mais, en plus, il compte détruire son film... ce qui ne convient guère à Sarmont, qui a l'intention de le rendre à Dorfen.

Les deux vampires, alliés jusque-là, vont donc commencer à s'entre-déchirer. Ils ne sont d'accord que sur une seule chose : l'identité du « coupable » qui sera jeté en pâture à Villon. Il s'agit de Carlos, le Malkavian.

L'enquête

Sarmont annonce qu'il a fait boucler toutes les issues, et demande la coopération de tous. Il promet que tout le monde sera libéré une heure avant l'aube (soit, en cette saison, vers 7 heures du matin). D'ici là, il va interroger tous les invités. Il part s'enfermer dans l'ancien bureau du directeur, laissant la salle bourdonnante de rumeurs...

Dans la mesure où il n'a interdit à personne de jouer aux détectives, les PJ devraient se sentir autorisés à mener leur propre enquête.

Les goules de Sarmont se contentent de les surveiller, mais les laissent faire (et si les PJ sont connus et/ou éloquents, ils peuvent convaincre Sarmont de les laisser l'aider).

Le film

Sarmont ne prend pas la peine de confisquer le film, et il restera sagement dans la cabine de projection. Il s'agit de neuf grosses bobines au format professionnel standard. Seules les six premières minutes de la bobine n° 1 sont « piégées ». Le reste est vierge. Si les personnages ne connaissent rien au cinéma, ils peuvent le faire examiner par un spécialiste (il y en a plein la salle!). Ils apprendront ainsi que le montage est un travail de professionnel, qui a pris du temps et a sans doute coûté pas mal d'argent. Maintenant qu'ils sont remis du choc, les Toréador les moins armistes reconnaissent même que « dans ce genre, c'est un boulot assez brillant ».

Le projectionniste

Il s'agit de Henri. Ce petit homme mal rasé est une des goules favorites de Dorfen. Il a malheureusement assez peu à dire. Il est là depuis le milieu de l'après-midi (« il y avait des réglages à faire sur le projecteur »). Il a reçu les neuf bobines du film vers 21



heures 30, de la main de Sarmont. Il n'est pas resté tout le temps dans sa cabine - il est allé aux toilettes, boire un café au distributeur, etc. Autrement dit, la substitution peut parfaitement s'être produite dans le cinéma...

Dorfen

Les PJ auront sans doute du mal à le voir. Il est très affecté par « cette catastrophe », et répond aux questions de manière assez brumeuse. Les personnages finiront quand même par en tirer quelques informations.

- La longue nuit comptait bien neuf bobines.
- Elles ont été acheminées depuis sa résidence personnelle jusqu'au cinéma par trois goules appartenant au service de sécurité de Sarmont.
- Il ne se connaît pas d'ennemis « assez cruels pour assassiner son art ».

Sarmont

Les PJ seront interrogés, comme tous les spectateurs, par un Sarmont à l'air inquiet et anxieux. Ils peuvent aussi insister pour avoir des informations importantes. Évidemment, ils ignorent que Sarmont est à la fois le détective et le criminel... et qu'il s'empressera de les aiguiller sur toutes sortes de fausses pistes.

L'air sombre, il leur parle de tous les chasseurs de vampires qui seraient heureux de mettre la main sur un document pareil et leur explique, qu'à son avis, la substitution s'est faite chez Dorfen. Par la suite, il distille d'autres mensonges via les PNJ (pendant les interrogatoires, il choisit les plus bavards pour leur dire « en confiance » qu'il soupçonne tel ou tel autre PNJ... ou les PJ). Bien entendu, la rumeur se répand comme une traînée de poudre dès que le PNJ revient dans la grande salle.

Si les PJ ont le culot d'interroger Sarmont, il se fâche d'abord, puis éclate de rire et répond de bonne grâce à leurs questions. Il a reçu le film de la main des coursiers qu'il avait envoyés le chercher, et l'a lui-même remis au projectionniste. Non, il n'est pas sûr qu'il s'agisse bien des mêmes bobines (« qu'est-ce qui ressemble plus à une boîte métallique qu'une autre boîte métallique ? »). Cela dit, par la suite, il se « souviendra » qu'elles étaient légèrement différentes.

Notez qu'il prendra très, très mal toute tentative pour lire son aura avec Auspex. Un personnage qui aurait l'impudence d'essayer se retrouverait bouclé aux toilettes, sans avoir pu faire autre chose qu'un examen superficiel et peu concluant. Il y passerait une bonne demi-heure avant d'être relâché (sans doute grâce à l'intervention des autres PJ).

Rumeurs

Dans la salle, l'ambiance est tendue, et l'est de plus en plus au fur et à mesure que la nuit avance. De petits groupes se forment, murmurent d'un air excité en comparant leurs explications, puis se défont... Les individus les plus louches se retrouvent ostracisés - personne ne veut s'approcher d'eux.

Les spéculations vont bon train. N'hésitez pas à faire courir des bruits parfaitement démentis.

Aux personnages de trier le vrai du faux... Voici une petite sélection, à titre d'exemples.

- Louise est « bizarre ». Elle aurait eu de violents accrochages avec Dorfen, car elle n'était pas satisfaite de sa prestation, et aurait pu vouloir détruire le film pour cette raison.
- Toute l'affaire est un vaste canular organisé par Dorien (ou par Villon, pourquoi pas ?).
- En fait, il s'agit d'un complot de cour monté par une faction X de l'entourage de Villon, qui désire discréditer Sarmont.
- Carlos le Malkavian est arrivé avec une grande valise, qu'il a laissée au vestiaire. Les gardes n'arrivent pas à se souvenir s'ils l'ont examinée ou pas. Quoi qu'il en soit, maintenant, elle est vide, à part deux pains de plastic en pâte à modeler. Elle aurait pu contenir des bobines...
- Lors du tournage, Dorfen a filmé plusieurs scènes non loin de la cathédrale Notre-Dame. Cela a sans doute suffi à attirer l'attention de l'Inquisition...
- Il s'agit d'une machination politique bizarre des Ventrue ou des Nosferatu, qui rêvent de ridiculiser les Toréador et, pourquoi pas, de prendre leur place.
- « Nous avons été envoûtés ! Le film que nous avons vu était bourré d'images subliminales, et nous sommes maintenant programmés pour faire Dieu sait quoi. C'est un coup des Tremere ! »

Fouiller le bâtiment

Les PJ les plus orientés « action » se laisseront peut-être de discuter, et essayeront de trouver les films par eux-mêmes. Le cinéma est immense et obscur, avec des milliers de coins et de recoins. De plus, les gardes ont tous les invités à l'œil, et Sarmont leur a ordonné de tenir tout le monde à l'écart des combles (les films sont dissimulés derrière un amas de vieux projecteurs rouillés, dans le coin le plus obscur du grenier). Il n'est toutefois pas impossible que des PJ rusés arrivent à feinter les gardes, puis à trouver les bobines. Dans ce cas, ils peuvent, au choix, les ramener triomphalement en bas ou les laisser sur place et organiser une souricière.

Si les ramènent, ils seront reçus en héros par tous les Toréador et seront sans doute récompensés par Villon... mais au passage, ils se seront fait deux ennemis mortels (et dont ils n'auront

Deux bizarreries

Les joueurs sont généralement assez intelligents pour remarquer par eux-mêmes que certains détails clochent. Si ces derniers ne leur sautent pas aux yeux, n'hésitez pas à les leur glisser à l'oreille, via un PNJ un peu plus éveillé que les autres.

- Pourquoi voler les neuf bobines ? Si s'agissait juste d'empêcher la projection, il suffisait de dérober la première.
- Pourquoi se donner la peine de monter ces six minutes de délire ? Si le voleur voulait juste s'emparer du film, le remplacement par une bobine vierge aurait largement fait l'affaire. Avec ça, les personnages ont de quoi spéculer jusqu'à la nausée...

sans doute même pas conscience. (Après tout, officiellement, c'est Carlos le coupable).

S'ils préfèrent les laisser sur place, ils verront Garnier et Sarmont arriver vers 2 heures du matin. Pour la suite de l'affaire, rendez-vous à l'artez.

de essayer de se souvenir des incidents de la soirée, et d'éventuels détails anormaux. Certains se postent près du bureau de Sarmont et chronomètrent le temps qu'il met à interroger les uns et les autres (pour eux, plus quelqu'un reste longtemps, plus il est suspect). A force de patience, les PJ finiront par extraire des informations pertinentes d'un magma de spéculations absurdes.

● Sur Garnier. Il en veut beaucoup à Dorfen pour une raison inconnue, et ce depuis des années. C'est un cinéaste raté, mais il est largement assez compétent pour assembler les quelques minutes de film qui ont été projetées. En

Petite chronologie

Ce qui suit est purement indicatif, et ne tient pas compte des actions des PJ.

Minuit : début de la projection.

A partir de 0h15 : Sarmont interroge tout le monde.

Vers 1h30 : premières disputes au sein de l'assistance. Tout le monde soupçonne tout le monde.

2h00 : dirigés par Garnier, les soupçons se portent sur Carlos. Celui-ci commence par nier, avant de s'énerver sérieusement. A moins que les PJ ne soient très diplomates, il finit par entrer en frénésie, semant la panique parmi les invités avant de se faire brutalement « neutraliser » par les gardes (il finira la bagarre en Torpeur pour plusieurs semaines).

2h15 : une fois Carlos maîtrisé, Sarmont annonce une fouille du bâtiment pour retrouver le film.

2h45 : les équipes de fouille sont composées après de longues discussions. Si les PJ ont demandé à y participer, ils sont envoyés à la chaufferie, où il n'y a rien à trouver.

3h00 : Sarmont et Garnier « fouillent » les combles, et y trouvent les films, que Sarmont a cachés plus tôt dans la soirée. Ils se disputent sur ce qu'il convient d'en faire.

3h05 : Garnier attaque Sarmont.

3h07 : Garnier est tué, Sarmont sérieusement blessé.

3h10 : Sarmont redescend avec les films et annonce qu'il vient de tuer le coupable.

3h30 : début de la projection de *La longue nuit*, pour de bon cette fois.

6h00 : fin de la projection.

6h30 : après de hâtives félicitations à Dorfen, tout le monde rentre chez s

revanche. Il n'a pas quitté le foyer de la soirée, et est constamment resté en compagnie de quelques personnes insoupçonnables (Villepont, les PJ...). Il a le mobile, mais pas l'occasion.

● S'il est ambitieux, qu'il trahi

protesté, il y a

ge de *La longue nuit*.

mettait la Mascarade en u

que d'être gravement compromise

ve pas rapidement le film. En revanche,

vient à résoudre la crise sans trop de bavures,

est assuré d'une promotion. Par ailleurs, en

interrogeant les goules qui étaient de faction à

l'entrée, les PJ peuvent apprendre qu'il est arrivé

avant tout le monde avec un gros sac (les

fausses bobines, que Garnier lui avait remises la

veille au soir). Il a eu les bobines entre les mains

pendant plusieurs minutes, vers 21 h30, avant

l'arrivée des invités. Bref, il a un mobile, une

occasion... mais pas les compétences techni-

ques (ni même de raisons) pour substituer un

faux film provocateur à *La longue nuit*.

● Personne ne sait que les deux hommes se

connaissent. En fait, ils prennent grand soin

de s'éviter. Toutefois, il se trouve plusieurs

Toréador pour s'étonner qu'on ait invité

Garnier, qui est un casse-pieds notoi-

re. Or, les invitations ont été envoyées

par le secrétariat de Villon... en l'oc-

currence Sarmont, chargé de l'organisation de la fête!

La confrontation

Idealement, les PJ devraient avoir de forts soupçons au moment où Sarmont annoncera qu'il faut fouiller l'immeuble. Le fait qu'il parte avec Garnier devrait les conforter dans cette voie. Il leur restera plus qu'à les suivre, de préférence sans se faire repérer par les gardes, qui les convoqueraient manu militari à leur propre zone de recherches.

Ensuite, il leur faudra faire preuve d'un minimum de subtilité.

S'ils se dévoilent trop tôt, au moment où les deux complices sont encore en train de se disputer, ils les réconcilieront instantanément... contre eux.

En revanche, s'ils attendent que Sarmont soit vainqueur, ou s'ils interviennent pour le neutraliser et sauver Garnier, ils n'auront plus qu'un seul adversaire, blessé et épuisé (-2 à toutes ses actions).

La conduite « morale » à suivre serait de sauter sur le coupable, de le ligoter et de le livrer à la justice de Villon. Hélas, les vampires ne sont pas des créatures morales... Sur le long terme, il vaut

mieux pouvoir faire chanter un vampire comme Sarmont, solidement implanté à la cour de Villon, que d'être les héros d'une nuit. Certes, s'ils démasquent Sarmont, Villon leur devra une faveur. Mais il doit quantité de faveurs à quantité de vampires, et en est notoirement oublieux...

Ne laissez pas les joueurs réfléchir trop longtemps. Après tout, la situation étant ce qu'elle est, leurs personnages doivent prendre une décision presque instantanément.

Au fond, peu importe qui redescendra avec les PJ et le film. Dans tous les cas, ils sont gagnants.

Conclusion

La fin de ce scénario a été laissée délibérément très ouverte. Les PJ peuvent en tirer toute la gloire, laisser Sarmont « neutraliser héroïquement le vil Garnier qui allait détruire le film », aider Garnier à « abattre l'infâme Sarmont » ou rester complètement dans l'ombre. Souvenez-vous (et n'hésitez pas à leur rappeler) que ce qu'ils ont fait n'est pas important. Ce qui compte, c'est la manière dont leurs faits et gestes sont perçus par les autres vampires.

Conséquences

Ce scénario pourrait faire une bonne introduction à une campagne parisienne, à condition d'y rajouter des PNJ et quelques incidents supplémentaires.

Même joué tel quel, il permet de faire connaître les PJ, et de leur permettre de se tisser l'ébauche d'un réseau de relations.

● S'ils sauvent le film, Dorfen leur devra une immense faveur. Il en est conscient, et n'aime pas ça.

● S'ils se sont arrangés pour apparaître sous un jour favorable à la fin de l'affaire, ils obtiendront peut-être une audience auprès de Villon. S'ils ont d'autres affaires à traiter à Paris, c'est une occasion en or...

● S'ils ont décidé de livrer Sarmont au Prince, le clan Brujah leur en voudra beaucoup.

● S'ils choisissent de le laisser en vie et de le faire chanter, il n'aura de cesse de se débarrasser d'eux.

● S'ils ont préféré neutraliser Sarmont et sauver Garnier, celui-ci leur en sera très reconnaissant, mais il n'est pas en position de faire quoi que ce soit pour eux.

● Le malheureux Carlos, bouc émissaire raté, sera remis aux Malkavian de Paris. Les PJ ayant aidé à le disculper, le clan leur doit une petite faveur.

● C'est parfaitement mesquin, mais n'oubliez pas de prendre en compte leur comportement au début de la soirée. Aux yeux de beaucoup de Toréador, il est plus important de savoir si les PJ sont « fréquents » que de savoir qu'ils ont réglé une situation de crise.

Tristan Lhomme

illustration : Rolland Barthélémy

CARACTÉRISTIQUES

LES PNJ

► François Garnier, raté mesquin

Toréador, 10^e génération.

Étreint en 1962.

Force 1, Dextérité 2, Vigueur 3.

Charisme 2, Manipulation 3, Apparence 2.

Perception 3, Intelligence 2, Astuce 3.

Comédie 2, Empathie 1, Mêlée 1,

Techniques du cinéma 3.

Présence 2, Domination 2, Auspex 1.

Volonté 6, Humanité 8.

► Charles Sarmont, vampire ambitieux

Brujah, 9^e génération. Étreint en 1972.

Force 4, Dextérité 3, Vigueur 3.

Charisme 3, Manipulation 2, Apparence 2.

Perception 3, Intelligence 2, Astuce 1.

Vigilance 2, Bagarre 2, Intimidation 3,

Commandement 3, Armes à feu 2, Mêlée 3,

Sécurité 2, Célérité 2, Puissance 1,

Présence 2, Conscience 3,

Maîtrise de soi 2, Courage 3.

Volonté 8, Humanité 6.

► Les goules chargées de la sécurité

Prenez les caractéristiques de l'inspecteur Stephens, p. 229 des règles, en y rajoutant Puissance 1.

Un scénario *Casus Belli* pour

Star Wars

Nouvelle République

« Statue » quo à Sluis Van

Ce scénario d'introduction à l'univers « Nouvelle République » (voir l'article de présentation p. 40) a été conçu pour un MJ et un petit groupe de joueurs/ PJ expérimentés. Bien qu'il soit surtout axé sur l'interprétation des rôles et la diplomatie, le MJ pourra aisément accroître son aspect aventureux en prenant pour base les diverses suggestions proposées.

Situation générale

Deux ans viennent de s'écouler depuis la victoire des forces rebelles à Endor. Le temps n'est plus au combat mais à la reconstruction et à la négociation. D'ici très peu de temps, le Conseil pour la restauration de la liberté des peuples, présidé par Mon Mothma, va être dissout, pour faire place à la Nouvelle République. Des plénipotentiaires ont été envoyés sur de nombreuses planètes afin de plaider la cause du futur Sénat auprès des autorités locales. La chose n'est pas aisée, surtout lorsque d'énormes intérêts économiques et stratégiques sont en jeu...

Bienvenue dans le secteur de Sluis

Ce secteur abrite les impressionnants docks de Sluis Van, capables de recevoir jusqu'à six cents vaisseaux de fort tonnage en même temps. L'Empire moribond n'a pas regroupé de forces navales dans cette région, préférant concentrer ses efforts sur les mondes du Noyau. Depuis des temps immémoriaux, c'est un parlement de cent membres élus au suffrage universel (le Conseil) qui préside aux destinées des autochtones, et la mort de l'Empereur n'a pas entraîné de réformes politiques importantes. Les Sluissis ne se sont jamais révoltés contre l'Ordre Nouveau, l'Empire ayant toujours été leur principal client (90% de la production locale lui est vendue). Le Conseil a cependant été saisi par différentes corporations au sujet de violations de contrats dus à la marine impériale, et un débat houleux agite la classe politique depuis plusieurs mois. En fait, les Sluissis hésitent entre soutenir

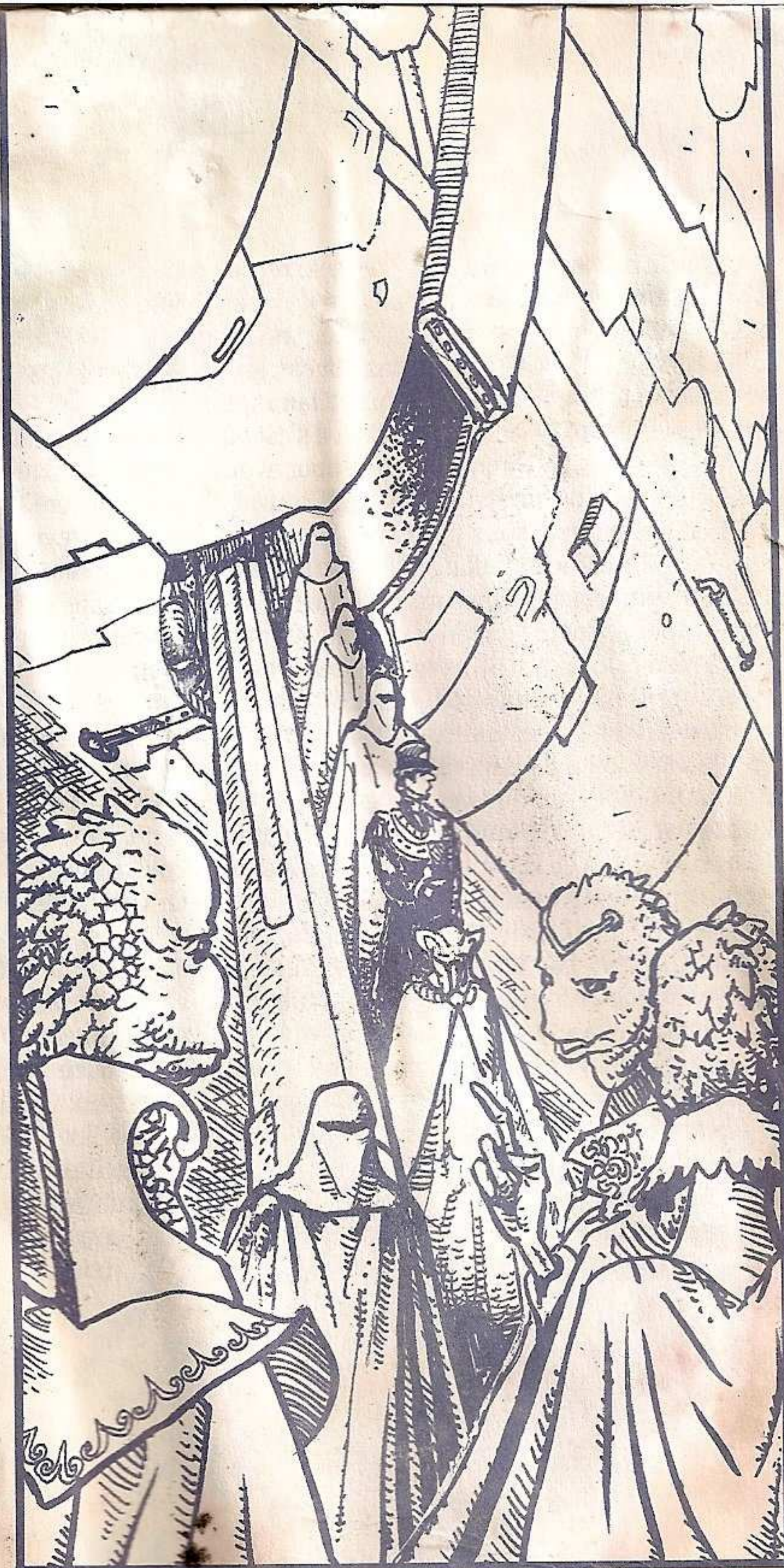
l'Empire ou la Nouvelle République.

Une mission diplomatique rebelle vient tout juste d'arriver sur place. Elle est conduite par le baron Jonas Stern, envoyé spécial de Mon Mothma. C'est un sénateur septuagénaire, aux goûts raffinés et aimant trois choses par dessus tout : la diplomatie, la poésie et la sculpture. S'il est d'un abord agréable, il n'en demeure pas moins un véritable chef dont on ne discute pas les ordres.

Les PJ font partie de son escorte officielle et occupent des fonctions en rapport avec leurs capacités. La délégation est fort bien reçue et se voit attribuer une vaste demeure extrêmement confortable au sein d'un quartier bourgeois en plein centre-ville.

Les Sluissis

Ce sont des humanoïdes d'environ 1,70 mètre à la peau écaillée. Leur frêle morphologie ne leur permet pas d'accomplir d'importantes tâches physiques, mais leurs dons de techniciens ne sont plus à démontrer. Ces talents leur ont permis de coloniser leur système et d'édifier des installations navales connues dans toute la galaxie. Les Sluissis sont méthodiques, pour ne pas dire pointilleux. Extrêmement calmes, ils sont doués d'un flegme à toute épreuve et ont la faculté de pouvoir analyser les pires des situations aussi froidement qu'il pourrait le faire un droïd. Ils n'agissent jamais à la légère, ce qui agace prodigieusement les autres races. En un mot : Monsieur Spock pourrait tout à fait être un Sluissi...



Le Conseil

Le Conseil sluisi se compose de cent membres élus au suffrage universel et représentant les cinq grands partis politiques sluisvaniens, au prorata de leurs résultats électoraux :

● Pour le **Parti unitaire** (treize élus ultra-conservateurs dirigés par Slui-Koronar), il est indéniable que l'Empire a apporté la prospérité à Sluis Van, qui ne vit que grâce aux commandes militaires de ce dernier. Il est donc normal de rester dans le giron du successeur de Palpatine...

● Le **Parti démocratique** représente la frange démocratique de la population sluisvannienne. Le conseiller Slui-Palomar et ses neuf collègues prônent le ralliement à la Nouvelle République, symbole de la liberté des peuples à travers la galaxie.

● Le **Parti de l'Union**, par l'entremise de Slui-Merchar et de ses trente-neuf compagnons, est plus réservé quant à la conduite à suivre. Certes, l'Empire fait vivre le secteur, mais la mort de Palpatine laisse présager une guerre de succession. De plus, la Nouvelle République est devenue une puissance militaire et commerciale qu'il ne faut pas négliger en dépit de son extrême fragilité politique...

● Le **Parti libéral** (trente membres, chef de file : Slui-Aberdar) considère que les lois du commerce priment sur les considérations économiques. Celui qui a les moyens de payer devra toujours être servi.

● Quant au **Mouvement sluisvanien** et ses sept élus (indépendantistes forcenés critiquant ouvertement les choix économiques effectués jusqu'à présent), il considère que le peuple a perdu son identité culturelle et religieuse au contact des autres races de la galaxie, ce qui déplaît fortement à son leader, Slui-Thanadar, qui est également grand prêtre...

Le commandeur Thrawn

Dans ce contexte, la mission de la délégation rebelle n'est déjà pas évidente, mais un événement important va venir rajouter du sel : un vaisseau de l'Empire vient de débarquer sur Sluis Van. Le croiseur stellaire en question, le *Vaathkree*, est dirigé par un certain commandeur Thrawn. Et Thrawn est loin d'être un « impérial de base ». Il est en fait l'un des douze Grands Amiraux de l'Empereur et, accessoirement, le seul non-Humain à avoir été promu à ce grade. Il a effectué toute sa carrière dans les Régions inconnues longeant la Bordure moyenne, ce qui explique qu'il ne soit pas encore connu des forces rebelles. C'est un véritable génie militaire connaissant toutes les tactiques et stratégies utilisées lors des grandes batailles du passé. Doué d'un sens de l'improvisation et de l'organisation hors du commun, c'est un passionné d'énigmes en tous genres et un grand amateur d'art. Il a d'ailleurs coutume de dire que comprendre la démarche artistique d'une race, c'est comprendre son mode de pensée... et donc la vaincre.

Cet homme d'une très grande intelligence a bien analysé la situation actuelle de l'Empire. Il est tout à fait conscient qu'il est vain de convaincre le Conseil sluisvanien de rester rattaché à l'Empire. Ce dernier étant en pleine déconfiture militaire et politique, la dynamique de la victoire des Rebelles à Endor ne peut que favoriser la future République. Il est là pour deux raisons : 1) récupérer un destroyer stellaire en cours d'achèvement sur les docks (vaisseau qui, bien entendu, intéresse aussi le haut commandement de la Nouvelle République) ; 2) collecter un maximum d'informations sur l'agencement et la structure desdits docks (ces informations lui seront utiles pour plus tard). Ces deux objectifs vont donc le conduire à adopter une politique diplomatique toute en nuances.

Physiquement, c'est un humanoïde mesurant 1,80 mètre, à la peau bleu pâle et aux cheveux bleu-noir. Ses yeux rouges bridés ne reflétant aucune émotion ont généralement pour effet de fasciner ses interlocuteurs.

En ce qui concerne le reste de la délégation impériale, à vous de la concevoir. Signalons juste que Thrawn ne se déplace jamais sans un garde du corps un peu particulier : un Noghri nommé Ovruck. Les Noghri servent l'Empire depuis que leur race a été découverte par le seigneur Vador. Au fil du temps, leurs talents de combattants leur ont valu l'insigne honneur de devenir des Commandos de la Mort de l'Empereur. Malgré leur taille relativement modeste (1,30 mètre), les Noghri sont de véritables machines à tuer parfaitement entraînées. Ils ont une peau grise, de grands yeux et une dentition à faire pâlir un bébé rancor. Ils sont, en outre, dotés d'un formidable odorat.

Ovruck est un Noghri typique au service de Thrawn depuis de nombreuses années. Il n'apparaîtra dans le scénario qu'en cas d'extrême nécessité : comme tous ceux de sa race, il aime agir dans l'ombre...

Les choses se compliquent

Les PJ vont devoir assister à de délicates transactions diplomatiques tout en surveillant les agissements d'Impériaux trop aimables pour être honnêtes. Libre à vous d'improviser quelques réunions houleuses au Conseil et des incidents mineurs pouvant survenir entre les séances. Voici quelques suggestions :

● Pendant que les Sluissis et le baron Stern discutent dans la salle du Conseil, les PJ se retrouvent face à une douzaine d'Impériaux fortement armés. Le sous-officier qui les commande les toise ouvertement. Un officier vient le voir et lui parle doucement tout en regardant un des PJ (le plus recherché bien sûr...).



● Lors d'une visite en ville, les PJ se font braquer par cinq petites frappes dans le quartier de l'astroport (toutes leurs caractéristiques à 2D, vibro-lames VIG+2).

● Réception chez les Impériaux. Désagréable sensation d'être l'agneau dans la gueule du loup, sans armes bien sûr. Au fait, le punch a un goût douteux...

● Attaque de nuit sur le vaisseau des Rebelles à l'astroport. La sécurité riposte, bilan : trois morts sluisis (les assaillants sont des membres de la pègre engagés par les Impériaux... mais rien ne permettra de le prouver).

● Un traceur est découvert sous le véhicule des PJ. Un attentat est-il en train de se préparer ? Dans le doute, on change le trajet du convoi diplomatique, les PJ devant s'assurer que la voie est libre. Or, c'est le jour du marché mensuel...

Il est mort le poète...

Bref, tout va bien dans le meilleur des mondes jusqu'au jour où c'est au tour de la Nouvelle République d'organiser une réception. Elle aura lieu à partir de 21 heures dans la villa mise à la disposition des Rebelles. Quelques heures auparavant, Jonas Stern reçoit une charmante jeune femme dans ses appartements privés ; c'est une négociante en art qui vient lui proposer des objets de valeur... Pendant ce temps, les PJ sont chargés d'organiser la soirée : huit cents invités, une multitude de fournisseurs, des livraisons en retard, un cuisinier exigeant, un décorateur disjoncté, des artistes farfelus, des domestiques idiots, une musique discordante et la sécurité à organiser... Et puis il ne faut pas oublier de mettre en valeur la collection de sculptures de Monsieur l'Ambassadeur qui ne se déplace jamais sans elle ! Voilà l'occasion de faire un peu de « roleplay »...

