

Agone

Abyme, de la lie aux étoiles

Le présent scénario a été co-écrit par Elnycko, Fef' et Davy à l'occasion du tournoi d'Agone, en Abyme, de la convention organisée par 'La guilde des lycanthropes' (Dijon) les 8 et 9 du mois de Décembre 2001. Les divers scénarios écrits étaient placés sous le thème de la Déchéance. L'ambiance y est donc maussade ; les personnages que l'on rencontre ont leur vie pour la plupart derrière eux et celle ci finit de manière dramatique, n'hésitez pas à user de ce climat de sinistrose.

Il est jouable en une session de six à huit heures de jeu, bien que des joueurs prenant leur temps puissent être beaucoup plus lent à en dénouer les intrigues.

Lors de son écriture nous nous sommes octroyés quelques libertés vis à vis de la gamme, précisées lorsque ce sera nécessaire.

Il s'adresse à un groupe de quatre à cinq joueurs (un groupe de moins de quatre personnages aurait peut être du mal à s'en sortir, mais chaque éminence en restera seule juge).

Les personnages incarnés sont des ternes, à ce titre ils ne peuvent utiliser les arts magiques et nécessitent de posséder une gemme afin de pratiquer la magie de l'emprise (en plus d'autres désagréments). De plus, pour des raisons de commodités, les scores et les gains de ténèbres et de perfidie ne seront pas pris en compte pour le scénario.

Les deux livres auquel nous vous renverrons sont :

Le livre de la boîte de base " Abyme ", noté *abyme*

Le codex satyre, noté *satyre*, bien qu'il soit possible de faire sans.

I. Les Intrigants

Le Grand Méchant - Cornel Finegarde, empereur de la maraude.

(alternative à ce qui est dit dans 'abyme p87' et 'satyre p26').

De peau d'ébène, Cornel est un satyre né d'un Souffre-Jour.

Cette naissance, certes peu commune, n'est pas le fruit du hasard. Elle est le fait du Masque qui avait eu l'envie de tenter cette expérience, non pas sans avoir une idée derrière la tête. La naissance du satyre se déroula sans encombres, et le Masque pût mettre son plan à exécution, c'est à dire de lui insuffler une flamme préalablement noircie, mais tout aussi inerte que celles reçues par les jeunes inspirés, faisant ainsi de cet enfant un masquard sans que personne n'en ait conscience.

Cet enfant allait avoir un rôle majeur dans le jeu d'intrigues du Masque : une fois placé dans Abyme, il serait son cinquième as, un agent infiltré avec une rare discrétion dans la cité des ombres.

Pendant ses premières années, Cornel va beaucoup bourlinguer de par l'Harmonde et acquérir des savoirs variés enseignés par des professeurs d'occasion avec qui il aura étonnamment sympathisé avec une grande facilité (vous y aurez reconnu des agents du Masque), c'est ainsi qu'il apprit le décorum et l'art du duel (entre autres).

Une fois arrivé en Abyrne, Cornel va vite devenir une légende, il se fraie un chemin au sein de la maraude avec panache et très vite devint prince voleur. Malgré tout, cette ascension fulgurante lui apporta plusieurs ennemis, dont certains organisés en une cabale le firent tomber en place des libertins. Mais Cornel, comme le sont les inspirés voués à un brillant avenir, est poussé par une force intérieure lui rendant toute tâche plus facile que pour autrui, ainsi, fort de son assurance, il tente et parvient à s'échapper du dédale. Le voici prince fuyard.

Dans le même mouvement il devient empereur de la maraude. Son style, qui les avait d'abord intrigués, plût aux hauts diables, qui ne lui mirent pas de bâtons dans les roues.

Abyrne l'accueillit elle aussi en ses murs, sentant en cet être une certaine forme de complicité (là était le plan initial du Masque : que Cornel soit accepté par l'esprit d'Abyrne et les hauts diables en comptant uniquement sur le fait qu'il soit issu d'un souffre jour).

Eminence, soyez aussi avertie que depuis sa sortie de la place des libertins Cornel n'agit plus que dans l'ombre, très peu de gens connaissent sa véritable apparence et beaucoup ont une (fausse) petite idée de ce que pourrait être son identité.

La princesse éplorée - Abyrne / Seeleth

Seeleth est celle qui porte l'âme d'Abyrne (voir Abyrne p41). Toujours rousse, c'est une jeune fille portant une salanistre (l'animal).

L'ami sur qui l'on pourrait compter - Brengaïl Deceran (Abyrne p43).

Ambassadeur de l'Enclave Boucanière et grand ami de Saturnalius, il connaît la vérité sur lui et abyrne, mais ne la révélera à personne.

A la différence de ce qui est dit dans 'abyrne', considérez Eminence que Brengaïl ne sait pas qui est effectivement l'âme de la cité.

Le père - Saturnalius le bossu (abyrne p 42 et 44)

Il est celui qui porta Abyrne dans sa bosse il y a bien longtemps. Il est le père d'Abyrne et la recherche depuis des siècles, gardant la lumière de son phare allumée la nuit uniquement pour elle, pour la guider, en vain. Le vieux gardien n'a jamais eût au cours des siècles le courage de s'aventurer au sein de la cité pour la retrouver. Un soir un jeune homme est venu admirer la mer d'un air mélancolique, Saturnalius ému lui proposa de visiter le phare et peu à peu ils devinrent amis. Ce jeune homme n'est autre que l'ambassadeur boucanier.

Contrairement à ce qui est dit dans 'abyrne', éminence, considérez que Saturnalius ne sait pas effectivement qui est Abyrne.

Le compagnon d'infortune - Simiane l'alteräe singe (abyrne p 26) et ancien chef de bande

Simiane était le chef d'une bande de racketteurs appelée 'les gueules cassées'. Les membres de cette bande sont des vétérans de guerre au visage mis en lambeaux lors de batailles et

maintenant couturé et rafistolé. Cette bande n'est pas très importante, mais Simiane y tenait, il était un grand gaillard assez costaud pour se défendre de la milice et aimait la vie et la bonne chair. Maintenant il est tellement affaibli qu'il titube lorsqu'il marche, son humeur est des plus massacrantes, bref c'est désormais un paumé et un loqueteux.

Le puissant et bienveillant parrain - Moloch, haut diable des larmes

Pour ce scénario, son apparence sera celle d'un croisement entre un homme et un papillon, le tout fait de ténèbre pure.

Le naïf - Sirelius le sévère, inspiré liturge un peu trop fanatique

Siriélus est un homme d'une quarantaine d'années. Il est tout ce que la province liturgique peut produire de pire en matière de fermeture d'esprit. Bien qu'inspiré il n'a jamais prit de recul par rapport à ce qu'on lui a bourrer dans le crâne depuis sa plus tendre enfance. Le conseil des décans avait pendant un temps hésité à récupérer sa flamme afin d'en obtenir quelque chose de mieux, mais le temps de préparation d'un bon inspiré est long et Sirelius pouvait être utile lors de chasses au conjurateur ou au démon. Malheureusement il est entré dans le jeu du Masque et est désormais perdu corps et âmes, il en ira sûrement de même pour sa flamme.

Désormais Sirelius est le nouveau chef de la bande des Gueules cassées, gagné par la folie il croit qu'il s'agit là de l'armée choisie pour lui par Janus pour l'épauler dans sa croisade contre les abysses et leur ambassade : Abyrne. Il n'est en réalité qu'un boucher mettant sur pied des plans d'éradications de certaines maisonnées abymoises qu'il considère comme étant des repaires de conjurateurs.

Malgré cela, et surtout grâce à ses talents d'inspiré, la milice d'acier n'a put suivre sa sanglante piste, mais il ne se passera que peu de temps avant qu'un des grands des abysses n'ordonne sa mort (pour l'instant ils sont fort occupés).

