



W. Shaan

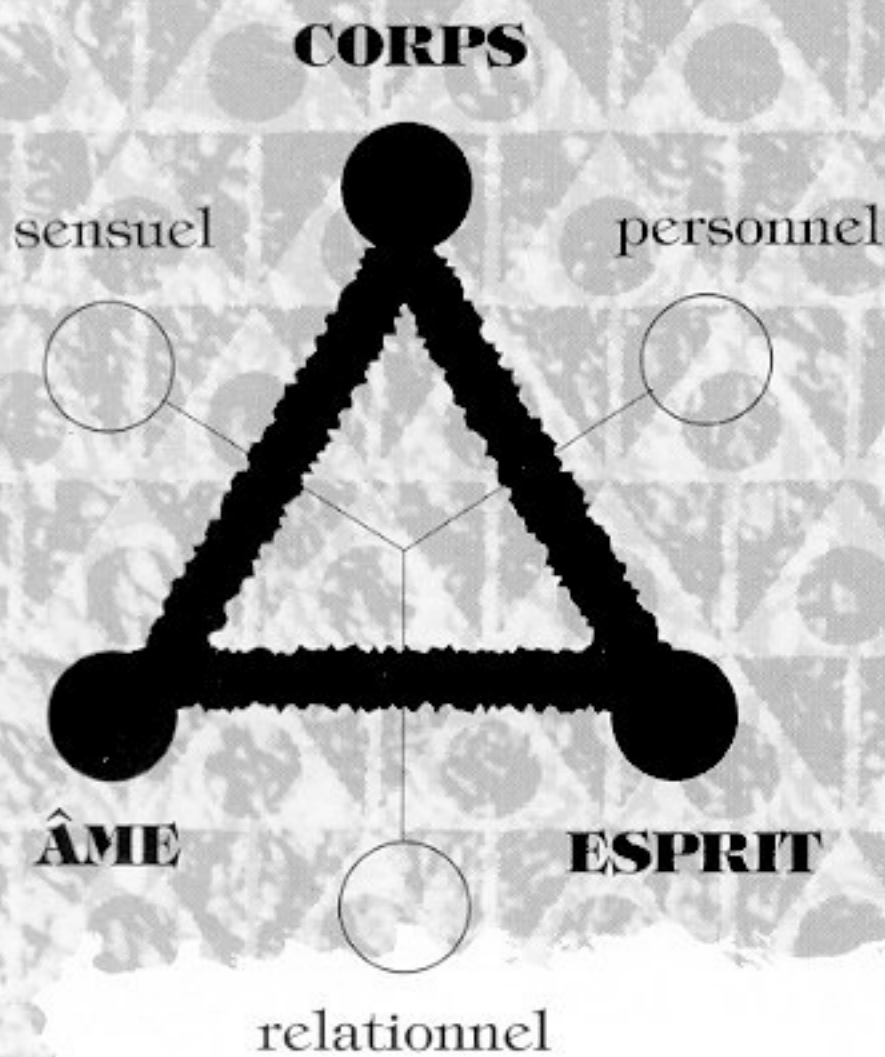






W. Shaan





	PERSONNEL	RELATIONNEL	SENSUEL
CORPS	Coordination Endurance Vitalité	Combat Apparence Sexualité	Perception Adaptation Sensitivité
ÂME	Foi Magie Rêve	Charisme Sentiments Charme	Shaan Chance Intuition
ESPRIT	Mémoire Volonté Déduction	Éloquence Pédagogie Communication	Créativité Évaluation Analyse

NIVEAU DE MAÎTRISE
Le niveau d'une compétence peut théoriquement aller de 0 à l'infini.
0 : Profane
5 : Débutant
10 : Amateur
15 : Qualifié
20 : Expert
25 : Maître

CRÉATION DE PERSONNAGE

- 15 points ou 5d4 à répartir entre Corps, Ame, Esprit, rel., sens, per. Minimum : 1. Maximum : 4. (les modificateurs raciaux peuvent faire varier les façonnantes et les domaines de 0 à 5).
- 110 points à répartir en Compétences. 1 point = 1 niveau. Maximum débutant : niveau 15.

• Le temps d'apprentissage (exprimé en semaines par niveau) d'une compétence varie selon la table suivante :

Artiste : 4 sem./niv. **Magicien :** 2 mois/niv. **Convoyeur :** 2 sem./niv.
Combattant : 2 sem./niv. **Mamel :** 3 sem./niv.
Érudit : 4 sem./niv. **Marchand :** 2 sem./niv.

RACE	+1	-1	Capacité spéciales	Compétences
Boréal*	Corps - sensuel	relationnel	voit de nuit comme de jour 2 x (Corps + sens) mètres	Vigilance : 10
Darken*	Corps - relationnel	Sens	Rajoute son Âme à son init. Combat rap.	Dissuasion : 10
Delhion	Esprit - relationnel	sensuel	Plane dans les airs, si déjà en hauteur	Aérologie : 10
Feling*	Âme - sensuel	personnel	Rajoute son âme en points d'acquis obtenus en rituel Emb	Shaan : 10
Nomoï	Âme - personnel	relationnel	Rajoute son Âme à son potentiel magique	Lang. des schèmes : 10
Mélodien*	Âme - relationnel	Corps	Rajoute son relationnel pour le calcul de la solde de départ	Chant : 10
Kelwin*	Esprit - sensuel	Corps	Rajoute son Âme à son init. Duel à distance	10 dans une compétence manuelle au choix
Woon	Corps - personnel	relationnel	Voit les corps chauds dans l'obscurité	Éducation phys : 15
Ygwan	Corps - personnel	Esprit	Les membres coupés d'un Ygwan repoussent au terme d'1 décade - (Ame + per jours)	Vie en nature : 10
Humain	Esprit - personnel (Héossien)	max 2 en Âme et sensuel	Rajoute Esprit + per pt acquis à la création du personnage	Culture humaine : 10

* descendant des Ateïs

	P E U P L E S									
	Terres brûlées	Sables	Hautes herbes	Grands arbres	Marais	Forêts blanches	Montagne	Glaces	Ciel	Mer
Boréal	1	2	3	4	5 à 7	8 à 10	11	12	13 à 14	15 à 20
Darken	1	2 à 6	7 à 11	12 à 13	14 à 15	16	17	18	19	20
Delhion	1 à 5	5	6	7	8	9	10 à 15	16	17 à 19	20
Feling	1	2 à 3	4 à 5	6 à 11	12 à 14	15 à 16	17	18	19	20
Kelwin	1 à 8	9	10	11	12 à 13	14 à 15	16 à 17	18	19	20
Mélodien	1	2	3 à 7	8 à 10	11	12 à 14	15	16	17 à 18	19 à 20
Nomoï	1 à 2	3 à 4	5 à 6	7 à 8	9 à 10	11 à 12	13 à 14	15 à 16	17 à 18	19 à 20
Woon	1	2	4	5	6	7 à 12	13 à 15	16 à 18	19	20
Ygwan	1	2 à 4	5 à 7	8 à 10	11 à 13	14	15	16	17	18 à 20

FAÇONNANTE (Corps, Âme ou Esprit)

+
DOMAINE
(sensuel, relationnel, personnel)

+
COMPÉTENCE
- difficulté

CRANS DE DIFFICULTÉ

MODIFICATEUR

Facile	+1 à +5 (+5)
Normal	0
Laborieux	-1 à -5 (-5)
Difficile	-6 à -10 (-10)
Très difficile	-11 à -15 (-15)
Héroïque	-16 et plus (-20)

TABLE DES PERFORMANCES

Type	Unité	Marge de réussite					Perte pts Corps
		1-3	4-7	8-11	12-14	15 et +	
Marche	km/h	1	4	6	8	10	1 par 6 heures
Course	km/h	2	8	12	16	20	1 par demi-heure
	m/s	1	2	3	4	5	
Sprint	m/s	1	4	6	8	10	1 par round
Ramper	m/s	1	2	3	4	5	1 par minute
Nager	km/h	1	2	4	6	8	1 par heure
	m/s	0,2	0,5	1	1,5	2	
Saut hauteur	m	0,5	1	1,5	2	2,5	1 par saut
Saut longueur*	m	3	5	7	9	12	1 par saut
Lever poids**	kg	50	100	150	200	250	1 par lever
Escalader	m/s	0,5	1	1,5	2	2,5	1 par minute
Voler (1)	km/h	30	60	90	120	150	1 par 2 heures
Voler (2)	km/h	60	120	180	240	300	
Voler (3)	km	30	60	90	120	150	

* Saut en longueur avec recul. Sans recul, la performance est divisée par 2.

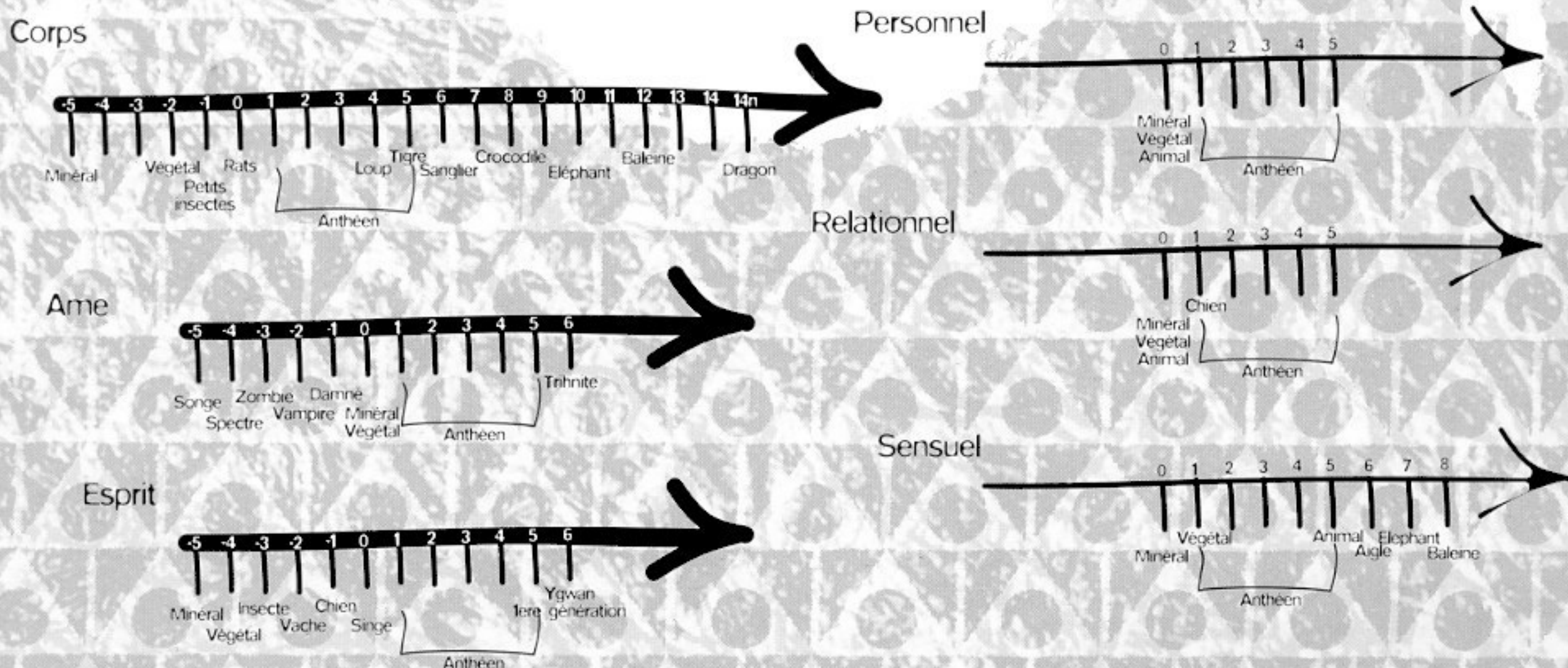
** Lever de poids avec 2 bras. Avec 1 bras, la performance est réduite de moitié.

(1) Voler en planant
(2) Voler en piquant
(3) Distance du vol, sans avoir à toucher terre, pour les delhion et les ailes volantes uniquement.

MODIFICATIONS DUES À LA TAILLE

	FACILE	LABORIEUX	DIFFICILE	TRÈS DIFFICILE
Très petit	Discrétion	Combat rapproché	Éducation physique	Dissuasion
Petit	Discrétion	Éducation physique	Dissuasion	
Moyen				
Grand	Dissuasion Éducation physique	Discrétion		
Très grand	Dissuasion Éducation physique		Discrétion	
Immense	Dissuasion Éducation physique			Discrétion

Ces modificateurs sont à prendre en compte systématiquement, dès que la situation se présente. Le personnage se fondera alors sur le potentiel modifié pour se choisir une éventuelle difficulté.



POTENTIEL ENGAGEMENT =
 Type de compétence utilisée
 + Gabarit attaquant
 + 1d6

LES DÉGÂTS
 Facteur d'attaque de l'arme +
 Marge de réussite + 1d6

CHAQUE TYPE D'ARMURE
 possède une protection qu'il faut
 retrancher aux dégâts reçus.

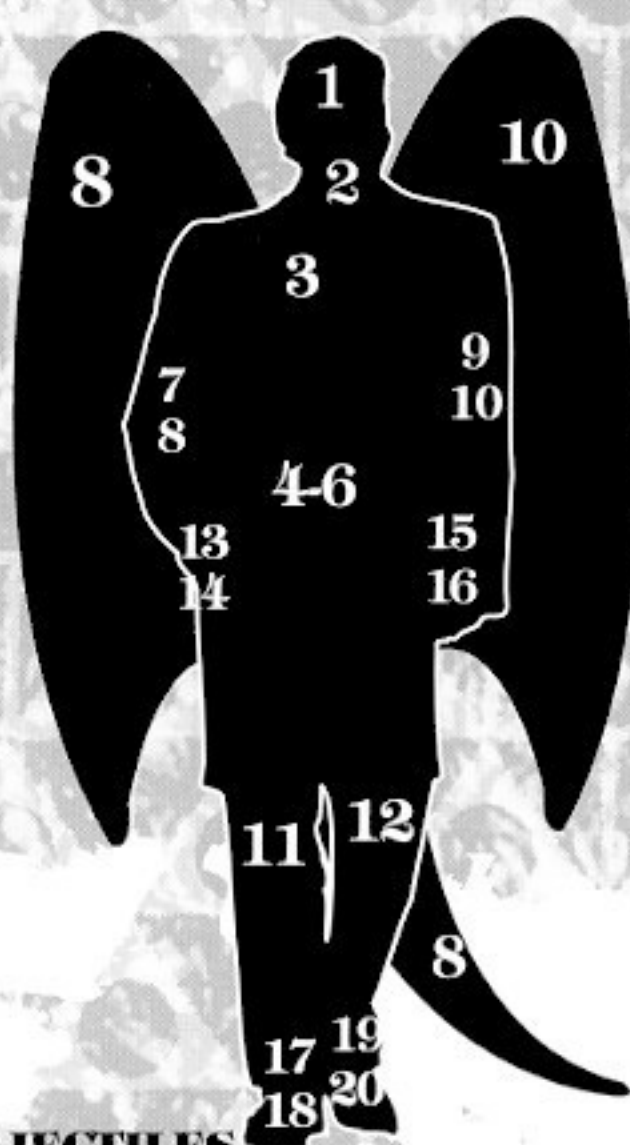
- Partie vitale : Corps + per + 1/2 Shaan (tête, cou, thorax et abdomen)
- Partie motrice : 2 x Partie vitale (bras, jambes, ailes, queue, membrane, mains, pieds).

GABARIT POTENTIEL ENGAGEMENT

Très petit	0
Petit	1
moyen	2
Grand	3
Très grand	4
Immense	5

COMPÉTENCE UTILISÉE POTENTIEL ENGAGEMENT

Pugilat	0
Armes de corps	1
Armes courtes	2
Armes moyennes	3
Armes longues	4
Armes d'Hast	5



MODIFICATEUR DE MÊLÉE

POSITION ATTAQUANT	MODIFICATEUR
• Surpris à terre	Laborieux
• Partie motrice touchée de 2 x corps points	Difficile
• Sonné	Difficile
• Partie vitale atteinte (corps points)	Difficile
• Aveuglé	Très difficile

Défenseur surpris ou à terre ou aveuglé ou sonné ou de dos ou en fuite ou immobile = modificateur Facile (bonus de +5) pour l'attaquant

ESQUIVE ET PARADE (BOUCLIER) DE PROJECTILES

Elles ne peuvent se faire que si le défenseur voit son attaquant.

Pour esquiver ou utiliser un bouclier, n'importe quelle compétence de combat rapproché peut être utilisée. L'acrobatie peut également servir pour esquiver.

ARME	ESQUIVE	BOUCLIER		
		PETIT	MOYEN	GRAND
Tir	T. diff	T. dif	Dif	Dif
Lancé	Dif	Dif	Dif	Laborieux

RÉCUPÉRATION DES POINTS DE CORPS:
 1 par 5 minutes d'inactivité.

