

Archéos

LE CYCLE D'ODÉA I

Un scénario
pour Shaan de
Benoit Attinost
Illustré par
Bernard Bittler





Halloween
Concept

présente

Archéos

LE CYCLE D'ODÉA I

Scénario

par Shaan
de Benoit

Attinost

Illustré par

Bernard

Bittler

© Halloween Concept
24, rue du Pré St Gervais, 93500 Pantin

halloween.lotus@wanadoo.fr

Novembre 1997

ISBN 2-910529-29-0

Sommaire

PRÉSENTATION	2
SOMMAIRE	3
AVERTISSEMENT.	4
INTRODUCTION.	4
ACTE 1.	4
1) HISTOIRE AVEC UNE GROSSE HACHE.	5
2) DISPARITIONS.	6
3) FAUX DÉPART ?	9
4) UNE HISTOIRE DE FAMILLE FINALEMENT ?	11
5) LES PROBLÈMES.	12
ACTE 2	15
1) LES PORTES DU DÉSERT.	15
2) LA CARAVANE TRÉPASSE.	17
3) UNE VUE IMPRENABLE.	19
4) UN VOYAGE DANS LE PASSÉ.	20
5) ARCHÉOS.	22
6) LA DANSE DE GALNA.	24
7) LES TABLETTES D'ARALOMÉFIGUSIUS	28
8) FINAL.	29
8) BIS. A SUIVRE.	30

Avertissement

Le premier chapitre de cette campagne se présente comme une vaste enquête. Les personnages vont être amenés à visiter de nombreuses places. Chacune d'entre elles peut servir à une multitude de petits scénarios, de scènes épiques ou d'expériences enrichissantes.

Pour l'ambiance, revoyez *Indiana Jones* (le premier et le troisième) et écoutez *Spirit Chaser* de Dead Can Dance. Ces deux sources d'inspiration nous ont beaucoup aidés. Peut-être y retrouverez-vous ce que nous avons voulu en tirer.

Introduction

On, le grand astre, darde de ses rayons rougeoyants les toitures basses de Zaös, le Quartier-Livre. Pas une tour, pas un immeuble, ici, tout n'est que maisons, ruelles et artères tortueuses. La saison de la chasse commence et une douce chaleur règne, invitant à flâner quelques instants encore avant la tombée de la nuit.

Les personnages errent à la recherche d'un abri nocturne, même si l'idée de dormir à la belle étoile ne les gêne pas. En effet, Zaös est l'un des rares quartiers où le couvre-feu n'est pas synonyme de patrouille, de grande rafle ou d'exécution sommaire. On est loin de l'ambiance sordide de Mologaï ou du silence suspect de Nöm.

Les hôtels sont nombreux, pas chers et toujours riches en distraction. Dans le Quartier-Livre, les philosophes de quatre sous pullulent, les grands penseurs pérorent et les savants se pavanent. Bien entendu, chacun doit garder sa sagesse dans les limites du politiquement correct.

Nos héros peuvent soit se connaître déjà, soit porter leur choix sur le même bâtiment. Celui qu'ils ont retenu assume le nom de Köl Na (Étude Libre) : tout un programme. Le tenancier, un woon citadin à la langue bien pendue, se fait appeler Maître Wona. Si ses nouveaux hôtes semblent avoir besoin de se cacher, il assure avec moult coups d'oeil complices qu'ils auront dans son établissement toute la discrétion possible. Ses clients sont des habitués et la garde des hommes des étoiles n'a jamais mis le nez chez lui. Et pour cause. Si sa verve aussi odorante que chantante égalait ses dons de cuisinier, il serait connu comme le woon blanc.

Or, pour tout urbain qu'il soit, Wona se trouve être un bien piètre chef cuisinier.

La nourriture qu'il sert copieusement à ses clients semble avoir macéré dans les piments pendant des hexons.

Par contre les chambres sont tout à fait correctes, agencées autour d'un patio où coule une fontaine cachée par quelques joncs.

Le soir, après le repas, les personnages sont invités à participer, sinon à assister, à un débat sur la science de l'inconscient. Un sujet qui oppose secrètement les adeptes de Moï et du Win.

Wona compte parmi ses orateurs quelques sommités dont le discours, affirme-t-il, est des plus enrichissant.

La salle commune sert aussi d'hémicycle où chacun peut défendre sa position tout en restant confortablement assis à sa place. Les personnages peuvent décliner l'offre du woon qui, déçu, ne s'intéresse plus à eux.

S'ils acceptent, ils découvrent avec plaisir que pendant tout le débat, le sirop de Séké est gratuit. Cette boisson fermentée en provenance directe de la jungle Garakoss reste interdite par le Nouvel Ordre parce qu'alcoolisée.

L'orateur commençant la joute est un ygwan des plaines Bordar au nom sifflant de Snus'st. Sa théorie est que l'inconscient ne peut être objet d'une science car le chercheur possède lui-même un inconscient qui le guide. Donc un sujet ne peut s'étudier lui-même. La déclaration fait un tollé général, lançant ainsi le débat.

Les personnages peuvent participer ou rester en retrait. Leur prestation, si elle est convaincante, leur permet de lier quelques amitiés (bonne raison de faire connaissance, par exemple) et la soirée se passe sans problème majeur.

S'ils sont restés dans leur chambre, les voix de la salle commune résonnent jusque tard dans la nuit. Tout va pour le mieux, donc, jusqu'au moment où un jeune boréal entre, essoufflé et apeuré, dans la salle commune. Il cherche des yeux quelqu'un et se fixe sur l'un des personnages (un boréal de préférence).

Si le groupe n'est pas dans l'hémicycle, le nouvel arrivant entre dans la chambre de l'un d'entre eux. Après un bref salut de la main qui indique son origine des terres brûlées, il demande au personnage si la couleur de ses chaussettes n'est pas un peu dépassée pour la saison. Cette question devrait provoquer un petit moment d'incompréhension générale.

Le jeune boréal réitère alors la phrase et semble attendre une réponse de l'interpelé...

Acte 1



Le Guide arrêta sa course un soir, sans raison.

Un disciple du nom d'Anta lui demanda :

"Maître ? Pourquoi nous arrêtons-nous ?

Le Guide répondit simplement :

- Pour regarder derrière nous, contempler le passé qui nous a faits.

Mais Anta demanda de nouveau :

- Mais ne devons-nous pas aller de l'avant ? Arriver vers ces montagnes pleines de promesses ?

- Non. Le passé est notre force. Il ne doit pas nous rattraper mais on ne doit pas non plus l'oublier. Ce soir, l'un d'entre nous se noiera dans les choses révolues."

Livre IV, Chap. III, Psaume XIII.

"Tentative d'embuscade dans les monts Farkas annulée. La procession, après un arrêt, a dévié du chemin initial. Il est probable que la mort de notre agent (Anta S-12) soit liée à ce changement de trajet. Vous trouverez ci-jointes les photographies des restes d'Anta. Nous cherchons encore la jambe droite.

Rapport Béta X-11 bis pour l'Église du Caméléon.

1) HISTOIRE AVEC UNE GROSSE HACHE

La porte de l'établissement s'ouvre alors violemment et vomit une horde de darkens, armés de haches, portant les décorations des troupes collaboratrices du Nouvel Ordre. Le boréal se tourne vers le personnage et au nom d'héos supplie du regard pour avoir de l'aide.

Le chef de la troupe entre dans la salle commune (ou le patio, si la scène se passe aux chambres) immédiatement suivi par un tigre biomécanique (un zoomorphe). Le monstre semble suivre la piste du boréal et la perdre dans l'établissement. Si les personnages ont été prisonniers à Coma (voir le premier scénario de l'écran, *Coma*), ils reconnaissent l'une des bêtes de Nataniel Centaurius, l'androgynisme au service de l'Église du Caméléon.

Le darken dirigeant l'escouade annonce qu'il est à la recherche d'un dangereux terroriste, coupable de l'enlèvement et du meurtre de plusieurs savants de Zaös.

La description qu'il donne de sa proie correspond trait pour trait au jeune fuyard : boréal, petit, yeux vert clair, habillé comme un étudiant et qui se fait appeler Alphégas.

Si les personnages ne font rien pour l'aider (le cacher, lui donner discrètement une cape ou lui indiquer une porte dérobée), c'est Wona lui-même qui se charge de refouler les gardes hors de son établissement. Jamais il n'a eu de terroriste ici. Le seul boréal qu'il héberge n'est autre que son plongeur (et il montre justement le fuyard).

Mais le tigre ne s'y trompe pas : sa piste passe par ici et il doit la suivre. Il est pourtant assez simple de perdre l'animal. Par exemple un woon peut émettre des odeurs proches de celles de la proie et brouiller ses sens. De même la nourriture de Wona est suffisamment épicée pour troubler l'odorat du tigre.

Enfin il reste la possibilité d'affronter ce dernier. Le tenancier s'oppose alors à un tel projet, soutenu par sa clientèle. Les darkens attendent toujours dehors et interviendront au moindre signe de combat : ce serait un massacre.

Quoi qu'il en soit, dès que les gardes et le tigre sont partis, le boréal fond en larme et se tourne vers les personnages les yeux pleins de colère. Il les accuse de ne pas tenir parole, de l'avoir trahi, etc. Une fois défoulé (ou calmé par un personnage agacé), Alphégas explique le fin mot de sa triste histoire.

Son maître, un mélodien du nom de Gayalamétalma, a été enlevé cet après-midi. Or la Résistance (dont il pense que les personnages font partie à tort ou à raison) avait promis de le protéger. Mais non seulement le grand historien, car c'en était un, a disparu, mais en plus le Nouvel Ordre s'est mis aux troussees de ses disciples. L'autre élève (une kelwin des sables) doit déjà dormir dans une cage électrifiée de la chapelle la plus proche.

En cas de danger le boréal devait se rendre à l'hôtel du Kal Na et y retrouver des personnes capables de l'aider.

Les personnages, sinon Wona, peuvent comprendre le pourquoi de ce quiproquo : Alphégas a confondu Köl Na et Kal Na (Maison Libre). De plus en plus effondré, l'étudiant manque de s'évanouir en comprenant qu'il vient de raconter son histoire à de parfaits inconnus !

Wona le détrompe et le met devant une assiette et une bolée de sirop de Séké. Par contre, il fait signe aux personnages de le rejoindre dans sa cuisine.

Le woon a confiance en sa clientèle mais les philosophes bavardent beaucoup trop à son goût. Il ne faut pas que le boréal reste dans l'établissement indéfiniment. Aussi, contre l'hébergement gratuit, Wona leur propose d'accompagner Alphégas au Kal Na, qui n'est qu'à une heure de marche d'ici. Il connaît le tenancier, un feling du nom de Feu d'acier. Il le soupçonnait d'avoir des activités un peu subversives mais c'est une connaissance. Aussi, les personnages devront accompagner là-bas l'indiscret boréal.

S'ils refusent, Wona les met dehors sans autre forme de procès et ils se retrouvent nez à gueule avec le tigre.

S'ils acceptent, la situation à l'extérieur n'est pas meilleure. En effet le prédateur, toujours à la recherche d'une piste, tourne autour de l'hôtel. Pire, un second tigre de Nataniel n'est pas loin non plus.



Les deux bêtes n'ont pas ordre d'attaquer mais juste de suivre la proie. Leur maître ne veut pas risquer de les perdre stupidement dans un combat de rue. Elles sont surtout très utiles pour espionner et lui servir de garde du corps.

Donc, pendant tout le trajet les tigres vont filer le groupe. Les darkens qui patrouillent, eux, n'ont pas reçu les mêmes instructions. Leur but reste de récupérer Alphégas vivant pour interrogatoire. Ceux qui oseraient se mettre en travers de leur chemin devraient en assumer toutes les conséquences.

2) DISPARITIONS

Dans le cas malheureux où Alphégas serait emporté par les serviteurs du Nouvel Ordre, il y a peu de chance pour que les personnages le revoient un jour. Si eux-mêmes ont été faits prisonniers, ils seront bastonnés et remis en liberté le lendemain avec ordre d'oublier ce qu'ils ont vu ou entendu.

Par contre, si la petite troupe arrive à déjouer les patrouilles et donc à braver le couvre-feu, la porte de Kal Na leur est grande ouverte.

Dans cette auberge bruyante, enfimée de vapeur de Lhémulf, la faune ne semble pas prêter la moindre attention aux nouveaux arrivants. Un jet de Sensuel + Relationnel + Vigilance réussi, permet de repérer deux ou trois regards obliques suivis de hochements de tête.

La feling qui sert en salle fait un signe discret au barman qui baisse les mains sous son comptoir, prêt à se saisir d'une large machette. Deux woons probablement originaires de la même tribu des grands arbres

Tigres biomécaniques

Type : Zoomorphe.

Gabarit : grand.

Taille : 1m50

Poids : 500 kg.

Milieu : pas de milieu naturel.

C : 6 **Rel :** 0 **E :** 3

Per : 1 **A :** 0, **Sens :** 4.

Points de vitalité : 6/12

Protection : 12

Engagement : 12

Vigilance : 20

Griffes et morsure : 15 (facteur d'attaque : 10)

Description : Gros félins à la robe nacre, sable ou argent. Nataniel, leur propriétaire, possède six de ces zoomorphes issus des laboratoires du Nouvel Ordre. Leurs yeux sont autant de caméras qui observent et enregistrent pour leur maître. Comme les animaux naturels, les tigres de l'androgynie doivent se nourrir de viande. Ils chassent donc parfois, et le plus souvent en ville. Trois personnes n'ont rien à craindre d'eux : leur créateur (un certain Hara- kel Sagitarian), Nataniel et Léandre d'Amaury (voir *La Réveuse Illuminée*, second scénario de l'écran, et la fiche en fin de livret).

LES DARKENS DU NOUVEL ORDRE

C : 4 **Rel :** 2 **E :** 3

Per : 2 **A :** 2 **Sens :** 3

Arme : hache lourde (facteur d'attaque : 8)

Points de Vie : 8/16

Compétences : Armes longues 9, Dissuasion 10, Pugilat 9, Vigilance (en patrouille) 8

En cas de danger réel ils utilisent des sifflets pour rameuter d'autres patrouilles. Ils frappent pour blesser ou assommer, rarement pour tuer (ce qui est le privilège des humains et des semi-inférieurs).

se placent à la porte interdisant toute sortie rapide et pacifique à la fois.

Le patron reconnaît se nommer Feu d'acier et admet avoir parmi ses relations un collègue woon qui s'appelle Wona. Par contre il ne remet pas le boréal et affirme ne rien comprendre si on lui parle de Résistance. A ce mot tous les clients s'arrêtent de parler et les regards se tournent vers le groupe. Alphégas est tellement désespéré et apeuré qu'il ne pense même plus à son code de reconnaissance. Un des personnages pourrait lui suggérer de le répéter avant que la situation ne tourne mal.

Le feling en entendant parler de couleur de chausse éclate d'un rire mauvais et lâche un juron sur les plaisantins. Petit à petit les tables reviennent à leurs conversations mais un ton plus bas au cas où il pourrait se dire quelque chose d'intéressant.

C'est la serveuse revenant avec un plateau vide qui indique une table de libre aux personnages. Elle se prénomme Soupir de Mort et déteste, elle aussi, les plaisantins, surtout les indiscrets.

Quelques minutes passent avant qu'elle ne revienne avec des coupelles d'Odéaen du sud. Sous l'une d'elles se trouve un jeton d'ivoire bleu. Il permet de jouer à une machine à sous, de fabrication kelwin, au fond de la salle. Si quelqu'un s'y présente, une voix hachée venue de la machine l'invite à se rendre derrière le bâtiment en ayant laissé toutes les armes (discrètement) à Feu d'acier. En obtempérant, les personnages se retrouvent dans une arrière-cour assombrie par la nuit. Au fond, une porte au pied de petits escaliers s'ouvre et laisse filtrer la lumière d'une flamme de bougie. Une fois la dernière personne entrée dans la cave, Soupir de Mort referme le passage et présente le contact qui attend Alphégas depuis déjà plusieurs heures.

C'est un darken du peuple de Sokal, c'est-à-dire un darken des mers. Ses ancêtres furent probablement les pirates les plus impitoyables de toute l'histoire d'Héos. Il a suffi d'un bataillon de la force Antarès pour les annihiler il y a 20 hexons déjà.