Ceux qui tiennent le bâton - Les moines de Noxe Sainte-Mère (abyrne p 34)

Une version plutôt bien portante du moine classique, grâce à leur entraînement et leurs beaux mollets musclés ils ne devraient pas avoir beaucoup de mal à rosser les personnages quand viendra l'heure.

Les héros - Lupin, Lucianus, Eöllen, Llyelän et Vestin.

Voici les 5 personnages qui seront proposés aux joueurs. Tous ont reçu un peu de gloire par le passé, ou on essayé d'en collecter, mais tout le monde ne peut pas réussir et eux ont échoués dans leur quête de gloire. Fatigués de leur vies qui ne ressemblent plus à rien, ils ont décidé de mettre fin à cette triste existence de la plus belle des manières qui soit pour un Abymoïse : par la morsure d'une salanistre.

Mais lisez plutôt ce qui suit, éminence, afin de découvrir exactement ce qui se trame et aussi voir comment nos héros pourront intervenir dans cette intrigue.

2. L'Intrigue, ou comment le Masque en est venu à capturer Abyme

Tout commence avec Simiane, qui un soir plutôt arrosé, assiste à une communion entre Seeleth et la ville Abyme (donc un peu avec elle même d'une certaine façon). Il la voit se fondre dans la pierre, en prendre sa couleur grise tout en ressentant un immense plaisir. Rien que de voir cette scène, il en frissonne.

Bien qu'il ne comprenne rien à ce qu'il vient de voir, Simiane a là une bien incroyable histoire à raconter à ses hommes, l'occasion pour lui d'allonger cette agréable soirée de quelques chopines.

La rumeur aidant, Cornel Finegarde finit par en entendre parler, et ainsi de suite l'histoire remonte aux oreilles du Masque, qui lui, comprenant de quoi il s'agit, se décide à agir.

A cette époque, le Masque se trouvait plutôt chagriné par l'instauration de l'heure invisible (voir le scénario 'à l'heure de l'invisible' dans 'abyrne' p100), et décide de monter un plan 'machiamasquique' comme il sait si bien les faire pour prendre sa revanche sur des hauts diables trop entreprenants.

Le moment est venu de sortir son cinquième as de la manche où il était caché ! Il fait révéler sa nature à Cornel qui va gentiment prendre les rênes de l'opération, suivant à la lettre le plan de son nouveau maître.

Voici ce plan :

I Récupérer l'âme d'Abyrne.

a- Il va lui falloir attirer Abyrne, pour ce faire il à l'idée d'utiliser une flamme (non corrompue celle ci), comme un espèce d'aimant. D'après lui, Abyrne, étant une flamme sauvage, sera attirée par un être lui ressemblant.

b- Sirelius le sévère lutte contre le Masque et voue une haine profonde envers Abyrne qu'il voit comme l'antichambre des abysses. Le Masque compte utiliser ce sentiment facile à fourvoyer. Il lui envoie une fausse éminence grise lui annonçant que Janus l'a choisi pour diriger l'assaut contre Abyrne et les Abysses, lui confie une sentence (un faux bien entendu) qu'il devra lire lorsqu'il aura trouvé une personne répondant à la description de Seeleth (obtenue grâce à l'indiscrétion de Simiane). Alors lui apparaîtra son armée, qu'il dirigera et mènera au combat contre les démons qui rongent Abyrne. Le piège est gros et peu subtil car monté dans la précipitation mais Sirelius est un terreau favorable à ce genre de discours, aveuglé il se jette dans la gueule du loup tête la première.

c- Cornel met en branle les moines du monastère de Noxe Sainte-Reine afin de capturer Simiane, pour qu'il ne parle plus et pour pouvoir disposer d'une 'armée' à fournir à Sirelius.

De plus ils se mettent à suivre ce dernier à la trace, et ce dès son arrivée en Abyrne, près à fondre sur Seeleth dès qu'ils la verront, maintenant qu'ils ont un signalment.

d- Sirelius parti en quête de Seeleth au travers de la ville la repère dans le quartier du clair-obscur, disons plutôt que c'est elle qui naïvement vient à sa rencontre. Il lit sa "sentence", qui le corrompt en partie, ayant comme résultat d'affoler la pauvre Seeleth. Dans la confusion les moines la capturent, dans la confusion effectivement car d'une ruelle débarquent les gueules cassées traînant leur désarroi où ils peuvent. Ils ne sauraient pas dire pourquoi ils ont choisi cette rue plutôt qu'une autre, mais tombent médusés sur un Sirelius en plein sermon, il est beau et impressionnant aux yeux des maraudeurs et surtout il leur parlent comme s'ils étaient des héros. Ils décident de suivre ce type qui, bien qu'un peu dérangé, semble être une excellente

alternative à leur ancien chef.

e- Sirelius part alors dans une sorte de croisade illusoire à tabasser de pauvres types et des démons de bas étages.

Dans le même temps, les moines musclés sautent sur Seeleth et l'amènent au monastère.

f- Seeleth est confiée à Cornel qui s'isole pour commencer un long rituel de corruption dans son repaire au centre des Trabouliennes (une ville à corrompre, ça vous prend bien quelques jours tout de même !).

II- Détourner l'attention des Hauts Diables (car on ne peut corrompre Abyrne sans attirer un peu leur attention après tout)

a- Le Masque veut entrer dans l'Heure Ténébreuse, pour se faire il contacte un clerc obscur pour établir une connivence avec Hécate, Haut-Diable de l'Effroi (on suppose que ce Haut-Diable est plutôt allié au Masque). Il échange la flamme de Sirelius contre l'accès à L'Heure Ténébreuse. Il signe et son nom s'effacera de lui même de la connivence.

b- Il pénètre dans l'heure ténébreuse au moment où Sirelius arrive en Abyrne, les Haut-Diables sont au complet pour l'accueillir, prêts à donner la réplique à l'esprit le plus vif que l'Harmonie ait jamais porté. Son but est de gagner un maximum de temps en les baratinant. Il va tenter de négocier un droit d'accès pour ses agents dans l'Heure Ténébreuse (ce dont il ne se fiche pas complètement certes, mais là n'est pas son but premier). Le Masque, jouant les amants blessés, va dans un premier temps s'enquérir fiévreusement de ce que signifie cette Heure Ténébreuse, cette dimension hors de sa portée. Les Hauts Diables voudraient-ils se séparer de lui ? Après quelques heures de ce jeu de dupes, peu à peu il en viendra aux vraies négociations, le Masque va alors beaucoup parler et broder encore plus.

III- Corrompre Abyrne

a- Cornel Finegarde commence à apposer un tatouage de décorum perversi sur tout le corps de Seeleth (droguée et incapable consciemment de quoi que ce soit). L'inconscient d'Abyrne s'étend cherchant de l'aide là où il peut, tentant désespérément de prendre contact avec des habitants de la ville afin que ceux ci puissent lui venir en aide. Ainsi entrent en scène nos héros.

b- Lors de leur suicide, les personnages joueurs vont entrer en contact avec l'inconscient d'Abyrne, qui s'exprime à eux à travers leurs rêves. Le message délivré n'en sera pas pour autant clair car Abyrne ne se maîtrise plus.

3. Mise en place du scénario et (longue) scène d'introduction.

Quelques notes préliminaires.

Tout au long du scénario, les PJ vont évoluer dans trois versions différentes de la ville : Abyrne telle qu'elle existe dans la réalité, Abyrne telle qu'elle existe dans le rêve de Seeleth et telle qu'elle existe dans l'Heure Invisible (ils n'y feront qu'un court passage).

Lorsqu'ils sont éveillés les personnages ne seront que des ratés qui ont échoué dans leur tentative de suicide. Lorsqu'ils s'endorment, ils passent dans le rêve de Seeleth où ils incarnent des personnages dont la vie est une réussite complète.