La réception se passe fort bien, dans une ambiance des plus cordiales. Le Conseil sluisi est présent au grand complet, ainsi que Thrawn qui ne manque pas de s'extasier devant la collection de son hôte, et particulièrement une statuette rodannienne, toute récente emplette de l'ambassadeur et installée à la dernière minute. Il propose même à Stern de l'acheter. Ce dernier refuse, déclarant qu'il vient juste de l'acquérir. Il promet néanmoins à Thrawn de le mettre en rapport avec son vendeur (la charmante jeune femme...). Le commandeur n'insiste pas et la soirée se prolonge fort tardivement.

Le lendemain, Stern est retrouvé égorgé dans son lit en dépit du dispositif de sécurité mis en place ! Si les PJ pensent à contacter leurs supérieurs, c'est Mon Mothma en personne qui leur ordonnera de dire que Jonas Stern est indisposé et ne peut être vu. Les PJ répondent personnellement du bon déroulement des événements, jusqu'à ce qu'un nouveau représentant arrive. Les pourparlers diplomatiques se poursuivront par l'entremise de l'assistant de Stern, un petit Bothan ambitieux et opportuniste du nom de Borsk Fey'lya (qui ne manquera pas de demander des comptes aux PJ...). Les personnages vont par ailleurs devoir mener une enquête discrète, sans pour autant dévoiler la vérité.

Un seul objet manque dans les appartements du défunt Stern : la statue rodannienne !

L'histoire

Le responsable de l'affaire est Slui-Koronar, le chef du Parti unitaire. Loin d'être idiot, il a bien conscience que la Nouvelle République a de bonnes chances de rallier Sluis Van à ses idéaux. L'arrivée de Thrawn a été une bénédiction pour lui, même si ce dernier a refusé plusieurs fois de le rencontrer. Présent à la réception, il a tout entendu de la discussion entre l'amiral et Stern. Ce qu'il n'a pas compris, c'est que le commandeur n'était motivé que par le plaisir de converser avec un autre amateur d'art. Entendant le

refus de Stern, Slui-Koronar a aussitôt décidé de voler la statuette et de tuer l'ambassadeur, faisant ainsi d'une pierre deux coups : d'une part, il anéantit les chances de la Nouvelle République et, d'autre part, il s'attire les bonnes grâces de Thrawn en lui offrant un objet d'art convoité. Manquant de courage, il a chargé un Defel (voir plus loin) de la basse besogne. Seulement voilà, cette affaire n'arrange pas du tout Thrawn. Grâce à son réseau d'informateurs, il va rapidement apprendre l'assassinat de Stern et la disparition de la statuette. Son intérêt pour les arts le plaçant en tête de liste des suspects, il décide, lui aussi, d'enquêter de son côté.

L'enquête

Du côté des Impériaux

Il n'y a strictement rien à glaner de ce côté-là. Les PJ peuvent juste remarquer une agitation inhabituelle à l'ambassade ennemie le lendemain du meurtre. En fait, les Impériaux viennent d'apprendre qu'un nouvel Empereur a été nommé par les prophètes du Côté obscur : Trioculus*. Quelques conflits d'autorité se régleront à coups de blasters, mais l'ordre reviendra vite.

Du côté des Sluissis

● Si les PJ s'intéressent au Mouvement sluisvannien, ils apprendront que ce parti prône un retour à l'état de nature, tout en honorant le Grand Serpent Du Monde qui entoure la planète de ses anneaux puissants. Ses adeptes se réunissent dans des temples souterrains où ils psalmodient durant des heures avant de se lancer dans des bacchanales homériques... Slui-Thandar, légè-

* Authentique, voir la série des romans Star Wars parue chez Pocket Junior.

rement mystique et totalement cinglé, a installé son quartier général dans un vieux temple (type aztèque) situé au beau milieu de la jungle équatoriale de la planète, où se déroulent régulièrement des sacrifices rituels (du genre de ceux vus dans *Conan le Barbare* et *Indiana Jones et le temple maudit*). Si les PJ vont y faire un tour, ils tomberont en pleine cérémonie. S'ils pensent à enregistrer la scène, ils disposeront d'un excellent moyen de pression pour le vote final du Conseil (les sacrifices sont interdits). Seul problème, s'ils sont repérés, leur balade risque fort de dégénérer en « chasse du comte Zaroff » avec eux dans le rôle du gibier...

● En ce qui concerne le Parti unitaire, pensez à l'ambiance qui régnait à Munich en 1938. La scène se passe dans une grande brasserie où l'alkena (la bière locale) imbibé déjà profondément une centaine de Sluissis. A la tribune, un capitaine impérial nommé Jarausky, de l'Agence de propagande impériale, exhorte la foule à rester du côté de l'Empire et annonce que le Conseil impérial vient de valider le projet d'un coup d'État sur Sluis Van (encore un moyen de pression?).

● De leur côté, les caïds de la pègre ne sont pas du tout contents ! On les accuse de tout et de n'importe quoi, il y a des gens armés partout, la situation politique n'est pas claire. Bref, les gangsters ne se montreront pas coopératifs avec les étrangers. Précisons toutefois au passage que, le business étant ce qu'il est, la pègre locale est très écoutée par les grands ténors du Parti libéral...

La charmante jeune femme

Nul doute que les PJ rechercheront activement la jolie demoiselle qui est venue vendre la statuette à Stern. Celle-ci n'est malheureusement plus sur la planète. Une enquête auprès des autorités de l'astroport permettra d'apprendre qu'elle s'appelle Céline Marniss et de connaître sa prochaine destination : Nkllon dans le système Athéga (à deux jours de voyage en hyperspace de Sluis Van).

L'ambassade rebelle

Si les PJ interrogent Yanis Volgan, un jeune garde en poste à l'ambassade le soir du meurtre, ils obtiendront l'information suivante : dans la nuit, Yanis a cru remarquer une ombre au détour d'un couloir. Il faisait sombre et il n'a rien vu lorsqu'il est allé voir de quoi il retournait...

Nkllon, système Athéga

Athéga est un système qui dispose d'un des plus forts potentiels miniers de la galaxie. Ses mondes sont inhospitaliers, rien ne peut y survivre du fait de la trop grande proximité du soleil, une géante bleue extrêmement chaude. Pourtant, les hommes ont décidé d'exploiter la surface de Nkllon, première planète du système, sous l'impulsion du célèbre Lando Calrissian. Pour cela, ils ont créé la Cité nomade afin de pouvoir y résider... La planète est également entourée de gigantesques vaisseaux-boucliers destinés à bloquer les rayons du soleil.

Nkllon

Type : planète rocheuse
 Température : très chaude
 Atmosphère : aucune
 Hygrométrie : aucune
 Gravité : légère
 Terrain : cratères, volcans
 Longueur du jour : 3527 heures locales (90 jours standard)
 Longueur de l'année : 5 jours locaux
 Race intelligente : Humains
 Astroport : standard (utilisation des vaisseaux-boucliers pour y arriver)
 Population : 5 000 (Cité nomade)
 Gouvernement : corporatiste (bientôt allié à la Nouvelle République, gouverneur : Lando Calrissian)
 Niveau technologique : spatial
 Exportations principales : métaux, minéraux
 Description : La Cité nomade est une petite merveille technologique. Il s'agit en fait d'une vaste structure sous dôme qui se déplace constamment à la surface de Nkllon afin de permettre à la petite communauté d'exploiter les mines. La chaleur dégagée par le soleil étant trop importante, la Cité nomade est toujours située sur la face cachée de la planète. Pour décrire son intérieur, pensez au film *Total Recall* (pour la partie se déroulant sur Mars bien entendu...).

Fausse piste

Après les formalités douanières d'usage, les PJ peuvent se mettre à la recherche de la fameuse Céline Marniss. La chose n'est guère aisée, car sur Nkllon on n'aime pas les questions. C'est alors qu'un événement imprévu se produit : la Cité s'arrête brusquement, alors que le soleil doit se lever dans à peine deux heures ! La température va alors progressivement monter, ainsi que l'énervement puis la panique des habitants. La raison de l'arrêt est des plus simples : le train avant de la ville mobile est coincé dans une crevasse. Il faut soulever la structure pour la dégager au moyen de filins arrimés à tous les véhicules volants disponibles. Celui des PJ est réquisitionné d'office, à moins qu'ils ne proposent leur aide spontanément. Jouez la scène de manière à ménager un suspense grandiose : la chaleur qui monte, les filins qui grincent, un accident, la structure qui se dégage puis retombe, les moteurs qui s'essoufflent, etc. Sans oublier de demander aux joueurs quelques jets de dés (pilottage et autres).

Ayant participé à cette opération de sauvetage, les PJ auront moins de difficulté à obtenir certains renseignements auprès des autorités. Entre autres, où retrouver Céline Marniss. C'est à la *Taverne du Soleil couchant* qu'ils la rencontrent enfin. Elle y est attablée en compagnie d'un moustachu d'une quarantaine d'années semblant sortir tout droit d'un film de cape et d'épée. Céline présente son compagnon comme étant son patron, Talon Karrde. Ce dernier ne fait aucune difficulté pour dire que c'est bien lui qui a fourni la statuette à Stern (il se prétend négociant en œuvres d'art). Il savait que le baron, notoirement connu pour apprécier la sculpture, serait intéressé par certains objets. Il ne connaît

pas le commandeur Thrawn, mais avoue qu'il aimerait bien le rencontrer... Bref, rien de bien sérieux à apprendre de lui. Céline, quant à elle, peut leur révéler qu'un Sluissi est venu la voir la nuit de la réception pour lui demander si elle possédait une seconde statuette. Elle ignore son nom, mais est en mesure de décrire le blason qu'il portait sur le revers de sa veste : le symbole du Parti unitaire ! De plus, il portait une toge du Conseil...

Céline Marniss n'est autre que la célèbre Mara Jade, dite la Main de l'Empereur. Les joueurs n'ont pas à le savoir pour l'instant, Talon Karrde n'étant lui-même pas au courant puisqu'elle s'est présentée à lui sous son nom d'emprunt lors de leur première rencontre sur la planète Varonat (nouvelle de Timothy Zahn *First Contact* parue dans le *Star Wars Adventure Journal* numéro 1). En revanche, les personnages pourront peut-être la rencontrer par la suite sous sa véritable identité. Vous trouverez ses caractéristiques dans le scénario *Grand Écran Trahison héroïque* du n° 86.

Talon Karrde

Talon Karrde est un maître de la pègre de tout premier ordre. Éternel rival de Jabba, la mort de ce dernier l'a placé en position d'héritier potentiel de l'empire du Hutt. Extrêmement rusé et doué d'un sens des affaires à faire pâlir un Shingouz (vous savez, les indics de la BD *Valérian...*), cet homme va rapidement devenir le porte-parole des contrebandiers et magouilleurs de tous poils. Contrairement à Jabba, Talon n'hésite pas à se déplacer à travers la galaxie pour diriger ses multiples activités, bien que sa base principale soit située sur la planète Myrkr.

Retour à Sluis Van

Sur Sluis Van, la situation est au bord de la rupture. Thrawn demande sans cesse des nouvelles

de Stern et Slui-Koronar est de plus en plus agressif lors des discussions du Conseil. Si les PJ « demandent » une entrevue particulière avec ce dernier, il leur donnera rendez-vous chez lui, aux alentours de 23 heures. Et c'est là que l'esprit machiavélique de Thrawn va faire basculer les choses...

Le Grand Amiral sait tout. Il est également au courant du fait que le Defel responsable du meurtre de Stern doit venir se faire payer à 22h 30. A 21 heures, il envoie Ovruck tuer Slui-Koronar. Aussitôt dit, aussitôt fait. Le Defel arrive ensuite avec un peu de retard et trouve son employeur dans sa baignoire, vidé de son sang. Pendant ce temps, les PJ arrivent au rendez-vous. La maison est déserte, Slui-Koronar avait pris soin de donner congé à tout son personnel pour traiter ses affaires sans témoin. Après avoir erré un moment, ils tombent sur la salle de bains et découvrent à leur tour le cadavre. Le Defel, sur le point de partir, essaie de s'enfuir discrètement...

S'il se fait repérer, le combat s'engage aussitôt dans l'obscurité...

Le Defel, également nommé Spectre par de nombreuses races, est une sorte de bipède ressemblant à un loup-garou. Son talent naturel qui lui permet de se fondre littéralement dans l'obscurité en fait un redoutable assassin nocturne. Se sachant découvert, il combattra jusqu'à la mort... De plus, quatre de ses congénères attendent à l'extérieur au cas où...

Les Defels morts, les PJ n'ont plus qu'à récupérer la statuette (posée bien en vue sur la table du salon) et à disparaître. Tout est bien qui finit bien ? Eh bien non ! Thrawn, décidément très malin, a fait filmer toute la scène. Sur son holo-véo, on voit distinctement Slui-Koronar se faire assassiner dans son bain (sans pour autant permettre de distinguer le coupable), puis les PJ prendre la statuette et s'enfuir. Il a en outre fait verser une somme de 15 000 crédits sur le compte du baron Stern de la part du Sluissi...

Épilogue

Dogh Staya, l'envoyé spécial de Mon Mothma, arrive au petit matin, et Thrawn lui demande immédiatement une entrevue en présence des PJ et d'un Borsk Fey'la plus obséquieux que jamais. Il passe alors la bande holographique, avant d'expliquer qu'il est au courant de toute l'affaire. Les Républicains doivent se résoudre à un arrangement à l'amiable...

Au grand étonnement du Conseil réuni l'après-midi même, Thrawn annonce qu'il laissera les Sluissis décider en leur âme et conscience du sort de leur planète. Le représentant de la Nouvelle République lève alors, dans un geste de conciliation, ses objections quant à la livraison du destroyer stellaire en construction. Quant au Conseil, bon nombre de ses membres jusqu'alors réticents votent sans sourciller le ralliement à la Nouvelle République. Le baron Stern, pour sa part, reçoit les hommages funèbres de tous, chaque groupe politique présent jurant solennellement de tout faire pour « lutter contre ce fléau galactique qu'est la grippe serphonienne... » Les PJ, eux, sont envoyés, loin, très loin, sur une petite planète où il ne se passe jamais rien. Le nouveau diplomate, dans son rapport, ne mentionnera que très brièvement le nom de Thrawn qui, de toute façon, disparaîtra de la circulation pour encore trois longues années. Borsk Fey'lya, quant à lui, continuera son ascension politique jusqu'à devenir un membre du Conseil restreint de la Nouvelle République. Mais ceci est une autre histoire...

Philippe Rat

(avec le concours de Jean Balczesak)

illustration : Rolland Barthélémy*

* En l'absence de références concernant la représentation officielle de certains extraterrestres (Defel, Sluissi et Noghri), Rolland Barthélémy les a fait « à sa façon ». Toute ressemblance avec ces mêmes aliens publiés dans la BD *Star Wars* « L'héritier de l'Empire » (à paraître bientôt) n'est pas impossible, mais pas garantie !

INTERVENANTS

► Noghri type

Dés d'attributs : 13D
 DEXTÉRITÉ 2D+1
 Armes Blanches 3D+1, Blaster 3D+1,
 Esquive 3D+1, Parade Armes Blanches 3D+1,
 Parade Mains Nues 3D+1
 SAVOIR 1D+1
 Illégalité 3D+1, Langages 2D+1, Survie 3D+1
 MÉCANIQUE 2D
 Pilotage de Vaisseau 3D,
 Véhicules à Répulseurs 3D
 PERCEPTION 2D+2
 Commandement 4D, Dissimulation 4D,
 Recherche 4D
 VIGUEUR 2D+2
 Combats Mains Nues 3D+2,
 Escalade/Saut 3D+2,
 Résistance 3D+2



TECHNIQUE 1D

Médecine Clanique 2D

Armes naturelles : griffes (+1D+2 aux dommages en combat à mains nues), dents (+1D aux dommages en combat à mains nues).
 Taille : 1,30 m Déplacement : 10
 Monde d'origine : inconnu
 Sensible à la Force : non
 Points de Personnage : 12
 Ovruck est armé d'un bâton de combat stokhli ; il lui permet de combattre au contact ou d'envoyer de petits projectiles à distance.

► Sluissi type

Dés d'attributs : 13D
 Attributs : Minimum/Maximum
 DEXTÉRITÉ : 1D/2D
 SAVOIR : 1D/3D+1
 MÉCANIQUE : 2D/3D
 PERCEPTION : 1D+1/3D+2
 VIGUEUR : 1D+1/3D+2
 TECHNIQUE : 2D/5D
 Déplacement : 8/10
 Taille : 1,50 m à 1,80 m
 Talent spécial : Aptitude technique. Bonus de 4D à n'importe quelle compétence se rattachant à l'attribut Technique, et ce en deux fois moins de temps que la normale.

► Bâton stokhli

Échelle : Personnages
 Compétence : Bâton stokhli (Dextérité, 5D pour Ovruck)
 Portées : Bout portant : 2-10 m ;
 Courte : 11-50 m ; Moyenne : 51-100 m ;
 Longue : 101-200 m
 Dommages : 6D de dommages paralysants.
 Un étranglement se règle par un jet d'opposition en Vigueur (6D).

► Defel type

Taille : 1,30 mètre
 DEXTÉRITÉ 3D
 Armes Blanches 4D, Blaster 5D, Esquive 6D,
 Parade Armes Blanches 3D+1,
 Parade Mains Nues 3D+1
 SAVOIR 1D
 MÉCANIQUE 1D
 PERCEPTION 2D
 VIGUEUR 4D
 Combats Mains Nues 5D+2, Résistance 5D+2
 TECHNIQUE 1D
 Talents spéciaux : Aptitude naturelle à se fondre dans l'obscurité 4D.
 Équipement : pistolet-blaster lourd (5D), vibro-lames (VIG+2).

Le bon disciple

Cette aventure convient à un groupe de jeunes frères et à un MJ qui a bien compris l'esprit du jeu. Elle a été jouée pour la première fois dans le cadre de la convention du F.S.O à La Garde.

Où l'on apprend qui est Joseph de Baalbeck

Après s'être retiré plusieurs années dans les monts Liban où il a élaboré une approche des Évangiles toute nouvelle, Joseph de Baalbeck est redescendu parmi les hommes afin de prêcher la bonne parole. Dans tous les villages où il est passé, son charisme, sa simplicité, sa gentillesse et ses idées ont remporté un vif succès auprès des chrétiens jacobites ou maronites. Souvent, des jeunes gens décidaient de le suivre afin de bénéficier encore de son enseignement. Il arriva malheureusement qu'un prêtre des hommes velus, un nommé Qhassid, entendit les prêches du saint homme et décida de jouer un bon tour à ce digne suiveur du Christ. Soigneusement rasé et ganté, Qhassid rejoignit les disciples de Joseph et devint même l'un de ses douze plus proches compagnons, sous le nom de Matthias (l'apôtre qui remplaça Judas). Il s'employa dès lors à pervertir la doctrine de Joseph pour inciter ses disciples à la violence. Sous son influence, ceux-ci pillèrent les riches fermes et casaux des seigneurs francs du Liban.

La doctrine de Joseph

La doctrine de Joseph est fondée sur les Évangiles. Elle diffère du dogme catholique sur trois points :

- Joseph considère que le travail manuel et l'activité spirituelle ne peuvent être séparés. Le monde fut créé parfait par Dieu, et l'activité de l'homme sur ce monde fait partie de l'ordre divin; il en veut pour signe et preuve l'état de charpentier du Christ. Joseph juge inutile l'activité intellectuelle ou spéculative qui n'est qu'orgueil et magie. Il a beaucoup de respect pour les moines; par contre il regarde les prêtres comme des paresseux et les membres du haut clergé comme des profiteurs. Dieu a donné deux mains à chaque homme afin qu'il travaille la terre ou élève des animaux.
- Joseph insiste particulièrement sur ce que Jésus dit de la pauvreté, il est en ce sens un précurseur des ordres mendiants du XIII^e siècle. Les riches sont condamnés à l'enfer... etc.
- Joseph est monophysite (il est en fait d'origine jacobite).

Où les frères sont envoyés à la poursuite de Joseph

Complies sonnent dans la nuit de Sidon, dont la commanderie héberge les frères en campagne au Liban. Le Maréchal, qui commande les chevaliers, convoque les frères dans la cellule du Commandeur de Sidon afin de les charger d'une mission.

Récit du Maréchal

Ce matin, jour de la Ste-Onésime (26 mars), une troupe de paysans qui accompagnait un prêcheur levantin a semé un grand désordre dans les marchés aux portes de la ville. Il est probable que cette troupe soit la même que celle qui pille et brûle les casaux et fermes des alentours depuis quelques jours. Les soldats présents sur le marché rapportent que le prêcheur fustigeait la richesse des marchands et des bourgeois, lesquels s'en sont dès lors pris à lui. Il en a résulté une petite émeute, et les suivants de Joseph ont pris la fuite en direction de l'est. Dans l'après-midi, une troupe de soldats s'est lancée à leur poursuite. Sire Robert de Cambrai, vassal de Renaud de Sidon, commande ces hommes d'armes, accompagné du chanoine Gormond de Laon, prieur de Sainte-Anne de Sidon et proche de l'évêque.

L'évêque a d'ailleurs immédiatement excommunié les auteurs de troubles. Les prêches de Joseph, attaquant la richesse et l'oisiveté des religieux et des seigneurs francs, et ajoutées aux désordres créés par sa petite troupe de paysans, commencent à exaspérer les autorités seigneuriales et religieuses qui craignent une agitation au sein de la population chrétienne orientale, particulièrement à l'approche du grand pèlerinage de Pâques.

Les frères sont donc chargés de prendre la route dès l'aube, dans la direction de l'est, afin de prêter main forte à sire Robert. Si les frères demandent en quoi cette affaire concerne le Temple, ils se feront tancer par le



Maréchal qui leur dira d'obéir sans chercher à comprendre...

Cela dit, il leur rappellera qu'ils doivent bien rendre ce service à Renaud de Sidon, lequel est un ami du Temple. En outre, si Joseph de Baalbeck est bel et bien hérétique, il est naturel que le Temple, bras armé de l'Église, intervienne.

Enfin, le Maréchal confiera n'en savoir guère plus que ce qu'il vient de leur apprendre, mais qu'il craint fortement que les autorités ne cherchent à régler cette histoire avec trop de précipitation.

Une dizaine de turcoples sont confiés aux frères (si vous n'avez que trois joueurs vous pouvez leur confier une quinzaine de turcoples, cela n'a pas une grande importance).

Où l'on donne des informations au maître

Le déroulement de l'histoire sera le suivant :

Jour de St-Jean Damascène

- Premier assaut contre le village (tierce haute).
- Déjeuner en compagnie de Robert de Cambrai et Gormond de Laon (sixte).
- Dans l'après-midi, deuxième assaut contre le village (none).
- Matthias vient vendre ses compagnons (mâ-tines).

Jour de St-Martinien

- Assaut victorieux contre le village (tierce).
- Procès de Joseph de Baalbeck (sixte).

L'intérêt principal de cette aventure réside dans le contraste entre la vulgarité de Robert de Cambrai et de Gormond de Laon et la douceur de Joseph de Baalbeck. Cette histoire est donc très intéressante à jouer avec deux maîtres, chacun assumant les personnages de son choix.

La fréquentation de Robert et Gormond pendant deux jours doit suffire à exaspérer les frères, afin que durant le procès toute leur sympathie aille naturellement et massivement à Joseph de Baalbeck.

Ce procès doit bien apparaître comme le temps fort du scénario, il oppose une accusation grossière et de mauvaise foi à un accusé sympathique, plus tenté qu'effrayé par le martyr.

Où de fiers chevaliers sont défaits par des paysans

Après quelques heures de route, les frères arrivent en vue du village de Tell Kalakh devant lequel une troupe de soldats francs a mis le siège (voir plan page suivante). Le camp est en pleine effervescence, car Robert a décidé de lancer l'assaut. Les personnages sont accueillis par un jeune chevalier, Guillaume de Bellecôte. Robert de Cambrai ne descend même pas de sa monture pour venir leur souhaiter la bienvenue : il est trop impatient d'écraser « ces pouilleux d'hérétiques dont on va faire de la pitance à charognards ». Par contre, il donne volontiers des indications concernant sa tactique d'attaque : « On fonce dans le tas et on cogne ! » Très vite, Robert lance l'assaut, même si les frères expriment le désir de montrer moins de précipitation.

Les sergents et les deux chevaliers qui accompagnent Robert parcourent vivement les rangs de la piétaille en criant : « Levez vos sales culs, tas de pouilleux ! On va y aller, secouez vos élevages de puces ! », et autres gentillesques qui font le charme des armées... Quand la troupe est à peu près formée, Robert s'élançe au cri de : « Chargez, nom de Dieu ! Et envoyez-moi tous ces enfants de putains en enfer ! »...

La charge des Francs est un échec, ce qui est proprement incroyable, vu le rapport de forces, soit deux cents paysans contre soixante hommes d'armes. En toute logique, les disciples de Joseph auraient dû fuir en désordre sous le choc. Mais s'ils ne fuient pas, et s'ils se battent avec une étonnante efficacité, c'est parce qu'ils sont sous l'effet d'un philtre versé par Matthias dans l'eau du repas. Tous les frères seront surpris par la résistance des disciples.

L'assaut des Francs s'empêtre vite dans la masse des paysans armés de bâtons, de fléaux, de pierres, etc. Ils utilisent des techniques dignes des émeutes urbaines : ils ont élevé des barricades, ils utilisent leur masse, ils lancent des pierres depuis les toits, ils cassent la troupe des assaillants à l'aide de chariots enflammés, etc.

Laissez les frères se battre pendant quelques tours et observer la déroute des Francs, puis organisez une retraite générale : de nombreux soldats ainsi qu'un des sergents montés ont été tués, et un chevalier gravement blessé.

Où les frères déjeunent en bonne compagnie

Robert gueule bien évidemment contre « ces enfants de garces qui résistent », mais qu'à cela ne tienne : « On bouffe, on digère et on y retourne ! » Il convie les frères (qui sont chevaliers) à sa table, ainsi que Gormond et son secrétaire Jocelin de la Tor.

La conversation, menée par Robert et Gormond, tourne autour du vin qui n'est pas mauvais et du plat qu'il a fait préparer selon une recette franque, « parce que la bouffe d'ici, épices et compagnie, ça m'a réussi pas ; au début j'ai eu la courante pendant une semaine et j'ai bien cru que j'allais chier mes tripes... »

A moins que les frères ne l'orientent sur Joseph, la conversation continuera sur les sujets les plus triviaux (cuisine, vin, femmes...).



A propos de Joseph, ils pourront apprendre que « ce maudit prêcheur sera jugé selon la justice et brûlé comme il se doit ! » Chacun des trois points de sa doctrine sera exposé aux frères. Gormond trouve ridicule d'exiger de tous les clercs et abbés un travail manuel, car « la prière et l'étude prennent déjà tellement de temps ! » Robert est pour sa part scandalisé par la condamnation des riches, car « les chevaliers sont les défenseurs de la chrétienté, ils ne sont pas si riches, et l'on voit bien que ces gueux ne connaissent pas le prix d'un cheval ou même d'une bonne lame », etc.

Jocelin se permettra de préciser (à moins que les frères ne l'aient déjà fait) que le Christ recommande bien la pauvreté, que le travail fait partie de la règle de nombreux ordres (dont l'ordre du Temple), et que le monophysisme, contraire au dogme catholique, est cependant toléré puisque professé par tous les chrétiens jacobites et arméniens.

Pour cette conversation, le maître peut s'inspirer d'éléments qui seront employés dans le cadre du procès (voir Où l'on rend la justice).

A moins que les frères ne le fassent, Robert proposera l'élaboration d'un plan. Il n'y a guère de possibilités étant donné la configuration du village (voir plan page suivante). Quel que soit le plan concocté, arrangez-vous pour que l'assaut soit mené sur quatre fronts au moins.

Où l'assaut des Francs est étrangement repoussé

Cet assaut sera repoussé dans des conditions similaires à celles du précédent. Mais à l'incompréhensible résistance des disciples, il faut ajouter les événements suivants :

- Un groupe de soldats francs est défait par un troupeau de bovidés paniqués et chassés de leur étable par les disciples (soldats encornés, cavaliers renversés et piétinés, etc.).

- Un petit groupe d'auxiliaires d'origine levantine est convaincu par Matthias de rejoindre les disciples.

- Un groupe de soldats est attaqué par de grands oiseaux !

- Un groupe, de préférence les frères du Temple, est attaqué par un couple de lions particulièrement agressifs, dans lesquels ils ne verront que de terribles monstres roux et chevelus.

Si les frères réussissent à pénétrer dans le village, ils risquent de se retrouver rapidement isolés parmi les villageois en furie. Au maître de bien leur faire comprendre le danger de la situation.

Encore une fois, les Francs feront retraite avant d'être pris dans la masse de paysans en colère. Le retour au campement est l'occasion d'une altercation entre Robert et Gormond, qui se traitent mutuellement d'incapables (Robert arguant que ces gens sont sûrement des démons déguisés) ; les frères n'échappent d'ailleurs pas aux railleries de Gormond.

Robert et Gormond vont ensuite se réconcilier autour d'un bon cruchon, puis songent à organiser une bonne et belle messe afin de dissiper tous ces esprits malins qui se jouent des bons chrétiens...

Les frères pourront essayer de recueillir des informations sur les événements survenus au cours de l'assaut. Si l'un d'eux a un score de 5 en Église, il comprendra que les lions, les bœufs, les grands oiseaux et un homme font allusion aux quatre symboles des quatre évangélistes (si aucun de vos frères n'a le score nécessaire en Église, utilisez les compétences de Jocelin). Ces quatre événements sont le fruit des manipulations perverses de Matthias, qui sème le trouble parmi les chrétiens.

Si les frères ont l'idée d'un plan particulier, et si vous le désirez, vous pouvez bien sûr développer un assaut plus complexe, l'important étant qu'il échoue finalement. ▷

Où un bon chrétien décide de revenir sur ses erreurs

Dans la nuit (complies), un « prisonnier » est amené devant les frères par un turcopole (si un des PJ monte la garde, c'est lui qui fera cette « capture »).

