

Chapitre VII

Origines

Préambule

La principale difficulté de ce scénario réside dans la nécessité, pour le meneur, de déterminer qui était les personnages (en fait les armes dieux), avant que leur âme ne soit enchâssée dans une plaque de cristal. Comme conseillé dans les VdD, il peut être intéressant d'attribuer une personnalité / profession / activité à chaque fusionné, qui soit assez différente de celle que les joueurs pourraient imaginer pour leur Arme, si le PJ aime le roleplay. Mais nous y reviendrons.

Première partie

Capture

Pourquoi capturer les fusionnés ?

La capture des PJ dépend énormément de la façon dont s'est déroulé le précédent chapitre.

Mais pourquoi les arrêter ?

Même s'ils ont établi des relations poussées avec l'un ou l'autre des gouverneurs, il n'est pas question de les laisser repartir librement.

Ils en savent trop pour être laissés en liberté alors qu'ils ont été en contact avec la rébellion. Et surtout, ils ont participé à une tentative d'assassinat de l'(ancien) Empereur !

Soit Karl Veris a balancé les PJs pour se venger (s'ils l'ont abandonné dans Nexus) ou pour éviter une condamnation pour pratique de la nécromancie (si les PJ l'ont aidé à quitter la prison mais l'on dénoncé par exemple) ; ou ils sont tout simplement dénoncé par Kayl Nass, s'ils lui ont révélé leur identité. Il les attire dans un piège et les livrent à un stilfari qui étudie le passé des armes dieux depuis des siècles et notamment celui des fusionnés (cf. rdv avec vous-même). Si les PJs n'ont pas aidé Karl,

alors ils sont capturés grâce à la nouvelle arme décrite ci-dessous. Soit les PJ sont arrêtés sur ordre du nouvel Empereur. A vous de trouver le moyen le plus logique.

Dès que la décision de capturer les fusionnés est prise, ce 7^{ème} chapitre peut commencer.

Neutraliser un fusionné

Technomagie

En fait, il ne s'agit d'une nouvelle arme, mais de deux armes. Elles furent développées grâce à la capture de Moonglum (fusionné de l'Eclipse de Lune envoyé enquêter à la pointe de nulle part) et finalisées grâce à de nombreux tests sur Khaïne, un fusionné capturé sur Sulustan.

Inquisiteur

La première arme est un fusil modifié pour projeter à courte portée une munition très particulière. Le fusil est une arme intelligente modèle « Héros » MkII (cf. VdD p 188) qui porte le sobriquet de « Inquisiteur » ! La munition qui accompagne le fusil (4 par chargeur pour une dépense de 5 points de fluide par tir), de type HEAP Mk IV (dommage I), a pour effet de créer, après l'impact, une zone de non-fluide autour du fusionné (ou du Porteur). Zone de non-fluide qui reste centrée sur le point d'impact et qui disparaît au bout de 30 secondes (5 tours). Le fusionné peut extraire la munition ou gentiment attendre qu'elle ne fasse plus effet. Mais pendant cette période, le PJ redevient un homme « normal ». Plus aucun pouvoir ne fonctionne. Aucun ! Ce temps de latence est très faible, mais largement suffisant pour étourdir le personnage ou le rendre inconscient à l'aide d'armes moins létale.

Rédempteur

Cependant, la vraie arme ultime anti-fusionné est un torque : le « Rédempteur ». Il s'agit en fait d'une autre arme intelligente dont l'effet est d'absorber le fluide en permanence dans une zone d'un mètre. Placer et activer le torque ne demande que quelques instants d'immobilité de la part du sujet et un jet de "donner un ordre" pour activer la machine intelligente. Un échec critique du stilfari est laissé à l'appréciation du meneur (alliance du torque avec le fusionné, non absorption du fluide, etc.)

Le fusionné se sentira comme vidé de l'intérieur. Il doit alors faire un test d'endurance. En cas de

réussite il perd 3D10 points vie desquels ont déduit RU du test d'endurance. Sur un échec, on ajoute 10 points de dommages. En cas de critique, le RU est considéré comme égal à 15. Le PJ ne peut pas « regagner » les PdV perdus. Dans le meilleur des cas il n'a simplement rien perdu. L'arme est expérimentale et, en principe, pourrait provoquer la mort du sujet (NdR : ce n'est pas le but ici, on est d'accord !?) Les points de vie perdus ne peuvent être récupérés tant que le torque est en place. Le boîtier de commande contenant le cristal est programmé pour s'expulser du torque en déclenchant l'explosion de ce dernier. Toute tentative pour bricoler le torque provoque l'expulsion du cristal. Le fusionné a alors automatiquement la tête arrachée. Fin du personnage.

Biologie

Autre moyen, l'utilisation d'un gaz neutralisant comme sur Tanæphis, dans le premier chapitre des VdD. Les joueurs risquent de moyennement apprécier de se faire avoir une seconde fois de cette façon. Néanmoins, si un produit est efficace, les stilfari'n n'ont aucune raison de ne pas l'utiliser. Il faudra cependant conduire les PJ dans un piège (un lieu clos de préférence) où la substance pourra être délivrée de façon optimale.

Naturel

Dernier moyen pour neutraliser un fusionné : un animal originaire de l'est de Væriel vivant dans les plaines au pied des monts d'Asthorgoth. Il s'agit d'un petit singe à tête de reptile dont la particularité est d'annuler toute magie dans un rayon de cinq mètres autour de lui (mêmes effets que les pouvoirs d'arme sur les Elfes). Les stilfari'n n'ont pas prévu d'utiliser cet animal en grand nombre car ses capacités s'appliquent également à leurs propres pouvoirs...

Basique

Les PJ peuvent aussi tout simplement être arrêtés par des Elus sans opposer de résistance. Donc ne négligé pas cette option.

Quelle que soit la méthode, les PJ sont arrêtés.