Grand, les cheveux noirs et longs, sa peau est rouge sombre mais rehaussée autour de ses yeux noirs de maquillage violet. Son air farouche le fait plus ressembler à un guerrier sauvage qu'à une courtisane de

la ville des plaisirs. Il porte à son côté un sabre orné des armes de sa famille. Il se présente sous le nom de code de Héken et éclaire les personnages sur les événements secouant actuellement le Quartier-livre.

Depuis déjà plusieurs saisons, des historiens disparaissent. La plupart du temps le Nouvel Ordre n'est pas bien loin, comme cela a été le cas pour Gayalamétalma. Et justement la Résistance, qui cherche à savoir de quoi il retourne, avait déjà des contacts avec ce mélodien. Elle lui avait promis une protection de tous les instants. Ce matin, au réveil, il avait disparu et le Nouvel Ordre débarquait des troupes un peu partout. Pour Héken la situation est claire : il y a une nouvelle tentative d'acculturation des Héossiens par les hommes des étoiles. Après avoir sérieusement compromis leur avenir, ils veulent effacer leur passé en éliminant les historiens.



Si Alphégas a toutes les raisons de craindre pour sa sécurité, il en va de même pour les personnages à présent. En effet, Héken connaît bien le propriétaire des tigres : Nataniel Centaurius. Il en fait un rapide descriptif (voir sa fiche en fin de livret) mais précise aussi que les monstres biomécaniques possèdent de petites caméras

oculaires qui enregistrent tous les visages et les répertorient assez rapidement. En bref, les personnages sont à présent fichés par l'androgyné, ce qui n'est pas bon.

Héken ne peut se permettre de protéger tout le monde avec les faibles moyens mis à sa disposition. Il propose donc au groupe de devancer le Nouvel Ordre en enquêtant sur la disparition de Gayalamétalma. Ainsi, eux comme la Résistance, sauront à quoi s'en tenir.

S'ils refusent, le darken met un terme à la conversation en leur souhaitant bonne chance pour le futur. Alphégas reste avec lui mais remercie chaleureusement ses sauveurs. Ils peuvent partir mais comme l'avait prédit Héken, ils sont rapidement pris en chasse par le Nouvel Ordre. Impossible de trouver de l'aide, ils vont être traqués jusqu'à ce qu'ils décident que la meilleure solution reste peut-être de savoir pourquoi Nataniel Centaurius leur en veut tant.

S'ils sont capturés, ils sont transférés dans un centre de rééducation (voir *Coma* pour le décor et l'ambiance).

S'ils acceptent l'offre de Héken, Alphégas les aidera à mener l'enquête. En effet, il connaît bien les

HÉKEN

C : 5 **Rel** : 3 **E** : 3
Per : 3 **A** : 1 **Sens** : 2
Arme : sabre (facteur d'attaque : 10)
Points de Vie : 8/16

Compétences : Déguisement 10, Astromancie 10, Navigation 15, Orientation 15, Survie en nature 12, Armes longues 12, Dissuasion 10, Pugilat 9, Vigilance 15, Contrefaçon 12, Substitution 12, Vie urbaine 10

Description : Héken, à force de vivre caché, sombre dans la paranoïa. Il voit les pièges partout et ce qui faisait sa force commence à lui nuire. Si les personnages lui paraissent louches ou répondent de travers, il est prêt à user de la torture pour savoir s'ils ne sont pas des espions du Nouvel Ordre. Il déteste tous les humains, même ceux qui se battent pour la même cause que lui.

lieux, possède quelques adresses utiles et veut retrouver son maître. Par contre, son côté peu discret, nerveux ou parfois trop enthousiaste, peut gêner voire mettre dans des situations embarrassantes.

Héken, lui aussi, peut donner quelques renseignements. Le Kal Na est une planque provisoire pour ce darken recherché dans six réserves, quatre cités et la capitale. Si les personnages s'avèrent imprudents (ou du côté du Nouvel Ordre) il disparaîtra tout simplement. Feu d'acier et sa serveuse finiront dans un camp ou sur une table de torture et l'affaire se terminera là pour eux.

3) FAUX DÉPART ?

L'enquête du shaani peut suivre plusieurs pistes mais sera entrecoupée d'étranges événements. Nous les avons placés arbitrairement dans ce chapitre mais il vous incombe de les jouer aux moments qui vous semblent les plus propices. Sachez tout de même que ces phénomènes ne seront expliqués que dans les chapitres suivants.

Donc, si vous jouez indépendamment du cycle d'Odéa, vous pouvez les épargner à vos joueurs.

A) LES DISPARITIONS PRÉCÉDENTES

Gayalamétalma n'est pas le premier historien à se volatiliser. Au moins dix autres avant lui ont disparu ainsi que leurs disciples.

Toutes races et tous sexes confondus, le premier point commun entre ces historiens, c'est leur spécialisation. Une courte enquête révèle que leur champ de recherche était la Cultologie post-humaine. Certains diront aussi le paganisme. Gayalamétalma était considéré comme l'expert en la matière. Il n'a pas été enlevé en premier car son appartenance au groupe dissident des Gardiens des Défunts (spécialisés dans les dieux abandonnés), l'empêchait de trop se faire valoir.

Autre point commun de ces disparitions c'est que les papiers, les notes et les ouvrages les plus importants des victimes ont été volés en même temps sinon après leur départ. Il est difficile de savoir sur quoi elles

ANNEXE 1

HISTOIRE CONTRE HISTOIRE

Les hommes, en débarquant sur Héos, ont eu du mal à comprendre que les autochtones avaient une histoire bien précise, complexe et au moins aussi riche que celle de la Terre. Mais ceux qui le saisirent eurent aussi vite fait d'en percevoir le danger. En effet les Héossiens, en s'appuyant sur le passé, peuvent avoir les outils d'une cohésion, donc d'une plus grande force de réaction.

Aussi le Nouvel Ordre et l'Église du Dragon en particulier se mirent en devoir de déprécier les anciennes religions (ainsi que les nouvelles), les structures sociales et les valeurs d'antan.

En quelques hexons la civilisation héossienne entraîna dans l'histoire. Mais le travail de sape le plus important fut de changer la vision que les autochtones avaient de leur passé. Ainsi fut créée l'histoire officielle : celle des vainqueurs.

"Les Héossiens vivaient comme des primitifs jusqu'à l'arrivée des sauveurs humains. Dans un souci de civilisation, d'éducation et de propagation du progrès pour tous, les Terriens se sont donnés pour mission de venir en aide aux pauvres sauvages incultes qui survivaient sur le continent. Conclusion, depuis le premier débarquement humain tout va pour le mieux. Il y a une forte baisse de la mortalité infantile, un contrôle de la natalité pour éviter une explosion démographique, l'alphabétisation est en hausse, les richesses naturelles de la planète n'ont jamais été tant exploitées. Sans compter que la plupart des guerres ethniques ont été arrêtées. Paix, concorde et harmonie règnent. Malgré cela on déplore encore des tentatives de déstabilisation de réactionnaires terroristes n'ayant pas compris les enjeux de la lutte des humains pour le développement de la planète."

Cette vision, à la logique implacable, est en passe d'être acceptée par les Héossiens eux-mêmes. On évoque des anciennes religions comme du paganisme et les Hommes-Dieux trouvent de plus en plus de crédit et d'échos (cf. l'annexe 2).

Mais il est toujours des esprits chagrins pour s'opposer à cette (ré)vision de l'histoire. Les déportations de populations, la création des réserves et des ghettos, les constructions des centres de réadaptation, tout cela a été occulté par l'histoire officielle. Plus grave, les grands de la civilisation héossienne sombrent dans l'oubli de jour en jour, masquée par la propagande du Nouvel Ordre. Y faire référence, c'est passer pour un campagnard et risquer de s'attirer les foudres des humains.

Pourtant certains historiens relèvent la tête et forment des laboratoires secrets pour conserver les traces de leur passé. Spécialistes, pour la plupart urbains, ils doivent se méfier des représailles du Nouvel Ordre. Malheureusement ces foyers de résistance sont composés de savants, donc de chameilleurs. Aucun d'entre eux n'est d'accord avec la vision du voisin. Leurs luttes intestines servent plus qu'ils ne le pensent l'ennemi. Si les savants eux-mêmes ont une vision brouillée du passé, les Héossiens préféreront s'en remettre à une version simple, claire et logique : celle du Nouvel Ordre.

La Résistance participe parfois à ces laboratoires en les finançant, les protégeant mais aussi en les consultant. Les plus organisés prennent des noms de code faisant référence à leur spécialité : les fils du Pixite, les chercheurs du Gorm, etc.

Le Nouvel Ordre pourchasse ce genre de groupement occulte qu'il considère comme politique. Il forme de son côté des historiens officiels vendus à la cause humaine et qui donnent des cours propageant ainsi l'histoire remodelée.

Les personnages peuvent appartenir à ce genre de société secrète et initiatique à la condition d'avoir un minimum de 10 en Légendes et en Lettres. Ils peuvent se spécialiser sur un domaine à partir de 12.

Ces compétences donnent à des bibliothèques privées et interdites. Ces dernières contiennent des renseignements en théorie inaccessibles ou disparus ailleurs. Mais cela implique aussi que le Nouvel Ordre peut leur tomber dessus à tout moment.

ALPHÉGAS

C : 2 **Rel** : 3 **E** : 3
Per : 3 **A** : 2 **Sens** : 2

Arme : aucune (en a peur)

Points de Vie : 6/12

Compétences : Chant 5, Lang. du corps 4, Cultologie 15, Légendes 16, Lettres 12, Foi 10, Protocole 10, Artisanat 10, Mécanismes 10.

Alphégas est disciple de l'outil, c'est-à-dire adepte du culte de Win.

Niv. de Culte : 1 (Disciple).

Pouvoir : armure élémentaire

travaillaient. Aux dires de leurs proches, sur les derniers jours, elles étaient souvent songeuses, fébriles mais extrêmement peu communicatives. Deux d'entre elles ont évoqué l'éventualité d'un voyage mais sans plus de précision.

Enfin, quand les disciples ne se sont pas évaporés avec leur maître, le Nouvel Ordre leur a mis le grappin dessus et on ne les a jamais revus.

Il peut sembler étrange que le Nouvel Ordre n'ait jamais vraiment enquêté sur les enlèvements mais se soit évertué à pourchasser les disciples des savants. De plus, si un personnage a des sources au sein de l'administration des Hommes-Dieux, il semble que cette affaire ne fasse pas grand bruit bien au contraire.

En procédant à ces recherches, le groupe est victime d'une sorte d'hallucination. Le phénomène peut se passer n'importe où et n'importe quand. Il peut y avoir d'autres témoins que les personnages.

Sur une zone de dix mètres de diamètre la luminosité décroît et une lueur verte apparaît en son centre. Une sorte de coupe de cuivre oxydé se matérialise, vomissant une fumée verte et luminescente. Une main se forme au dessus de l'objet suivie d'un bras et d'une silhouette. C'est une jeune femme (une humaine) qui apparaît devant les personnages. Elle est blonde et ses cheveux longs descendent assez bas dans son dos. Le peu de vêtements qu'elle porte sont de facture héossienne (une large écharpe verte et des chausses de tissu).

Le plus étrange est que la main au dessus de la coupe semble munie de griffes. Ses yeux cherchent dans le vide puis se fixent sur l'un des personnages (un magicien si le groupe en compte un). Elle ne semble pas surprise mais plutôt réfléchie. Ses lèvres bougent mais aucun son ne sort de la zone. L'image disparaît d'un coup.

Le magicien témoin de cette scène ressent un profond malaise. En effet quelque chose de mauvais, et pour tout dire de nécrosé, suintait de la coupe.

B) LES APPARTEMENTS DE GAYALAMÉTALMA

Le mélodien vivait confortablement dans une résidence construite autour d'une fontaine musicale. Alphégas possède la clef du large portique qui protège les lieux. Mais il connaît aussi le moyen d'entrer plus discrètement. Suggérant cela, il a raison. En effet un

Jet de Sensuel + Corps + Vigilance permet de repérer deux darkens cachés en sentinelle sous les voûtes de la maison d'en face.

Gayalamétalma avait prévu une sortie de secours en cas de problème. Seul Alphégas et lui-même la connaissaient (et pas l'autre élève, le boréal en est certain). Il suffit de passer par les caves de la maison voisine. A l'origine il s'agissait du même bâtiment mais il a été scindé en deux pour des raisons budgétaires. Pour le moment personne ne loue la seconde maison.

Fait étrange, quelqu'un a utilisé le passage récemment ! Les traces dans la poussière indiquent une sortie qui ne doit pas dater de plus d'un jour. Il y a des pas et une traînée (comme une malle).

En cherchant bien, il est possible de trouver une feuille roulée qui a sûrement glissé d'un dossier (voire indice N°1). Seuls les humains utilisent un papier aussi blanc et aussi fin. En plus d'un superbe tampon "Confidentiel", le document est décoré d'une figure d'un humanoïde (feling, kelwin, boréal ou autre), stylisé, dont le regard semble fou. Une annotation qu'Alphégas attribue à son maître complète le croquis :

251. Faut-il inverser la figure ?

En examinant bien le papier, un logo en filigrane apparaît. Une réussite sur un jet de Culture Humaine ou Protocole + Esprit + Relationnel permet de reconnaître le symbole de la lignée humaine des Albaman : une grande famille riche et puissante.

La résidence du mélodien s'avère être un vaste complexe de chambres, de salles de lecture et de bureaux. Le tout est construit dans la plus pure tradition mélodienne : avec finesse, goût mais avec une sur-

Et si...

Héken n'a pas confiance (autre possibilité de débiter cette campagne).

Le darken ne connaît pas les sauveurs d'Alphégas (des P.N.J.) et charge une seconde équipe de les surveiller (les P.J.). Nataniel Centaurius repère les fouteurs et les capture pour les exécuter.

Héken charge les personnages soit de faire évader Alphégas et ses amis, soit de prendre contact avec eux pour qu'ils communiquent un maximum de renseignements avant l'exécution, soit pour les abattre avant qu'ils ne parlent au Nouvel Ordre. Ces derniers étant hors jeu, la Résistance demande aux personnages de prendre la suite de l'enquête.



enchère dans le luxe qui peut lasser les moins sensibles des Héossiens.

Sur le pupitre de l'une des salles de lecture, il reste un parchemin qu'Alphégas n'avait jamais encore vu. Il a été rédigé par son maître (voire indice N°2). Galna : fille de Shin et d'Arius

On dit que des amours étranges des Enfants-Dieux naquirent les dieux mineurs. Tel fut le cas de Galna, Varon, Floa et Golh.

La première ne fut point enfantée mais créée de toutes pièces par Arius. Regardant les bandes de nuages dans le soleil du soir, il se saisit de quatre d'entre elles : une rouge, une orange, une jaune et enfin une violette. Mais Shin descendit du ciel courroucée pour se plaindre à son cousin. En effet, pourquoi prendrait-elle la peine de colorer le ciel du couchant si Arius volait le fruit de son travail ? Elle lui demanda donc une juste réparation.

L'éphèbe amoureux de la déesse tenta de remettre les rubans en place mais en vain. Les tenant à la main, il sautait vers les cieux, pirouettait et volait sans pouvoir réparer sa faute. Car s'il lui était aisé de prendre les nuages colorés, il n'était point en son pouvoir de les placer dans le ciel.

Ce spectacle amusa tant Shin qu'elle trouva un compromis. Si Arius lui donnait un enfant capable de virevolter de la sorte, elle lui pardonnerait sa faute et viendrait le saluer à chacune de ses courses.

Le dieu prit une tige de bois légère, y planta des plumes multicolores et le fit tourner sur lui-même comme une hélice. Il tourna trois fois vers Shin, trois fois vers lui et enroba l'objet des bandes de nuages. Une très jeune danseuse apparut alors, deux rubans dans chaque main. Arius lui donna un corps parfait et Shin l'habilla d'une douce lumière.

Ainsi naquit Galna, qui grandit en beauté et en adresse et dansa pour la gloire de ses parents.

On dit que tant qu'elle dansait, elle était invulnérable, même aux coups de son frère Varon.

Les lieux ont été abandonnés mais il n'y a pas trace de combat, de violence ou de bris de serrure. Bien au contraire le bureau de Gayalamétalma est impeccablement rangé même si son disciple note qu'il manque un ouvrage de référence traitant du panthéon héossien et ses représentations.