L'homme (c'est Matthias) a quitté le village car il souhaite que l'excommunication soit levée de sa personne. Il est prêt à révéler un secret pour aider à la capture de Joseph et des autres disciples, contre la somme de trente besants (Judas vendit le Christ pour trente deniers). Les frères peuvent remarquer que Matthias est roux (ce qui n'est pas fréquent chez les Levantins), qu'il porte des gants, et qu'il a l'air particulièrement soigné (il taille proprement sa barbe et porte des gants afin de dissimuler son identité). Un frère qui se montre intrigué par son poil roux, et qui a un score de 5 en Église, se souviendra que Judas était roux lui aussi. Si les frères demandent à Matthias pourquoi il porte des gants, il prétendra être affligé d'une maladie fort contagieuse (si les frères insistent, il montrera ses mains, mais dans des conditions de visibilité telles qu'ils ne pourront que constater des plaques rougeâtres sur celles-ci).

Les frères, qui ne peuvent payer la somme demandée, conduiront probablement Matthias devant Robert et Gormond, qui prendront tout de suite en sympathie cette « brebis égarée revenant au troupeau ».

Quand les deux compères lui auront payé la somme de trente besants, Matthias prétendra que si tous les combattants récitent en chœur le credo avant l'assaut, les démons qui prêtent main forte aux disciples de Joseph seront affaiblis (il sait en fait que le philtre qu'il a administré n'a plus aucun effet).

Où les Francs remportent une belle et éclatante victoire

Un peu avant l'aube, tous les soldats sont prêts. Gormond (armé et revêtu d'un haubert car il participe à l'assaut) fait réciter le credo aux combattants, et Robert lance l'attaque selon la méthode qui lui est propre.

Cet assaut est un véritable massacre. Les disciples qui ne bénéficient plus du philtre de Matthias sont taillés en pièces par la troupe qui se venge de l'humiliation de la veille; ils tentent de fuir, mais la plupart sont rattrapés par les hommes d'armes.

Pendant l'assaut, les frères assistent à plusieurs scènes qui ne peuvent pas les laisser insensibles :

- Une jeune femme est violée par quatre soudards.
- Un soldat se prépare à fracasser le crâne d'un jeune enfant contre un mur.
- Deux hommes d'armes torturent un vieillard qu'ils ont préalablement cloué sur la porte de sa maison.

(Ne pas intervenir signifie pécher contre la Courtoisie, intervenir impliquera probablement de frapper un chrétien!)

Robert de Cambrai



L'assaut prend fin avec la capture de Joseph, réfugié en prière à l'intérieur de l'église du village. Les survivants sont parqués dans une bâtisse, et pendant que des soldats nettoient le village, d'autres apprennent l'église où aura lieu le procès.

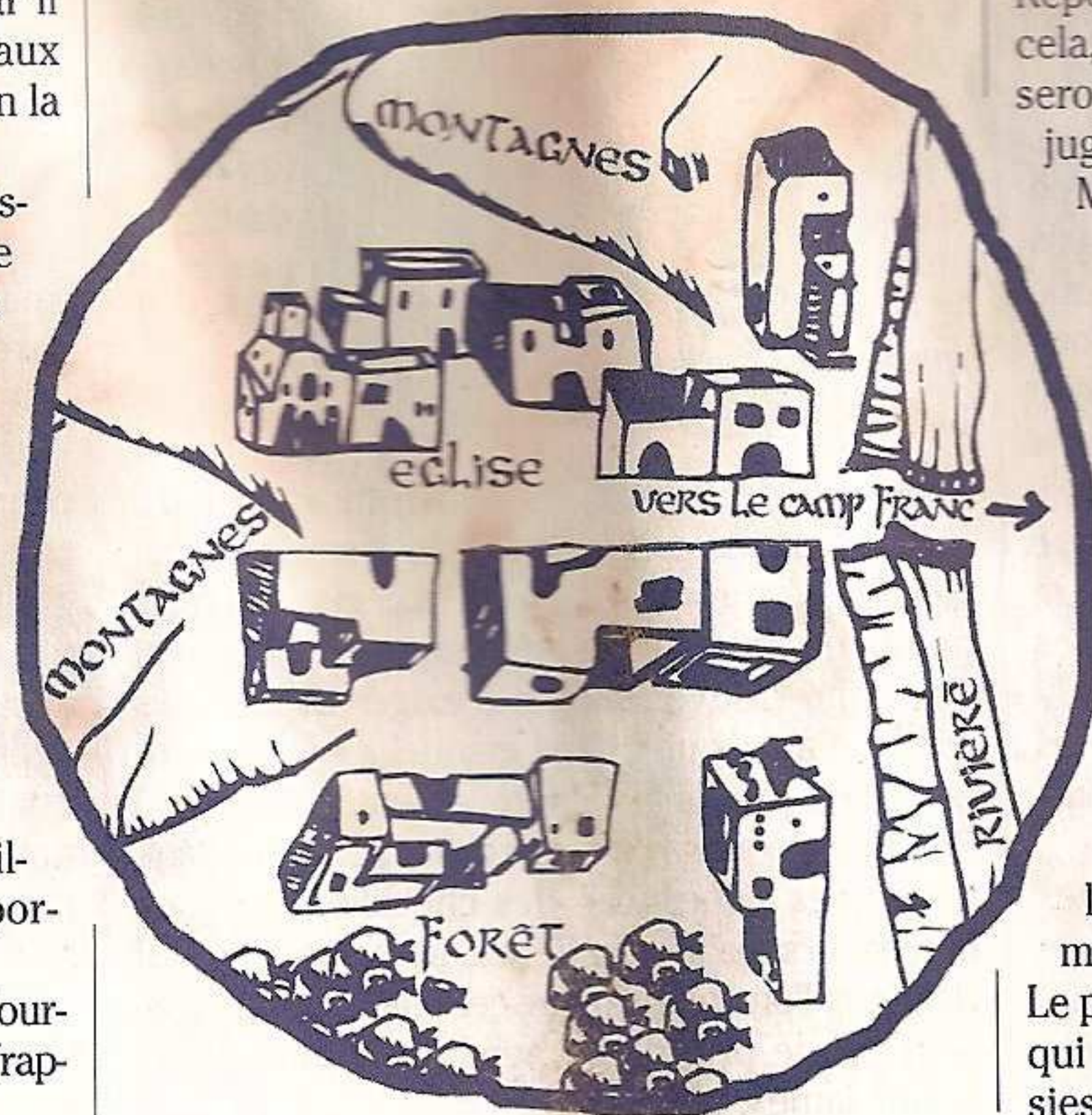
Où l'on rend la justice

L'organisation du procès est la suivante : Gormond est juge, Jocelin prend note de ce qui se dit, Robert et les frères sont prud'hommes (c'est-à-dire chargés de veiller au bon déroulement du procès selon la coutume et de conseiller le juge).

La séance est décomposée comme suit :

- Lecture des charges contre Joseph et toute sa troupe
- Interrogation des témoins
- Interrogation de l'accusé principal
- Verdict

Un conseil : ne vous contentez pas de citer les références bibliques indiquées, lisez-les !



Gormond lit l'acte d'accusation

« Au nom du Seigneur amen... Joseph de Baalbeck, tu es accusé d'avoir semé le trouble sur les terres du Saint Royaume de Jérusalem, par le pillage et par la propagation d'idées hérétiques. Villages pillés : le casal de Soubh, la ferme de Babelsahel sur les rives de la rivière Aouall et domaines de Gérard de Belhacem ; les fermes de Ghour, Ghazouz, Chaal et Toud sur de Renaud de Sidon.

Ces pillages, Jaques le Boiteux de Soubh, Matthieux Marchand et sa femme Guillemette de Chaal, Eudes le Bègue de Tellaouad, Michel le Fort de Babelsahel, tous bons chrétiens, ont été malmenés et blessés au sang.

Durant ces pillages, ont été tués les chrétiens Jaques Ferronnier, châtelain de Soubh, Ancelin le Beau, sergent d'armes à Chaal, ainsi que de nombreux serviteurs sarrasins.

Enfin, ta troupe a semé le désordre dans la ville de Sidon, après que tu aies prêché sur le marché de la porte Saint-Christophe. Au cours de ces désordres, des étals ont été renversés, des badauds roués de coups et délestés des quelques biens qu'ils possédaient. »

Premier témoin

Guillaume de Bellecôte qui a assisté aux désordres de Sidon les raconte sans exagération.

Deuxième témoin

Matthias. Il prétend avoir suivi le faux prophète après avoir été abusé par des paroles mensongères. Ce n'est que devant le juste courroux des hommes de Dieu qu'il a compris son erreur. L'individu a proféré des injures contre les clercs et les Francs. Il a appelé les manants à se révolter contre les seigneurs qui les accablent d'impôts. Il a plusieurs fois forniqué avec des femmes de sa troupe, et même avec plusieurs en même temps. Il a des pouvoirs conférés par le démon, qui lui ont permis de tromper tous ceux qui le suivent.

Le témoignage de Matthias sera soutenu par plusieurs paysans de la troupe.

Réponses de Joseph : « Le Seigneur a écrit tout cela, et les paroles mensongères d'un homme seront causes de ma perte. Je m'en remets au jugement du Tout-Puissant. Et je pardonne à Matthias. »

Interrogatoire de Joseph à propos de sa doctrine

Voici les éléments qu'invoqueront les deux parties :

● Le rôle des prêtres

— *Accusation* : Elle se justifie pleinement par Matthieu 18, 10-14, le symbole du bon berger, et par Jean 10, 1-10. Elle soulignera l'importance des prêtres en tant que pasteurs et gardiens de la liturgie, dans laquelle se reconnaît le peuple et qui lui permet d'accéder aux mystères de Dieu.

Le prêtre est le gardien du dogme de la foi, celui qui dit la vérité et la protège contre les hérésies. Toutes les interprétations de la Bible ne

LES PROTAGONISTES

► Robert de Cambrai

Pour dépeindre Robert en quelques mots : c'est « Raoul » en armure. Pas spécialement mauvais, mais grossier, râleur, égoïste et préten- tieux. « Cul, putain, bougre, queue » sont les éléments fondamentaux de son vocabulaire. Un conseil au maître : rajoutez-en, et si vous maîtrisez bien un accent qui sonne terroir, n'hésitez pas à déplacer le fief d'origine de Robert.

Trucs et tics pour jouer Robert : par- tapez-vous sur le ventre ou les cuisses, tapez sur les épaules des frères, etc.

A propos de Joseph : Robert est scandalisé par l'attaque de Joseph contre les riches. Pour sa part, il méprise sans complexe « tous ces pouilleux qui pètent plus haut que leur cul et qui voudraient nous apprendre l'Évangile », de plus, brûler un hérétique n'est pas une idée qui lui déplaît : il trouve cela particulièrement glorieux et fort chrétien.

Corps : 8 (Force, Vigueur : 9), Armes : 9 (masse : 10), Somme des cartes : 12.

► Gormond de Laon

Soyons bref : c'est la version ecclésiastique de Robert ! Aussi, Robert et Gormond doivent-ils apparaître comme un duo burlesque, à l'affliction générale des frères.

Gormond, qui n'est pas un intellectuel, n'a pas une analyse très fine du dogme. Il a néanmoins compris deux choses :

— que Joseph s'en prenait à la richesse de certains ecclésiastiques.

— que brûler un hérétique lui vaudrait le respect et l'admiration de ses pairs.

Corps : 5 (Vigueur : 7), Foi : 0, Livre : 5.

► Jocelin de La Tor

Fin et érudit, il faut à Jocelin toute l'obéissance et toute l'humilité chrétiennes pour supporter un supérieur comme Gormond. Sans être un Juste, Jocelin est un bon chrétien, sa foi est plutôt faite de conservatisme et d'intellectualisme. Il appréciera sûrement la présence des frères qui le soulagera de la grossièreté de Gormond. Durant toutes les discussions en théologie, c'est lui qui souffle à son supérieur les passages corrects des Évangiles, et qui éventuellement reprend ses erreurs.

Corps : 4, Foi : 0, Livre : 7 (Église : 8).

► Joseph de Baalbeck

Joseph est à l'origine un jacobite, de la communauté chrétienne de Baalbeck. C'est un « Juste », ce qui ne l'a pas empêché d'être manipulé par un serviteur du Malin. La violence de ses disciples et la réaction des Francs le dépassent : Au moment de l'aventure, il n'exerce plus de pouvoir sur ses suivants, remplacé en cela par Matthias. Il passe alors la journée en prière, ne s'adressant aux disciples qu'au cours de la messe quotidienne. Joseph a compris qu'il allait être

arrêté et jugé par les Francs, il s'attend à une condamnation et ce n'est pas sans orgueil qu'il se prépare au martyre...

Corps : 5 (Figure : 9), Foi : 3, Discourir : 9, Église : 7.

► Matthias alias Qhassid

La religion des hommes velus est un complexe mélange de gnose et de satanisme : ils considèrent que le vrai dieu est Satan, ils appellent Dieu l'Usurpateur et haïssent ses prophètes. Selon leur pensée, le messie est Judas qui dénonça l'envoyé de l'Usurpateur.

En pervertissant les disciples de Joseph, Matthias accomplit un rituel religieux, ce qui ne l'empêche pas de recueillir le fruit des pillages. Il n'est pas dénué de pouvoirs, il jouit d'un charisme puissant et communique avec les animaux maléfiques.

Corps : 6 (Figure : 7, Vigueur : 7), Corruption : 3, Discourir : 7.

► Les soldats

Épée, masse, bouclier : +/- 6, S.d.c. +/- 10, Armure +/- 5, Vigu +/- 7.

► Les disciples

Sous l'effet du philtre : Gourdin, bâton, fléau (Parade à -3) : +/- 6, S.d.c. +/- 11, Vigu +/- 6.

Sans le philtre : Armes : +/- 4, S.d.c. +/- 8, Vigu +/- 5.

sont pas bonnes, et le Malin est prompt à corrompre l'esprit des hommes par des interprétations erronées.

— *Défense* : Elle est basée sur l'épître de Pierre 1 P 5, 1-4, dans laquelle le berger doit veiller sur le troupeau par dévouement, et doit devenir un modèle. Et aussi Zacharie 11, 15-17.

● L'exigence de pauvreté

— *Accusation* : Cette exigence est contraire à la loi naturelle que Dieu a mis en les hommes. Saint Augustin a démontré dans ses écrits la répartition naturelle des hommes en trois ordres. La recherche effrénée des biens matériels est éminemment condamnable, mais la remise en cause de l'ordre naturel et divin est tout aussi condamnable. Les riches doivent être d'autant plus pénitents qu'ils sont riches, et aider les pauvres. Mais ils ne doivent pas pour autant abandonner toute leur richesse qui est la source de leur pouvoir de protection des faibles.

— *Défense* : Elle est basée sur les Évangiles, notamment Mathieu 19, 16-26. Les riches rentreront difficilement au Royaume des Cieux. Action de pénitence par la pauvreté ; Isaïe 32, 14.

● Le monophysisme

— *Accusation* : Le refus de la consécration de la double nature du Christ est une grave atteinte à la foi chrétienne, telle que définie par le symbole des apôtres et le credo de Nicée. L'hérésie monophysite a été condamnée par les conciles de Chalcédoine et de Constantinople. Nul ne peut se croire supérieur aux Pères de l'Église.

— *Défense* : Seuls les successeurs de Pierre ont défini ces questions. Il n'est aucunement question de la nature du Christ dans les Évangiles ; Mathieu 1, 18-22. Il est dit que Marie fut mise enceinte par l'Esprit-Saint. Enfin, tous les chrétiens jacobites et arméniens professent le monophysisme en toute impunité...

Il est important de faire intervenir les frères le plus souvent possible et sur chaque point soulevé par l'accusation, n'oubliez pas non plus de faire souffler les éléments d'accusation par Jocelin.

Gormond de Laon



Rôle des frères au cours du procès et conclusion

Il est bien évident que les frères doivent éviter la condamnation d'un Juste, qui plus est si celui-ci est condamné grâce au témoignage d'un serviteur du Malin. Ils pourront peser de tout leur poids de templiers pour exiger l'annulation du procès en hérésie et le renvoi de Joseph devant un tribunal coutumier (laïc) pour les seuls troubles occasionnés ; ils peuvent aussi demander que le jugement de Joseph soit confié au Temple. Enfin, ils peuvent tenter de confondre Matthias, mais cela leur sera difficile car ils ne pourront pas compter sur l'aide de Joseph.

Quant à Matthias, il profitera du procès et de la discussion entre les frères, Robert et Gormond pour prendre discrètement le large.

Dernière recommandation : n'oubliez pas le chapitre de fin de partie et la confession des frères !

Arnaud Bailly
et Thibaud Béghin
illustration :
Rolland
Barthélémy
plan :
Thibaud Béghin

Un scénario *Casus Belli* pour

L'appel de Cthulhu

Le ciel n'était pas à l'heure...

Dans ce scénario pour MJ expérimenté et personnages débrouillés, certains pouvoirs utilisés ne sont pas issus de *L'appel de Cthulhu* et ne sont pas expliqués. C'est volontaire.

Cela vous permettra de confronter vos joueurs à quelque chose qu'ils ne connaissent pas.

L'efficacité de l'histoire tient en partie là-dessus, car on craint toujours plus ce que l'on n'explique pas.



Fait-divers à Saint-Germain-en-Laye

Tout commence par un fait-divers inquiétant relaté dans le journal du lundi 12 septembre 1921. On y apprend la mort de Monsieur Antoine Gégard, le censeur du collège Saint-Guillaume à Saint-Germain-en-Laye. D'après l'article, on aurait trouvé son corps dans l'étang de l'établissement, les vertèbres cervicales brisées de façon inexplicable : sa tête aurait fait un tour complet... La presse indique que la police n'aurait encore aucun suspect, que l'enquête suit son cours. Monsieur Gégard était connu pour être un homme équilibré, et sa mort a provoqué un grand émoi dans le collège. Son enterrement aura lieu le 17 septembre dans le cimetière de Saint-Germain-en-Laye. La messe mortuaire sera dite par le père Lebas, aumônier du pensionnat Saint-Guillaume.

Le décor

L'action se déroule dans le pensionnat Saint-Guillaume, une institution pour jeunes garçons fortunés. Cet établissement de deux cents élèves est situé à dix kilomètres de Saint-Germain-en-Laye même, près du bois de Marly, et à deux kilomètres de Louveciennes (dans la banlieue ouest de Paris). C'est un grand manoir datant du XIX^e siècle composé de trois ailes. C'est un bâtiment assez sinistre et à l'ambiance lourde. Le sol est fait de carrelages froids et de planchers qui

grincent, les plafonds sont hauts et les fenêtres disjointes laissent passer le vent.

L'aile droite est occupée par les appartements du directeur, ceux du censeur, des professeurs, et par les locaux administratifs. Celle du milieu regroupe l'ensemble des salles de cours, le réfectoire, et en sous-sol la chaudière. L'aile gauche abrite le dortoir, l'infirmerie et les appartements de l'infirmière. A côté du bâtiment principal se trouve la maison des gardiens, contiguë à l'atelier. De l'autre côté se dresse la chapelle. Parce que les investigateurs sont des investigateurs, ils chercheront probablement à en voir la crypte. Elle existe et abrite six gisants. Autour, le parc compte un bois assez important, un étang et de grandes pelouses. Il est entouré par un mur de deux mètres de haut fait de vieilles pierres rongées par le lierre.

Les intervenants

Le personnel du pensionnat

● **Monsieur Lucien Laghatu**, 54 ans, directeur. C'est un homme ventripotent, très imbu de sa personne. Les élèves ne l'aiment pas mais ils le respectent. Il faut dire que M. Laghatu est très sévère et qu'il n'hésite pas à donner quelques coups de cravache quand le besoin s'en fait sentir. Il est par contre très apprécié du corps professoral, hormis de Mademoiselle Sophie Baillard, qui réprovoque son idée de la discipline. M. Laghatu est veuf depuis six ans, il a un fils de 23 ans qui travaille comme instituteur à Paris.

● **Monsieur Antoine Gégard**, 46 ans, censeur. C'était quelqu'un de plutôt sympathique; tous les élèves et l'ensemble des professeurs pourront le confirmer. Des bruits courent selon lesquels lui et l'infirmière Mademoiselle Catherine Busnel avaient une liaison. La chose est assez choquante si l'on sait que M. Gégard n'était veuf que depuis deux ans.

● **Mademoiselle Catherine Busnel**, 28 ans, infirmière. Elle n'est pas ce que l'on pourrait appeler un « canon de la beauté ». C'est cependant une personne très généreuse, et même très maternelle avec les élèves. Ils l'adorent, elle et son chien, Filax, un labrador très affectueux. Elle avait effectivement une relation cachée avec le censeur depuis quelques mois. La seule personne qui n'était pas au courant est M. Laghatu, tout le reste du personnel fermait pudiquement les yeux.

● **Gérard et Lucette Beauviche**, 37 ans et 34 ans, gardiens. Ils s'occupent à peu près de tout dans le collège : intendance, chaudière, cuisine, jardinage, plomberie, ménage... Ils n'ont pas beaucoup d'éducation, et certains élèves sont cruels avec eux, comme peuvent l'être des enfants... Ce sont cependant de braves gens qui n'hésitent jamais à donner un coup de main.

● **Mademoiselle Sophie Baillard**, 33 ans, professeur de français dans les petites classes. C'est une femme de caractère, très en avance sur son temps (ne serait-ce que par le fait d'être une femme enseignante). Assez bien de sa personne, elle a dû repousser les avances du directeur à plusieurs reprises. Elle s'intéresse beaucoup à

Ce scénario prouve que nos lecteurs ont raison de nous envoyer leurs œuvres. C'est ce qu'a fait Matthieu Dahan, et résultat : il est publié !

ses élèves, et est très attentive à leurs problèmes.

● **Le père Lebas**, 64 ans, aumônier du pensionnat. C'est un vieil homme qui sent mauvais et qui voit le mal partout. Il est extrêmement sévère et envoie régulièrement des élèves au bureau de M. Laghatu. Il désapprouve la présence de Madeleine Baillard dans le corps professoral du collège, et est d'ailleurs en train de faire pression sur le directeur pour la faire renvoyer. Il dit la messe tous les dimanches. Il est aussi présent en semaine, le lundi, le mercredi et le jeudi, l'après-midi, pour assurer l'éducation religieuse des pensionnaires et les messes du soir. Ces jours-là, il dort au collège dans une chambre de l'aile droite.

● **Messieurs Fanchon, Fournier, Evrard, Cohet, Boucharny, Desgranges et d'Épenoux**, corps professoral du pensionnat Saint-Guillaume. Ce sont des professeurs quelconques... Ils n'ont rien à voir avec l'histoire. Vous pouvez bien sûr détailler leur personnalité.

Un autre protagoniste important

● Il s'agit de **Georges Gégnard**, 51 ans, le frère d'Antoine. Il est artiste-peintre à Londres. Il n'y est pas très reconnu, car ses œuvres sont assez déroutantes, torturées, voire inquiétantes. Il faut dire que lui-même est un être assez sinistre, tenant plus du corbeau que de l'homme. Il loge en ce moment dans une auberge de Saint-Germain-en-Laye. Il y a une toile en cours, représentant un paysage sinistre avec, tombant du ciel, un ensemble de couleurs funestes. Il ne s'agit que de l'illustration de son imagination débordante, cependant les PJ y verront sûrement l'œuvre d'un adorateur des Grands Anciens.

Introduction des investigateurs

Les investigateurs pourront être des amis d'Antoine Gégnard, des membres de sa famille ou encore des journalistes intéressés par l'affaire. L'un d'entre eux pourrait être un détective engagé par M. Laghatu pour accélérer l'enquête (ce dernier n'aime pas trop la publicité que lui fait ce scandale et aimerait en finir au plus vite...).

Toujours est-il que si ce sont des journalistes, ils n'obtiendront aucune aide de la part du directeur lors de leur enquête. Dans les autres cas, ils pourront peut-être même loger au pensionnat s'ils en font la demande et qu'ils viennent de loin, sinon, il y a un bon hôtel à Louveciennes où ils pourront descendre. M. Laghatu serait content que des gens concernés fassent leurs recherches parallèlement au travail de la police.

L'histoire

Justinién Pagnard, un nécromancien du XVIII^e siècle, écrivit un livre traitant de la vie après la mort : le *Subumbræ Liber Mortis*. Il le signa du pseudonyme de Mythradius (mais on peut apprendre que ces deux noms désignent la même personne dans des registres datant du XVIII^e siècle disponibles à la bibliothèque de Saint-Germain-en-Laye). Fervent adorateur de Yog-Sothoth, Justinien apprit de son maître un sortilège qui devait lui permettre, après son trépas, de prendre possession du corps d'un mort. Il le consigna donc dans son livre, le maquilla en rituel de résurrection, espérant qu'un autre féru d'occultisme le trouve et lance le sort. Ce qui arriva...

Anatole Ménart était un notaire assez riche de la région parisienne. Il avait deux passions en

C'est là qu'entre en jeu la deuxième passion d'Anatole Ménart : l'occultisme. Dans ses recherches à la bibliothèque de Saint-Germain-en-Laye, il avait trouvé le *Subumbræ Liber Mortis*. Il eut alors le fol espoir d'arriver à ressusciter son fils. C'est pourquoi il cacha la nouvelle de sa mort, et força sa femme à en faire autant (durant tous ses travaux, il l'enferma dans sa chambre du dernier étage). Cet isolement, couplé au sinistre accident, eut raison de sa santé mentale. Elle se mit à gémir toute la journée et à hurler toutes les nuits (les voisins pourront en témoigner). Pendant ce temps, les travaux d'Anatole avançaient, et il découvrit enfin dans le *Subumbræ Liber Mortis* ce qu'il cherchait. Le rituel était simple, il devait avant tout agir sur la tombe d'un certain Justinien Pagnard, mort en 1798. L'ouvrage indiquant où elle se situait à l'époque, il lui fut facile de la localiser, dans le cimetière de

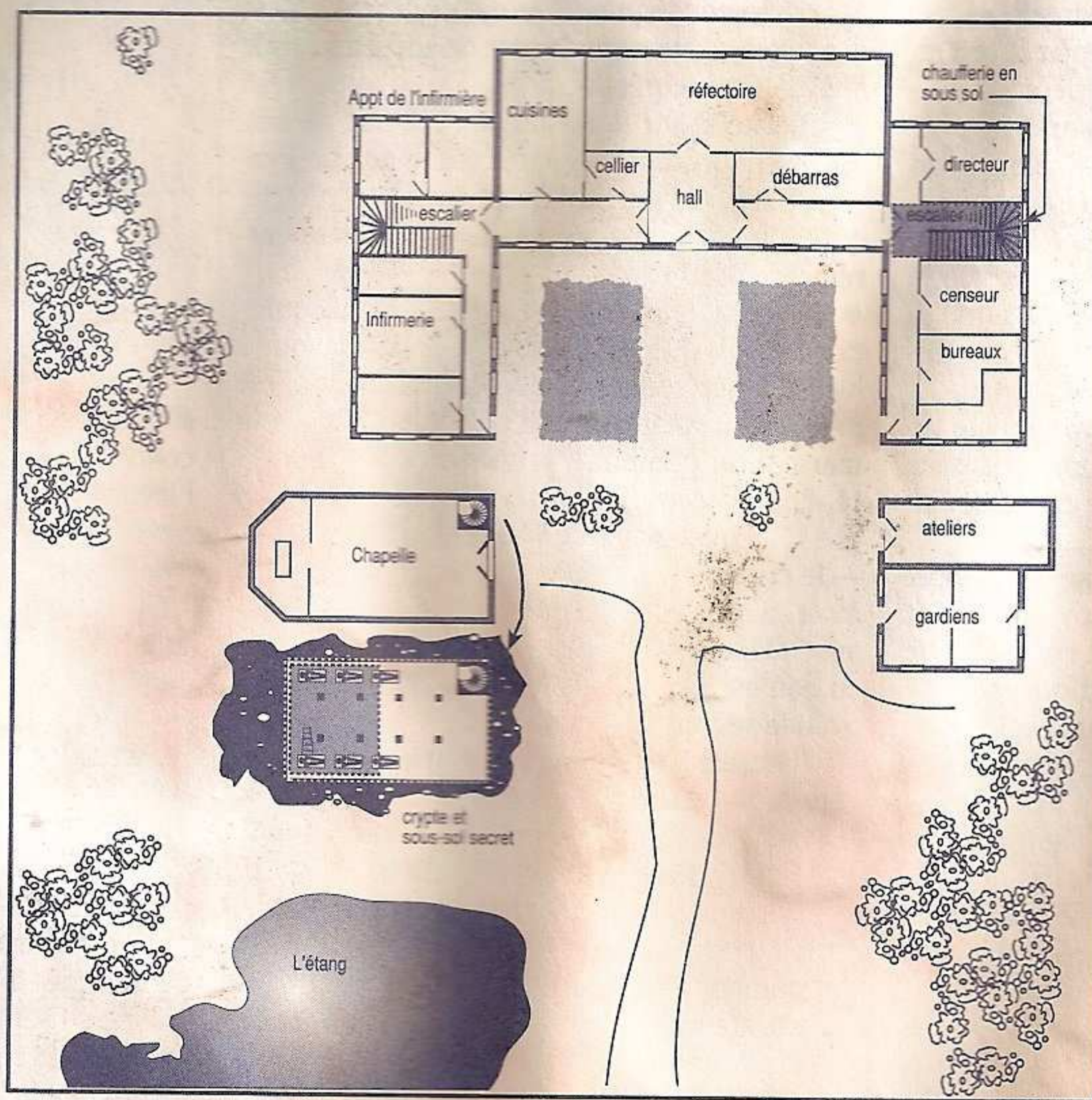
Louveciennes. Il fallait y apporter le corps du défunt, ainsi que le livre. Ce dernier devait être mis dans la tombe, ensuite le rituel pouvait commencer.

Tout marcha à merveille. Philibert se releva, sa blessure avait disparu. Il s'approcha de son père, le prit dans ses bras, le tua et fit disparaître le corps afin que personne ne vienne fureter du côté de la tombe (on retrouvera son cadavre plus tard, dans une carrière).