Procès

Au cours des jours suivants, les PJ portent en permanence un "Rédempteur". Les chefs d'accusation seront présentés durant quelques journées, suivies de la défense des PJ (ils sont leur propre avocat) :

Tout le background des alter ego, avant la condamnation au transfert.

Puis les exactions des Armes. Si vous le pouvez, présentez aux PJ une ou deux horreurs perpétrées par l'Arme avant eux. Les preuves sont inscrites en lettres de sang dans l'Histoire Tanæphisienne. Et les exactions auront été confirmées par quelques Armes capturées sur Tanæphis. Si les PJ ont croisé une Arme de la Route Sans Fin ou de l'Eclipse de Lune. Par exemple Louesse, la dague en pierre Œphis croisée dans le chapitre "Et l'homme s'élèvera tel un oiseau", de la campagne Éclat de Lune, dans l'EeM (extension n°3).

Et enfin les crimes perpétrés sur Sulustan (notamment le soutien de la rébellion) et Væriel.

Sans oublier qu'ils se sont enfuis de leur prison !

Les réquisitions sont menés par le second de Troyl, le Sharkar Hakish Tragnard (cf. ER5) et les 49 secrétaires (7 stilfari'n par gouverneurs).

Comment les stilfari'n les ont-ils identifiés ?

Depuis des siècles, les stilfari'n étudient des Armes-Dieux ramenées de Tanæphis. De manière systématique, elles sont contraintes à raconter leur histoire depuis leur incarnation et à fournir le maximum d'information sur leurs consœurs. De fait, les cristaux dont le monitoring est arrêté font l'objet d'une étude approfondie. Les stilfari'n essaient de comprendre pourquoi certaines âmes disparaissent des cristaux et s'incarnent dans des armes tanæphisiennes.

Découvrir ce qu'étaient les prisonniers avant le Transfert occupe, à plein temps, une équipe de stilfari'n (historiens et psychologues) secondés par de nombreux assistants. Leur objectif est double : trouver une parade à la fuite des âmes et établir une corrélation entre les profils des âmes incarnés dans des armes. C'est cette même équipe qui est chargée de faire parler les Armes-Dieux "capturées" sur Tanæphis. Le stilfari qui est à leur tête se nomme **Lodan Trayk**.

Les fusionnés, qui ont participé à la campagne éclat de lune, ne s'imaginent tout de même pas que leurs exploits, et surtout ceux de Melaüs, sont passés inaperçus ? Si ? Eh bien ils ont torts !

Les explosions à la surface d'Œphis ont immédiatement alerté les stilfari'n. Dès 1034 dN, des recherches sont menées sur Væriel et Sulustan pour

trouver une explication et l'origine du phénomène. Dans le même temps, un navire a rapidement été dépêché sur Tanæphis pour y déposer une équipe d'enquêteurs. Mission : Rechercher les porteurs (qui d'autre pourrait être à l'origine du phénomène ?), leur nom et surtout celui de leur arme, impliqués de près ou de loin dans les explosions à la surface de la lune. La mission secondaire de ce groupe est d'établir le contact et de développer les relations avec la Mort Carmin. Accessoirement appréhender le rôle de Melaiüs.

De fait, les PJ (leur Arme) sont donc connus !

Bien sûr, toutes les Armes-Dieux n'ont pas éveillées la curiosité de Lodan. Seules celles dont les actions semblent régulièrement être associées à des événements majeurs sur Tanæphis ont eu droit à son intérêt. C'est, encore une fois, le cas des Armes-Dieux des PJ, avec la nuit de Taamish. Je vous invite à lire la campagne cette « Le reflet de Taamish » rédigée par Kinder-Bueno, qui est une préquelle de la campagne « Eclat de Lune » (notamment pour comprendre les motivations des Armes au début de campagne).

Qui étaient-elles ?

L'origine des Dieux

Déterminer l'origine des Dieux avant leur fusion demande un gros travail d'imagination et une très bonne connaissance de la personnalité des armes dieux. Les pouvoirs de l'arme sont une excellente piste car, la description des pouvoirs comporte parfois un aspect comportemental. Hélas, ce n'est pas toujours suffisant puisqu'il faut garder à l'esprit :

1. Que l'arme a « reçu » des instructions sur la manipulation du fluide en prévision de sa future utilisation en tant que machine pensante (shakran ou autre),
2. Que l'arme a pu apprendre de ses diverses expériences avant la fusion (notamment les connaissances), sans parler de certaines compositions (pierre de lune, pierre ponce, etc.) Les compétences secondaires, par exemple, proviennent plus des expériences vécues avec les différents porteurs de l'Arme que d'un endoctrinement quelconque, implanté par un stilfari qui n'a jamais vu un Think, pour le cas des cicatrices rituelles !

Donc basez-vous surtout sur certains pouvoirs exotiques ou ce qui aurait pu conduire un stilfari à

les « programmer » en de simples machines pensantes. Mais le plus fun c'est encore d'imaginer un habitant de Væriel (værelien ou murokaï) et de façonner une courte histoire ou des actions qui aurait pu le conduire à finir dans une plaque de quartz. Un héros injustement condamné ou un psychopathe qu'il a bien fallu arrêter.

Si vous ne savez par où commencer, relisez le chapitre de la Boucle de Möebius consacré à l'Histoire officielle, je vous attends ...

C'est fait ?

Donc, en deux mots, les premières âmes - et encore aujourd'hui - furent celles des indigènes. Vinrent s'ajouter tous les prisonniers de droit commun puis, après l'attaque de Borak, les nécromanticiens. Depuis plusieurs siècles, des rebelles (après le schisme) et des sulustaniens (après la découverte de Sulustan) sont venus diversifier les origines de la matière première grâce à laquelle s'est construite la puissance værelienne. Et enfin, depuis quelques décennies, les âmes de tanæphisiens complètent la liste. Pour expliquer comment les væreliens ont retrouvé vos PJ, puisez simplement dans vos scenarii et campagnes personnels.