Plus troublant, il semble que le mélodien ait cessé ses recherches depuis six bonnes semaines. Alphégas fait alors le lien entre la visite d'un étrange visiteur dont son maître a refusé de parler par la suite. Le boréal n'est pas certain mais il pense avoir reconnu un certain Waba, woon historien et politologue dont le nom figure parmi les disparus. Sur le moment Alphégas avait eu un doute car l'individu avait le crâne entièrement rasé, signe d'une grande ferveur religieuse !

Or Waba n'est pas ce que l'on peut appeler un croyant, loin de là : il est connu pour avoir vendu sa sagesse et son nom au Nouvel Ordre. Impossible de savoir se qu'ils ce sont dit.

Enfin, le boréal remarque que tout le matériel de mesure et d'archéologie a été emporté (une malle complète et bien lourde à traîner).

Ce domicile est le lieu idéal pour faire quelques recherches sur la date 251 et la figure annotée.

En ce qui concerne 251, il n'y a rien de particulier si ce n'est un tremblement de terre important ayant ravagé le désert pourpre de Kumnaram (non loin de Mong). On dit que c'est durant cette catastrophe que la cité des divins (Antnadar) a été engloutie et perdue à tout jamais dans les dunes. La proximité de l'empire nécrosien n'a pas aidé à la recherche des survivants, il faut bien l'avouer.

Quant à la figure, il s'agit sans doute de Golh l'acrobate, bouffon des Dieux, mais à l'envers (c'est-à-dire la tête en haut).

La fontaine musicale au centre du domaine est propice au rêve. Les notes harmoniques qu'elle émet coulent doucement au rythme de l'eau colorée. Mais soudain l'eau est transformée en sang et la pression augmente. Le liquide éclabousse la place puis redevient normal au contact du sol. Le phénomène ne dure que l'espace d'un instant.

Encore une manifestation inexplicable.

Les personnages risquent d'avoir des doutes sur un probable enlèvement. En effet il semble plus simple d'affirmer que l'historien s'est éclipé lui-même de sa demeure en emportant quelques outils importants ! Alors si ce n'est pas un kidnapping du Nouvel Ordre, de quoi s'agit-il ? Qu'est-ce qui pourrait motiver dix historiens à disparaître comme ça, sans donner d'explication ?

4) UNE HISTOIRE DE FAMILLE FINALEMENT ?

Casus Albaman constitua sa fortune en monopolisant l'exploitation du Borka fluide, essence végétale dont la combustion assure l'approvisionnement énergétique de nombreuses machines. Pendant deux générations la lignée prospéra mais la perte de cette exclusivité l'obligea à diversifier la production.

Danna Albaman fit de gros investissements dans les divers pétroles dont la planète regorge. Réduisant en esclavage un peuple primitif d'ygwans, elle fut la première à faire bâtir des stations Offshore et doubler le capital de sa famille. La grande force des Albaman, c'est de savoir acheter ceux qui s'opposent à eux. La transaction peut être formelle (un contrat) ou informelle (un mariage). Du coup, ce nom revient souvent dans les arbres généalogiques. Mais il revient surtout dans les nombreux rapports d'activités du Nouvel Ordre. En effet, s'il y a bien un adversaire que cette grande famille n'a pas réussi à dompter, c'est l'administration divine. Quand la méthode douce ne fonctionne pas, les Albaman n'hésitent pas à user de moyens plus vindicatifs. On ne compte plus le nombre d'espions des Hommes-Dieux retrouvés les pieds dans le béton au fond de la piscine d'un haut fonctionnaire. Il est notablement connu que deux personnes s'opposent à cette lignée : Nataniel Centaurius mais surtout Léandre d'Amaury. Aucune règle, aucun respect, tous les coups bas sont permis dans ce duel sous cape.

Les Albaman, en matière de résistance au Nouvel Ordre, sont donc des références. Cela ne signifie pas qu'ils ont la moindre sympathie pour les Héossiens. L'actuelle dirigeante de la famille s'appelle Clarisse Albaman. Femme tyrannique d'une soixantaine d'an-

nées, rongée par ses ulcères, elle reste une tacticienne hors pair qui, quand elle ne complot pas, prépare un mauvais coup (c'est d'ailleurs le cas). Elle vit dans une tour en banlieue d'Harmonie. Sa petite-fille Danna la troisième du nom (Danna III) est bien partie pour reprendre brillamment le flambeau.

Le plus gros des infrastructures de cette famille se trouve dans le quartier des portes, à Käm. C'est à ce carrefour que les moyens d'échanges sont les plus pratiques et les moins chers. Bien entendu, les Albaman occupent une place importante dans la technopole. Le siège administratif, les entrepôts et la raffinerie de Käm se trouvent coincés entre l'aérodrome, le ghetto darken et le ghetto feling. On appelle cette place le palais d'or vert. Contrairement au coeur de la technopole, il est assez aisé de se promener autour du bâtiment. Massif, bétonné, couvert de veines d'acier suintant l'or vert, les diverses portes sont gardées jour et nuit. Pour y pénétrer, il faut se mêler aux ouvriers qui font les quatre huit (et oui, les jours sont plus longs que sur Terre !).

L'intérieur est presque pire que l'extérieur. La raffinerie déborde de tous les côtés comme une grosse pieuvre mécanique. Elle n'est pas haute (cinquante mètres pour les cheminées les plus élevées) donc, elle s'étale.

Même la demeure familiale des Albaman est submergée par les canalisations. Là, par contre, il est impossible d'entrer sans se faire remarquer. Morphes de garde, soldats et chiens, alarmes diverses ; rien ne peut sortir ou entrer sans que Danna III ne soit au courant.

On peut parfois la croiser pendant une de ses inspections si redoutées. D'une intelligence remarquable, cette demoiselle à la coupe militaire, au regard franc et dur mais au charme indéniable connaît tous les employés par leur nom et matricule. Contrairement à sa grand-mère, il reste un fond de justice dans le coeur de cette humaine : impitoyable (avec les fouineurs, par exemple) mais juste.

En fait, il n'est même pas nécessaire d'entrer dans la demeure des Albaman pour espionner : le spectacle qui se tient sur la place centrale du complexe se suffit à lui-même.

D'abord les ouvriers. La plupart sont felings ou darkens. Ce qui peut étonner c'est que la majorité d'entre eux ont le crâne tondu et restent toujours silencieux. Ils se saluent en plaçant leur index droit vers le haut (comme pour montrer le ciel) et ne parlent qu'entre eux. En interroger un n'aboutit à rien : ils sont tous fanatiquement résistants à toutes les formes de pression. Sans nul doute appartiennent-ils au même mouvement religieux dont ils ne soufflent mot.

De plus, de gros aéronefs marqués du logo d'une entreprise fantôme sont actuellement chargés de matériaux divers, d'outils d'excavation et de radars. Des travailleurs de force (des woons du désert capturés et achetés en lot) ainsi qu'un cheptel entier de shadrags attendent aussi sagement d'être embarqués.

Au milieu de tout ce remue-ménage, un petit humain déchevelé dirige de sa canne les opérations. Son lorgnon électronique se déploie parfois comme une longue-vue pour mieux surveiller le travail des chargeurs. Habillé tout en blanc son visage fermé laisse croire qu'il est ailleurs. En fait, il réfléchit tout le temps,

calcule et prend des décisions. Il est aisé de savoir son nom : Isaac Blondstein, coordinateur des convois vers Balanka, la porte du désert (voir sa fiche en fin de livret). Depuis déjà un demi-mois (héossien) des appareils partent pour Mong la cité voisine. Des convois prennent la route de Balanka.

Pendant la discrète visite des locaux, un incident risque de refroidir l'ardeur des personnages.

Un tuyau vert sombre se détache soudainement de la paroi dont il émergeait et va s'abattre tel un fouet juste devant le groupe. Le choc creuse une tranchée profonde de plusieurs mètres et un épais brouillard vert envahit la zone. Mais pire, la canalisation ondule encore dans une gerbe de liquide brûlant et ressort du trou. A la place d'une extrémité déchirée et fumante, une tête de serpent gigantesque se dresse vers le ciel.

Un originaire des marécages peut reconnaître un Mon Wodar, un prédateur heureusement très rare car très dangereux. Seules certaines tribus ygwans arrivent à les dompter.

L'illusion disparaît subitement et le déchausage du tuyau est mis sur le compte de l'usure.

Il est possible d'enquêter sur la grande famille ailleurs qu'au siège.

Après quelques recherches administratives, on peut apprendre que les Albaman se sont portés acquéreurs de parcelles immenses dans le tout proche désert de... Kumnaram.

On ne sait pas ce qu'ils y font mais pour Alphégas, il le sent, c'est là qu'ils ont emmené son maître.



5) LES PROBLÈMES

Ils commencent vraiment quand Héken demande aux personnages de se rendre à Balanka pour essayer d'en savoir plus. En effet, pour le moment, personne ne sait rien. Les fanatiques au crâne tondu semblent être de plus en plus nombreux même parmi les humains ! Pour le moment ils ne parlent, pas sauf sous l'emprise d'une drogue d'aveux. La seule chose qu'ils répètent sans cesse c'est : "le Guide". On ignore ce que signifie ce nom de code mais il a le don de faire rentrer le Nouvel Ordre comme un Gloom dans sa coquille.

De plus il semble qu'Harmonie soit submergée de messages codés provenant des diverses Églises.

Note : Si vous ne jouez pas la campagne, ces informations varient sensiblement.

Héken a appris que les Albaman étaient accusés par le Nouvel Ordre d'usurper le titre de grande famille. Danna III organise donc la riposte et utilise des troupes fanatisées pour arriver à ses fins.

La Résistance se doit de découvrir rapidement ce qui se trame. Les personnages ont peut-être une piste à suivre (Héken n'avait jamais fait le rapprochement entre les disparitions et les sectateurs).

S'ils refusent de coopérer, le darken commence à les soupçonner et leur donne le choix entre disparaître au plus vite et revenir sur leur décision. La première proposition implique que le groupe est à présent considéré comme traître à la Résistance. Si le darken le croise à nouveau, il met sa tête à prix.

Autant dire que l'histoire s'arrête ici pour ces frieux Héossiens. Si le Nouvel Ordre ne les capture pas, les Albaman s'en chargeront. On ne retrouvera jamais les corps...

Par contre, s'ils acceptent, Héken leur dévoile une information importante sur les activités souterraines des Albaman. Dame Clarisse multiplie les opérations en Harmonie (la ville des Hommes-Dieux) pour prendre le contrôle des communications. La Résistance ignore ce qu'elle prépare mais par contre, plusieurs ingénieurs faits prisonniers ont été formels : aussi puissante qu'elle soit, Clarisse Albaman ne peut espérer

garder la mainmise sur les réseaux télévisés et radio-phoniques plus de dix minutes. Les serveurs d'Achemar y veilleront.

Autre point important, la Résistance a un contact sur place. C'est un kelwin nommé Alios qui tient une échoppe d'épices au doux nom de Mönnadak (Langue de feu). Il peut fournir une aide précieuse.

Le voyage doit s'organiser rapidement. Le groupe a plusieurs options pour atteindre Balanka la cité pourpre. Les portes de Käm vers Mong, un convoi de marchands ou encore les vaisseaux des Albaman. La troisième option semble la plus discrète, la plus rapide mais bien sûr la plus risquée. Dans le cas où les personnages opteraient pour cette dernière, ils doivent préparer un plan pour approcher des vaisseaux, y entrer mais surtout pouvoir en ressortir.

Le convoi de marchands semble le moyen le plus long et le plus coûteux. En effet, il faut payer les droits de protection de la caravane.

Enfin il existe une des fameuses portes de Käm donnant non loin de la ville de Balanka, c'est-à-dire à Mong dans les terres du Monga. Ce passage est anormalement surveillé. Des prêtres de l'Église de l'Aigle vérifient tous les laissez-passer. De nombreuses troupes au service du Nouvel Ordre attendent, prêtes à franchir les portes. Si les gradés sont des semi-inférieurs vendus corps et âme aux hommes des étoiles, la piétaille enrôlée de force, elle, peut s'avérer plus loquace.

Les soldats aux repos (des woons des terres brûlées, felings du désert et darkens des cités volcaniques pour la plus grande part) expliquent, à qui veut entendre, qu'ils attendent l'ordre de prendre la relève des troupes qui quadrillent le désert de Kumnaram. Il paraît qu'une guerre se prépare là-bas et que les pillards sont légion. De plus, comme le désert se trouve en frange des terres nécrosiennes, des monstres rodent une fois la nuit tombée.

Les personnages peuvent sauter sur l'occasion pour échanger leurs vêtements avec des soldats trop heureux de désert. Ainsi, ils pourront emprunter les passages en même temps que les troupes, ni vus ni connus.



Et si...
Que prépare la matriarche des Albaman ? (Pour un second groupe de joueurs)
Les personnages (ou un autre groupe de joueurs) peuvent enquêter sur ces ingénieurs qui trafiquent les moyens de communication des humains.
Le Nouvel Ordre semble tout ignorer de cette histoire et les saboteurs n'appartiennent pas à la Résistance. Après investigation, le lien avec Clarisse s'avère évident. Pourtant les recherches ne devraient pas s'arrêter à la responsable de cette opération. En effet, tous les circuits ajoutés par ses hommes sont orientés vers un point bien précis de la planète : le désert de Kumnaram. Peut-être tout cela a-t-il un lien avec les parcelles de terre récemment achetées par la grande famille ? Il faudrait peut-être en parler à la Résistance pour qu'elle y envoie des espions...

Acte 2

Un jour que le Guide priait non loin d'une fontaine, un grand tumulte arriva à lui. Une foule haineuse poursuivait une féling et lui jetait pierres et bâtons au visage.

Le Guide connaissait cette femelle, elle s'appelait Larme d'étoile. Elle couchait avec les humains pour obtenir leurs faveurs. Voyant le Guide, elle se précipita vers lui pour quérir la protection d'un homme des étoiles. Mais avant qu'elle ne le rejoigne, une pierre la frappa au front et la blessa gravement. La foule allait sur elle quand le Guide leva les mains en signe d'apaisement. Les frères de Larme d'étoile s'approchèrent en brandissant des bâtons et des pieux.

Le Guide leur demanda alors :

"Que reprochez-vous à votre sœur ?

Le plus vieux parla pour les autres.

- Elle fait commerce de son corps avec les hommes des étoiles. Mais son protecteur est parti et elle doit payer pour ses mauvaises actions. C'est un pécheresse !

Le Guide se saisit alors d'une pierre, se mêla à la foule et dit d'une voix pleine de colère.

- Alors que celui qui n'a jamais péché lui jette la première pierre !

Personne ne put lancer la première pierre et la foule se calma.

Mais le mal était fait.

Larme d'étoile avait succombé à ses blessures. Le Guide en fut profondément affecté et il plaça le corps à côté de la fontaine pour nettoyer le sang souillant le visage de la féling.

Il pria.

Le ciel s'assombrit et une épaisse nappe de brouillard envahit la place. Une grande lumière vint de l'endroit où le Guide priait puis le jour reprit ses droits. La brume se dissipa. À genoux dans la fontaine, Larme d'étoile, nue comme l'enfant qui vient de naître, priait. Plus d'artifice de charme, plus de parfum envoûtant, plus de mal en cette jeune féling sauvée corps et âme par un miracle du Guide. Ses cheveux étaient devenus blancs, signe de sa pureté.

Ainsi Larme d'étoile devint celle que l'on nomme la Prêcheuse car elle suit le Guide dans sa quête et lui prête souvent sa voix."

Livre II, Chap. I, Psaume VII.

"D'après les témoins, le premier client de la femelle féling n'était autre que le sujet lui-même. De plus, nos détecteurs trouvèrent plusieurs fumigènes astucieusement dissimulés autour de la fontaine.

La référence à nos anciennes superstitions ne vous aura sans doute pas échappé. Cela étant, cette scène prouve que le sujet et son équipe possèdent des livres interdits et s'en servent au mieux de leurs intérêts.

J'attends votre autorisation de lancer la phase terminale de l'opération."

Transcription du 2/A/114. Église du Dragon.

1) LES PORTES DU DÉSERT

Le voyage peut se passer sans trop de problème (suivant l'astuce et l'organisation des joueurs). Mais dans tous les cas de figure il faudra que la troupe voyage trois jours de Mong à Balanka. En effet les vaisseaux des Albaman ne prennent pas le risque d'approcher du désert.

