

Wan Fange

LE CYCLE D'ODÉA III

Un scénario
pour Shaan de
Benoit attinost
Illustré par
Bernard Bittler
et Igor Polouchine



Halloween
Concept



Halloween
Concept

présente

Fange

LE CYCLE D'ODÉA III

Scénario
pour Shaan
de Benoît
Attinost
Illustré par
Bernard
Bittler

© Halloween Concept
7, rue de Paradis, 75010 Paris

halloween.lotus@wanadoo.fr

Octobre 1998

ISBN 2-910529-41-X

Sommaire

INTRODUCTION	3	4 bis) LA CHUTE DE FLORA	22
(Pour jouer <i>Fange</i> indépendamment du cycle)		a) Le carrefour	23
INTRODUCTION BIS	3	b) La salle des novices	23
(Pour jouer <i>Fange</i> dans le cycle)		c) Le puit des Tourments	23
ACTE 1	4	d) La douve des haches	23
1) À LA RECHERCHE DE FANGE	4	e) La salle des Rampants Oniriques	24
a) Identifier la magicienne humaine	4	f) La salle des Portes	24
b) Localiser Fange et se renseigner...	6	5) KINGANA MEURT	25
c) Contacter la Résistance pour en savoir plus sur le Guide	6	6) LES RAMPANTS ONIRIQUES	25
2) VOYAGE VERS LE KELIPL	6	a) Les gardiens	26
3) LE DELTAT DU KELIPL	7	b) La geôle des personnages	26
4) DEVORZHUM LA GLAUQUE	8	c) La geôle de Fora Mc Finley	26
a) Le port	9	d) La geôle d'Abel Cadrissian	27
b) La caserne	9	7) RETOUR À DEVORZHUM	27
c) Le consulat (la prison)	10	8) LE DÉPART	28
d) Ss'ourk	10	CONCLUSION	29
e) Le quartier des échanges	11	INDICES	29
5) ÉVASION, SERPENTS ET VENT	11	Indice 1	29
		Indice 2	29
ACTE 2	16	PNJ	30
1) F'NAGTH, VILLAGE EN GUERRE	16	FLORA MC FINLEY	30
2) L'ÉCOLE HAUTE	18	LOIN DU FEU	30
a) Les chambres	18	DZALIOS	31
b) Le niveau intermédiaire	19	KINGANA	31
c) L'étage inférieur	19	ANDRIAS MC FINLEY	31
3) LE CONSEIL	20	SONGE	32
4) À ZYRSIT, RIEN DE NOUVEAU	20	BASSE LA SAGE	32

Avertissement

Si *Archéos* était orienté vers l'action, *Édenia* vers la diplomatie, *Fange* tire son principal intérêt de l'ambiance dont vous le parerez. Moins dirigiste (qui a dit linéaire ?), le scénario dépend pour beaucoup des descriptions des lieux, des Personnages Non-Joueurs (PNJ) et des sentiments de vos joueurs à l'égard de ce microcosme en décomposition. Les annexes, plus nombreuses, illustrent pour le coup des côtés "tranche de vie" donnant une profondeur à l'ensemble. Bref, *Fange* est plus "Rôle" que "Jeu". Le shaani va cette fois découvrir une terre ravagée, putride, sur laquelle tout semble devoir irrémédiablement pourrir, y compris les esprits. Dans ce cloaque, des héossiens tentent encore de se battre pour leur liberté et parfois pour simplement sauver leur âme. *Fange* est un scénario assez désespéré, plus adulte et, pour certaines scènes, qui s'adresse à des joueurs matures. En sortant de cet épisode, les personnages devraient reprendre une bonne bouffée d'air pur, et comprendre qu'il va falloir agir au plus vite pour arrêter le Guide.

Pour l'ambiance vous pouvez relire *Les yeux d'étain de la ville glauque* de François Bourgeon et sonoriser vos parties avec du Steve Roach, du Mortem Vlad Art. *Apocalypse Now* et *L'Empire Contre-Attaque* (la planète marécageuse de Dagobah) peuvent aussi donner des idées de descriptions très... "vivantes".

Note de dernière minute : Pour mieux visualiser un village fangien, reportez-vous à l'illustration page 193 des règles. C'est exactement l'idée que j'en avais.

Introduction

(pour jouer *Fange* indépendamment du cycle)

Note : Cette introduction peut aussi servir à intégrer de nouveaux joueurs dans le Cycle d'Odéa.

La saison des pluies se confond avec la saison du vent sur le déclin. Les ondées glaciales s'accompagnent de violentes bourrasques que seuls les darkens et les woons les plus solidement charpentés peuvent affronter. Pour les autres, y compris les humains, il est préférable d'attendre, qui dans les huttes des bidonvilles de la Technopole, qui dans les studios climatisés et insonorisés de la mégalopole coloniale. Pendant que certains tournent un simple bouton et se retrouvent plongés dans la douce virtualité d'une plage de sable chaud, d'autres tentent désespérément de boucher les trous dans la fragile toiture de leur case.

Où qu'ils soient, c'est sans doute le cas des Personnages Joueurs (PJ), qui doivent combattre les affres de la météo. Les rivières en crue envahissent toutes les cités portuaires, les plaines sont inondées et même les déserts connaissent des cyclones assassins. Si nos héros ne se sont jamais rencontrés, ils peuvent s'unir pour affronter la tempête. Leur caravane les a-t-elle perdus dans la tourmente ? Se sont-ils égarés hors de leur réserve ? À vous de voir, les situations de rencontre ne manquent pas dans le besoin. Mais le mauvais temps n'est pas nécessairement ce qui va les unir. La tempête se transforme rapidement en maelström. Il n'est bientôt plus possible d'avancer, de combattre l'eau ou de surnager. Soudainement une boule de lumière verte descend du ciel pour engloutir nos survivants sans qu'ils ne puissent y faire grand chose. Au contraire, une fois dans la sphère, plus de pluie, plus de boue, plus de danger, juste une brume irisée, déchirée par des arcs électriques verts. Un shaaniste ou un magicien sent qu'une incommensurable menace accompagne ce phénomène : les Limbes. Il y a de la magie nécrosienne à la base de cette émanation de lumière !

Les personnages seront comme baignés, en lévitation dans ce cocon brumeux. Ils peuvent tenter de s'en extraire en réussissant un jet d'Âme + Sensuel + Maîtrise (magie) -8. Dans ce cas, ils sont éjectés avant d'avoir pu comprendre l'origine du phénomène. Pour les autres, les brumes vont s'ouvrir, laissant apparaître une humaine vêtue d'une simple écharpe blanche de soie mélodienne et de chaussettes montantes. Elle se tient derrière un calice d'où émerge une lumière verdâtre. Une brume s'échappe en cascade du récipient. Cette scène se déroule dans une sorte de temple souterrain dont les murs sont couverts de serpents entrelacés en fresques infinies. Des lianes moussues se confondent avec la pierre comme autant de reptiles prêts à reprendre vie. Un ygván retrouvera là, l'art de ses ancêtres Saren. Un relent de gangrène végétale agresse le nez mais aucune sonorité n'arrive aux oreilles. Un personnage originaire des marais identifie l'odeur caractéristique des mangroves. L'image se précise un peu plus à chaque seconde. La femme se concentre et place sa main au-dessus du calice. Un magicien reconnaîtra une tentative de maîtriser la force contenue dans cet objet maléfique. Malheureusement pour l'humaine, la main se transforme en griffe immonde alors que la peau de son bras se couvre de cloques. Son visage se déforme rapidement sous l'effet de la douleur et de la peur. Elle se retire promptement, mais il est trop tard. C'est seulement lorsque la putrescence atteint son visage qu'elle semble enfin s'apercevoir de la présence des personnages. Elle hurle quelque chose mais le seul son qui parvient à percer la brume est le mot : "Fange". L'illusion s'arrête alors abruptement et les malheureux témoins se retrouvent de nouveau dans la situation précaire d'où ils avaient été extraits : dans un torrent en crue, sous une planche, le répit n'aura été que de courte durée. Mais quoi qu'ils fassent, à partir de ce moment, ils revivront chaque nuit en rêve cette hallucinante scène. S'ils ne font rien et ignorent le message, peut-être alors qu'un début de transformation de leur main droite en griffe les fera réfléchir. En un mois, leur bras sera nécrosé et plus aucun héossien normal ne leur adressera la parole. En deux mois, ils perdront d'un coup tous leurs points d'Âme et rejoindront les rangs des nécrosiens.

Pour ceux qui daigneraient s'intéresser au message, il est possible de recueillir un certain nombre de renseignements.

Introduction bis

(pour jouer *Fange* dans le cycle)

L'enquête commence alors...

Les personnages viennent de quitter Edenia dans des circonstances plus ou moins chaotiques. Léandre d'Amaury est mort, les Hommes-Dieux réservent leur jugement quant au Guide et nos héros sont définitivement considérés comme des terroristes. Luc de Saint-Eure de l'Église du Rat ne pourra les protéger bien longtemps s'ils se cachent dans sa suite.

Plusieurs questions restent pourtant en suspens. Où est passé le corps de Léandre ? Pourquoi Nataniel Centaurius était blessé ? Même remarque pour la belle et jeune Danna III des Albaman. Et cette humaine tentant de communiquer avec eux ? Qui est-elle et que veut-elle ? Savent-ils qu'elle se nomme Flora Mc Finley, fille du généralissime Andrias Mc Finley ? Si ce n'est pas le cas, ils risquent d'avoir de grosses surprises lors de ce chapitre.

À priori, il va falloir élucider quelques mystères avant de comprendre tous les tenants et aboutissants de cette affaire.

Les personnages se retrouvent donc largués où bon vous semble, perdus, peut-être blessés. La transition entre la saison des vents et celle des pluies leur tombe dessus comme la petite vérole sur le bas clergé de la Technopole. Quittant les fastes torturés d'Edenia, ils se retrouvent dans la boue d'un pays qui leur est sans doute inconnu. À eux de s'en sortir un peu, d'affronter les tempêtes et, surtout, d'éviter les troupes de collaborateurs qui quadrillent la région à leur recherche.

Après quelques péripéties de votre goût, le shaani va vivre un événement qui devrait les remettre sur la piste du Guide. Au moment où les PJ s'y attendent le moins (pendant un combat, une poursuite, des tractations), une brume verte et luminescente va envahir la zone où ils se tiennent. Pour eux, le phénomène n'est pas nouveau et peut-être synonyme de danger. Le sentiment de malaise qu'ils connaissent déjà va leur nouer l'estomac. Comme d'habitude, l'humaine blonde vêtue d'une simple écharpe et de chaussettes va apparaître devant un calice de cuivre oxydé. La magie nécrosienne fera pulser le cœur des âmes les plus sensibles. Pour une fois, le décor derrière semble plus net. La scène se déroule dans une pièce sombre dont les murs, rongés par la mousse, sont couverts d'entrelacs reptiliens d'un autre âge. Un ygván retrouvera, l'art de ses ancêtres Saren. La femme se concentre et place sa main au-dessus du calice. Un magicien reconnaîtra une tentative de maîtriser la force contenue dans cet objet maléfique. Malheureusement pour l'humaine, la main se transforme en griffe immonde alors que la peau de son bras se couvre de cloques. Son visage se déforme rapidement sous l'effet de la douleur et de la peur. Elle retire promptement sa main, mais il est trop tard. C'est seulement lorsque la corruption atteint son visage qu'elle semble enfin s'apercevoir de la présence des personnages. Elle hurle quelque chose mais le seul son qui arrive à percer la brume est le mot : "Fange". L'illusion disparaît alors brusquement. Un sentiment de profonde tristesse écrase les témoins de cette scène. Pendant quelques heures, ils auront l'impression d'avoir perdu quelqu'un de cher.

Acte 1

LA QUÊTE DU SERPENT

À présent, ils ont une piste à suivre. S'ils ne l'exploitent pas, le sentiment de tristesse va se faire de plus en plus fort et va les aliéner doucement jusqu'à les rendre suicidaires ou nécrosés. Vous pourrez alors continuer le Cycle d'Odéa avec un groupe de mort-vivants.