Je pense qu'il ne faut pas hésiter à jouer sur les contrastes entre la personnalité du joueur et celle du couple arme/personnage. J'ai choisi de casser les mythes et de prendre le contre-pied du fusionné incarné par le joueur. Dans la première partie de ce chapitre, vous trouverez donc les humains, alter égo originaires de Væriel, des Armes de mon groupe de joueurs.

Il n'y a pas de règles si ce n'est que ce chapitre doit bousculer/bouleverser chacun de vos joueurs lorsqu'ils vont découvrir l'origine de leur Armes-Dieu !

La rebelle Nyrda Ægir aka Boréale aka Delhila

Condamnation au transfert : rébellion

Nyrda Ægir était une femme, victime malheureuse de la répression aveugle des stilfari. Elle eut le malheur de prendre les armes contre le pouvoir en place en rejoignant la rébellion. Mais à cette époque, les prisons se remplissaient rapidement, la magie était en plein essor et il fallait de la matière première ! Il était prévu qu'elle devienne une de ces nouvelles armes intelligentes...

Nyrda s'incarna dans une épée longue nommée Boréale et fusionna avec Delhila la piorad. Le couple prit le nom de Brynhild après la fusion.

Sulustan.

Le nékro-stilfari Ektar Rigdar aka Digger aka Wilfried

Condamnation au transfert : meurtres de ses pairs et pratique des sciences interdites (la nékrobiotique) et rébellion.

Ektar Rigdar était un stilfari'n manipulateur, adepte de la nékrobiotique, ambitieux, prêt à vendre père et mère (ce qu'il fit d'ailleurs) pour accroître son pouvoir, sadique et proche des rebelles. Manipulateur hors pair, son plus grand plaisir était de pousser ses victimes à se donner la mort ou – réussite ultime – à lui demander de les tuer, surtout les confrères Stilfari'n et les Elus par la manipulation (mentale et/ou émotionnelle). Chaque nouvelle victime était un nouveau défi, une nouvelle œuvre d'art toujours plus ambitieuse que la précédente. S'il n'y parvenait pas, il se contentait d'agir comme le subtile psychopathe qu'il était et s'occupait lui-même de passer ses victimes de vie à trépas après quelques expérimentations nécromantiques. Mais c'était pour lui une œuvre ratée.

Il fut dénoncé par son disciple de l'époque, Slagfid, pour ses relations avec des nécromanticiens. Tout comme Ektar, Slagfid était engagé dans la course au pouvoir et éliminait, en le dénonçant, un adversaire potentiel. Il s'agissait aussi pour Slagfid de se prémunir de la folie artistique de son maître. Slagfid expliqua lors de son propre procès qu'il soupçonnait son maître de l'avoir formé afin de faire de lui l'une de ses œuvres majeures. Slagfid finira comme son maître dans un cristal pour pratique des sciences interdites ! *(NdM : maintenant que j'y pense, voilà une très bonne raison à l'existence d'un ennemi récurrent d'une Arme Dieu. Et bien sur aucune des deux Armes ne sait vraiment ce qui la pousse à s'affronter l'autre !)*

Ektar Rigdar est aussi le dernier Stilfari rebelle à être capturé. Le dernier rebelle de la caste dirigeante, celui qui échappa le plus longtemps au nouveau pouvoir né du schisme. Il fut capturé avant de pouvoir s'enfermer dans l'université de Thaumaturgie d'Irkann, alors que des nécromanticiens tentaient de l'exfiltrer. On retrouva dans ses affaires une thèse sur le sacrifice humain. La thèse mettait en évidence le rôle des âmes ainsi libérées, notamment en facilitant l'accès à des pouvoirs spécialisés et puissants.

Ektar s'incarna dans une rapière nommée Digger et fusionna avec Amadeo Boucher de Crève-cœur le Derigion. Wilfried est le nom que prit le couple sur

L'indigène Houng'Ta aka Sanglante- pleureuse aka Khaïne

Condamnation au transfert : Sédition, rébellion et meurtres aggravés.

Femme (héroïne) murokaï, fut l'un des porte-parole des murokaïs lors des nombreux soulèvements agitant les jungles au début du printemps de Raz. Elle militait pour établir une paix durable avec le pouvoir stilfari et la fin de l'esclavage. Après avoir été capturée, elle fut réduite au statut d'esclave sexuelle de luxe. Elle tua son maître, un éminent Stilfari membre du Conseil, en l'émasculant avec ses dents, avant de mettre le feu à sa demeure. Sa rage était telle que, malgré de graves blessures, elle parvint à tuer deux Stilfari'n avant d'être neutralisée (les mages væreliens n'étaient pas aussi puissant qu'aujourd'hui). Elle fut longuement et savamment torturé, puis violée sous l'emprise de drogues aphrodisiaques, par de nombreux soldats, avant d'être « transférée ». Houng'Ta fut vite oubliée des stilfari'n. Mais les murokaïs lui vouèrent un culte et fut élevée au rang de martyr. Son fils fut éduqué dans ce culte, promis à un avenir de leader vengeur. Devant le risque potentiel que représentait la vénération de Houng'Ta, les stilfari'n décidèrent de l'effacer de la mémoire des murokaïs. Ils rasèrent son village d'origine et ceux dans lesquels le nouveau culte faisait des émules afin de les faire taire à jamais. Le fils de Houng'Ta fut capturé et les murokaïs le crurent mort. Le fils de Houng'Ta s'appelait Ake Makeba et il n'oublia rien...

Houng'Ta s'incarna dans une batarde nommée Sanglante-Pleureuse et fusionna avec Azadrael l'alweg Hysnaton primarius. Le couple prit le nom de Khaïne après la fusion.

Le nécromanticien Idmund Thor aka Silbersturm aka Wolfram

Condamnation au transfert : terrorisme

nécromantique, sacrifices humains, infanticides.