Le jeune Ménart rentra chez lui. Le lendemain, il ouvrit à sa mère, et la tua en la jetant par la fenêtre. C'est donc sa tante Albertine de Remonciennes, de Lyon, qui prit l'initiative de le renvoyer au collège avec l'argent de sa défunte sœur (vu que son père avait disparu), puisque les cours devaient reprendre, et qu'elle-même ne pouvait se déplacer pour s'occuper de son neveu (elle fit cela plus par obligation que par amour pour l'enfant).

C'est bien évidemment l'âme de Pagnard qui se trouve dans le corps du petit Philibert. Il compte mettre à profit son retour pour appeler Yog-Sothoth par le biais du livre. Il a donc décidé de ne pas éveiller les soupçons et de retourner au collège en attendant une configuration astrologique suffisamment importante pour mener à bien son projet. D'après ses calculs, il lui faut attendre la nuit du 16 septembre.

Philibert a commencé à préparer son invocation. Pour ce faire, il a décidé de s'installer dans la crypte de la chapelle du collège, Yog-Sothoth s'étant toujours délecté de la mort et des cadavres. Cette crypte n'étant bien entendu jamais utilisée, c'est un endroit rêvé pour lui. Mais le censeur, M. Gégnard, qui de temps en temps fait le tour des dortoirs pour voir si tout est calme a noté son absence. C'est en le cherchant qu'il l'a trouvé dans la crypte, avec des bougies volées



dehors de son travail : la chasse et l'occultisme. Toutes deux le poussèrent à sa perte dans des conditions pour le moins étranges...

Anatole et Lucienne Ménart n'avaient qu'un seul fils : Philibert. Son arrivée très espérée fut vécue comme un miracle, en l'an de grâce 1912, ses parents étant déjà avancés en âge lors de sa naissance (la quarantaine).

Le jeune Philibert grandit alors dans le bonheur et l'attention. Élève au collège Saint-Guillaume, c'était un garçon heureux. Mais le drame survint : à l'été 1921, le père et le fils partirent ensemble à la chasse. En fin de journée, Anatole rentra chez lui désespéré, le corps inerte de Philibert dans les bras. A la suite d'un stupide accident de chasse, l'enfant avait reçu une balle en plein cœur... Madame Ménart devint à moitié folle de désespoir et refusa désormais de parler à son mari.

► Philibert Ménart

Un enfant solitaire de neuf ans au regard inquiétant...

FOR 6 CON 8 TAI 6 POU 10 INT 10
APP 12 DEX 14 EDU 9 PdV 7

Discrétion 45 %, Écouter 45 %, Esquiver 30 %, Grimper 45 %, Se cacher 50 %, TOC 40 %.

► Justinien Pagnard

FOR - CON - TAI - POU 21 INT 17
APP - DEX - EDU 21 PdM 21

Astronomie 55 %, Discussion 60 %, Lire/Écrire latin 70 %, Mythe de Cthulhu 32 %, Psychologie 55 %, Hypnotiser 50 %.

Sorts : Invoquer ghastr, Contrôler ghastr, Invoquer crynos (loups du cimetière), Contrôler crynos, Télékinésie (ce pouvoir lui a été conféré par Yog-Sothoth; il lui permet, une fois par jour, de tuer par la pensée).

► Les loups du cimetière (crynos)

DEX 16, PdV 20, Att 40 %, Dommages 1d6 en morsure/ 1d4+1 en griffes, Esquive 35 %.

► Subumbrae Liber Mortis

Mythe de Cthulhu +6 %, Multiplicateur de sorts x2.

Sorts : Invocation de Yog-Sothoth, Invoquer ghastr, Invoquer crynos, Réincarner un esprit dans un cadavre.

dans la remise et le chien égorgé de l'infirmière. Philibert l'a aussitôt tué avec ses pouvoirs télékinésiques, et l'a jeté dans l'étang de la même façon. Son esprit datant du XVIII^e siècle, il ne s'est pas douté qu'une enquête allait s'ouvrir aussitôt, et qu'elle avait des chances d'aboutir... D'ailleurs, étant coupé du monde extérieur dans le pensionnat, il n'a pas conscience du bruit engendré par son meurtre... C'est ce qui va causer sa perte (du moins on l'espère).

Déroulement des opérations

Jours 1 et 2

● **Les PJ seront accueillis par M. Laghatu.** Selon les raisons qui les poussent à faire une enquête, il les aidera plus ou moins (si ce sont des journalistes, il se montrera volontairement peu coopératif). Voici ce qu'il pourra leur apprendre sur Antoine Gégnard :

- il travaillait au collège depuis deux ans, personne n'avait jamais eu à se plaindre de lui ;
- il n'avait pas d'ennemis connus, que ce soit au sein de l'établissement ou à l'extérieur ;
- il n'avait pas l'habitude de sortir le soir (quand on l'a trouvé, il était vêtu d'un manteau par-dessus son pyjama et tenait une lampe-torche cassée à la main) ;

- son frère, Georges Gégnard, est venu le voir le soir du 11 septembre (la veille de sa mort). Il aurait quitté le collège furieux, suite à une discussion très orageuse avec le défunt. Sinon, le directeur leur présentera le reste du personnel, puis leur souhaitera bonne chance dans leur enquête et les laissera à cause de son travail.

● **Georges Gégnard** est bouleversé par la mort de son frère. Cela le rend taciturne, fuyant et par là même suspect. Il évitera le contact avec les PJ et ne répondra à leurs questions que s'ils insistent suffisamment. Il dira alors ceci :

- il est revenu en France le 10 septembre pour voir son frère. En fait, celui-ci lui avait avoué dans une lettre sa relation avec l'infirmière. Il est alors arrivé, outré par le peu de cas que son frère faisait de son veuvage. Il est allé le voir le 11 septembre en fin de journée, et est reparti furieux de ne pouvoir lui faire entendre raison.

● **Mademoiselle Busnel**, l'infirmière, bien que toute à son chagrin, répondra quand même aux questions des investigateurs. Elle leur parlera même de sa liaison avec le défunt, sauf si ce sont des journalistes. Elle pourra dire ceci :

- Antoine s'entendait bien avec les professeurs et les élèves. C'était vraiment un homme très bon et généreux ;

- elle ne lui connaît qu'un frère, Georges, un homme bizarre qui ne lui plaît pas. Selon elle, c'est une espèce d'antithèse d'Antoine, une sorte de Caïn. Il était venu le voir la veille du meurtre ;

- Antoine faisait toujours une ronde dans les dortoirs avant de venir la voir. Ils devaient justement se retrouver ce soir, mais comme il n'est pas venu, elle s'est inquiétée. Elle a entendu un cri dans la nuit. C'est elle qui l'a retrouvé dans l'étang ;

- Filax, son chien, a disparu le même jour. La dernière fois qu'il avait fugué, il était revenu au bout de deux jours.

● **Les gardiens** seront tout à fait disposés à parler, surtout si les PJ sont des journalistes dans un quotidien à grand tirage. On pourra toujours trouver Lucette chez elle, à part aux heures de repas durant lesquelles elle est à la cuisine du réfectoire. Gérard, quant à lui, sera le plus souvent en train de travailler dans l'atelier, ou bien en train de tondre la pelouse, de vérifier la chaudière, de changer une ampoule, etc. Voici ce qu'ils pourront dire :

- ils n'ont rien remarqué d'étrange concernant le censeur. De même, tout semblait normal dans le collège ;

- Gérard a remarqué qu'on avait récemment volé des bougies dans la remise. Ce n'est pas la première fois que ça arrive, mais tout de même, ça va le forcer à en reprendre quand il ira à Louveciennes pour le prochain marché ;

- Lucette a déjà surpris Monsieur Gégnard et Mademoiselle Busnel ensemble dans le bois. Elle n'en a jamais parlé à personne.

● **Mademoiselle Baillard** sera enchantée de répondre aux questions d'un investigateur au charisme conséquent. De même, elle s'entendra très bien avec une femme de son genre (une femme émancipée, quoi...). Elle n'apportera pas beaucoup d'éléments aux PJ. Elle ne sait rien de plus que M. Laghatu. Au mieux pourra-t-elle parler de ses problèmes avec le directeur qui lui fait trop d'avances, dont certaines carrément déplacées.

● **Le père Lebas** ne pourra répondre aux questions des PJ que les jours où il est là, à savoir le lundi, le mercredi, le jeudi et le dimanche. C'est presque un fanatique, et il voit dans le drame la marque du démon. Il refusera cependant de répondre aux questions posées par une femme (c'est un misogynne...). Voici ce qu'il sait :

- le censeur n'était pas si respectable qu'il en avait l'air. Il a entendu dire qu'il avait une liaison avec Mademoiselle Busnel (en fait, il l'a appris en confession, mais jamais il n'admettra avoir trahi le secret professionnel) ;

- il pense que c'est Dieu lui-même qui a puni le censeur à cause de son péché.

● **Messieurs Fanchon, Fournier, Evrard, Cohet, Boucharny, Desgranges et d'Epenoux** ne savent rien de plus que ce que dira M. Laghatu sur la mort du censeur.

En fouillant les appartements du censeur, les investigateurs ne trouveront aucune piste valable : quelques lettres d'amour de Mademoiselle Busnel, plusieurs livres d'histoire ancienne, deux carnets avec des notes sur certains élèves (l'une d'elles porte sur Philibert Ménart qui aurait un comportement bizarre depuis la rentrée, s'amuserait à faire peur aux autres enfants et semblerait profondément dérangé par le drame survenu dans sa famille. Noyez cette information parmi d'autres sans rapport avec l'enquête).

Les PJ pourront aller voir la police pour avoir des renseignements. C'est l'inspecteur Beaumont qui est chargé de l'affaire. C'est un homme ayant la quarantaine et portant une énorme moustache. Il n'aime pas les journalistes, mais sera prêt à confier quelques renseignements à d'éventuels amis ou membres de la famille de M. Gégnard. D'ailleurs, si les PJ sont des cousins du défunt, il leur sera proposé de voir le corps avant la mise en bière. Sa tête a effectivement fait un tour complet. Étrangement, il n'y a aucune marque sur son crâne, son cou ou autres... Le rapport

d'autopsie ne pourra en dire plus. En ce qui concerne l'inspecteur Beaumont, il a déjà côtoyé l'Inconnu et sera prêt à étouffer l'affaire si elle devenait trop louche (vous voyez ce que je veux dire?). D'ailleurs, il est sur le point de le faire, terrorisé à l'idée de ce qu'il pourrait découvrir.

Voici quelques petits incidents qui pourront avoir lieu lors de l'enquête, pour la pimenter :

- Alors que les investigateurs sont dans le bureau de Monsieur Laghatu, Mademoiselle Baillard frappe à la porte. Elle entre, l'air assez inquiète. Le directeur priera alors les PJ de bien vouloir sortir. S'ils écoutent à la porte, ils pourront entendre la professeuse se plaindre de l'attitude de l'élève Philibert Ménart auprès de ses camarades. Il les effraie tout le temps, et même elle ne se sent pas rassurée en sa présence. Le directeur la calme en lui expliquant que l'enfant a subi un choc récemment, que son comportement est tout à fait normal vu les circonstances. Puis, il parle beaucoup plus doucement et les investigateurs auront intérêt à s'écartier de la porte car celle-ci va s'ouvrir violemment, cédant le passage à la jeune femme, le rouge aux joues et visiblement furieuse...

- Une trentaine de parents d'élèves, inquiétés par le crime, viendront reprendre leurs enfants.

- Un enfant disparaît. Il a fait le mur et des agents de police le ramèneront le soir même.

Jour 3

Deux jours plus tard, alors que les préparatifs de Philibert concernant l'appel de Yog-Sothoth n'ont pas trop avancé, Mademoiselle Baillard est tuée... Un accident horrible qui a eu lieu dans la matinée, alors que la jeune femme était partie acheter un livre à Louveciennes : un camion se trouvant en haut d'une côte, et n'ayant visible-



Monsieur
Lucien Laghatu



Mademoiselle
Sophie Baillard



Mademoiselle
Catherine
Busnel



Père Lebas

ment plus de freins, a dévalé la pente alors qu'elle était en bas. Le véhicule transportait des vitres, et c'est l'une d'elles qui, projetée violemment, a décapité la jeune femme. L'affaire fait peu de bruit dans la presse. L'enquête est close à ce sujet. Personne ne fait le rapprochement entre les deux morts. Le père Lebas commence à se demander sérieusement si tout cela n'est pas l'œuvre de Dieu qui nettoie l'établissement de tous ses péchés (il devient de plus en plus fou). En fait, Sophie Baillard s'était rendue compte que quelque chose n'allait pas chez le jeune Ménart. Philibert a alors commencé à la percevoir comme un danger immédiat et a décidé de s'en débarrasser de sorte que tout ait l'air d'un accident (il a compris sa première erreur).

Si on fouille chez Mademoiselle Baillard, on ne trouvera rien d'intéressant.

La nuit même, Philibert Ménart hypnotise le gardien et l'envoie déterrer le *Subumbræ Liber Mortis* au cimetière. A son retour, vers 2 heures du matin, il le tue et fait disparaître son corps (on peut en trouver les restes dans la chaudière). Curieusement, Gérard, assez grand et large, a pu entrer sans être découpé par un orifice de 30 cm de diamètre... On pourra trouver du sang cuit sur tout le pourtour de l'orifice, comme si on l'avait fait passer en force...

Jour 4

Le lendemain, la presse annonce que l'on a retrouvé le corps de M. Ménart, dans une carrière à charbon. Les journaux ne parlent pas des circonstances de sa mort, expliquant que pour les besoins de l'enquête, la police se refuse à divulguer des détails. Par contre, ils expliquent que M. Ménart était un notable de Saint-Germain-en-Laye et qu'il avait disparu depuis trois semaines. En fait, son corps a été retrouvé éparpillé sur 12 m²... A moins de très bien s'entendre avec l'inspecteur Beaumont, ou bien d'avoir de bons contacts, cette information ne sera pas communiquée par la police. Le corps a pu être identifié grâce à ses papiers d'identité.

Si on va voir chez lui, on apprendra auprès des voisins (les plus proches sont à 500 m) que sa femme est morte en tombant par la fenêtre. Ils

supposent qu'elle s'y est jetée, et prétendent même qu'elle était folle. Cela faisait deux semaines qu'elle hurlait la nuit pendant des heures. La demeure des Ménart est un petit manoir au parc tout aussi modeste. Il y a un bois pas loin. Si on cuisine les voisins, ils diront qu'un soir, juste avant que la femme ne devienne folle, le notaire est rentré avec son fils dans les bras, en courant. Le matin même, il était parti à la chasse avec lui. Si on fouille la maison (ce qui sera difficile au début puisque la police fait aussi des recherches...), on découvrira que M. Ménart possédait une importante bibliothèque occulte... On trouvera des traces d'écrits traitant de la résurrection, tirés d'un livre nommé *Subumbræ Liber Mortis*. L'auteur de ce livre est cité : Mythradius. Des renseignements le concernant sont disponibles dans n'importe quelle grande bibliothèque parisienne.

De retour au collège Saint-Guillaume, les PJ apprendront que le gardien a disparu. Sa femme est folle de désespoir, surtout si on le retrouve... Si les investigateurs questionnent Philibert au sujet de ses parents, ils seront étonnés de constater qu'il semble très intelligent pour son âge (alors que ces bulletins scolaires n'ont rien d'exceptionnels). Mais on ne tirera rien de lui, sinon une désagréable impression en soutenant son regard. Craignant d'être repéré, le nécromancien décidera d'éliminer les gêneurs durant la nuit, en leur envoyant des créatures mineures invoquées grâce au livre (car il a déjà utilisé son pouvoir pour tuer le gardien).

La presse fait état de la profanation d'une tombe au cimetière de Louveciennes. Si les PJ s'y rendent, ils constateront qu'il s'agit de celle d'un dénommé Justinien Pagnard. Son pseudonyme, Mythradius, est également inscrit sur la stèle, mais il est masqué par quelques gravats jetés là quand le gardien a déterré le livre. Tandis qu'ils dégageront la pierre, les investigateurs entendront des grognements de loups (en 1921 ?). Ceux-ci, au nombre de deux à cinq, les attaqueront. Ils sont énormes et ont les yeux luisants... et rouges. Si les PJ prennent la fuite, arrangez-vous pour que ce soit à travers la forêt et que les loups les y suivent.

Les préparatifs de Philibert touchent à leur fin, et la conjonction qu'il attendait pour invoquer Yog-Sothoth sera pour le lendemain au soir. Petit inconvénient quand le père Lebas le trouvera en pleine préparation...

Jour 5

L'aumônier est retrouvé le lendemain, horriblement meurtri, dans la chapelle. Il est crucifié, tenu par des cordes devant l'autel, et son corps a été lourdement battu (pensez à la SAN). C'est Lucette qui trouve le corps. Ses cris alertent tout l'établissement. Selon les relations que les PJ ont entretenues avec le personnel du collège, ils seront prévenus aussitôt ou non. En fouillant la chapelle, on trouvera la crypte et les gisants, mais le directeur s'opposera à ce que l'on ouvre ces derniers. Cependant, en revenant seuls, les PJ pourront trouver sous un des gisants un passage menant vers une cave sombre protégée par un ghastr invoqué par le nécromancien.

Le soir même, Philibert fera son invocation. Il protégera l'entrée de la chapelle avec deux ghastr, lui-même étant trop occupé pour agir contre des intrus. On le trouvera en transe dans la cave, entouré de bougies allumées, un cadavre de chien en décomposition à ses côtés, hurlant des passages du *Subumbræ Liber Mortis* qui est grand ouvert devant lui.

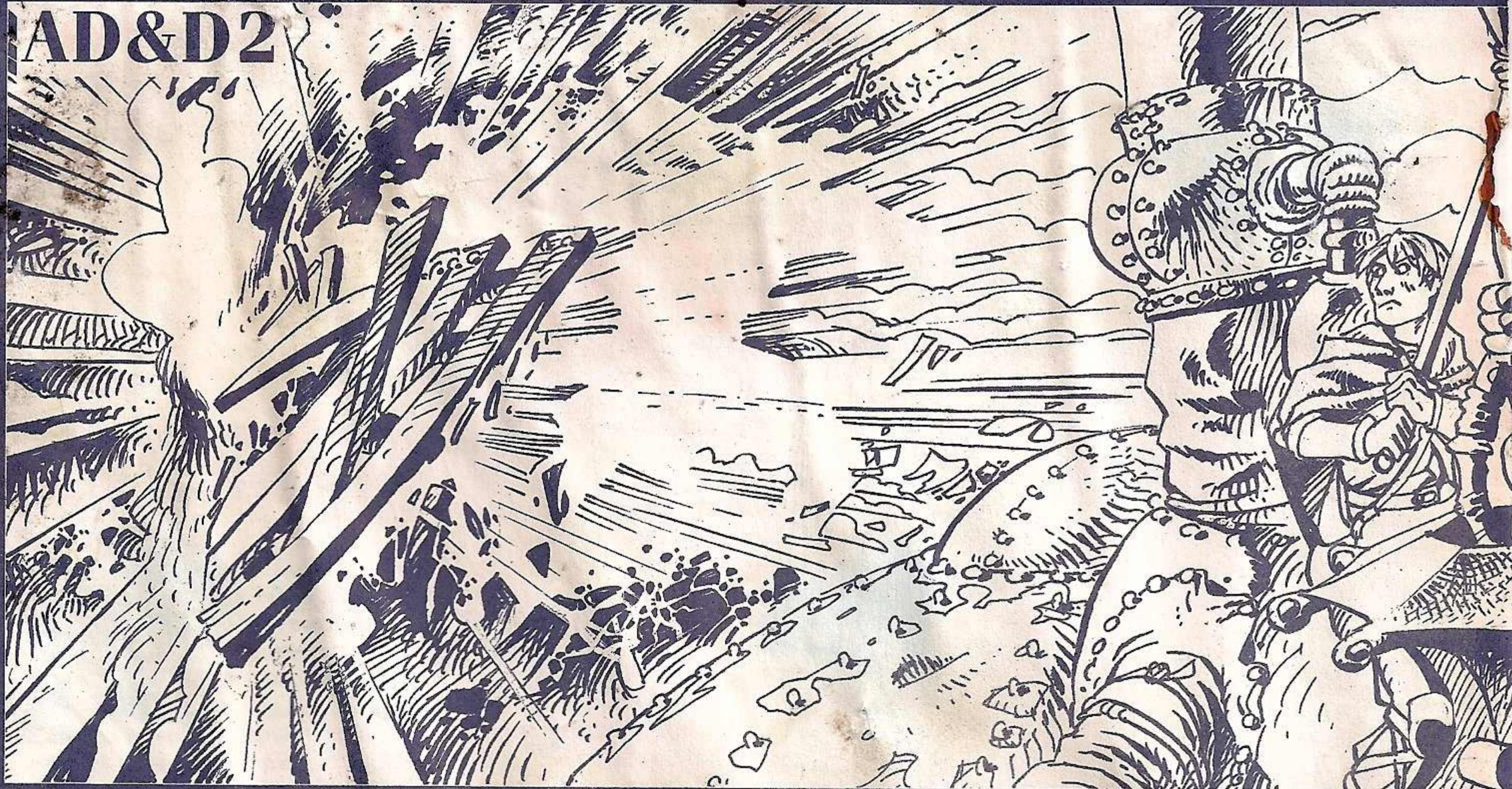
Si les PJ arrivent à interrompre la cérémonie, tout est pour le mieux. Mais il faudra tuer Philibert... Facile à faire, pas facile à justifier... Mais Beaumont veut absolument clore l'affaire, et demandera aux PJ de se faire oublier.

Si les PJ n'agissent pas, un orage se lèvera soudainement durant la nuit du vendredi. Des éclairs zébreront le ciel et convergeront vers la chapelle. Mais l'invocation n'aboutira pas, car les données astrologiques du XVIII^e siècle ne sont plus valables dans les années 20. Il en résultera un grand incendie qui détruira la chapelle et dans lequel disparaîtront Philibert et le *Subumbræ Liber Mortis*...

Matthieu Dahan

illustration : Rolland Barthélémy
plan : DGx

AD&D2



Cette saga pour aventuriers de niveau 9 à 15 et MJ expérimenté est de dernier (niv. 1 à 4, CB n° 83), *Kabaal* (niv. 4 à 6, CB n° 85), et *Le Dieu mort* (niv. 6 à 9,

Le coin du metteur en scène

Les lieux de cette campagne sont ceux du monde de Paorn (voir CB n° 74 à 81), mais vous pouvez les adapter à un autre univers médiéval-fantastique. Les abréviations utilisées sont : GdM (Guide du Maître), MdJ (Manuel des Joueurs), BM (Bestiaire monstrueux), BFR (Bestiaire des Forgotten Realms), BP (Bestiaire Planescape), G&M (rubrique Gwô & Millord). Vous aurez besoin des encadrés parus dans le premier volet des *Chroniques du ChaOs* (CB 85) : « La légende du Dieu mort », « Utiliser les jets de compétence », « Jouer en musique » ; ainsi que dans ce numéro des informations contenues dans : « Skhâtraz » (p. 81) et Gwô & Millord (p. 84). La sonorisation de cette partie fait appel à quatre disques : *Conan le Barbare*, *Predator II*, *Passion* (BO de *La dernière tentation du Christ*, de Peter Gabriel) et *Retour vers le futur II*. Si vous ne les avez pas, remplacez-les par d'autres dont le style est identique. Les textes en italique sont à lire (ou à paraphraser) à vos joueurs pendant que la musique passe.

Toute ressemblance avec les éléments d'un film dans lequel il est question de retourner vers le futur n'est absolument pas fortuite.

Épisode Un

Sous le soleil de l'Apocalypse

La Porte des Enfers

♪ **Ambiance héroïque ; Conan I : Anvil of Crom** (ignorez la première minute de commentaires et passez directement à 1, 05 mn). *Un nouveau jour se lève sur Krönberg, la capitale du ChaOs.*

Au-dessus de la ville occupée, une ombre gigantesque se découpe dans le soleil. Le Dieu mort scrute le ciel en un ultime défi, puis il commence l'invocation. Secoué de convulsions, il semble plier les forces de la nature à sa volonté, et dans un déchaînement de puissance, une arche titanique se matérialise. Ainsi s'ouvre la Porte des Enfers. Depuis les ténèbres situées au-delà jaillit une formidable clameur, et le vent des Abysses s'engouffre dans le monde terrestre. Alors viennent les Seigneurs Démons. Chevauchant d'immondes créatures, ils déversent leurs troupes en un flot continu de légions cauchemardesques. Les bannières déchiquetées claquent au vent maudit. Et le Dieu mort contemple son œuvre, tandis que l'apocalypse s'étend sur le royaume. L'heure de la troisième et dernière Chronique du Chaos vient de sonner!

Chimères et furie !

Reposant au sein de sarcophages en cristal, les aventuriers profitent d'un sommeil artificiel bien mérité. Une nef céleste les ramène vers la

Citadelle du Matin, ronronnant au rythme des machines alimentées en quartz. Dans les brumes de leurs cerveaux endormis flotte le souvenir des *Chroniques du ChaOs*... Au cours de leurs aventures, les PJ ont croisé la route du Dieu mort, emprisonné jadis à l'intérieur de la lune par les Titans d'Éther. Pour se libérer, le Dieu mort envoya sur terre le démon Azroliark armé de Kabaal, une hache maudite chargée de vampiriser les âmes afin de décupler la puissance de son maître. Mais face à lui se sont dressés les Dieux d'Ysgard, le roi Drogon et le sorcier Kwalish. Devenus champions d'Ysgard, les PJ ont affronté et détruit Azroliark, avant de porter le combat sur la lune, où Kabaal a été anéantie tandis que disparaissait le Dieu mort. Le destin des PJ semble accompli, et ils voguent vers la Citadelle du Matin à bord d'une nef céleste remise en état par les technomanciens sélénites. Celle-ci est constituée de deux galions de métal argenté, reliés par un pont de stabilisation. Le premier galion abrite les PJ. Le second contient divers présents, dont la couronne du roi Ka-Rel XI : le Diadème de Mercure. En effet, Ka-Rel pense que la puissance de cet objet magique permettra au roi Drogon de recouvrer la mémoire. Les PJ s'éveillent peu à peu, tandis que de nouvelles questions perturbent leur esprit : d'où venait le pouvoir du Dieu mort ? Ce dernier semble avoir été détruit, pourtant la magie divinatoire ne fonctionne toujours pas et les Dieux restent muets, de même que Kwalish. Mystérieux Kwalish, invariablement en retrait, mais toujours présent pour orienter les décisions cruciales. Qui est-il vraiment ? Mais la rêverie est interrompue : les PJ, qui ne devaient s'éveiller

Le Crépuscule des Dieux



volet des *Chroniques du ChaOs*. Après *Naufrage au centre de la terre* (CB n° 87), elle fera entrer vos PJ dans la légende... en musique!

qu'après l'atterrissage, sont maintenant secoués et sentent que la nef est en descente rapide...

♪ **Ambiance insoutenable; Predator II, 4: Truly Dead.** Soudain retentit un fracas de métal brisé! La nef céleste vient d'être ébranlée par un choc terrible dont l'écho s'atténue dans les coursives désertes. Au dehors, les rafales de vent continuent de secouer le véhicule. Une Bouche magique apparaît alors sur un panneau de contrôle, énonçant d'une voix neutre: «Éventration majeure niveau proue – perte de vitesse – présence inconnue à bord.» Le vent tombe brusquement. Dans un silence de mort résonne un premier coup. Sourd. Puis un second. Puis d'autres, lents et réguliers. Des pas, puissants et lourds, font trembler les superstructures de la nef, tandis que quelque chose se fraye un chemin vers la cabine. Vers vous!

Au cours du scénario précédent est mort Azroliark, le Prédateur des Ombres. Mais ce puissant démon n'était pas le seul de son espèce: il en existe huit autres! Invoqués par le Dieu mort, ils ont franchi la Porte des Enfers pour devenir ses fidèles lieutenants. A l'approche des montagnes du Salthar, la nef des PJ a été repérée par deux Prédateurs: activant leurs pouvoirs de Téléportation, Invisibilité et ESP, ils sont partis en chasse. Donnez aux joueurs deux minutes de temps réel pour définir une action par PJ: position, sort, etc. Après quoi (lorsque la musique s'emball) la porte de la cabine explose et les Prédateurs invisibles entrent pour le carnage (au cours de l'affrontement, utilisez ♪ **Action terrifiante; Predator II, 1: Main Title**). Le combat est un véritable enfer. Au troisième round, la nef en perdition frôle les montagnes: l'un des PJ doit maîtriser la barre du gouvernail et réussir un

jet Très Difficile en Navigation (ou Héroïque en Dex) pour éviter la collision (sinon 3d10PV par passager). Au quatrième round, les machines prennent feu. Au cinquième, le galion des PJ heurte un pic rocheux (passagers: 2d10PV). Tandis que l'habitacle se désagrège, il faut passer sur l'autre galion en plein ciel. Au huitième round, la nef sort des montagnes et s'écrase dans la plaine (passagers: 5d10PV. JdS pour la moitié. Aucun dégât si l'un des PJ réussit un jet Très Difficile en Navigation). Les Prédateurs abandonnent s'ils ont le dessous, ou au plus tard avant l'écrasement, afin d'aller faire leur rapport au Dieu mort.

Dans le dédale des Géants

♪ **Ambiance désert; Passion, 3: Of These, Hope.** La carcasse de la nef gît dans la poussière de la plaine. Dans l'habitacle résonne le tic-tac d'une horloge technomantique miraculeusement intacte. La date qu'elle affiche est stupéfiante: selon ses chiffres, vous êtes restés en état d'animation suspendue pendant plus d'un an! Le monde que vous connaissiez a disparu. Sur cette terre nouvelle, le soleil est filtré par une couche de poussières noires qui bouche le ciel jusqu'à l'horizon. Dans la lueur rouge sombre stagne un air lourd; les végétaux flétrissent, les ronces s'étendent, et quand il pleut c'est un crachin acide qui ronge la terre. La magie et la nécromancie semblent littéralement palpiter dans l'atmosphère, désormais plus puissantes que jamais. Partout, les survivants s'éveillent et se mettent en chasse. Car il n'y a plus ni dieu ni loi, dans ce monde où

les morts marchent aux côtés des vivants. Seuls règnent le souffle des vents brûlants et le soleil de l'Apocalypse!