1) À LA RECHERCHE DE FANGE

Le plus simple pour les personnages est de se rendre à Héossia et commencer les recherches sur cette étrange humaine. En effet, la ville multiraciale paraît être le lieu idéal pour récolter des informations en provenance de tout le continent. Le voyage jusqu'à Kām (l'incontournable Quartier des portes) permet d'apprendre que les adeptes d'un certain Abel Cadrissian sont de plus en plus nombreux. Il semble que cet humain soit en passe de devenir Homme-Dieu et qu'il soit actuellement en retraite pour méditer et préparer sa déification. Il est possible de reconnaître facilement ses sujets puisqu'ils arborent traditionnellement le crâne rasé des intégristes et ne parlent quasiment pas. On murmure que, dans certaines villes, des blasphémateurs auraient été retrouvés les yeux crevés et la langue arrachée. Celui qu'on appelait l'hérétique tant chez les supérieurs humains que chez les héossiens, impose chaque jour un peu plus sa loi sur Héos.

D'autres personnes sont aussi au centre de certaines conversations : les personnages. Le malheur, c'est qu'ils sont surtout le centre d'intérêt de chasseurs de primes, de collaborateurs en quête d'une récompense ou du simple héossien désireux d'atteindre le statut envié de semi-inférieur. Bref, leur portrait est placardé un peu partout tant sur les affiches officielles du Nouvel Ordre que sur les publicités des grandes familles.

Note : Que vous jouiez dans le cadre du Cycle d'Odéa ou pas, les personnages seront tout autant pourchassés. En effet, à priori, ils n'ont aucune raison d'avoir quitté leur réserve ou leur ghetto. Ils sont donc considérés comme des hors-la-loi.

Plusieurs pistes s'offrent à nos voyageurs dans la capitale Héossia (dont vous trouverez la description dans le livre des règles page 114).

A) IDENTIFIER LA MAGICIENNE HUMAINE

Deux possibilités en ce qui la concerne, soit les personnages ont connu les affres d'Edenia et ils ont peut-être eu la chance de savoir qu'elle se nomme Flora Mc Finley, soit ils ignorent tout d'elle. Pour les premiers, il sera tout de même utile de creuser un peu la question pour savoir à quoi s'en tenir sur la donzelle. Pour les autres, la tâche va s'avérer assez ardue.

Comment se renseigner sur une humaine qui semble, en plus, manier la magie nécrosienne ?

La solution la plus simple reste de fouiner du côté des

avis de recherche du Nouvel Ordre. En effet, la jeune femme s'y trouve en bonne place en tant que traîtresse, terroriste, meurtrière et magicienne non agréée. Il se peut aussi que le shaani tombe tout à fait fortuitement sur une affiche placardée sur le mur d'une chapelle ou d'une caserne.

Elle s'appelle Flora Legba Mc Finley, a trente années terriennes. Sur la photo en trois dimensions, elle apparaît presque à l'identique de la brumeuse vision : yeux violets, blonde, les cheveux en brosse courte (ils ont poussé depuis), vêtue d'un uniforme de la 6^{ème} Légion des Hurlantes de Sirius (infanterie lourde). Pour plus de renseignements sur elle, reportez-vous à la fin du livret. Le crime qui lui est reproché est d'avoir assassiné le capitaine Gaea Hiroki. Cette dernière venait de découvrir la subversive traîtresse pratiquant la sorcellerie. Sa culpabilité ne fait pas de doute puisque la scène eut trois témoins (décédés accidentellement depuis). L'avis de recherche date de trois ans.

La prime pour sa capture (morte ou vive) est de 1000 Aminos ! Elle sera versée par le Nouvel Ordre (pour la moitié) et par le Général Andrias Mc Finley, son père. On ne sait rien d'autre d'elle.

Se renseigner sur le Général Mc Finley n'est pas inutile non plus.

Là, il faudra traîner du côté des maisons de passe où prennent du bon temps les soldats en permission. Ce genre d'endroit est exclusivement réservé à une clientèle humaine. Le seul moyen d'y pénétrer sera soit de se mêler aux serviteurs soit de se prostituer (il y a une demande pour les deux sexes). À l'évocation de Mc Finley, les visages des militaires arborent des masques graves. On le surnomme "Pirus le fou" en référence à une légende terrienne (quelque peu modifiée par le temps). Pirus était un général de guerre qui assiégea une ville nommée Nouvelle York dont la moitié de la population était de son côté. Mais comment faire la différence entre les amis et les ennemis ? Pirus aurait alors donné l'ordre de massacrer toute la population en lançant une phrase célèbre : "Désintégrez-les tous, les Hommes-Dieux reconnaîtront les leurs !".

Mc Finley a repris cette phrase à son compte lors du sac de la ville royaume de Cheersab, dans le Mong. Une partie de la population mélodienne était acquise à la cause du Nouvel Ordre mais le général ordonna l'anéantissement de l'ensemble de la population. Les civils prisonniers furent abattus d'une balle dans la nuque et quand il n'y eut plus de munitions, la boucherie continua au couteau.

Mc Finley fut félicité de son zèle par Antarès lui-même. La filiation entre Andrias Mc Finley et Caius Finley, Augure de la guerre et grand Kshatriya (cf. page 26 des *Humains*) est évidente : Caius est le grand-oncle et le protecteur d'Andrias.

"Cet homme est un fou dangereux chuchoteront les soldats". Plus bas, certains ajouteront : "Je comprends que sa fille soit partie".



Actuellement, "Pirus" fait manœuvrer des Légions Antarès non loin des terres inondées de Kelipl. Le haut commandement lui a confié la direction des trois légions les plus dures de toute l'armée humaine. Pour en savoir plus sur le personnage, reportez-vous à la fin de ce livret.

B) LOCALISER FANGE ET SE RENSEIGNER SUR CETTE RÉGION

Ce type d'information peut être aisément trouvé dans les bibliothèques interdites. Pour y accéder, il faut soit connaître un érudit (une relation des parents d'un personnage par exemple), soit faire une enquête minutieuse.

Le domaine de Fange se trouve précisément au sud-ouest du delta du Kelipl dans une région baptisée Fugus. Il borde le royaume nécrosien de Sarla par le sud et l'empire Woon de Waba l'infante par le nord. Ce dernier est contrôlé par le Nouvel Ordre et le véritable pouvoir semble appartenir au Consul, l'Évêque Auguste Tinniard. Connu pour sa dureté, on ne s'étonnera pas du fait qu'il héberge dans Séniko, la capitale de Waba l'infante, les trois Légions d'Antarès du Général Mc Finley. En théorie le delta du Kelipl est une zone franche entre les terres de Sarla et l'empire de Waba l'infante. En creusant un peu la question, il s'avère (historiquement) que ni le nécrosien ni la dynastie Woon n'ont mis la griffe à Fugus. Des campagnes y ont été menées mais toujours interrompues. Pourtant, il semble que seul un peuple de bergers ygwans surnage dans ce piège boueux. Fange est un domaine particulier dans le Fugus puisque sa position à l'entrée du delta en fait la région la plus difficile mais aussi le point de jonction de l'empire Woon et de Sarla.

Une seule cité y est indiquée : Devorzhum. Le peu que l'on puisse en apprendre c'est qu'elle compte 300 habitants dont 200 humains (une garnison) et qu'elle a été bâtie sur les ruines d'une cité Saren.

Le delta du Kelipl est coincé entre les terres brûlées du Mong au sud et celles de Kelwé, ce qui explique l'étouffante chaleur qui y règne et l'humidité constante qui pourrit tout. La route la plus simple pour s'y rendre est de passer par Kelwé, de descendre par le sud-ouest pour contourner l'empire fantôme de Waba et de prendre le fleuve Zephelt descendant sur Devorzhum. Le passage par Mong oblige (à moins d'un détour important) à passer par le royaume du prince nécrosé de Sarla. Autant se rendre directement au Nouvel Ordre, la mort sera moins douloureuse.

Il faut compter deux semaines de pérégrination pour atteindre le domaine de Fange.

Si un personnage est magicien et qu'il se renseigne auprès de son école, le nom de Fugus n'est pas totalement inconnu. Dans les temps anciens, le marécage offrait une protection naturelle et un isolement adéquat à une école de magie assez spéciale : l'école Hégargor (les Terres Mortes). Ses gens avaient la vanité de vouloir manier la magie nécrosienne sans pour autant basculer du côté des Limbes. Cet exercice périlleux avait pour but, la recherche sur les origines de la nécrose et surtout le remède contre cette malédiction. Avec les troubles de la colonisation humaine et la destruction du réseau de communication des écoles de magie, il est impossible de dire si Hégargor existe toujours. Ce dont on est certain c'est que personne n'est descendu depuis longtemps dans le Mong pour s'approvisionner auprès des mines de Trihnite. Une rumeur voudrait

que Sarla lui-même ait été un des maîtres de cette école (ce qui est exact puisqu'il en fut même le fondateur). Son passage aux Limbes explique peut-être la disparition d'Hégargor.

C) CONTACTER LA RÉSISTANCE POUR EN SAVOIR PLUS SUR LE GUIDE

Il semblerait qu'Abel Cadrissian, après son relatif succès à Edenia, se soit isolé dans l'est du continent. Sa savante propagande semble toucher à la fois les humains mais aussi les héossiens. Sa réussite s'explique par son opposition farouche à tout accord avec le Nouvel Ordre. Pour le Guide, cet "ordre" est à son service. Il va même plus loin en prétendant qu'il l'a créé. Bien entendu, il promet une chose et son contraire, embrouillant un peu plus les esprits à chaque fois.

Si vous n'avez pas lu *Archéos* et *Edenia*, il suffit de savoir que cet homme a prouvé à plusieurs reprises qu'il était présent sur Héos avant l'arrivée des premiers colons. Des tablettes retrouvées dans la citée divine d'Antnadar le montrent envoyant un signal vers le vaisseau humain perdu dans l'espace. Le Nouvel Ordre et les Hommes-Dieux cherchent désespérément à comprendre comment cet usurpateur a réussi un tel tour de force. Pour le moment (et grâce à une équipe très efficace), il manipule les foules à grand renfort d'effets spéciaux.

Si une voix venait à s'élever contre "Lui", soit elle serait chassée, soit il lui arriverait un "malheureux et fatal accident". Les personnages devraient se montrer d'ailleurs assez circonspects dans les propos qu'ils utilisent pour qualifier le Guide. En effet ses adeptes sont partout et n'ont pas forcément tous le crâne rasé (ils peuvent porter des chapeaux par exemple). Une embuscade pour tabasser les blasphémateurs pourrait avoir une conclusion douloureuse. Si en plus nos héros étaient à Edenia, autant dire qu'ils auraient peu de chance de s'en sortir.

La grande famille des Albaman soutient officiellement la campagne de Cadrissian (on parlera plutôt de croisade). Si un de ses hommes venait à entrer dans le palais d'Harmonie, le Sénat et le conseil des Patriarches auraient alors le dessus sur les Églises.

2) VOYAGE VERS LE KELIPL

Dotés (ou pas) de ces précieux renseignements, les personnages peuvent à présent se diriger vers Fugus (ou plus précisément Fange). Plusieurs difficultés risquent de leur poser problème. La première réside dans les contrôles douaniers importants imposés par l'Église de l'Aigle. Comme on l'a vu plus haut, le chemin le plus direct reste la porte de Kelwé. Cette dernière est particulièrement surveillée, les passages de troupes y étant assez fréquents. Autant dire que le shaani doit trouver un moyen de montrer patte blanche pour atteindre le quartier kelwin. Passer avec une caravane semble la solution la plus pratique mais ce n'est pas la seule.

En effet, en marge de la place des portes de Kām (voir page 117 des règles), de nombreux faussaires proposent des accréditations de passage de plus ou moins bonne qualité. Un jet réussi en Contrefaçon permet de savoir si le document est correct ou pas. Par contre, il est probable que des chasseurs de primes traînent dans le quartier à la recherche des personnages. Ils n'hésitent pas à utiliser des armes dans la foule.

Et si...

Les personnages tombent entre les griffes de la milice locale.

Suivant la région où ils errent,

nos héros peuvent rencontrer différents

types de milice :

du simple shérif local, à la troupe de pilliers

organisée rackettant

les villages

sans défense

(les armes sont

prohibées).

C'est justement ce type

de compagnie qui

capture une partie du

shaani et qui part

à l'assaut d'une

bourgade troglodyte.

Les rescapés auront le

choix entre aider les

habitants du village

ou libérer leurs amis,

profitant de la

confusion.

La troupe compte

vingt miliciens dont un

magicien agréé.

S'ils sont mis en fuite,

ils préviennent la

garnison humaine

la plus proche.

Ils ne font pas de

prisonnier sauf

pour en abuser

ou pour les vendre

(souvent les deux).