La cité dite "pourpre" a été construite sous le règne de Jarlon II, de la dynastie déchue des Karf, une lignée darken éteinte suite à un sanglant coup d'État. Jarlon II désirait réellement matérialiser l'idée de porte. Aussi, à chaque entrée de Balanka, de titaniques voûtes de pierre rouge s'élèvent vers le ciel de feu.

Aucun bâtiment ne peut dépasser en hauteur ces constructions cyclopéennes (ce qui laisse une bonne marge tout de même).

Le rouge sous toutes ses formes semble de mise en ville. Des fortifications aux murs des massives constructions darkens, la pierre sanguine a été utilisée. Sa cou-

leur écarlate se retrouve aussi sur les vêtements, les bijoux cuivrés, les cheveux et les peintures faciales des femmes de Balanka. Même la nourriture (de la viande à la grenade en passant par le piment) s'avère rouge.

Autant dire que les étrangers sont simples à repérer.

Les autochtones semblent pour la plus grande part des darkens. Une communauté d'ygwans bruns (du désert) habite la partie nord de la ville. Le gouverneur nouvellement nommé, Duardo Bonpain, est entièrement dévoué à la cause des Albaman. Son but est actuellement d'entraver les différentes Églises qui placent leur troupe dans la ville. Laxiste au possible, il ne représente pas un danger pour les personnages tant qu'ils ne s'attaquent pas aux intérêts de sa cité.

Carrefour marchand important, Balanka puise sa richesse dans le commerce, la constitution de caravanes mais aussi son quartier des plaisirs.

Halayamanoténia, une mélodienne ayant bourlingué avec plusieurs cités des plaisirs, décida de s'ar-



La cité des plaisirs

Et si...
Le convoi est victime d'une attaque de pillards ("Le boréal, le woon et le mélodien"). Les routes ne sont pas certaines de Mong à Balanka. La nuit les caravanes sont souvent en état de siège. Dans le cirque d'Aken (où commencent les terres pourpres), le clan darken des Dakann bloque les routes et demande un droit de passage. Farouches sauvages à la peau rouge, on les reconnaît à leurs plumes plantées dans leurs lourdes tresses. Les personnages sont désignés pour parler avec le chef des voleurs ou sont envoyés en éclaireurs pour jauger les forces adverses. Ils apprennent aussi qu'un marchand de leur convoi transporte l'or de la solde de tous les soldats en poste à Balanka ! En cas de siège, il faut aller quérir l'aide d'une colonne montée du Nouvel Ordre arrêtée non loin.

rêter aux portes du désert. Pourquoi se déplacer vers les clients puisque ici, ils viennent d'eux-mêmes ? Achetant un pâté de maisons dans les bas-fonds, elle fit construire le quartier des plaisirs.

Comme dans une cité des plaisirs, le visiteur, s'il paye, peut tout trouver pour satisfaire ses sens. De nombreux artistes passent par le quartier en attendant de trouver une caravane qui parte dans sa direction.

Bien entendu (et l'arrivée en masse de troupes fraîches n'arrange rien), c'est aussi le repère des brigands et des pillards de la région. La mélodienne règne sur son quartier avec un maestia qui n'a d'égale que sa cruauté. Taxes, amendes et punitions s'abattent sur ceux qui ne respectent pas la loi du milieu.

Les compagnies de pilleurs viennent revendre le fruit de leurs larcins ici. Par tradition, une part revient à la mélodienne, une part au gouverneur et une part aux guildes assurant la sécurité des convois. Le trafic d'esclaves demeure pour ces bandits sans foi ni loi la ressource la plus lucrative.

Dans ce quartier les combats sont interdits sauf en présence des agents de Halayamanoténia. Il s'agit alors de duels à mort, tout à fait officiels.

Bien entendu, Alios, le kelwin membre de la Résistance, se trouve dans ce quartier. Halayamanoténia le protège car ses épices subtiles et odorantes flattent les sens de cette mélodienne raffinée.

Le Mönnadak, sa boutique, est coincée entre l'échoppe d'un boucher ygwan (spécialiste des rongeurs du désert), et celle d'un laitier woon, place des Miracles.

Alios accueille plutôt froidement les personnages. Le Nouvel Ordre envoie de plus en plus d'hommes à

Balanka et venir lui rappeler ses fonctions dans la Résistance n'est pas du meilleur goût.

Il fait un rapide résumé de la situation.

La famille des Albaman, après avoir fait assassiner l'ancien gouverneur, a placé Duardo Bonpain dit le "pantin". C'est lui qui leur a cédé pour une bouchée de Galwen des parcelles bien précises dans le désert.

Rapidement des bras et du matériel sont partis là-bas. Personne ne sait ce qui s'y passe car les convoyeurs ne sont pas de Balanka et restent silencieux. Pour la plus grande part, il s'agit de fanatiques au crâne rasé et qui ont fait vœux de silence.

Assez rapidement, des hommes du Nouvel Ordre et plus particulièrement de l'Église du Caméléon et du Dragon, ont passé les portes de Mong et ont monté une caravane pour partir dans le désert. Sur les dix hommes des étoiles et leur trente soldats, quatre sont revenus et sont repartis immédiatement. Depuis, le Nouvel Ordre envoie des troupes, du matériel et des travailleurs dans le désert. Le tout transite par Balanka. Alios a vu

Alios

C : 2	Rel : 2	E : 4
Per : 3	A : 1	Sens : 3
Arme : aucune		
Points de Vie : 5/10		
Compétences : Alchimie 12, Botanique 18, Médecine 8, Discrétion 16, Vigilance 15, Commerce 18, Corruption 10, Vie Urbaine 10, Gastronomie 16		



BT
+

tellement de pelleteuses qu'ils ont de quoi retourner tout le désert !

Mais il sait aussi (grâce à la mélodienne) que beaucoup de convois tombent sous les coups de bandes de pillards de Kumnaram. De plus, il est hasardeux d'emmenner des objets mécaniques dans le désert. En frange d'un empire nécrosien, ils ont une faible chance de fonctionner.

Deux personnes dirigent les troupes du Nouvel Ordre : Léandre d'Amaury et Nataniel Centaurius. Il n'est pas rare de voir les tigres de l'androgynisme patrouiller dans la ville ou partir en chasse dans le désert.

- 1-3** Rien.
- 4-5** Un woon en fuite est poursuivi par des mercenaires des Albaman. Si les P.J. ne l'aident pas il, est abattu à leurs pieds. S'ils l'aident, il se met à leur service (un nouveau personnage joueur ?).
- 5-7** Un bonimenteur propose des cailloux de soif. En les mettant dans la bouche ils remplacent plus d'un litre d'eau et prennent moins de place. A vous de déterminer s'il dit vrai.
- 8-10** Un ygvwan brun pense reconnaître l'un des personnages. Il se met à brailler à qui veut l'entendre que ce dernier est un grand héros de la Résistance et qu'il va bouter tous les hommes des étoiles hors de la ville. L'ygvwan n'est pas saoul ou fou, il suffit de le payer pour le faire taire. Si on le menace, tous ses frères de nid se mettent à hurler les mêmes mensonges. Il faut alors fuir ou tous les payer.
- 11-13** L'un des tigres de Nataniel Centaurius prend en chasse le groupe. Comme à l'habitude il suit et n'attaque jamais.
- 14-15** Des troupes du Nouvel Ordre contrôlent les papiers. Ils sont suspicieux mais soudoyables.
- 16-17** Un des personnages plein d'inattention bouscule une petite personne encapuchonnée. L'homme se relève en pestant et fixe le malotru. Si ce dernier a connu les affres de Septurni III (*La Rêveuse Illuminée*) il reconnaît, et c'est réciproque, Léandre d'Amaury ! Les gardes arrivant derrière lui obligent à fuir mais l'archiprêtre ne fait pas poursuivre le personnage.
- 18-19** Une boréal au crâne rasé se plante devant un personnage. Elle ne dit rien mais le fixe, le regard plein de haine. Curieusement elle semble se déplacer à l'envers (comme dans un film).
- 20** Un personnage marche sur un doigt de pied de Halayamanoténia, justement celui qui la faisait souffrir. Si l'impudent ne s'aplatit pas devant elle en s'excusant, elle met tout simplement, non sa tête, mais son pied à prix !

Alios ignore ce qui se passe là-bas et si des historiens y sont emmenés et il ne lui viendrait même pas à l'idée d'aller voir.

Par contre il peut aider les personnages à monter une petite caravane. En effet, il donne le nom d'un guide en qui il n'a pas confiance mais qui connaît Kumnaram comme sa poche. C'est un feling des sables, au pelage or et brun et aux cheveux blonds, qui s'appelle Silence des âmes.

Il charge nos héros de trouver du matériel de voyage et il s'occupe de prévenir le feling.

La préparation est un bon moyen de découvrir un peu Balanka la pourpre. Voici une série d'exemples de ce qui peut arriver au promeneur. Lancez 1d20 pour déterminer les rencontres des personnages.

2) LA CARAVANE TRÉPASSE

Silence des âmes attend tranquillement les personnages dans l'arrière-boutique d'Alios. Le moins qu'on puisse dire c'est que le feling porte bien son nom. A moins qu'on ne lui pose directement une question pertinente, il ne parle pas, ne salue pas, absorbé dans la contemplation des fumées noirâtres s'échappant d'une sorte de petit narguilé poisseux et odorant.

Fier plus qu'hautain, il n'accorde sa sympathie qu'à ceux qu'il respecte. Et pour ce faire, il suffit de lui montrer sa valeur, qu'elle soit intellectuelle ou simplement physique. Il déteste les faibles et les crétins (ça, il le répète assez souvent).

Son prix n'est pas à discuter car Alios a déjà payé sa course.

Silence des âmes

C : 3 **Rel** : 2 **E** : 3
Per : 4 **A** : 3 **Sens** : 3
Arme : dague (facteur d'attaque : 4)
Points de Vie : 6/12

Compétences : Acrobatie 8, Cultologie 18, Géologie 10, Zoologie 8, Attelages 10, Orientation 12, Vie en nature 16, Discrétion 18, Vigilance 16, Armes courtes 17

Il annonce que le voyage jusqu'où se rendent les caravanes du Nouvel Ordre se fera de nuit et par des chemins détournés. En effet des patrouilles des hommes des étoiles quadrillent les alentours de la ville et s'enfoncent de plus en plus dans le désert. En outre tout ce mouvement a attiré des créatures de la nécrose. Les seules choses dont les personnages ne devront jamais se séparer c'est de leur gourde, d'une couverture et d'une arme. En cas de manque d'eau, tous les coups sont permis pour récupérer la gourde du voisin.

Pour se déplacer, le meilleur moyen reste encore de marcher. Ainsi, non seulement le groupe sera plus mobile mais en plus il n'attirera pas les bêtes sauvages qui rôdent dans le désert. Les convois qui partent en ce moment sont vulnérables car trop lents.

Enfin, il est inutile de compter sur des gadgets humains (profond mépris dans la voix feulante du feling).

Et si...
Alios n'entretient pas de bonnes relations avec Halayamanoténia. Ce dernier est prisonnier de la mélodienne qui compte le faire exécuter en place publique. En effet, sa boutique d'épices n'est qu'une façade pour masquer les activités du meilleur empoisonneur de Balanka. Or Alios a refusé l'ordre de la maîtresse des lieux de tuer un marchand. Furieuse, elle veut faire un exemple. Pour obtenir l'aide (précieuse) d'Alios, il faut soit racheter sa liberté (en tuant le fameux marchand) soit intriguer contre la mélodienne (en la dénonçant à la garnison). Halayamanoténia n'est ni stupide, ni suicidaire. Elle s'avoue facilement vaincue ou convaincue... du moment qu'elle puisse se venger par la suite ou y trouver un intérêt.

La vague nécosienne qui avance sur le désert interdit toute sorte de technologie. Cela implique qu'une fois parti, l'isolement du groupe sera total.

Dès que les personnages sont parés, Silence des âmes prend son sac et s'en va.

Sortir de la ville n'est pas un gros problème.

Par les souterrains qui courent sous les rues, Silence des âmes peut se soustraire à tous les contrôles. Il suffit juste d'éviter les crevasses et les quelques charognards qui rôdent.

Le début du voyage se passe sans problème. Kumnamam allie à la perfection tous les dangers des terres brûlées et la chaleur du désert. La présence à la fois de roche et de sable façonne le décor d'une curieuse façon. Les fines particules de sable toujours en mouvement à cause des vents violents érodent la base des roches les plus solides. On peut donc admirer de splendides champignons minéraux de couleur rouge, parfois encore enveloppés de dunes. Galeries, passages sous voûte, canyons et autres cheminées sont autant de pièges ou de cachettes possibles pour la faune et la flore. Les personnages ne rencontreront aucune créature nécosée mais l'impossibilité de faire fonctionner un objet technologique indique qu'elles sont présentes.

La plupart des animaux sont de petite taille : rongeurs, félins, canins et reptiles. Le danger peut venir soit des insectes soit des grands prédateurs.

Les premiers grouillent constamment sous les dunes en de véritables essaims géants. Les calfsis, sorte de frelons orangés et carnivores, peuvent tuer un woon et l'ensevelir sous le sable en moins de trois minutes ! Ils ont alors tout le temps de se repaître de leur victime avant que les charognards ne s'y intéressent.

Les sétantes, scorpions miniatures, pondent une centaine d'œufs sous la peau de leur cible. Les petits creusent alors dans les chairs et ne sortent qu'à maturité (généralement ils émergent d'un cadavre).

Bien entendu Silence des âmes connaît tous les signes permettant d'échapper à ces vermines.

Les gros prédateurs sont de deux types.

Kumnamam possède un important nid de dragons sauvages (voir p.144 du livre des règles). Généralement les gros reptiles ne sortent que la nuit de leur cachette et chassent en solitaire. Leur chant nocturne s'entend à des kilomètres à la ronde et fascine les plus grands bardes mélodiens par leur harmonie. En cas de danger ils optent pour la fuite et ne deviennent fous furieux que s'ils se sentent acculés.

Enfin des hardes de winaks gris rampent sous la roche et creusent des pièges pour enfouir leur proie dans le sable (voir p.143 du livre des règles).

Le feling connaît parfaitement tous les chemins et les passages dérobés de la région. A plusieurs reprises, des troupes du Nouvel Ordre passent sous le nez du groupe sans s'en rendre compte. A moins d'une énorme bêtise, il semble peu probable que les personnages courent un réel danger.

C'est en sortant d'une caverne où ils ont passé la journée à l'abri d'une tempête, que nos voyageurs peuvent entendre au loin un tumulte important. Silence des âmes demande au plus discret d'entre eux de l'accompagner pour en savoir plus.

Le bruit vient d'un chemin en contrebas de la cachette du groupe. Une bande de vingt pillards boréals se partage bruyamment les restes d'un convoi dont ils ont massacré systématiquement tous les membres ! Les cadavres (d'origines diverses) jonchant le sol laissent à penser qu'aucune riposte n'a été possible. Mais deux éléments ne peuvent échapper aux observateurs : il y a une prisonnière et, plus important, un humain la garde en joue. La captive appartient au peuple feling mais la blancheur de son pelage pourrait aisément la faire confondre avec une femme des étoiles. Ses longs cheveux sont blanc immaculé. L'homme, lui, porte l'uniforme du Nouvel Ordre et plus précisément celui des serviteurs du Caméléon.

Silence des âmes paraît furieux. Il s'en explique avec un certain cynisme. Ces cancrelats n'appartiennent à aucune tribu du désert. Mercenaires à la solde des humains, ils veulent mettre sur le dos des pillards un tel massacre (une quinzaine de victimes). Il est certain de ce qu'il avance car ils se trouvent actuellement sur le territoire de chasse des Feux des Dunes, son propre clan.

Ravager un convoi, capturer des otages (ou des esclaves) et cela en maquillant son crime, voilà le plus grave des délits de ce coin du monde !

Et si...

Silence des âmes meurt pendant le voyage

Le feling, trop sûr de lui, tombe dans un trou de winkas laissant les personnages perdus au milieu de nul part avec peu d'eau et peu de nourriture. Leur périple les amène au pied d'un nid de dragons. Peut-être est-ce une bonne occasion pour observer ces animaux dont les refuges s'avèrent étonnamment bien conçus. En fait, un peuple de dompteurs de dragons aujourd'hui disparu a vécu ici. Il y a donc quelques reliques anciennes à trouver ainsi qu'un puits pour s'abreuver. Mais avant cela, il faut passer les reptiles...