Les machines de la nef ont été programmées pour atterrir dans des conditions météorologiques favorables. Or, les bouleversements climatiques durent depuis des mois. La nef est donc restée en orbite jusqu'à ce que ses réserves énergétiques s'épuisent, avant d'atterrir en catastrophe. Entre temps le monde a changé (voir «La terre de l'apocalypse»). Les PJ se sont écrasés à cinquante kilomètres au sud de la Citadelle du Matin, sur le dédale des Géants: un plateau calcaire découpé par les canyons. Les déplacements sont entravés par les failles, et les PJ doivent rapidement descendre dans le labyrinthe des canyons. Progressant dans l'ombre rougeâtre des couloirs rocheux, ils perçoivent alors le grondement d'un galop qui se rapproche. Soudain, un gros chariot de fer attelé à une douzaine d'Enjambeurs géants jaillit dans un nuage de poussière, fonçant droit sur eux (jet Difficile en Dex pour éviter le chariot, 6d6PV en cas d'échec)! La conductrice s'arc-boute sur les rênes et reprend peu à peu le contrôle du véhicule. C'est ainsi que les PJ font connaissance avec un chercheur d'eau de la Communauté des Cendres: Sangata, une athlétique jeune femme aux cheveux flamboyants, vêtue d'un justaucorps de cuir clouté. Les rivières étant contaminées par la pluie acide, Sangata est partie avec son «chariot» (une énorme citerne) puiser de l'eau potable dans les nappes phréatiques des cavernes. Au retour, un navire de feu traversant le ciel a effrayé son attelage, et elle s'est égarée sur le territoire des terribles Ghûls... qui sur-



gissent à cet instant précis ! Dans un concert de rugissements, une meute d'une cinquantaine de créatures chevauchant d'étranges véhicules déboule dans le canyon !

Les Ghûls sont des morts-vivants, des ogres-goules sortis des Abysses par la Porte des Enfers. Chacun d'eux voyage sur un juggernaut : un véhicule deux-roues aérodynamique, conçu à partir du squelette d'une créature de grande taille et mû par nécromancie (version monoplace d'un juggernaut, voir *Kabaal*). Ils prennent aussitôt le groupe en chasse. Faites vivre aux PJ une chevauchée fantastique à travers les canyons : ils doivent grimper sur le chariot ou sur un Enjambeur, éviter les obstacles, sauter sur une des bêtes de tête pour l'obliger à prendre la bonne direction, les Ghûls combattent roues contre roues, etc. Pendant la scène, utilisez **Action violente; Passion, 9: Troubled**. La poursuite s'achève lorsque, guidés par Sangata, les PJ franchissent le seuil d'une vaste grotte et que d'immenses portes de bois se referment derrière eux.

La Communauté des Cendres

Ils viennent de pénétrer dans la Communauté des Cendres, le dernier territoire libre de la région. A la lueur des braseros, des hommes et des femmes revêtus du cuir clouté des rebelles s'entraînent au maniement d'armes exotiques (lances barbelées, haches à quatre lames, boomerangs ciselés), tandis que des enfants vaquent aux tâches domestiques, entre les échafaudages de bois et les tentes. Pendant la découverte de

la Communauté : **♪ Ambiance ethnique; Passion, 11: Before Night Falls**.

Malgré leur exploit, les PJ sont traités avec une méfiance extrême, la Communauté étant habituée aux ruses du chaOmancien Masai-Mo qui cherche à la détruire. Les PJ vont devoir faire leurs preuves : duel au premier sang avec un colosse noir, accusations prophétiques d'une femme voilée, gamins frondeurs et turbulents, etc. S'ils gagnent la confiance des gens, ils sont rapidement contactés par Ezôd, le guide spirituel de la Communauté ; sinon, ce dernier laisse les épreuves se multiplier et étudie leurs réactions. Ezôd est un Enfant de l'Apocalypse, un gamin roux aux extraordinaires dons de prophète, qui tente d'unir les peuples face au ChaOs. D'un ton grave, il racontera ses visions : « De la lune tomba une étoile verdâtre, sinistre présage annonçant l'éveil de la Bête. Conduisant les légions infernales, la Bête vint alors sous les murs de la Citadelle du Matin qu'elle abattit de son seul souffle. Le roi Drogon, son sorcier Kwalish, le Marquis d'O et tous leurs braves disparurent sous les cendres ou furent exécutés. Puis la Bête partit à la conquête de nouvelles terres, abandonnant la citadelle déchue à l'un de ses chaOmanciens. Dès lors, tout espoir sembla vain et nombreux furent ceux qui collaborèrent avec l'envahisseur. Mais la rébellion n'est pas morte. De nouveaux événements se préparent : le peuple des Géants a quitté sa terre natale pour aller tenir conseil à la Citadelle, et on murmure que le jour du Ragnarök est proche... »

Si les PJ ne l'envisagent pas d'eux-mêmes, Ezôd leur suggère de se rendre à l'ancienne Citadelle du Matin pour en apprendre plus.

La terre de l'Apocalypse

Depuis l'ouverture de la Porte d'au cœur du Salthar, le ChaOs se répand lentement et a déjà contaminé les empires de Paorn. Dans ces territoires :

- **La mort est abolie.** Désormais, tout humanoïde qui meurt devient un zombi ordinaire en 1d10 rounds. Il peut être repoussé, contrôlé ou tué normalement (les cadavres d'avant l'Apocalypse restent, eux, dans leurs tombes). Les zombis sont errants ou enrôlés par les chaOmanciens.
- **L'Empire du ChaOs est gouverné** par la Bête (le Dieu mort/ Dracoliche) et ses apôtres, treize chaOmanciens (voir G&M p. 84). Des légions de morts-vivants, Géants et Orques, occupent les capitales. Certains démons ont franchi la Porte pour accomplir leurs propres desseins, car sur le plan Primaire, ils ne peuvent pas créer de Seuil.
- **La magie.** Outre les sorts de divination et de localisation, Résurrection, Réincarnation et Rappel à la vie ne fonctionnent plus ! Seul un Souhait permet de ressusciter. Tous les prêtres, sauf ceux du Dieu mort, mettent six fois plus de temps pour récupérer un sort. Tous les nécromanciens ont gagné deux niveaux.

- **Le climat.** La poussière s'est infiltrée par la Porte des Enfers, venant obscurcir le ciel. L'air est lourd et sec, sauf quand tombe une pluie acide qui ronge la végétation et pollue l'eau.
- **Les habitants.** Les populations désertent les grandes villes sinistrées, et se réfugient dans les enclaves rebelles. De nouvelles professions sont apparues : brûle-cadavre empêchant les morts de ressusciter, chercheurs d'eau localisant les sources non polluées, chasseurs de zombis ravitaillant les armées de la Bête, etc.

● Les Enfants de l'Apocalypse.

Tous les enfants nés le jour de l'ouverture des Enfers portent une étrange marque noire sur le front. Ils ont une croissance accélérée et des pouvoirs magiques : télépathie, tours mineurs, prescience. Ils ont les traits d'un enfant de six ans et un esprit surdoué, alors qu'ils ne sont âgés que d'un an. La plupart sont rejetés et se regroupent en bande. D'autres au contraire sont adulés.

● Et le reste du monde ?

Les chaOmanciens surveillent les royaumes lointains et concluent des alliances avec les Elfes noirs, les tyrans locaux, etc. Ailleurs, la vie suit son cours... pour l'instant. N'hésitez pas à impliquer TOUS vos groupes de joueurs – et même d'autres meneurs de jeu – dans ces *Chroniques du ChaOs*. Chacune de leurs aventures peut avoir un rapport, lointain ou direct, avec ce qui se passe dans Paorn. Vous créerez ainsi autour de vous une saga extraordinaire, dont les échos, et parfois les implications, pourront rebondir d'un groupe à l'autre !

La Citadelle

La Citadelle

La plaine est un champ de ruines envahi d'herbes sèches et d'énormes racines noirâtres, baignée dans la lueur rouge sombre du soleil. Les vestiges de la Citadelle du Matin s'élèvent au milieu d'un formidable campement : les étendards du chaOmancien Masaï-Mo claquent au sommet des tentes poussiéreuses, entre les totems des tribus de Géants et les allées et venues des chariots des nomades du désert qui commercent avec les armées de la Bête. Seuls les soldats gradés et les habitués circulent librement. Si l'on veut glaner des renseignements et ne pas finir enchaîné à un chariot d'esclaves, mieux vaut se fondre dans l'ambiance qui règne dans ce formidable souk (bagarres entre Géants, concours de bière-de-feu, ogresses aguicheuses, etc.). Les PJ peuvent pénétrer dans la citadelle de différentes manières, notamment en remontant le Chemin des magiciens (voir *Le Dieu mort*).

1. Extérieurs. Seuls les bâtiments de la cour d'honneur, aux murs lépreux rongés par d'immondes lianes, tiennent encore debout. Toutes les lianes à proximité d'un point d'accès (rempart, fenêtre) sont des Étrangleurs. La surveillance est assurée par une succube et 2d6 Géants de feu en armure à pointes d'acier.

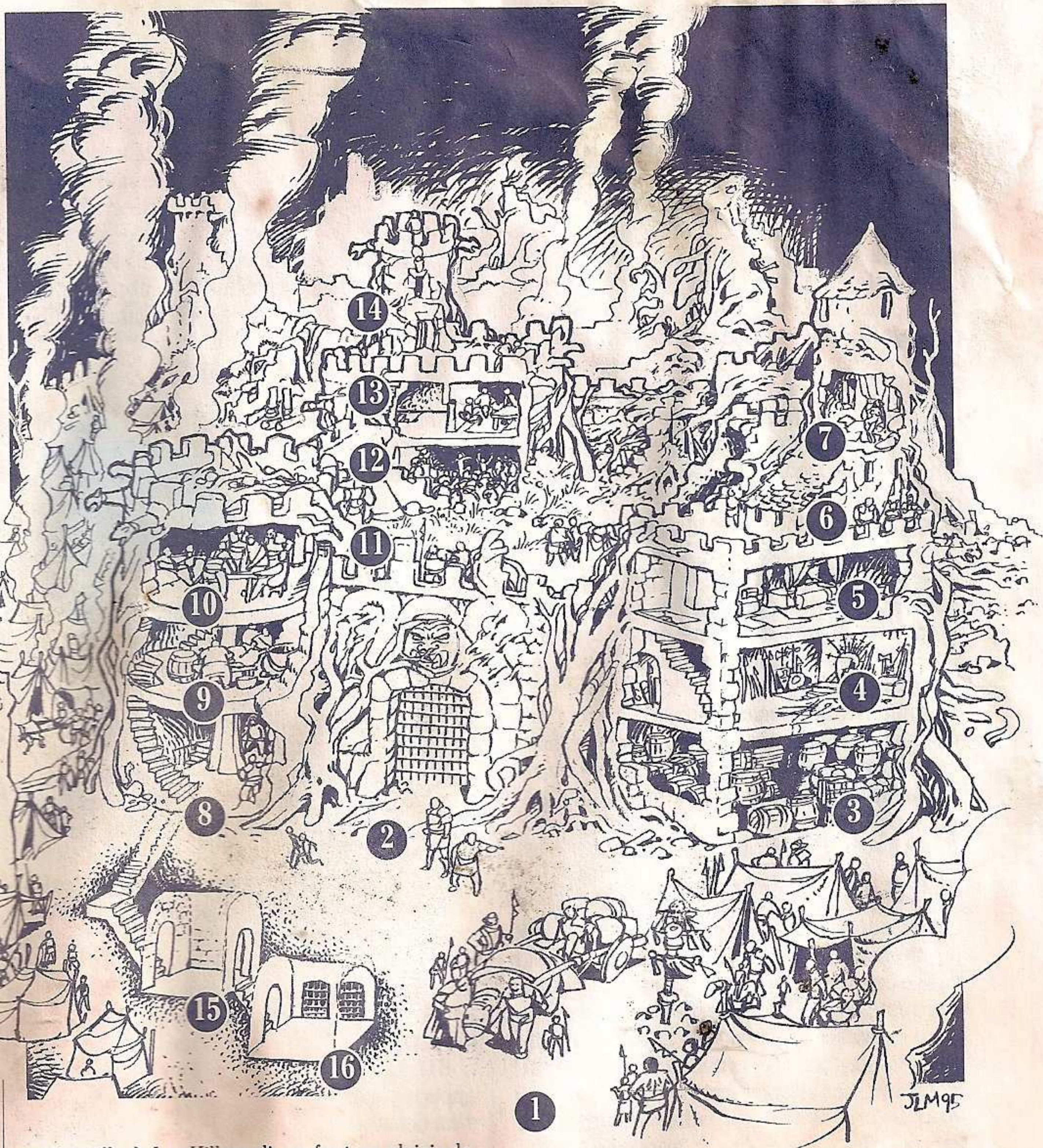
2. Herse d'entrée. Il faut une force conjuguée de 150 pour la soulever. Tout contact avant d'avoir prononcé le mot de désactivation déclenche un Glyphe de feu (Dég 10d6, 3 m de rayon). Devant la herse se tiennent 4 Zombis-Géants.

3. Ancienne cave à grain. C'est un labyrinthe d'allées bordées de caisses branlantes et de tonneaux à grain. Si les PJ arrivent par le Chemin des magiciens, une trappe secrète les conduit directement là. La cave est habitée par une communauté de Killmoulis en voie d'extinction, car décimée par un rat blanc mutant et intelligent qui règne sur les rats géants du sous-sol. Si les PJ aident les espions Killmoulis et exterminent les rats, ils recevront en gage d'amitié un anneau de un Souhait (volé au chaOmancien) et quelques renseignements (le Marquis d'O est enfermé dans la tour ouest, le capitaine des Géants s'appelle Yorglo, etc.).

4. Ancienne armurerie. Elle abrite l'intégralité des armes ramassées sur le champ de bataille, et fait la joie des trois Monstres Rouilleurs qui y vivent.

5. Appartements du chaOmancien. Les richesses pillées dans la citadelle sont entassées autour d'un immense lit tendu d'écarlate (77 000 PO en objets variés, dont 17 flèches +3, 2 boucliers +2 et des bracelets CA1). La défense est assurée par un mobilier envoûté : chaises d'os, lustre étrangleur et table de pierre qui s'animent pour éliminer les intrus. Sous le lit, une cache protégée par six dards empoisonnés (-1d4PV + poison type N) dissimule 1d6 potions (au choix du MJ) et deux ouvrages d'aspect identique : un Précis de la magie d'argent et un Tome d'ineffable damnation.

6. Poste de guet. 4 Géants de feu s'y relaient en permanence. En cas d'assaut, ils bombardent de rochers les assaillants. Le capitaine des Géants se nomme Yorghel (« le grand puissant »), un nom hélas très proche de Yorglo (« l'impuissant de



petite taille»). Les Killmoulis se font un plaisir de propager la confusion, ce qui le met dans une rage folle!

7. Tour de Jarzheele. Cette voluptueuse Succube à peau d'ébène est la compagne du chaOmancien. De sa tour, elle scrute constamment les environs de la citadelle (Clairaudience et ESP). Confrontée aux PJ, elle se fera passer pour une esclave en fuite et les éliminera un par un. Elle porte une bague d'opale (18 000 PO) et un flacon d'Haleine ardente à la ceinture (5 gorgées).

8. Salle de garde. 5 Zombis-Géants veillent là. Sur le mur, une roue permet de lever la herse.

9. Cuisines et dépendances. Une dizaine de Zombis-Géants font rôtir les repas destinés aux Géants de la citadelle.

10. Salle du Conseil. L'énorme silhouette encapuchonnée du chaOmancien Masaï-Mo est vautrée sur des coussins, torturant distraitement un lutin enchaîné, tout en devisant avec les Géants sur la meilleure façon d'éradiquer les Humains. Autour d'une maquette de Paorn sont réunis 4 chefs de guerre : le sultan des Géants de feu (PV 122, espadon de flammes +5), le jarl des Géants du froid (PV 113, hache de glace +3/+6), le margrave des Géants de pierre (PV 111, masse cloutée +4) et le khan des Géants des collines (PV 96, épieu +4). Le service est assuré par les zombis des anciens maîtres de la Citadelle du Matin : le seigneur Korn de Tagelberg et la Dame

de l'Aube! Derrière le chaOmancien, une antichambre abrite une porte secrète conduisant dans les souterrains.

11. Cour d'honneur. Elle est envahie par les herbes vénéneuses et les Ghûls ont coutume d'y parquer leurs juggers (une trentaine au total). Sous la garde de 3 Géants de feu impassibles, quelques villageois récalcitrants sont enchaînés à des piloris.

12. Salle des Ghûls. Une trentaine de ces créatures campent là dans un désordre indescriptible, quand elles ne sont pas en train de semer le chaos sur les chemins de Paorn.

13. Appartements d'honneur. Les suites des chefs de guerre abritent 4 Géants de feu, 3 Géants de pierre, 2 Géants des collines et 1 Géant du froid. On y trouve 48 600 PO en bijoux et 1d8 potions (au choix).

14. Tour de Sfyxx. Cette tour abandonnée sert de cachette à Sfyxx, le familier Quasit du chaOmancien. Arrogant comme un prince, il adore aller dans le campement pour jouer des tours aux Géants ou espionner les nouveaux arrivants. Il possède un anneau d'Invisibilité qu'il appelle « mon tout précieux ».

15. Crypte. Elle est défendue par quatre démons Bar-Lgura, la garde personnelle du chaOmancien. Ils jouent aux cartes avec un Jeu d'Illusion (donnez aux joueurs 24 cartes d'un véritable

jeu, type Magic : les illustrations définiront l'aspect des illusions).

16. Geôle des Lutins. Gardés par 3 Zombis-Géants, 11 Lutins sont enchaînés dans un spectacle qui annule leurs pouvoirs. Parmi eux se trouve le Marquis d'O, vivant, mais dans un état pitoyable!

Une fois libéré, le Marquis d'O fera les révélations suivantes : alors que tout le monde croyait les PJ disparus à jamais, l'essence du Dieu mort a rejoint la terre et s'est incarné en une monstrueuse Dracoliche, devenant ainsi la Bête de l'Apocalypse! Il a alors sacrifié la Pure parmi les Pures, Correla (qu'il avait enlevée à la fin du Dieu mort), et ouvert la Porte des Enfers. Lorsque la Bête a attaqué la Citadelle, Kwalish n'a pas su – ou pu – intervenir et il a été capturé en même temps que le roi Drogon. Triomphante, la Bête leur a imposé « le sort que les rois de Paorn réservent aux grands criminels », avant de les vendre comme de vulgaires esclaves à des nomades du désert. Le Marquis d'O ne sait pas ce que cela signifie, mais il a entendu l'un des nomades murmurer le nom de Katar-Kombo, une bourgade du Pays noir, quelques centaines de kilomètres au sud-est.

L'espoir vient de renaître sur la terre de l'Apocalypse, et tandis que le Lutin court la lande, claironnant le retour des Héros, les PJ se lancent sur la piste de leurs anciens compagnons...

Par-delà les déserts du monde

Les aventuriers vont devoir traverser les déserts d'Althusia pour se rendre à Katar-Kombo, un village oublié en marge du Pays noir. Ils peuvent emprunter des juggers, le chariot de Sangata, voire organiser une véritable expédition. N'oubliez pas de décrire les conditions extrêmes de leur traversée : changements climatiques imprévisibles (orages secs, tornades de sable) périlleux pour les voyages aériens ; air brûlant empêchant le port des armures ; rareté des points d'eau potable obligeant à emporter des dizaines de litres d'eau, etc. Toute rencontre est un ennemi potentiel. Pour développer le voyage :

— **La caravane.** Les PJ croisent un convoi sous les ordres d'humanoïdes en burnous bleus. Il s'agit de chasseurs de morts, des Elfes des sables (17 combattants niv. 5) qui approvisionnent les troupes des chaOmanciens. Ils feront tout pour capturer les PJ. Enchaînés aux chariots, une cinquantaine de zombis poussent des râles lugubres.

— **Le cauchemar vivant.** Une bande d'Enfants de l'Apocalypse se réfugie auprès des PJ : ils tentent d'échapper à un monstre engendré par leurs cauchemars nocturnes (une grande Freyeur, BFR p. 80).

— **Les Expiateurs.** Des nobles et des riches marchands ont abandonné toutes leurs possessions pour suivre le Père Babgrâl, un prêtre illuminé qui les protège du ChaOs. Sous des dehors secourables, leur communauté nomade est un ramassis d'individus psychotiques prompts à faire expier tout comportement « chaotique » (parler grossièrement, changer d'avis, etc.).

— **La pluie du ChaOs** s'abat sur le désert (1d6PV/rd, durée 2d20 mn).

— **Tueuse de démons.** Deux Prédateurs des Ombres prennent en chasse les PJ. La poursui-

te les conduit jusqu'à une ville recouverte d'immenses toiles arachnéennes, et dévastée par un autre fléau des abysses : une monstrueuse araignée Bebilith dévoreuse de démons (BP p. 34). Les PJ peuvent se débarrasser de leurs poursuivants... s'ils survivent à la Bebilith!

Après plusieurs jours de voyage, le sable devient lande sèche, tandis que sur l'horizon s'élèvent les montagnes du Pays noir, nichées dans leur écrin de jungles impénétrables. Puis les PJ atteignent un village reposant à l'ombre des premiers grands arbres de la forêt : Katar-Kombo.

Katar-Kombo

♪ **Ambiance ethnique ; Passion 1 : The Feeling Begins.** Dès vos premiers pas entre les façades craquelées du village, vous êtes assaillis par une odeur douce-amère écoeurante, mélange de pourriture et de fragrances végétales. Une rue unique partage le village en deux îlots de constructions sordides, recouvertes de poussières noires agglutinées par le crachin qui ravage le pays. Quelques humanoïdes vêtus de lin sale rasant les murs, tandis que des guerriers kookélés à la peau sombre paressent sur le bas-côté. L'un d'eux frappe un tambour, le regard absent, fumant une petite pipe d'argile. Un autre est absorbé par la fabrication de colifichets d'os polis, tandis qu'un être aux chairs putréfiées traverse la rue dans l'indifférence générale, entouré d'un bel essaim de gros insectes volants...

Katar-Kombo est une communauté d'une centaine d'âmes, ancrée au pied des volcans du Pays noir, terre sacrée des esprits, où plane l'ombre du Dragon-Legba. Jadis, Katar-Kombo était la dernière étape pour les caravanes qui osaient braver le désert. On venait y chercher des vivres et pratiquer le troc avec les Kookélés (voir G&M p. 84). Mais lorsque les premiers zombis sont apparus, le culte des morts et du Dragon-Legba s'est beaucoup développé. La population humaine a déserté et les Kookélés les moins « civilisés » sont retournés à la jungle, où ils sont devenus des cannibales galvanisés par les loas, leurs puissants chamans nécromants. Aujourd'hui, Katar-Kombo n'est plus qu'un îlot de désespoir où l'on se laisse mourir lentement, réfugié dans les paradis artificiels du skool et du krâal, les épices hallucinogènes kookélées. Au fil de leurs rencontres, les PJ vont découvrir ce que sont devenus Drogon et Kwalish...

● **Les humanoïdes.** Nombre d'Humains ou Demi-Humains ont échoué là, s'adonnant à toutes sortes d'épices. Aucun d'eux ne voudra écouter ou suivre les PJ. Leur devise : « Reste tranquille, et méfie-toi du Kookélé qui dort. »

● **Pelnor d'Arnaël.** Ce pitoyable vieillard rongé par les fièvres était jadis un puissant paladin. Un jour, il s'enfonça dans la jungle avec cinquante chevaliers pour percer les mystères du Pays noir. Des mois plus tard, on le découvrit seul, à demi mort, aux abords du village. Depuis, il tient des discours incohérents. Il affirme que le Pays noir cache le bagne légendaire de Skhâtraz, que les souverains de Paorn utilisent en secret depuis des siècles pour exiler les grands criminels. Avec beaucoup de patience et un peu de skool, les PJ obtiendront de lui une carte approximative du Pays noir.

● **Papa Wambo.** Ce grand Kookélé hâbleur tient l'unique auberge de Katar-Kombo, repaire des

fortes têtes du pays. Parfois, il entre subitement en transes et se met à parler d'une voix douce des « grandes prairies du Seigneur ». D'autres fois, il est pris de fureur et massacre quelques clients avec le kasskhrân +5 de ses ancêtres. Comme tous les Kookélés, il croit à la réincarnation et redoute Baron Skatanga, le grand maître des loas. En outre, c'est un excellent exorciseur. Si les PJ sympathisent avec lui, il fournira des porteurs pour l'expédition. S'ils lui offrent une bonne bagarre (une tradition!), il compensera leurs pertes par 8 fioles de Baume des Laves, équivalent à Soins + Résistance au feu.

● **Erzuli.** Cette splendide Demi-Elfe noire n'a qu'une idée : fuir cet enfer. Elle vend son corps pour réunir une somme suffisante afin de suivre l'une des rares caravanes qui s'arrêtent à Katar-Kombo. Une nuit de cérémonie sacrée, elle a bravé le couvre-feu décrété par les loas et aperçu des nomades amenant des prisonniers (« un homme noble aux yeux d'argent et un petit barbichu agité »). Les captifs ont été conduits à la lisière de la jungle et attachés à l'Arbre des Souffrances, pour que le Dragon-Legba les emporte au royaume des esprits. Depuis cette incartade, Erzuli vit dans la peur. Bien que protégée par un loa, le jaloux M'bata Pieds-Bouc, elle sent sur elle le mauvais œil de Baron Skatanga et redoute un funeste destin.

● **M'bata Pieds-Bouc.** Ce loa kookélé préfère le « luxe urbain » à la touffeur de la jungle. Il collectionne toutes sortes d'objets « civilisés », qu'il utilise à tort et à travers. Vautré dans un hamac tendu dans un lit à baldaquin, il concocte des épices dans un superbe pot de chambre et tente de tirer des sons d'un métier à tisser. On peut lui acheter des Gris-gris emplumés de Quaal (3000 PO, GdM p. 198), 1 à 6 doses de krâal (2500 PO), de skool (250 PO), de liqueur juju (Grand Soins très alcoolisé, 2000 PO) et toutes sortes d'objets farfelus. Certaines nuits, M'bata est possédé par un mauvais esprit et se transforme en assassin sournois. Il prend alors sa sarbacane +2 et 3 dards de Précision imbibés de divers poisons, avant de partir en chasse. Au matin, il a tout oublié.

● **Baron Skatanga.** Vêtu d'une tunique de cuir cousue de colifichets macabres, ce puissant loa kookélé semble doué d'ubiquité. Partout où les PJ vont, ils ont l'impression de l'apercevoir. C'est le véritable maître du Pays noir, puisqu'il est en fait la forme humanoïde du Dragon-Legba. S'il est sollicité directement, il fera miroiter aux PJ d'hypothétiques richesses dissimulées au cœur du Pays noir.

● **Les zombis.** Quant ils ne sont pas au cimetière du village dont ils ont fait leur quartier général, ils errent dans les rues. Étrangement, ils ne s'attaquent pas aux habitants, mais la nuit ils rejoignent Baron Skatanga à la lisière de la forêt et participent à d'ignobles cérémonies au cours de laquelle le grand loa leur sacrifie une créature vivante.

● **Événements.** Au cours de leur séjour, deux événements vont venir troubler l'enquête des PJ : — L'un des PJ est la cible d'un loa. Par l'intermédiaire d'une rudimentaire poupée d'argile, le loa prend possession de son esprit et lui fait faire toutes sortes de choses (laissez courir votre imagination et avertissez discrètement le joueur des rôles qu'il va devoir interpréter : esprit animal, guerrier kookélé, etc.). Ses compagnons

doivent comprendre ce qui se passe et le faire exorciser par Papa Wambo. Et s'il y avait plusieurs cas de possession ?

— Une nuit, les Dieux d'Ysgard profitent d'une cérémonie invocatoire organisée par les loas pour s'adresser aux PJ. Ils s'expriment par la bouche de toutes les personnes présentes, empruntant des voix surgies d'outre tombe. (Thor) : « Le Dieu mort a FAUTÉ. » (Freya) : « OUI... qu'il nous rende ce qu'il a volé. » (Loki) : « UUsurpateuurr, rends-nous les Tables du ChaOos. » (Thor) : « ODIN te puniraaaa. » (Le Dieu mort) : « SSSSILENCE! Odin a disparu depuis des sssssiècles... les Tables sssont pousssières... et ce MOONDE est à MOOOOII! » Après quoi chaque participant subit l'effet d'un sort de Terreur.

L'enquête des PJ révèle que Drogon et Kwalish ont été exilés dans le bagné de Skhâtraz. S'ils tardent à s'y rendre, trois Prédateurs les rattrapent à Katar-Kombo et mettent la ville à feu et à sang. La solution la plus sage consiste à hâter le départ et à se diriger vers la jungle, guidé par Papa Wambo.

Le Pays noir

La jungle

Les aventuriers progressent dans un inextricable dédale de lianes et d'arbres géants qui se referme sur eux. Plantes vampires, serpents, Tertres errants, ne leur épargnent rien ! Et si cela ne suffit pas, il y a :

— **La chasse à l'homme.** Depuis quelques heures la tension monte : les porteurs disparaissent un à un, des ombres se fauillent entre les fougères, la forêt retient son souffle... Soudain, les tam-tams sonnent le massacre. Les aventuriers vont devoir fuir devant une horde de 50 Kookélés affamés.

— **Les cocons.** Dans une clairière sombre, les PJ découvrent une vingtaine de cocons agglutinés sur les branches d'un arbre mort. C'est le lieu de ponte d'une dizaine d'Harassiers (BFR p. 90)... qui n'apprécient pas cette intrusion.

— **Le festin.** Guidés par un fumet de viande rôtie et les accents de chants primitifs, les PJ découvrent une douzaine de Kookélés et leur loa en train de cuire quelques serpents, tandis qu'un petit être chafouin ligoté dans une énorme marmite s'agite pour se libérer. Si les PJ décident de l'aider, Jom Jamba-Dilum, un Lutin (BM p. 177), les guidera jusqu'aux flancs des volcans.