Une fois les portes passées, les personnages se retrouvent dans la lourde atmosphère de Kelwé. C'est peut-être l'occasion pour eux de découvrir un quartier d'Héossia tout à fait particulier. Sa richesse est double. D'une part les mines qui criblent le sol, produisent un acier de qualité mais en plus les eaux brûlantes qui courent sous la ville s'exportent par les portes de Kām vers les autres quartiers. Séparément, c'est une bénédiction, ensemble, ces deux exploitations combinées transforment Kelwé en enfer. Sous terre, on ne compte plus les mines inondées, les lacs pollués et les éboulements. Sur terre, la poussière mêlée à la vapeur forme une boue compacte qui macule les murs et les gens. Les bâtiments bas sont gris cendré et n'ont plus qu'un minimum de fenêtres. En effet, sans parler de la suie, le soleil n'éclaire pas suffisamment pour percer la couche de pollution qui assombrit cette partie de la capitale. L'éclairage se fait soit à l'électricité dans les quartiers les plus riches, soit à la torche dans les quartiers ouvriers. Inutile de préciser que les conditions de vie sont déplorables et que nos héros devraient être témoins de plus d'une injustice dans ce lieu sordide : drogue, prostitution, esclavage, violence urbaine... De quoi animer le quartier.

Gageons qu'ils se mettront rapidement en quête d'une caravane prête à descendre vers le fleuve Zephelt. Il en part une toutes les semaines. Généralement, elle continue vers l'ouest en remontant le fleuve. Quasiment personne ne descend vers le delta du Kelipl sauf le ravitaillement des humains basés à Devorzhum. Celle qui prend la route la plus rapidement compte vingt voyageurs en roulottes et est dirigée par un darken du nom de Nématt.

Les autres voyageurs se rendent dans le royaume de Nierika et sont tous des nomoïs des hautes herbes. Autant dire que le voyage se fera dans le silence le plus absolu. Ils ne cachent pas que le but de leur périple est d'aller à la cour du roi Souffle (un nomoï).

La descente vers le fleuve oblige à longer les frontières de l'empire de Waba l'Infante dont Nématt parle avec le plus grand des mépris. La dynastie Woon fut l'une des plus grandes du pays avant que Waba n'arrive au pouvoir et ne donne son domaine en pâture aux humains. À présent, les Légions Antarès y font régner la terreur et massacrent à tour de bras sans raison valable. Il est d'ailleurs possible de traverser des villages détruits, des cratères de plusieurs centaines de mètres de diamètre dus aux obus ou bien des colonnes de migrants fuyant les légions. Les récits des réfugiés qui quittent l'empire sont édifiants. Il y a bien trois légions : Légion Ravage, Légion Maelström et Légion Lartomento (légion féminine). Leurs exactions n'ont pas de limites et pourtant, paraît-il, elles ne font que s'entraîner. On murmure qu'elles vont bientôt descendre vers Fugus et que déjà quelques escouades sont entrées dans le delta du Kelipl.



Le voyage jusqu'au fleuve dure une semaine. Des terres brûlées la caravane sera passée par un paysage de hautes herbes et de hauts arbres pour atteindre enfin le Zephelt au cœur d'une forêt de Jéarlis géants (des séquoias en héossien). Il fait très chaud, plutôt humide et déjà les insectes commencent à attaquer les peaux les plus découvertes. Nématt explique que le plus simple reste de construire une embarcation et de se laisser porter par le courant. Il est possible aussi de longer le fleuve et de récupérer une épave de voyageurs moins chanceux (et il y en a, assure-t-il cyniquement). Par contre il faut éviter de s'éloigner de la rive seul mais aussi de dormir dans les embarcations. La forêt vers l'Est est relativement dangereuse (entre la faune, la flore et les pièges naturels), mais le fleuve en se rapprochant du delta n'est guère mieux fréquenté. Enfin, conclut-il énigmatiquement, il faut se méfier par-dessus tout du vent. Sur ce dernier conseil, il part avec les nomoïs sans un regard derrière lui.

3) LE DELTAT DU KELIPL : UNE ARRIVÉE MOUVEMENTÉE

Comme l'avait indiqué Nématt, il est possible de trouver des embarcations en plus ou moins bon état le long du fleuve. Où sont passés leurs propriétaires ? Mystère. En général, il reste quelques affaires, jamais d'armes ni d'indices expliquant les disparitions. Les personnages trouveront même une chaloupe en

Et si...

Les personnages sont témoins d'une terrible erreur. Nos héros assistent à l'arrestation d'un groupe d'héossiens composé des mêmes espèces qu'eux. Il semble que les malheureux soient arrêtés et confondus avec les personnages. Les victimes sont emmenées vers la chapelle la plus proche. Une pancarte officielle annonce que leurs boucs émissaires seront exécutés en place publique le lendemain matin. Que feront les personnages ? Ne rien faire, c'est s'assurer de ne plus être chassé mais c'est aussi faire exécuter (par pendaison ou écartèlement) des innocents. Intervenir c'est prendre des risques et attirer l'attention. A eux de choisir...

Et si...

Les personnages apprennent que Mc Finley aurait un fils. Fédor Mc Finley, 14 ans, serait dans la Technopole suivant un séminaire au sein de l'Église de l'Aigle. Le jeune homme pourrait en dire plus sur les relations de sa sœur et de son père. Malheureusement, il est enlevé par la Résistance qui veut venger le sac de Cheersab. Le commando croise la route des personnages avec son prisonnier. Ils veulent l'abattre au plus vite et placer son corps bien en vue. Or Fédor n'est ni violent, ni antihéossien, sa mort sera un simple crime. Aux personnages de trouver un moyen de l'approcher ou, peut-être, de le sauver.

plastacier aux armes du Nouvel Ordre (Église du Sanglier) ; les humains aussi peuvent disparaître ici. Le voyage de quatre jours jusqu'à Devorzhum peut se passer sans problème si le shaani suit les conseils de Nématt. Au pire, le payeur aura-t-il à éviter les troncs, les racines ou les branches un peu basses (jet de Navigation + Corps + Sensuel avec les bonus adaptés). Si par malheur un imprudent venait à s'éloigner du camp, il apprendrait à ses dépens comment certaines expéditions ont disparu. En effet, la forêt de séquoias est le repère d'une curieuse tribu kelwin, les Drozoliols. Vêtus de peaux reptiliennes, ils se fondent parfaitement avec le paysage. Ils sont invisibles sur un terrain qu'ils maîtrisent parfaitement. Chasseurs et cueilleurs, ils vivent depuis des hérons sans que personne ne se doute de leur existence. Ils sont traditionnellement anthropophages et détestent que l'on traverse leur territoire. Petits, même pour des kelwins, ils contrôlent pourtant une arme terrible : les insectes. Jamais ils ne brandiront autre chose qu'une flûte ou une fiole odorante. Avec la première, ils donnent des ordres simples à de monstrueux essaims dissimulés au plus haut des arbres. Avec la potion (dont ils badigeonnent les ennemis), ils les rendent fous furieux. Reportez-vous à l'Annexe 1 pour en savoir plus sur ces délicieux et bourdonnants hôtes. À la moindre escapade solitaire, les Drozoliols envoient leur armée volante sans jamais se montrer. La victime a deux solutions. Soit elle plonge dans le fleuve et doit affronter ses dangers, soit elle tente de se réfugier dans la fumée d'un feu pour repousser les assaillants. Sinon, il ne lui reste plus qu'à recommander son âme à l'Anthéos car en deux tours (une moitié des points de vie au premier, l'autre moitié au second), il ne restera même pas ses os pour témoigner de sa présence.

Fait intéressant, le sorcier de la tribu, Wagaïos, brandit souvent un trophée qui peut attirer l'attention. Il s'agit d'une sorte de large chauve-souris momifiée portant au cou un tube métallique. Ce dernier contient un message daté selon le calendrier en vigueur dans l'empire Woon de Waba l'Infante. Il est vieux d'au moins deux ans. En voici le texte (cf. *Indices* en fin de livret) : "Situation calme. Aucun mouvement signalé ni au sud ni au cœur des brumes". La signature : B. I. S. renvoie à Basse la Sage, espionne woon au service direct de l'empereur (cf. 4. *Devorzhum la glauque*). Mais revenons au moyen d'échapper aux mortels essaims...

Pour le personnage qui piquerait une tête dans le fleuve, il faudra affronter les kronems (voir page 140 des règles) qui dorment sous les eaux en quête d'une proie facile. La nuit, ils ont même le courage de faire chavirer les embarcations les plus frêles.

Avec les jours, il fait un peu plus chaud, plus humide et les véritables marécages vont commencer. La mousse est plus dense, plus sombre, les cris des animaux rebondissent bruyamment sur l'onde, la profondeur du fleuve est moindre mais sa largeur augmente. Partout, des lianes barrent le passage et d'inquiétants remous indiquent une vie fluviale importante (insistez sur l'opacité de l'eau, sur les bulles crevant la surface et sur les cris qui résonnent au loin). Le shaani (et les joueurs) doit avoir l'impression que quelque chose cherche à les ralentir, voire même à les bloquer. Les racines interdisent une progression plus rapide et les insectes commencent réellement à agacer les voyageurs. Le Zephelt s'élargit pour finalement offrir plusieurs bras aux personnages.

Aucun panneau, on s'en doute, ne permet de s'y retrouver. Le ciel, lui-même, semble lourd de menace et s'obscurcit à chaque minute un peu plus. Seul le vent (dont il faut se méfier) n'est plus de la partie.

Dès lors, les héossiens ne vont évoluer que dans ce cadre de boue, d'eau stagnante, de sangsues, d'odeurs nauséabondes et de pourriture. La vue va rapidement laisser le pas à l'odorat et au toucher. Tout va poisser et puer, même (et surtout) les autres personnages. Jamais il ne faudra qu'ils oublient qu'ils pataugent dans un marécage. Interdiction de courir, de sauter ou de se battre aisément. Chaque mouvement est ralenti, chaque réaction un peu plus fastidieuse. Pour ceux qui auraient des vêtements, des armures ou des fourrures inadaptées, ils vont coller à la peau et abriter des pernicioles sangsues. Quelques jets en Orientation permettent de repérer les canaux les plus fréquemment utilisés. Une fois dans Fugus (et dans le domaine de Fange), la route pour Devorzhum prendra une journée au plus.

4) DEVORZHUM LA GLAUQUE

La cité de Devorzhum s'avère être la fusion étrange d'une ville antique Saren et d'un poste avancé du Nouvel Ordre. Les premiers humains en trouvant les ruines abandonnées, coulèrent en plusieurs couches successives une chape de béton de quinze mètres de haut sur deux cent de large pour cent cinquante de long. La ville originelle fut ainsi emprisonnée dans le ciment mais surélevée par rapport au niveau de l'eau. Les bâtiments dominant de trois mètres le marécage à Devorzhum. Pour l'atteindre, il faut prendre l'un des trois escaliers (même si le plus petit n'est jamais utilisé). Une fois le bloc coulé, les humains ont fortifié la plate-forme par des murs épais (un mètre de large) et hauts (trois mètres à partir du rez-de-chaussée, donc à six mètres de l'eau). Ensuite, ils ont "adapté" les ruines Saren pour les rendre habitables par la troupe, par quelques commerçants et les serviteurs des humains. Curieux mélange d'angles droits bétonnés et de courbes reptiliennes entrecroisées, cette cité doit être unique en son genre. Pourtant, malgré les efforts de la soldatesque humaine, Fange (le marécage) reprend le dessus sur la "civilisation". Le lichen s'incruste dans les murs, la mousse pousse dans chaque recoin alors que la vase monte parfois jusqu'au centre ville, maculant chaque ruelle. Outre les humains, la plus grande partie de la population est composée d'ygwans des marais, de l'ethnie des F'Sauranns. Peuple berger, ils surveillent les Caorloks, de gros pachydermes aquatiques inoffensifs. Secrètement, ils dressent aussi des Mon

Et si...

Le shaani rencontre un étrange scribe. En cherchant à se renseigner sur Fange, les personnages croisent Felios de Janial, un kelwin prétendant avoir accès à des cartes et des informations topographiques sur tout le continent. C'est vrai car il travaille pour les humains et nettoie les locaux du service de cartographie de l'Eglise de l'Aigle. Ses prix sont élevés et s'il peut vendre ou trahir ses clients pour la prime de l'avis de recherche, il n'hésitera pas. La qualité de ses cartes est laissée à votre discrétion.