Eminence, voici comment fonctionne le rêve d'Abyrne : Considérez que les périodes de rêves sont un peu comme une partie de jeu de rôle dont l'inconscient d'Abyrne serait le maître de jeu et les personnages des joueurs les PJ. Le rêve d'Abyrne, c'est aussi un peu le rêve des Abyrnois, ainsi les personnages qui vont le peupler ne sont que l'image onirique des habitants de la ville. Les actions qui se déroulent dans le rêve peuvent se répercuter sur les habitants de la ville dans la réalité, mais uniquement si Abyrne le permet. C'est à dire que si les PJ tuent dans le rêve un innocent aux yeux d'Abyrne, alors celui ci ne mourra pas dans la réalité. Au contraire si les PJ tuent un ennemi d'Abyrne dans le rêve alors celui-ci mourra dans la réalité d'une attaque cérébrale (quoi qu'il en soit Abyrne ne peut décider de tuer quelqu'un en passant par les rêves, il lui faut un intermédiaire). Si par exemple lors du rêve un personnage décide de faire l'amour avec un habitant qui lui plaît dans la réalité alors ce dernier rêvera d'amour cette nuit là. Attention tout de même, tout ce qui apparaît dans le rêve n'existe pas forcément dans la réalité. Les personnages vont être les représentants d'Abyrne dans le rêve, ainsi ils vont pouvoir le modifier consciemment ou inconsciemment, c'est à dire que si un joueur dit que son personnage regarde si par hasard le propriétaire de la maison dans laquelle il veut rentrer n'a pas laissé la clef sous son paillason alors il pourra peut-être la trouver (leur action inconsciente est quelque chose dans ce goût là).

En ce qui concerne la manipulation consciente : à chaque fois que les personnages réels s'endorment, Eminence, demandez leur " Y-a-t-il quelque chose qui puisse vous faire plaisir ? ". Les joueurs peuvent ainsi décider du décor dans lequel se déroulera leur rêve, où ils apparaissent, quelles sont leurs possessions, etc...

Si les joueurs vous demandent des explications à propos de cette question, il ne faut pas leur expliquer ce qu'ils peuvent faire il le comprendront bien.

Eminence, laissez leur quelques secondes pour répondre si ceux ci ne le font pas, alors le rêve commence lors d'une situation décrite par défaut (voir plus loin) ou selon votre goût.

Quelques exemples de demandes de la part des joueurs et de ce qu'il se passe alors :

- * les joueurs veulent apparaître dans un endroit donné : la scène aura lieu dans cet endroit
- * Les joueurs veulent un bain chaud, une bière, la présence de quelqu'un à leur côté : qu'il en soit ainsi
- * Démêler le rêve de la réalité : dans le rêve ils incarnent leur personnage le plus faible, bien fait ! :)
- * Une info générique sur Abyrne comme la localisation de la stèle du Chevalier de Ténèbres : la réponse leur est donnée (dans les sous-sols de la ville, par exemple)
- * Une info précise sur le scénario comme " qu'est ce qu'on doit faire ? ", " que se passe t'il ? " : rien ne leur est dit.
- * " Comment va Abyrne ? " : ils apparaissent cette nuit là au milieu d'une des places de la ville dans l'ombre des bâtiments qui la bordent, ces derniers s'effritent sous leur yeux. Ils ne peuvent rien faire d'autre que hurler et se réveillent en sueur, cette mauvaise nuit leur vaut un malus de -2 pour la prochaine journée et ils ne peuvent se rendormir de suite de peur de replonger dans ce cauchemar.

Ils faudra de plus faire sentir aux PJ qu'ils se sentent affaiblis au bout de quelques jours et leur état ira en s'aggravant (Abyrne, en sauvant les PJ, n'a fait que ralentir le venin des salanistes, mais ne l'a pas neutralisé car il permet aux personnages d'entrer dans ses rêves). Les PJ n'en feront pas pour autant le lien avec le poison, ce qui importe peu. La prise de conscience de l'affaiblissement est importante pour la scène finale.

Préparation :

Eminence, il vous faudra avoir préparé les pré-tirés un peu avant la partie. En effet chaque personnage existe en deux versions, celle idéalisée qui évolue dans les rêves, et celle correspondant à l'horrible réalité. Chacune possède sa propre feuille de caractéristique et son propre historique qu'il vaut mieux ne pas mélanger pour conserver tout l'effet du changement de personnage.

Avant la partie il faudra aussi décrire succinctement la ville aux joueurs qui ne la connaissent pas sans oublier d'expliquer le culte que les habitants d'Abyrne vouent à leur ville, l'amour qu'ils ont pour elle et tout le côté sacré que certains voient dans le suicide par le biais d'une salanistre (en fait si les joueurs ne réalisent pas l'aspect exceptionnel de leur suicide raté, il se peut qu'ils retentent de se suicider, d'une autre façon et là cela marchera).

Introduction :

Les PJ sont dans la peau de leur double onirique : des princes-voleurs (proposer leur les personnages dans leur version la plus puissante).

Une fois le choix fait et les historiques lus

Ils sont conviés dans une auberge d'Abyrne, 'Le Club', dans le quartier de l'Aigue-Marine : l'ambiance y est feutrée et jazzy. D'après ce qu'ils savent 'Le Club' est tenu par un farfadet qui a découvert comment obtenir des sons à partir d'instruments à vents faits de cuivre ('le club' n'existe pas dans la réalité, au cas où les joueurs essaieraient d'y retourner plus tard). Ils ont été contactés par un certain Johann, un lieutenant humain de Cornel Finegarde qu'ils connaissent pour être l'un de ses intermédiaires les plus directs. Contre paiement en argent, en territoires ... (ils peuvent négocier, mais au final obtiendront ce qu'ils veulent), l'empereur de la Maraude souhaite récupérer une gemme grosse comme le poing d'une valeur inestimable (on la dit dotée de propriétés magiques, sa description est celle de l'éclat) et qui transite par l'établissement d'un joaillier de l'Aigue-Marine pendant la nuit. Il s'agit d'une ancienne église, aussi curieux que cela puisse paraître (si les joueurs demande le nom : Notre Dame de Tanis). L'opération devrait être délicate, explique t'il, car il y aura sûrement la présence de démon-gardiens, mais les personnages étant Prince-Voleurs devraient être capables de gérer la situation. C'est d'ailleurs pourquoi Finegarde souhaite que ce soit eux qui règlent personnellement cette affaire très importante à ces yeux.

L'organisation du coup vous est laissée libre Eminence, ainsi qu'à vos joueurs. Ces derniers peuvent se sentir libre de décrire leur réseau comme bon leur semble (d'ailleurs la plupart des membres qui leur seraient utile sont disponibles ce soir, justement).

L'opération sera, quelque soit le plan, assez facile (c'est leur manipulation inconsciente des rêves qui fait cela). N'hésitez à profiter du splendide décors fourni par une ascension le long d'une façade de gargouilles et les jeux de lumières dû aux vitraux (ou alors passeront ils par les égouts, le toit, voire la porte ?) Si tel est votre désir, corsez la situation et considérez qu'un démon gardien est dissimulé dans l'ombre (mais il est faible par rapport à ce que l'on pourrait s'attendre).

L'intérieur est complètement vide, et étrangement aménagé (trop de couverts pour le nombre de sièges, pas d'endroit pour dormir, les vitraux que l'on voyait de l'extérieur n'apparaissent pas de l'intérieur etc..., cela est du au fait que c'est Abyrne qui maîtrise la partie et qui improvise un lieu irréel donc incohérent sur certains points, cette remarque est valable dans tout les rêves des PJ mais doit rester subtil). Le seul endroit paraissant habité est un dôme situé sur une des

terrasses du toit (même si les joueurs trouvent que cela dénote avec l'architecture normale d'une église). De la lumière s'en échappe par de fines meurtrières, et l'on peut entendre une sourde mélodie s'en échapper (c'est à dire des chants incompréhensibles entonnés d'une voix grave. Eminence, nous vous conseillons vivement de vous entraîner pour en donner une brillante interprétation à vos joueurs).