LES POINTS DE VIE :

Zone vitale : Corps + personnel + 1/2 Shaan
 Zone motrice : 2 x vital

LE POTENTIEL MAGIQUE

Ce potentiel détermine le nombre et la puissance des schèmes utilisables dans un sortilège, il se calcule comme suit :

$$\text{Invocation} + \text{Maîtrise} + \text{Altération} + \text{Conjuration} + \text{Défense} + \text{Langage des Schèmes} = \text{Puissance Magique}$$

PUISSANCE DU TRIHN MODIFICATEUR

1	facile
2	normal
3	laborieux
4	difficile
5	très difficile
6	héroïque

LE LANGAGE DES SCHÈMES

Cette compétence détermine le nombre de schèmes que le personnage possède à sa création.

Niveau	Nombre et types de schèmes
1.2	1 élé / 1 actif / 1 lien / 1 adj.
3.5	1 élé / 1 actif / 1 lien / 2 adj.
6.8	2 élé / 1 actif / 2 liens / 3 adj.
9.11	3 élé / 1 actif / 2 liens / 4 adj.
12.14	3 élé / 2 actifs / 3 liens / 5 adj.
15 et +	4 élé / 2 actifs / 3 liens / 6 adj.

DURÉE ET PERTE DE POINTS DE CORPS DE L'INVOCATION :

DURÉE	TEMPS	PERTE CORPS
Instantanée	1 sec	3
Rapide	3 sec	2
Normale	1 round	1

L'ALTÉRATION

La difficulté est fonction de la puissance du sortilège (somme de la puissance de chaque schème qui le compose).

Puissance	Modificateur
1-50	laborieux
51-80	difficile
81-110	très difficile
111 et +	héroïque

TEMPS D'INTÉGRATION

Puissance schème / (Marge de réussite + Âme pour les Nomoi) Jours.

INTÉGRATION

Âme + personnel + Langage des schèmes
 - Difficile (lien et adjectifs)
 Très difficile (élémentaires et actifs)

TEMPS DE RELECTURE

Puissance minutes

Lorsqu'un mage est confronté à un schème inconnu, il doit effectuer un jet sous :
 Esprit + personnel
 + Langage des schèmes (Difficile).
 (+ Âme pour les Nomoi)

Les Schèmes

Symbole	Désignation	Trihn X (fois)	Puissance	Prononciation
	MOUVEMENT			
	ZONE			
	DISTANCE			
	DURÉE			
	TAILLE			

Symbole	Désignation	Trihn X (fois)	Puissance	Prononciation
	mouvement très rapide	10 m/s	5	lemh
	rapide	5 m/s	4	lamh
	moyen	2 m/s	3	lomh
	lent	m/s	2	lounh
	très lent	0,5 m/s	1	limh
	immobile	0	6	lumh

	diamètre de zone très petite	1 m	1	kalh
	petite	5 m	2	kolh
	moyen	20 m	3	kulh
	grande	100 m	4	kanlh
	très grande	1 km	5	koulh
	gigantesque	10 km	6	kelh

	distance au touché	0	1	zanh
	près	1 m	2	zonh
	moyen	10 m	3	zunh
	loin	100 m	4	zimh
	très loin	1 km	5	zcmh
	perte de vue	10 km	6	zoumh

	durée très courte	1 sec	5	darh
	courte	1 min	1	dorh
	moyenne	1 heure	2	durh
	longue	1 jour	3	danh
	très longue	1 Mois	4	dourh
	figé	1 an	6	dirh
	infinie	infini	30	derh

	taille minuscule	1 à 10 cm	4	nimh
	très petite	10 à 90 cm	3	namh
	petite	0,9 à 1,5 m	2	nomh
	moyenne	1,5 m à 2 m	1	numh
	grande	2 à 2,5 m	2	nemh
	très grande	2,5 à 3 m	3	nounh
	immense	3 à 6 m	4	niomh
	colossal	6 à 20 m	5	niamh

ELEMENTAIRES

ACTIFS

CLÉS

Symbole	Désignation	Puissance	Prononciation
	Moi	18	galh
	Lui	20	gath
	Eau	10	garh
	Terre	6	golh
	Animal	14	gorh
	Végétal	12	goth
	Air	4	gulh
	Feu	8	guth
	Objet	16	gurh
	Limbes	?	?
	Non perception	20 à 40	vakh
	Perception	20 à 40	vokh
	Déplacement	20	vukh
	Mutation	20	vekh
	Enchantement	20	voukh
	Contrôle	20	vankh
	En	5	mos
	Comme	5	mas
	Sur	5	mes
	De	5	mus
	Pour ou par	5	mans
	Dans	5	mtous
	Et	10	mons



Halloween

Concept

présente

Osshaan

Un monde barbare entre magie et technologie

Un jeu de rôles d' **Igor Polouchine**

SUPPLEMENT SCENARIOS

Ce supplément de 24 pages ne peut être vendu sans l'écran qui l'accompagne.
Il contient deux scénarios de **Benoît Attinost**

L'écran est illustré par **Claire Wendling** et **Mathieu Lauffray**.

ISBN 2-910529-19-3

Prix conseillé : 99 FF

Coma

«Il est une prison dont on ne sort que rarement vivant : soi-même.»

Proverbe nécrosien.

Ce scénario pour un Shaani débutant se présente comme une descente dans la folie et la souffrance. Le propos n'est pas d'exterminer un à un les personnages mais bien d'installer une saine ambiance d'horreur, de paranoïa et de violence gratuite. La trame reste volontairement libre. En fait, les joueurs devront être amenés se poser quelques questions sur le passé d'Héos ainsi que sur la puissance des magiciens. Coma peut être jouée comme introduction à la Rêveuse Illuminée mais n'a pas de lien direct.

INTRODUCTION

Choisir de quitter sa réserve ou son ghetto, c'est prendre le risque de se faire arrêter. Les personnages viennent d'en faire la douloureuse expérience. Ils comptaient sur l'effervescence de la capitale Héossia pour se fondre dans la foule et commencer une nouvelle vie. Erreur.

Les Fils d'Antarès les ont interpellés au nom de l'Église de l'Aigle, autrement dit, le service des douanes. Papiers en règle ou pas, les humains les ont conduits vers la chapelle administrative la plus proche pour que leur sort y soit fixé. Entrer dans ce complexe, n'est jamais un bon présage.

Malchance ? Peut-être pas. L'un des gradés a clairement signifié aux héossiens qu'ils avaient été arrêtés sur dénonciation anonyme. Cette déclaration est d'autant plus troublante qu'il est possible que les personnages n'aient aucune relation commune, ou même aucun ennemi capable d'un tel acte.

C'est en passant devant le scanne qui les répertoriera dans les fichiers du Nouvel Ordre qu'ils peuvent faire connaissance.

Les gardes ne prononcent pas un mot pendant toute l'opération. Certains lancent même des regard curieux vers le groupe. Ils sont immédiatement conduits devant un légat d'Antarès pour être interrogés et jugés. De fait, il peut leur paraître étrange de passer devant tous les autres prisonniers sans attendre leur tour.

L'humain en charge de leur dossier ne semble même pas connaître leur nom exact et ne s'en soucie guère. Il se contente de relire un papier qu'il finit par brûler devant un huissier éberlué.

Il n'y a pas de jugement pour cette affaire, semble-t-il, juste une sentence. Les gardes, le procureur et l'huissier sont poliment mais fermement invités à sortir.

Enfermés dans une solide cage électrifiée, les personnages sont sommés d'écouter attentivement le juge à présent seul. Au nom de l'Église de l'Aigle, ils sont «fortement incités» à se présenter au centre de réadaptation Alpha 45C autrement appelé : COMA. Ils devront y passer des tests psychologiques avant d'entreprendre un cir-

cuit de rééducation intensive.

Le marteau de la justice s'abat, sans appel.

Une fois la séance terminée, l'homme du Nouvel Ordre passe le dossier à la broyeuse et relit avec un certain plaisir son changement d'affectation, sa montée en grade. Officiellement, il ne s'est rien passé.

1) LE VOYAGE

Le véhicule qui transporte les prisonniers est blindé et compartimenté. La cabine de pilotage reste indépendante de la soute où sont enchaînés les passagers. Tous portent à présent des tenues de bagnard, c'est-à-dire une combinaison orange fluorescent marquée d'un matricule provisoire (on leur en donnera un définitif à Coma).

Malgré les soubresauts de l'engin, il est possible de se déplacer et de faire connaissance.

Il y a quatre autres détenus embarqués.

Le plus mal en point reste couché dans un coin, fiévreux et blessé. C'est un Darken dont le nom est inscrit sur le collier qui enserme son cou : Karkal. Il délire et parle parfois dans une langue étrange. Un mélodien reconnaîtra quelques mots et des tournures chantantes assez anciennes de sa culture. Il s'agit de litanies enfantines sans aucun sens. Karkal a été torturé, les traces de brûlure à l'acide qui le font encore souffrir en témoignent. Les schèmes magiques tatoués sur son corps indiquent qu'il est sorcier, et probablement de haut niveau. Certains symboles ont été volontairement altérés par ses tortionnaires.

Il succombe pendant le voyage et souffle dans ses derniers instants, s'accrochant désespérément à un personnage : «La Danseuse. Sauvez-la. Elle est si précieuse. Le Guide la voudrait s'il savait. Aidez-la. La Danseuse Céleste.»

Le second prisonnier reste la plupart du temps en méditation. C'est un Nomoï assez méprisant, de grande taille, du nom de Fougue. Il ne bouge la tête que s'il entend par-

ler de la Danseuse Céleste. Auquel cas, il tente de savoir ce qui a été dit et se montre plus sympathique. C'est un «mouton» au service du Nouvel Ordre. Il doit découvrir ce que signifie le code «Danseuse Céleste» utilisé par la résistance. Son supérieur humain est un certain Nataniel Centaurius représentant influant de l'Église du Caméléon et collaborateur secret de Léandre D'amaury (Cf. La Réveuse Illuminée). Il ne sait rien et tentera d'amasser un maximum de renseignements avant de dévoiler son jeu. Au moindre danger, il passe du côté humain, voulant transmettre avant tout ses informations à Nataniel.

Enfin, tremblant comme des feuilles, deux Kelwins des grands arbres. Le premier s'appelle Zebos, le second Nonos. Sportifs, ils ont récemment participé à des jeux interquartiers mais ont été convaincus de tricherie. Le Nouvel Ordre a voulu faire un exemple et les a envoyés à Coma. Ils ont une peur panique de ce qui les attend. Une fois calmés, ils s'avèrent être des bricoleurs hors pair. Les machines humaines ne sont que des grand jeux pour ces deux Kelwins. Bien entendu, le résultat obtenu n'est jamais celui escompté.

Les deux gardiens qui pilotent le vaisseau se nomment Alfort Karigan et Omaël Breinstein. Violents, cruels mais aussi très lâches, ils sont armés de bâtons électriques, ainsi que de lampes à foudre qui paralysent pour deux heures la victime. En cas de danger, ils n'hésitent pas à sacrifier les prisonniers pour couvrir leur fuite. Omaël garde les cartes d'accès du hangar de la prison alors que «Al» conserve les clés des chaînes des prisonniers.

Le voyage dure approximativement douze heures sans arrêt. Les remous à l'extérieur et les grincements de la coque indiquent que les conditions climatiques sont plutôt défavorables. Alpha 45C se trouve dans les marais, coincé dans le delta de Kéliph. La température moyenne est de dix degrés. Il y pleut constamment et la foudre déchire parfois le ciel de plomb pour creuser ici ou là un cratère dans les flaques de sable gris. Dans ces trous, on trouve de larges conques nacrées ornant si joliment les salons des épouses des représentants du Nouvel Ordre. Ce que ces dames ignorent, c'est que la piqure des conques est mortelle et que les sables mouvants sont habités par des crustacés géants. Les Héossiens qui ne meurent pas empoisonnés ou noyés succombent sous les pinces des Cryanns. La conchyliculture se paye au prix fort ici.

2) COMA

La fin du voyage est assez mouvementée. Les chaînes font office de ceintures de sécurité tant le vaisseau est secoué. L'engin semble pris dans une tempête. À plusieurs reprises, la cabine se retourne complètement, écrasant les passagers contre les parois.

Le pilote crache quelque chose dans le haut-parleur à propos d'un atterrissage forcé et c'est le choc. Les murs du fourgon cellulaire tournent au rouge et le système anti-

incendie déverse des flots de neige carbonique ! Une sirène stridente hurle à en percer les tympan, obligeant les prisonniers à se couvrir les oreilles (pour ceux qui en ont). Un mouvement indique que le vaisseau continue tout de même à avancer mais un second choc, plus violent encore, réduit tout espoir de pouvoir repartir. Mis à part la tempête, plus un bruit.

Les portes s'ouvrent soudain sur un maelström de sable et d'eau. Les prisonniers sont sortis de force et un des gardes indique une masse au loin : Coma.

Il faut courir vers les lumières du centre. Le sable attaque les yeux, s'engouffre dans les voies respiratoires et auditives. Le périple dans la tourmente dure au moins vingt minutes.

Il y a 1 chance sur 4 qu'un Cryann prenne alors le groupe en chasse. Le monstre n'hésite pas à entrer dans le centre pour traquer des proies, il faut donc fermer les portes blindées, quitte à laisser les plus lents derrière soi.

Les pinces du monstre racleront quelques instants les parois avant qu'il ne se fatigue.

Une fois au calme, les survivants peuvent alors réaliser le silence de mort qui règne dans la base. Exceptées les rafales de vent à l'extérieur, rien, pas un bruit.

Les Interphones du hangar restent muets, l'électricité fonctionne mais personne ne répond.

Une exploration des lieux s'impose.

«Ce centre sera un modèle, sinon un exemple de fermeté et d'inculcation de la civilisation. Nous devons apprendre aux Héossiens le sens du mot progrès.»

Ainsi se terminait le discours d'inauguration du premier directeur du centre. Coma a bien rempli sa mission. Peu d'Héossiens en sont sortis avec l'envie de se révolter. En fait, peu d'Héossiens en sont sortis tout court.

Pour les humains, une affectation à Coma est une sanction. Seuls les irrécupérables y sont envoyés avec l'espoir qu'ils y resteront. Alcooliques, pervers et autres trafiquants ont souvent le choix entre l'exécution, la prison à vie ou un poste de gardien dans ce genre de centre.

L'ensemble des bâtiments se présente comme une large plate-forme de béton, ancrée au milieu de la plaine de sables mouvants. La chape de béton dépasse de quatre mètres le niveau du sol. Des algues gluantes et noires se sont accrochées avec le temps, rendant toute escalade impossible.

Des caméras permettent une surveillance constante de tous les couloirs. Le matériel étant défectueux il n'y a qu'une chance sur deux que les capteurs renvoient un signal au central. De même la plupart des portes pouvaient se fermer automatiquement. A présent il y a 1 chance sur 4 seulement que le mécanisme fonctionne. Il reste toujours la possibilité de l'actionner manuellement.

Il y a cinq zones bien délimitées par des couleurs criardes.

A) LES CELLULES DES PRISONNIERS

Les quartiers des femmes et des hommes sont séparés par un simple grillage. Les chambrées peuvent contenir plus de dix personnes. Des lits superposés de quatre

étages n'ont, en guise de matelas, qu'une armature sommaire en acier. Les couvertures sont pourries par l'humidité et les dernières lampes en état ont sauté il y a déjà dix ans. Tout est vétuste ici (mobilier ou sanitaire). Cent Héossiens pourrissent habituellement dans cet enfer. Là, il n'y a personne, mis à part la vermine.

La nuit, des rats des sables envahissent les lieux à la recherche de nourriture. Tout objet en tissu ou en cuir disparaît en moins de cinq minutes.

Habituellement, les rongeurs sont plutôt agressifs. À Coma, ils semblent repus et n'attaquent pas les nouveaux arrivants. Impossible pour le moment de savoir d'où ils tirent leur nourriture.

B) LE QUARTIER HUMAIN

Les gardiens restent à Coma par période de six mois Héossiens pour les plus sages. La plupart ne quittent jamais le centre. Il leur faut donc de quoi s'occuper pendant leurs quartiers libres. Salle de télévision, salle de sport, salle de jeux et cuisine constituent les pièces communes. Le tout est sale, souillé et puant. Les murs sont couverts de posters pornographiques, de véhicules chromés et de graffitis obscènes.

Chaque homme (vingt en tout) possède sa chambre. La décoration sommaire illustre bien le caractère des gardiens.

La prostitution étant courante (et tolérée), une chambre commune est réservée à cet effet. Cette pièce reste probablement le lieu le plus sordide de tout Coma. Aucune Héossienne de type mammifère ne peut y rester sans être prise de malaise.

C) LES ENTREPÔTS

Les prisonniers n'attendent pas que la foudre daigne mettre au jour les précieuses conques. Il faut creuser le sable pour les dénicher. Les hangars abritent donc trois pelleteuses et une douzaine de petites cages photoluminescentes. Ces dernières dégagent une odeur iodée et pulsent doucement (sur un rythme cardiaque). Elles servent de leurre en cas d'attaque des Cryanns. Les monstres déchiquètent d'abord la boîte, laissant un peu de temps aux prisonniers pour partir.

Des batteries d'une autonomie de six heures, ainsi que des pièces de rechange s'entassent dans un petit atelier de mécanique. Même en utilisant toute l'énergie disponible, il n'y a pas assez de réserve pour s'échapper de la plaine marécageuse avec l'une des pelleteuses. Elle tombera en panne à peine la moitié du chemin effectuée.