Chasseur de prime woon (exemple)

C : 4

Per : 4

Rel : 3

A : 1

E : 2

Sens : 3

Arme : Arbalète (facteur d'attaque : 3),
Filet, Dague (F.A. 2)

Points de Vie : 10/20

Compétences : Éducation Physique 15, Pugilat 17,
Dissuasion 15, Discrétion 15, Vigilance 17, Armes de corps
15, Armes de Jet 15.

Votard chasse autant pour le plaisir que pour l'argent. Il est patient, intelligent et préfère attaquer une victime isolée. Il ne tue que par nécessité mais sans aucune hésitation. Son rêve serait de posséder une arme à feu humaine.



Wodar, les plus gros reptiles du continent (voir leur caractéristiques plus bas). Pour ceux qui auraient joué *Archéos*, un Mon Wodar est déjà apparu lors d'une hallucination non loin de l'usine des Albaman. Cette vision trouvera son explication lorsque les personnages seront nez à nez avec le monstrueux serpent. Les ygwans vivant en ville portent des brassards les différenciant des inférieurs locaux. Pas moins de cent,

Nématt

C : 5

Per : 4

Rel : 2

A : 2

E : 2

Sens : 3

Arme : Épée courbe (facteur d'attaque : 10)
Points de Vie : 9/18

Compétences : Astronomie 10, Navigation 15, Orientation 15, Survie en nature 15, Armes longues 8, Dissuasion 8, Pugilat 9, Vigilance 17, Contrefaçon 12 (fausse accréditation), Substitution 12, Vie urbaine 10.

Nématt se moque de savoir qui il accompagne, il veut juste son salaire (c'est-à-dire 1 Anima par personne jusqu'au fleuve). Il est sombre de peau et de caractère, mais il ne trahira pas le shaani.

ils s'occupent de l'entretien et du ravitaillement. Ils ne parlent jamais sauf pour obéir aux ordres des humains.

Il y a cinq lieux importants pour notre histoire.

Le reste n'est qu'habitations basses (pas d'étage en général) destinées à quelques ygwans vivant en ville. Il n'y a pas de commerce pour les humains, le ravitaillement se faisant au consulat. Les seules boutiques sont destinées aux ygwans citadins.

a) LE PORT

Deux accès permettent de monter à la plate-forme. Les quais en béton assurent un amarrage solide aux embarcations. Cinq barques motorisées, une dizaine d'hydrospeeds (reportez-vous plus bas pour les caractéristiques) et quelques chaloupes attendent sagement à côté d'un transport blindé d'une taille impressionnante. Le soldat en faction devant arbore les armes de la Légion Ravage. Une trentaine d'autres attendent au consulat et notamment à la prison (voir plus bas).

Des soldats de la garde locale préparent des rampes d'amarrage supplémentaires en vue de l'arrivée des légions en ville. Trop occupés, ils ne contrôlent que sommairement les voyageurs héossiens laissant ce travail aux soldats qui patrouillent en ville. Il y a toujours trois gardes aux ports nord et sud. Par contre, comme il reste inutilisé, le port Est demeure à l'abandon.

b) LA CASERNE

Elle abrite sur trois étages 175 militaires d'infanterie légère affiliés à l'Église du Sanglier. Entourée par un grillage autrefois électrifié, elle est couverte de lianes rongant le béton.

Les soldats qui y vivent sombrent tous très rapidement dans l'alcoolisme, la dépression et la violence. La plupart cauchemardent et regardent les héossiens avec une haine mêlée de crainte. Quand ils ne se saoulent pas au Ss'ourk, ils montent la garde sans conviction. À l'arrivée des personnages, ils patrouillent plus sérieusement qu'à l'habitude. À priori, ils cherchent quelqu'un. Nerveux, ils surveillent surtout du coin de l'œil si des légionnaires ne les épient pas. Deux d'entre eux ont déjà fait les frais de la Légion Ravage et pourrissent dans les mangroves, une balle dans la tête. Les armes sont prohibées et leur possession passible d'exécution sommaire.

Si un combat devait avoir lieu, dix hommes de la Légion Ravage débouleraient dans les cinq minutes. C'est le capitaine Hamett Lyonnese qui dirige la troupe en temps normal. Pourtant, actuellement c'est Kaar Parsifal, capitaine des légionnaires éclaireurs, qui contrôle la ville, installé au consulat. Il y a une haine farouche entre les deux gradés et Hamett n'hésitera pas à "aider un peu" des contrevenants pour mettre des bâtons dans les roues de Kaar. Il a les mêmes caractéristiques que ses soldats avec une compétence de Commandement de 15.

Et si...

Les personnages aident un adepte du Guide.

Un couple de boréals se fait lyncher dans une petite ruelle. Les assaillants (cinq felings) vont sûrement les tuer car ils sortent leurs longs couteaux. Le shaani peut intervenir ou passer son chemin.

Interrompus, les felings prennent la fuite mais maudissent par Aken (le feu sacré) les personnages.

En fait, il s'agissait d'adeptes du culte du feu voulant donner une leçon aux boréals, prêcheurs pacifistes du Guide.

Un dialogue peut s'engager avec les deux "Guidés".

Et si...

Shaaminale.

Les personnages arrivent en plein conflit social.

Le Nouvel Ordre a manipulé des leaders kelwins pour qu'ils se rebellent contre les grandes familles, principales exploitantes des mines de Kelwé.

Les revendications sont simples : deux repas par jour au lieu d'un seul.

La révolte gronde et déjà les milices patrouillent à la recherche des meneurs qui doivent se réunir bientôt...

c) LE CONSULAT (LA PRISON)

L'autorité civile est en théorie assurée par le consul Hanibale le Théosien. En extase devant la Légion Ravage, ce gros personnage, noble mais vendu au Nouvel Ordre, obéit au doigt et à l'œil au capitaine Kaar Parsifal. Il règle les affaires courantes comme la gestion du stock de nourriture, les corvées imposées aux locaux, les autorisations de sortie et, plus récemment, la prison. C'est là que les personnages pourront obtenir les autorisations de vaquer à leurs occupations. Il faut justifier sa présence, expliquer le but du voyage et le temps que durera le séjour. Le fonctionnaire qui enregistre le tout et donne le fameux visa n'a cure des explications des héossiens. Administratif, il fait remplir un tas de papiers sans jamais les lire. D'ailleurs, il n'attendra pas le départ du shaani pour les mettre à la poubelle.

Et si...

La baguette royale. En fait, les nomoïs sont des ambassadeurs d'un royaume voisin. Ils apportent une offrande à Souffle : une baguette d'ivoire sertie d'une valeur inestimable. Elle est surtout le symbole de l'ouverture de négociations pour éviter une guerre. Sachant cela, les situations à problèmes ne manquent pas. La baguette peut disparaître (un traître dans la caravane la cache sur lui) ou le convoi peut se faire attaquer par des partisans du conflit. A vous de voir...

Et si...

Un drozoliol tombe entre les mains du shaani. Ce dernier, blessé ou malade, a été abandonné par ses frères. Pour se venger, il indique l'emplacement de son ancien village aux voyageurs. Les nombreuses prises de guerre qui s'y trouvent pourraient intéresser plus d'un aventurier. Mais comment accéder à tous ces trésors sans attirer l'attention et être pris en chasse ?

Outre les 24 fonctionnaires qui l'aident, Hanibale loge aussi l'ensemble des éclaireurs de la Légion Ravage et leurs prisonniers récents. Depuis leur arrivée à Fange, leur mission a été de parquer un maximum d'autochtones en attendant qu'ils soient transférés vers l'empire Woon. Nul ne connaît les raisons d'un tel déplacement de population mais déjà deux tentatives d'évasion (manquées) ont mis les légionnaires à cran. Ils soupçonnent même les soldats locaux d'aider les ygwans par leur inaction. C'est la première fois qu'ils rencontrent de la résistance, ce qui les rend nerveux de la gâchette. Ils partent en chasse une fois par jour de 8h à 23h et ramènent vingt prisonniers par expédition. Deux légionnaires les surveillent la nuit et quatre le jour. Les captifs croupissent dans des conditions déplorables au fond de cages insalubres. Ces dernières ont été suspendues au-dessus du marécage, contre le mur d'enceinte. Les ygwans ne comprennent pas ce que leur veulent les humains et pourquoi ils brûlent les villages alentours. Il y a pour l'instant trois tribus complètes (soit 120 personnes en tout) : Les Ssahorks, les Fthn'a et les Zoursss. Si on aide à leur libération, certains disparaissent dans les mangroves et feront de précieux alliés par la suite. Tous connaissent Fange et surtout l'école Hégargor (voir plus bas).

d) Ss' OURK

Un bar tenu par un ygwan local répondant au nom de Farff. Il est autorisé à vendre de l'alcool par le consul à la condition que cela reste discret. Cinq

Les F'Sauranns

C : 3

Per : 2

Rel : 3

A : 3

E : 2

Sens : 3

Arme : aucune (interdites)

Points de Vie : 6/12

Compétences : Botanique 15, Légendes Saren 10, Attelages & Equitation sur reptile 15, Discrétion 9, Navigation 11, Vie en nature 12, Orientation 13, Elevage 12.

Gardiens ancestraux des secrets de Fange, ils sont très peu communicatifs mais rarement agressifs. Ils donneraient leur vie pour sauver les "Ses'aruka" de leur clan (cf. chapitre 4 de l'acte 2)



Annexe 1 Les insectes

Il existe deux types d'insectes à Fange. Les volants et les rampants.

Ces derniers sont les chenilles, les vers et autres cafards qui n'utilisent pas leurs ailes atrophiées. On n'oubliera pas les arachnides de tous poils et les mollusques. Ces petites choses collantes grignotent tout ce qui peut l'être et engluent le reste. Les rampants creusent aussi bien la terre, la mousse et le bois que la peau ou le tissu. Leur but est de se nourrir et de pondre. S'il est possible de se nicher sous l'épiderme d'une victime et de rester au chaud, pourquoi vouloir sortir ? Les personnages seront des hôtes de choix pour toute cette armée aveugle.

Les volants se divisent quant à eux en deux groupes. Les premiers se déplacent et vivent en essaim. Petits, ils tirent leur force du nombre. À Fange, le plus gros Annom (sorte de frelon) n'a que la taille d'une main. Seul, il ne tue que s'il arrive à piquer deux fois. Un groupe de ses congénères compte au moins deux cent individus. Il serait donc malvenu de la part d'un visiteur de percer l'une de ces grosses poches brunes qui flottent paresseusement entre les racines : la ruche. Les volants solitaires sont soit très dangereux (comme ces Pluvias, libellules carnivores qui tranchent de leurs ailes leur proie) soit totalement inoffensifs (comme ces immenses papillons de nuit qui veulent juste jouer dans les cheveux des personnages les plus sensibles). Comme les rampants, ils cherchent toujours des nids pour leurs œufs.

Grâce aux flûtes des Drozoliols, il est possible de diriger les actions des insectes. Il faut s'entraîner et réussir deux fois de suite un jet d'Esprit + Relationnel + Zoologie - 6. Si l'entreprise est un succès, le joueur peut ajouter une spécialisation à la Zoologie : Dressage éthologique à 5. Si, par la suite, il réussit un jet de Dressage éthologique, il pourra donner des ordres simples à des insectes mais seulement s'il utilise une flûte de Drozoliols.

servantes (deux felings, trois mélodiennes) font offices de prostituées agréées. Elles ne sont pas originaires de Fange où elles ont été placées par l'administration sanitaire du Nouvel Ordre. Conscient de leur calvaire, Farff les protège des abus des soldats autant qu'il le peut. Mais le marais et l'alcool les grignotent peu à peu. Elles sont de précieuses sources de renseignement.

Parmi elles, les militaires avinés ne remarquent même pas que parfois il s'en trouve une plus grande, blonde, les cheveux longs et les yeux violets. Le sommet de ses oreilles reste caché par un bandeau. Impossible de s'y tromper pour les personnages : c'est Flora Mc Finley. Elle sert silencieusement et s'arrange toujours pour que les clients la laissent tranquille. Si l'un d'eux insiste, les héossiennes prennent le relais et calment le prétendant éconduit.