Description de cette pièce: Vue de l'extérieur il s'agirait plutôt d'une demi sphère. Vue de l'intérieur c'est une pièce décagonale au plafond plat (et non pas arrondi). Chacun des neuf murs autres que la porte sont peints dont voici les motifs, donnés dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (il doit aussi y avoir une superbe aide de jeu représentant la pièce) :

- i) la porte
- ii) des colonnes de ténèbre.
- iii) un phare
- iv) de la terre sous forme de colonnes
- v) des courbes étranges à l'agencement compliqué (des courbes fractales)
- vi) des colonnes de feu
- vii) un singe sur un fond nuageux
- viii) de l'eau (des vaguelettes)
- ix) le château d'un navire, avec un homme richement habillé qui y trône fièrement.
- x) de l'air (des tornades)

Au centre de la pièce se trouve un bébé, ses cheveux sont roux, il est nu : c'est une fille. Une salaniste est tatouée sur presque tout son corps. Autour d'elle, du côté des courbes étranges, il y a une sorte d'être de brume, aux traits indistincts habillé d'une longue robe noire. De l'autre côté, il y a un être de lumière, habillé d'une robe avec une croix liturge. Derrière lui, se trouve un homme aux traits indistincts habillés de vêtements pourpres très amples et d'une grande cape, qui semble vouloir enserrer ou contenir l'être de lumière. L'être de lumière et l'être de brume s'approchent de la fillette, un couteau sacrificiel à la main (reconnaissable, bien sûr, à sa lame ondulée).

Quoi que les joueurs fassent, au moment où ils se décident ('on y va !!', 'on attend !!', 'Hey ! toi là bas !'...) voici ce qu'il leur arrive :

ils commencent à perdre pied sur la réalité avec l'impression de faire une chute sans fin, puis de plonger dans une grande étendue d'eau et enfin d'atterrir lourdement (malgré l'eau) sur un sol dur.

Peu à peu les personnages émergent de leur sommeil.

Ils récupèrent alors leurs vrais personnages, donnez leur les feuilles des personnages réels avec les informations concernant leurs connaissances de la ville. N'hésitez pas non plus à reprendre les anciens personnages, comme s'ils n'en avaient plus besoin de la partie.

Savourez le silence, les rires crispés et les regards haineux.

Lorsqu'ils se réveillent, les PJ sont dans l'arrière salle d'une boutique du quartier des Brumes. Il y a encore quelques salanistes, et les cadavres des autres suicidés (la veille ils étaient 10). Entrent alors 2 balèzes qui débarrassent la salle des morts, pour nettoyer en vue du suicide de ce soir, ils récupèrent d'abord les salanistes avec douceur puis les corps avec respect. Lorsqu'ils croisent les PJ ils les regardent d'un air de dédain, croyant qu'ils n'ont pas eu le courage d'aller jusqu'au bout. Les personnages désorientés sentent encore la morsure dans leur cou symbole de

leur improbable suicide manqué. Libre à eux d'aller ou ils veulent, mais ils ne doivent pas traîner dans le coin ou alors ils se feront jeter. S'ils ont l'idée de demander remboursement on leur dira que la maison ne rembourse pas les couards. S'ils exhibent leurs morsures, personne ne les croira.

Les joueurs peuvent désormais faire connaissance, ne pas trop partager leurs secrets honteux, et réfléchir à leur situation afin de décider quoi faire. Tout ce qu'ils possèdent est inscrit sur leur feuille, pas plus.

Si les joueurs ne font rien, leurs prochaines nuits seront des calvaires et ils ne pourront trouver le sommeil. S'ils ne font toujours rien il mourront à cause du poison des salanistres (dont l'action n'est que retardée en eux).

4. Les tableaux, moyen d'expression onirique d'Abyme.

Avant de continuer plus avant voici, Eminence, ce qu'Abyme voulait communiquer aux personnages à travers les éléments présents dans le rêve.

I Le Phare

Indique aux joueurs le vieux phare d'abyrne, demeure de Saturnalius. (c'est une œuvre de l'Equerre, il sera quasi-impossible aux 'réels' de pénétrer à l'intérieur par effraction et ce n'est pas la peine de compter sur le bossu pour leur ouvrir). Le but est de générer une rencontre entre Saturnalius et les personnages oniriques...

II Le capitaine sur le château de son navire : Brengail Deceran

Le navire indique l'enclave boucanière. L'homme fier sur le château du navire représente le capitaine. L'équivalent d'un capitaine en Abyrne pourrait être l'ambassadeur : Brengail Deceran.

III Le singe

Le singe représente l'alterae Simiane, tout simplement.

IV les courbes étranges (formes fractales)

Elles représentent le Masque et les rouages occultes du monde, le chaos apparent qui parfois peut se révéler être le fruit d'une organisation complexe.

V L'être de brume

Il représente Cornel, suppôt du Masque.

VI L'être de lumière

Il représente Sirelius le sévère.

VII L'homme pourpre

C'est le Clerc Obscur, les mouvements de sa cape signifient que l'âme de l'être de lumière lui appartient.

VIII Les représentations des éléments et de la ténèbre

Ce sont les représentations des Chevaliers d'Abyrne, c'est comme si Abyrne considèrerait qu'elle avait besoin de nouveaux chevaliers pour la sauver. Cela indique aussi les stèles des Chevaliers et donc l'heure ténébreuse.

IX Le lieu du casse : l'église Notre-Dame de Tanis

Il n'y a qu'un seul bâtiment religieux dans le quartier de l'aigue-marine, il s'agit du monastère de Noxe Sainte Mère.

5. Suite du scénario.

A partir de là, le scénario n'est pas linéaire jusqu'à la scène finale, les joueurs peuvent se diriger où bon leur semble et enquêter là où ils veulent (et peuvent).

Il leur faudra assembler les pièces du puzzle et comprendre aussi comment ils peuvent influencer les rêves.

Rappelez vous qu'ils n'ont presque rien, des questions aussi simples que se nourrir, se loger, éviter d'aller dans des endroits trop louche de peur de se faire tuer ou pénétrer dans les lieux les plus huppés de la ville deviennent très difficile à négocier. Peut être que les personnages se mettront à voler, assassiner, mendier voire se prostituer, à eux de voir comment négocier la chose.

Rappelez vous aussi qu'ils ne se sont pas suicidés pour rien :

- * Lucianus sera t'il reconnu par un employé de son concurrent ?
- * Lupin voudra t'il retourner sur le port et avouer aux autres son commerce si honteux pour un satyre ?
- * Eöllen traumatisé par la perte de ses danseurs se fera t'il reconnaître par l'un de ses ennemis ?
- * Vestin saura t'il faire face aux fantômes qui lui ronge l'âme et arrivera t'il à se cacher aux yeux de la guilde des gondoliers ?
- * Lyëllan accueillera t'il les autres chez lui alors que ses démon écornifleurs qui ont tant abusés de lui l'y attendent toujours ? Il a de plus une connivence sur le feu : est ce qu'un suicide raté compte aux yeux d'un advocatus diaboli ? Permettons nous d'en douter.

Voici les éléments qui vous seront utile pour la suite :

I. Le monastère de Noxe sainte mère.

Sur place il leur est impossible de rentrer : on ne leur ouvre pas la porte et quel que soit leur baratin les moines ne cèdent pas.

Si les joueurs insultent les moines (on a vu l'artiste maudit aller jusqu'à uriner sur leur porte au nom de l'art) ou se mettent à parler d'une fille rousse, alors ceux ci sortiront armés de gourdins, soulèveront leurs robes de bure dévoilant ainsi leur mollets musclés et courseront les PJ afin de les corriger.

Si les joueurs essaient de rentrer par effraction alors ils se feront sûrement repérer, au vu de leurs capacités, et se feront rosser à coup de bâton.