La terre des volcans

Le bagné de Skhâtraz est ceinturé par une couronne de volcans, véritable fournaise balayée par d'imprévisibles tourbillons de cendres et de scories. Les PJ vont devoir surmonter des obstacles naturels très dangereux : des plateaux incendiés par les geysers de flammes, aux canyons où stagnent des gaz asphyxiants, en passant par les tempêtes de cendres qui se lèvent brusquement. C'est le domaine des Tourmentes du ChaOs (BFR p. 146) : trouvant ici des conditions particulièrement favorables, elles viennent s'y reproduire au cours de terribles et cycloniques ébats. Si les aventuriers sont habiles, ils

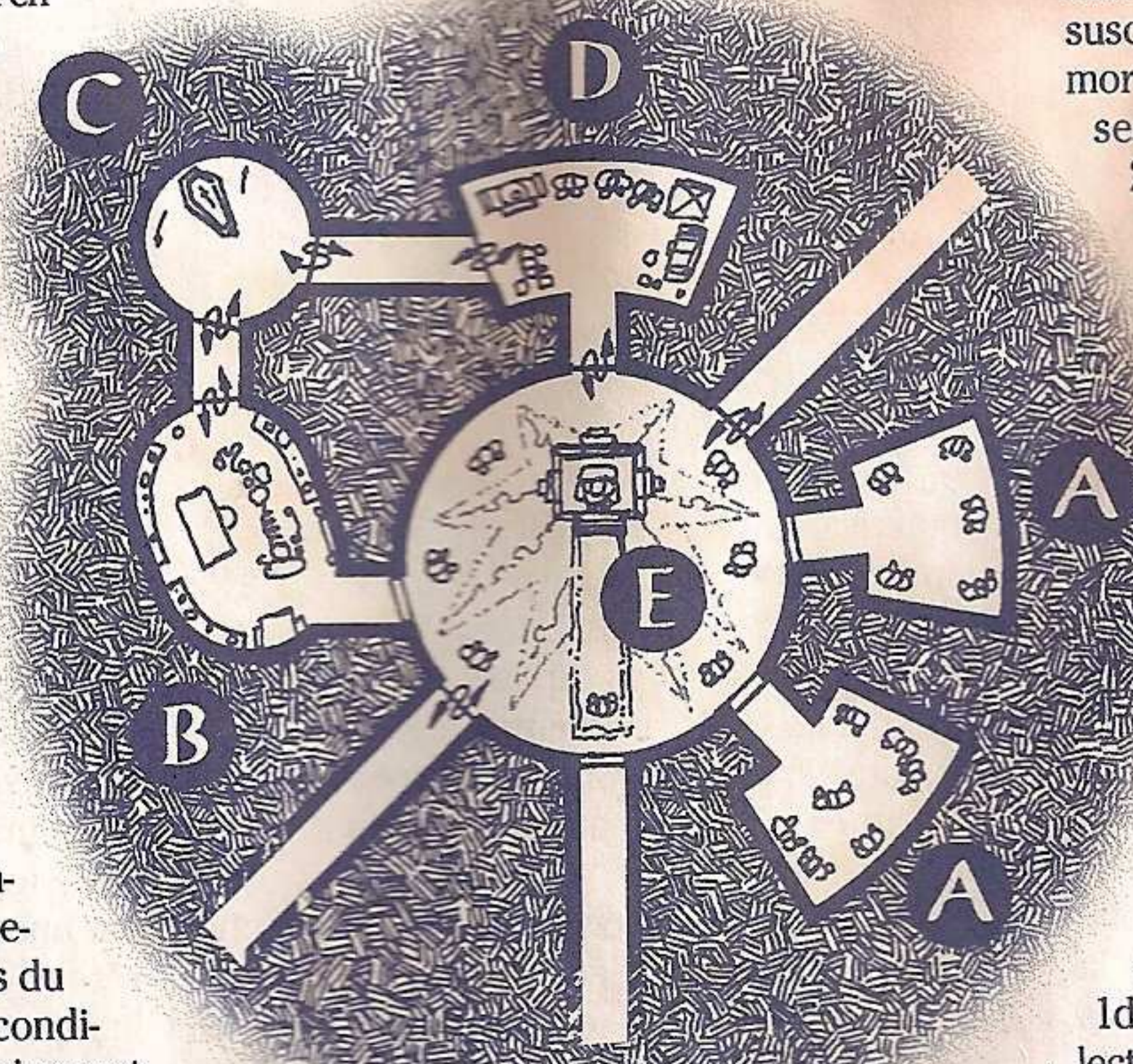
trouveront refuge dans les cavernes qui minent les sous-sols, et parviendront enfin dans la plaine centrale : un désert de poussière dominé par quelques pitons rocheux vitrifiés. Étrangement, la magie n'y fonctionne presque pas (RM dans la région : 90 %) ! Ici, de redoutables marées de lave vont et viennent de manière imprévisible, surgissant au hasard des éruptions magmatiques. Seules la carte de sire Pelnor et de puissantes protections (baumes de Papa Wambo) permettront aux PJ de passer d'îlot en îlot entre deux marées de lave.

Un jour, les brouillards de cendre se dissipent et révèlent un majestueux plateau rocheux portant d'incroyables constructions métalliques : Skhâtraz, le bagné d'où l'on ne revient pas... (Pour le plan du bagné et un complément d'informations, reportez-vous à l'aide de jeu p. 81.)

Skhâtraz

» **Ambiance lugubre ; Passion, 18 : The Promise of Shadows.** Soudain, l'air vicié se met à vibrer d'un son lugubre : les gigantesques trompes de Skhâtraz sonnent la fin de l'alerte, tandis que la marée de lave qui cernait la ville finit de se retirer. Les cendres se déposent lentement, laissant apparaître de sordides bâtisses greffées sur les vestiges métalliques d'une cité oubliée. D'imposantes éoliennes rongées de rouille tournent en grinçant, dominées par les ossements millénaires de carcasses titanesques. Dans l'ombre des villages de cocons suspendus, les ruelles sont balayées par une haleine torride chargée de miasmes et de débris. Tandis que de furtives silhouettes humanoïdes semblent s'agiter dans une course perpétuelle contre la mort...

Il y a quelques siècles, Skhâtraz fut la plus extraordinaire des forges construites par les Nains duergars. Aujourd'hui, elle est à la fois une prison mythique, un haut lieu d'aventure et l'endroit le plus dangereux du monde de Paorn. Les pires criminels des Quatre Empires y crouissent : maîtres assassins du Salthar, aristocrates désaxés de Burgonne, barbares sanguinaires de Tsovranie ou moines fanatiques d'Althusia. Ils



Le Haut Château

ont fondé une communauté violente organisée en clans, et ne reconnaissent que l'autorité du plus fort. Les faibles sont massacrés ou réduits en esclavage. L'actuel Maître des clans est le Bouffon noir (G&M p. 84). Son objectif : comprendre pourquoi la magie est inefficace dans Skhâtraz, car tout sortilège semble irrémédiablement happé vers le monde souterrain. Au fil des années, les prisonniers abandonnés nus sur le Pic du Crâne ont perdu toute illusion de fuir : ici, la magie ne sert à rien, les marées de lave, les volcans, la forêt et le désert sont des obstacles insurmontables, et la fournaise ambiante anéantit lentement leurs forces (chaque jour passé dans cet enfer inflige 1 PV de brûlures). De plus, le bagné dispose d'un monstrueux géolier, le Dragon-Legba, un être de brouillard qui n'apparaît qu'en de rares et sanglantes occasions pour déchiqueter les fous qui tenteraient de s'évader, ou qui transgresseraient son unique loi : « Écriture ne sera point ». Posséder des livres ou des parchemins est en effet un crime capital. Tout détenu se doit – et s'empresse – de les brûler. Afin de supporter ces conditions de vie extrêmes, le clan des Distilleurs synthétise les épices, des substances hallucinogènes empruntées aux Kookélés et modifiées pour répondre à des besoins spécifiques. Au fil des années, les épices ont pris une telle importance qu'elles sont devenues l'unique monnaie d'échange.

Si vos aventuriers veulent conserver leurs chances de retrouver Drogon et Kwalish, ils doivent être discrets car leurs possessions risquent d'attiser bien des convoitises (en particulier les Mains de Tatsokai – voir *Le Dieu mort* – qui fonctionnent malgré la RM de 90 %).

1. La Diagonale du fou. (Voir plan en pages 82-83). Dominant la ville, ce palais tire son nom de l'agencement des balcons et passerelles métalliques qui s'y entrecroisent. L'intérieur est un labyrinthe truffé de pièges mécaniques. C'est la demeure du Bouffon noir. S'il apprend que de puissants étrangers « rôdent en ville », il cherchera à s'amuser à leurs dépens avant de les capturer. Les PJ, quant à eux, risquent d'avoir la surprise de leur vie : le Bouffon noir n'est autre que Rakûm-Rakûm, le maître assassin qu'ils ont affronté dans leurs aventures précédentes ! Ressuscité par un seigneur vampire, il est devenu un mort-vivant et conserve une haine tenace envers ses anciens adversaires.

2. Le Haut Château. Au sommet de la Diagonale, les appartements du Bouffon noir sont organisés ainsi :

a) **Cellules des guerriers.** Chacune abrite 9 guerriers du clan des Bateleurs, les combattants fanatiques du Bouffon noir.
b) **Laboratoire.** Il cache des inventions monstrueuses. Le Bouffon tente actuellement d'y développer un poison permettant de transformer la population en morts-vivants serviles.

c) **Crypte.** On y trouve le sarcophage du Bouffon et un bâtonnet de Puissance altière, pièce maîtresse de sa collection, conservé sous une Moissure jaune (BM p. 195).

d) **Salon privé.** Il abrite le tribut payé par les clans (objets variés, dont 1d6 magiques et 1d3 maudits, au choix du MJ), une incroyable collection de poupées automates et toutes les épices imaginables, gardés par de mortels « jouets » : 6 Golems de chair (BM p. 126).

Les épices

● **Description** : Le niokma permet de ne pas manger pendant quelques jours (la seule nourriture possible est une immonde bouillie de racines).

Le kliim confère l'endurance à la chaleur (idem sort). L'amkesh induit un état de prescience (idem Augure).

Le képhal éveille les pouvoirs psychiques (idem Tour mineur). Le krâal et le skool ont été décrits.

● **Valeur** : 1 dose de krâal vaut 2,5 amkesh, 5 kephal, 10 skool, 20 kliim ou 50 niokma. Équivalent en monnaie : 1 krâal : 2500 PO, 1 amkesh : 1000 PO, 1 kephal : 500 PO, 1 skool : 250 PO, 1 kliim : 175 PO, 1 niokma : 50 PO.

● **Effets secondaires** : Évitable avec JdS sous (Int + Sag)/2. Effet au bout d'une heure. Durée 1d4 heures. Tirez 1d6 : 1) Pas d'effet. 2) Inversion de l'humeur : le PJ pleure quand il est heureux et vice versa. 3) Phobie : le PJ ne supporte plus certaines choses : le port des vêtements, la vue des armes, etc. 4) Focus : le PJ devient obnubilé par l'accomplissement d'un objectif simple qu'il s'est lui-même fixé. 5) Mimétisme : le PJ change de personnalité et copie les manières du personnage le plus charismatique près de lui. 6) Retirez un effet secondaire, durée : 24 h. Tout événement contrariant ces folies temporaires rend la victime agressive.

e) **Cour des fous**. Drogon est détenu ici, abruti de skool et exhibé comme une marionnette hébétée dans une parodie de cour royale. Vêtus du costume des Bateleurs, 7 Kookélés fanatiques le surveillent en permanence.

Si les PJ parviennent à libérer Drogon et lui donnent le Diadème de Mercure (cet objet technomantique n'est pas gêné par la limitation magique du lieu), le vieux roi se redresse, les yeux flamboyants, tandis qu'il est investi par la force de ses ancêtres. Il recouvre aussitôt la mémoire et leur explique toute la légende du Dieu mort (voir Kabaal).

Il ajoutera ceci : « ... A l'origine, le Dieu mort était un Titan d'Éther. Il a acquis sa puissance en dérobant aux Dieux les Tables du ChaOs, qui révèlent les principes de la nécromancie et les secrets de la vie après la mort. Ainsi a-t-il pu survivre à travers les âges et ouvrir la Porte des Enfers. Nul doute que le pouvoir des Tables nous aurait permis de le vaincre... Hélas, elles ont été détruites il y a des siècles en même temps que le premier apôtre du Dieu mort : l'Arch-Lich Vecna (selon les légendes, Vecna disparut dans une gigantesque explosion lors du premier âge de l'Humanité, alors qu'elle usait des Tables du ChaOs pour faire régner la terreur sur l'Ancien Monde. On dit qu'elle fut vaincue par le guerrier Kas. Il ne reste d'elle que la Main et l'Œil de Vecna, voir GdM p. 107 et Manuel des Artefacts p. 35, 36, 100). Mes espoirs sont bien maigres. Je vais fuir d'ici grâce à la puissance du diadème et essayer de réunir les armées du monde libre pour combattre le Dieu mort. Hélas, je n'ai pas le pouvoir de vous emmener. Il vous faut donc trouver Kwalish – Odin

fasse qu'il soit en vie – en priant pour qu'il ait l'une de ses fameuses idées. »

3. Les Tisseurs célestes. Suspendus aux côtes d'une gigantesque cage thoracique, des cocons d'osier forment les demeures du clan des Tisseurs célestes. Ici vivent ceux qui refusent de fouler la terre maudite et ne rêvent que de s'élever dans l'air pur. Fondé par Ikhâr, un ancien maître tisserand, le clan passe son temps à élaborer de rudimentaires machines pour réaliser son rêve : voler. Les Tisseurs portent des griffes de métal sur leurs avant-bras, permettant de se déplacer sur les cocons. Ils refusent tout contact avec les « rampants » et ne commercent qu'avec les Échasseurs. Les agents d'Ikhâr espionnent sans cesse Skhâtraz depuis les hauteurs, et ce dernier est réputé détenir de nombreux renseignements (ex : il sait où se trouvent Kwalish et Drogon). Pour le rencontrer, il faut d'abord prouver sa valeur dans le Dôme pendu (3a), une immense cage suspendue au-dessus de la ville. À l'intérieur, des dizaines de cordes entremêlées pendent du plafond. Tout en se balançant de corde en corde, on doit y combattre un champion du clan, en sachant que toute chute dans le vide est mortelle. Pendant le combat : ♪ **Action violente**; **Passion, 9** : **Troubled**.

4. L'Arkhédrale. Splendide vestige du génie architectural nain, cette construction de métal et d'ossements polis défie l'usure du temps. Elle abrite le plus redoutable clan de Skhâtraz : les Échasseurs. Masqués de cuir noir et bardés de pointes d'acier, ils arpentent les rues armés d'arbalètes et de filets, se déplaçant sur d'étranges échasses télescopiques élaborées par les Ingénieurs. Ils abattent tout possesseur de livre et capturent certains guerriers pour, dit-on, les torturer longuement. La seule partie accessible de l'Arkhédrale est une chapelle dans la première tour, d'où partent de longs corridors bordés par les cellules des Échasseurs. Ils conduisent dans une salle au mur orné d'un immense abécédaire, surmonté d'une phrase sibylline : « Bénis soit celui qui forge les armes de vos esprits. » Si l'on enfonce les lettres formant le mot « Savoir », le mur pivote et conduit dans la seconde tour... qui est une gigantesque bibliothèque ! L'Arkhédrale était jadis le sanctuaire des connaissances secrètes des Nains duergars. En le découvrant, les Échasseurs ont aussitôt compris qu'ils disposaient d'un moyen efficace de survivre : le Savoir. Ils fournissent secrètement des bribes de connaissances aux chefs de clan (formules scientifiques, etc.) en échange de ce qu'ils ne peuvent produire (armes, nourriture). Officiellement, ils font respecter la loi interdisant l'écriture, et dissimulant leurs secrets derrière leur ordre monastique. Mais l'Arkhédrale abrite en fait de nombreux grimoires interdits (dont des livres de sorts !). Enfin, dans les sous-sols est installé un harem d'hommes (les guerriers capturés) car les Échasseurs sont en réalité des femmes ! Ainsi regroupées, elles assurent leur survie et perpétuent leur clan en sélectionnant les enfants de sexe féminin.

5. Les Mille-et-une-marches. Sculpté dans l'échine d'un titanesque saurien, ce gigantesque escalier de dentelle osseuse est l'endroit le plus curieux de Skhâtraz. En effet, d'inraisemblables amas d'objets encombrant ce passage qui conduit de l'Arkhédrale à la plaine. C'est le domai-

ne du clan des Compteurs, qui classent et répertorient tout ce qui est récupéré dans les ruelles crasseuses de la ville. L'écriture étant interdite, chaque membre de cette communauté connaît par cœur l'historique d'une centaine d'objets. Tout est scrupuleusement régleménté, et dès l'entrée chaque « visiteur » se voit attribuer un matricule à 7 chiffres et lettres, qui lui sera sans cesse demandé sous peine de travaux forcés. Pour accéder à un objet précis, il faut trouver la personne qui le connaît et la payer en épices. Note : dans la mesure où les objets magiques ne fonctionnent pas dans Skhâtraz, un certain nombre d'entre eux circulent sans que l'on puisse affirmer leur nature : une fois sorti du Pays noir, un anneau runique peut être une simple bague, rendre invisible... ou être un anneau maudit !

6. Les Jumeaux de pierre. Dans les ruines de ces deux donjons sont installés les clans « scientifiques » de Skhâtraz : les Distilleurs qui élaborent les épices à partir des moisissures se développant sur les ossements ; et les Ingénieurs, qui utilisent l'énergie des éoliennes pour faire fonctionner leurs machines et concevoir de folles inventions mécaniques (armures climatisées, haches à cran d'arrêt, et poupées automates dont raffole le Bouffon). De nombreux passages secrets relient les deux tours et les groupes ne cessent de se harceler et de se voler mutuellement leurs disciples, une denrée rare. Les uns et les autres seront ravis de commercer avec les PJ et tenteront tout pour les enrôler. Ils peuvent acheter n'importe quel objet et le payer en épices, ce qui fournira une monnaie d'échange aux PJ. Par ailleurs, ils peuvent offrir un moyen pratique de s'introduire dans la Diagonale : le Bouffon noir ayant régulièrement besoin d'épices ou de nouvelles poupées.

7. Les Parias. Rejetés par les différents groupes de la ville, ces gens tentent de survivre comme ils peuvent. Nombreux sont ceux qui portent d'atroces mutilations glanées dans les recoins de Skhâtraz. Les plus ingénieux recyclent les matériaux pour élaborer des prothèses redoutables. D'autres s'occupent de récolter les moisissures du sous-sol pour préparer la shtoob, un infâme brouet alcoolisé, le seul plat « civilisé » de tout Skhâtraz. Leurs cibles préférées sont les Compteurs et les petits groupes errant sur leur territoire.

8. La Spirale d'acier. Il s'agit de l'antique et ingénieux réseau de voies ferrées développé par les Nains pour faciliter leurs travaux miniers : les rails (deux voies côte à côte) commencent au niveau du Puits central, une cheminée rocheuse dominant la ville, puis descendent en multiples spirales à travers Skhâtraz pour s'enfoncer dans les profondeurs. Le long du trajet ont été aménagés des embarcadères : les Haltes. On peut y arrêter les wagonnets (par un astucieux système de freins et de filets métalliques pouvant se relever en travers de la voie), ou d'une simple poussée descendre jusqu'aux Entrailles. En fin de parcours, les wagonnets sont chargés sur une plate-forme et remontés au sommet du Puits par une gigantesque machinerie. L'ensemble du réseau est entretenu par un peuple humanoïde indépendant des clans : les Pâles, des colosses musculeux aux chairs froides et translucides installés de loin en loin dans les Entrailles et au sommet du Puits. Pour emprunter ce moyen de

transport, il faut s'acquitter d'une ou deux doses des meilleures épices.

9. Les Entrailles. C'est la partie souterraine de la Spirale. Il n'existe aucune carte fiable de cette zone qui s'étend sur plusieurs dizaines de niveaux. Les principales Haltes sont occupées par de petites groupes de Pâles qui entretiennent les voies pour explorer les profondeurs. Violents et sectaires, ils n'apprécient guère les incursions sur leur territoire et n'hésitent pas à organiser de véritables chasses à l'intrus le long des couloirs interminables baignant dans la lueur des mousses phosphorescentes.

Kwalish est retenu quelque part au cœur des Entrailles. Il faut 1d6 heures pour le retrouver. Pendant les explorations : **Ambiance suspense; Passion, 8; Zaar.** Toutes les 20 minutes, tirez 1d100 sur la table de rencontres ci-dessous :

01-40 % : Pas de rencontre, hormis l'écho d'inquiétantes clameurs.

41-50 % : Effondrement de galerie. Chaque PJ doit réussir un jet Difficile en Dex pour éviter les blocs de pierres, ou perdre 6d6 PV.

51-62 % : Patrouille de Pâles. 3d6 créatures.

62-75 % : Chant hypnotique d'une Veuve phallogène. Les PJ doivent y résister pour ne pas être attirés dans les tunnels de cette terrible créature... à moins qu'elle ne soit en période de reproduction (voir G&M p. 84).

76-85 % : Coulée de lave. Il faut trouver refuge dans une grotte, hantée par une énorme Vase grise (DV12, BM p. 293).

86-95 % : Le tombeau des Ultimes. Une caverne pétrifiée abrite trois sarcophages de marbre noir, lieu de repos éternel des derniers Nains duergars morts à Skhâtraz. Quiconque profane les tombes provoque l'apparition de 3 Démons Gardiens majeurs (BM p. 55). Le trésor des Duergars comprend : 1 opale noire (20 000 PO), 1 main momifiée sertie de gemmes (17 000 PO), cotte de mailles noire +5, épée courte en obsidienne +5. Sur les parois de la grotte, un bas-relief raconte les origines de la ville. On y explique comment jadis, le cruel seigneur nain Hâz'Farazon invoqua l'Esprit des Grands Sauriens morts sur le plateau de Skhâtraz, donnant ainsi naissance au Dragon-Legba ! Il lui assigna la tâche de protéger la cité et le vortex, un lieu étrange dont le nom signifie « là-où-s'engouffre-toute-magie ». Au fil des siècles, la communauté naine s'est étioyée, puis a disparu, mais le Dragon-Legba est resté, passant de mystérieux accords avec les souverains de Paorn pour devenir le seigneur du Pays noir.

96-100 % : Kwalish. Au cœur d'une gigantesque caverne encombrée de matériel, Kwalish travaille sur une amélioration du système de remontée des wagonnets. Officiellement, il a été capturé par les Pâles. En réalité, le maginventeur reste pour étudier un étrange phénomène : au fond d'une ligne abandonnée, un gigantesque tourbillon de forces apparaît de temps à autre, absorbant les traits d'énergie magique qu'il semble attirer jusqu'à lui : c'est le vortex, source de la résistance à la magie qui règne sur Skhâtraz et ses environs !

Passé l'effusion des retrouvailles avec les PJ, il écouterait attentivement tout ce que Drogon leur a appris, avant de se concentrer quelques instants et de déclarer, le regard brillant : « Nom de Zeus ! J'ai la solution, mes amis ! Voyons... J'ai besoin de vous. » Kwalish refuse de s'étendre en détails techniques et demande aux aventu-

riers de lui procurer une clepsydre (« solide, avec le décompte des jours, des heures et des minutes »), et quelques kilos de quartz, avant de leur donner rendez-vous : « Retrouvez-moi au sommet du Puits central dans six jours... J'aurai une grande surprise pour vous ! »

Les PJ peuvent acheter la clepsydre chez les Ingénieurs et trouver du quartz quelque part sur les Mille-et-une-marches, mais rien ne vous empêche de leur compliquer la tâche !

La Kwaloréan

Quand l'heure est venue de retrouver Kwalish... **Ambiance héroïque ; Retour vers le futur II, 11 : Burn the Book.** Lorsque vous parvenez au

Par ordre d'apparition à l'écran

► **Enjambeur géant :** CA 4, DV 2, PV 11, TAC0 19, Att 2, Dég 1-8/1-10, pouvoirs supprimés, BFR p. 77.

► **Ghûl :** CA 3, DV 7, PV 30, TAC0 10, Att 3, Dég 1-6/1-6/1-6, pouvoirs voir Goule, BM p. 132.

► **Jugger :** Comp. de Pilotage : Conduire un char ou Dex-4, Vitesse 0-40 km/h, Carrosserie : 30PV, à chaque fois qu'un jet de pilotage échoue : -1d10PV ; à 15PV ou moins : -4 en Pilotage, à 0PV : immobilisé.

► **Ezôd :** CA 10, DV 1, PV 8, Augure 3/j, Divination 1/j.

► **Zombi-Géant :** CA 3, DV 12, PV 65, TAC0 9, Att 1, Dég 2-12+7.

► **Géants divers :** BM p. 110.

► **Rats géants :** Nb 10-100, CA 7, DV 1/4, PV 2, TAC0 20, Att 1, Dég 1-3 + maladie, BM p. 247, Rat blanc : DV 1, PV 7, Tour mineur 6/j, BM p. 247.

► **Mobilier envoûté :** CA 2, DV 6, 4 chaises PV 30, table PV 52, lustre PV 40, Att 1, Dég 1-10, étranglement sur 18-20 pour le lustre (mort en 1d3 rd), écrasement sur 18-20 pour la table (3-30/r automatique).

► **Succube :** Jharzheelee CA 0, DV 6, PV 46, TAC0 15, Att 2, Dég 1-3/1-3, RM 30%, drain d'énergie, touchée par arme +2, immunisée au feu, sorts, BPS p. 109.

► **Chamancien ogre :** Masai-Mo. Mage niv. 14, CA 3, PV 54, TAC0 8, Att 1, Dég 2-16, RM 35%. Anneau des Arcanes (niv. 1,2), anneau d'Annulation (voir bâtonnet), bâton de Flétrissement (18 charges, 3 charges par coup), sorts : 5/5/5/4/4/2/1 ; voir G&M p. 84. Familier Quasit : BM p. 56.

► **Démon Bar-Lgura :** CA 0, DV 6+6, PV 51, TAC0 15, Att 3, Dég 1-6/1-6/2-12, RM 30%, camouflage, sorts, BPS p. 97.

► **Papa Wambo :** Guerrier kookélé niv. 7/Prêtre niv. 7, CA 5, PV 53, TAC0 7, Att 1, Dég 3-18+5, sorts 3/3/2/1 ; voir G&M p. 84.

► **Erzuli :** Voleuse niv. 7, CA 8, PV 32, TAC0 7, Att 1, Dég 2-5 (dague).

► **M'bata Pieds-Bouc :** Loa kookélé niv. 9, CA 5, PV 42, TAC0 13, Att 3, Dég 1d4x3, sorts 4/4/3/2/1 ; voir G&M p. 84.

► **Le Dragon-Legba :** CA -7, DV 18, PV 125, TAC0 1, Att 3, Dég 1d6+10/1d6+10/2d8+10. Pouvoirs et forme d'un dragon-serpent (Pan Lung, BFR p. 67). Constitué de brouillards et fumées semi-solides, le Dragon-Legba peut « contracter » son corps pour traverser n'importe quel tunnel de Skhâtraz. Sa forme humaine est Baron Skatanga.

« *sommet du Puits central, Kwalish vous attend dans l'ombre d'un baraquement de tôle. Il vous fait signe d'y pénétrer en silence, désignant une poignée de Pâles somnolents qui campent non loin. A peine entré, il déclare : « Nom de Zeus ! Le voyage dans le temps, mes amis, voilà la solution ! Pour nous emparer des indispensables Tables du ChaOs, il suffit d'aller les chercher AVANT leur destruction, en retournant dans le passé ! Laissez-moi vous expliquer... » Pendant que vous le regardez d'un air abasourdi, il poursuit : « ... et donc, le tissu mégachronométrique du continuum spatio... hum... bref, imaginez l'espace-temps comme un flux énergétique relié à notre réalité par une passerelle spatio-temporelle : un vortex ! C'est ce phénomène que j'ai découvert et étudié dans les profondeurs lors de ma captivité. En me livrant à diverses petites expériences, j'ai compris que l'on pouvait remonter le temps en traversant le vortex à grande vitesse, protégé par un alliage résistant aux hautes énergies. C'est pourquoi, j'ai créé... la Kwaloréan ! » D'un geste, il soulève une lourde bache révélant un étrange véhicule de métal riveté, bardé de cristaux pulsatiles et monté sur des roues en cuivre adaptés aux rails... « Regardez... » Au fil de son discours, il construit une petite maquette du réseau de wagonnet avec tous les objets qui lui tombent sous la main... « En nous élançant à bord de la Kwaloréan à partir d'ici, nous atteindrons la vitesse idéale pour ouvrir le vortex quelques secondes avant l'impact. Alors, si tout va bien, nous partirons à la conquête du Temps, nom de Zeus ! »*

Kwalish utilise ensuite les pièces amenées par les PJ pour achever la Kwaloréan. Pendant ce temps, arrangez-vous pour que les Pâles s'en mêlent d'une manière ou d'une autre (ils entendent les vociférations enthousiastes de Kwalish, etc.). Peu après, l'alerte est donnée. Kwalish sonne alors l'heure du départ. Les PJ ont tout juste le temps de placer la Kwaloréan sur les rails de la Spirale et de monter à bord, qu'une horde de Pâles armés de crochets se lancent à leur poursuite !

Mais le pire est à venir puisque les Pâles sont rapidement rejoints par le Dragon-Legba en personne ! Passez **Action héroïque ; Retour vers le futur II, 13 : End Title** et engagez une folle course-poursuite dans les tunnels de la Spirale : abordages à grande vitesse, saut par-dessus une portion de rails détruite, duels en équilibre avec le Dragon, etc.

Dans l'abîme du temps !