Il existe un passage souterrain entre le ponton abandonné et le bar du Ss'ourk. La chape de béton étant parcourue par un système d'égout à présent abandonné, il s'avère assez simple d'entrer et de sortir de Devorzhum. La cave du Ss'ourk contient quelques armes : trois épées courtes, six longs harpons, quatre filets à crocs et deux bolas.

c) LE QUARTIER DES ÉCHANGES

Avant l'arrivée des humains, seule cette partie des ruines était encore peuplée. Les différentes tribus s'y retrouvaient pour échanger des denrées. Aucun système monétaire ne s'est développé depuis et le troc continue à fonctionner. Actuellement le quartier des échanges est vide puisque les légionnaires sèment le trouble dans la région. Seul les citadins s'y rendent de temps à autre pour trouver ce que le consulat ne peut leur fournir (essentiellement de la nourriture pour ygwan).

Parmi les échoppes où l'on peut échanger différents produits, il en est une tenue (chose exceptionnelle) par une woon originaire de l'empire de Waba l'Infante. Elle propose tissus, toiles et autres denrées textiles propres à intéresser une clientèle ygwan. Elle se nomme Basse la Sage.

Les stocks de tissus de la woon sont assez conséquents et son étale toujours bien remplie. Elle possède une toile d'origine dehlion d'une superficie importante. Elle pourra intéresser les personnages puisqu'elle a la propriété de prendre la couleur du décor qui l'entoure (comme un caméléon). Utiliser cette toile donne un bonus de 4 au jet en Discrétion.

5) ÉVASION, SERPENTS ET VENT

Il est probable que les personnages entrent en contact avec Flora Mc Finley. S'ils ont la bêtise de l'appeler en public par son véritable nom, tous les soldats présents sautent sur leurs armes. En effet Mc Finley et l'histoire de sa famille sont célèbres chez les militaires. De plus, "Pirus le fou" débarquant sous peu en ville, la capture de sa fille constituerait un beau cadeau de bienvenue. Curieusement, malgré les photographies placardées au consulat, aucun humain ne semble la reconnaître si personne ne prononce son nom. Ils l'appellent tous Gwéniyafimusterafonne, l'assimilant à une mélodienne. Si nos héros préfèrent l'observer, ils s'aperçoivent que soit elle joue la comédie à merveille, soit elle ne les reconnaît pas. À la vérité, elle se demande qui sont ces fous qui débarquent à la veille d'une guerre. Généralement, les esclavagistes

Éclaireur de la Légion Ravage

C : 5

Rel : 4

E : 3

Per : 1

A : 1

Sens : 5 (cybernétiques)

Armes : RS3 (cf. page 110 des *Humains*) (facteur d'attaque : 9), Brûleur (cf. page 110 des *Humains*) et parfois Oshik'in OS-41 (cf. page 111 des *Humains*) (F.A. 12).

Points de Vie : 10/20 (renforcement du corps)

Compétences : Protocoles militaires 10, Foi 15, Orientation 15, Survie en nature 15, toutes les Armes à 12 en moyenne, Dissuasion 15, Pugilat 15, Vigilance 17, Pilotage 12.

Note : À vous de voir s'ils portent leur fameuse combinaison lourde (cf. page 105 des *Humains*).

Un légionnaire n'a qu'un but, servir les Hommes-Dieux. Mourir pour eux est un honneur et un devoir. Il se bat jusqu'à son dernier souffle. Leurs armures amphibies cachent des seringues d'inhibition qui se déclenchent avant le combat. Pendant une heure, le légionnaire ne ressentira plus rien si ce n'est une terrible énergie. Violent et efficace, il n'est pourtant pas stupide et tombe rarement dans un piège. Les éclaireurs, déjà impressionnants, ne sont qu'une avant-garde légère par rapport au gros de la troupe qui va arriver. Quasiment invincibles, les légionnaires ne doivent jamais laisser les personnages de marbre. Un shaani de darkens ou de woons aura du mal à en abattre un seul.

arrivent en même temps que le gros de la troupe, pas avant. L'humaine sert au bar jusqu'au soir (trentième heure héossienne) avant de disparaître. Par la suite, il sera très difficile de la rencontrer à Devorzhum puisqu'elle n'y mettra probablement plus les pieds.

Lui parler semble la solution la plus simple. Évoquer le calice et les messages la plonge dans une grande perplexité. Enfin, lui dire qu'elle est magicienne l'effraie au plus haut point. Pour qu'elle ose parler, il faudra prouver sa bonne volonté en se soumettant à un discret sortilège de sonde mentale. Pour un shaaniste (qui souffrira) ou un magicien, aucun doute, cette fille utilise les forces des Limbes. Elle n'est pas nécrosienne mais utilise la magie des maudits. Une fois rassurée sur les intentions des personnages, elle explique la situation actuelle dans l'arrière salle du Ss'ourk. Oui, elle s'appelle bien Flora Mc Finley, fille du général du même nom. Oui, elle est magicienne et fait ses études au sein de l'école d'Hégargor. Oui, elle est en ville pour organiser de l'intérieur une évasion. Mais non, elle ne connaît pas les personnages. Non, elle ne leur a jamais envoyé de message (elle n'en a pas le pouvoir) et non, elle ne peut pas les aider en ce qui concerne leur nécrose de la main. Elle n'a jamais vu le calice dont ils lui parleront peut-être mais elle sait qu'il s'agit d'une relique destinée à tester les futurs

Soldat de Devorzhum

C : 4

Rel : 1

E : 2

Per : 2

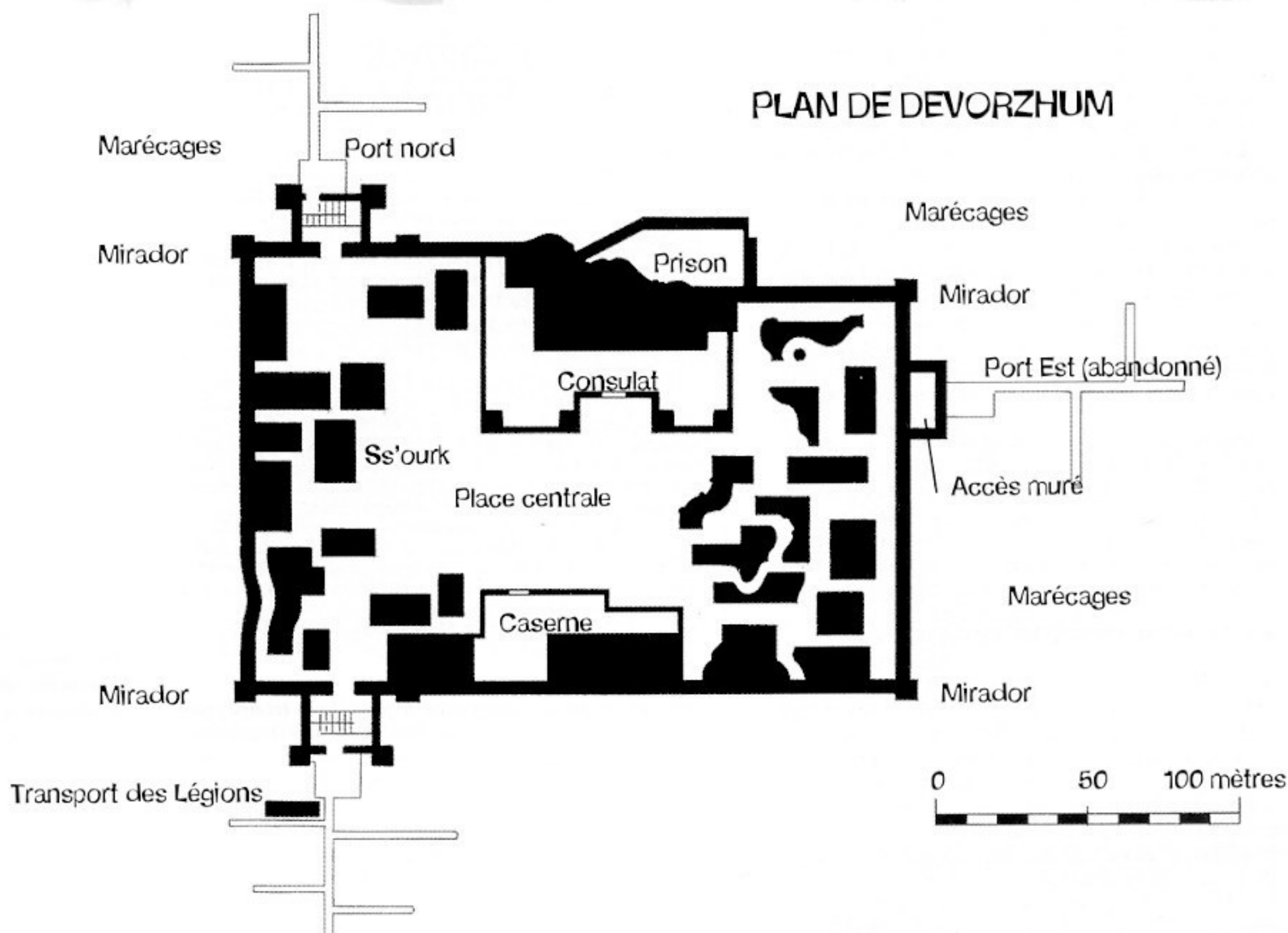
A : 1

Sens : 4

Arme : RS3 (facteur d'attaque : 9)

Points de Vie : 7/14

Compétences : Dissuasion 11, Pugilat 9, Vigilance 10, Toutes les armes à 9, Vie urbaine 10.



maîtres de son école. Elle n'a jamais approché l'objet gardé dans un lieu secret et n'aurait probablement même pas la force de l'approcher sans se nécroser instantanément. Par contre, si elle ne peut aider les personnages, son professeur le pourra sûrement. Elle leur propose donc un marché. Cette nuit, ils l'aident à faire évader tous les prisonniers et en échange, elle les amène à son école dissimulée au fond de Fange. Si les personnages refusent, elle n'insiste pas mais par la suite parlera à ses maîtres du peu d'enthousiasme qu'ils auront mis à l'aider. Dans le cas contraire, elle explique en quoi le shaani pourra être utile. Dans la cave, sont entreposés des Lhékror, de gros champignons ronds (de la taille et du poids d'un melon). À chaque Lhékror est attaché un insecte assez semblable à un scorpion nommé le Shaï. Il est sans danger mais s'énervé facilement et pique autour de lui furieusement. Les personnages devront placer les champignons non loin des gardiens et utiliser un sifflet quelconque qui excitera le Shaï. L'insecte percera le Lhékror qui libérera ses spores. Quiconque les respire est beaucoup plus vulnérable à la magie (malus de 6 pour résister). Après cela, le shaani doit se rendre au port abandonné où attendront des moyens de transport adaptés. L'opération commencera lorsqu'une grande lumière illuminera la cité (elle n'en précise pas la nature). Nos héros ont jusqu'au signal pour placer les

Lhékror. Bien entendu, ils auront sûrement du mal à passer inaperçu en ville et quelques jets de Discrétion seront bien utiles pour ne pas éveiller l'attention.

Si malheureusement cela devait être le cas, une partie de cache-cache s'engagerait aussitôt avec la garde et

Flora Mc Finley

C : 3

Per : 2

Rel : 4

A : 4

E : 4

Sens : 4

Arme : aucune.

Points de Vie : 6/12

Compétences : Acrobatie 10, Lang. Du corps 12, Alchimie 5, Astromancie 12, Botanique 5, Légendes 10, Culture humaine 15, Culture nécrosienne 12, Discrétion 14, Équitation (spécialisation sur Mon Wodar) 10, Navigation 10, Orientation 5, Armure 7, Toutes armes à 7 (entraînement militaire de base), Stratégie 10, Déguisement 9, Corruption 10, Shaan 8, Magicien tout à 8 par défaut mais à moduler en fonction de vos besoins durant le scénario.

Élève de l'école de magie d'Hégargor, elle prépare la libération de tous les prisonniers. À ce stade de l'histoire, elle ne connaît ni les personnages, ni le Guide. Par contre, elle connaît le calice, l'une des reliques de son école. Lui en parler la trouble car cela prouve que les personnages connaissent certains secrets de Fange. Prudente au début, elle les aidera toujours par la suite. Cette jeune magicienne est dynamique, toujours souriante mais parfois perdue dans ses rêves. C'est une puissante magicienne et shaaniste qui s'ignore.

Basse la Sage

C : 4

Rel : 4

E : 3

Per : 3

A : 1

Sens : 4

Arme : Dague dissimulée dans ses dreadlocks (F.A. 4)

Points de Vie : 7/14

Compétences : Comédie 8, Déguisement 8, Langage 10, Protocoles 10, Culture humaine 5, Discretion 12, Vigilance 8, Armes de corps 8, Armes lancées 8, Dissuasion 10, Stratégie 12, Commerce 15, Corruption 10, Contrefaçon 10, Vie urbaine 12, Artisanat (tissage) 13.