En cas d'affrontement il y a toutes les chances de l'Harmonde pour que les moines rossent les personnages jusqu'à l'inconscience. Une fois cela fait les joueurs sont mis dans un cachot situé dans les sous sols du monastère et seront visités par un rêve pendant leur inconscience. Si l'un des joueurs a feint de tomber inconscient pour ne pas se faire battre alors le rêve leur vient quand tous seront endormis.

Si les joueurs décident de prendre de force Noxe Sainte Mère par la voie des rêves, grand bien leur fasse, c'est le moins dangereux pour leur moi physique, encore faut il s'en rendre compte. Dans ce cas là il vous faudra adapter le rêve qui suit, mais il doit paraître tout aussi étrange.

Rêve par défaut : les Princes-Voleurs ont été capturés suite à leur effraction nocturne dans Notre Dame de Tanis. Ils sont emprisonnés dans le Palais d'Acier et doivent s'en échapper pour se soustraire à la peine capitale qui a été prononcée. Les PJ doivent sortir de leur cachot, tout d'abord. En fait toute proposition un tant soit peu crédible peu aboutir compte tenu qu'inconsciemment ils manipulent les rêves. Par exemple un joueur peut vérifier si le geôlier n'a pas oublié la clef sur la porte, et coup de chance, c'est le cas. Un joueur peut fouiller la paille du cachot voir s'il n'y a pas de quoi crocheter la porte là en dessous, et hop voilà qu'il trouve une boucle de ceinture qui était tombée dans leur cellule. De plus Eöllen peut manipuler ses danseurs a distance.

Suite à cette brillante évasion, les personnages parcourent d'interminables galeries sans y croiser personne, ils passent une porte et tombent sur une scène d'auberge (comprenant 4 ou 5 fois plus de gens que le nombre de personnages), sans aubergiste et sans comptoir d'ailleurs. Dès qu'au moins l'un d'eux franchit la porte, tout le monde dégaine comme un seul homme en criant " HAHA ! " (si les joueurs ressortent et referment la porte, la scène sera identique à leur retour). S'ensuit alors un combat rocambolesque (il le faut !) durant lequel les augures sont favorables aux personnages (ils cherchent le crochet du lustre : le voici, un tabouret à jeter : il est là, un tapis à tirer : il n'y a qu'à demander etc..). Cette scène doit permettre aux joueurs d'utiliser les capacités de leurs personnages au maximum et de se laisser aller à toutes les fantaisies qu'ils désirent durant le combat (on a vu Lucianus s'élancer d'une table et taillader des jarrets en planant, Lyëllan jeter les deux morceaux d'une table qu'il avait brisée sur son genoux, etc ...)

Au besoin, si la scène se passe bien et que tout le monde s'amuse, ou alors si les adversaires succombent trop vite, faites venir des combattants supplémentaires en provenance d'un improbable escalier venant du dessus.

Mais attention, il est possible que les personnages succombent quand même lors de cette scène (vu que les malus lors de combat contre des adversaires en surnombre s'appliquent quand même), ils pourront alors demander leur retour au prochain rêve.

Lorsqu'il sortent de la pièce, leurs adversaires vaincus (d'ailleurs aucune porte ne s'ouvre tant qu'un nombre conséquent de combattant n'est pas mort), ils perdent pied et peu à peu s'évanouissent pour se réveiller (vous pouvez aussi les faire traverser un Palais d'Acier vide et perdre connaissance face à la sortie très lumineuse du dit palais).

La mort d'un ennemi dans le palais entraîne la mort d'un moine ou d'un enfant dans l'orphelinat, il importe que les personnages affrontent entre 15 à 20 personnes lors de l'évasion, ce qui arrivera sûrement. Toute personne rencontrée en surplus n'aura pas de pendant réel.

A quoi sert cette scène ? : en fait, elle sert à trois choses. Tout d'abord à faire sortir les vrais personnages de l'Eglise, mais aussi à organiser un combat rocambolesque (ce qui est toujours

apprécié) et enfin, c'est justement le rocambolesque poussé de la scène qui peut interloquer les joueurs sur la réalité de la scène.

Les personnages se réveillent dans les geôles du monastère à nouveau dans leur version de suicidaires ratés, découvrant petit à petit une vraie boucherie (pour sortir de la cellule, facile : un moine gît sur les grilles, la tête coincée entre deux barreaux, les clés pendant à ses côtés.) Les PJ peuvent découvrir dans une cage l'alteraë singe, Simiane. Ce dernier ne sait presque rien, mis à part qu'il est le chef d'une bande de voleurs : 'les gueules cassée' et que les moines lui sont tombés dessus un soir sans crier gare. Il ne leur parlera pas de sa rencontre avec Seeleth (qui est loin dans sa mémoire, d'ailleurs il n'est plus sûr du tout de ce qu'il a vu et raconte un peu n'importe quoi). Quelque fois il se met à rire nerveusement, une lueur de folie au fond des yeux (la perfidie l'a peu à peu gagné). En bref le fier gaillard qu'il était avant est bien loin maintenant. En visitant le monastère, les PJ découvriront les corps des moines et des enfants dans leur totalité (entre 15 et 20, donc). Ils semblent avoir été frappé pendant leurs tâches quotidiennes et n'ont pas de blessure apparente (certains ont saigné du nez) et cela fait 2 ou 3 heures qu'ils sont mort (chirurgie ou médecine).

Il y a une bibliothèque qui pourrait fournir certaines informations aux PJ (à la discrétion de l'EG et en fonction des questions des joueurs), on peut par exemple y trouver un livre en peau humaine ...

Pour ajouter à l'ambiance pesante n'hésitez pas à rajouter la découverte d'un coffret rempli de dents, d'organes humains dans le garde manger ou de viscères à la provenance incertaine dans les gamelles.

Les moines étaient assez riches et le garde-manger est assez bien rempli, les joueurs auront de quoi faire jusqu'à la fin du scénario pour peu qu'ils pensent à fouiller le monastère plutôt que de partir en quatrième vitesse. S'ils ne se demandent pas trop d'où proviennent les réserves de nourritures ils pourront apaiser la faim qui, sûrement, les tenaille.

Au moment de se quitter, et si la tension n'est pas montée entre eux (ou s'il ne l'ont pas tout simplement tué), Simiane les assure de son soutien en cas de coup dur et leur indique un bouge où ils pourront le trouver si besoin est.

II. L'ambassadeur boucanier.

En ce qui concerne la visite du quadrant boucanier, référez vous au livre abyme. Rencontrer un ambassadeur sera très difficile pour des personnages démunis et loqueteux, mais avec un peu d'astuce et d'espièglerie peut être pourront ils l'atteindre. Il va sans dire que prendre rendez vous en indiquant que l'on vient parler de l'âme d'Abyrne ou sur les conseils de Saturnalius ouvrira très vite les portes de la chambre de Brengail. En effet le jeune ambassadeur est au plus mal, son moral est des plus bas et n'essaie même pas de cacher ses faiblesses à qui vient le voir, il est un homme brisé, d'autant plus durement que c'était un rêveur.

Il y a quelque jours Brengail a reçu une visite des plus singulières, celle d'un satyre à la peau d'ébène. Ce dernier a essayé de lui soutirer des informations concernant l'âme d'Abyrne. Le jeune homme a tiré son épée au clair et s'en est suivi un duel des plus disputé. Malgré son désavantage flagrant, Brengail s'est défendu comme un diable mais a été touché au bras. La lame de Cornel enduite d'une sombre substance que son nouveau statut de Masquard lui avait permis de collecter s'infiltra dans la blessure du jeune ambassadeur.

Malgré cela Brengail ne desserra pas les dents même lorsque le satyre lui proposa un remède. Ce dernier l'abandonna, une gangrène foudroyante s'infiltrant dans son unique bras, restaient trois solutions : attendre et mourir, trancher le membre ou aller demander de l'aide auprès du

satyre contre informations. Brengail choisit la voie du suicide.