► **Action héroïque ; Retour vers le futur II, 13 : End Title.** Vous atteignez maintenant une vitesse phénoménale : les roues commencent à décoller sur les rails tandis que la Kwaloréan se met à crépiter. Kwalish règle les derniers compteurs et s'apprête à ordonner la fermeture du véhicule. Toute la structure est parcourue d'arcs énergétiques et l'emplacement du vortex n'est plus qu'à quelques centaines de mètres... Soudain, quatre Prédateurs se matérialisent sur les bords de la voie, les yeux brillant d'une lueur destructrice ! Les Prédateurs ont fini par retrouver les PJ. Conscients de leurs échecs précédents, ils ont attendu le bon moment pour lancer cet assaut mortel. Les PJ vont tenter d'y faire face, mais il serait étonnant qu'ils puissent vaincre quatre



Prédateurs au mieux de leur forme. Mettez la pression sur vos joueurs en leur rappelant que si leur vitesse diminue trop, le vortex n'apparaîtra pas et ils s'écraseront contre la paroi! Au dernier moment, l'un des démons assène un terrible coup sur la Kwaloréan, et Kwalish, réalisant la gravité de la situation... se sacrifie en se jetant sur les Prédateurs! Tandis que s'ouvre le maelström, les PJ aperçoivent Kwalish submergé par les assaillants... et ils plongent dans l'abîme du temps!

Épisode Deux

Les voyageurs du Temps

Où tout commence et réciproquement

Malgré le sacrifice de Kwalish, les Prédateurs sont parvenus à endommager une pièce ma-

trousse de la Kwaloréan, qui va rejaillir dans la réalité plus tôt que prévu.

Pendant les quelques secondes que dure le trajet, une fumée mauve commence à envahir l'habitable. Soudain le vortex s'ouvre et les PJ se retrouvent... face à une meute hurlante de monstres armés jusqu'aux dents! Les aventuriers n'ont que quelques secondes pour réaliser la situation: la Kwaloréan s'est stabilisée au centre d'une vaste grotte dont la voûte s'ouvre sur l'extérieur par un long puits. C'est le lieu d'un affrontement sanglant entre, d'un côté, une cinquantaine d'Orques et de Rats-garous menés par vingt Gargouilles, et de l'autre, une trentaine de guerriers (portant le blason du Salthar!) appuyés par deux prêtres (niv. 7) et un sorcier (niv. 8). Chacune des parties croyant à une ruse de l'autre, les PJ seront la cible des deux camps. Ils vont devoir s'organiser rapidement pour convaincre les uns de leur bonne foi et combattre les autres, tout en protégeant la Kwaloréan. Utilisez les reliefs naturels de la grotte, les attaques en vol, la magie, etc., pour entraîner vos joueurs dans un affrontement débridé... tout en leur rappelant que le compte à rebours de la clepsydre affiche une demi-heure! Dès que les PJ sont sortis de ce mauvais pas, ils réalisent qu'ils se trouvent... dans les sous-sols du palais de Krönberg. En remontant par le puits, ou par l'escalier secret que les gardes du palais ont emprunté, ils débouchent sur une esplanade. Au-dessous s'élève la coupole brisée du salon des Entretiens secrets: les PJ sont au début des *Chroniques du ChaOs* (voir *Kabaal*), juste après

leur première rencontre avec Azroliark! En aidant à éliminer le groupe d'attaque secondaire venu par les sous-sols, ils se sont sauvés eux-mêmes, en quelque sorte...

Kwalish est justement sur la terrasse adjacente, en train d'examiner les dégâts. Confrontés aux PJ, il sera tout d'abord perplexe: « Nom de Zeus, que faites-vous encore là? Je vous ai demandé de partir sur l'heure! » Mais, dès les premières explications des PJ, son visage s'illumine et il disparaît en ajoutant: « Rejoignez tout de suite votre machine, je vais chercher ce qu'il vous faut. » Peu après, il les retrouve dans les sous-sols avec... l'exacte pièce de rechange, et dit: « Dans ma jeunesse, il y a trente ans, un groupe de héros est apparu, venant de nulle part, pour me donner les plans de cette pièce mécanique, en me suppliant de la fabriquer car ils en auraient grand besoin dans l'avenir. Ces héros, c'était vous! J'ai donc pu vous sauver aujourd'hui, mais vous devez maintenant retourner dans le passé pour me remettre effectivement ce plan, il y a trente ans! » Kwalish leur tend le précieux parchemin et, tout en étant fasciné par sa propre invention, programme la nouvelle destination de la Kwaloréan.

Pendant ce temps, les ultimes minutes de la clepsydre s'écoulent et les PJ doivent affronter un dernier problème: la Kwaloréan, coincée dans cette grotte, n'a ni la place ni la poussée nécessaire pour atteindre les 14 kwalimètres/seconde permettant de rouvrir le vortex! Il faut qu'une partie des PJ se concentre sur l'abattage d'une paroi vers l'extérieur de Krönberg (100PV en sorts d'attaque suffisent), pendant que l'autre court chercher deux énormes fusées d'artifice dans l'armurerie du palais. Ces fusées ont été fabriquées par un certain Ermold le Noir, avec de la poudre-tonnerre... Si on en fixe une à l'arrière de la Kwaloréan, l'effet de propulsion est garanti! (la deuxième servira pour l'épisode suivant).

Tandis que les dernières secondes s'écoulent, la fusée est mise à feu et les PJ traversent le mur de la caverne, avant de foncer dans une avenue de Krönberg. Un bref instant, ils aperçoivent un petit groupe quittant la capitale: leurs doubles temporels se dirigeant vers le Pilier du Ciel!... Puis le vortex s'ouvre, et ils disparaissent dans un flamboiement d'étincelles.

Retour en enfance

Cette fois-ci, le voyage se déroule sans incident et les PJ rejaillissent à l'époque voulue, la clepsydre affichant quatre heures. Le seul problème est qu'ils apparaissent devant une grange dont ils défoncent la porte avant de s'immobiliser dans une meule de foin. Dès qu'ils mettent le nez dehors, une horde d'enfants au regard farouche les assaille à grands coups d'épées et de haches en bois tout en lançant des: « Laissez-le moi, c'est moi qui l'ai eu! » ou encore « Ça doit valoir un tas de points d'expérience ça. » Les PJ viennent d'arriver à la Forteresse de Papier, une sorte de colonie pour enfants... qu'ils ont tous fréquentée quand ils étaient petits! Dirigée par le Chevalier masqué (Kwalish déguisé), la colonie est un « camp d'entraînement pour jeunes aventuriers et futurs héros ». Elle permet en fait à Kwalish de sélectionner ceux qui, un jour, seront les champions d'Ysgard. Une trentaine d'enfants (dont certains des PJ, tout jeunes)

sont ainsi confrontés à des monstres factices animés par d'ingénieux mécanismes, des pièges miniatures et des énigmes facétieuses, dans un gigantesque parcours du combattant ludique. N'hésitez pas étoffer cette séquence afin d'agacer l'amour-propre de vos joueurs : avant d'obtenir des renseignements et réaliser que le Chevalier masqué n'est autre que Kwalish, il faut parlementer longuement avec les capricieux bambins qui se feront une joie d'entraîner les PJ dans d'interminables facéties (combats contre des monstres mécaniques, courses-poursuites à travers des mini donjons à échelle enfantine, etc.). Depuis quelques jours, les enfants sont abandonnés à eux-mêmes et pensent qu'il s'agit d'un nouveau test, car le Chevalier reste introuvable. En réalité, Kwalish a été enlevé par la famille Rakûm qui tente, par la torture, d'obtenir que leur jeune fils, Rakûm-Rakûm soit sélectionné (il échoue à tous les tests et « veut seulement devenir un méchant vampire, ou assassin-à-Krönberg-comme-son-papa »). Il faudra aux PJ une bonne dose de patience pour localiser le campement des Rakûm. Cette famille malfaisante est installée non loin du camp et tous, du grand-père sorcier teigneux (niv. 9) au plus jeune fils, opposeront une farouche résistance. Leur arracher le maginventeur afin de lui remettre le précieux plan ne sera pas une partie de plaisir. Une fois leur mission achevée, les aventuriers pourront repartir grâce à la seconde fusée d'Er-mold. Mais, en franchissant le vortex, ils auront une ultime vision : celle du petit Rakûm-Rakûm en train de jouer aux osselets avec du quartz pilé... le carburant de la Kwaloréan !

La nuit des temps

Impuissants, les PJ assistent à la lente diminution de la sphère d'énergie, signant la fin des réserves de quartz. Ils vont donc faire une nouvelle halte prématurée... et réapparaître sur une île à la végétation luxuriante où s'ébattent de titaniques sauriens. A quelques kilomètres au large, émerge un étrange pic rocheux : le Pilier du Ciel ! La clepsydre indique deux jours.

Les habitants de l'île sont des primitifs menés par l'arrière-ancêtre de Rakûm-Rakûm ! Ce dernier, un Nain des cavernes, s'est uni à une vieille Hobbit barbue, et ils ont peuplé l'île de leur descendance dégénérée. Certains prennent les PJ pour des Dieux, et le Vieux Rakûm (chaman niv. 10, sorts primitifs), jaloux, n'aura de cesse de les persécuter. Faites découvrir aux PJ les joies de l'époque des dinosaures (attaque de vélociraptors, etc.), tandis qu'ils cherchent désespérément du quartz pour repartir. Alors que la clepsydre ne leur laisse plus que quelques heures, Rakûm se lance dans un grand numéro : il jette des imprécations aux PJ, et menace de faire disparaître le soleil s'ils ne se soumettent pas. A cet instant précis, le soleil se voile et un bruit formidable remplit l'air : un titanique vaisseau en feu traverse la couche des nuages et tombe, puis percute au loin le Pilier du Ciel avant de s'abîmer dans la mer aux pieds des PJ. Ils viennent d'assister à l'arrivée de la nef céleste qui amena jadis Drogon sur la Terre ! La solution à leur problème est maintenant simple : il suffit de récupérer les cristaux de quartz qui alimentent tout véhicule sélénite. Par ailleurs, trouver un moyen d'atteindre les 14 km/s pour rouvrir le

Petit guide technique de la Kwaloréan

La Kwaloréan est le chef-d'œuvre de Kwalish, le premier véhicule-à-voyager-dans-le-temps.

● **Intérieur.** Encombré de fines tubulures métalliques et de curieux instruments. En se serrant, 6 à 8 personnes peuvent y tenir.

● **Fonctionnement.** En termes de mécamagie quantique, la vitesse du véhicule permet l'ouverture et le franchissement d'un vortex, tandis que son énergie sert à remonter le cours du temps. Pour générer cette énergie, il faut un combustible : quelques kilos de quartz pilés.

● **Voyants et indicateurs.** Trois sont importants :

— **Le cercle chromatique.** Il est relié aux roues et sa couleur varie avec sa vitesse de rotation, et donc celle du véhicule. Pour ouvrir un vortex, il faut impérativement que le cercle vire au rouge, soit atteindre une vitesse de 14 km/s (kwalimètre/seconde).

— **La sphère d'énergie.** De petite taille, elle gonfle et dégonfle en fonction de l'énergie restant dans les cristaux de quartz. Quand la « sphère est à plat », il faut remettre du quartz pilé dans le compartiment prévu.

— **La clepsydre.** C'est le plus important, car elle indique précisément le temps que véhicule et PJ peuvent passer dans une époque... avant de se désintégrer ! En effet, le Temps (le dieu Chronos) réagit automatiquement aux « anomalies » qui surviennent dans sa trame et les corrige en les effaçant. Dans le passé proche, les PJ risquent de créer de graves paradoxes temporels, c'est pourquoi ils ne peuvent y rester que très peu de temps. Par contre, plus ils s'éloignent dans le passé, plus le risque de créer un paradoxe diminue, ils disposent alors de plus de temps pour agir. En pratique, utilisez la clepsydre comme élément de stress. Et si les PJ créent un véritable paradoxe temporel (« et hop, je tue l'ancêtre de ton personnage »), faites intervenir Chronos pour que les choses rentrent dans l'ordre (« Tu as CRU le tuer, mais ton épée est passée à côté »).

vortex n'est pas très difficile (les PJ ont le temps de construire un tremplin, ils peuvent atteler des ptérodactyles à la Kwaloréan, etc.).

Bientôt, les PJ repartent à travers le vortex, plongeant vers l'Ancien Monde et la puissante Vecna. Derrière eux, la formidable énergie libérée par l'écrasement de la nef modifie déjà le climat : la période des grandes glaciations vient de commencer...

L'Ancien Monde

L'ultime vortex s'ouvre sur l'Ancien Monde dans la ville de Nāzka, plusieurs millénaires avant la naissance des PJ. A cette époque, la planète Étherne, jumelle de la Terre et patrie des Titans

d'Éther, est intacte (la lune n'existe pas encore). La clepsydre indique cinq jours.

♪ **Ambiance grands espaces ; Passion, 15 : Passion.** *L'air est tiède, c'est le soir... et dans le ciel, à la place de la lune, une somptueuse planète bleue brille sur le velours de l'espace ! La Kwaloréan est arrêtée sur un promontoire rocheux surplombant une vallée escarpée. En contrebas, disséminés dans la jungle luxuriante, s'étendent les temples de pierre et les habitations basses d'une extraordinaire cité illuminée par des milliers de braseros. Des mélopées gutturales montent dans l'air âcre chargé d'encens, et le sang coule à flots autour des pieux sacrificiels... car au crépuscule, l'Arch-Lich Vecna, l'hideuse et impitoyable maîtresse de l'Ancien Monde, fait toujours sacrifier un millier de victimes devant les portes de ses temples !*

La civilisation de l'Ancien Monde est régie par les prêtres sanguinaires du culte de Vecna (inspirez-vous des Aztèques ou des Incas), appuyés par l'Armée sainte qui fait respecter leur joug. Du fait de leur allure générale, les PJ seront pris pour des aventuriers venus du lointain continent de Mû, ou pour des mercenaires atlantes. Ils peuvent glaner un certain nombre de renseignements en ville, la façon de les obtenir étant laissée à votre appréciation (augure, taverne, etc.) : dernièrement, Vecna a commis le pire des sacrilèges en assassinant Kas, son premier lieutenant et grand prêtre-soleil de l'Armée sainte. On murmure depuis que Nāzka est hantée par l'ombre vengeresse de Kas. De fait, et jusqu'à la fin de l'aventure, l'ombre d'un guerrier se mêlera parfois à celles des PJ, sans qu'ils puissent rien y faire. L'Arch-Lich ne quitte jamais la Grande Ziggourat, un temple perché sur le plateau qui surplombe la vallée. Elle y étudie les Tables du ChaOs et perfectionne l'art de la nécromancie, qui vient de faire son apparition sur la terre. Au cours des âges, nombreux sont les aventuriers et les héros qui ont tenté de piller les fabuleux trésors de la Grande Ziggourat. Et que personne n'a jamais revus.

Le temple de Vecna

Contrastant avec la jungle en contrebas, le plateau est une vaste étendue désolée, comme si toute végétation refusait de pousser aux alentours de la ziggourat. A la nuit tombée, certaines pierres se mettent à luire, formant de gigantesques dessins géométriques lorsqu'on les observe de haut (oiseau étrange, serpent à plume, etc.). Ces « chemins lumineux » sont jonchés de loin en loin de carcasses brisées de plusieurs nefs célestes : ainsi, voilà comment sont arrivés sur Terre les premiers Titans d'Éther ! Telle une gigantesque colline, l'ombre écrasante de la Grande Ziggourat se dresse au cœur des arabesques phosphorescentes.

La ziggourat a été bâtie avec la science des Titans d'Éther et tout le machiavélisme d'une Arch-Lich. Elle est construite dans une pierre étrange et très résistante, identique à celle qu'utilisent les Titans. Le temple a les particularités suivantes : les murs extérieurs empêchent toute téléportation, changement de plan, etc., de passer. On peut, par contre, se téléporter d'un point à un autre à l'intérieur du temple. Toutes les trappes font 3 x 3 mètres sur 6 de profondeur, et sont garnies de pieux empoisonnés (Dég 5d6 + poison) ▷

type M, contact, 30/15PV). Toutes les portes secrètes sont difficiles à localiser (1-3/20, sauf pour les Elfes : 1-5/20). Toutes les portes ordinaires sont en pierre massive (chances de les défoncer divisées par deux). Une fois à l'intérieur, il est impossible de contacter un Dieu : les sorts de Divination et équivalents sont interrompus par Vecna, qui envoie aussitôt l'un de ses agents en identifier la source. Ses agents ressemblent à des Mephits de poussière (BP p. 75), de purs esprits qui peuvent circuler comme bon leur semble et n'interviennent jamais qu'en parlant. En termes de jeu, l'un d'eux peut apparaître pour aiguillonner les PJ quand l'action se relâche, les faire douter quand ils pensent avoir tout compris, les dresser les uns contre les autres, etc. En résumé, le temple est un labyrinthe de pièges conçu pour éliminer aussi bien les pillards que les champions ou les héros. Être armé jusqu'aux dents ne sert à rien : si les PJ agissent sans réfléchir, ils courent à une mort certaine!

1. Entrée. Sur l'immense double porte en marbre noir est sculptée une main griffue contenant un œil ouvert : l'emblème de Vecna. A l'intérieur, des fresques abominables ornent les murs badigeonnés de sang séché. Quiconque s'attarde là plus d'une minute est victime des sorts *Terreur* et *Causer des blessures critiques* (3d8+3PV).

2. Salle des offrandes. Toutes sortes de fruits exotiques, viandes fumées et plats épicés sont déposés là et renouvelés chaque semaine par les

prêtres. Les offrandes sont toutes empoisonnées (poison type J, Mort/20PV), de plus 6 serpents vivent dans les paniers décorés de gemmes (15 000 PO en tout). Le mur du fond cache une porte secrète. Une trappe, ouvrant sur un puits, est également cachée sous les offrandes, mais son ouverture est scellée magiquement. Une Dissipation de la magie permet de neutraliser le sceau pendant 1d4 rounds : il faut tenter de l'ouvrir dans l'intervalle, sinon la magie du sceau se réactive.

3. Temple supérieur. Des coffrets débordant de richesses s'y empilent devant des statuette en terre cuite décorées de symboles solaires ou cosmiques. L'ensemble est une illusion. Au-delà du couloir d'entrée, la pièce est en équilibre sur une balance : si un poids supérieur à 10 kg pèse dans la pièce, l'équilibre est rompu et un mécanisme fait tomber le plafond (Dég 10-100PV, pas de JdS).

4. Les 3 portes. Une salle poussiéreuse donne sur 3 portes. «A» est difficile à pousser ; une trappe est placée juste derrière. «B» a un glyphe de Mise à mal (perte de tous les PV sauf 1d4) activé par simple contact. Trois squelettes ordinaires sont entassés devant. Elle s'ouvre sur un puits. «C» ne peut en aucun cas être ouverte, altérée ou franchie par ce côté, elle porte le même glyphe. Si l'on prend une heure pour dégager l'épaisse poussière qui tapisse le sol de la pièce, on peut dégager d'immenses lettres formant un

texte. Après l'avoir déchiffré (Lire les langages/la magie), on peut lire :

« Le héros descendra dans mon estime,
Car au sud il attrapera le mauvais œil,
A l'est, sera courageux mais point téméraire,
A l'ouest, il n'osera contempler sa face,
Et, de honte, le héros voilera son regard hideux. »
L'énigme donne des indices sur plusieurs salles. Pour avancer, il faut descendre en « 12 », s'emparer de l'Œil de rubis en « 13 », avoir le courage de s'immerger en « 15 », ne pas regarder son reflet en « 14 », appuyer sur le Héros et l'Œil voilé en « 16 ».

5. Couloir ensablé. Du sable a envahi le couloir, en provenance de « 6 ». 1d6 serpents venimeux dorment juste sous la surface.

6. Piège déclenché. Deux pilleurs de tombe ont été étouffés sous une tonne de sable lâchée par un plafond piégé. Leurs cadavres sont encore là. On trouve sur eux 12 gemmes de 500 PO et une dague +3. Plutôt que de réamorcer le piège, Vecna a préféré placer un collier de Strangulation sur le cou d'un des cadavres. Il faut dégager le sable pour avoir une chance de découvrir la porte secrète du fond.

7. Golems de pierre. Les murs de la pièce sont illusoirs, et la partie au-delà d'eux est sous l'effet d'un Silence permanent. Quatre golems attendent de happer les imprudents qui s'approchent des murs. Leurs ordres ne leur permettent pas de s'aventurer au milieu de la pièce, qui dissimule une trappe. La porte du fond semble être un leurre s'ouvrant sur une paroi de pierre. Où s'ouvre en fait, une véritable porte secrète.

8. Escalier mortel. Lorsque les PJ atteignent le milieu de l'escalier, signalez à voix haute que celui-ci se met à basculer lentement vers l'avant, puis comptez mentalement jusqu'à 10. Passé ce délai, tous les PJ qui n'ont pas précisé qu'ils remontaient, glissent et tombent dans la salle 9. En bas de l'escalier, une porte secrète s'ouvre vers « 10 ».

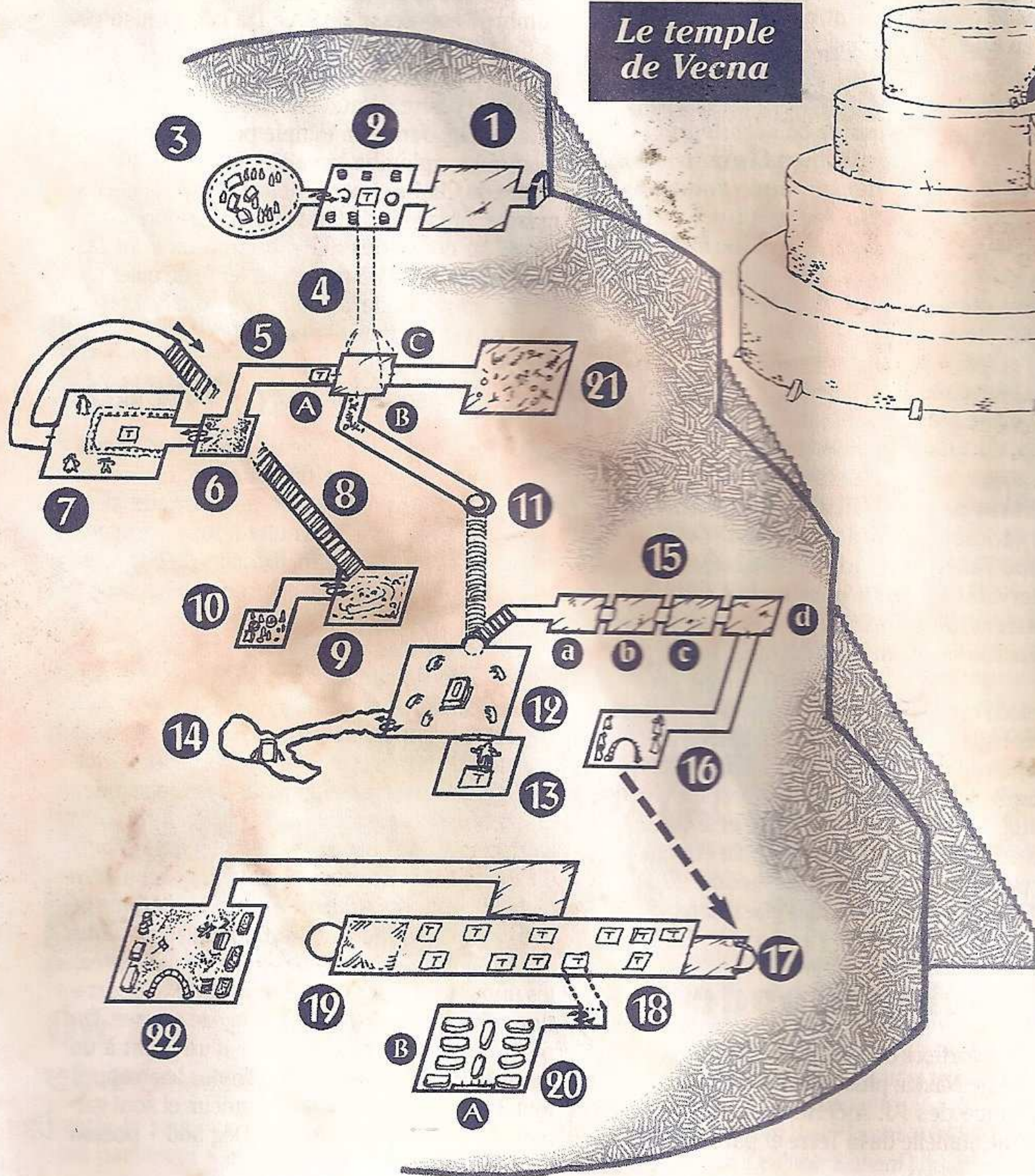
9. Bain de boue. Les PJ plongés dans ce bain verdâtre sont en fait ensevelis dans un gigantesque Limon vert. Ils perdent 10-100PV le premier round, et se transforment en limon le deuxième.

10. Trésor-leurre. Cette pièce sert à « contenter » les pilleurs de tombe afin qu'ils quittent le ziggourat. On y trouve : 2 000 PP, 12 000 PO, 11 000 PO en bijoux divers, 1 couronne de 28 000 PO (fausse), un bâton de Pouvoir (faux), une épée vorpale (fausse, épée maudite berserker), un anneau de Faiblesse et divers objets irradiant la magie (simple aura).

11. Le puits des larmes. Vertical et sans aspérité, on ne peut y descendre qu'avec une longue corde. Au milieu du trajet, et sur 6 mètres, de fines rainures apparaissent, taillées sur toute la circonférence. Si quelqu'un touche les bords du puits à ce niveau, des lames en sortent pour hacher quiconque se trouve dans la zone : 10-80PV, pas de JdS. Au fond du puits, une porte secrète est protégée par un puissant sort de Non-détection : il faut d'abord repérer le sort en détectant la magie, puis le dissiper (mage niv. 15) avant de pouvoir chercher en dessous. La porte conduit vers « 15 ».

12. Temple inférieur. Il abrite des fresques macabres et une douzaine de sculptures de mains griffues (taille réelle). Au centre, un autel de

Le temple de Vecna



basalte luit sombrement. Toute personne qui touche l'autel disparaît quelques instants, avant de réapparaître : avisez individuellement le joueur qu'il voit désormais certains de ses compagnons de manière déformée (yeux rouges, dents plus longues, etc.); ce piège ne servant qu'à semer la paranoïa ! Au fond, un énorme heurtor de bronze est accroché à une gigantesque porte. Il faut une force combinée de 100 pour pouvoir la pousser. Si l'un des PJ prend l'une des mains griffues et la met en contact avec le heurtor, elle s'anime brusquement et frappe à la porte de manière hystérique, tandis qu'un rire guttural éclate dans le temple.

13. Suprême Golem de fer. Il s'éveille seulement si une main griffue a actionné le heurtor. Dans ce cas, il vient dans le temple et massacre quiconque se déplace (il ne « voit pas » les choses immobiles). Une trappe sous le socle du Golem dissimule un rubis en forme d'œil (70000 PO), enchâssé dans le sol. Si on le retire, une fumée âcre se dégage : le rubis servait de bouchon à une fiole de gaz empoisonné qui se répand maintenant dans la pièce en 1 round (poison de contact, Mort/20PV).

14. La prison-miroir. Au centre de la pièce se dresse un miroir recouvert d'un tissu. Quiconque retire le tissu et contemple son reflet est aspiré à l'intérieur du miroir, prisonnier d'un monde à deux dimensions (JdS à -5) ! Le PJ aspiré ne peut plus communiquer ni faire quoi que ce soit. Pour le sortir de là, il faut placer un second miroir en face du premier : le personnage prisonnier contemple alors son reflet, il est aspiré à l'extérieur et se retrouve libre. Si on brise le miroir, il explose en tuant instantanément le PJ à l'intérieur et inflige 10-80PV sur 10 m de rayon.

15. L'épreuve du courage. Dès qu'un PJ pénètre dans cette salle (15a), un mur de pierre s'abat brusquement, venant sceller l'entrée. La pièce se remplit alors lentement d'un immonde liquide noir et corrosif (1PV par round de contact), irradiant très fortement la magie. Sur le mur à l'est, une fresque représente un personnage se coupant un doigt. Juste au-dessous, un emplacement ayant l'exacte forme d'un doigt est creusé dans le mur. Il est probable que le PJ sera effrayé par les effets possibles du liquide (qui montera jusqu'à remplir totalement la pièce en 10 minutes)... au point de se couper un doigt et de l'appliquer dans la loge murale. Dans ce cas uniquement, le mur entier se soulève et laisse passer le PJ vers 15b. Lorsqu'on pénètre en 15b, un mur s'abat brusquement et vient sceller l'entrée. Sur le mur du fond est peinte la même fresque, mais le personnage s'y coupe la main, tandis que la loge est en forme de main ! Cette fois, le liquide monte un peu plus vite (8 minutes pour refléchir). La sortie fonctionne de la même façon. D'après la fresque de 15c il faut se couper le pied, et d'après celle de 15d... la tête ! Dans chaque pièce, la solution ne consiste pas à se mutiler, mais à se laisser entièrement immerger dans l'immonde liquide : dès qu'il a atteint le plafond, le mécanisme se débloque, le niveau redescend et le mur se soulève (selon le texte de « 4 », il faut être « courageux mais pas téméraire » !).

16. Arche de brume. Les brumes ne peuvent pas être dissipées. Chaque pierre au-dessus de l'arche est gravée d'une image symbolique qui peut être enfoncée quelques instants, avant de reprendre sa place. Les symboles sont : un guer-

rier héroïque, un prêtre-soleil, l'Œil de Vecna à demi voilé par sa Main, l'Œil seul, la Main seule, un dieu solaire, un cadavre. Si l'on enfonce simultanément le Héros et l'Œil voilé (indice fourni en « 4 »), les brumes disparaissent et la première personne à pénétrer dans l'arche est téléportée en 17. Si toute autre combinaison est effectuée, les brumes persistent et la première personne à pénétrer dans l'arche est téléportée entièrement nue en « 1 », tandis que tout son équipement est téléporté en « 22 ».