Sur le toit de l'entrepôt, une piste d'atterrissage permet de stationner deux fourgons carcéraux. Le sable achève d'engloutir le premier alors que le second a disparu.

D) LE CENTRAL

C'est une bâtisse ronde de trois étages surmontée par un dôme de verre poli.

Les quatre ailes du bâtiment ont des accès au central. La couleur des murs ici s'avère écrue et tout y est propre, rangé et impeccablement bien entretenu (portes et caméras).

Le rez-de-chaussée comprend le réfectoire, la cuisine et

la salle de réunion.

Cette dernière n'est plus utilisée que pour les corrections publiques. Cela explique la présence incongrue d'un carcan d'acier au milieu de la pièce. Les entraves du pilori ont été arrachées récemment par quelqu'un ou quelque chose d'une force prodigieuse.

Le réfectoire réserve une petite surprise aux visiteurs. Incrusté dans un mur, un homme meurt et renaît sans cesse :

Le directeur Caliel de Bélerius. Les cheveux blanchis par la peur, les ongles arrachés à force de vouloir se libérer, la peau en partie brûlée; malgré tout cela, les gardiens reconnaissent «le patron».

Son corps est emprisonné dans un ensemble de tuyaux et de câbles mis à nu. Certains le traversent, donnant au tout l'aspect d'une toile d'araignée biomécanique.

Nécrosé, il est parcouru d'arcs électriques qui le tuent à intervalles réguliers. Après chaque nouvelle agonie dans de terribles souffrances, il reprend instantanément vie. Impossible de le toucher sans subir une décharge. On ne peut le libérer ainsi de son calvaire. En fait, un spectre s'est incarné dans les liens du directeur. C'est le monstre qui provoque les tortures et les résurrections. Il libère sa victime à la condition d'obtenir au moins deux renseignements sur ce qu'il nomme «la grande sorcière». Son maître, Leuviah, le roi des larves lui a donné l'ordre de découvrir d'où «vient se déferlement de puissance». Il refuse d'en dire plus.

Quand il ne délire pas ou n'est pas contrôlé par le spectre, le directeur, toujours conscient, hurle ses regrets et demande la mort. Des mots reviennent souvent dans ses suppliques : Méliamatayléna, les cauchemars vivants, la brèche...

Les gardiens savent qu'une Mélodienne de ce nom a été internée juste au moment de leur permission. Elle hurlait des choses incompréhensibles et remuait comme un morphe désarticulé. Elle a dû être passée à la douche glacée pour être calmée. Ils n'en savent pas plus car ils sont partis à ce moment là.

Le premier étage concentre le cœur et les yeux de Coma. Du matériel de surveillance, des radios ainsi que les disjoncteurs sont protégés par une impressionnante porte blindée dont le mécanisme se bloque trop souvent. De cette pièce se contrôle en théorie l'ensemble du centre. Tout le matériel paraît intact (mais en mauvais état faute d'entretien).

Le dernier enregistrement vidéo (muet) montre des prisonniers et des gardiens fuyant comme des damnés. Plusieurs Kelwins sont piétinés dans la panique mais personne ne semble s'en soucier.

Un homme tire en reculant sur quelque chose hors du champ. L'image s'assombrit pendant deux minutes pour revenir sur le couloir vide. Le conduit où s'est passée la scène se termine sur une porte fermée dont le mécanisme est bloqué (avec du temps, on peut le forcer). Pas une trace, pas un indice sur ce qui a pu se passer ici.

Les radios semblent en état de fonctionner.

Il est donc possible d'envoyer un S.O.S. mais les conditions atmosphériques gênent les communications. Appa-

remment un appel a déjà été lancé il y a deux jours. Il réclame dans l'urgence une équipe armée. Fougue, le Nomoï, explique que cette expédition, dont font partie les personnages, constitue les seuls secours que le Nouvel Ordre daignera envoyer.

Un râtelier contient des armes non blessantes (paralyseurs et bâtons de foudre). Il faut forcer le cadenas pour s'en emparer.

Enfin, au sommet, le dôme abrite les appartements du directeur.

Fonctionnel, c'est le lieu réservé, où personne n'a le droit de monter. Chambre, salon, salle de bain, il y a même une salle de relaxation virtuelle. Les programmes de cette dernière s'avèrent d'une médiocre platitude digne des humains (images de montagnes avec une musique de chambre lancinante). En fait, pour mieux cerner les préférences de Caliel de Bélerius, il faut dénicher (dissimulés sous des coussins) les véritables programmes.

Scènes de combat dans la jungle, survol et destruction d'un village woon par des hélicoptères du Nouvel Ordre sur fond de musique classique (humaine) et bien sûr scène d'interrogatoire. Caliel de Bélerius a été relégué à Coma car, même pour le Nouvel Ordre, il se montrait trop dur et sadique avec les Héossiens. L'église d'Antarès a préféré mettre de côté ce fou de guerre en attendant de l'envoyer définitivement en mission suicide.

Le bureau reste la pièce la plus intéressante. Les dossiers de chaque prisonnier y sont soigneusement classés et mis à jour. On peut y lire le calvaire de Méliamataylénia (Cf. le chapitre 3).

E) LES LOCAUX ÉDUCATIFS

Ils devaient servir de salle de rééducation. Ils font office de chambre de torture, de «trou» et d'infirmier.

La chambre de «motivation à l'obéissance» est d'une propreté terriblement éclatante. Sous les néons aveuglants, le carrelage blanc paraît immaculé, les objets pointus, coupants, pinçants et arrachants présentent sur les râteliers des chromes brillants à force d'être astiqués. Certes, les courrois des tables d'opération sont un peu usées et l'émail de la baignoire légèrement griffé mais ces outils de travail s'abiment si vite...

Un petit générateur à électricité traîne dans un coin. Il fournit de l'énergie tant qu'on tourne la manivelle. Il est transportable.

Les cellules d'isolement s'enfoncent sous le niveau du sable. Inondées, certaines contiennent encore des cadavres oubliés là. Dans l'une d'elles, une Mélodienne succombe doucement. Très faible, elle est restée dans ce trou plusieurs semaines ! Il faut la sortir sinon la mort l'emporte. Curieusement, des restes de nourriture l'entourent. Quelqu'un (ou quelque chose) l'a ravitaillée sans pour autant la délivrer.

Elle a de nombreuses marques de sévices et son crâne a été récemment rasé (la chevelure a une importance capitale pour les Héossiens). Ses tatouages indiquent qu'elle appartenait à la même école de magie que Karlak, le Darken.

LE PAYS DES SONGES

Les personnages vont peut-être tenter de pénétrer le pays des Songes (voir p. 94 du livret des règles) pour combattre spectres, songes et autres damnés. L'imagination et le caractère du visiteur donnent son aspect au monde onirique. Donc, pour savoir comment le décrire au mieux, le meneur de jeu écoutera les hypothèses des joueurs à propos de ce qui s'est passé à Coma. S'ils parlent de folie, le pays des Songes sera fou; s'ils parlent d'un monstre, les empreintes de ce dernier auront creusé le sol. Bref, ce monde nécrosé ne sera jamais que la résultante des peurs, suppositions et soupçons des joueurs.

C'est la fameuse Danseuse Céleste que les personnages viennent de trouver (Cf. encadré ci-dessus)

L'infirmier.

Elle se divise en deux sections : pour les gardiens et pour les prisonniers.

Dans la première, on trouve médicaments, lits et matériel de soin. Les personnages peuvent s'y refaire une santé rapidement et s'équiper en drogues, calmants et autres narcotiques.

On ne peut pas en dire autant de la partie réservée aux prisonniers. Sale et puante, elle ne contient que quelques paillasses, une cage (en cas de contagion) et un bidet.

Enfin, le seul autre prisonnier survivant encore dans la base s'appelle Waba : un Woon coiffé d'un casque à électrodes et d'un écarteur de mâchoires. Son pelage a blanchi de peur. Il porte encore aux poignets les sangles du carcan d'acier de la salle commune du central. Il roule des yeux de fou et erre à la recherche d'une victime. Il peut donc être rencontré n'importe où dans Coma, surtout au moment le moins à propos.

Armé d'une barre de fer, il attaque en hurlant, sans réfléchir, et se bat jusqu'à la première blessure. Dès qu'il se sent en danger, il part se cacher pour mieux resurgir plus tard. Impossible d'en tirer quoi que ce soit.

Et les autres ? Prisonniers et gardiens, où sont-ils ? Pas loin. Non, pas loin...

Dès que les personnages ouvrent les robinets, tirent la chasse-d'eau ou prennent une douche, un trop plein de pression fait exploser la tuyauterie ! Les couloirs, sanitaires, cuisine se couvrent alors de sang épaissi de tissus corporels ! Les espaces hermétiquement clos se remplissent rapidement au risque de noyer les malheureux qui s'y trouvent. Impossible de savoir comment, mais la population de Coma a été compressée dans les canalisations du centre !

3) LE CAUCHEMAR VIVANT

L'incarnation fait revivre à toute créature réfugiée dans la base le calvaire qu'a connu Méliamataylénia.

Au gré du scénario, les personnages vont traverser, être témoins ou subir les moments traumatisants que la Mélo-

dienne a vécu. Une description de son parcours à Coma (*en italique*) sera donc suivie des cauchemars que cela provoque.

Ils peuvent se caractériser par de simples impressions ou des effets physiques individuels (indiqués par «Ind.»). Pour y résister, il faut réussir un jet ÂME + Personnel + Défense (Magie)-2.

Il peut aussi s'agir d'une aire d'effet (indiquée par «Zone») auquel cas, il suffit de s'éloigner pour y échapper. Une fois hors de la zone, impossible de savoir ce qu'il s'y passe sans y entrer de nouveau.

Certains cauchemars (au choix du M.J.) peuvent provoquer des dégâts réels alors que d'autres peuvent n'être que des illusions. De même, rien n'indique a priori le début ou la fin des méfaits de l'incarnation. Les personnages ne pourront jamais savoir si ce qu'ils vivent est vrai.

Libre à vous d'inventer d'autres cauchemars et de les placer au moment opportun pour ajouter au stress.

A) L'ARRIVÉE À COMA (IND.)

Tous les prisonniers sont douchés et tondus. La créature incarnée dans la Mélodienne découvre l'enfer. Elle ne pouvait imaginer un instant qu'un lieu pareil existe sur sa planète.

Les cheveux des nouveaux arrivants tombent par mèches. Pour un Héossien, le crâne rasé signifie l'appartenance à un culte intégriste. L'impression d'être observé et raillé est intense.

De même, les victimes perdent temporairement le sens de l'orientation. D'une pièce à l'autre, elles peuvent se sentir totalement déboussolées.

B) LA PREMIÈRE PUNITION (IND.)

Méliamataylénia est rapidement battue car elle ne comprend pas les ordres des gardes, hurle et tente de partir.

Deux ombres armées de bâton de foudre fondent sur le personnage sans prévenir. Leurs paroles sont incompréhensibles (mélange de rires gutturaux et de souffles). Les coups pleuvent si rapidement qu'il est impossible de réagir. Des brûlures marquent le corps de la victime.

L'effet s'arrête brutalement.

Tout le monde peut entendre alors des pleurs féminins résonner dans tout le centre. Impossible cependant d'en localiser la source.

C) LES HUMILIATIONS (IND.)

Le directeur a infligé une série de petits sévices à la récalcitrante. Dans son dossier, il évoque «quelques tests psychologiques ayant pour but l'étude de réaction par rapport à un élément extérieur».

• La victime tombe à genoux et ne peut plus se déplacer que dans cette posture. Si elle se relève ou parle, elle reçoit un coup de bâton de foudre venant de derrière elle. Si elle se retourne, même punition.

L'impression d'être observé reste très forte.

L'effet dure 1 H et peut se répéter à intervalle régulier.

• L'estomac crie famine mais impossible de manger ou boire sans être pris de violentes douleurs au niveau du ventre (des coups).

• A l'inverse, le personnage peut être roué de coups s'il ne se rend pas à la cuisine pour manger. Dès qu'il n'ingère plus, il reçoit une correction.

D) L'ANACHRONISME (ZONE)

L'incarnation puisant dans les souvenirs de la Danseuse Céleste (même les plus anciens) lui fait donc revivre aussi des instants de stress antérieurs à son arrivée dans cette époque. En l'occurrence, c'est sa mort violente qui l'a marquée.

La véritable forme de la Danseuse n'est autre qu'un corps de Mélodienne. Elle ne ressemble pas du tout à Méliamataylénia et ses habits n'ont rien à voir avec la mode actuelle. Sa tenue très légère lui permet de bouger et virevolter comme elle le désire (c'est-à-dire avec brio). Elle a trouvé la mort dans une grotte dont le plafond s'est effondré pour une raison inconnue.

Une musique cristalline arrive aux oreilles des visiteurs. Elle vient d'un couloir du quartier humain dont les murs sont couverts d'une fine couche de givre. L'ensemble scintille et tinte inexplicablement à la façon d'un carillon tubulaire (très commun chez les Mélodiens). Au fond du couloir, une jeune Mélodienne court à en perdre le souffle. Bien que la distance qui la sépare des témoins de la scène soit assez réduite (quelques mètres), elle semble ne pouvoir progresser que très lentement. Sa course peut paraître quelque peu singulière : bonds, sauts de biche et saltos exécutés avec dextérité.

En fait, on peut rapidement voir ce qui la poursuit : derrière elle, le plafond s'écroule et gagne du terrain. Pour l'aider, il faut courir dans sa direction (et subir l'effet de distorsion de l'espace).

Mais bien vite les blocs la rejoignent et une pierre la touche à l'épaule, la faisant chuter dans un nuage de paillettes de givre. De roches plus lourdes encore l'ensevelissent et la font disparaître en même temps que le cauchemar.

Si un personnage a pu atteindre les décombres (à votre bon vouloir) avant le retour à la normale, il peut voir une dernière fois la Mélodienne lever des yeux interrogateurs vers lui et mourir de ses blessures. Par la suite, le personnage aura plus de chance de communiquer avec Méliamataylénia car sans savoir ni où, ni quand, elle se rappellera l'avoir vu (comme si son action avait eu une réelle répercussion sur le passé).

E) LE VIOL (ZONE)

Méliamataylénia est laissée aux «bons soins» des gardes. Après tout, elle ne peut pas se plaindre, personne ne la comprend. Cet épisode n'est pas consigné dans son dossier.

Des cris résonnent dans le quartier des gardiens. Ils viennent de la chambre réservée à la prostitution. Les voix graves et incompréhensibles qui accompagnent habi-

La Danseuse Céleste n'est pas un code de la résistance comme pourrait le penser le Nouvel Ordre. Il s'agit du nom donné à un fantôme incarné dans le corps d'une magicienne malchanceuse (Méliamataylénia). Elève douée de l'institut des Hautes Voix, elle faisait des recherches sur un énigmatique «Cercle des Harmonies». Puis, sans qu'on sache pourquoi, elle a détruit toutes ses notes et ses archives pour se lancer dans un rituel complexe de magie antique. Le sort a trop bien fonctionné. La Mélodienne a été submergée par la créature qu'elle avait invoquée et a perdu le contrôle de son corps. Les maîtres de l'institut n'ont rien pu faire pour libérer le fantôme prisonnier de cette enveloppe charnelle. Alors, plutôt que de l'éliminer, ils l'ont observé.

L'être a été baptisé «la Danseuse» car il fait virevolter son corps d'emprunt, espérant en vain obtenir un effet dont la nature reste encore inconnue. Les mages se perdent en conjectures sur son identité car «Méliamataylénia» ne parle plus que dans une langue mystérieuse teintée de mélodien ancien (la même que Karlak bafouillait en délirant).

La Danseuse n'est pas hostile mais face au monde cruel qui l'entoure, elle se défend avec des moyens pour le moins puissants. S'étant échappée de l'institut des Hautes Voix où elle était étudiée, elle est tombée aux mains du Nouvel Ordre. Ce dernier semble complètement ignorer alors ce qu'est réellement Méliamataylénia.

Incarcérée à Coma, son comportement et l'impossibilité de communiquer l'ont fait passer pour une forte tête. Le directeur s'est alors personnellement occupé d'elle, lui infligeant le programme de rééducation le plus dur.

De supplices en humiliations, l'humain l'a poussée à bout. Avant que la Résistance (Karlak ayant été repéré) ne puisse la récupérer elle s'est «rebellée».

Ouvrant une brèche sur les Limbes, elle a déversé sur Coma une horde de songes. Elle ne pensait pas attirer tant de serviteurs de la Nécrose. Du temps d'où elle vient, ces créatures étaient relativement rares. Prisonniers et gardiens furent massacrés sans distinction. Ce déferlement de puissance a attiré l'attention d'une incarnation très ancienne (Zort, de son ancien nom darken). Cette dernière, à l'instar du roi des larves, cherche à savoir d'où la Mélodienne tire un tel pouvoir. Alors, pour la faire avouer, elle la laisse dans son trou et la nourrit. Mais elle lui fait aussi revivre tous ses déboires depuis son arrivée (et parfois avant), y compris l'invocation des Limbes. Elle matérialise les cauchemars de la Danseuse. C'est de cela que les personnages vont être les victimes.