Au service de l'empire Woon depuis quatre générations, elle fait son rapport à l'Infante lui-même tous les deux jours grâce à un système de sortes de chiroptères messagers (dont l'un d'eux est tombé aux mains des kelwins Drozorios). Les ordres qu'elle a reçus sont très clairs. Il ne faut pas intervenir sauf pour aller dans le sens des légionnaires. Elle ignore pourquoi Waba aide si facilement les humains (il complotait secrètement contre eux depuis longtemps) mais ce dont elle est certaine c'est que la menace à Fange ne vient pas du nord et des légions mais bien du sud et des nécosiens. Au pire, elle trahit les personnages, au mieux, elle les aide à évacuer la population de Fange (et avec la protection secrète de l'empire Woon). Elle et ses Fourmloud (chauves-souris) sont l'une des clés de ce scénario. Il est impératif que les personnages la rencontrent lors de leur première visite de la ville.

les légionnaires. Si les personnages s'en sortent trop mal, la nuit va les aider. À la vingt quatrième heure, l'obscurité tombe brusquement. La ville est illuminée de gros projecteurs aveuglants (deux dans chaque mirador vers l'intérieur et vers l'extérieur).

Une fois tous les Lhékor en place, il ne reste plus qu'à attendre le fameux signal, bien à l'abri. Le problème, c'est qu'un des soldats sera découvert à la vingt neuvième heure dans une remise, la gorge tranchée. L'alerte générale est donnée et des patrouille quadrillent toutes les zones à risque. Si un Lhékor est découvert, les autres risquent de l'être aussi et tous les efforts des personnages n'auront servi à rien.

À la trentième heure, le signal va apparaître au-dessus de la ville. Une lumière verte entourée de brume explose à la vue de tous avant de prendre la forme d'un serpent fondant sur Devorzhum. Chaque personnage doit faire un jet d'Esprit + Personnel + Shaan pour ne pas prendre la fuite devant cette terrible créature plus vraie que nature. Suivant la gravité de l'échec, la victime de l'illusion reste incapable de toute action cohérente pendant 1, 5 ou 10 minutes (à votre convenance).

Fourmloud messagers

Type : mammifères volants

Gabarit : petit

Taille : 30 cm d'envergure

Poids : 500g

Milieu : marécages

C : 1, **Rel :** 1, **E :** 2

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

Points de vitalité : 2/4

Protection : 1

Engagement : 1

Vigilance : 2

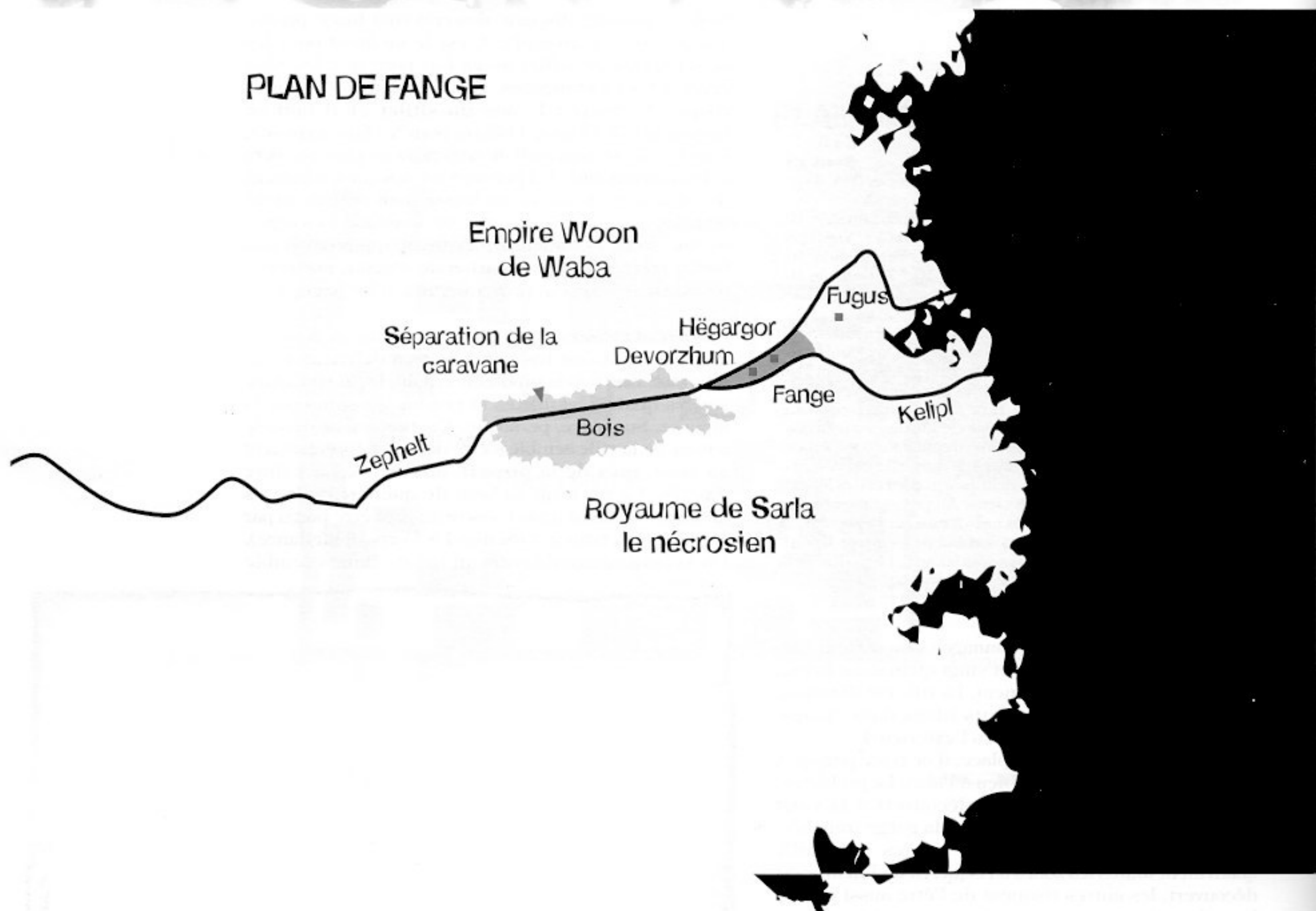
Description : Chiroptères à la robe sable, ils sont totalement inoffensifs voire même affectueux. Ils obéissent à des ordres simples qu'il suffit de penser. Légèrement télépathes, ils reconnaissent l'âme de leur maître plutôt que son visage. Basse la Sage en possède 20 qu'elle dissimule dans sa cave.

Sitôt le monstre disparu, des cris vont fuser, preuve que la ville est attaquée. C'est le moment pour les personnages de siffler assez fort pour que les Shaï percent les champignons. Dans la confusion, le bruit risque de couvrir le son du sifflet et il faut se rapprocher de chaque Lhékor pour les faire exploser. Ensuite, il est impératif de se rendre au plus vite vers le port abandonné. Un peu partout des gardes hurlent des ordres, tirent sur ce qui bouge, mais surtout, tirent vers l'extérieur, la peur gravée sur leur face. Des bruits de succions, de mâchoire et de claquement d'eau feront travailler l'imagination du shaani, incapable de savoir ce qui peut provoquer une telle panique.

Au port abandonné, deux soldats montent la garde. Pour sortir, il faut les éviter ou s'en débarrasser au plus vite. Une fois le problème résolu, le groupe arrive sur les quais désaffectés et rendus glissants par la mousse. Sur place, personne. L'action qui se déroule autour de la ville semble s'être déplacée (précisément au nord, près de la prison), laissant le port libre d'accès. Ce n'est qu'au bout de quelques minutes qu'un mouvement dans l'obscurité peut être perçu par les plus observateurs (Sensuel + Corps + Vigilance). Un kelwin camouflé sous un tas de lianes semble



PLAN DE FANGE



glisser sur l'eau vers le shaani. Son trajet est sinusoïdal. Sitôt au bord du quai, il fait signe aux personnages de le rejoindre dans l'eau. C'est seulement maintenant qu'ils peuvent réaliser que le moyen de locomotion de l'héossien est un immense reptile dont le sommet du crâne sert de siège. Le monstre est un Mon Wodar. Pour ne pas paniquer devant ce serpent titanesque, il faut faire un jet d'Esprit + Personnel + Shaan. En cas d'échec il faut toute la persuasion du groupe pour convaincre le peureux de monter sur la bête (ou des jets d'Esprit + Relationnel + Psychologie).

Le kelwin se présente : Dzalios le Souffleur. Flora Mc Finley lui a donné l'ordre de récupérer quiconque se présenterait au quai. Dzalios doit ensuite filer vers les prisonniers pour en emporter un maximum. Une fois sur le reptile, les personnages doivent se placer à cheval sur des harnais de corde (pas forcément à leur taille). En déplacement, ils doivent juste s'accrocher. En cas de mouvement brusque (fuite, combat ou plongée), ils doivent réussir un jet de Corps + Sensuel + Équitation. En cas d'échec c'est la chute dans les mangroves. Pour récupérer un malchanceux, il faut réussir un jet de Corps + Sensuel + Éducation physique. Sinon, il ne lui reste plus qu'à nager dans le noir en espérant qu'un autre Mon Wodar (apprivoisé), le repêche avant qu'un prédateur ne le dévore.

Dzalios parle peu, voire pas du tout. Il semble concentré sur la conduite de son reptile mais aussi sur autre chose d'invisible. Un magicien peut sentir que le kelwin prépare un sort. Un jet de Sensuel +

Mon Wodar

Type : reptile
Gabarit : immense
Taille : 30 mètres
Poids : 20 tonnes
Milieu : marais de Fugus
C : 30, **A :** 2, **E :** 2
Rel : 1, **Sens :** 4, **Per :** 2
Points de vitalité : 30/60
Protection : 20
Engagement : 12
Vigilance : 20
Écrasement : 15 (facteur d'attaque : 30)
Morsure : 15 (facteur d'attaque : 25)

Description : Monstres ancestraux au service des Sarens, les Mon Wodar sont retournés à l'état sauvage au fil du temps. Prédateurs pouvant attendre plus d'un an sans bouger, ils s'attaquent même aux embarcations les plus grosses. Ils peuvent être dressés et sont utilisés comme moyen rapide de locomotion. Pour les contrôler, il faut acquérir une spécialisation de la compétence Équitation (voir annexe 2). Le plus gros spécimen de Mon Wodar fait 100 mètres de long.

Et si...
Flora Mc Finley
 n'a pas pensé à tout.
 En effet si on se réfère
 aux Humains, page 105,
 il est possible de voir
 à quoi ressemble une
 armure de légionnaire.
 Impossible d'asphyxier
 quelqu'un en
 combinaison amphibie
 et étanche...
 Si elles ne sont utilisées
 qu'en opération
 (elles ont une
 autonomie maximum
 de trois heures),
 ses armures seront
 portées ce soir
 exceptionnellement
 à titre d'exercice...