17. Porte de l'Épée. Sur le mur de cette pièce, une étroite fente permet d'y glisser la lame d'une épée. Si une épée magique (+1 ou mieux) y est enfilée, le mur s'enfonçait dans le sol, broyant irrémédiablement l'épée et ouvrant le passage. C'est le seul moyen de passer.

18. Hall de Gloire. Ce hall est décoré de somptueuses fresques d'or et de turquoise racontant les hauts faits de Vecna. Il contient 11 trappes. La première contient aussi une Moisissure jaune. La cinquième abrite une porte secrète identique à « 11 » et conduisant vers « 20 ».

19. Crypte mortelle. Derrière la porte secrète, il n'y a qu'un flacon, posé à terre. Si on le touche, il se brise et libère une Mort cramoisie. Une trappe secrète est dissimulée au plafond. Si on l'ouvre sans s'écarter, elle déverse l'intégralité de l'acide contenu dans une citerne placée au-dessus : quiconque est dans la crypte est totalement dissout (pas de JdS). Une autre trappe secrète est dissimulée dans le sol. Si on l'ouvre, le bloc du plafond s'abat sur les 8 derniers mètres du hall de Gloire, tuant instantanément toute personne ratant son JdS (tous les objets écrasés font un JdS à -5).

20. Hall des héros. Les grands serviteurs de Vecna au cours des âges sont enterrés ici, dans dix sarcophages de pierre. 5 d'entre eux contiennent des dépouilles momifiées. Les 5 autres sont vides... car leurs propriétaires sont des Guerriers-Squelettes invisibles et silencieux. Ils montent dans la pièce une garde éternelle, prêts à pourfendre les profanateurs. Leurs épées noires ont les pouvoirs d'un espadon vampire tant qu'ils les portent (elles tombent en poussière ensuite). Les sarcophages contiennent : 16 500 PO, 1 sac sans fond, et 1 à 4 objets magiques mineurs, au choix.

Sur le mur du fond (en A), 2 entailles permettent de glisser 2 lames d'épées magiques. Le système fonctionne comme « 17 »... sauf qu'il n'y a rien derrière ! En (B) se trouve une arche de brume identique à « 16 », sauf qu'aucune manipulation ne fera disparaître les brumes. Toute personne qui y pénètre est téléportée en « 21 ».

21. Le temple du cauchemar. Le PJ téléporté ici est victime des pires illusions qui soient. Ils se retrouvent enfermés dans un labyrinthe sans fin, en proie au plus terrible de ses cauchemars (déterminer sa nature en fonction de chaque PJ). Si le PJ parvient à vaincre son Être de cauchemar, il émerge dans une pièce jonchée des squelettes de tous ceux qui ont échoué avant lui. On y trouve nombre d'objets insolites, dont un anneau de Régénération et une main momifiée. Dans ce sens, on peut « traverser » la porte vers « 4 », car elle devient immatérielle pour un instant. Si la main momifiée est emmenée dans le Hall de Gloire, elle se met à luire tandis que l'or des fresques se met à couler et à fondre, révélant la porte du grand temple de Vecna.

22. Grand temple de Vecna. La porte est gravée d'une formidable main griffue irradiant la magie mauvaise. Dans la paume, un emplacement permet d'accueillir l'Œil de rubis de la salle 13. Tout autre contact avec la porte déclenche un Symbole de mort (JdS contre sort à -8 ou mort instantanée). À l'intérieur, les murs sont ornés de fresques extraordinaires représentant des Dieux à la taille titanesque, brandissant des symboles solaires et cosmiques, ou pilotant d'étranges navires volants (ce sont des Titans d'Éther !). Des montagnes de trésors s'y empilent. Dès que quelqu'un y touche, le gardien du temple se matérialise : un Balrog !

Les trésors de Vecna sont légendaires. On y trouve : 1 230 000 PO, 256 000 PO en bijoux divers, 2d10 parchemins, 2d8 potions, un anneau de Commande des Élémentaires (eau), une Sainte Lame, un bâton de Soins, une armure de plaques d'Effroi, un bâton de Foudre et Tonnerre, un anneau d'Étoiles filantes, un Grimoire des sorts infinis, et surtout la Hache des rois nains, volée par Vecna aux Nains d'Ysgard (+3, acuité, lame des nains, pouvoirs uniques, Manuel des Artefacts p. 17). Sur l'un des murs, les brumes mouvantes d'une ultime arche attendent les PJ.

La fin d'Étherne

Les aventuriers se matérialisent au cœur d'une pyramide d'obsidienne. À travers le matériau translucide, ils aperçoivent au dehors les contours de fantastiques édifices de cristal, baignant dans la lueur froide d'un hiver éternel. Dans l'esprit des aventuriers, une pensée incroyable se forme lentement : ils sont sur la planète Étherne ! La bataille fratricide des Titans d'Éther s'est achevée et le Dieu mort est enfermé dans sa prison lunaire, mais les forces magiques libérées par le combat ont déclenché une terrible réaction en chaîne, et un rien pourrait précipiter la planète vers sa destruction totale. Les PJ sont assaillis par un flot d'images et de sensations (révélez maintenant toute la légende des Titans d'Éther) qui s'achève bientôt dans une angoisse insoutenable. C'est alors qu'ils aperçoivent, contre la paroi à l'extérieur, le corps fantastique d'un Titan agonisant : c'est lui qui leur a communiqué toutes ces informations par simple empathie...

Dans la pièce, encombrée de parchemins et de grimoires, l'Arch-Lich Vecna étudie les Tables du ChaOs. Et, tandis qu'elle réalise soudain la présence des PJ, une ombre se glisse à leurs côtés et commence à prendre corps : Kas, l'ancien lieutenant de l'Arch-Lich, renaît pour se venger ! Brandissant son bâton de Mage, Vecna engage alors le combat...

Les PJ doivent tenir 7 rounds face à l'Arch-Lich. Au huitième, Kas achève de se matérialiser : brandissant son épée noire, il se jette sur Vecna et lui arrache une main et un œil dès le premier assaut. C'est le moment pour les PJ de s'emparer des Tables du ChaOs. Folle de rage, l'Arch-Lich brise en hurlant son formidable bâton, libérant ainsi un maelström d'énergie cosmique. Les PJ, aspirés comme des fétus de paille, réalisent alors que l'anéantissement de Vecna va provoquer l'explosion de la planète : ce sont deux facettes d'un unique événement, précipité par leur intervention !

Tandis que les Mephits s'emparent des restes de leur maîtresse (la Main et l'Œil de Vecna), de >



fantastiques éclairs commencent à ravager Étherne. Les PJ perdent alors conscience, au moment où les mains bienveillantes des Dieux d'Ysgard se tendent vers eux, à travers le Temps...

Épisode Trois

Ragnarök!

Éternel Kwalish...

Les aventuriers s'éveillent dans une atmosphère feutrée sous une tente tendue de soie chatoyante. Une pléiade de splendides guerrières aux longues tresses dorées finissent de panser leurs blessures. Soudain, Kwalish fait son apparition. D'un geste altier, il renvoie les Walkyries. Alors, d'une aveuglante aura se met à scintiller autour du maginventeur et, Kwalish, le mystérieux conseiller de Drogon, Kwalish, le mentor des aventuriers, prend l'apparence formidable du Dieu Odin en personne! Riant de leur surprise, Odin les félicite pour leurs exploits et éclaire les points obscurs de leurs aventures : depuis le vol des Tables du ChaOs par le Dieu mort, Odin réfléchissait au moyen de contrecarrer ses plans. De part sa nature divine, il ne pouvait intervenir directement sur le cours des choses (d'où l'attitude de Kwalish), c'est pourquoi il décida d'agir dans l'ombre par l'intermédiaire de champions. Ainsi disparut-il d'Ysgard pour revêtir l'apparence de Kwalish et sélectionner, dès l'enfance (rappelez aux aventuriers leurs aventures dans le Temps), un groupe de héros susceptibles d'intervenir quand les temps seraient venus. Mais la mission de ses champions ne s'arrête pas là, et Odin leur explique la situation présente : ils sont dans le campement fortifié des armées rebelles de Paorn réunies sous la bannière de Drogon, au pied du mont Creux, le repaire des légions du Dieu mort! Le Ragnarök, le plus grand affrontement de tous les temps, va pouvoir commencer mais auparavant, Drogon les attend pour le conseil de guerre. L'avenir de la terre des hommes est à présent entre les mains des PJ. Odin regagne son trône de mithril sur les hauteurs du champ de bataille, tandis qu'à ses côtés les puissances d'Ysgard se matérialisent et qu'au-dessus du mont Creux s'amoncellent de sombres nuages scintillant d'yeux maléfiques : sous le regard des Dieux et des Princes-Démons, l'affrontement des mondes peut commencer...

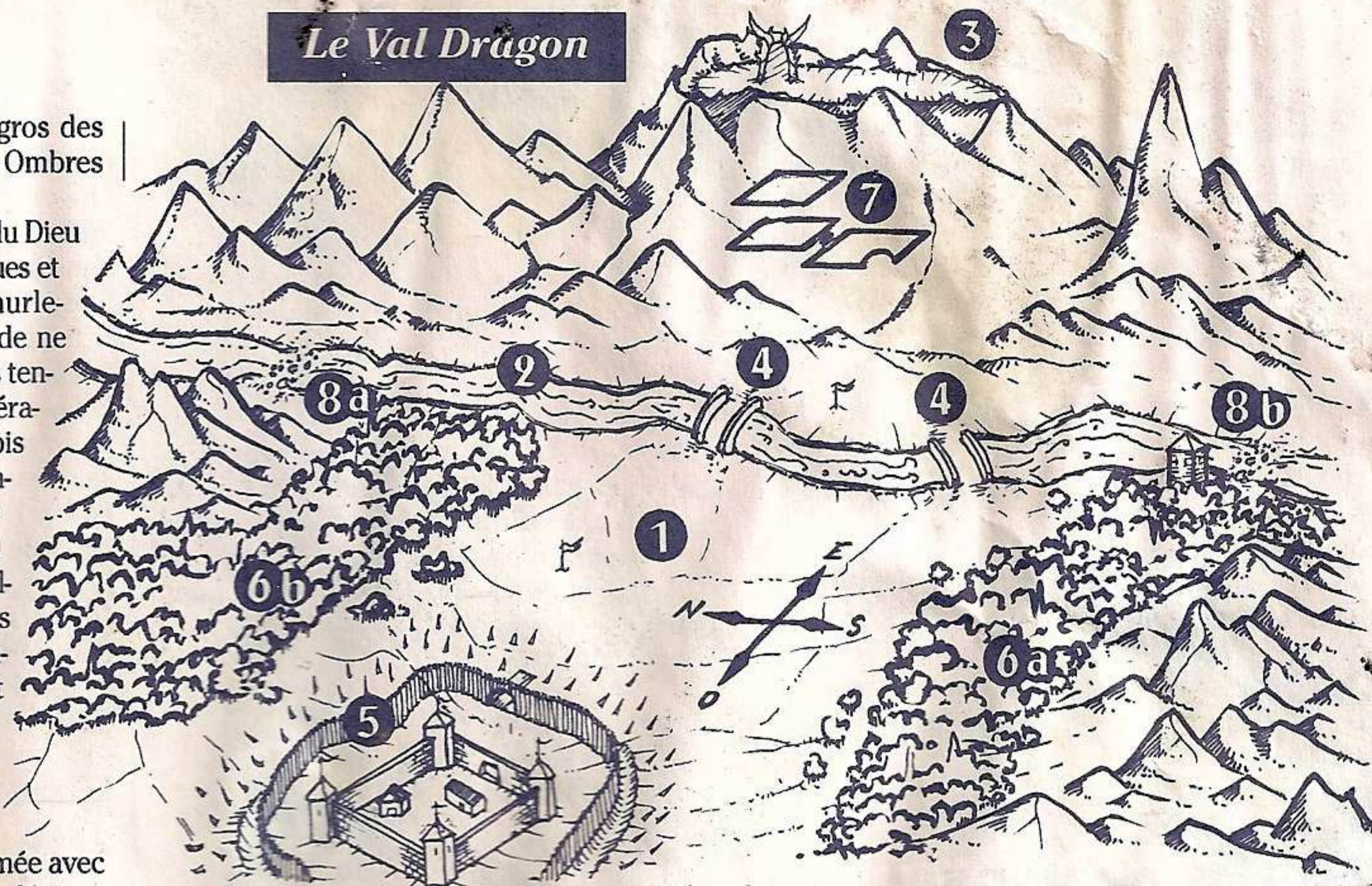
Les légions de Val-Dragon

● **La situation.** L'affrontement va se dérouler au Val-Dragon (1), une grande plaine traversée par le fleuve Linamaz (2) et qui s'étend aux pieds du mont Creux (3), à quelques kilomètres au nord de Krönberg. Les légions du Dieu mort sont établies sur la rive gauche du fleuve enjambé par deux ponts (4) de pierre. L'état-major de Drogon est installé sur l'autre berge, dans un

Par ordre d'apparition à l'écran

- ▶ **Serpent venimeux :** CA 6, DV 2+1, PV 10, TAC019, Att 1, Dég 1+ poison type J, BM p. 267.
- ▶ **Golem de pierre :** CA 5, DV 14, PV 60, TAC07, Att 1, Dég 3-24, BM p. 128.
- ▶ **Suprême Golem de fer :** CA 0, DV 25, PV 180, TAC01, Att 2, Dég 5-50/5-50, BM p. 128.
- ▶ **Moisissure jaune :** CA 9, Att 1, Spores empoisonnés, BM p. 195.
- ▶ **Mort cramoisie :** CA 0, DV 13, PV 81, TAC07, Att 1, Dég 3-30 + spécial, BFR p. 110.
- ▶ **Guerrier-Squelette :** CA -1, DV 11, PV 88, TAC05, Att 1, Dég 3-18 + drain de niveau, RM 30 %, Armes tranchantes demi-dégâts, immunisé feu, froid, paralysie, charme.
- ▶ **Être de cauchemar :** CA -2, DV 13, PV 72, TAC08, Att 1, Dég : sort Assassin fantasmatique 1/round.
- ▶ **Balrog :** CA -8, DV 15, PV 120, TAC04, Att 2, Dég 1-12/1-4, RM 70 %, lame vorpale, fouet, sorts, BP p. 96.
- ▶ **Vecna :** Mage niv. 23 / Prêtre niv. 18, CA -2, PV 117, TAC07, Att 1, Dég 2-20, bâton de Mage, BM p. 170.
- ▶ **Les Tables du ChaOs :** Ce sont deux « dalles » d'obsidienne scintillantes de puissance, de 80 x 50 cm (pensez aux Tables de la Loi). A l'intérieur de la pierre, des milliers de runes bleutées s'entrelacent pour former un texte indéchiffrable. Les Tables ne peuvent pas être altérées par les mortels.

Le Val Dragon



campement fortifié (5), tandis que le gros des armées est réfugiée dans le bois des Ombres (6a) et le bois Hurlant (6b).

● **Les forces en présence.** Les légions du Dieu mort sont impressionnantes : 10 000 Orques et Gobelins piétinent en poussant des hurlements ; 20 000 Trolls et Ogres tentent de ne pas s'entre-tuer avant la bataille, tant les tensions entre l'Archi-Troll Gobraz et l'impératrice des Ogres sont vives ; 80 000 Zombis et Squelettes attendent les ordres en silence ; 1 000 Géants s'apprêtent à vivre le plus grand combat de leur histoire ; 200 Gargouilles et Faucheurs d'Obscur patrouillent au-dessus du mont Creux ; 11 Dragons rouges rêvent au massacre qui s'annonce ; 12 chaOmanciens se concentrent pour libérer leur puissance magique ; 100 Démons Bar-Lguras admirent la préparation des Prédateurs survivants.

Du côté de Drogon, la situation semble désespérée : vouloir vaincre une telle armée avec dix fois moins de combattants ! Mais, les légions du souverain saltharite sont littéralement galvanisées par sa présence, celle d'Ermold le Noir et surtout par les PJ, héros de tout un monde. Néanmoins, les forces du Bien comptent quelques 2 000 Elfes et Sylmarins à bord de leurs majestueuses gondolfières ; 7 000 Nains exaltés par le regard d'Odin ; 11 000 soldats humains rompus à toutes les guerres, dont les gens de la Communauté des Cendres ; 400 Gnops dévoués aux PJ ; 300 Hommes-Oiseaux ; 50 Hiboux géants maniables et rapides ; 300 barbares jrass au moral d'acier ; 50 Rhinocéros à fourrure ; 1 000 représentants du Petit Peuple sous les ordres du Marquis d'O ; 5 Dragons d'argent et l'inévitable Ermold à bord de sa dernière invention : un véhicule crachant des flammes.

● **Les objectifs.** Le but des armées de Drogon est d'investir au plus vite le mont Creux pour abattre le Dieu mort et éviter un affrontement direct trop prolongé. Pour cela, le roi va utiliser la ruse : d'abord attirer le gros des légions ennemies dans le Val-Dragon puis leur couper toute retraite en détruisant les ponts tandis que ses armées franchiront le Linamaz par le gué non défendu au nord (8a), ou le gué défendu au sud (8b). De son côté, le Dieu mort désirant l'anéantissement de l'ennemi lancera aveuglément ses troupes à l'assaut.

Quant aux PJ, leur objectif principal sera d'atteindre le sommet du mont Creux. Là, ils devront sceller la Porte des Enfers en brisant à ses pieds les Tables du ChaOs (Odin leur en a donné le pouvoir).

● **Gérer la bataille.** A l'aide des éléments précédents, vous allez pouvoir mettre en scène un affrontement titanesque dans lequel vos PJ vont s'illustrer à tout instant. En effet, tandis que les armées vont tenter de remplir leurs objectifs généraux, vos aventuriers auront de multiples occasions d'accomplir des hauts faits susceptibles d'infléchir le cours des combats : les missions. La bataille est découpée en trois phases. Au cours de chaque phase, les aventuriers pourront prendre part à telle ou telle mission selon leurs aspirations (commandos, exploits personnels, combats de mêlée). Pour la gestion des mêlées, considérez uniquement le combat des PJ sans tenir compte des affrontements autour : on admet que les aventuriers sont, dans ce cas,

des chefs de groupe et qu'ils ne combattent que les capitaines ennemis et leurs gardes d'élite, sans s'occuper des soldats mineurs. Lorsqu'ils parviennent à tuer un capitaine et sa garde, ils mettent automatiquement hors combat (mort ou déroute) autant de créatures de la même race que de points de vie infligés lors du combat (exemple : si les PJ déciment l'Archi-Troll Gobraz et ses 5 gardes en leur infligeant un total de 240PV, ils débarrassent le champ de bataille de 240 Trolls). Pour les Géants et les Démons divisez par dix. Les chaOmanciens et les Prédateurs ne sont pas soumis à cette règle.

Chaque mission accomplie est un haut fait, les récompenses finales des PJ dépendront du nombre de leurs hauts faits. Enfin, considérez que les combats se déroulent sans cesse de jour comme de nuit et ne vous embarrassez pas trop d'une chronologie difficile à maîtriser.

Massacre dans le crépuscule

♪ **Ambiance héroïque ; Conan, X : Anvil of Crom.** *Les ailes des grands dragons reflètent la lueur sanglante du soleil mourant, tandis que le vent fait claquer les cordages des gondolfières. Vous vous élancez dans la pénombre, survolant les armées grondantes et leurs bannières flamboyantes. Le sommet du mont Creux est à quelques kilomètres et des ombres viennent l'obscurcir par moments. Voici venir le premier affrontement des Titans et des Dieux, sonnante l'heure du Ragnarök !*

L'objectif de cette première mission est d'évaluer les défenses aériennes du mont Creux. Deux groupes vont participer à cette action et vos PJ peuvent se répartir entre :

— Le premier groupe, monté à dos de Dragon (2 Dragons pour les PJ) ou de Hibou géant, va essayer de remplir la mission. En chemin, ils seront attaqués par 10 Faucheurs d'Obscur et 2 chaOmanciens chevauchant 2 Dragons rouges. S'ils parviennent à l'aplomb de la Porte des Enfers, ils se heurteront à un dôme de protection résistant à toute attaque et intrusion (Force/Anti magie/Anti téléportation, ne protégeant que de l'extérieur vers l'intérieur). Ce dôme est généré

par 5 chaOmanciens en trances permanentes. Si les PJ restent au-dessus, ils subiront les tirs des 200 archers trolls postés au sommet.

— Le second groupe, à bord d'une nouvelle kvalifière (dernier cadeau d'Odin) et escorté par trois gondolfières est chargé d'attirer le gros de la défense aérienne sur eux ! Leur but : tenir le plus longtemps possible. Organisez un gigantesque assaut aérien entre les quatre navires volants et 100 Faucheurs d'Obscur menés par des Prédateurs. Rappelez aux PJ les capacités de leur engin (voir *Kabaal*), à la différence près que toutes les armes du bord tirent à présent des traits de feu et que les kwaliplanes disposent d'une source d'énergie propre.

Réussir cette délicate mission rapporte 3 hauts faits, tuer un chaOmancien ou un Dragon, rapporte 1 haut fait.

Le choc des titans

Les armées du ChaOs franchissent les ponts et commencent à envahir le Val-Dragon. L'heure de la confrontation est venue ! Conformément aux plans de Drogon, les PJ peuvent combattre dans la plaine ou tenter des actions commandos pour saper les troupes adverses. Utilisez Prédateurs et chaOmanciens comme capitaines des principaux groupes d'attaque ou intervenants-surprise. Quoi que fassent les PJ, l'efficacité de la première riposte des forces du Bien entraînera la venue des Géants en renfort. Ainsi, vos PJ peuvent :

— Combattre aux côtés de Drogon et des armées naines. Ils seront confrontés aux hordes de mortsvivants emmenés par leurs capitaines juchés sur des juggernauts (40 juggernauts chacun encadré par 5 juggers montés par des Ghûls). Les PJ pourront s'attaquer aux capitaines, tenter de s'emparer d'un juggernaut, précipiter les machines dans les fosses piégées qui truffent le champ de bataille...

— Combattre dans la forêt avec les Elfes ou le Petit Peuple pour tenter d'enrayer la progression des hordes de Gobelins et de Trolls. Multipliez les actions de guérilla (pièges, embuscades, etc.) dans les bois. Les 30 capitaines ennemis sont en permanence entourés de 10 gardes d'élite. ▷

Un scénario

Châ

— Tenter de détruire les ponts grâce à la poudre d'Ermold, en se glissant le long des berges sans se faire repérer par les milliers de créatures qui passent.

— Tenter de prendre en douceur, par une opération commando, la tour défendant le gué du sud (8b) afin de faire passer des troupes de l'autre côté du fleuve. Elle est gardée par 50 Ogres dont 2 capitaines.

Pour ces missions, les PJ disposent d'une troupe de 50 Gnops, 50 Nains, deux prêtres niv. 7 et un sorcier niv. 8.

L'accomplissement de l'une de ces missions rapporte 2 hauts faits, et chaque capitaine abattu, 1 haut fait.

Le glas de l'Apocalypse

A cet instant, les armées du Dieu mort sont désorganisées, mais les pertes sont lourdes du côté de Drogon : plus de la moitié de ses soldats sont restés sur le champ de bataille. Si les combats se poursuivent encore, la défaite ne fait pas l'ombre d'un doute. Il faut donc une victoire rapide et décisive.

Au pied du mont Creux, l'objectif des PJ est simple : éliminer tous ceux qui se mettront sur leur passage jusqu'au sommet. Selon les exploits qu'ils ont accomplis auparavant et leur état physique, dosez les rencontres pour les rendre intéressantes : poursuites dans les galeries, duels acharnés dans un gigantesque escalier, embuscades, affrontements dans la pénombre...

Quoi qu'il arrive, s'ils sont encore en vie, ils parviendront dans une vaste chapelle (7) où sont concentrés les 5 chaOmanciens qui maintiennent le dôme d'invulnérabilité. Ceux qui les protègent sont : tous les Prédateurs qui ne sont pas sur le terrain et le grand stratège de la bataille, un Démon Marilith. Les chaOmanciens n'interrompent leur concentration qu'en

Tables des hauts faits

Le nombre de hauts faits accumulé par le groupe pèse directement sur les conditions de victoire : au-dessus de 20 hauts faits, la bataille a été brillamment remportée avec 60 % de pertes ; au-dessous, les armées de Drogon restent victorieuses mais sont totalement exsangues (90 % de pertes). Individuellement, l'accumulation des hauts faits rapporte pour cette seule bataille :

— 10 hauts faits et plus : le PJ gagne 2 niveaux et un duché.

— 6 à 9 hauts faits : le PJ gagne 1 niveau et une baronnie.

— 3 à 5 hauts faits : le PJ gagne un castel et une petite armée.



Prédateur des ombres

ultime recours. Si c'est le cas, le dôme de protection tombe, et la Bête/Dieu mort vient se charger personnellement de la défense de la Porte. Mettez en scène un affrontement épique dans la lueur sanglante du monde de l'Apocalypse entre vos PJ, les champions d'Ysgard, et la Bête (dont l'anéantissement correspond à 6 hauts faits, à répartir entre les PJ).

Enfin, les aventuriers, investis du pouvoir d'Odin, pourront refermer la Porte des Enfers en brisant devant les Tables du ChaOs (jet Héroïque en Force, 1 essai/rd). Et tandis que, dans une fantastique tourmente de puissances magiques, l'Arche maudite se fissure, Dieux et Princes-Démons regagnent leurs plans respectifs. Les poussières du ChaOs se retirent, et dans la lumière retrouvée, un nouveau monde s'apprête à naître!

L'ultime Chronique

Tandis que la clameur des derniers combats s'évanouit dans le crépuscule, les grands Dragons argentés incendient le gigantesque bûcher funéraire : ainsi, disparaissent les héros défunts selon la tradition d'Ysgard. Les flammes se reflètent dans le regard grave des survivants songeant à tous ceux qui sont tombés sur le champ de bataille du Ragnarök. Mais, c'est une nouvelle ère qui s'annonce pour les terres de Paorn et, lorsque les pleurs seront taris, viendra le temps des réjouissances. Alors, sur les cendres des plaines ravagées et les ruines des citées détruites, les héros devront bâtir un nouveau monde.

En ce dernier instant, une saga s'achève. A l'autre bout du temps, une planète explose. Étherne disparaît, une lune renaît, car ici tout s'achève, ou commence à nouveau, fermant ainsi la boucle des Chroniques du ChaOs.

Patrick Bousquet
& Christophe Debien

illustration : Jean-Louis Mourier
plans : Cyrille Daujean

Par ordre d'apparition à l'écran

► **Le roi Drogon** : Guerrier niv. 20 / Prêtre niv. 8, CA -5, PV 112, TAC01, Att 2, Dég 1d10+10/1d10+10. Espadon +6, armure +5, Diadème de Mercure (1/jour : lance un sort de prêtre, sphère Combat ou Élémentaire niv. 1 à 5, MdJ p. 274).

► **Ermold le Noir** : Mage niv. 15. Sorts 5/5/5/5/2/1. Appareil de Kwalish (GdM p. 184), commande 9 remplacée par Boule de feu (6d6PV, 15/jour).

► **Archi-Troll Gobraz** : CA 2, DV 12+6, PV 101, TAC07, Att 2, Dég 3d6+5. Masse cloutée +5 (dégâts x2 sur Elfes, Demi-Elfes, Nains), sorts de prêtre 4/3/2/1. BM p. 286.

► **Impératrice des Ogres** : CA 3, DV 10+1, PV 85, TAC09, Att 1, Dég 4d10+4. Marteau des Ogres (+4, Dég 4-40, Chaîne d'éclair 3/j).

► **Capitaine** : idem créature standard, +6 DV.

► **Garde d'élite** : idem créature standard, +2 DV.

► **Dragons** : Rouges juvéniles (BM p. 72), Argent vieux (BM p. 73).

► **Gnops, Hommes-Oiseaux, Hiboux géants, Irass, Sylmarins, Faucheurs d'Obscur, kwalifière et goudolifières** : voir précédentes Chroniques du ChaOs.

► **Les Prédateurs des Ombres**

— *Description* : Les Prédateurs des Ombres sont les seigneurs des Cambions, 8 Démons mercenaires ne vivant que pour la Grande Chasse. Leur aspect est identique à celui d'Azroliark (voir *Kabaal*).

— *Traits* : Int 20, Al MC, CA -1, Dép 18, DV 10+24, TAC06, Att 2, Dég 2d6-10/2d6+10, RM 33 %, Tai 2,20 m, XP 21 000.

— *Immunités* : Électricité, acide, paralysie, gaz, poison, armes non magiques, armes magiques inférieures à -2. *Feu froid* : demi-dégâts. Jamais surpris.

— *Pouvoirs permanents* (12^e niveau) : Peur, Détection du Bien/Mal, Détection de l'Invisible, Régénération 3PV/round, Infravision, vision normale dans l'obscurité (magique ou non). 1/jour : ESP, Porte dimensionnelle, Suggestion, Obscurcissement, Invisibilité, Magie d'ombre, Magie demi-ombre. 1/semaine : Téléportation, Changement de plan. Pas de pouvoir de Seuil.

► **La Bête/ le Dieu mort**

— *Description* : La Bête, réincarnation du Dieu mort, est la Dracoliche d'un Grand Ver Dragon rouge, BM p. 72 et BFR p. 55.

— *Traits* : Int 23, Al MC, CA -13, Dép 20, DV 25, PV 200, TAC01, Att 3, Dég 15-38/15-38/17-58 (1d10+2d8+12 x2/3d10+2d8+12), Souffle 36-252 (24d10+12), RM 65 %, Tai 25 m, XP 120 000.

— *Immunités* : Charme, Sommeil, Métamorphose, Froid, Immobilisation, Folie, Mort (sorts), poison, paralysie, repoussement par les prêtres. Les armes magiques perdent leurs bonus touch./dég.

— *Pouvoirs permanents* (25^e niv.) : Vision dans ténèbres/invisible (36 m), Clairaudience (72 m), Peur, Regard paralysant, Contact paralysant. 1/jour chacun : Lecture de la magie, Détection de la magie, Force fantasmagique majeure, Nuage magique, Boule de feu, Éclair, Tempête glaciale, Tentacules noirs d'Evard, Chaos, Injonction, Enchevêtrement, Charme personne.