À présent, plusieurs personnes vont vouloir récupérer la Danseuse Céleste : Le Nouvel Ordre (après l'envoi d'un groupe de cobayes pour observer comment ils s'en sortent), la Résistance (alertée par l'institut des Hautes Voix) et un troisième groupe d'origine inconnue.

tuellement les coups de bâton roulent derrière la porte bloquée. Impossible de la forcer et il n'y a pas d'autre passage. Les rires gras et les plaintes durent une bonne heure et envahissent tout le centre.

Quand la Mélodienne entend ses propres suppliques, elle fait une crise d'hystérie tout à fait hors du commun. Au lieu de se recroqueviller, de frapper les murs ou de se prosterner, elle gémit en tournoyant sur elle-même suivant une étrange chorégraphie. Elle danse ainsi jusqu'à la fin des cris. La porte se débloque alors pour laisser l'entrée libre sur une chambre totalement vide.

F) LA MORT DE «L'AMI» (ZONE)

Méliamataylénia a trouvé quelqu'un pour l'aider dans ses épreuves : un Boréal shaaniste. On ne saura jamais pourquoi, mais il prendra en sympathie la jeune Mélodienne et tentera avec ses faibles moyens de lui apporter du réconfort. Le directeur voit que son entreprise de destruction psychologique est remise en question par une tierce personne. Après enquête (notée dans le dossier), il découvre le shaaniste et prend les mesures nécessaires (selon ses propres écrits). Il emmène dans la chambre de torture le Boréal et Méliamataylénia. Là il «travaille» le shaaniste sous les yeux horrifiés de sa prisonnière. Le martyrisé agonisera dans les bras de la Danseuse.

Des pleurs attirent l'attention des personnages. Le son provient de l'une des cellules. La Mélodienne (même si elle est ailleurs) étreint un cadavre putréfié tombant en morceaux. Le mort ouvre alors des yeux fous et se tourne vers les témoins de la scène. Si on lui en laisse le temps,

il tente d'égorger de ses doigts griffus Méliamataylénia (qui se transforme à son tour en zombie) et passe à l'attaque.

Attention, le monstre peut sortir de l'aire d'effet !

G) LE TRAITEMENT DE CHOC (IND.)

Le directeur ne supporte plus qu'on bafoue ainsi son autorité. Malgré les humiliations, les privations et les peines, la captive reste hermétique à toute communication et trouve encore la force de danser comme une folle.

Les autres prisonniers commencent à avoir peur de cette étrange Mélodienne tatouée de schèmes magiques. La haine des sorciers l'emporte sur la solidarité carcérale et au lieu de la protéger, les Héossiens accusent Méliamataylénia d'être magicienne et probablement shaaniste. Le directeur n'attendait qu'une bonne raison pour passer à une méthode beaucoup plus expéditive. Il s'occupe donc personnellement de Méliamataylénia et l'emmène dans la chambre de torture...

Des brûlures atroces couvrent tous les points sensibles du corps. La douleur est telle que la victime perdra plusieurs fois connaissance. Les gardiens, s'ils sont encore en vie, succombent à un tel traitement. Ils se transforment aussitôt en zombies et fuient pour préparer une attaque surprise.

La séance de torture est laissée à la discrétion du M.J., mais il est important de noter que les dégâts provoqués par la torture sont aussi bien physiques que psychiques. Ils peuvent se traduire par des pertes momentanées de points d'Esprit (ou même d'Âme !).

Le personnage devrait en garder des traces indélébiles.

H) L'INVOCATION (ZONE)

Jetée à moitié morte dans un cul de basse fosse, la Danseuse Céleste cède à la haine et à la rancœur. Chancelante, sanguinolante, elle se lance tout de même dans une danse interdite en son temps : dans sa cellule d'isolement, elle en appelle aux Limbes.

Note : ce cauchemar n'est pas forcément l'aboutissement du scénario, au contraire. Il conclue le martyre de la Mélodienne, mais sa fin marque le recommencement du cycle. Tout l'horreur est là : les survivants à cette phase (la plus terrible) découvriront qu'immuablement, tout repart de zéro, qu'ils vont devoir tout revivre ! Aussi, même si les prisonniers précédents n'ont pas eu cette chance, veillez à ne pas massacrer tous les personnages à ce stade du scénario.

Une vibration sourde fait trembler les murs du centre. L'électricité est coupée d'un coup alors que le ciel déjà lourd au-dessus de Coma s'assombrit un peu plus. Les générateurs de secours grésillent en vain, n'alimentant que le central dont les écrans de contrôle deviennent fous. Certains montrent les images d'un monde en ruine, désolé, couvert d'un lit de cadavres (les Limbes).

Lentement, un nuage verdâtre envahit les couloirs. Malgré son opacité, les bruits qui l'accompagnent ne laissent aucun doute sur ce qu'il peut cacher : succions, raclements, bris d'os et reniflements.

Une fois l'ensemble des bâtiments noyé dans la brume, les créatures des Limbes se matérialisent un peu partout. Elles restent immobiles tout d'abord, figées comme des statues d'où irradie une lumière malsaine. Zombies, spectres et vampires attendent le signal, immobiles mais invulnérables.

Et la sirène d'évacuation hurle à en crever les tympans. Impossible de communiquer. Les monstruosité partent en chasse. Par mouvements saccadés d'abord mais de plus en plus vite, elles se mettent toutes en quête d'une victime (sauf Méliamatayléna) à dévorer, désosser ou faire disparaître dans les canalisations après un broyage systématique.

Une seconde vague d'esprits va alors se déverser dans Coma : les âmes en peine des prisonniers victimes du premier massacre. Ils appellent à l'aide, supplient et hurlent en vain pour le repos éternel. Leur but est d'apitoyer les vivants pour mieux les faire tomber dans les griffes des esprits les plus forts.

Impossible de combattre, la seule solution reste de se terrer quelque part et de ne plus bouger. Les blindages des portes s'avèrent être une protection efficace contre les ennemis matériels. Les zombies et autres vampires se contentent de gratter sans résultat sur les accès fermés (à temps).

Par contre, les esprits n'ont que faire de ces obstacles. Pour les vaincre, il faut être plus fort que le cauchemar qui les dirige.

Il faut réussir un jet : ÂME + Personnel + Défense (Magie) -3 et les voir disparaître dans un nuage putride mais parfaitement inoffensif.

En cas d'échec, une fuite éperdue s'impose.

Cette scène d'horreur s'arrête brutalement au bout d'une heure complète, précisément au moment où les personnages se trouvent dans une situation désespérée.

Quelques minutes plus tard, alors qu'ils pensent leur calvaire terminé, le cauchemar de l'arrivée s'abat sur eux (perte des derniers cheveux et sensation de malaise). Tout recommence.

4) INTERVENTIONS EXTÉRIEURES

On le sait, plusieurs personnes sont intéressées par le cas de Méliamatayléna. Le Nouvel Ordre a joué sa carte en aveugle, il ne connaît rien de la Danseuse Céleste sinon qu'elle peut être soit un nom de code ou une magicienne non officielle.

Le Nomoï est là pour en savoir plus et les autres prisonniers pour servir de chair à monstres en cas de danger.

À vous de faire débarquer (ou pas) les intervenants extérieurs quand bon vous semble.

A) LA RÉSISTANCE.

Devant l'échec annoncé du Darken Karlak, les magiciens de l'institut des Hautes Voix ont contacté la Résistance. Cette dernière a donc envoyé une mission de secours. Avec la tempête qui fait rage, son vaisseau a dû atterrir en catastrophe. Malheureusement à peine stabilisé, l'engin s'est enfoncé dans les sables mouvants. Seuls quatre Héossiens ont pu sortir à temps. Les autres sont restés bloqués dans ce qui sera leur cercueil.

Pour les survivants, les malheurs ne faisaient que commencer. Deux d'entre eux, (Kallim et Ossilian) ont fini entre les pinces des Cryanns et les autres arrivent à la base sans arme, perdus et sans solution d'évasion. Ignorant tout du massacre, ils comptent se rendre aux autorités plutôt que de finir comme leurs camarades.

Ils ne sont pas d'un grand secours pour les personnages sinon par leur connaissance du dossier. Ils savent que Méliamatayléna n'est pas ce qu'elle semble être mais une incarnation du passé. Leur mission, quoi qu'il en coûte est de la sauver et si possible de la ramener aux magiciens. Ils s'opposeront donc à l'idée de la tuer.

Ils savent que le Nomoï est au service du Nouvel Ordre. Il travaille pour Nataniel Centaurius, coordinateur de l'Église du caméléon, un androgyne impitoyable bien connu de la Résistance. Ils ignorent en quoi le cas de la Danseuse Céleste peut intéresser «l'homme» car il est réputé ne traiter que les affaires internes aux siens.

Ils savent aussi que personne dans la Résistance n'enverra de nouvelle équipe.

B) LES TUEURS

Nettement moins agréable, un couple de Darkens équipés de propulseurs dorsaux autonomes va atterrir. Le vaisseau d'où ils ont sauté les laisse à leur sort : ils ne sont pas censés revenir. Et pour cause, ils n'ont qu'une seule et unique mission : tuer la Mélodienne, ceux qui

l'ont approchée et se suicider après. Lourdemment armés, impitoyables et fanatiques, leurs yeux rougis montrent clairement qu'ils sont bourrés de drogue d'inhibition.

La seule chose qu'ils répètent sans cesse est : «Pour Sa gloire ! Pour le Guide !»

Si les résistants sont présents, ils expliqueront que bizarrement Nataniel Centaurius s'occupe des agissements d'un certain «Guide». Ils n'en savent pas plus mais les trames des humains sont parfois trop complexes.

5) LIBÉRATION ?

Comment se sortir de ce (très) mauvais pas ?

Appeler les secours semble le plus urgent.

En fait, le mauvais temps et la position de Coma en territoire nécrosien provoque de nombreuses perturbations. Il faudra déployer des trésors de patience et de savoir-faire pour envoyer un S.O.S. et pour acquérir la certitude qu'il a été reçu.

La réponse, s'il y en a une, vient d'un haut fonctionnaire du Nouvel Ordre (Nataniel Centaurius). Il demande un rapport sur la situation. Suivant les talents de persuasion des personnages (ou du Nomoï), il annonce qu'un vaisseau va partir dans l'heure pour aller chercher les survivants. Consigne est donnée de protéger coûte que coûte la prisonnière du nom de Méliamataylénia.

Sur cette promesse de secours, la communication avec l'extérieur s'arrête.

TUER MÉLIAMATAYLÉNIA

Lors des cauchemars, elle semble plus touchée que les autres. Quand elle demeure consciente, elle parle une langue flûtée, chantante mais incompréhensible. Pour peu qu'on soit doux avec elle, elle retrouve un peu de sérénité et cherche à s'attirer la sympathie des personnages. Même si elle peut sembler étrange dans son comportement, Méliamataylénia n'en reste pas moins une très belle Mélodienne, mélancolique et un peu perdue certes, mais relativement attachante. Mais si elle a ses moments de bonheur, quand les cauchemars commencent, sa vie est un pur enfer. Ses souffrances n'ont d'égaales que ses hurlements de terreur. On peut penser qu'abrégé son calvaire peut être la solution. Mais la tuer revient à la trahir plus qu'à la délivrer. En effet, l'incarnation qui la hante tentera d'emporter son âme dans les Limbes. Ce sera le moment ou jamais de l'aider alors (en attaquant physiquement le monstre pour détourner son attention et que l'âme lui échappe). En cas d'échec, c'est-à-dire de victoire de l'incarnation, la Danseuse reviendra parfois des Limbes pour pleurer dans les rêves des personnages. Si l'esprit nécrosé ne la prend pas, elle apparaît une dernière fois, dansante, auréolée de lumière, puis disparaît vers une époque où la paix règne. Il ne reste alors que le cadavre de Méliamataylénia et une incarnation furieuse d'avoir été jouée. Les personnages auront alors du mouron à se faire.

CHERCHER L'ORIGINE

DES CAUCHEMARS VIVANTS.

L'incarnation est presque invincible. Pour la brûler, il faut soit être très ingénieux, soit très chanceux. Elle se trouve toujours à proximité des lieux où se déclenchent les réminiscences de la Mélodienne. Outre son côté insaisissable, elle possède un avantage décisif. Elle choisit l'ordre, le lieu et le moment des cauchemars. Ainsi, en cas de réel danger, elle recrée l'ouverture de la brèche sur les Limbes et extermine les impudents qui ont osé s'opposer à elle. Cette «botte secrète», vos joueurs ne doivent l'apprendre qu'à leurs dépens.

Donc, si on ne peut la battre, on peut toujours l'affaiblir. Le meilleur moyen, c'est de jouer sur deux tableaux : le physique, en l'attaquant à coup de flammes, et le moral en tarissant sa source d'énergie principale, c'est-à-dire les angoisses de la Danseuse Céleste.

Pour y arriver, il faut non seulement prendre soin de la Mélodienne (elle est très faible), mais aussi la rassurer pendant et entre les cauchemars.

Le meilleur moyen d'arriver à un état de calme intérieur c'est... le Shaan. Non pas le pouvoir, mais le principe même. Si vos joueurs ont compris la nature du Shaan, ils devraient y penser tout de suite.

Ainsi, sans violence aucune, ils pourront réduire les attaques de Zort et garder la Danseuse Céleste en vie.

La créature nécrosée ne peut que battre en retraite et tenter de hanter les songes d'une autre victime.

Cette possibilité vous donne l'occasion de changer complètement le scénario en créant de nouveaux cauchemars dont certains peuvent appartenir aux personnages.

6) L'ÉVACUATION

La trame étant libre, l'aboutissement de ce scénario peut tomber quand le M.J. le décide. La coupure entre l'horreur et ce qui va arriver doit être brutale et laisser peut-être un goût d'inachevé à vos joueurs. Des questions doivent rester sans réponse : d'où vient la Mélodienne ? Que va-t-elle devenir ? Qui était la Danseuse Céleste et pourquoi le Guide a-t-il envoyé des Darkens la tuer ? Ce final peut amener à une suite, n'être que le début d'une histoire plus longue à développer par vos soins.

L'arrivée d'une croiseur type Cerbère de la Division Anta-rès sonne la fin du cauchemar et le retour à une dure réalité. L'appareil de combat est tellement imposant que la base entière manque de s'effondrer sous les vibrations qu'il provoque. Les canons à visée automatique sont rendus totalement fous par les perturbations inhérentes aux terres nécrosiennes. Les soldats s'affairent donc à vider les armes avant que Coma ne soit ravagé par une dizaine de missiles.

Pendant ce temps, des troupes de choc investissent les lieux, massacrant tout ce qui ressemble de près ou de loin à des vampires, des mort vivants ou des nécrosés.

Si Zort erre encore dans les couloirs, il tente de déclencher l'ouverture de la brèche mais est rapidement submergé par la violence de la réaction. Apparemment, parmi les troupes en présence, des mages nécrosiens usent de

leur pouvoir pour chasser l'incarnation : combat psychique, utilisation de démons et invocations ténébreuses. En moins de dix minutes, la base est «sécurisée» !

Cela ne signifie pas que les personnages sont hors de danger, bien au contraire. Les soldats les traquent pour les parquer dans une grosse cage trouée. Méliamatayléna, si elle est encore en vie, est placée, endormie, dans un sarcophage de verre. Des médecins de guerre tournent autour d'elle et injectent de quoi la maintenir en vie et la soigner par la suite dans un lieu plus adapté. Les personnages ne la reverront sans doute jamais mais peuvent sans doute deviner ce qu'il adviendra d'elle. Les mages nécrosés parlent en la regardant d'étude, de réactif et s'interrogent sur la pertinence d'une vivisection. Par les ouvertures, ils peuvent aussi apercevoir le commandant de la troupe : un homme au visage de femme ou une femme à la prestance d'un homme, Nataniel Centaurius. Il est accompagné de deux énormes tigres en partie mécaniques.

Si le Nomoï a survécu, l'humain le félicite mais par contre si les deux Boréals sont parmi les prisonniers, il les sépare des autres pour interrogatoire et exécution sommaire par la suite.

La cage est placée dans la soute et les personnages sont remis aux bons soins du Nouvel Ordre.

Leur condamnation à mort est prononcée en leur absence mais le gardien qui leur passe la nourriture ne le leur cachera pas.

Ils sont donc amenés à Kâm et peuvent ainsi commencer le scénario suivant : La rêveuse illuminée.

CONCLUSION

Coma est officiellement fermée et oubliée. Mais on chuchote que le Nouvel Ordre y envoie encore des chercheurs, des magiciens corrompus et quelques prisonniers pour servir de cobayes. Méliamatayléna a définitivement disparu dans les laboratoires secrets du temple de Kâm. La Résistance, de son côté, arrête les frais et laisse dormir l'affaire. Bref, officiellement, il ne s'est rien passé à Coma, c'est tout juste si ce centre est encore signalé dans les fichiers.

Pourtant, personne ne sait vraiment pourquoi on parle encore parfois dans certains services d'un étrange nom de code : la Danseuse Céleste...

L'INCARNATION

Zort, spectre vaincu d'origine darken, errait dans les Limbes à la recherche d'âmes à dévorer. Soudain une brèche s'ouvrit à côté de lui d'une façon assez inattendue. Une voix étrange l'invita à passer dans le monde réel et à se gorger de victimes offertes à son mortel appétit.