Dzalios le Souffleur

C : 3 **Rel :** 3 **E :** 4
Per : 1 **A :** 0 **Sens :** 3

Arme : Épée courte (facteur d'attaque : 5)

Points de Vie : 5/10

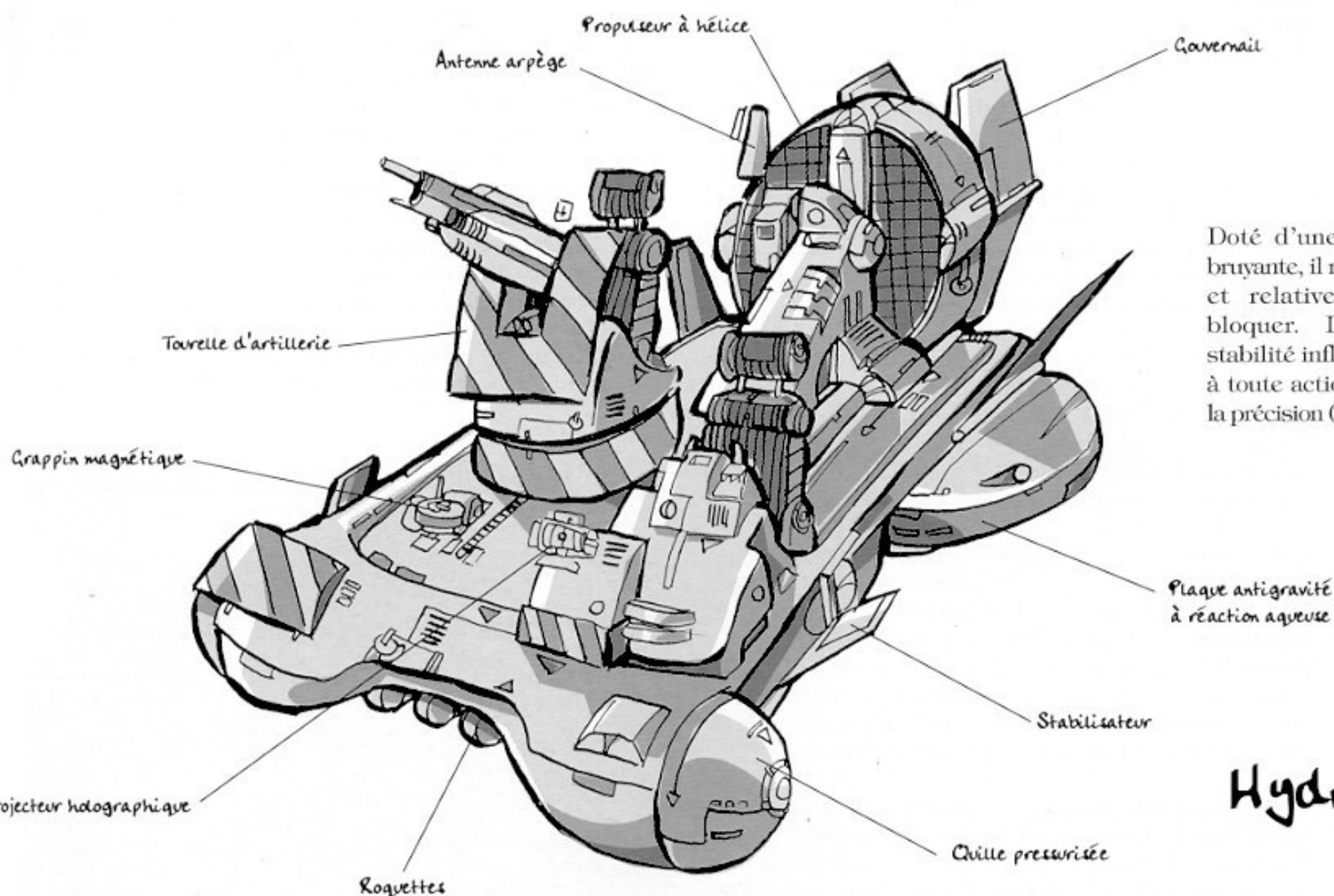
Compétences : Alchimie 10, Botanique 15 (spécialisation dans les champignons à 18), Légendes Saren 5, Culture néerosienne 7, Médecine 12 (spécialisation dans les poisons), Discrétion 8, Vigilance 10, Orientation 12, Vie à Fange 12, Équitation sur Mon Wodar 12, Armes courtes 5, Toutes les compétences de magie à 10 (modulables suivant vos besoins scénaristiques).

Dzalios est de prime abord quelqu'un d'accueillant. En fait, cela fait déjà bien longtemps que la pratique des arts néerosiens lui a rongé l'âme. Plus lâche que mauvais, il excelle dans l'art des poisons et manie l'épée courte avec dextérité. S'il voit que les personnages pourraient lui barrer le chemin, il n'hésite pas à les éliminer (de préférence en les dénonçant aux humains). C'est lui qui a tué le soldat avant l'attaque de Devorzhum.

Esprit + Culture néerosienne, permet de reconnaître un sortilège de magie néerosienne ! Dzalios refuse de s'en expliquer et donne juste le conseil à ses passagers de cueillir les larges feuilles de nénuphar qu'ils

croiseront. Quand une lumière verte apparaîtra, qu'ils se protègent avec les plantes.

Sur ce, le serpent file vers les prisons où l'action se termine. Sur place, des ygwans sautent des cages éventrées, sous le feu nourri de quelques légionnaires. De nombreux cadavres flottent déjà alors qu'au loin, l'hydrotank de la Légion Ravage oriente ses canons vers des Mon Wodar encore sous la prison. C'est précisément une humaine nimbée d'un halo verdâtre qui est visée. Elle ne semble pas se rendre compte de la présence du véhicule et se concentre sur un sort qu'apparemment elle ne contrôle pas parfaitement. Si les personnages ne font rien c'est Dzalios qui intervient pour protéger Flora (ce qui est logique puisqu'elle connaît des sorts qui aideront à la fuite). Sinon il faut trouver le moyen, soit de la mettre hors d'atteinte, soit d'attirer l'attention du canonier. Les personnages peuvent ainsi prouver qu'ils sont du côté des héossiens. Les soldats utilisent quatre hydrospeeds autour de la ville. Ils ne peuvent pas trop s'éloigner de la cité car un sortilège a fait exploser leurs phares et s'aventurer dans le marais la nuit sans lumière est suicidaire. Ils ont ordre d'abattre sans sommation tout héossien visible.



Doté d'une hélice large et bruyante, il reste peu maniable et relativement simple à bloquer. Le manque de stabilité inflige un malus de 5 à toute action demandant de la précision (tir, lancer ou saut).

Hydrospeed

Acte 2

LE VENIN



« Quand j'ai appris qu'elle avait été dans cette école, j'ai regretté d'avoir donné mon accord pour les événements qui suivirent. J'aurais voulu voir, toucher et sentir ces lieux qui avaient, même brièvement, caché mon étrange amie. La destruction de ces ruines fut nécessaire. Pourtant, je ne peux m'empêcher d'avoir un pincement au cœur en repensant à ce que j'ai laissé partir ce jour-là : une partie de mon passé. Vous savez, à présent, je peux vous les dire... Elle me manque. »

Note : Si le premier acte a permis de poser le décor à travers quelques scènes d'action, le second doit être beaucoup plus rapide. À partir du moment où les personnages savent que les trois légions de Pirus sont à deux jours d'ici, un compte à rebours commence pour eux.

1) F'NAGTH, VILLAGE EN GUERRE

Le périple se fait dans le silence, ponctué des gémissements des blessés. De nuit, Fange est terrifiante : plus de ciel, de la boue partout et des insectes qui vibrent autour des oreilles. Même les yeux les plus habitués ne peuvent percer les langues de brume, le feuillage tombant et les rideaux de lianes qui bouchent la vue. Une première halte permet de faire le compte des rescapés : 80 évadés dont 10 grièvement blessés et 5 libérateurs, dont 1 à l'agonie. Impossible de continuer avec eux, ils seront laissés là (à moins que les personnages ne s'y opposent). L'opération est donc un échec. Deux héossiens, collègues de l'humaine, se présentent aux personnages, une boréale et un feling. Ils restent tous les deux assez distants avec les nouveaux arrivants. À la rigueur, ils commentent leur histoire par quelques remarques évasives mais ils attendent que le maître de l'école d'Hégargor donne son avis sur la situation. Évoquer le soldat mort les plonge dans une grande perplexité. En effet, personne n'avait ordre de commettre une telle absurdité. Cela mettait en péril Flora Mc Finley et Kingana, puisqu'elles arpentaient alors la ville.

Le voyage reprend toujours aussi silencieux. Il se termine seulement au matin alors que les voyageurs tombent de fatigue. Sans prévenir, les Mon Wodar prennent de l'altitude et dressent leur tête vers des plates-formes camouflées. Elles constituent les points d'accès à F'nagth, la cité perchée abritant l'étrange école d'Hégargor.

Il n'y a pas de ville structurée à proprement parler mais plutôt un village. Chaque arbre étant entouré de plates-formes empilées sur cinq étages et reliées par des ponts de bois. Ces immeubles végétaux sont très solides et tous recouverts d'une toiture penchée pour que les débris de la frondaison n'écrasent pas les habitants. Les premiers étages montent à dix mètres alors que les plus élevés culminent à cent mètres (mais sont plus réduits).

F'nagth compte 50 âmes (plus les réfugiés) dont cinq magiciens de l'école d'Hégargor. Le chef du village, Ss'étante, accueille les rescapés avec chaleur mais aussi avec de mauvaises nouvelles. Il annonce la tenue d'un conseil dans une heure. Les personnages seront présentés

à Maître Songe, le dignitaire nomoï de l'Académie. Se rendre à son domicile permet de visiter un peu F'nagth. Les étages sont peu à peu investis par les fermiers ygwans sauvés de la légion. Des victuailles locales sont distribuées (voir l'annexe 3 sur les champignons).

Le refuge de Songe se trouve dans la partie la plus reculée de la ville sylvestre. En effet, c'est là où vivent aussi les élèves qui, comme leur professeur, manient des sortilèges très dangereux : des algorithmes nécrosiens. De plus, ils ne tirent pas leur puissance des arbres ou des marais mais de l'un des secrets de Fange : des ruines Saren. Songe attend les personnages et ses élèves, adossé à une large pierre verte, couverte de bas-reliefs reptiliens. Le minéral semble avoir fusionné avec l'arbre qui l'entoure. Le magicien se présente comme le dernier dépositaire du savoir d'Hégargor. Il les invite à entrer dans la salle d'exercice où se tiendra le conseil de crise. Toute la décoration de l'école rappelle les visions du shaani : lianes, serpents de pierre (ou véritables, impossible de faire la différence) et autels sacrificiels inquiétants. Il écoute le récit des personnages tout en soignant encore d'éventuels blessés. Après quelques hochements de tête et un silence prolongé, Songe se prononce sur le cas des nouveaux venus. La vision qu'ils ont eu de Flora Mc Finley vient du futur ou plutôt d'un futur possible. Elle n'a pas le niveau de tenter la maîtrise du fameux calice et il est peu probable qu'elle y parvienne. Par contre, l'écharpe blanche qui la ceint indique qu'elle sera probablement à la tête de l'école un jour. À ces mots Kingana et Dzaliôs réagissent. La première hoche la tête, le second sert les poings. Un jet d'Esprit + Relationnel + Vigilance permet de remarquer l'un ou l'autre des mouvements. Flora, elle, se contente d'ouvrir de grands yeux étonnés.

Pour le problème de la nécrose, malheureusement, Songe ne peut rien pour le shaani. Non qu'il n'ait la puissance suffisante, c'est plutôt le remède qui lui fait défaut. La guérison n'est possible que s'il utilise certains champignons dont il n'a qu'un rare usage. L'unique lieu où il pourrait se les fournir est un village au sud de Fange, en bordure du royaume nécrosien de Sarla baptisé Zyrstt. Et

Kingana, élève de Songe

C : 3

Rel : 2

E : 4

Per : 3

A : 4

Sens : 2

Arme : Harpon (F.A. 8)

Points de Vie : 6/12

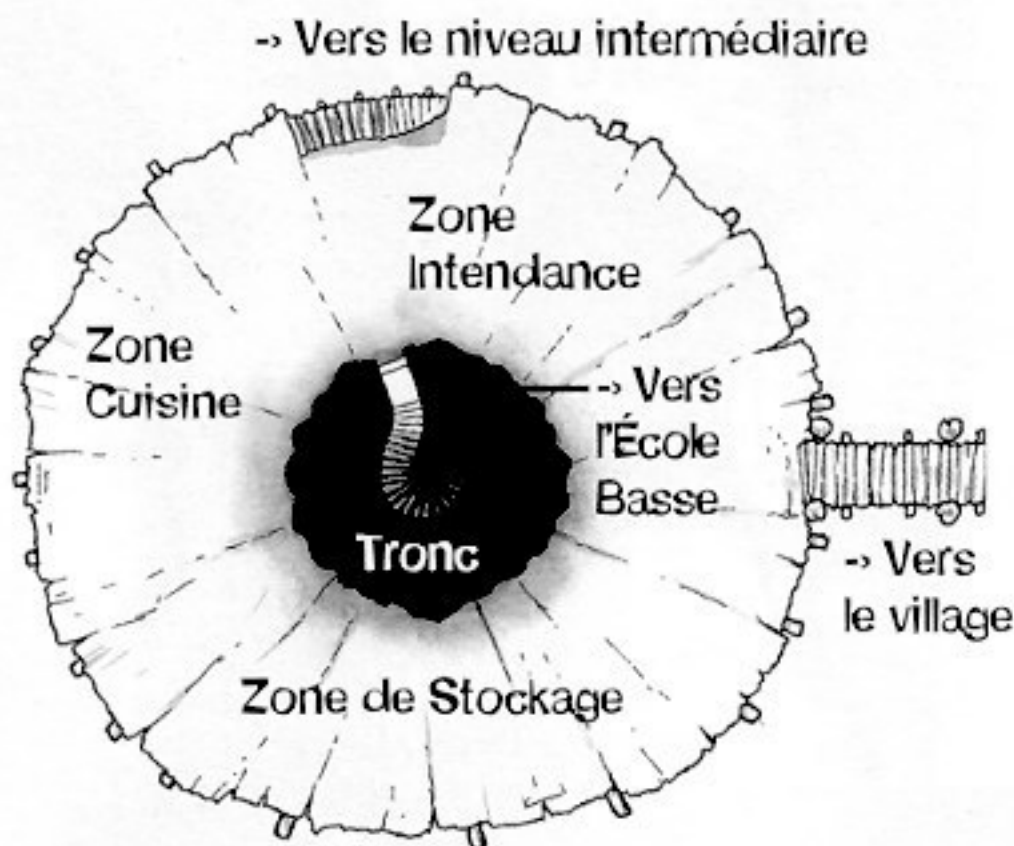
Compétences : Chant 12, Lang. du corps 10, Alchimie 5, Botanique 4, Légendes Saren 10, Équitation sur Mon Wodar 12, Culture nécrosienne 10, Orientation 10, Vigilance 9, Armes d'hast 12, Shaan 5, Toutes les compétences de magie à 12.