Idmund était un nécromancien spécialisé dans la création de morts vivants protéiformes assemblés à l'aide des différentes parties du corps d'êtres humains et d'animaux. Sans moral, tous les cobayes humains n'étaient pour lui que de simples matériaux : hommes, femmes ou enfants indistinctement. Seule la fin justifiait les moyens. Un fidèle de Borak parmi ses fidèles !

Idmund s'incarna dans une hache de combat nommée Silbersturm et fusionna avec Ulf Hansen le piorad. Le couple prit le nom de Wolfram après la fusion.

L'indigène dit Coureur des Ombres aka Silent Death aka Oswald

Condamnation au transfert : opposition armée à l'empire, crimes de guerre et meurtres de stilfari'n.

Sal N'kebo, alors âgé de 12 ans, fut l'un des rares murokaïs ayant survécu à la destruction de son village suite à une attaque des forces varelennes. Il était le fils d'une figure de la résistance murokaï, Sidybe To. Grâce à sa vivacité d'esprit il parvint à éveiller la curiosité du stilfari ayant commandité le raid. Contrairement aux autres prisonniers dont les âmes finir enchâssées dans des plaques de quartz - dans le meilleur des cas -, Sal N'kebo fut épargné. Le stilfari, d'abord intrigué par cet "animal" plus savant que ses autres cobayes, en fit son serviteur. Dévoué et servile, Sal N'kebo parvint à rester insignifiant aux yeux de son maître, tout en lui devenant « indispensable ». Malgré les pires infamies qu'il subit, Sal N'kebo s'imprégna avec zèle de la culture et du mode de fonctionnement de la société varelienne. Il osa même, les dernières années, aller jusqu'à se dissimuler dans le laboratoire de son maître, afin d'observer le stilfari mener ses expériences. Dans ces moments, Sal N'kebo n'était qu'une ombre, respirant à peine, se plaçant dans un état quasi second qui le rendait tellement insignifiant que Kritchek, le stilfari, en oubliait sa présence...

Deux décennies après sa capture, un énième lot de cobayes fut livré au stilfari. Parmi eux se trouvait une jeune murokaï, dont Sal N'kebo tomba immédiatement amoureux. Il ne put se résoudre à la laisser mourir comme les centaines d'autres murokaïs. La rage secrète et le désir de vengeance qui couvaient en lui, et dans lesquelles il puisait l'énergie lui permettant de supporter les

humiliations de son maître, ne suffiraient pas à lui faire accepter la mort de Houg'Ta (nom donné en souvenir d'une héroïne murokaï tuée par les stilfari'n quelques siècles plus tôt). Sal N'kebo parvint à éviter que son grand amour ne fasse partie des premiers cobayes. Il mit à profit le temps gagné pour finaliser le plan d'évasion qu'il murissait depuis des années. Houg'Ta et Sal N'kebo s'enfuirent de Toural pour disparaître dans la jungle.

La suite fait partie de la légende : le coureur des ombres était né.

Fort de l'instruction reçu indirectement du stilfari Kritchek, il prit le temps d'observer discrètement ses congénères, s'imprégnant de leurs cultures, de leurs croyances, retrouvant ses propres racines qu'il avait enfouit au plus profond de lui-même pour s'adapter et survivre. Sal N'kebo se rendit même au-delà des montagnes avant de revenir dans le village de Houg'Ta loin à l'ouest d'Irkann. Il y forma un petit groupe de murokaïs, une sorte d'élite disposant de très grandes connaissances, mélange subtile des cultures murokaï et varelienne qui se faisaient appeler les Silencieux.

A l'approche de la quarantaine, le Coureur décida d'unifier les tribus indigènes murokaïs et après quelques mois les lanca dans une guerre frontale contre les varelens à la tête de la plus importante force armée indigène que le continent ait connue. Le Coureur des Ombres devint le plus grand héros murokaï. Nombreux furent les stilfari'n qui périrent sous ses coups. Sa compagne devint l'un de ses plus fidèles lieutenants, mais c'est finalement par elle que le Coureur des Ombres tombera. Peu après qu'elle ait été capturée au cours d'une bataille décisive, Sal N'kebo est de nouveau fait prisonnier en essayant de la libérer des griffes des varelens.

Le Coureur des Ombres est, cette fois, rapidement transféré dans une plaque de quartz avant qu'il ne devienne un martyr. Cette fin tragique est peu connue. Sa compagne le suivra quelques mois plus tard.

Coureur des Ombres s'incarna dans un trident nommé Silent Death et fusionna avec Hubert de Pompanœud le derigion. Le couple prit le nom d'Oswald sur Sulustan.

Asmund Grim (Asmund le méchant) aka StrongIce & Laïs Caïbotus (PNJ)

Condamnation au transfert : actes de piraterie, meurtres et opposition au pouvoir stilfari.

Ancien pirate dont la base était caché sur les côtes sud-ouest des terres extérieures. Impitoyable, il semait la terreur sur les mers qu'il écumait. Absolument sans pitié, il épargnait certaines de ses victimes dans le seul but d'accroître sa légende. Il fit partie de ses légendes que craignent nombre de colons ou de marchand qui prennent la mer pour Sulustan sans une escorte militaires.

Les forces militaires navales sont bien moins sensibles à la légende de Grim, car il y a déjà quelques siècles que les écumeurs des mers ont dû abandonner le contrôle de la route maritime reliant Sulustan à l'Empire. Ce dernier dispose d'une puissance de feu contre laquelle les pirates actuels ont bien du mal à lutter.

Asmund Grim s'incarna dans un fléau nommé StrongIce et fusionna avec Laüs Cabotus l'alweg piorad/vorozion.