Ce n'est pas tant l'alléchante proposition qui attira le monstre que les formules d'invocation désuètes utilisées pour en appeler aux démons. À ne pas en douter, ce n'était pas un magicien nécrosé qui opérait. De plus, la puissance déployée lui sembla inhabituelle.

Alors quand il passa le seuil, il laissa aux hordes de spectres mineurs le soin de massacrer toute la population locale, ne tuant que ceux se trouvant sur son chemin. Il arriva au-dessus de la cellule d'isolement de Méliamatayléna et comprit qu'il se trouvait sans doute face à un précieux trésor à étudier avec soin.

Il chassa les spectres repus d'âmes et de cauchemars laissant le serviteur de Leuvia, le roi des larves, s'amuser avec le directeur. Il ne veut pas y toucher craignant la colère du puissant monarque nécrosien.

Puis, il commença à jouer avec la Danseuse Céleste.

Zort a gagné en puissance depuis son arrivée à Coma.

En fait, il se trouve sous la base, dans une fosse d'évacuation. Il attend là sous la forme d'un limon tentaculaire indicible, ce qui lui permet de se faufiler dans les conduits et de hanter les lieux. Le plus souvent le trop plein de pression dans les tuyaux trahit sa présence. Il mesure au moins 15 mètres cubes!

Il n'a pas de caractéristiques physiques réelles puisqu'il peut prendre n'importe quelle forme. Par contre (et c'est son défaut), il craint les attaques comme le feu et l'acide. Il a un potentiel de points de vie de 80.

En cas de confrontation directe, il apparaît comme un vaste flot de magma glauque et poisseux. Il tente d'étouffer sa victime qui doit se dégager (en Esquive, corps à corps ou acrobatie selon sa préférence).

Le tuer (ce qui est tout de même difficile, voire impossible) l'oblige à retourner dans le pays des Songes pour quelque temps.

Ce répit sera tout de même de courte durée et le retour de Zort risque de faire beaucoup de dégâts. Il poussera même le vice jusqu'à poursuivre les personnages où qu'ils soient.

Si l'incarnation se lance dans une offensive massive (en dernier recours), elle tente alors de recouvrir la base et de l'engloutir dans les sables. Il faudra donc la traverser pour évacuer avant la disparition de Coma.

FOUGUE

C : 3 Rel : 1 E : 3 Per : 4 A : 1 Sens : 3
Arme : Une métagriffe mal dissimulée dans la main droite.
Points de Vie : 6/12
Compétences : Discrétion 15, Pugilat 10, Vigilance 10 et toutes les compétences de magie à 7.

ZEBOS & NONOS

C : 2 Rel : 3 E : 3 Per : 2 A : 3 Sens : 4
Arme : aucune
Points de Vie : 4/8
Compétences : Bricolage 10, Lutte Shaanique 15 (pour Zebos), Mécanismes 15.

ALFORT KARIGAN & OMAËL BREINSTEIN

C : 3 Rel : 2 E : 1 Per : 1 A : 1 Sens : 3
Arme : matraque électrifiée et paralysant
Points de Vie : 4/8
Compétences : Pilotage 8, Armes de tir 9, Armes courtes 9, Dissuasion 8, Corruption 8, Mécanismes 7.

DANSEUSE CÉLESTE

C : 2 Rel : 1 E : 6 Per : 1 A : 5 Sens : 1
Arme : aucune
Points de Vie : 3/6 (faible)
Compétences : inconnues.

WANA

C : 4 Rel : 1 E : 0 Per : 3 A : 1 Sens : 3
Arme : barre de fer.
Points de Vie : 10/20
Compétences : Discrétion 15, Pugilat 10, Armes moyennes 10.

CRYANN

Type : Crustacé Nécrosé.
Gabarit : grand.
Taille : 2 mètres
Poids : une tonne.
Milieu : Marais.
Corps : 7, Âme -2, Esprit 3
Rel : 0, Sens : 2, Pers : 0.
Points de vitalité : 20
Protection : 10
Engagement : 10
Vigilance : 15
Pincés : 12.
Description : de gros crabes noirs munis d'antennes tactiles et rétractiles. Ces horreurs sont issues d'expériences nécrosiennes. La magie des Limbes les a fait muter au point qu'ils n'ont plus à se nourrir mais chassent uniquement pour le plaisir.
La nuit, ils s'enfoncent dans le sable non loin de Coma et laissent dépasser leurs antennes. Ils n'émergent qu'au dernier moment pour emporter une seule victime et jouer avec en toute sécurité. Ils attaquent toujours un personnage ayant un haut score d'Âme.
Parfois ils poussent le vice jusqu'à ramener un corps et effrayer ainsi leur future proie.

ZOMBIE

C : 1 Rel : 0 E : 0 Per : 2 A : -3 Sens : 3
Arme : griffes.
Points de Vie : 3/6
Compétences : Griffes 7.
Le cauchemar s'arrête à la mort du zombie ou si un personnage touche la Mélodienne.

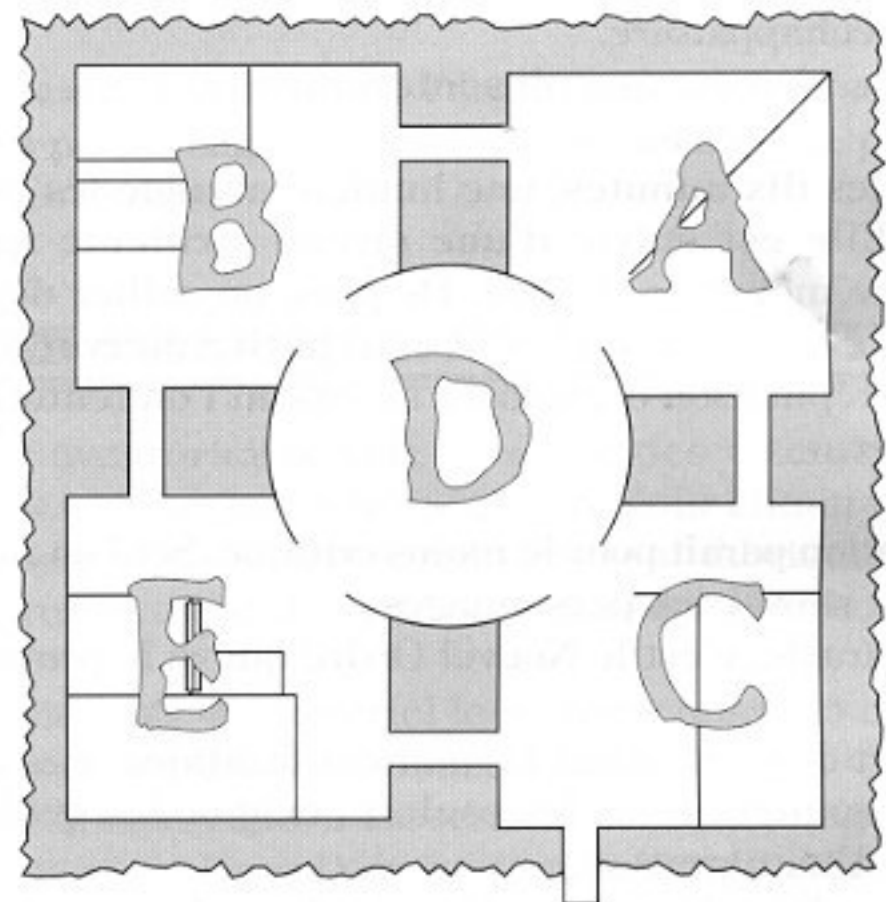
KALLIM ET OSSILIAN

(Boréals au service de la Résistance)
C : 2 Rel : 2 E : 2 Per : 3 A : 4 Sens : 4
Arme : plus aucune
Points de Vie : 10/20
Compétences : Pilotage 10, Déguisement 10, Médecine 10, Vigilance 9, Orientation 12, Pugilat 6, Mécanismes 5.

LES TUEURS DARKENS

C : 4 Rel : 3 E : 1 Per : 4 A : 2 Sens : 2
Arme : Épée darken, harpon, glaive, lames de jet, coudine et quadral
Points de Vie : 15/30
Compétences : toutes les compétences de combat à 10, Vigilance 10.
Leur propulseur est inutilisable mais contient du combustible (3 litres).

SCHÉMA INDICATIF DE COMA



La rêveuse illuminée

FIANNA DES SEPTURNIALLES.

ît Sha sě no nem gaë
Elysium, la plume de l'ouest.

AVERTISSEMENT.

Ce scénario peut servir d'introduction à une campagne. Il met en scène la lutte fratricide qui oppose le Nouvel Ordre et les grandes familles mais illustre aussi la situation désespérée des Héossiens.

INTRODUCTION

Cette aventure commence dans l'espace confiné d'un cachot humide de Kâm, le quartier des Portes.

Les personnages y ont été jetés pour une raison ou pour une autre. Soit leurs papiers (s'ils en avaient) n'étaient pas en règle, soit ils étaient déjà recherchés, soit encore ils ont été pris dans une rafle, par représailles à un attentat commis la veille.

ENCHAÎNÉS DANS UNE PIÈCE SOMBRE ET PUANTE, ILS ATTENDENT LA MORT

Le capitaine Octambre, à la tête du service de répression de l'immigration clandestine, a décidé de faire un exemple. L'annonce du démembrement des hors-la-loi a été proclamée il y a déjà une heure. Le supplice ouvrira le marché aux peaux du secteur douze de la place triangulaire.

Il n'y aura pas de jugement, pas de recours possible : aucune échappatoire.

L'attente n'en est que plus interminable.

Toutes les dix minutes, une lumière aveugle les prisonniers. Elle est suivie d'une sirène stridente qui les empêche même de dormir. De plus, un collier de sécurité les étrangle à moitié. Cette petite merveille possède la réputation d'exploser au cas où l'on tenterait de la retirer.

La situation paraît pour le moins critique. Seul un miracle pourrait sauver les personnages.

Et ce miracle, c'est le Nouvel Ordre qui va le provoquer.

Un quart d'heure avant le moment fatidique, des éclats de voix tonnent dans les couloirs exigus des geôles du service d'immigration.

Octambre lui-même ouvre la porte du cachot et, mauvais, coupe les systèmes de sécurité. Sans un mot, il laisse entrer un humain âgé, portant une combinaison blanche sans symbole ni marque d'identification. Le visiteur s'approche, examine les colliers toujours actifs d'un air nar-

quois et ressort de la pièce, enjoignant aux personnages de le suivre.

S'ils ne s'exécutent pas immédiatement, le capitaine leur hurle d'obéir au Père Léandre d'Amaury.

L'homme en question file à grandes enjambées vers un fourgon blindé à réaction dans lequel les personnages, toujours enchaînés, sont invités à monter au plus vite. Léandre les presse car déjà au loin les cris du capitaine Octambre indiquent que quelque chose ne tourne pas rond.

Sitôt à l'intérieur, le véhicule décolle toutes lumières éteintes et prend rapidement de l'altitude. Il se stabilise sur une route aérienne et glisse doucement vers une tour constellée de points clignotants : le temple du Nouvel Ordre. Léandre sans se retourner commente : «N'ayez aucune crainte, vous êtes toujours mieux ici que sur la démembreuse du quartier douze. Tant que vous resterez en ma compagnie, il ne vous arrivera rien. On ne peut qu'être avec moi, ou contre moi.»

Le fourgon pivote alors tranquillement vers une zone d'atterrissage réservée aux dignitaires du Nouvel Ordre.

1) ÉCHANGES DE BONS PROCÉDÉS

Sitôt sur la piste lumineuse, Léandre saute de son appareil et ouvre les portes à ses invités. Il fixe à leur collier un badge de visiteur et indique un couloir. Durant le trajet jusqu'à son bureau, l'homme donne divers ordres à des gardes qui le prennent en escorte dès son arrivée.

Il parle un langage rapide et codé mais chacune de ses paroles semble faire office de loi.

Il paraît évident que les serviteurs de Léandre ne l'aiment pas. On peut lire la crainte et la haine derrière leur approbation servile.

Une fois dans son bureau, le fonctionnaire désigne des chaises et fait coulisser un panneau dans le mur derrière lui. Un écran s'illumine et laisse voir une abomination.

En place publique, un groupe d'Héossiens subit l'écartèlement sous les yeux exorbités de la foule. Il n'y a pas de son mais leurs contorsions en disent long.

L'image disparaît d'un coup et Léandre d'Amaury conclut : «Voilà. Vous êtes officiellement morts. Ces gens étaient les serviteurs du Capitaine Octambre. D'où sa surprise lorsqu'il a lu les noms de ceux que j'ai fait arrêter pour vous remplacer.»

Cinq hommes entrent alors avec un ensemble de pinces et libèrent un à un les personnages.

Bien entendu, ils ne touchent pas aux colliers. Le prêtre attend que ses gardes quittent la pièce pour commencer son petit exposé.

Les lumières s'éteignent et un faisceau vert traverse la pièce.

Une carte holographique apparaît et zoome plusieurs fois. Enfin se précise une région de haute montagne. Un nom clignote : Septurni III.

« Cette réserve a été fondée en 105 par un explorateur humain : Mikaël des Septurnialles.

À la fois dans un cadre montagneux mais aussi de forêts blanches, la température de Septurni III varie entre -50°C et -78°C . Il semble impossible pour un humain d'y survivre. Ce n'est pas le cas pour certaines de vos races.

La région abritait trois colonies héossiennes : un peuple des cavernes entièrement composé de Woons (les Kabus), deux clans Felings dont l'un a disparu décimé par une maladie infectieuse (les Yeux de Glace ont survécu) et enfin des Kelwins troglodytes (les Kirios).

Des Septurnialles amadoua une partie d'entre eux avec du matériel de chauffage et fit exterminer les autres par des troupes mobiles recrutées pour l'occasion.

Ensuite, il commença l'exploration et l'agrandissement d'une cité Kelwins pour y placer des hommes et construire un ensemble à l'abri du froid extérieur.

Pourquoi bâtir ici ? Parce que les montagnes cachaient dans leurs entrailles des gisements d'or bleu et d'or jaune dont on tire l'Amina et l'Hespride.

La réserve prospéra rapidement. Beaucoup de Woons Kabus, transformés en mineurs de force, moururent d'épuisement et de mauvais traitements.

À présent, Kelwins, Woons et Felings vivent dans la cité-raffinerie de Septurni III. Leur nombre s'élève respectivement à 10 000, 30 000 et 7 000. Le niveau technologique est très élevé et les mineurs travaillent à l'aide des chenilles excavatrices de type Titan 1 et 2. Il n'y a aucun problème d'approvisionnement ou de pauvreté.

En fait, la lignée des Septurnialles semble plutôt préférer un paternalisme dur à une politique d'asservissement totale. Le consul, Fianna des Septurnialles, aidée par le vice-consul Orléon Saskatch, garde une bonne image parmi les ouvriers. Le Nouvel Ordre (et je le déplore) n'a pas d'infrastructure officielle sur place.

Le problème : il semble que les autorités aient du mal à mettre un terme à certains mouvements de contestation terroriste.

Le vice-consul a déjà engagé deux troupes de mercenaires l'année dernière pour chasser les hors-la-loi, en vain. Il y avait des hommes à nous parmi eux et leur compte rendu ne m'avait pas alerté sur le moment.

Le mois dernier, j'ai dépêché un espion sous couverture mais après un premier rapport peu alarmant, je n'ai plus eu de nouvelles de lui. Il se nommait Zonga et n'était qu'un Woon Semi-inférieur.

Officiellement, il venait chercher des comptes rendus de gestion interne pour l'administration centrale.

Sachez qu'il était tout de même l'un de mes meilleurs

hommes et que, grâce à lui, nous avons pu infiltrer et démanteler plus d'un réseau terroriste.

Je vous propose d'enquêter sur Septurni III et de me faire un rapport oral lors de ma visite officielle, c'est-à-dire dans trois jours. Si votre travail semble correct et exploitable, je vous enlève les colliers et vous rends la liberté. Vous garderez les identités qui vont vous servir de couverture et vous disparaîtrez où bon vous semble. Après cela, je ne veux plus avoir affaire à vous. Jamais.»

Il fouille dans sa poche et en sort des cartes d'accréditation. Il les jette sur le bureau et continue.

« Vous voici à présent les représentants de la firme Galouak de la plate-forme pétrolière des Malouannes.

Aucune chance que quelqu'un de la réserve ne connaisse cette région : elle se trouve bien loin de Septurni III.

Vous venez négocier avec le vice-consul pour un échange commercial type.

Vous êtes en avance car votre rendez-vous n'est que dans quatre jours. Malgré cela, votre arrivée a été annoncée et ne pose aucun problème. Le propriétaire de Galouak a déjà reçu une demande pour confirmation de votre identité. Il a répondu par l'affirmative car il n'a pas le choix. Un peu comme vous, il m'appartient.

On vous confiera du matériel mais pas d'arme. Si vous en voulez, trouvez-en sur place.

Avez-vous des questions ? »

Dans la mesure de ses connaissances, Léandre renseigne les personnages mais ne dévoile jamais ses intentions en ce qui concerne cette réserve.