Apparemment les mercenaires sont tellement peu au fait des règles du désert qu'ils vont sûrement passer la nuit à danser au milieu des cadavres.

Le feling donne pour consigne aux personnages de surveiller les larrons et d'attendre son retour sans rien tenter. Si les usurpateurs quittent les lieux, il faut les suivre en laissant un maximum de traces.

3) UNE VUE IMPRENABLE

Si les pillards ne bougent pas, il n'en va pas de même pour l'homme et sa prisonnière. Après lui avoir attaché les poignets dans le dos, il la pousse hors du campement pour la mener derrière les dunes. Là, attendent des shadrags déjà scellés gardés par un boréal.

Il est possible de s'approcher discrètement car ni le gardien ni l'humain ne font attention à ce qui les entoure. Le premier tout simplement parce qu'il dort, le second parce qu'il commence à regarder sa prisonnière (très belle) avec une certaine envie.

Si les personnages ne font rien, il tente de profiter de la situation pour abuser d'elle mais la bougresse se défend et trouve le moyen de fuir (justement vers les observateurs de la scène).

S'ils interviennent, il faut agir le plus discrètement possible. L'humain tente de prendre tout de suite la fuite pour finir au milieu d'un essaim de calfis. Sa mort est rapide mais douloureuse. Le boréal ne cherche pas à combattre et s'il ne peut pas prendre ses jambes à son cou, il se rend.

Son histoire est édifiante. Les mercenaires ont été engagés pour capturer la feling voyageant avec le premier convoi à revenir du désert (une certaine Larme d'étoile). Ils ne devaient laisser aucun témoin derrière et faire croire à l'attaque de pillards. Ils travaillaient pour le Nouvel Ordre et plus précisément un androgyne accompagné de tigres...

Le crime est donc signé.

Larme d'étoile s'avère trop choquée pour dire quoi que ce soit.

Note : Même si vos joueurs ne doivent rien savoir de l'identité réelle de cette feling pour le moment, reportez-vous à sa fiche en fin de livret pour sa description physique.

De son côté, Silence des âmes va se charger de rendre justice sur ses terres.

Il revient accompagné d'une trentaine de rôdeurs des sables, lui ressemblant trait pour trait. Eux aussi ont soif de vengeance et leurs proies vont en faire les frais. Mais avant l'assaut, le feling prévient les personnages que s'ils n'attaquent pas avec son clan, la prisonnière deviendra sa propriété. S'ils s'en montrent dignes, il accepte de la leur laisser.

L'offensive consiste à se rapprocher de l'ennemi le plus possible et d'attaquer en même temps que tout le monde.

Les Feux des Dunes ont les mêmes caractéristiques que Silence des âmes et sont au nombre de 30.

Pour arriver discrètement jusqu'aux mercenaires, il faut réussir trois jets de Corps + Sensuel + Discrétion avec respectivement les modificateurs de +2, 0 et -2. Si un jet échoue, le personnage est surpris ce qui déclenche les combats.

Une fois la faute réparée, Silence des âmes présente les personnages à son clan. Si Larme d'étoile est à présent sienne, il accepte de la jouer en combat singulier (premier sang) ou contre une forte somme. Au cas où ils refuserait, il prétend qu'il la revendra à un bordel quelconque.

Se faisant, il prend bien soin d'étudier leur réaction. Si le triste sort de la feling les laisse de marbre, il les considère alors avec un souverain mépris, leur indique la route à suivre pour arriver là où ils veulent et les plante là, sans un mot.

Silence des âmes est peut-être un pillier de caravane mais il a un sens profond de l'honneur.

Le shaani devra continuer sa quête sans l'aide du peuple des Feux des Dunes, ce qui ne sera pas aisé.

Par contre, si la feling passe sous la protection des aventuriers, le guide respecte sa part du contrat. Mais avant de terminer le voyage, il les invite à passer un peu de temps dans son village.

Cette proposition ne s'avère pas anodine. En effet, en progressant dans ce qui pourrait être une forêt de champignons minéraux, le groupe parvient à la base du plus massif. Ce dernier élève un plateau rocailleux vertical à plus de deux cents mètres de hauteur. Des



Les mercenaires boréals

C : 3 **Rel** : 3 **E** : 2

Per : 3 **A** : 1 **Sens** : 2

Arme : sabres courbes (facteur d'attaque : 7)

Points de Vie : 6/12

Compétences : Armes moyennes 15, Dissuasion 7, Pugilat 10, Vigilance 12, Discrétion 10

Les felings ne les laisseront pas fuir et les contraignent à se battre jusqu'à la mort. S'il y avait tout de même des prisonniers, ils seraient jetés dans un gouffre, sur un essaim ou tout simplement égorgés.

cavités dans le pied servent de cachette à un village d'une centaine d'âmes. Plus le refuge est haut placé, plus le statut au sein de la communauté est élevé. Silence des âmes demeure dans les plus hautes grottes, parmi les sages. De jour, affirme-t-il, il est impossible de repérer son peuple. De plus le vent qui s'engouffre dans les cavités vibre et donne l'impression de hurlements de nécrosiens.

Mais le feling ne se contente pas de faire visiter les lieux aux personnages. Il les fait aussi grimper un escalier en colimaçon qui s'élève jusqu'au sommet du champignon. Là, plusieurs surprises les attendent.

Pour commencer, les nombreuses idoles placées selon un schéma complexe peuvent les intéresser. Réussir un jet de Relationnel + Esprit + Cultologie (ou Histoire), permet de reconnaître une partie au moins des anciens dieux d'héos : des deux Géants aux Dieux Maudits. Le vent a effacé les traits les plus fins des statues, mais les positions, les symboles et l'agencement ne peuvent laisser de doute.

Curieusement, des offrandes sèchent ici et là, preuves que les Feux des Dunes adorent encore ces divinités pourtant généralement désuètes.

Parmi les figures, les sages attendent leurs visiteurs. Tous felings, ils semblent toujours en contemplation et ne répondent pour le moment que par un simple regard vers le nord.

En effet, c'est là que se trouve la troisième surprise. Des bruits, des cris, et des lumières attirent l'attention. En se rapprochant du bord et malgré le vent qui rend le périple dangereux, les personnages peuvent découvrir en contrebas le but de leur voyage.

A un kilomètre au plus, un cratère est illuminé de mille torches. Des centaines d'équipes de travail grouillent en tous sens sous les hurlements des contre-maîtres et dans une poussière toujours en suspens. Des tentes, des enclos, des passerelles de bois : cette fourmière ne semble jamais arrêter le labeur.

Cette vue plongeante et imprenable donne sur un chantier archéologique comme jamais héos n'en a connu avant.

Les hommes des étoiles ont retrouvé Antnadar, la cité des Divins et ils l'exhument.

Une douce voix commente alors ce curieux spectacle : "Vous assistez actuellement à un combat pour notre histoire. Et avec votre aide nous pourrions peut-être le remporter". Ainsi parle Larme d'étoile...

4) UN VOYAGE DANS LE PASSÉ

Une explication s'impose alors.

C'est la feling qui la commence, les sages la compléteront.

Il y a quelques mois, la matriarche de la lignée Albaman a mis en place cet immense chantier. Deux jours à peine après les premiers coups de pelles, les ouvriers mettaient à jour les premières ruines !

Comment la vieille Clarisse a-t-elle su où chercher dans ce désert ? Cela reste un mystère. De même on ignore toujours ce qui motive de telles fouilles. Non seulement les manœuvres semblaient savoir où creuser mais en plus il en venait des légions entières chaque jour. Bientôt des historiens furent engagés secrètement pour diriger les fouilles. Jusqu'à leur départ (ou disparition), ils ne devaient rien dire des informations qui leur avaient été communiquées. L'un d'eux était le maître de Larme d'étoile, un certain Abel Cadrissian, un humain passé dans la clandestinité. Assez rapidement les troupes du Nouvel Ordre affluèrent à Balanka et des travailleurs réquisitionnés furent envoyés sur place pour participer aux recherches. Curieusement, les Albaman ne firent rien pour les en empêcher, bien au contraire.

A son tour le Nouvel Ordre enleva les Héossiens les plus compétents dans le domaine et leurs apprentis. Apparemment l'administration des Hommes-Dieux tient à ce que le secret de la chasse aux historiens soit bien gardé. Elle confirme que la dernière recrue des Albaman n'est autre que le mélodien Gayalamétalma, maître d'Alphégas. Son arrivée a fait grand bruit sur le chantier car les fouilles piétinaient.

Mais que cherchent tous ces hommes des étoiles ? Des reliques d'avant leur arrivée apparemment. Pourquoi ? Personne ne le sait. Lesquelles précisément ? Jusque-là c'était une information secrète.

La présence d'ouvriers au crâne rasé du côté de la grande famille laisse à supposer qu'il s'agit d'une affaire religieuse (de fanatisme), mais cela n'explique pas cet acharnement. De plus la feling a noté la présence d'humains tondus. La coiffure n'a de sens que chez les Héossiens habituellement. Voilà un mystère qu'elle ne comprend pas.

Là où cette histoire devient intéressante, c'est que certains historiens appartiennent à la Résistance. Cela explique que les ouvriers cherchent toujours au mauvais endroit. Larme d'étoile a réussi à savoir quel temple en particulier était recherché, celui de Galna la danseuse, et quelle relique intéressait les deux camps : les tablettes d'Araloméfigusius.

D'après ce qu'elle en sait cet objet se présente comme deux tablettes de pierre noire incassable que l'on ouvre comme un livre. Elle ignore qui est Araloméfigusius (probablement un mélodien) et en quoi réside l'intérêt de ce trésor.

Mais forte de ce renseignement, elle voulait retourner en ville pour prévenir quelqu'un de la Résistance, organiser une fouille parallèle et trouver le temple de Galna avant tout le monde. Ainsi en récupérant la relique, la Résistance aurait peut-être une nouvelle arme pour aider au combat.

ANNEXE 2

LES CULTES ANCIENS

Même si le changement des structures spirituelles des Héossiens a été rapide, il est faux de penser que les anciens dieux ne sont plus adorés nulle part.

D'une part il n'y avait pas un panthéon de l'Anthéos, mais des dizaines de déclinaisons selon les empires, les royaumes et les ethnies.

D'un autre côté, les cultes primordiaux, même s'ils se sont avérés efficaces, n'ont pas remporté l'adhésion systématique de tous les croyants.

C'est dans le cadre urbain que la population opprimée a abandonné le plus rapidement le culte des divinités. A Käm, le panthéon est plus vu comme une superstition de vieille woon, croyance païenne d'un autre temps.

Du coup les temples déistes ont disparu des centres urbains pour être le plus souvent remplacés par des chapelles du Nouvel Ordre. En effet les humains pourchassent les "infidèles" encore dévoués à l'Anthéos. Marque de l'ancienne civilisation, ils représentent un danger potentiel.

Pire, les adorateurs des éléments eux-mêmes dénoncent "ces païens", concurrents possibles.

Pour être déiste, le personnage doit avoir un minimum de 10 en Foi et Cultologie. Il devra ensuite choisir une ou plusieurs divinités patronnes.

Pour son malheur, il est probable qu'aucune structure encore en place ne pourra l'aider dans son chemin de foi. De plus, il ne doit pas espérer, sur ce continent en tout cas, recevoir l'aide des dieux. Ils restent muets aux prières.

Ces derniers sont "en sommeil" pour le moment.

Certains croyants aiment à penser que ce qui à jamais dort n'est pas mort... Mais c'est une autre histoire.

Les sages felings silencieux jusque-là secouent alors la tête négativement. Le plus vieux d'entre eux, Songe d'un moment, donne des nouvelles peu encourageantes. En effet si les fouilles piétinaient jusque-là, l'arrivée du mélodien a tout changé. Il s'en explique.

Après le débarquement des hommes des étoiles et l'abandon rapide de l'ancien panthéon, les prieurs du désert décidèrent que jamais on ne pourrait piller les richesses de leurs temples. Aussi ils piégèrent les accès aux cryptes et aux salles des offrandes et déclenchèrent un terrible tremblement de terre qui engloutit Ant-nadar.

En creusant, les ouvriers sont tombés sur une effigie d'un danseur que leurs maîtres identifièrent comme étant Galna. Or Galna est une femme et de plus le danseur n'avait pas ses fameux rubans. Il s'agissait en fait d'une représentation de Golh, frère de Galna, que le séisme avait retournée.

Gayalamétalma a tout de suite compris l'erreur et a fait reprendre les recherches dans toutes les directions. Bientôt il trouvera (si ce n'est déjà fait) les bonnes ruines. Larme d'étoile n'aura jamais le temps de constituer son groupe de recherche et les Feux des Dunes ne peuvent pas l'aider. Descendants directs des religieux de la cité, leur loi interdit de pénétrer ce qui est à présent le périmètre du chantier.

Par contre les sages peuvent mettre en garde les personnages. Les pièges placés dans les temples sont

toujours actifs car magiquement conservés. C'est par une grande connaissance du dieu ou de la déesse que l'on peut échapper aux chausse-trappes. Un historien comme Gayalamétalma pourrait être bien utile, suggère alors Larme d'étoile (ou Alphégas s'il est présent).

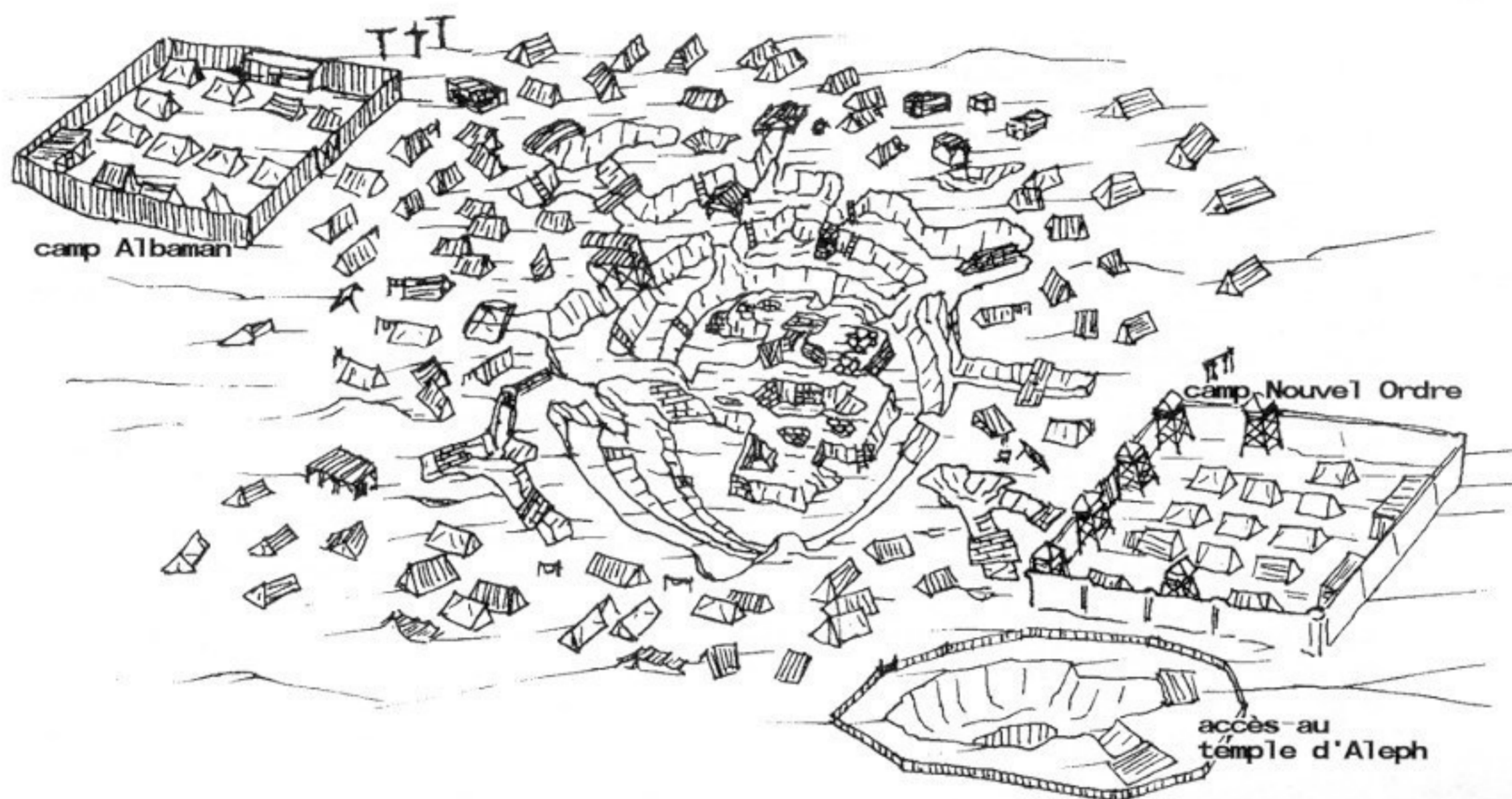
Songe d'un moment, après avoir consulté du regard les autres sages, décide de donner le renseignement que les humains payeraient cher pour avoir. Ils semblent tellement certains que les pillards du désert sont des barbares qu'ils ne se sont même pas demandés si ces derniers connaissaient les ruines.