Le psychopathe Eyol Svart (noir) aka Vive-Lumière aka Lucifer

Condamnation au transfert : vols et assassinats

Eyol Svart était un courtisan, jouisseur et voleur de la pire espèce, totalement dépourvu de conscience et surtout manipulateur. Il opérait exclusivement de nuit, dépouillant et volant sur commande, mais tout aussi régulièrement pour le plaisir que lui procuraient la possession de richesses et la peur de ses victimes. Accessoirement, ses fréquentations lui donnèrent accès à des informations qu'il utilisa pour obtenir contre leur volonté nombre de faveurs, notamment de stiltfari'n. Pour le châtier, son « transfert » avait pour but d'en faire une lampe, afin qu'Eyol reste à jamais en pleine lumière.

Eyol s'incarna dans une dague nommée Vive-Lumière et fusionna avec Hugues de Croissy Bois-Vert le derigion. Le couple prit le nom de Lucifer après la fusion.

Autres révélations

Les PJ auront également l'occasion d'orienter une partie des échanges. Ils devront faire preuve de subtilité, en mettant en doute les preuves ou le moyen de les obtenir par exemple. Cette parodie de

procès devrait leur permettre d'en apprendre plus sur le développement de la technologie au fluide (cf. magie stiltfari), sur la présence vœrelienne sur Tanæphis, la méthode utilisée pour l'enquête, etc.

Sentence

Le verdict tombera le lendemain des dernières révélations. Il est simple et sans appel : condamnation au transfert.

La sentence sera exécutée sous 6 jours.

Seconde partie

Evasion

Tout au long du procès, chaque fusionné sera accompagnés par deux soldats d'élite et un élu. Un stiltfari complète la surveillance du groupe de PJ. Quand ils sont dans leurs cellules, les portes sont sous la surveillance permanente d'au moins un soldat. Les gouverneurs n'ont aucun doute sur l'incapacité des fusionnés à s'échapper, mais l'infiltration de ces derniers jusqu'au plus haut sommet du pouvoir vœreliens a rendu les stiltfari'n un rien méfiants.

Le reste du temps, les fusionnés sont enfermés dans une petite prison - réservée aux prisonniers "spéciaux" - au sein d'une zone sécurisé des quartiers administratifs. Ces derniers sont sous les bas-fonds, dans les sous-sols d'Irkann.

Dans ma partie, Yaël (un PJ) n'ayant pas participé au chapitre 6, c'est lui que Karl Veris a contacté. Le gouverneur lui a indiqué de se rendre dans le second village après la sortie du tunnel sous les montagnes du bout du monde, sur la route d'Ishtak. En « échange » de son aide, Veris a récupéré les capsules d'Yrkun Veris (cf. ER 2 : Le regard 'un fils).

Dans votre partie qu'importe que vous n'ayez pas un « Yaël », le point de rendez-vous est simplement le point à partir duquel les PJ seront seuls. Les nécromanticiens n'iront pas au-delà de ce village...

Une fois la sentence prononcée, les fusionnés ne recevront plus aucune visite et ne quitteront plus leur cellule.

Quitter les geôles

La veille de leur exécution, les PJ verront débarquer un nouveau prisonnier portant des chaînes : Paula Hapgood. Elle est sous la surveillance d'un Elu de la Division Rouge et du stilfari Lenar Oth ! En fait il s'agit d'un nécromancien... L'explication viendra plus tard. Pour impressionner les gardes, le faux Lenar joue en permanence avec une boule ressemblant à un shakran. Ce dernier est également factice. Par contre, les armes que le Patriarche, Paula et l'Elu dissimulent sur eux n'ont rien de factices. Elles sont pour les PJ. Paula distribuera rapidement des glaives aux fusionnés devant des gardes incrédules qui attendent médusés une réaction de l'élus ou du stilfari. Réaction qui se manifestera par l'explosion du crâne d'un garde dans lequel l'élus vient de loger une balle.

Place à l'action, dans le couloir exigü de la prison...

Lenar et l'Elu achèveront tous les gardes de la prison (10). Lenar relèvera ensuite les corps, afin que les gardes morts-vivants libèrent le maximum de prisonniers, pour faire diversion après le départ des PJ.

Quitter la prison ne devrait pas être trop difficile si les PJ ne prennent pas d'initiatives farfelues et se contentent de suivre leurs libérateurs. Paula modifiera son apparence grâce à son pouvoir d'illusion de façon à ressembler, elle aussi, à un Elu de la Division Rouge. Elle conduit le groupe par les escaliers jusqu'à un ludion pour les cimes. N'hésitez pas à mettre en place une ou deux rencontres un peu tendues avec des employés des quartiers administratifs, des gardes, voire deux stilfari'n. L'alerte n'ayant pas encore été donnée, si les PJ ne sont pas agressifs, les rencontres ne devraient être qu'une source de stress.

Quitter Irkann

Dans le ludion qui élève les PJ vers l'étage où se trouve une plate-forme aérienne, leurs sauveurs pourront faire un point sur les événements des derniers jours.

L'Elu de la Division Rouge s'avère être Sombie. Après avoir repéré des anciens compagnons d'arme de la Division Noire en "civil", il a attiré l'un d'entre eux dans un piège. Sombie pensait avoir été repéré. Il n'a pas réussi à faire parler l'élus, mais l'arrogance de ce dernier a permis à Sombialum de découvrir que les élus de la Division Noire avaient infiltré toutes les villes. N'ayant pas pu en apprendre plus, Sombie a alors décidé de rejoindre Irkann et les fusionnés. Les PJ connaissent la suite. Il a fait profil

bas après l'arrestation leur (Yaël a quitté Irkann il y a plusieurs jours car recherché et trop reconnaissable.)