En insistant un peu, il précise tout de même que l'on sait ce qu'il advint du Woon déjà sur place. Il fut retrouvé coincé dans l'un des conduits d'aération, la tête en bas. Il est mort, probablement au bout de quelques heures, sans pouvoir se dégager.

Le prêtre ignore s'il s'agit d'un accident ou d'un meurtre.

Il clôt l'entretien et donne l'ordre à un garde d'accompagner les personnages au service des fournitures, puis à la place des Portes.

2) LES PRÉPARATIFS ET LE VOYAGE.

Chaque aventurier se voit remettre des vêtements à la mode des Malouannes (c'est-à-dire pour climat chaud). Des fausses cartes personnalisées sont fabriquées sous leurs yeux et un Amina par personne est distribué.

Le responsable du matériel leur confie aussi un appareil photo dont il explique le fonctionnement.

L'objet est incassable, il est sensible aux infrarouges (donc pas de flash indiscret) et contient une pellicule de 100 poses. Il ne précise pas que tous les clichés sont directement retransmis à la capitale, donc à Léandre.

De la nourriture, des lampes, de la corde (30 mètres à chaque fois) et un passe magnétique (pour forcer les portes

les plus courantes) sont distribués. L'un d'entre eux contient aussi un tube fumigène et des tournevis de différentes tailles.

“Il n’y a pas de consigne concernant une quelconque restitution de ce matériel”, s’exaspère le responsable. Il appartient donc aux personnages.

Dans le véhicule à propulsion qui les emmène à la place des Portes, ils peuvent trouver deux fiches signalétiques du Nouvel Ordre sur Fianna des Septurniales et Saskatch. Aucune photo n’accompagne les dossiers.

Enfin les personnages parviennent à la place des Portes. On les conduit dans l’un des halls mineurs du coliséum et, après avoir vérifié leurs accréditations, l’un des aiguilleurs, leur indique une glace de plus de trente mètres de haut. Les machines industrielles de classe Titan peuvent emprunter sans risque ce genre de passage standard. Le miroir semble sombre et froid malgré les éclairages. Il réagit comme une flaque de mercure et aspire ceux qui ne veulent y plonger qu’un membre. Comme l’explique l’aiguilleur, autant y aller carrément plutôt que de subir la «suction».

Il suffit à présent de faire un pas en avant.

3) SEPTURNI III, CITÉ MINIÈRE

Les personnages se retrouvent face à deux humains qui les accueillent froidement.

Ce sont des contrôleurs qui vérifient les badges d’un air soupçonneux. Les sacs ne les intéressent pas.

La pièce où le groupe arrive ressemble à un grand hangar rempli de caisses et de bidons. Dans l’obscurité, on peut remarquer un extracteur en partie démonté : une chenille mécanique de cent mètres de long, pour vingt de large et dix de haut. Le nez du monstre possède la forme d’une double turbine broyeuse.

Une machine pareille peut percer n’importe quelle matière.

Les deux hommes accompagnent les étrangers à la sortie du bâtiment et leur laissent l’occasion de contempler pour la première fois la ville-raffinerie de Septurni III : un immense gouffre souterrain hérissé de tours géantes. Fixés à des stalactites, des projecteurs colossaux balayent constamment les rues et les passerelles. L’éclairage va en faiblissant vers le bas. Il y a dix strates, dont la plus élevée (le niveau 1) donne sur les tunnels monstrueux menant sur l’extérieur. Une strate équivaut à trois étages d’immeuble.

La deuxième en partant du haut sert de parking aux extracteurs qui partent à l’aventure pendant toute la journée. On ne peut creuser à moins de six kilomètres de la ville pour des raisons évidentes de sécurité.

Le niveau 3 (où culminent les tours centrales les plus hautes) est celui où se tiennent les personnages. Ils sortent de la construction située en bord de gouffre. Concernant les pics centraux, il s’agit des quartiers administratifs (le consulat par exemple) ou des cheminées les plus

hautes de la raffinerie (qui crachent par moment des colonnes de feu).

Les quatrième, cinquième et sixième strates regroupent les habitations et l’unique centre commercial. Des néons clignotent un peu partout, indiquant des aires d’atterrissage aux véhicules à réaction. Même d’ici on voit que, plus on descend, plus les bâtisses sont délabrées.

Du septième étage on ne perçoit quasiment rien car un épais brouillard brunâtre stagne constamment.

Les contrôleurs expliquent que personne ne descend en dessous du sixième. Pour passer le nuage, il faut des masques. Les véhicules à réaction n’y pénètrent pas non plus. La nappe stagnante est lourdement chargée en matières huileuses, qui bouchent les propulseurs et encrassent les turbines.

Passé ce marasme, se trouvent les ruines de Septurni I et Septurni II. Mais même les Kelwins ne s’y rendent jamais. Quand la pollution sera montée de deux strates, on élèvera les immeubles et Septurni IV naîtra. Lorsqu’on aura atteint le plafond (dans trente années maximum), il ne restera plus qu’à partir.

Le problème de la ville est double : il faut à la fois aérer (évacuer les gaz des trois complexes de raffinerie) mais surtout conserver la chaleur ambiante. Tout est collant et poisseux ici : les murs, les poignées, le plafond et les habitants. En moins d’une heure, une pellicule d’huile couvre le passant et en moins d’une journée, une vitre propre devient opaque.

Si toute la ville est enveloppée dans un réseau tentaculaire de tuyaux visqueux, il y a tout autant de bouches d’aération, de climatisation, d’évacuation et de lavage. On peut remarquer de curieux arroseurs à acide qui, au milieu de la nuit, aspergent les rues. Ils éliminent ainsi les couches de graisse accumulées dans la journée. Pour les zones non touchées par les effluves, des équipes se chargent de terminer le travail. Les Felings, Yeux de glace, sont spécialisés dans cette tâche ingrate.

Pour rendre viable un tel endroit, il y a donc un énorme complexe de recyclage de l’air, de l’eau et de la graisse. On suppose que l’acide doit stagner au rez-de-chaussée et se concentrer avec l’évaporation.

Personne n’habite plus dehors. Les Héossiens de la réserve se sont adaptés à la vie de Septurni III et à présent ils ne pourraient survivre à une nuit dans les montagnes. Il y a une strate par peuple. Les Kirios (Kelwins) habitent la quatrième et s’occupent de la maintenance mécanique, les Kabus (Woons) occupent la cinquième et forment le gros des mineurs et travailleurs de force, enfin les Yeux de glace sont assignés à l’entretien de la ville et de la raffinerie.

Quelques Ygwans administrateurs et cent Darkens constituent la police et la garde. Ces derniers vivent constamment au consulat où ils sont formés.

Le nombre d’humains reste inconnu pour des raisons de sécurité.

Pendant leur séjour, les visiteurs peuvent aller à l’hôtel d’accueil (voir plus bas), au centre commercial et au consulat. S’ils sont surpris ailleurs, ils risquent la prison, voire l’exécution sommaire.

Une sirène indique un couvre-feu de 22 à 6 heures et, à minuit, l'acide est brumisé pendant dix minutes. Le facteur d'attaque est de 6.

Le seul mode de locomotion reste la marche pour les visiteurs. La garde et les officiels utilisent des véhicules à réaction, alors que les locaux empruntent ascenseurs et passerelles.

Les contrôleurs souhaitent ironiquement la bienvenue au groupe et les laissent à leur propre sort. Mais il faut relativiser leur solitude. En effet, s'ils savent les reconnaître, ils peuvent constater que, parmi les nombreuses caméras qui balayent la cité, une bonne partie les observe.

4) L'HÔTEL D'ACCUEIL

La signalétique urbaine clignote constamment au fil des couloirs, passerelles et escaliers. Il s'avère pourtant facile de se perdre dans ce dédale obscur et industriel. Un jet de Esprit + Sensuel + Orientation ou vie urbaine sera souvent nécessaire pour s'y retrouver. Plus on descend, plus la difficulté croît.

Le lieu d'hébergement des personnages étant facile d'accès, ils peuvent s'y rendre sans problème.

Sur place, un Ygwan acariâtre répondant au doux nom de Gratch'sss finit sa sieste, dissimulé derrière un comptoir crasseux.

Il montre les chambres assignées aux personnages, non sans préciser qu'il est interdit d'en sortir pendant le couvre-feu. Il ajoute tout de même qu'il adore l'argent mais déteste les pingres.

Pour manger, il faut se présenter aux cantines du centre commercial, une strate plus bas. En montrant leurs badges, trois repas quotidiens leur seront servis à tout moment de la journée. Il n'y a pas de nourriture à l'hôtel.

Les chambres contiennent un lit, un W-C et une douche d'eau acide (non potable).

L'une d'entre elles a été utilisée par l'espion de Léandre d'Amoury. Elle a déjà été fouillée et ne recèle apparemment rien d'intéressant. Si le Woon possédait du matériel, il a été volé ou perdu. Pourtant, en cherchant à fond, on peut voir que l'un des pieds tubulaires du lit contient un bout de papier plié.

Une série de symboles incompréhensibles (pour le moment) y ont été griffonnés à la hâte.

5) LE CENTRE COMMERCIAL

Le problème qui va se poser immédiatement aux personnages s'avère être celui de la température. Dans les strates les plus hautes, on culmine à 5°. Sachant qu'on perd un degré par palier, il faut trouver de quoi s'habiller et s'équiper convenablement.

Le centre commercial semble donc le premier lieu à visiter.

C'est une sorte d'immense réserve pour les locaux (pas les humains) où tout le nécessaire peut être trouvé à prix intéressant. Bleus de travail, casques et lampes y sont vendus bon marché. On peut acheter des barres à mines, clefs à molette et autre outil palliant un manque cruel d'arme.

Mais c'est aussi dans ce maelström de néons que les Héosiens viennent se divertir. Bars, cantines, salles de jeux, salles de sport et lieux de luxure illuminent cette partie de la ville par leurs enseignes criardes.

L'alcool (pourtant prohibé par le Nouvel Ordre), la prostitution et les bagarres animent cet antre du pêché.

Aucun Darken en uniforme n'y met jamais les pieds : ils ne s'y rendent que pour se détendre et en civil. Ils oublient leur fonction le temps de leur quartier libre.

Dix minutes avant le couvre-feu, les néons s'éteignent et indiquent qu'il faut repartir.

Le centre commercial prend alors des allures de ville fantôme. Les tôles d'aluminium exhibent leur flanc poisseux, les prostituées n'officent plus que sous les porches et les ombres filent, craintives et fugaces, évitant les pinceaux lumineux de la police nocturne.

Pendant les heures d'ouverture, il est possible d'aller au Creuset, un bar multiracial.

Le tenancier est un Kabus manchot. Une charge de dynamite lui a arraché le bras et une partie du visage, d'où son surnom de «Gueule cassée». Un de ses yeux a été soufflé dans l'explosion. Même avec un membre et un œil en moins, il reste un immense tas de muscles qui observe mais parle peu.

Il ne connaît personne et n'a rien vu. Par contre, si les personnages l'interrogent, il y a fort à parier que peu de temps après ils tombent dans un traquenard.

L'Oeil de Glace que l'Ygwan renseigne se montre toujours une heure avant le couvre-feu. Il est jeune, porte un uniforme de nettoyeur et répond au nom de Rire de souffrance.

De même que pour Gueule cassée, si on l'aborde, il feint de ne rien comprendre et prépare une embuscade le plus rapidement possible.

En cas de confrontation violente tous les clients du bar cherchent à le défendre. Il tente de fuir en plongeant dans une bouche d'aération. Prisonnier, il ne parle pas, même sous la torture.

6) SE DÉPLACER DANS SEPTURNI III

Soit on se promène de passerelle en escalier (mais les caméras suivent chaque mouvement), soit on choisit de visiter les poumons de la ville.

En passant par les bouches et les conduits d'aération, il est virtuellement possible d'aller partout, et cela sans trop de difficultés.

N'importe quel gabarit peut s'y glisser et passer d'une strate à l'autre s'aidant des échelons prévus à cet effet. Les Yeux de Glace et les Kirios s'entraident pour entretenir ce qui relève à la fois de la propreté urbaine mais

aussi de la mécanique. De plus, un Kelwin troglodyte s'avère à l'aise dans cet environnement confiné à l'extrême.

Des patrouilles de nettoyage circulent donc et réparent à longueur de temps.

Mais les Héossiens utilisent surtout des Simulgs Suceurs, animaux domestiques saprophytes.

Un bon observateur se promenant dans ce labyrinthe peut remarquer quelques signes discrets gravés ici ou là. En les comparant avec ceux retrouvés dans la chambre de l'espion, il déduira que le papier indique un chemin à suivre. Il faut quatre heures pour le parcourir. Dans un sens, il s'enfonce vers les abysses de Septurni III; de l'autre, il conduit à l'une des annexes secrètes du consulat.

En descendant, on passe sans problème la nappe stagnante mais il faut des lampes et des vêtements chauds pour s'aventurer en dehors des conduits. L'accès semble être souvent emprunté par de nombreuses personnes. Il débouche sur le fameux rez-de-chaussée, c'est-à-dire l'ancienne Septurni I.

La surprise : il n'est pas besoin de patauger dans l'acide concentré pour y évoluer. En effet, la température ici chute tellement que tout est gelé. Les lumières renvoient leur éclat sur des orgues de stalactites et de stalagmites chimiques. L'ensemble donne un aspect vert fluorescent, cristallin, presque magique.

D'autres marques servent de repères dans cette ville figée à tout jamais. Elles courent jusqu'à l'une des parois du gouffre.

Un jet de Corps + Sensuel + vie en nature (facile) permet de remarquer l'existence d'un courant d'air.

Enfin le chemin du bas aboutit sur une ouverture qui part en cheminée. Le vent qui s'en échappe est tellement vif et fort qu'il est impossible pour un Delhion d'y voler.

Par contre, de nombreuses entailles indiquent que des personnes grimpent ici régulièrement (probablement à l'aide des cordes longues de quatre cents mètres).

C'est l'endroit idéal pour rencontrer la résistance locale (voir plus loin).

Le chemin qui monte, lui, file directement vers les étages inférieurs du consulat des Septurnialles. Il donne rapidement sur une large salle éclairée, gardée par deux Darkens et surveillée par quatre caméras. La pièce ne présente pas d'intérêt en soi. Par contre, la grosse porte blindée que protègent les deux Héossiens paraît plus intéressante. Elle est couverte de panneaux indiquant un danger de nature nucléaire et semble ne pas avoir été ouverte depuis longtemps.

De nombreux impacts sur les murs témoignent d'un ou plusieurs combats dans la salle.

La porte blindée possède une serrure à code et à carte. Il semble impossible de l'ouvrir.

7) ÉVÉNEMENTS MARQUANTS ET FAITS NOTABLES

Si Septurni III n'est pas un paradis, ce n'est pas non plus un havre de paix.

Dès l'arrivée des personnages, plusieurs « incidents » vont probablement leur donner matière à réflexion.

Il n'y a pas d'ordre chronologique à respecter. Suivant le déroulement de l'action, à vous de placer ces événements.

A) LE COUP D'ÉCLAT

Les habitants de Septurni III se réveillent dans une ville couverte d'affichettes collées à la va-vite.

Elles appellent au soulèvement contre « l'usurpateur Saskatchewan et son pantin fébrile ».

Mais pire, le drapeau aux armes des Septurnialles qui flottait au-dessus du consulat a été substitué ! Finie la planète entourée de six anneaux entrecroisés. À la place, une oriflamme argent ornée d'une tornade métallique ondule fièrement au gré des ventilateurs.

Dans la foule inquiète, on chuchote le nom des Enfants du Blizzard.

B) LA RAFLE

Les Darkens encerclent une zone prise au hasard et embarquent tous ceux qui n'ont pas de papiers en règle. Les prisonniers sont emmenés au consulat. Les plus suspects d'entre eux (les personnages ?) subiront la Question.

On ne reverra jamais certains d'entre eux.

C) L'ATTENTAT

Une explosion assourdissante tonne à travers le gouffre. Toutes les sirènes se déclenchent et hurlent à en percer les tympan. Des passerelles et les gens dessus basculent dans le vide et vont se fracasser sur les terrasses des strates inférieures. Une épaisse fumée monte en spirale vers les évacuations de secours déclenchées pour l'occasion. Aspiration oblige, la fumée est remplacée par une colonne droite de feu ! Les aéronefs de secours qui tentaient de secourir des victimes bloquées sur une plateforme en feu sont happées et vont s'écraser contre les parois.

La panique est totale dans Septurni III.

Peut-être est-ce le moment pour les personnages de montrer leur courage. Entre les canalisations d'huile bouillante qui explosent et les murs qui s'effondrent, il y a de quoi sauver quelques vies.

Enfin, les sirènes s'arrêtent et seul le hurlement des équipes de secours résonne encore dans le gouffre. Les Héossiens comme les humains sont choqués par ce désastre.

Les écrans officiels s'illuminent du visage blanc de colère de Fianna des Septurnialles.

C'est une belle jeune femme châtain aux yeux vert de jade. Elle semble fragile et sa voix tremble.

Elle annonce avec difficulté qu'un attentat a touché la section six de la raffinerie.

Cent personnes dont quatre humains ont été tuées sur le coup. Les canalisations ayant sauté, vingt agents Kirios ont péri ébouillantés. On déplore aussi la mort de trente sauveteurs Kabus.