Depuis Brengail essaie de rassembler assez de courage pour passer à l'acte, il a déjà arrêté de prendre l'antidote fourni par les Gros et se prépare à se faire mordre une ultime fois par sa salanistre. Seulement il n'arrive pas à se contenir, perdu dans les souvenirs de ses exploits passés. Il est dans une grande déprime, s'est mis à boire et ne supporte plus la situation dans laquelle il est tombé. Pour un peu il irait se vendre au satyre.

Les personnages peuvent discuter avec lui, s'ils supportent son humeur maussade. Mis à part ses tracasseries il pourra peut-être parler de la relation entre lui et Saturnalius mais ne livrera pas le secret de la flamme d'Abyrne. Ces révélations n'auront lieu que s'il en juge les personnages dignes (et au moins s'ils ont l'amitié de Saturnalius).

Au final il profitera de la présence des personnages pour rassembler son courage et leur montrer (aidé de son infirmier) comment meurt un ambassadeur.

S'ils y pensent ils peuvent poser une question à l'ambassadeur alors qu'il embrasse Abyrne avant de mourir. Répondez comme il vous sied Eminence, vous pouvez même vous sentir libre de répondre par 'au cœur des troublounes' à la question 'où est Abyrne ?'. Faut-il encore que les joueurs pensent ou connaissent cette possibilité. S'ils n'y pensent pas, il y a d'autre moyen de savoir que Cornel a fait le coup, et en allant le voir, de trouver Abyrne.

III. Le phare de Saturnalius.

Le phare se situe à environ une demi-journée de marche en dehors de la ville, il est possible d'y arriver plus vite sans y aller à pied mais encore faut-il en avoir les moyens.

Il est situé sur un petit îlot rocheux que l'on peut atteindre en canot (inutile d'espérer y aller à la nage). Proche du site un nain a installé une auberge 'avec vue sur le phare' tout au bord des terres. Plus personne n'utilise le phare et pourtant nuit après nuit il s'allume, c'est un mystère assez épais pour avoir attiré les voyageurs curieux. De plus le phare, ayant été construit pas des nains de l'équerre, est impénétrable de sorte que chacun se demande qui se terre là dedans et pourquoi il n'ouvre à personne. Certaines nuits il est possible de voir une silhouette s'éloigner en barque (lorsque le bossu va faire des provisions) mais le vieux gardien est assez futé pour ne partir que s'il est sûr de sa sécurité.

Le nain, Bromdenir s'est donc installé là avec sa petite famille afin de gagner sa vie, ce qui marche relativement bien. Les chambres de son relais sont douillettes et les repas succulents, en effet Bromdenir a fait son apprentissage de cuisinier. La chambre et le repas coûtent fort cher, ce qui fait que si nos héros n'ont que peu de fonds ils auront du mal à pouvoir rester sur place, il est hors de question de dormir dehors car le fort vent du large apporte la mort aussi sûrement que la hache du bourreau. Le nain loue aussi les canots servant à se rendre au pied du phare (ce sont ses fils qui manœuvrent).

Entrer dans le phare est, disons le tout de go, presque impossible par la réalité. Il faudra donc que les joueurs essaient par les rêves ou attendent que le bossu sorte, mais en ce cas il sera trop tard car il n'a pas prévu de sortir de sitôt.

Les joueurs peuvent aussi avoir la brillante idée de pénétrer dans le phare depuis les rêves mais sans sortir d'Abyrne, ce qui est tout aussi possible et moins dangereux pour leur santé.

Dans le phare ils pourront rencontrer Saturnalius (qui viendra leur ouvrir s'ils frappent à la porte), bien content de les voir. Le bossu bien que ne comprenant pas la situation peut leur raconter l'histoire tragique de l'accouchement de l'âme d'Abyrne et de sa perte. Il avouera aussi ne pas savoir ce qu'elle est devenue, si elle s'est incarnée ou a été perdue. Eminence peut-être vous demandez-vous pourquoi le bossu est si prompt à parler ? C'est parce que venus des rêves, les personnages ne peuvent être que des alliés d'Abyrne.

Il peut aussi les aiguiller vers son ami Brengail Deceran, ambassadeur boucanier qui lui aussi connaît le secret de l'âme d'Abyrne. Pour entrer dans l'ambassade il leur suffira de dire que c'est Saturnalius qui les envoie.

Tout au long de leur entrevue, le bossu est tendu, quelquefois son visage est parcouru de tics et se crispe, il ressent la douleur de sa fille. Pour lui quelque chose ne va pas, quelque chose de grave arrive.

Le bossu est lui aussi maussade, la raison pour laquelle il ne sort plus est qu'il sent sa mort proche, alors à quoi bon aller se ravitailler, il est résigné et fataliste.

IV. L'heure ténébreuse

Eminence, une nuit alors qu'ils s'endorment, les personnages vont faire un rêve étrange sous leur apparence réelle (la plus faible donc). Ce rêve, il vous revient de le placer à un moment adéquat, c'est à dire avant qu'ils ne découvrent qui est le responsable et décident de ce qu'ils doivent faire. Ensuite, il leur appartient de savoir si oui ou non ils honoreront le rendez vous. S'ils n'y vont pas, cela ne fait rien, ne les poussez pas à y aller de force.

Pendant leur rêve, ils attendent un mystérieux personnage habillé tel un majordome. Le rendez-vous est fixé pour minuit auprès de l'une des horloges qui constellent Abyrne (celle qu'il vous plaira). Ils se réveillent quand leur contact arrive.

S'ils y vont dans la réalité, la nuit suivante ils assisteront à la même scène à la différence que lorsque l'horloge annonce minuit et que le premier coup retenti, celui ci remplit l'espace pendant de longues secondes et s'éteint sans que les autres ne se soient fait entendre.

Ils sont dans l'Heure Ténébreuse (Abyrne p 109). Leur contact est un homme aux traits communs et habillé d'un vêtement ressemblant fort à un smoking. Il les salue (il n'a pas de nom) et dit les conduire " à quelqu'un qui désire vous rencontrer ". Ils vont parcourir les rues d'une Abyrne étonnamment déserte excepté quelques démons de ci de là qui ne prêtent pas attention à eux. Le majordome pourra alors leur expliquer où ils sont et ce qu'est l'Heure Ténébreuse. Il leur dira aussi qu'il leur faut retourner ici avant qu'une heure ne soit passée ou qu'autrement leur âme restera piégée ici tandis que leur corps, carcasse sans âme, restera dans cette Abyrne. Après quelques minutes, ils discernent au loin une foule immense d'êtres difformes, de bestioles virevoltant autour d'énormes créatures de ténèbre (les hauts diables en train de parler avec le Masque, d'ailleurs au centre de l'assemblée les plus perceptifs verront un jeune homme (sans masque) en train d'argumenter avec les diables, mais aucun moyen d'entendre ce qui est dit ou de ce rendre compte qui est le jeune homme). Bien sûr le guide leur conseille de s'arrêter loin de cette foule, de ne pas continuer, sans leur donner plus d'explication.

Un être s'en détache, homme filiforme aux ailes de papillon, il se présente comme étant Moloch Haut Diable des larmes.

L'ambiance doit être pesante, Eminence, même si nous n'utilisons pas les règles de contamination par la Ténèbre, les personnages devraient se sentir mal à l'aise (mis à part Llyelân) à proximité de cet être de ténèbre pure. Jouez sur les luminosités et la température (variations du chaud au froid) lors de la description de la scène.

Les questions devraient fuser mais le diable les évite et pourrait bien se fâcher (qui êtes vous vraiment ? : pas d'importance. Qui est le jeune homme ? : un invité. etc...).