C'est le cas du vieux feling.

Il avoue que s'il révèle ce secret, c'est surtout dans l'espoir de voir disparaître tous ces gens de cet emplacement sacré. Avancé sur le bord du plateau rocailleux, il pointe son bâton de marche vers la partie la moins éclairée du chantier. L'endroit est aisément repérable car il se trouve à côté des colonnes couchées d'Arius.

Il se tourne une dernière fois vers les personnages mais son vénérable regard s'est mué en une colère froide. Il ouvre la bouche et tente d'articuler des mots mais les paroles semblent sortir à l'envers. Une lumière verdâtre venue du ciel aveugle tous les témoins de ce nouveau phénomène inexplicable.

Puis l'humaine au calice apparaît brusquement. Elle regarde autour d'elle, un peu perdue, et fixe un



personnage (toujours le magicien du groupe). Ses mains forment deux symboles : Temps et Mort.

Et tout disparaît de nouveau.

Quand les yeux des personnages se réhabituent à l'obscurité, ils s'aperçoivent que Songe d'un moment n'est plus sur le plateau... A-t-il sauté ou a-t-il été poussé ? Nul ne le saura jamais.

Larme d'étoile connaissant à présent l'emplacement du bon temple propose un marché aux personnages. Elle se charge de trouver des ouvriers et eux vont libérer (ou enlever) Gayalamétalma. Ils travailleront de nuit et profiteront du tumulte pour s'équiper et se nourrir discrètement parmi les manœuvres.

Si la relique est aux mains de la Résistance et que l'historien est ramené sain et sauf, ils pourront se vanter d'avoir réussi un coup de maître. Par contre, s'il s'avère que Gayalamétalma est un traître, il faudra l'éliminer sans hésiter.

5) ARCHÉOS

Le chantier se présente comme un vaste cercle qui s'agrandit par zone. Deux mille personnes travaillent ici au service de deux puissances opposées : les Albaman d'une part et le Nouvel Ordre de l'autre.

La hiérarchie est assez simple.

A la base, l'ouvrier. Qu'il creuse à l'aide d'une pelle ou d'une machine (lorsqu'elle fonctionne) son labeur est terrible. Les conditions climatiques du désert sont telles que le taux de mortalité est effroyable. Les maladies, le manque d'eau ou tout simplement l'épuisement provoquent en moyenne cinquante décès par jour. Il arrive aussi que certains terrassiers disparaissent sans raison.

On n'enterre pas les cadavres mais on les brûle de crainte que la nécrose ne les transforme en mort-vivants.

Les manœuvres entre eux ne se font pas concurrence et se reconnaissent par un collier jaune.

Cette dernière apparaît au sein des contre-maîtres (des semi-inférieurs pour la plupart). Non seulement ils cherchent à entraver le travail du camp adverse, mais en plus ils exploitent les ressources de leurs équipes pour être les plus efficaces possibles. Ces

Ouvriers et contremaîtres

C : 4 **Rel** : 2 **E** : 2
Per : 2 **A** : 2 **Sens** : 3
Arme : aucune (interdite)
Points de Vie : 8/16

Compétences : Vie en nature 10, Charpenterie 10, Maçonnerie

Il est important de montrer que ces ouvriers ne sont pas qu'une masse anthémone mais l'agrégation forcée de plusieurs peuples avec leurs mœurs, leurs coutumes et leur langue. Le mélange n'est que rarement heureux vu les conditions de vie. Aussi les bagarres éclatent souvent et une petite pègre tente de se former.

esclavagistes sont détestés de tous et la mort de l'un d'entre eux ne provoque pas un grand émoi. Ils arborent des tenues vertes.

Au-dessus d'eux les historiens ne valent guère mieux. Chargés de rendre des comptes aux humains, ils préfèrent sacrifier des vies plutôt que de risquer de se retrouver avec une pioche en main. Ils vivent reclus dans les deux parties fortifiées du camp (voir le plan).

Protégés et isolés, ils ne sortent qu'avec une escorte et se reconnaissent à leur toge blanche.

Enfin, les dirigeants humains restent le plus souvent à l'abri sous les tentes. Isolés de la racaille, ils ne traitent qu'avec les contremaîtres et les historiens.

Léandre d'Amaury vient d'arriver aux ruines et de prendre le pouvoir. Nataniel Centaurius arrive en même temps que les personnages. A eux deux ils sèment la terreur, multiplient les exécutions sommaires (pendaisons) pour motiver les travailleurs et pressent les historiens de questions.

Le camp adverse est dirigé par Isaac Blondstein et une autre personne qui reste volontairement dans l'ombre. Les méthodes de travail sont quasiment identiques (crucifixions).

L'intendance du chantier est assurée par une trentaine de kelwins du peuple marchand des Potlos. Réputés dans tout Héos pour leur sens de l'organisation, leur tâche est rude. Plutôt joviaux, ils ne prennent la mouche que si quelqu'un met en péril leur administration des biens et du matériel. Il est intéressant de constater qu'ils servent les deux camps de façon neutre et équitable. Ils portent des brassards rouges.

La sécurité enfin est assurée par une cinquantaine de darkens du Nouvel Ordre (voir les caractéristiques des gardes en début de scénario). Le contrôle grâce aux couleurs s'avère assez simple. Ces soldats protègent le camp d'une éventuelle attaque extérieure.

Six miradors équipés de projecteurs (quand l'électricité les alimente) surplombent le chantier. Il est aisé de se cacher dans les ruines et les darkens poursuivent rarement un individu suspect sauf en cas d'incident grave (meurtre, vol d'eau ou de matériel).

Pour ce qui est de la tranquillité du camp des Albaman, elle est constamment assurée par des groupes de fanatiques de toutes races au crâne rasé. Quand ils ne dorment pas ou ils ne travaillent pas, leurs yeux sont rivés sur les tentes des dirigeants. Toujours silencieux, ils semblent attendre.

Si le quartier général des humains n'a rien de particulièrement intéressant, celui des Albaman abrite le mélodien Gayalamétalma. Constamment éclairé, il y a plusieurs solutions pour y entrer. Larme d'étoile suggère de voler des tenues vertes de contremaître. Elle-même ne peut approcher de ce camp car elle y est connue. Les fanatiques la mettraient en pièce car ils sont conditionnés par Blondstein (ment-elle perfidement). Elle dit ignorer tout de leur religion mais cela aurait un certain rapport avec un guide ou avec les Albaman.

Elle se sépare donc des personnages et va engager une équipe complète en soudoyant un chef de groupe.

Elle donne rendez-vous le plus tôt possible au shaani, non loin des colonnes d'Arius.

Si l'idée vient à l'un des personnages de la suivre, il est alors témoin, d'une curieuse crise. Larme d'étoile se blottie derrière un rocher les bras levés, comme si elle voulait se protéger d'une agression. Mais brusquement tous ses membres se raidissent et semblent pris d'une vie propre, comme un pantin désarticulé. Les soubressauts durent une longue minute et se terminent par un sanglot de feling. Larme d'étoile semble souffrir abominablement de son état. Si le personnage se montre, elle lui ordonne sèchement de partir. Il ne peut

rien pour ce qu'elle déclare être une maladie. D'un mouvement rageur, elle sèche ses larmes et part à la recherche de son groupe de travailleurs.

Pour être certaine de ne pas être suivie, elle s'éclipse parmi une colonne woon. Connaissant parfaitement le chantier, elle va se réfugier au camp des Albaman dès qu'elle se sait seule.

De leur côté nos héros doivent récupérer Gayalamétalma. Ce n'est pas une mince affaire avec tous les fanatiques aux yeux rivés sur les tentes. Ils ne sont pas dangereux, ne rendent pas les coups et se contentent de fixer les passants, le regard vide d'émotion.

Entrer dans le camp ne doit pas être un problème (en fait quelqu'un a donné l'ordre de laisser aller les personnages). Les divers contremaîtres ne s'intéressent pas aux nouveaux arrivants. Par contre les historiens, eux, connaissent parfaitement le personnel et n'ont pas reçu de consigne. Ils donnent l'alerte à la moindre occasion. Ils semblent craindre pour leur vie ce qui explique qu'ils sortent peu sur le chantier.

Étonnamment, leurs conditions de vie sont quasi identiques à celles des humains. Chacun possède une cohorte de serviteurs, ils ne manquent jamais d'eau et sont protégés des variations de température par le confort le plus moderne.

Pour trouver la tente du mélodien, il suffit d'interroger n'importe quelle personne du campement. En effet Gayalamétalma semble avoir un rôle important dans les choix des zones de prospection. Deux mercenaires darkens armés de sabre protègent et surveillent sa tente. En cas de danger, ils se contentent de fuir et de laisser le champ libre aux intrus pour qu'ils approchent l'historien.

Ce dernier travaille quasiment tout le temps. Autour de lui le sol est couvert de feuilles, de relevés, de calculs, de notes et de schémas. Absorbé dans la recherche du temple de Galna, il met plusieurs minutes avant de s'apercevoir que quelqu'un passe sous sa tente.

Il reconnaît tout de même Alphégas qu'il conspu violemment pour avoir tant tardé à le rejoindre !

Bien entendu, il refuse de quitter le camp des Albaman tant qu'il n'a pas fini ses travaux. Par contre si on lui annonce savoir où se trouve le fameux temple et appartenir à la Résistance, l'envie mêlée à la peur le pousse à suivre n'importe qui.

Gayalamétalma

C : 2 **Rel :** 2 **E :** 5
Per : 2 **A :** 1 **Sens :** 3
Arme : aucune (les méprise)
Points de Vie : 4/8

Compétences : Cultologie 17, Légendes 15, Lettres 15, Protocole 15

Gayalamétalma est toujours plongé dans ses recherches. Depuis qu'il est sur le chantier, il travaille sans savoir pour qui. Tout ce qui l'intéresse c'est l'histoire et d'avoir son nom en première place parmi les historiens du continent. Il semble avoir perdu le sens des réalités et de l'humilité du chercheur.

Et si...
Un périmètre du chantier est interdit
Le temple d'Aleph fut l'un des premiers mis à jour. Aussitôt, les humains en interdirent l'accès. Des gardes patrouillent souvent dans cette zone avec ordre de tuer quiconque y entre ou en sort. En effet une stèle d'embiose a été repérée. Elle se trouve dans l'une des salles les plus profondes. Sa puissance est de 3 et sa forme pyramidale ne laisse aucun doute sur son origine.
Bien entendu, pour y accéder il faut déjouer les différents pièges d'Aleph, dieu ailé du ciel et de l'air. L'exemple du temple de Galna pourra vous aider à trouver des énigmes, mécanismes et bêtes féroces à placer dans le temple.

Si un personnage commet l'erreur de lui révéler l'emplacement du temple alors qu'il se trouve encore dans le camp, le mélodien appelle à la garde, mais en vain. Effectivement des mouvements agitent le camp mais comme par hasard, jamais là où se trouvent les personnages.

Il ne reste plus qu'à rejoindre Larme d'étoile qui attend avec une vingtaine de woons débauchés contre quelques rations d'eau. Ces derniers sont peu communicatifs et aucun d'entre eux n'a le crâne rasé. Ils viennent tous des terres de Më et ont été amenés ici car leur peuple est spécialisé dans la construction des palais forestiers. Ainsi on les destine au renforcement des galeries et à la construction des échafaudages. Leur chef se nomme Sawa et parle toujours au nom du groupe.

6) LA DANSE DE GALNA

Antnadar a été bâtie concentriquement par rapport au temple de l'Anthéos. En suivant l'arbre généalogique du panthéon, il aurait été aisé de retrouver toutes les constructions si les fouilles avaient commencé au centre du cercle. De plus, le séisme a déplacé certaines constructions, détruit d'autres et mélangé la plupart. Les effigies brisées de Tan côtoient par exemple les flots figés de Zilion.

Bref, la tâche des historiens pour tout remettre en ordre a été telle qu'aucun n'a vraiment réussi. Même Gayalamétalma n'aurait jamais fouillé à l'emplacement que les personnages lui indiquent.

Pendant que les woons creusent, l'historien peut répéter ce qu'il sait de Galna (renseignements déjà trouvés chez lui).

Il précise tout de même qu'il ne s'est pas arrêté là. Dans le Livre des Terres, il a trouvé un renseignement supplémentaire sur Galna. Si les personnages se sont montrés violents avec lui, il se garde bien de le donner.

Galna jugeait toujours ses adeptes non pas sur leur habilité mais sur la passion qu'ils mettaient à danser pour elle.

L'exemple de Snou'ss, une ygwan qui prétendit devenir grande prêtresse parce qu'elle avait la grâce, semble assez parlant. Galna ordonna à Snou'ss d'exécuter un pas très facile. L'ygwan le fit, mais sans passion, sans ferveur face à la déesse. Galna se saisit alors de la danseuse et lui arracha les deux pattes pour les dévorer. Snou'ss préféra se jeter dans le vide plutôt que de ne plus danser et vivre infirme. Galna observa que la fautive se suicidait avec passion alors elle la récompensa en lui accordant une mort rapide et sans douleur.

Galna n'aime ni les menteurs, ni les prétentieux.

De nombreuses légendes font aussi référence à un pas de danse assez complexe que la déesse maîtrisait à merveille. Le mélodien n'en sait pas plus et ignore tout des pièges que pourrait renfermer le temple.

Par contre il peut en dire plus sur la relique recherchée par tous. Araloméfigusius est bien évidemment un mélodien. Son prénom étant assez "moderne", les tablettes ne doivent pas être très anciennes et datent de quelques hexons avant l'arrivée des humains sur terre. D'après ce qu'on lui en a dit, il est peu recommandé d'ouvrir les tablettes. En effet, l'artiste était probablement nécrosé et son art peut être



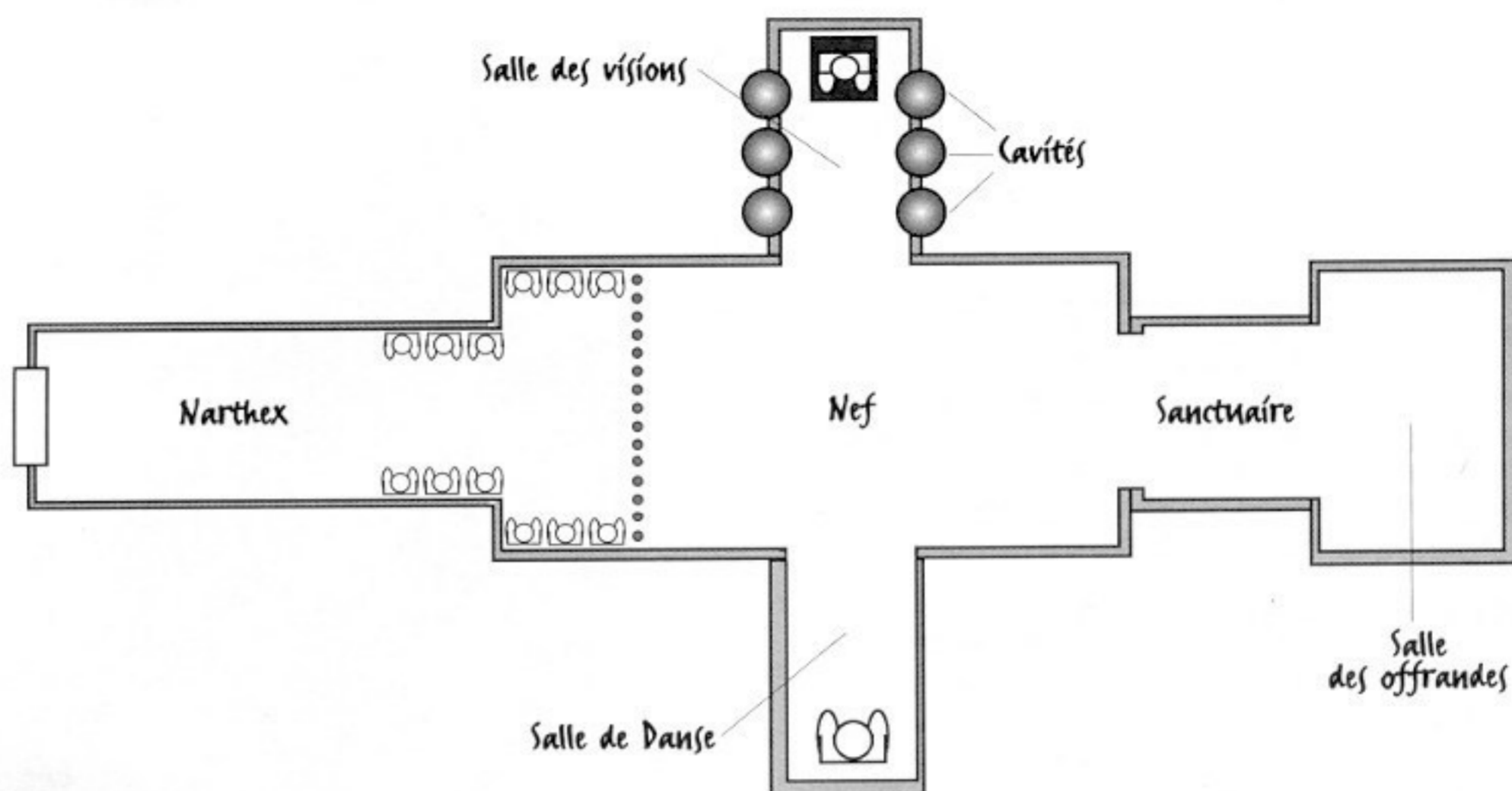
néfaste pour l'âme. Outre sa forme de coffret fermé d'une serrure, l'objet est décoré sur sa partie extérieure d'une silhouette de Galna qui lance ses rubans vers le ciel (vers Shin probablement).