À l'heure actuelle le bilan ne fait que s'aggraver, on découvre encore des corps.

Le nombre des blessés atteint sans doute plus de cinq cents personnes.

Fianna a l'air réellement touchée. Une larme coule le long de sa joue.

Le vice-consul Saskatch prend alors la parole (voir sa fiche). Son ton est dur et décidé.

Cette action terroriste intolérable ne restera pas impunie. Le couvre-feu sera renforcé et toute personne interpellée dans les rues après dix heures sera immédiatement exécutée.

Note : Si les personnages sont déjà hors-la-loi lors de l'attentat, leurs portraits sont placardés sur tous les murs avec un avis de recherche.

La population n'hésitera pas à dénoncer ceux qu'elle considère comme des monstres sanguinaires.

D) LA FUSILLADE

L'action se déroule dans le centre commercial, à l'intérieur d'un dépôt de matériel de forage. Plusieurs avions conduits par les humains plongent sur la foule et se stabilisent autour d'un magasin d'où sortent en courant des clients affolés. Les hommes se mettent en position avec des fusils et envoient deux équipes à l'intérieur.

Plusieurs coups de feu éclatent puis c'est le silence.

Personne ne sort.

Soudain, la fenêtre du premier étage explose sous le poids du Woon qui vient de la faire voler en éclats. Il atterrit, une barre à mine dans chaque main et court vers les véhicules.

La riposte est immédiate. Il se fait hacher par des rafales et stopper net dans sa course. Il tombe à genoux, toujours soulevé par le poids des balles, puis bascule en arrière. Pendant que tous prêtent attention aux soubresauts du cadavre, personne (ou presque) ne voit sortir un petit groupe fuyant par la porte de derrière. Ils descendent immédiatement dans une bouche d'aération.

Parmi eux, les personnages peuvent avoir l'occasion de discerner une curieuse Feling masquée. Son corps semble bien correspondre aux critères raciaux, mais alors pourquoi n'a-t-elle pas les oreilles pointues comme tous les autres ? Une seule possibilité : c'est une humaine.

8) LES ENFANTS DU BLIZZARD.

À un moment ou un autre, les personnages vont sûrement rencontrer le groupuscule des Enfants du Blizzard.

Soit ils se croiseront dans les conduits d'aération, soit à la sortie secrète ou encore dans le centre commercial.

La confrontation risque d'être un peu violente.

Ils se déplacent par groupes de dix et se composent des trois peuples d'origine.

En tout, ils comptent trois cents personnes actives et un bon millier de sympathisants.

Leur chef est *Lame de Ling*, une jeune femme bien mystérieuse qui cache son visage aux étrangers. Malgré les peaux de bêtes, les peintures zébrées qui couvrent son corps et ses longs ongles peints de noir, c'est une humaine. Elle porte dans un fourreau dorsal une lame hérissée et complexe, forgée dans l'or bleu le plus dur et le plus pur. Mais surtout, un jet réussi de Relationnel + Esprit + Vigi-

lance permet de reconnaître sa voix : celle de *Fianna des Septurnialles*!

Si on le lui fait remarquer, elle ne dit rien mais hoche la tête.

Les Enfants du Blizzard commencent par fouiller les personnages et écoutent leur histoire.

L'interrogatoire doit être serré : au moindre faux pas, celle qui dit s'appeler *Lame de Ling* n'hésite pas à donner l'ordre d'exécuter les curieux. Ses hommes ne le feront pas mais cela fera monter la tension d'un cran.

Si le shaani n'est pas convaincant, les résistants donnent le signal de décrochage et fuient en même temps.

À la prochaine rencontre, ils ne seront pas aussi conciliants à moins d'avoir une bonne raison.

Si les joueurs parviennent à expliquer qu'ils n'ont pas le choix de leurs actions, *Lame de Ling* ordonne au plus petit d'entre eux d'approcher. Un refus clôt immédiatement la conversation.

Un *Kabus* se saisit alors de lui et d'un coup sec arrache son collier ! Ce dernier n'explose pas.

Il le donne à quelqu'un resté en retrait qui hoche la tête et écrase un petit composant. Il déclare alors sans hésitation que tous ces colliers portent non seulement un traqueur (ce n'est pas une surprise) mais aussi un micro.

Les personnages réalisent alors que, depuis le début, *Léandre d'Amaury* écoute tout ce qu'ils disent !

À vous de juger ce que sait à présent le prêtre du Nouvel Ordre. Par la suite, il s'en servira comme d'une arme.

Cela découvert, les colliers sont détruits et *Lame de Ling* explique rageusement la situation.

Elle dirige un groupe de résistants. Depuis que *Fianna des Septurnialles* a pris le pouvoir, la réserve s'enfonce dans la pauvreté, le chaos mais aussi la violence.

Non qu'elle soit mauvaise, mais *Saskatch* rançonne la population sous son nez.

Impossible de la rencontrer, de la voir ailleurs que sur un écran, de lui parler.

Cela fait des années que les peuples de la réserve soupçonnent quelque malhonnêteté mais n'osent agir.

Alors elle a formé les Enfants du Blizzard pour en savoir plus sur les deux lascars.

L'erreur du vice-consul est de croire que personne ne peut vivre à l'extérieur. Il a suffi de retrouver les anciennes grottes *Kabus* et de les aménager. Ensuite, les *Kirios* ont retrouvé des passages oubliés de *Septurni I* et les ont ouverts. L'accès à la ville s'avère donc aisé.

Si les personnages décident de sortir, ils découvrent une chaîne montagneuse et immaculée dont les vallées sont boisées. Cet environnement s'avère aussi beau que dangereux. Du coup, il devient la meilleure protection de *Lame de Ling* contre les autorités. Aucune attaque terrestre ne peut être envisagée car le temps se montre trop imprévisible.

Récemment, *Saskatch* semble avoir changé de technique. Il provoque lui-même les attentats et accuse le mouvement de terrorisme. Ce faisant, il retourne la population

contre les Enfants du Blizzard. En tant que Shaanistes, ils nient toute participation à un acte d'une telle violence.

Lame de Ling suppose que c'est la peur qui fait agir ainsi le vice-consul. Il craint quelque chose, mais pas la résistance. On peut soupçonner à présent qu'il s'agit du Nouvel Ordre. Mais pourquoi ? Que cache-t-il ?

La réponse paraît être de l'autre côté de la porte blindée. Par deux fois elle a été prise d'assaut, par deux fois ce fut un échec cuisant. Plusieurs Enfants sont morts dans l'attaque.

Le seul autre accès connu est une porte identique mais à l'intérieur du consulat.

La jeune femme propose alors un marché aux personnages.

S'ils parviennent à découvrir ce que cache cette porte, Lame de Ling leur promet une nouvelle identité, un passage discret vers une ville de leur choix et surtout la vie sauve.

S'ils refusent, elle considère qu'ils en savent trop et, déçue, donne l'ordre de les éliminer. Leur position s'avère alors tout à fait inconfortable. S'ils s'échappent, il leur faudra trouver des alliances secourables.

S'ils acceptent, elle leur indique éventuellement où se trouve la première porte (indiquée par les symboles dans les aérations), mais ignore l'emplacement de la seconde. S'ils ont besoin de la contacter, il faut passer par Rire de souffrance ou par Gratch'sss.

9) L'ŒUF DE LING

Sa troupe disparaît, sauf un vieux Kirios qui s'assoit face aux personnages.

Il leur sourit énigmatiquement et exécute les signes rituels du Shaaniste.

Il sort alors deux gros oeufs bleutés couverts d'arabesques compliquées. Ils sont totalement identiques. Il présente le premier et prend la parole.

« Dans nos montagnes, il existe un oiseau magnifique dont les plumes sont longues et blanches comme la neige. Il se nomme Odéa nad mé, le chant d'argent. Il pond deux fois dans son existence et voici l'un de ses oeufs. »

Il avance le second.

« Dans nos montagnes, il existe un serpent cristallin dont la morsure est mortelle et foudroyante. Il se nomme Mön nad Ak, la langue de Feu. Lui aussi pond deux fois dans son existence. Voici l'un de ses oeufs. Si on l'ouvre, des centaines de petits serpents sortent et attaquent l'agresseur. Personne ne peut y survivre. »

Il fait une longue pause puis reprend.

C'est le Odéa nad mé qui imite l'oeuf du serpent. Ainsi, sa couvée est à l'abri des prédateurs. Mais la nature s'adapte et le renard des neiges se trompe rarement. Il a l'oeil et reconnaît dans les arabesques les subtiles variations qui font la différence entre un délicieux repas et une mort assurée. »

Il mélange les oeufs si rapidement que les personnages

ne peuvent savoir lequel est le bon. Puis, il sourit de nouveau.

« A présent, dites-moi : quel est le bon oeuf ? »

Il les laisse réfléchir puis doucement range les deux objets et part sans donner la réponse. Il disparaît de façon incompréhensible, comme seuls savent le faire les plus grands Shaanistes.

9) DEUS EX MACHINA.

Voilà de quoi occuper les personnages pour un moment. Comment pénétrer dans une bâtisse dont les accès sont soit impossibles à ouvrir, soit impossibles à trouver.

La porte extérieure ne peut être déverrouillée sans aide.

Pour le moment, quelles que soient les actions des personnages devant les caméras, il n'y a jamais eu de réaction de la part des autorités. Mais qui les observe alors ?

Vous aurez sans doute eu l'occasion de les placer dans les situations les plus désespérées. Alors pourquoi au moment où tout était perdu, les lampes ont-elles sauté, les portes se sont-elles ouvertes et les aéronefs sont-ils devenus incontrôlables ?

Pourquoi la ville subit-elle toujours au bon moment des pannes de courant, des clignotements incompréhensibles ? Les Kirios et les Yeux de Glace murmurent qu'il y a un fantôme dans la cité.

Plusieurs d'entre eux ont déjà été sauvés par des miracles technologiques (ventilateurs qui s'arrêtent au bon moment ou lances à incendie qui s'enclenchent seules).

Des Kabus affirment que parfois les portes de la ville se ferment juste avant les tempêtes surprises qui givrent un Woon en moins de deux minutes.

Eh bien tout du long de cet épisode souterrain, les personnages (et la résistance) vont être aidés par ce génie anonyme. Dans la mesure du possible, il les guidera, les protégera mais seulement s'ils se montrent respectueux de la vie.

Sinon il les ignorera ou pire, leur mettra des bâtons dans les roues.

C'est lui qui leur ouvre donc la porte après avoir éteint les lumières, le temps de neutraliser les deux Darkens. Les caméras se braquent à l'opposé de l'action laissant le champ libre pendant quelques minutes.

Par contre, il referme l'accès sitôt le dernier visiteur entré.

Cette bâtisse au sein du consulat est divisée en trois étages reliés par un simple escalier en colimaçon. Cela fait au minimum six ans (pour le troisième palier) que personne n'y est entré. Ce qu'elle cache devrait laisser le groupe interloqué.

LE REZ-DE-CHAUSSÉE

Les murs de cette pièce circulaire forment un immense décor enfantin. On y trouve des remparts, un arbre qui parle et qui chante (si on le met en marche), de faux

oiseaux qui piaillent et des nuages gris de poussière. Dans un coin, un lapin géant ouvre de grands yeux ternis sur une étrange machine couverte de bâches : un gros oeuf métallique dont l'intérieur semble en partie rempli d'une matière spongieuse. Du plafond pend un casque dont la taille laisse à supposer qu'il était destiné à un enfant.

Un harnais de suspension traîne au fond de la bulle. Si un Boréal ou un Kelwin l'enfile, met le casque et que quelqu'un ferme l'oeuf, il ne se passe rien. Il faut mettre en marche la machine (pour peu qu'on comprenne comment le faire).

Dès lors, le personnage subit les transformations internes du casque qui s'adapte à sa tête. Des respirateurs s'enfoncent au fond de sa gorge et de son nez. De même pour les oreilles et les yeux, qui subissent les réglages audiovisuels.

Bientôt la matière spongieuse compresse tout le corps et le programme commence.

Le cobaye se retrouve dans un joli jardin fleuri, face au lapin géant qui grignote une carotte. Les oiseaux chantent en chœur, le soleil s'étire en se levant, le chat fait sa toilette.

L'ensemble est saisissant de vérité. Plusieurs jets de Âme + Sensuel sont nécessaires pour rappeler au testeur que ce n'est qu'un univers virtuel, s'il connaît cette notion.

Dame Tartine apparaît et donne un délicieux petit déjeuner au personnage en disant «Bonjour Fianna. Tu as bien dormi ?». Le copieux repas se compose de brioche, de confiture et d'un onctueux lait chaud. En réalité, une pâte nutritive parfumée passe par le respirateur et un mouvement automatique de mastication donne l'impression de manger.

Soudain, l'image de Saskatch se matérialise. Il semble plus jeune que sur les écrans d'informations. Il prend le personnage dans ses bras et lui dit d'un air docte : «Bonjour Fianna, aujourd'hui nous allons apprendre le «A»».

Ainsi se met en marche un programme d'alphabétisation dans un monde complètement virtuel destiné à une enfant de deux à dix ans.

Les fonctions biologiques sont entretenues par la machine, qui tient compte de la croissance du sujet et de son niveau intellectuel.

Celui ou celle qui subit ce genre de traitement reçoit une dose importante de drogue. Le but est de rendre plus réaliste l'ensemble mais aussi de provoquer de l'affection pour le vice-consul. Pendant une période de 1d6+1 heures, le personnage ne pourra pas causer un tort direct à Saskatch et lui obéira sans réfléchir.

SECOND ÉTAGE

Le décor, toujours aussi faux, imite celui d'une chambre de jeune adolescente. Des images holographiques de chanteurs humains, dont les visiteurs devraient tout ignorer, ornent les murs. L'oeuf semble plus grand. Le programme scolaire de la période ne peut être perçu que de l'intérieur.

Il concerne tout ce que peut découvrir une jeune fille : les

questions philosophiques, la féminité naissante, l'alcool, la littérature, la solitude...

Saskatch a toujours le rôle du gentil tuteur qui agit pour le bien de Fianna et de Septurni III. Il se charge de certains cours, notamment en ce qui concerne l'art de gouverner. Tous les principes racistes humains sont développés dans ce programme d'instruction.

TROISIÈME ÉTAGE

on peut découvrir la chambre d'une jeune femme. La pièce semble abandonnée depuis six ans comme en témoignent les calendriers.

La machine comporte à cet étage un programme plus fin, plus complexe, destiné à un esprit mature.

Il s'agit d'un univers de lumières, de couleurs chatoyantes mais aussi de courtes scènes très fortes. L'instruction se termine pour Fianna et il faut lui inculquer quelques vérités sur la dure réalité : la violence, la peur, la politique, le meurtre, etc. Le sujet se trouve impliqué dans des actions ou des situations où il se doit d'agir. Ainsi il prend conscience des valeurs (pas forcément les bonnes). Plus que jamais, le rempart contre ces fléaux du dehors se nomme Saskatch. Chaque fin de scène est commentée par sa voix chaude et mielleuse.

Une porte blindée donne sur le coeur du consulat. Si les personnages désirent quitter ce curieux endroit, le bon génie les y aide, comme à l'habitude.

Un couloir mène dans les appartements de l'assistant technique du vice-consul, un bio-tech répondant au nom de Maxilien. Ses compétences s'avèrent assez limitées car il ne fait qu'aider le félon. Par contre, il sait tout de Fianna et de sa condition actuelle.

10) COMMENT COMPLIQUER UN PEU PLUS LA SITUATION

L'enquête des personnages peut les amener à se ranger aux côtés de la résistance, aux côtés du vice-consul ou bien rester fidèles à Léandre d'Amaury.

En effet, au moment où les indices commencent à prendre sens (peut-être même avant les trois jours), des mouvements de troupe attirent l'attention de toute la ville. Trente officiels du Nouvel Ordre débarquent en armes et tentent de prendre les postes clefs de la cité. Les Darkens hésitent entre résister et se plier devant l'administration religieuse.

Rapidement, la situation s'avère bloquée. Les gardes de Septurni III ont ordre de faire de la résistance passive en entravant sans violence les accès importants.

Pour les caractéristiques des Soldats divins, reportez-vous aux règles p. 152.

Léandre passe la porte en grande pompe avec en main tous les renseignements qu'ont pu lui fournir (bien involontairement) les personnages.

Sa technique d'assaut reste très simple. Il va chercher à prouver que Fianna des Septurnialles n'assume pas ses

responsabilités, soit parce qu'elle est contrôlée, soit parce qu'elle ne peut pas gouverner. Des représentants du gouverneur suivent généralement son arrivée, pour la conclusion de son enquête.

Dans une première phase, dite d'approche, il place ses troupes.

Ensuite, il annonce officiellement (par un message à la population) son arrivée et le but de sa visite.

Enfin, s'il y a lieu, il décide, lors d'un jugement, des mesures à prendre.

Ce plan d'action doit durer au maximum quatre jours.

S'il obtient suffisamment de preuves pour accréditer sa thèse, il prend à titre provisoire le contrôle de la cité en attendant la nomination d'un nouveau consul chargé de remettre de l'ordre. Généralement, le consul en question est à sa botte, parfois même directement un prêtre.

En cas de résistance active, Léandre a toute autorité pour donner l'assaut.