Évasif, le Patriarche expliquera que la corruption et l'intimidation ou le culot peuvent être très efficaces. Particulièrement dans une période agitée comme celle que vit l'Empire avec la guerre civile. Mais les choses se normalisent rapidement, aussi faut-il faire vite. Il avouera que les PJ seront plus utiles à sa cause, vivants que morts. Si l'un des fusionnés était un nécromancien ou un nékrobioticien avant sa réincarnation comme Arme-dieu, le Patriarche indiquera que cette seule raison aurait suffi pour tenter de le libérer. S'il est questionné sur ses autres motivations, il évoquera les buts que les tanæphisiens partagent avec les nécromanciens (faire tomber un pouvoir dictatorial et corrompu)

Enfin, Paula révélera être parvenue à influencer un proche de Lenar en lui faisant croire qu'elle allait libérer son maître à Irkann. L'exfiltration devrait donc se faire à bord du ballon de Lenar Oth. Elle avouera avoir été secondée par un værélien influent. Elle ne souhaite pas évoquer son nom de présence d'un nécromancien, dont elle se méfie sans pour autant avoir la moindre preuve d'une quelconque duplicité de leur part (elle fait confiance à son instinct).

Le ludion arrive à l'étage où se trouve la plate-forme.

Les habitants et autres domestiques ou esclaves croisés à l'étage observeront discrètement ces nouveaux venus - qui dénotent avec les habitants des cimes -, mais n'interféreront pas. Une fois sur la plate-forme, trois (faux) gardes attendent près d'un ballon dirigeable dont les moteurs tournent au ralenti. Il s'agit de nécromanciens (des gardiens), 2 hommes (Siegfried et Hicksvar) et 1 femme (Ysolda). Ils sont là pour faciliter l'exfiltration et protéger le Patriarche.

Si les Pjs cherchent à savoir à quelle faction appartiennent Ysolda, Siegfried et Hicksvar, leurs "sauveurs" ne répondront pas, le Patriarche expliquera qu'ils font partie de sa garde rapprochée. Ils savent seulement qu'ils doivent les conduire au-delà des montagnes du bout du monde. Si un PJ possède des pouvoirs de nécromancie (nécromancien, nékrobioticien ou manzazzu), le Patriarche avouera que les nécromanciens se devaient de le libérer. Le PJ pourrait devenir le porte-parole avec les nécromanciens. En attendant, le PJ bénéficiera de plus d'attentions de la part des trois comparses, que les autres Pjs.

Si les Pjs rechignent à fuir vite et loin, n'hésitez pas à faire intervenir une escouade de soldats. Ces derniers seront mieux équipés (cotte de mailles, bâtarde et bouclier) et expérimentés (40% à l'attaque

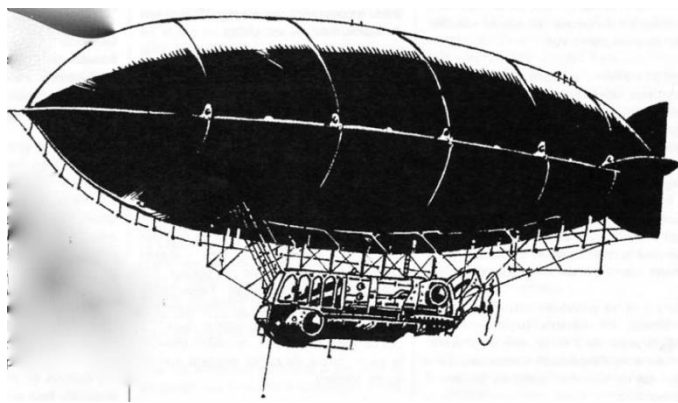
normale) que les gardiens de prison. Si les PJ ne comprennent toujours pas, faites intervenir le même type de soldats accompagnés d'Elus dans un premier temps, puis de stilfari'n...

Sombie leur rappellera qu'il pourra les aider à survivre dans les Désolations ou au moins à éviter les plus gros dangers. Une partie de sa formation d'Elus de la Division Noire s'est déroulée sur ces terres.

Quitter le cœur de l'empire.

Ailleurs dans les villes Væreliennes, des attentats sont lancés pour faire croire à un réveil des nécromanticiens partout dans l'empire. Le but est uniquement d'ajouter à la confusion de la guerre civile pour faire diversion et faciliter l'évasion.

Lorsque le pilote du ballon (Rick) apprendra qu'il doit faire route vers les désolations, il se permettra de rappeler au Gouverneur Lenar que le survol des jungles est très périlleux, encore plus en cette saison et que les ballons n'atteignent que rarement les contreforts dans des conditions de vol idéales. Sans même parler de franchir les montagnes. Mais comme tout værelien qui se respecte, on ne s'oppose pas (longtemps) à la volonté d'un stilfari.



Rick mettra le cap sur l'est en maugréant que l'autonomie ne permettra sans doute pas de revenir...

Le dirigeable vole à quelques centaines de mètres au-dessus de la jungle, pour éviter d'être déporté et entraîné par les vents d'altitude. Sa vitesse moyenne étant de 20km/h, Rick pense atteindre les montagnes dans la soirée.

Il ne devrait rien se passer durant les heures qui suivent. La tension allant en diminuant alors que le dirigeable s'éloigne du cœur de l'empire.

Nurhem vu du ciel

Cette première partie du voyage est l'occasion de découvrir les terres de l'intérieur du cratère, vu du ciel.

La jungle occupe la plus grande partie du territoire, mais il est possible d'apercevoir de grande savane, voire des marécages. Si les PJ ont une longue-vue, ils découvriront que le sommet des montagnes est couvert de neiges éternelles et que de la fumée se dégage d'un ou deux pics voire directement des flancs escarpés des montagnes.

Au-dessus des jungles, les fuyards croiseront régulièrement des bancs de petits lézards volant. Certains jaillissant de la canopée pour y disparaître cent mètres plus loin, tel des poissons volants fuyant un prédateur. Lors du survole des savanes, les PJ pourront y observer de grands troupeaux de reptiles galopant à vive allure.

Les passagers apercevront à intervalle irrégulier la saignée que représente la route qui relie Firkel à Ishtak, une des deux villes extérieures. Cette voie permet d'acheminer nourriture et matières premières (minerai, bois, etc.) jusqu'au centre de l'empire et des objets manufacturés vers les colonies væreliennes.