Comme il a été prévu, les woons déterrent assez rapidement les premiers vestiges du temple. Mais ces fouilles risquent d'attirer l'attention.

Aux personnages de détourner la curiosité des gardes et des autres contremaîtres par des diversions dans le chantier (accidents, vols ou fausse alerte).

Toutes ces ruses vont fonctionner pour la simple raison que tous les responsables du chantier sont au courant des fouilles clandestines. Suivant les indications de l'historien, les ouvriers vont mettre à jour les portes fermées du temple. Apparemment, le bâtiment est bien conservé et il suffit de percer l'un des battants pour y entrer.

Mais à peine le premier coup de pioche dans la pierre, une cavité se découvre et un dard empoisonné traverse le bras d'un woon dans un petit nuage de poussière. Le pauvre manoeuvre arrache la pointe mais il est trop tard. Ses muscles ne lui obéissent plus et l'obligent à se lancer dans une danse effrénée qui l'épuisera



jusqu'à la mort (deux heures plus tard). Cet avertissement est suffisant pour que les autres ouvriers s'enfuient comme des damnés sans demander leur reste.

En fait, comme les battants pivotent vers l'intérieur, il suffit de pousser les portes pour entrer.

Gayalamétalma refuse tout net de pénétrer dans

le lieu de culte. Il préfère qu'on y envoie des cobayes pour qu'ils déclenchent les pièges. En le menaçant, il accepte d'y aller mais seulement s'il marche en dernier et avec une torche.

Larme d'étoile non plus n'ose pas rentrer. Elle semble terrifiée par le sort du pauvre woon. Prostrée sur un rocher, elle ouvre de grands yeux vides et refuse de bouger.

Ce sont les lumières des gardes attirés par les hurlements des woons qui presseront peut-être les personnages à entrer. S'ils ne le font pas, les gardes les prennent en chasse avec ordre de les rabattre sur le temple pour qu'ils y pénètrent de force.

L'intérieur est très sombre. En éclairant à l'aide de torches, les statues de Galna apparaissent tout autour des visiteurs. Une fine couche de poussière argentée s'envole au moindre souffle, donnant vie à ces idoles pluri-centenaires. La déesse est indifféremment représentée en feling, mélodienne ou kelwin. Une effigie plus récente que les autres montre même une Galna délhion.

Il reste à trouver la salle des offrandes et cela, en évitant les pièges et les habitants des lieux.

Car il serait faux de croire qu'un abri aussi plaisant qu'un temple puisse rester innocupé. Un essaim de 12 solfènes se partage les lieux, sortant la nuit par des cavités cachées.

Elles peuvent attaquer à tout moment, de préférence si un visiteur s'isole du groupe.

A) LE NARTHEX.

Un grand hall dont les voûtes sculptées se rejoignent en arcs parfaits. Le sol dallé est couvert de sable argenté.

Une large ouverture au fond donne sur la nef. Contre toute attente, ici, il n'y a pas de piège.

B) LA NEF

Le passage est barré par une herse que douze grandes statues de Galna protègent.

Solfène

Type : insectoïde

Gabarit : grand

Taille : 2 m

Poids : 75 kg

Milieu : grottes

Corps : 5, Ame : 1, Esprit : 1

Rel : 0, **Sens :** 5, **Pers :** 0.

Points de vitalité : 5/10

Protection : 5

Engagement : 14

Vigilance : 16

Pattes et morsures : 15 (facteur d'attaque : 8)

Description : Mantres-religieuses géantes couleur sable. Elles se meuvent rapidement mais avec infiniment de grâce. Leurs mouvements déhanchés rappellent parfois une danse. Elles sont aussi capables de ne plus bouger, telles des statues, pendant plusieurs jours. Leurs ailes vrombissantes trahissent leur présence mais leurs pattes permettent un déplacement sur les murs et au plafond, totalement silencieux.

Ces monstres sortent chasser la nuit et s'emparent des ouvriers isolés. Ils les emportent et les placent dans des cocons en attendant de les dévorer vivants. Depuis le début des travaux, ils se repaissent de toutes ces proies faciles sans jamais avoir été repérés. Ceux du temple de Galna connaissent tous les pièges et savent les esquiver. Si les personnages sont vraiment perdus, ils peuvent toujours imiter les solfènes pour s'en sortir.

Chacune d'elles tend le bras à hauteur de woon présentant ainsi un ruban de couleur. Même si les pigments sont un peu passés, on peut tous les reconnaître. Les bras semblent pouvoir se baisser comme des leviers.

Pour lever la herse, il faut tirer les rubans aux couleurs de la déesse, c'est-à-dire : rouge, orange, jaune et violet. La herse se lève alors libérant le passage.

Si un mauvais bras est abaissé... Il ne se passe rien... Sur le moment.

La herse s'ouvre.

Dès le premier visiteur passé (et cela quoi qu'on tente pour la bloquer) elle s'abat lourdement. Le prisonnier doit réagir rapidement. En effet, comme dans la porte, des cavités s'ouvrent partout dans les murs, prêtes à cracher leurs fléchettes. La seule solution est de filer sur toute la longueur de la nef sans se faire rattraper par les dards ou de sauter par les passages latéraux ! Un jet de Corps + Personnel + Éducation physique -2 s'impose pour échapper au poison dit de la Danse des Morts.

En cas d'échec, il faut réussir un jet d'Esprit + Sensuel + Médecine -6 ou faire appel aux humains dans l'heure qui suit car eux seuls ont les contrepoisons efficaces.

Si la herse ne peut être bloquée, la magie ou les miracles de Win peuvent faire échec aux mécanismes qui soufflent les fléchettes.

C) SALLE DES VISIONS

Elle est vide de tout mobilier à l'exception d'une statue de Galna haute de six mètres. La déesse possède ici les traits d'une mélodienne. Un personnage ayant vécu *Coma* et ayant été témoin d'une scène du lointain passé de la Danseuse Céleste (sa mort dans un éboulement) reconnaît le visage de la mélodienne !

Une inscription au pied de la cariatide précise : "Fille de Galna, voyageuse de l'âme et des espaces lointains".

Un bruit attire l'attention du curieux.

L'humaine au calice est présente, mais vêtue différemment.

Vertige

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

Arme : aucune

Points de Vie : 5/10

Compétences : Lang. du corps 7, Alchimie 8, Astromancie 15, Botanique 8, Cultologie 12, Légendes 12, Lettres 12, Magicien (toutes les compétences) 12.

Enlevé par les solfènes peu après son arrivée sur le chantier, Vertige ne sait pas grand-chose des enjeux de cette histoire.

Sa très bonne connaissance des arts magiques peut sauver les personnages le cas échéant (à la fin par exemple).

Elle regarde l'un des personnages les yeux pleins de larmes et lui dit cette fois distinctement : "vous n'aviez pas le droit de faire ça ! vous n'aviez pas le droit de faire ça !" et disparaît.

Dans les murs, de nombreuses cavités servent de refuges et de garde-manger aux solfènes.

Un nomoi y croupit et perd un peu de son flegme pour remercier chaleureusement ses éventuels sauveurs. Apprenti historien son maître n'a même pas remarqué son absence. Il se nomme Vertige et peut aider les personnages par la suite (ou en remplacer un décédé).

D) SALLE DE DANSE

Une pièce protégeant encore une statue de Galna (une feling cette fois). L'idole ne trône pas sur un socle et mesure moins de deux mètres. Taillée dans une pierre noire, elle tient dans chaque main un ruban d'acier souple et effilé. Cette statue bouge dès qu'on pénètre dans la pièce, prenant une pose de danseuse. Au moindre mouvement de l'intrus, elle se meut vers lui par gestes saccadés. Au troisième mouvement elle attaque en lançant ses rubans.

Au fond de la salle, les explorateurs peuvent trouver les restes d'une victime des solfènes. Le crâne consciencieusement rongé laisse à penser qu'il pouvait s'agir d'un woon. Un sac à côté des ossements cache une fiole remplie d'un gaz bleuté et légèrement lumineux. Il faut réussir un jet d'Esprit + Sensuel + Alchimie pour reconnaître ce curieux nuage.

Si vous jouez ce scénario comme une histoire indépendante, la fiole contient un puissant euphorisant sous pression. Faire sauter le bouchon de cire provoque la libération du gaz qui se répand sur des dizaines de mètres à la ronde. Les victimes ne sont plus capables du moindre geste agressif. Les robots, les morphes et les nécrosiens résistent à ce produit.

Si vous jouez dans l'idée de continuer le cycle d'Odéa, la fiole contient alors un puissant poison sous pression. Son effet reste cependant limité. Tout être normalement constitué demeure insensible à ses effets. Par contre un nécrosé se doit de prendre la fuite ou de disparaître dans de terribles souffrances.

E) LE SANCTUAIRE

Une large salle dont les dalles au sol pivotent sur un axe horizontal (comme une chausse trappe). Au fond du sanctuaire se trouve la salle des offrandes ainsi que les visages de Shin et d'Arius.

Sur les murs, des fresques représentent la déesse dansant pour ses parents.

Le piège s'avère visible car certaines dalles sont déjà retournées. Cela permet de découvrir une large fosse remplie de pointes. Les explorateurs vont sûrement tenter de retrouver dans les différentes figures, le fameux pas de danse de Galna. Peut-être penseront-ils à faire trois pas de côté vers Shin, puis trois vers Arius. Pourtant en lançant des pierres sur les dalles, il semble qu'elles pivotent toutes.

Alors que faire ?



La magie fonctionne parfaitement mais c'est un piètre moyen d'arriver à ses fins.

La seule solution, c'est la foi, la passion.

Galna aurait-elle craint des pointes si elle dansait ? Non. Il en allait de même pour ses prêtres et il en va toujours de même pour ceux qui croient en elle. Rappelez-vous, Galna juge sur la motivation et non sur la beauté de l'exécution.

Celui qui veut passer le sanctuaire doit donc se lancer dans une danse à la gloire de la déesse. Il est nécessaire de réussir un jet de Corps + Personnel + Langage du corps et que le personnage officie avec ferveur.

Il paraît impensable par exemple qu'un adepte des cultes actuels (Objet, Moi, etc.) soit candidat à la danse. Sa foi ne sera jamais assez complète. Pendant toute la prestation, les dalles restent fixes et les autres visiteurs peuvent passer. Dès que l'artiste a franchi le seuil du sanctuaire, elles s'ouvrent de nouveau sur les pieux.

La danseuse mécanique

C : 5 Rel : 1 E : 0
 Per : 1 A : 0 Scus : 5
 Arme : rubans (facteur d'attaque : 8)
 Points de Vie : 6/12

Compétences : Armes Longues 10+1. A chaque nouveau mouvement ou tour de combat, la danseuse gagne en vitesse. Elle prend en compte tous les mouvements (ceux de plusieurs personnes à la fois).

Elle est sensible aux coups, à la magie et aux attaques des adeptes de Win. Par contre elle ne craint ni le feu ni le froid.

F) LA SALLE DES OFFRANDES

Sur diverses stèles, des trésors des temps anciens brillent à la lumière des torches : masques d'apparat, bijoux, monnaies anciennes et autres vasques pleines d'huile odorante. Il semble que l'usure ait épargné ces bijoux oubliés. Les statuettes à la gloire de la déesse sont d'une telle finesse qu'on pourrait les faire tomber d'un souffle.

Parmi tous ces objets, il en est un qui peut attirer un magicien ou un combattant : une épée neutralisante.

Vous pouvez la remplacer par n'importe quel autre objet magique en vous aidant de la liste page 40 du *Livre des Schèmes*.

Dominant les reliques, le doux visage de Galna (aux traits de darken), semble tourné vers le shaani. Elle invite à offrir autant qu'à prendre. Dans un coin, les tablettes d'Araloméfigusius trônent magnifiquement. Impossible de se tromper, elles sont bien là, à portée de main.

Où est le piège ? Partout, sauf sur l'objet magique. Tous ces trésors sont reliés à un mécanisme de contrepoids apparent. Pour le déjouer, il faut réussir un jet d'Esprit + Relationnel + Mécanismes -12 en plaçant des cailloux sur les socles par exemple. La magie ou les pouvoirs de culte sont inopérants sous le regard de Galna.

Mais si l'historien mélodien est présent, il n'a cure des pièges. Il se précipite sur la relique comme un Froum sur un Glaoui !

Aussitôt les dalles du sanctuaire se figent, laissant le passage libre; la herse de la nef descend doucement et des milliers de mécanismes cliquettent partout dans le temple... qui s'écroule !

A présent, il faut courir ou mourir. Les personnages (sinon l'historien ou Alphégas) ont juste le temps de récupérer les tablettes et de réussir trois jets de Corps + Personnel + Éducation physique respectivement avec des malus de 0, -2 et -4 pour le dernier. En cas d'échec, les compagnons du malchanceux peuvent le tirer in extremis avec le même jet de Corps + Personnel + Éducation physique à -2 de malus (ou de la magie ou du Shaan ou votre bon vouloir). En cas de second échec, les statues de Galna serviront de tombe à l'imprudent pilleur.

L'épée neutralisante

Enchanteur : Innzi Armino

Puissance du trébut invoqué : 4

Algorithme :

Feu - Déplacement - Dans - Lui (relationnel) - Zone (très petite, 2 m) - Portée (au toucher, 2 m) - Durée (très courte, 4 s) - Enchantement - Dans - Objet (épée) - Par - Objet (armure) - Zone très grande (80 km) - Portée (4 m) - Durée très longue (4 mois).

Nombre de charges : 30

Sauvegarde : Ame + Personnel + Défense magique -15

Effet : Fait perdre 8 points de Relationnel à un anthéen qui rate sa sauvegarde à chaque fois que l'objet touche son armure.

7) LES TABLETTES D'ARALOMÉFIGUSIUS

C'est au travers d'un nuage de poussière que sortent en bondissant les survivants de l'expédition...

Pour se trouver nez à nez avec l'ensemble des travailleurs du chantier, tous les historiens, le Nouvel Ordre, ses gardes ainsi que les Albaman.

Si l'un des personnages a eu la bonne idée de rester à l'extérieur, il se tient à présent, à genoux et mains sur la nuque, au milieu d'un cercle de fusils. Léandre d'Amaury et Nataniel Centaurius sont présents et leur mauvaise mine ne dit rien qui vaille.