Il leur présente une connivence qu'il a réussi à détourner les PJ ne veulent pas savoir où (voir aide de jeu). Il leur explique que cela l'inquiète (pour ceux qui le lui demande, il peut expliquer comment marche les accords entre démons et conjurateurs, et il ne 'sait pas' qu'est ce que l'ordre rouge) car il sent que la ville change et pas forcément en bien. Le problème est qu'avec toute cette agitation cette sensation n'est pas précise et il ne sait quoi en penser.

Il leur demande d'enquêter sur ce Siriélus et la bande des gueules cassées et d'éliminer ce dernier. Si les joueurs sont passés par Noxe Sainte mère ils ne devraient pas avoir de mal à les retrouver avec l'aide de Simiane. Il leur prête des larmes, ses démons, pour les aider (au nombre de trois, leur profil importe peu) ainsi que des oeillipses (voir dans le bestiaire) pour les discerner.

Cette partie du scénario devrait être rapide, les larmes vont localiser très vite Siriélus (dans le quartier du port) et le tuer (Moloch se bat pour l'inspiration et préfère tuer un inspiré que de perdre sa flamme au profit des Abysses). Cependant vous pouvez la faire durer à loisir, les larmes suivant gentiment les personnages et écoutant ce qu'ils leur disent jusqu'au moment où ils retrouvent Siriélus, l'attaquant alors une extrême violence et le déchiquetant, lui et sa bande, laissant les PJ baignant dans le sang et les viscères, avec la vision d'un combat étrange dans leur esprit (Siriélus qui se battait à l'épée tout en jouant de la flûte et manipulant des danseurs). NOTE : Moloch annonce pendant le rêve aux personnages qu'il leur confie des démons, ceux ci arriveront le lendemain à leur réveil, étonnamment les oeillipses sont sorties tout droit du rêve. Si les joueurs veulent tuer Siriélus dans les rêves, c'est peine perdue, car celui ci bien que maraudeur n'est pas un ennemi d'Abyrne.

VI. La scène finale

Au bout du compte, les joueurs devraient arriver à retrouver où est Abyrne (grâce aux renseignements de l'ambassadeur boucanier lors de son suicide, s'ils ont pensé à lui demander, ou en déduisant que c'est Cornel qui a fait le coup, lui qui fût le commanditaire lors du premier rêve).

Il leur faut maintenant aller la délivrer, si tel est leur désir.

Ils peuvent la sauver que ce soit par la voie physique ou onirique, bien sûr l'une des deux solutions semble plus viable que l'autre (d'ailleurs c'est la seule que nous allons vous décrire). Dans les rêves, il leur est possible de prendre d'assaut purement et simplement les trabouliennes, en choisissant leur terrain, ou en modifiant celui ci au fur et à mesure se leur avancée (seul le cœur des trabouliennes restera immuable, et pour cause). Des possibilités plus subtiles, comme demander au moment de s'endormir à voir Cornel Finegarde, empereur de la maraude, car la gemme qu'il a demandé est entre les mains des joueurs est une possibilité plus sûre (ou tout autre méthode qui doit être logique avec le fait qu'il faut une raison pour obtenir une audience avec Cornel). Le cœur des trabouliennes est un endroit du rêve qu'ils ne maîtrisent pas et qu'ils ne peuvent influencer, c'est Abyrne elle même qui le maîtrise et celle ci joue contre eux.

En effet Eminence, vous avez bien lu !

Abyrne est sur le point de passer à l'ennemi et la seule partie d'elle même qui soit encore prête à lutter, c'est l'espoir qu'elle a mis dans les âmes des personnages. Ils sont les chevaliers d'Abyrne, mais le réaliseront ils à temps ?

Notez qu'il n'y a nul besoin de leur préciser car ils ne ressentent rien de particulier. Pire, les lieux qu'il vont visiter n'empêchent pas la perfidie, le doute doit rester constant.

Le point important de la scène (et du scénario par la même occasion) est la discussion entre les personnages et le couple Finegarde/Abyrne. Il faut absolument que Finegarde et Abyrne aient le temps de discuter et d'essayer de corrompre les personnages, avant qu'un combat n'éclate.

Voici donc la géographie permettant une telle discussion.

Cette scène apparaît comme telle, qu'elles qu'aient été les modifications apportées par les joueurs. Aussi improbable que cela en ait l'air, une porte est là et mène au cœur des

trabouliennes'.

Les personnages arrivent dans une grande pièce ronde ayant l'aspect d'un puit. Une fois la porte passée, ils se trouvent sur une petite plate forme en rotonde qui fait le tour de la pièce, il n'y a qu'un escalier étroit et sans rambarde qui permet de descendre (où une seule personne seulement peut passer de front, mais il n'est pas interdit de se contorsionner pour passer plusieurs de front, il faut juste beaucoup de témérité), le sol est à 12 mètres de haut. Seuls quelques chandeliers sont allumés dans la pièce sombre en contrebas, n'éclairant que la partie centrale. Bien qu'on ne les voit pas d'en haut, des miroirs (psyché) pivotant sont installés ça et là retournés pour ne pas que la lumière ne se réverbère partout.

En bas, au centre de la pièce, se trouve une table sur laquelle est allongée Seeleth non attachée, quasiment recouverte de tatouage aux motifs étranges et plutôt jolis, on peut apercevoir le matériel de teinture sur la table.

La voix de Finegarde se fait alors entendre, semblant s'élever de partout et nulle part en même temps. Il n'est pas en colère, il est juste dérangé dans son travail par certains de ses meilleurs hommes et n'est donc pas agressif à leur encontre. Il leur demande ce qu'ils veulent, apparaissant aux abords de la zone lumineuse.

Sachez Eminence qu'il ne s'agit là que d'une image du satyre, transmise par l'un des miroirs de la pièce, ce qui permet de le protéger dans un premier temps de quelque projectile magique dévastateur.

En fonction de ce que répondront les joueurs, la discussion entre eux et Finegarde sera lancée.

Si jamais un joueur lance quelque chose comme 'nous sommes là pour sauver Abyrne', alors celle-ci, toujours nue se relèvera leur annonçant qu'elle n'a pas besoin d'être sauvée, mais que la ville se meure et a besoin de l'aide des personnages pour rester ce qu'elle est (sa voix n'est pas moqueuse, pas hautaine, juste douce, celle d'une mère envers son enfant).

Eminence, vous devenez maintenant l'avocat du diable, jouant Cornel et Abyrne votre but est de corrompre les personnages en discutant avec eux. Il suffit juste que ceux ci acceptent de vous aider et de rejoindre Abyrne pour qu'ils basculent. Sauront ils résister à la tentation ?

Voici les arguments et les précautions à prendre qui vous seront utiles :

- Abyrne s'est sentie grandir, elle a mûri. Elle a réalisé que la ville avait besoin de changement. Elle désire savoir si les personnages l'aideront dans cette dure tâche : rendre à la ville d'Abyrne une place digne d'elle parmi les cités de l'Harmonde (plutôt que d'être vue comme une vulgaire entité abyssale).

- Les personnages ne veulent pas d'une nouvelle Abyrne, l'ancienne leur plaît. Alors Abyrne leur apprendra qu'ils sont en train de mourir. L'ancienne Abyrne, trop peu compatissante pour son peuple, n'a fait que retarder le venin dans leurs veines. S'ils tuent la nouvelle Abyrne, ils mourront du fait de ce venin. Abyrne présente sous leur yeux se propose de panser leur plaies afin qu'ils puissent l'aider à sauver la ville de sa décrépitude. L'ancienne Abyrne les laisse mourir, tandis que la nouvelle se propose de les sauver.

- Pour que les personnages aident au mieux la nouvelle Abyrne, elle fera d'eux les nouveaux chevaliers d'Abyrne (Finegarde représentant la ténacité s'ils ne sont que 4), ce qui est très prestigieux. Connaissant les erreurs du passé il leur faudra ne pas les reproduire. Si les joueurs sont 5, Finegarde ne sera pas Chevalier.