Après deux ou trois heures de vol, le visage de Lenar Oth se transforme rapidement pour laisser place à un homme plus petit et plus âgé. L'homme leur rappellera étrangement le patriarche abattu dans la loge nécromanticienne, dans les sous-sols d'Akirba (voir chapitre V - Conspirations). Ses longs cheveux ont été teints pour masquer leur blancheur. Le Patriarche (Brand Hrosskel, mais il ne donnera pas son vrai nom) leur expliquera que le nécromanticien abattu dans la loge n'était qu'une doublure. Le Patriarche pensait que sa loge avait été infiltrée. Il ne pouvait pas simplement disparaître et a donc donné le change grâce au sacrifice de l'un de ses Gardiens.

Dès lors que Lenar n'est pas le vrai, Rick n'a plus qu'une idée en tête, revenir à Irkann. Charge aux fusionnés de le convaincre de poursuivre dans la même direction...

Le voyage va devenir pénible, alors que de lourd nuage semble se précipiter vers le ballon. Il se met à pleuvoir à grosses gouttes et des bourrasques de vent malmènent l'aéronef.

Dans mes parties, je fais des tests de situation (1d100) pour déterminer comment se présente l'environnement dans lequel évoluent les PJ, des circonstances non prévues par le scénario, voire pour répondre à leur demande. Je laisse souvent mes joueurs faire ces tests. Sous 20% la

situation est très défavorable (01% étant catastrophique) et au-delà 80%, très favorable (à plus de 95% mes PJ ont les conditions qu'ils veulent).

Après le crash, le jet de situation a donné 01. La cabine était « fixée » dans les branchages au milieu de l'enveloppe déchirée du ballon qui les empêchait d'appréhender parfaitement leur situation... Dès que l'un d'entre eux a bougé un peu vivement pour s'extraire de la cabine, cette dernière est descendue de 10 mètres. Puis de 5 mètres (23%).

S'il y a des acrobates dans le groupe, c'est l'occasion de faire montre d'agilité, en amarrant la cabine avec des cordes et câbles et aider les moins agiles à descendre.

En fin de journée, alors qu'ils ne sont plus qu'à 30 km des montagnes du bout du monde et que les nuages se sont dispersés, le dirigeable perd brutalement plusieurs mètres d'altitude. Un hurlement guttural déchire l'air et l'enveloppe du ballon est secouée comme pris dans un tourbillon. Trois ptérodactyles viennent d'attaquer le dirigeable. Ils ont fondus sur le ballon par le haut, le soleil dans le dos pour ne pas être repérés. Ils déchirent l'enveloppe avec empressement pour précipiter le ballon au sol. Si l'un des PJ essaie d'interrompre la destruction du ballon en utilisant le Täärum (la magie symbiotique des murokaïs) pour communiquer, dominer ou monter sur un reptile (carnivore), ce dernier s'accrochera à la cabine pour observer avec curiosité les occupants. Le ptérodactyle « froncera » les sourcils et adoptera des expressions humaines (un peu comme les animaux dans les dessins animés). Intrigué, il finira par pousser un cri et s'envolera en même temps que les autres ptérodactyles.

Ce ptérodactyle n'est autre qu'un puissant murokaï s'étant appliqué la « transformation totale en reptile ailé ». Le ballon, gravement endommagé, poursuivra sa chute (mais moins vite) avant de se crasher dans la jungle quelques minutes après l'attaque. Test de force au moment de l'impact (ou d'acrobatie très difficile pour les fous furieux qui ne veulent pas se retenir) pour ne pas être projeté ou ballotté dans la cabine et subir 1d10 + 5 points de dommages. L'enveloppe est totalement déchirée, des câbles et des cordes (qui donneront un bonus de 25% pour la descente si les PJ pensent à les utiliser) pendent un peu partout et la cabine s'est immobilisée au milieu de la canopée à une trentaine de mètres du sol... Rick a été éjecté pendant le crash

N'oubliez pas que vos PJ ont toujours leur collier explosif et n'ont donc pas d'armure magique...

Une fois l'étourdissement du choc et la frayeur de la descente passés, les passagers pourront panser leurs plaies et profiter de la nuit pour se reposer avant de

se mettre en route vers les montagnes.

Le crash aura attiré une soixantaine de petits prédateurs reptiles nocturnes (caractéristiques plus loin) qui se disputeront d'abord le corps du pilote avant de s'en prendre au reste du groupe (les blessés en priorité). Dès que 10 reptiles sont neutralisés (en les tuant ou en utilisant le Täärum pour en repousser/dominer quelques-uns) les autres se replient avant de se retirer au bout de quelques minutes de harcèlement ... essentiellement vocal.

Les PJ devront finir le voyage jusqu'à la montagne à pieds guidés par Paula (pouvoir d'orientation). Quelques jets de repérage à l'approche des montagnes pourront aider à trouver l'entrée du tunnel.

S'il leur prenait des envies de baguenauder dans les jungles au lieu de continuer à fuir, un groupe de murokaïs armé se présenteront à eux avec la ferme intention de les éliminer. Ils seront prêts à discuter un peu avant (si les PJ parlent leur langue ou montre une connaissance du Täärum). Ces murokaïs veulent les voir partir car leur Manzazzu a vu leur village balayé par des scarabées à la carapace rouge (pouvoir de « prémonition »). Ces derniers voulaient détruire les démons blancs qui parlent la langue des hommes (ou utilisent le Täärum au choix) : les PJ. Un Murokaï peut leur servir de guide pour les ramener sur la route qui conduit à l'entrée du tunnel sous la montagne du bout du monde.

Franchir les montagnes

Les PJ pourraient être tentés de passer par l'extérieur. C'est extrêmement long, difficile et dangereux. Et, sauf à ce qu'ils disposent d'un équipement contre le froid, l'aventure pourrait très vite tourner au cauchemar.

Mais il est possible de passer sous la montagne en accédant au réseau de cavernes naturelles qui parcourt ses entrailles.