Larme d'étoile est aussi dans l'assistance, aux côtés d'Isaac Blondstein, plus que jamais au service de la grande famille. Ses vêtements ont changé puisqu'elle porte une ample robe blanche, comme sa crinière. Elle semble absorbée dans une profonde méditation mais suit des yeux les personnages et surtout la relique.

D'énormes projecteurs braquent leur pinceau lumineux de telle façon qu'aucun geste agressif ou suspect ne puisse être tenté. Malgré la forte luminosité, il est possible de remarquer au moins deux grosses caméras.

Isaac Blondstein s'avance et invite Léandre d'Amaury à en faire de même. Derrière eux deux historiens par camp entrent dans la lumière.

Léandre, s'il connaît les personnages, les présente à la foule et admet qu'ils appartiennent à la Résistance, donc qu'ils sont neutres. Il se tourne vers eux et leur promet qu'aucun mal ne leur sera fait pour le moment. La seule chose qu'ils aient à faire c'est de présenter les plaquettes aux historiens ici présents. Isaac Blondstein les enjoint à faire de même et jure à son tour que personne ne leur fera de mal s'ils obéissent.

Si l'un d'entre eux tente quoi que ce soit, il est immédiatement foudroyé par un rayon paralysant. L'effet est sans danger mais très douloureux.

Par contre, s'ils obtempèrent, les historiens s'avancent et, toujours bien en vue de tous, examinent les plaquettes.

Attention, encore une fois, si vous jouez ce scénario indépendamment de la campagne, reportez-vous au paragraphe suivant : 8) Final. Sinon continuez la lecture.

Le premier, un ygwan, déclare tout haut que la relique date bien avant l'arrivée des humains. Léandre lève les yeux au ciel, exaspéré.

Le second, un mélodien, confirme que l'objet a bien été créé par quelqu'un de sa race. Nataniel serre les poings à s'en faire craquer les jointures.

Le troisième, un feling, tourne le mécanisme d'ouverture qui cliquette doucement. Apparemment le code est le bon et il l'affirme haut et fort. Isaac Blondstein ne peut s'empêcher de trépigner de joie.

Enfin, le quatrième ouvre brusquement les plaquettes et les exhibe à la foule qui s'exclame. Léandre et Nataniel enragent. Les personnages peuvent observer la gravure intérieure : un homme au visage serein montrant du doigt les étoiles. Le plus effarant c'est qu'au dessous de l'image, écrit en terrien, il y a un titre : le Guide.

Un projecteur pivote alors brusquement sur la foule des intégristes au crâne rasé. Au milieu d'eux se tient un homme, tout habillé de blanc, le visage serein (voir sa fiche en fin de livret). Bien entendu c'est le même homme que sur les tablettes.

Il reste silencieux et laisse promener son regard sur la foule, les personnages, Léandre, Larme d'étoile puis Nataniel. Et brusquement il braque son doigt vers les étoiles provoquant un cri de joie de la part de tous ces fidèles. Tous imitent son geste avec une inquiétante ferveur. Puis d'un mouvement il intime le silence.

Il s'avance vers les prélats du Nouvel Ordre, toujours calme et posé. Il se fixe devant Léandre d'Amaury et attend, un sourire narquois à peine dissimulé.

Ce dernier semble avoir pris plusieurs années en quelques minutes. Visiblement dégoûté, il prend la parole.

"Moi, Léandre d'Amaury, prélat de l'Église du Caméléon et au nom de l'Église du Dragon déclare que la relique trouvée ici et maintenant l'a été par des mains neutres. De fait, elle est recevable. Elle indique (hésitation), que le prénommé Abel Cadrissian, aussi appelé le Guide, possède sans doute un caractère... (hésitation)... Div... qui demande à être expliqué.

Sa requête de convoquer le Concile d'Edenia pour statuer sur la place qu'il pourrait prendre en tant que septième Homme-Dieu semble, de ce fait, recevable et sera sûrement acceptée.

(Hurllements de joie des dévots).

Mais qu'il soit clair que rien n'est joué. Rien n'est..."

Il est trop tard.

La voix de Léandre se perd dans le tumulte, les cris d'allégresse, les prières et les chants religieux.

Le Guide se tourne alors vers les personnages l'air faussement désolé et fait signe à Larme d'étoile d'approcher. Obéissante, elle s'exécute. L'homme lui prend la main et la serre si fort que la feling a du mal à réprimer un grognement. Il est le maître et il veut que cela se sache. Les seuls à réagir, curieusement, sont les tigres de Nataniel qui fixent alors l'homme comme des chasseurs observent leur proie. Mais ce dernier repart entouré de ses fidèles vers le camp des Albaman. Une grande cérémonie va être organisée en son honneur.

Isaac Blondstein, lui, est plus pragmatique. Il annonce à Léandre que les Résistants sont à sa disposition et qu'il saura sûrement quoi en faire.

Le vieil homme se tourne alors vers eux et à la grande surprise de Blondstein les aide à se relever. Avec un sourire plein de haine pour son adversaire, il le confirme : oui, il saura quoi faire d'eux. Oui...

8) FINAL

Le premier, un ygwan, déclare tout haut que la relique date bien de l'année d'arrivée des humains. Léandre lève les yeux au ciel, exaspéré.

Le second, un mélodien, confirme que l'objet a bien été créé par quelqu'un de sa race. Nataniel serre les poings à s'en faire craquer les jointures.

Le troisième, un feling, tourne le mécanisme d'ouverture qui cliquette doucement. Apparemment le code est le bon et il l'affirme haut et fort. Isaac Blondstein ne peut s'empêcher de trépigner de joie.

Enfin, le quatrième ouvre brusquement les plaquettes et les exhibe à la foule qui s'exclame. Léandre et Nataniel enragent. Les personnages peuvent observer la gravure intérieure : un humain au visage serein montrant du doigt des Hoéssiens à genoux. Le plus effarant c'est qu'au dessous de l'image, écrit en terrien, il y a un titre : Albaman.

La femme ressemble furieusement à Danna III qui fend alors la foule, triomphante et se place devant les caméras.

Durement elle prend la parole.

"Notre légitimité a été mise en cause. L'adoration que nous portent nos serviteurs a été contestée par le Nouvel Ordre. On nous accuse de créer un nouveau type de paganisme. Il est prouvé que depuis toujours notre famille possède l'autorité nécessaire à la place qu'elle occupe dans la société. Elle n'a pas besoin d'artifices divins, elle.

Déjà à l'époque de mes ancêtres nous étions dominants, il n'est pas question que cela change. Prenant tous nos frères à témoin, j'exige des excuses du Nouvel Ordre qui nous a accusé d'usurper le nom de grande famille."

Mais Léandre n'écoute plus. Il regarde, plein de haine les personnages.

Larme d'étoile sort alors une petite boîte munie d'un unique bouton qu'elle presse.

Toutes les lumières s'éteignent alors, laissant le temps aux personnages de réagir. Que cela soit la fiole, Vertige le nomoi ou la tribu de Silence des âmes renonçant à ses principes, il faut qu'ils puissent échapper à la juste colère de Léandre.

Peut-être que les tigres, insensibles au gaz, leur barreront le chemin. Mais cet obstacle passé, ils pourront fuir ce panier de crabes politico-politique qui ne les concerne pas. Leur visage étant passé sur toutes les télévisions de Käm et d'Harmonie, ils ont du souci à se faire pour la suite de leur vie pleine d'aventures.

Mais tout n'est pas négatif pour autant. Les personnages auront découvert un puissant objet magique, utilisé une stèle d'embiose, admiré les ruines d'une cité du passé, pris des contacts solides avec la Résistance et joué un mauvais coup au Nouvel Ordre. Voilà qui peut donner suite à de nombreuses histoires.

8) BIS A SUIVRE

Les personnages sont emmenés dans le camp du Nouvel Ordre où ils sont soignés. Bien entendu, on place autour de leur cou un collier sonde empêchant toute velléité d'évasion. Si les sondes ne fonctionnent pas aux abords des nécrosiens, dès que les fuyards seront loin des morts, le Nouvel Ordre saura où les cueillir.

Mais ni Léandre, ni Nataniel ne semblent leur vouloir du mal, bien au contraire. Ils les laissent reprendre des forces et les font transférer à Käm, via une solide cage.

Ainsi le shaani quitte le chantier et laisse derrière lui de nombreuses questions.

Qui est le Guide ? Qui est la femme au calice ? De quel côté se trouve Larme d'étoile ? Mais surtout, pourquoi Léandre se montre-t-il si sympathique tout d'un coup. C'est sûrement l'énigme qui devrait le plus tourmenter ses pauvres prisonniers en attendant la suite des événements...

Comment ? C'est ce que vous verrez dans Edenia, le second chapitre du cycle d'Odéa.

Fin du premier chapitre

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'œil vif et bleu. Sa calvitie totale met en évidence un crâne hydrocéphale. Il doit cette difformité à une blessure par balle à la tête. 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 que la tenir ne lui pose pas de problème, il la respectera. Par contre il ne perçoit son entourage (et les personnages) que comme des pions éventuellement sacrificiables.

Joueur, il ne cherche qu'à nuire le plus possible aux Albaman.

Compétence : bon en tout (minimum 10) sauf en combat, en magie et en shaan.



Nataniel Centaurius

Archidiacre

Prêtre du Caméléon, ange des croisés

Service des renseignements généraux

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

Arme: épée à tête plate (facteur d'attaque : 7)

Point de Vie: 8/16

Description: grand, svelte, jeune (26 ans au plus), Nataniel attache sa longue chevelure dorée en une natte complexe. Un visage fin, un corps bien fait, l'androgynie ne sait pas lui-même s'il est un homme ou une femme. Léandre aime à lui rappeler sans cruauté qu'il n'est ni l'un, ni l'autre. Il doit son état à un programme de l'Église du Poisson qui voulait constituer un corps d'élite baptisé "les anges". Des soldats de charme, idéalisés et mortels.

Mais le concepteur du projet ayant été tué, on laissa les enfants modifiés aux orphelinats du Nouvel Ordre. La plupart sont morts car trop faibles. Nataniel, lui, a résisté et cherche à présent dans son travail une vengeance sur ce monde qui l'a créé.

Léandre est son seul véritable ami. Sinon, ses tigres lui apportent suffisamment d'affection pour qu'il se passe de la compagnie des autres.



Larme d'étoile

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

Arme: aucune

Point de Vie: 4/8

Description: le pelage clair, les cheveux blancs et longs qui descendent en queue de cheval dans le dos mais rasés sur les côtés du crâne. Ses yeux sont d'un profond vert de jade. Sa voix douce et grave hypnotise ceux qui l'entendent.

Cette feling n'en est pas une. Morphe créée par Blondstein, la véritable Larme d'étoile est morte suite à un lynchage organisé par le Guide lui-même. Remplacée à grand coup d'effets spéciaux, les assassins de la feling crurent vraiment à un miracle, à une résurrection. Ainsi, le Guide se payait une prêcheuse miraculée pour parler aux inférieurs. A l'entier service de l'humain, elle cachera son statut de grande prêtresse.

Il ne faut pas croire que la situation plaise à la réplique de Larme d'étoile. Son maître a encore moins de respect pour elle que pour un Héossien ! Mais elle n'a pas le choix, elle doit le servir au mieux.

De plus son corps a des malfunctions. Étrangement il semble que le morphe se rappelle de la mort de l'original. Parfois Larme d'étoile a donc des crises hallucinatoires très perturbantes et très douloureuse.

Sa position ambiguë doit poser un problème aux joueurs par la suite : la feling est-elle une ennemie forcée ou une fausse amie ?

Compétences : quasiment aucune qu'elle connaisse. Quand elle tente une action il y a 8 chances sur 20 pour que la compétence soit implantée dans son cerveau. Auquel cas, elle la maîtrise à 10.



Isaac Blondstein

C:2 Rel:3 E:5 Per:3 A:3 Sens:4

Arme: une canne épée (facteur d'attaque : 6)

Point de Vie: 5/10

Description: petit, déchevelu toujours appuyé sur sa canne, ce calculateur froid et machiavélique est aussi un génie de la génétique. Créateur de Larme d'étoile N°2, il est le seul à avoir compris la réaction des tigres de Nataniel. Les bêtes ont sentis que la feling était l'une des leurs.

Actuellement il vend ses services aux Albaman. Il peut très bien passer sous le contrôle du Nouvel Ordre si on lui donne plus et plus vite.

Il méprise les inférieurs et n'hésite pas à sacrifier quelques adeptes du Guide sur sa table d'expérience.



Le Guide : Abel Cadrissian.

C:4 Rel:5 E:4 Per:4 A:2 Sens:3

Arme : Un stylet (facteur d'attaque : 6).

Point de Vie : 10/20

Description : homme tout habillé de blanc, une brosse poivre et sel et portant le bouc. Ses yeux bleus, sa voix ferme mais douce et sa prestance constituent un arsenal dont il use à merveille.
Que veut-il ? Devenir un Homme-Dieu.



Eglise	Représentant	Cadeau	Pour ou contre le Guide.
Dragon	Mrg Jallien d'Ignis (m)	Une pièce frappée du Singe	Contre
Caméléon	Mrg Léandre d'Amaury (m)	Un coquillage translucide	Contre
Serpent	Mrg Samia Oldfield (f)	Un livre de légende d'origine terrienne	Pour
Scorpion	Mrg Anakor Formoss (m)	Les plans d'une arme baptisée Sagitarian	Pour
Rat	Mrg Luc Saint Eure (m)	Un casque d'holovideo	Contre
Sanglier	Mrs Akira Tokamu (m)	Une maquette d'Edenia	Pour
Poisson	Mrg Kath Villnius (f)	Une gène hybride d'homme dragon	Pour
Aigle	Mrg Anna Fillian (f)	Un passport plaqué or	Contre
Cheval	Mrg Julien Savirapan (m)	Une maquette d'un vaisseau baptisé Pégase	Contre
Tigre	Mrg Rebecca Wood (f)	Un minerai changeant de couleur	Contre
Bélier	Mrg Ulték Sannsek (m)	Un lot de dix musiciens mélodiens	Pour

Lexique

Albaman (Famille)
 Altos (Kelwin de la Résistance)
 Alphégas (étudiant)
 Antnadar (La cité des divins)
 Araloméfigusius (Artiste du passé)
 Balanka (Cité pourpre)
 Clarisse Albaman (Matriarche)
 Danna III
 Gayalamétalma
 Halayamanoténia
 Harakel Sagitarian
 Héken (Darken Résistant)
 Isaac Blondstein (Le cerveau du Guide)
 Kumnaram (Désert)
 Larme d'étoile (Feling prophétesse du Guide)
 Léandre d'Amaury (Nouvel Ordre)
 Nataniel Centaurius (Androgyne Nouvel Ordre)
 Séciah
 Silence des âmes (Feling, guide du désert).

Objet magique

Enchanteur :

Prissance

du trilm invoqué :

Algorithme :

Nombre de charges :

Sauvegarde :

Effet :



Halloween
Concept



Présente

Archéos

LE CYCLE D'ODÉA II

Ami(e)s shaanistes bonjour.

Ce livret est le premier chapitre d'une campagne pour Shaan baptisée "le Cycle d'Odéa".

Chaque module est jouable indépendamment même si l'ensemble reste un tout cohérent.

Bien entendu certains éléments inexplicables ne trouveront de réponse que dans les chapitres à suivre.

Mais en aucun cas ces derniers ne sont nécessaires à la bonne conduite du scénario.

En bref, vous pouvez les supprimer sans perte.

Le but de ce cycle est de vous faire découvrir des aspects encore méconnus du jeu mais également d'illustrer les suppléments parus .

A cet effet, des annexes ont été insérées dans le texte pour éclairer tel ou tel point. Il peut tout aussi bien s'agir d'une précision historique que d'un point de règle.

Quoi qu'il en soit, rien dans ce que vous allez lire n'est parole d'évangile.

Le Cycle d'Odéa reste avant tout votre histoire.

Pour les plus besogneux et inventifs, vous trouverez aussi dans le texte quelques idées à développer et à exploiter.

A vous de chambouler, triturer, torturer cette histoire pour le plus grand plaisir de vos joueurs.

Bon travail, bonne lecture et bon jeu...

Benoît Attinost

Prix conseillé : 59 FF
ISBN 2-910529-29-0