- Il y a au moins un nombre de miroirs égal au nombre de personnages. Si les joueurs font la fine bouche devant le poste de chevalier ou descendent bille en tête, refusant le dialogue, alors Cornel fait pivoter un miroir sur lui-même.

Apparaissant dessus comme un film, la sinistre vie d'un des personnages qui est alors dévoilée

aux autres (c'est le moment, Eminence de bien montré tout les défauts des personnages), et Finnegarde finit par refaire pivoté le miroir pour qu'apparaisse pendant un instant qu'elle serait la vie du personnage s'il acceptait son rôle de Chevalier d'Abyrne (l'artiste se réalise et est reconnu par ses pairs ; le gondolier est un héros qui aide les gens et combat la guilde ; le satyre retrouve sa virilité et fait tomber toutes les femmes à ses pieds devant tant de prestige ; le magicien retrouve ses esprits et peut à nouveau pratiquer la magie, son quartier lui pardonne ; le farfadet reprend un commerce florissant et écrase ses concurrents).

Voici quelques squelettes issus du passé des personnages :

- * Vestin enfant admirant son père puis tuant femmes et enfants alors qu'il attaque la guilde des gondoliers ;
- * Lucianus battant sa femme ou faisant ses comptes tandis que celle ci se fait violer ou assassiner
- * les erreurs et la cruauté d'Eöllen, la torture de ses danseurs ;
- * les passes avec les marins de Lupin après avoir été un grand séducteur ;
- * Llyelän se donnant à ses démons aux allures vaguement humanoïdes, ses professeurs critiquant son art ...

- En cas de refus, il peut leur montrer leurs corps le lendemain matin, jeté dans une quelconque fosse commune.

- La nouvelle Abyrne leur propose de vivre une nouvelle vie, dans une nouvelle ville, une ville qui laisse aux habitants choisir leur vie, plutôt qu'une ville qui ne leur laisse même pas la liberté de mourir. La nouvelle Abyrne elle, leur laisse le choix de leur vie.

- Notez que pendant ce temps Cornel (le vrai) est toujours dans l'ombre et donc on ne peut l'atteindre par un projectile, quel qu'il soit.

- La nouvelle Abyrne contrôle la scène mais pas les personnages, elle ne peut agir sur eux que par le combat, mais peut modifier le décor. Elle peut par exemple décider que l'escalier possède plus de marches ou qu'en fait elle était située dans un autre endroit de la pièce (une sorte de téléportation immédiate, sauf si elle est en situation de combat rapproché, mais cela reste pratique pour éviter les projectiles).

- considérez que tout joueur prenant en considération les propositions qui lui sont faites s'arrête pour y réfléchir un temps, brisant la cohésion du groupe lors de la descente. Ainsi, le plus inflexible d'entre eux peut arriver en bas, mais seul (s'il arrivent pour se battre un par un, Cornel les aura à coup sûr, même s'ils sont fort). Pour triompher il faudra qu'ils restent unis, même si en tant que ternes ils ne comprennent pas tout ce qui se passe et même si les tentations sont grandes.

- Cornel et Abyrne n'attaqueront pas les premiers. Ils essaieront toujours de discuter, sauf si les joueurs les attaquent et auquel cas Cornel dégaine très vite. Pour qu'un combat éclate, ce sont les joueurs qui doivent le déclencher.

- La situation reste ainsi jusqu'à ce qu'ils acceptent le marché ou combattent (il peut même y avoir des trahisures au sein du groupe).

- En cas de combat (ou si le magicien invoque quelque chose de dangereux), Abyrne apparaît à ses côtés et tente de le projeter dans le vide (il devra alors se débrouiller pour lancer un sort pour amortir sa chute, qu'Abyrne peut rendre bien longue si elle veut en augmentant la profondeur du puit par exemple). Cornel attendra les personnages au bas de l'escalier pour les combattre un par un (ou tous ensemble auquel cas Abyrne lui prêterait main forte).

- Cela peut paraître étrange, mais il leur faudra 'tuer' cette Abyrne dans le rêve. Toute hésitation pouvant leur coûter très cher.

Tout est alors entre les mains des PJ, qui seront suppôts du Masque reconnus et acclamés ou bien héros anonymes.

En effet s'il acceptent le marché ou meurent Abyrne est corrompue (ceux qui sont vendus au Masque deviennent effectivement chevaliers d'Abyrne, les autres meurent vraiment).

S'ils se battent et triomphe, l'instant de joie ne sera que très court, car le sang de leurs ennemis a à peine touché sol, que le venin dans leurs corps reprend toute son efficacité (Abyrne est sauvée et tombe inconsciente). Ils meurent sur le coup, entre les bras d'Abyrne. La sensation est plus intense que lors de leur première morsure : Abyrne leur ouvre réellement ses bras.

Ainsi s'achève ce scénario.

Il est prévu sans lendemain, nous ne nous étendrons donc pas sur ses conséquences. Chacun de nous trois l'a maîtrisé au moins deux fois et il s'est avéré que presque tout le temps les sbires du Masque l'emportaient, soit aux poings parce que le groupe était divisé, soit en corrompant les personnages.

Cela ne fait rien, lorsqu'il fût écrit le but était de faire scénario durant lequel le Masque pouvait vraiment gagner. Un 'one shot' tel celui ci était une bonne occasion.

Espérons que vous vous amuserez autant que nous à le maîtriser.

Quelques chiffres pour une bonne baston

Moine

AG 6 INT 5

FOR 7 VOL 5

PER 4 CHA 3

RES 6 CRE 2

BD +1 PV 48

Arme: matraque 4

Matraque: init -2 / att+1 / par-1/Dom +1C

MEL 6 (+2) SBG 16

Esquive: 4

Protection : vêtements lourds (1 point d'armure).

TIR 5 (+2) SBC 24

NOTE: considérez que les moines ont deux Points dans chacun de leurs aspects noirs (d'où les +2 entre parenthèse).

" Garde " du palais d'acier

AG 6 INT 2

FOR 6 VOL 4

PER 5 CHA 3

RES 6 CRE 3

BD 0 PV 48

Arme : épée 5

Epée : init + 1 / att + 1 / par + 1 / Dom + 4 PT

MEL 6 SBG 16

Esquive : 5

Arbalète : init + 5 / att + 1 / Dom + 8 P

TIR 5 SBC 24

arbalète : 5

NOTE : si un garde encaisse une blessure critique, celui meurs de ce coup (n'oubliez pas de décrire un effet gore !!).

ABYME

PdV 40

SbG 13

SbC 20

Init 19 / Att 22 / esquive 21 (def passive 15) / Dom -3

Protection : 0

Abyrne se bat à mains nues, lorsqu'elle frappe, elle griffe son adversaire. De ses ongles émergent des 'filaments' qui pénètrent le corps de ce dernier, lui infligeant ainsi 10 points de dommage/round pendant les rounds suivants (tan qu'abyrne garde ses ongles plantés dans la chair de son ennemi). Bien sûr aucune protection n'est prise en compte, et Abyrne n'a plus besoin que d'esquiver.

CORNEL

PdV 70 SbG 23 SbC 35

Init 24 / Att 24 / Par 23 / esquive 23 (def passive 15)

Dom +4 P / Protection : 2

Cornel se bat à la rapière et connaît deux bottes secrètes : " La botte de Nevers " (voir Agone P182).

" Le saut du cabris " (version alternative à celle du codex) : si Cornel réussit une esquive avec une MR de 10 ou plus, et s'il peut sauter sur un surplomb, il donne un coup de sabot à son assaillant qui perd sa réaction pour le round (un enchaînement Cabri-Nevers est donc mortel).

NOTE : les profils d'Abyrne et Cornel sont plutôt élogieux. Nous avons pris en compte les éventuels bonus d'aspects noirs qu'ils possèdent et le fait que dans le rêve de la nouvelle Abyrne, ils sont avantagés. De plus, vu que le rêve est celui de la nouvelle Abyrne, tout sort de contrôle mental échoue.