L'entrée du tunnel qui permet d'accéder aux Désolations est protégée par un fortin puissamment armé. Sa fonction est de verrouiller les passages de façon à ralentir une éventuelle armée de morts-vivants. De fait, toutes les défenses sont concentrées sur l'intérieur du tunnel. Les pièges, destinés à faire sauter les parois, sont apparents et devraient permettre d'ensevelir plusieurs centaines de mètres du boyau qui s'enfonce sous les montagnes.



De fait, les gardes ne sont pas trop regardant sur les humains qui entrent et sortent du tunnel. Ils sont blasés par leurs quarts (6 mois minimum avant d'être remplacé) et peuvent être corrompus, pour peu qu'on y mette le prix (tout dépend qui ou ce que l'on veut faire passer). De plus, être affecté dans l'un de ces fortins (entrée ou sortie) est souvent la conséquence d'une sanction. Des millénaires à attendre un improbable assaut de Borak a émoussé la motivation de génération de gardes.

Les nécromanticiens tentent parfois leur chance pour faire passer des matériaux utiles à leurs sortilèges, voire des corps ou des parties de corps humains. Ces opérations sont néanmoins à haut risque compte tenu de la présence des gardes. C'est peut-être le seul point sur lequel ces derniers restent vigilants.

Mais les plus gros trafics concernent les explorateurs qui « omettent » de déclarer une partie de leur découverte, maximisant ainsi leurs profits. Il arrive parfois que le responsable de la garnison soit investi de son rôle et lutte activement contre la corruption de son contingent, durant toute la durée de son affectation. Les trafics reprennent simplement après son départ.

Une fois passé le fortin, le groupe s'enfonce dans un réseau de tunnels et cavernes pas totalement naturels.

Parlons-en d'ailleurs de ces cavernes. La plupart sont

naturelles, bien que de nombreuses cavernes aient été agrandies ou prolongées par les créatures qui y vivent ou les humains qui s'y déplacent. La plupart zigzaguent de façon très chaotique et il est rare de pouvoir traverser les montagnes en 10 kilomètres de galeries (la largeur théorique des montagnes de l'est). En réalité, il faut entre 15 et 50 km pour parvenir à l'autre extrémité, selon le guide employé ou simplement la chance des voyageurs.

La flore des cavernes comporte des dizaines de variétés de champignons et de lichens. Nombreuses sont ces plantes qui possèdent des capacités étranges. La plupart sont des poisons, tandis que d'autres peuvent luire dans le noir (souvent pour une durée relativement longue, entre quelques minutes et plusieurs jours). C'est d'ailleurs pour cela que les humains qui traversent ces régions n'ont pas besoin de torches ou d'autres moyens pour se repérer : il suffit de piocher quelques poignées de mousses fluorescentes pour e guider jusqu'au prochain patch de plantes lumineuses.

Autre particularité de ces cavernes, il n'est pas rare de sentir des odeurs de soufre. Cela arrive plus fréquemment dans la moitié ouest des montagnes du bout du monde.

Au détour d'une caverne il est possible de se retrouver quasiment à l'air libre, comme si la montagne s'était en partie fendu. Les voyageurs se

trouvant pour quelques dizaines de mètres à longer des précipices ou des parois pouvant atteindre deux à trois cents mètres de hauteur ou de profondeur.

Rendez-vous

Le point de rendez-vous fixé avec Yaël (et les autres PNJ) se situe dans le second village, après la sortie du tunnel. Il possède une « clé » permettant de désactiver les Rédempteurs « sans risque », pour peu que Sombie (ou tout autre élu) parvienne à entrer en contact avec l'arme intelligente pour lui demander la désactivation du dispositif. Si cela se passe mal, à vous de voir les conséquences (pop !?). Une négociation pourrait être nécessaire et s'éterniser plusieurs heures (jours si vous êtes vicieux), avant que l'arme intelligente accepte que le mécanisme explosif soit déverrouillé.

Epilogue

Une fois que les fusionnés sont libérés des colliers, le Patriarche les invite à continuer leur fuite vers l'est jusqu'à la citadelle d'Ishtak. Ils devront ensuite rejoindre des ruines sur la rive nord de la mer d'Ovysgard, là où leurs pairs (père ?) les attendent...

Suite au prochain chapitre...

Récompenses

- ✓ 100 points d'harmonie pour la découverte de son origine
- ✓ 10 points d'harmonie si Sombie a survécu (uniquement pour les PJ concernés par son sort)
- ✓ 5 points de prestige pour s'être enfui de la prison

Chronique des Trois Frères
Etoile Rouge

Petits reptiles	Normal
Force	12
Endurance	13
Agilité	16
Rapidité	16
Perception	16
Volonté	8
Att Brutale	5
Att Normale	20
Att Rapide	35
Esquive	25
Acrobatie	25
Discrétion	25
Repérage	20
PdV	26
Dommages	F
Initiative	18
Armure	0

Ptérodactyles	Normal
Force	15
Endurance	16
Agilité	16
Rapidité	10
Perception	18
Volonté	10
Att Brutale	15
Att Normale	25
Att Rapide	45
Esquive	35
Acrobatie	45
Discrétion	20
Repérage	75
PdV	32
Dommages	F
Initiative	10
Armure	3

Gardes de la prison	Normal
Force	12
Endurance	14
Agilité	12
Rapidité	12
Perception	10
Volonté	14
Att Brutale	15
Att Normale	40
Att Rapide	20
Esquive	15
Parade	15
Tir	20
Acrobatie	15
Commandement	20
Discrétion	10
Nage	
Repérage	20
PdV	28
Dommages	—
Initiative	12
Armure	3

PV	PV	PV	PV	PV
28	28	28	28	28
Ar.	Ar.	Ar.	Ar.	Ar.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PV	PV	PV	PV	PV
28	28	28	28	28
Ar.	Ar.	Ar.	Ar.	Ar.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>