Sa stratégie en ce qui concerne Septurni III variera en fonction de ce qu'il sait et de ce qu'il devine (il n'est pas stupide).

De son côté, Saskatch va pousser ses pions pour rendre crédible la situation. Ce qui lui faut, c'est suffisamment de temps (six jours) pour «programmer» Fianna et qu'elle fasse bonne figure face au Nouvel Ordre.

Il va donc chercher à temporiser en orientant, par exemple, l'enquête sur la résistance et sur le shaani.

Le vice-consul comme l'ecclésiastique attendent le moindre faux pas de l'autre bord. La tension n'en est que plus importante, mais ce duel paraît tout à l'avantage des personnages qui sauraient en profiter. À eux de voir dans quel sens ils doivent faire pencher la balance à présent.

11) LA LOGIQUE DU PIRE

Quelles solutions peuvent aider à résoudre un tel imbroglio ? Les forces humaines s'opposent et s'annulent certes, mais peuvent aussi broyer les personnages.

FIONNA ET FIANNA DES SEPTURNIALLES

Klaus des Septurnialles fut le meilleur consul que la réserve ait connu. Ayant géré au mieux la cité, il avait comme projet de la léguer à sa descendance (deux soeurs jumelles), mais surtout aux trois peuples héossiens.

Il en parla alors à son frère d'armes, Saskatch, qui ne put admettre une telle folie.

Ce dernier décida qu'il était temps de remettre un peu d'ordre dans la cité en se débarrassant de Klaus et de sa famille pour devenir vice-consul ; on ne reste pas le second toute sa vie.

Mais Klaus soupçonna quelque mauvaise surprise. Il décida de mettre ses deux fillettes à l'abri et confia Fionna aux Yeux de Glace. Il comptait cacher Fianna chez les Kirios quand il tomba dans un piège avec sa femme. Officiellement leur véhicule avait percuté une poutrelle désolidarisée.

Mais Fianna était toujours en vie et la cité le savait. L'assassin ne pouvait provoquer un second accident sans éveiller les soupçons.

Il demanda donc au gouverneur le titre de consul tutélaire en attendant que Fianna soit majeure (c'est-à-dire seize années plus tard).

Fionna, elle, grandit parmi les Felings, apprenant leurs us et coutumes. Même si sa formation est principalement guerrière, elle respecte l'idéal shaaniste.

Elle connaît parfaitement ses origines et sait qu'elle peut prétendre au titre de consul. Mais elle n'ignore pas que Saskatch la ferait éliminer rapidement s'il savait qu'elle existe.

Alors elle attend la bonne occasion de remplacer un oeuf par un autre...

Si Fianna est déclarée irresponsable, Léandre prend le pouvoir et la répression écrase tout mouvement de protestation. Lame de Ling est abattue, Fianna meurt dans sa bulle, privée d'oxygène par le prêtre.

Le centre commercial est rasé, les malfrats exécutés sur simple dénonciation, les gardes officiellement renvoyés chez eux (en fait exécutés discrètement). Le Nouvel Ordre devient alors tout puissant.

Saskatch prend la fuite et il prépare sa vengeance qui sera forcément terrible.

Léandre, suivant le comportement des personnages, tiendra sa promesse de libération.

Ses soldats les accompagneront aux portes de la ville, les laissant à la merci du froid et de la montagne. Ils mourront libres.

Un compromis peut être proposé par Saskatch. Il peut vendre sa veulerie à Léandre et entrer ainsi au service du Nouvel Ordre. En échange de la promesse du titre de consul dans quelques années, il s'engage à obéir et à approvisionner en or bleu l'ecclésiastique. Si les deux hommes trouvent un accord, la résistance est perdue. Saskatch maîtrise la cité et Léandre fournit les soldats. Dans quelque temps, Fianna aura un accident malheureux et le gouverneur déclarera la lignée des Septurnialles définitivement éteinte. Logiquement Saskatch, homme de situation, reprendra le gouvernement.

Léandre peut aussi être évincé. Dans le cas où les joueurs opteraient pour cette solution, il serait préférable que le serviteur du Nouvel Ordre puisse tout de même s'en tirer. Même s'il est chassé, même s'il est vaincu, il sera toujours assez intelligent pour ne jamais se mettre dans une situation physiquement dangereuse (combat ou confrontation directe).

La dernière solution logique reste d'évincer les deux partis en présence.

Par la force il paraît impossible d'y arriver, la résistance est discréditée et trop faible. En revanche, en comprenant la parabole Shaanique, les personnages peuvent ten-

ter un tour de passe-passe : substituer Lame de Ling à Fianna des Septurnialles.

Ainsi quand Léandre va interroger la jeune femme, objectivement elle semblera à même de gouverner. L'irresponsabilité ne peut être prouvée. Le Nouvel Ordre n'a plus d'argument pour prendre le pouvoir légalement.

Par contre Saskatch, en vieux renard des neiges, va tout de suite comprendre la ruse. Il faut l'éliminer rapidement. Le meilleur moyen reste de prouver qu'il est responsable de certaines actions terroristes : une enquête de longue haleine qui commence. Mais qui peut porter ses fruits.

De nombreux Drakens savent la vérité à propos de l'explosion de la raffinerie. Responsables de la police, certains d'entre eux ont mené leur enquête. Pour le moment, ils se taisent car n'ont aucun intérêt à parler.

Par contre, en échange d'un billet de retour chez eux, ils dénonceront volontier le vice-consul.

De là, on peut soit le remettre aux mains de Léandre qui se rattrapera sur cette proie, soit laisser Fianna et Lame de Ling de nouveau réunies faire justice.

Elles ne le tueront pas mais elles lui laisseront une chance en le laissant quitter la cité par la montagne. Personne ne peut survivre à cette épreuve. Mais Saskatch est quelqu'un

de tenace. Peut-être s'en sortira-t-il et reviendra-t-il ? Seul l'avenir pourra le dire.

ÉPILOGUE

Si les jumelles meurent ou sont condamnées, les personnages ont tout intérêt à disparaître au plus vite. Avec un peu de chance, personne n'entendra parler de ce triste épisode de leur existence.

Si Lame de Ling accède au pouvoir, la résistance possède à présent une mine assez importante pour financer des actions plus considérables.

Fianna peut tenter de sortir doucement de son univers (il lui faudra presque dix ans de réadaptation mais sa soeur l'y aidera) ou s'enfoncer définitivement dans les profondeurs de l'Arpège et laisser son corps comme une coquille vide. À vous de voir.

Le shaani, lui, sera récompensé à sa juste valeur et il aura à la fois de puissants alliés, mais surtout de puissants ennemis.

Léandre d'Amaury et Saskatch, s'ils sont encore en vie, n'oublieront jamais... jamais.

Ling est la troisième lune d'Héos. Sa couleur bleue inspire le rêve

FIANNA DES SEPTURNIALLES.

Saskatch ne pouvait éliminer la fillette, le gouverneur aurait lancé une enquête.

Alors il décida de devenir à tout jamais une éminence grise, un marionnettiste.

Spécialiste des simulations de combat en monde virtuel, le consul tutélaire construisit une bulle de réalité informatique. Il y plaça Fianna et la fit grandir à l'intérieur.

Mais personne, pour des raisons physiques évidentes, ne peut rester bien longtemps dans cette illusion. Le corps d'un enfant ne supporte pas une période d'immersion de plus d'un mois. Aussi, tous les trente jours, Fianna était sortie, droguée et placée dans une réplique réelle de son univers virtuel (chambre, jardin ou bureau).

Elle passa donc seize années complètes dans cette annexe secrète du consulat. Pour donner le change, on la montrait en public deux fois l'an.

Lorsqu'elle eut atteint sa majorité, Saskatch décida de la faire transférer dans le dernier modèle de bulle de réalité. La machine se trouve juste à côté de son bureau et on y accède par un passage secret (Cf. le plan).

Conséquence physique d'un tel traitement : la jeune femme ne peut pas supporter une exposition brutale au soleil, à l'air pur, à la graisse, en fait, à l'extérieur.

Sa peau sera brûlée. Dépourvue de système immunitaire, elle attrapera tous les microbes possibles et ne survivra pas longtemps.

Cela fait quatre ans que le vice-consul pense que Fianna plane entre cauchemar et orgasme, entre rires et pleurs, entre souffrance et plaisir. La nouveauté est que non seulement le consul vit pleinement dans cet univers mais en plus qu'elle peut y créer. L'ordinateur analyse les ondes de son cerveau et lui renvoie en stimuli ce qu'elle imagine. Elle veut un arbre et il apparaît, elle désire un gâteau, idem, etc.

Mais Fianna n'est pas le légume que Saskatch veut bien croire. Victime, elle se défend inconsciemment avec ses propres armes. Elevée dans un monde virtuel, elle en a rapidement trouvé les failles. Et depuis que son contrôle a été accru sur son univers, elle s'en échappe totalement.

Elle se promène dans l'ensemble des circuits informatiques de la réserve, observe, agit et sauve ceux qu'elle veut protéger. Elle hante Septurni III.

Si son corps demeure emprisonné dans l'oeuf d'acier de Saskatch, son esprit, lui, voyage loin, très loin.

Grâce à Arpège, le réseau informatique des humains, elle a eu accès à des données importantes, et notamment le Shaan. Cette attitude, ce mode de vie lui correspondaient totalement. Elle a donc été la première et unique Shaaniste du réseau Arpège, et est devenue la rêveuse illuminée.

Si elle venait à mourir dans sa bulle, peut-être que le shaan lui donnerait l'occasion de s'évader une bonne fois pour toutes...

Note : Ses caractéristiques n'ont pas d'importance : dans le monde réel, elle ne peut rien faire sinon subir.

LÉANDRE D'AMAURY.

Haut Missionnaire du Nouvel Ordre.
Prêtre du Caméléon, Ombre dorée d'Antarès.
Service Recherche et Exploitation de Situation.

C : 3 Rel : 1 E : 4 Per : 3 A : 2 Sens : 3

Arme : aucune
Point de Vie : 6/12

Description : grand, 50 ans, l'oeil vif et bleu. Sa calvitie totale met en évidence un crâne hydrocéphale. Ses mains osseuses ainsi que ses joues creusées lui donnent des airs de nécrosé.

Sa voix coule doucement, accompagnant à la perfection son sourire quasi boréal.

C'est un calculateur mais, à sa façon, il se montre droit. S'il fait une promesse et si la tenir ne lui pose pas de problème, il la respectera. Par contre, il ne voit son entourage (et les personnages) que comme des pions éventuellement sacrificiables.

Sa fonction au sein du Nouvel Ordre recouvre à la fois l'espionnage et la prise de pouvoir. La spécialité de son service est l'éviction des grandes familles des postes clés au profit des fonctionnaires des hommes dieux. Chantage, coup d'État et assassinat sont ses outils préférés. Ses dossiers sur les personnes les plus en vue de la capitale en font réfléchir plus d'un. On dit qu'il reçoit parfois ses ordres directement des Oracles.

Mal aimé, il rend bien ce sentiment de façon toujours plus expéditive.

Le trahir, c'est la mort à court terme.

FIANNA DES SEPTURNIALLES

Fille de Klaus des Septurnialles et de Annia Floriann (décédés le 20/11/178, accident).

24 ans.

Consul de Septurni III depuis 194 et responsable de l'exploitation de la réserve.

Pas d'activité politique connue.

Célibataire.

Rattachée à l'Église du Tigre (baptême type 1 à 12 ans).

Rien à signaler.

SASKATCH ORLÉON

Père et mère inconnus.

56 ans.

Vice-consul de Septurni III et ancien Consul tutélaire (de 178 à 194).

Responsable de la sécurité et de la gestion.

Pas d'activité politique connue.

Célibataire.

Rattaché à l'Église du Rat (Baptême type 1, confirmation et séminaire poussé).

Rien à signaler.

GRATCH'SSS

Ygwan acariâtre qui cache son jeu.

Semi-Inferieur responsable et gérant de l'hôtel d'accueil.

Adorateur de Wän.

Informateur vénal de la résistance locale.

C : 4 rel : 2 Per : 4 E : 3 A : 2 Sens : 3
Point de Vie 8/16

Description : mis à part une mauvaise humeur quotidienne, cet Ygwan paresseux et désabusé tient plus du mollusque que du molosse. Il rêve de repartir pour sa réserve marécageuse de Srrtokz.

La vermine le ronge presque autant que l'alcool.

Pourtant, il ne faut pas se fier à son apparence. Il est toujours plus aisé d'observer quelqu'un qui vous méprise, il se méfie moins. Et Wän sait que Gratch'sss est une bonne sentinelle.

En théorie au service de Saskatch, il vend ses informations à un Feling dont il ignore le nom.

Ils se rencontrent dans un bar nommé le Creuset peu de temps avant le couvre-feu. Pour signaler qu'il a un renseignement, l'Ygwan éclaire une chambre dont personne ne se sert depuis la création de l'hôtel. Pour le savoir, il faut soit espionner Gratch'sss, soit le menacer. On ne peut acheter cette information.

LES DARKENS.

C : 5 rel : 2 Per : 2 E : 2 A : 3 Sens : 3.

Arme : Lances et sabres.

Point de Vie : 7/14

Ils sont courageux et passionnés mais pas stupides.

En cas de grand danger, ils fuient et vont chercher rapidement de l'aide.

Déportés ici pour dix ans afin de faire régner l'ordre, ils s'ennuient et ne pensent qu'à leur libération prochaine. Certains d'entre eux «protègent» quelques filles dans le centre commercial.

MAXILIEN BROON

Bio-tech peureux.

45 ans.

C : 2 rel : 3 Per : 4 E : 4 A : 2 Sens : 3.

Arme : aucune.

Point de Vie : 6/12

Description : Un technicien terrifié à l'idée d'être un jour découvert ou éliminé par Saskatch. Il semble que ce soit le destin que le vice-consul réserve à tous ceux qui ont travaillé sur le projet. Par peur, il peut dire tout ce qu'il sait sur la bulle de réalité.

LAME DE LING.

Chef du groupuscule dit des Enfants du Blizzard
24 ans.

C : 3 rel : 4 Per : 3 E : 3 A : 4 Sens : 3

Arme : Une épée longue d'or bleu.
Point de Vie : 6/12
Shaan : 5

Description.

Ses capes en fourrure, son masque de tissu et ses manières de sauvageonne dissimulent mal une grande beauté et une finesse d'esprit hors du commun.

Si elle dirige son groupe de résistants, c'est qu'elle le mérite. Elle est respectée et obéie.

Mais ses nuits tournent souvent au cauchemar lorsqu'elle plonge dans un univers technologique mais vivant.

Des visages monstrueux émergent de circuits imprimés, des bêtes bio-mécaniques crachent leur foudre vers elle. Des câbles la ligotent, la transpercent, la violent malgré un combat acharné qu'elle tente à chaque assoupissement. Dans cet enfer onirique, seule Fianna lui apporte du bien-être et la protège. Pas le pantin souriant et insipide des écrans de Septurni III, mais une personne sage et puissante. Elle ne peut interpréter ses rêves alors elle cherche une réponse.

LES ENFANTS DU BLIZZARD

(Kabus, Kirios et Yeux de Glace).

Caractéristiques variables.

Arme : Haches, baramines, masse cloutée et parfois des épées.

Point de Vie : Variables

Shaan : Minimum 5.

Ils sont prêts à tout pour Lame de Ling, même à se sacrifier. Par contre, ils éviteront toujours de tuer sans raison valable (ordre ou défense).

SASKATCH ORLÉON.

Vice-consul de Septurni III et ancien Consul tutélaire (de 178 à 194).

Responsable de la sécurité et de la gestion.

56 ans.

C : 3 rel : 4 Per : 3 E : 5 A : 1 Sens : 2

Arme : Un stylet extractible dissimulé dans l'index.
Point de Vie : 6/12

Description : La brosse, le visage encadré d'une barbe drue. Manipulateur dans l'âme, il semble prêt à tout pour conserver sa puissance, même des compromis. Il joue avec la vie de Fianna derrière laquelle il se protège. Sans lui, concepteur de la bulle mécanique, la jeune femme meurt à court terme. Soit elle sombre dans la folie car le programme qui la maintient va se répéter en boucle, soit elle meurt si on la sort car elle ne peut survivre à un changement aussi radical de milieu.

Donc, pense-t-il, il est indispensable.

SIMULG SUCEUR

Type : Nécrophage, coprophage, détritivore.

Gabarit : Petit.

Taille : 1 mètre

Poids : 20 kg.

Milieu : Marais ou tout autre endroit en putréfaction.

Docilité : Aisée.

Points de vitalité : 8

Description : Lombric couvert de pseudopodes suceurs. Il est légèrement luminescent et change de couleur selon son humeur. Vert : content, bleu : affamé, jaune : en colère, etc.

Effet : Il nettoie les parois sur son passage. Sa lenteur et son insatiable appétit en font l'animal idéal pour hanter les conduits. Il n'attaque pas et fuit à la moindre agression (non sans devenir d'un jaune colérique bien à propos). Il est aussi utilisé par les Kelwins mais à des fins orgiaques peu avouables.



Shaan

© Halloween Concept
175, avenue Jean Jaurès 75019 Paris

Février 1997

ISBN 2-910529-19-3
Prix conseillé : 99 FF