Seconde magicienne la plus puissante de l'école d'Hégargor, cette boréale est la douceur incarnée. Toujours au service de son prochain, elle peut en apprendre beaucoup aux personnages sur ses compagnons de magie. Elle n'aime pas Flora Mc Finley car son village a été rasé par les troupes humaines alors qu'elle n'était encore qu'une enfant. Par contre, elle la respecte et a conscience que sa collègue est du côté des héossiens malgré les exactions de son père, le Général Mc Finley.

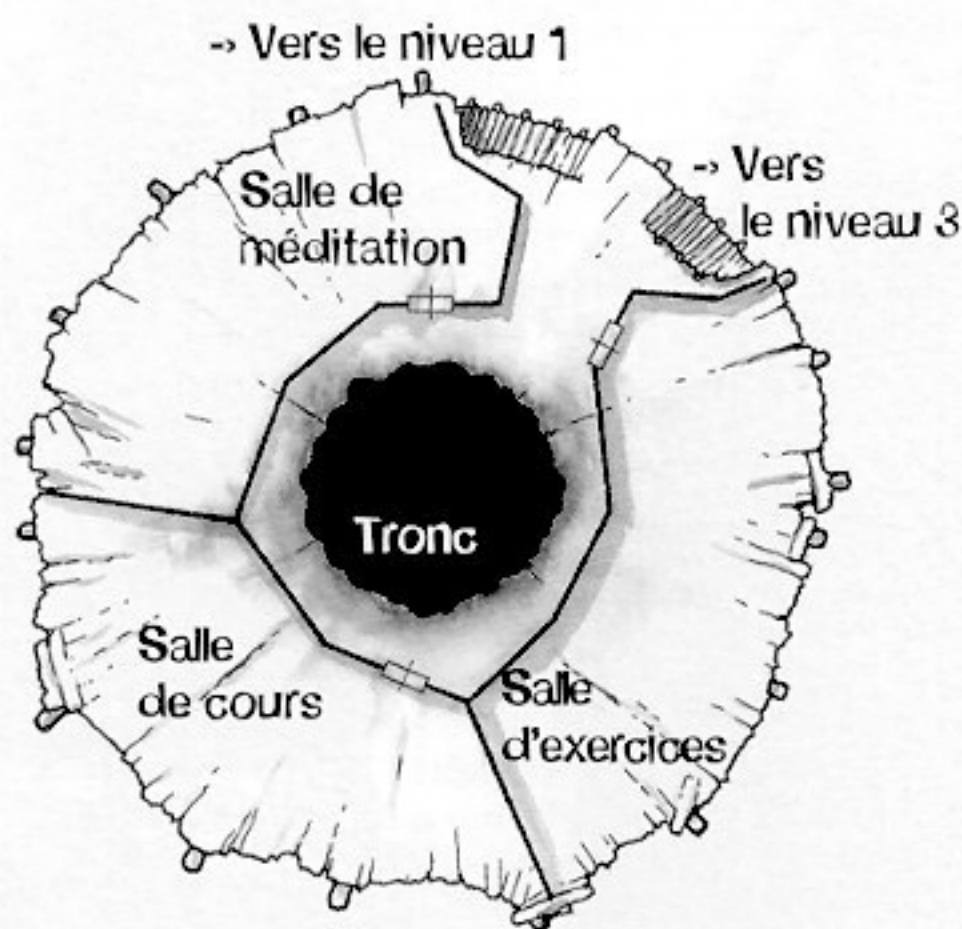


L'École Haute

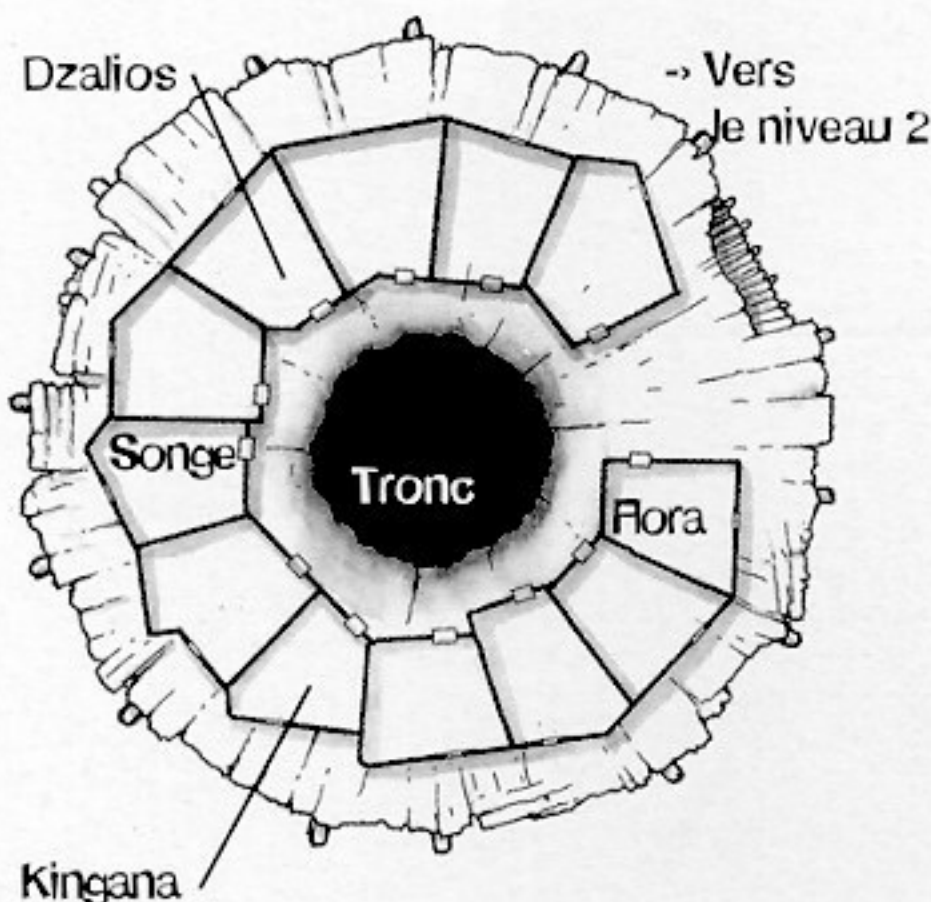
NIVEAU 1



NIVEAU 2



NIVEAU 3



justement, ajoute-t-il froidement, les nouvelles venant de ce coin des mangroves ne sont pas sans rapport avec le conseil qui va se tenir.

2) L'ÉCOLE HAUTE

L'École Haute se compose de trois plates-formes dont la plus basse est reliée au reste du village par un seul et unique ponton. On accède aux étages supérieurs par divers escaliers et échelles. Il est rare d'être vraiment bloqué. Par le tronc (creusé), il est possible aussi de prendre un passage en colimaçon qui descend au niveau du marécage puis vers l'École Basse. Chacun est libre de se promener dans les étages sauf dans les chambres qui relèvent du domaine privé et dans l'École Basse réservée aux élèves de Songe.

a) LES CHAMBRES

Le niveau 3 se compose de douze chambres destinées aux élèves. Seules celles de Flora, Dzalios, Kingana et Songe sont intéressantes.

- Flora Mc Finley

Elle cache un revolver sous son lit ainsi qu'un émetteur. Elle ne s'en sert jamais et a presque oublié que ces objets existaient. Elle porte la plupart du temps des vêtements mélodiens qu'elle achète chez Basse la Sage (qui pense avoir affaire à une servante du Ss'ourk). La fenêtre donne sur le reste du village.

- Dzalios le Souffleur

Sa chambre est digne des plus grands herboristes. Véritable laboratoire de kelwin, le magicien cache ici les poisons les plus discrets, les plus violents ou les plus lents. Il a aussi concocté quelques poudres magiques dont une seule est utilisable sans formule (c'est-à-dire par des non magiciens). Les autres poudres sont à votre discrétion et peuvent avoir des effets inattendus. Dzalios possède une carte incomplète de l'École Basse menant à la salle des Rampants Oniriques (voir Indices 1 en fin de livret). La fenêtre donne sur les mangroves mais aussi au-dessus de la salle de méditation (voir plus bas).

Loin du Feu, Magicien perdu

C : 4	Rel : 1	E : ?
Per : 3	A : ?	Sens : 3
Arme : Jolitruc (arminal EA. 6)		
Points de Vie : 8/16		
Compétences : Inconnues.		

Loin du Feu a perdu la raison voilà deux années, lors de l'épreuve des Rampants Oniriques (voir plus bas). Personne, pas même lui, ne sait ce qu'il peut faire ou ce qu'il sait. Le plus souvent, il reste prostré des heures et, brusquement, connaît une brusque période d'activité intense. Doué d'un don de prophétie aléatoire, il lance parfois des avertissements que l'on ne comprend que lorsqu'il est trop tard pour réagir. En fait, il n'a pas grand chose à faire dans cette histoire sinon vous servir de joker au cas où vos joueurs seraient perdus. Il pourra (toujours à l'aide de périphrases alambiquées) donner des conseils judicieux. S'il s'avère que le shaani se débrouille très bien seul, sacrifiez-le pendant une scène dramatiquement forte. Il peut également remplacer un personnage décédé. Au joueur qui le reprend de compléter à sa guise les compétences comme pour un débutant (mais avec les restrictions dues à la folie).

Loin du Feu possède un arminal baptisé Jolitruc. C'est une sangsue qui crache un acide très corrosif quand on la presse. Il faut alors réussir un jet d'Arme de tir pour atteindre sa cible. Jolitruc peut être pressé trois fois dans la journée et se nourrit de feuilles séchées.

Songe, Maître de l'école d'Hëgargor

C : 2 **Rel :** 3 **E :** 4
Per : 2 **A :** 0 **Sens :** 3

Arme : Aucune

Points de Vie : 4/8

Compétences : Lang du Corps 12, Alchimie 10, Astromancie 10, Médecine 12, Légendes Saren 15, Botanique 12, Culture nécosienne 12, Discrétion 8, Équitation 8, Orientation 15, Survie en nature 15, Dissuasion 8, Vigilance 10, Vie urbaine 10, Toutes les compétences de magie à 17 au moins.

Maître de l'école d'Hëgargor depuis trop longtemps, Songe se sent rongé par la nécrose. Il sait que bientôt, s'il ne meurt pas, il rejoindra le camp des Limbes. Il sait aussi que selon la loi de son école (cf. annexe 2), il devra bientôt être assassiné par l'un de ses élèves, probablement Kingana. En fait, il y a deux "Songe", le nomoi étant victime de schizophrénie. Le premier est toujours farouchement opposé aux nécosiens, le second est totalement aliéné. Le premier aidera au mieux les personnages, mais petit à petit disparaîtra au profit de l'autre. Le "mauvais" Songe n'a qu'un but, éliminer ses élèves (en les manipulant) et amener les réfugiés à se rendre vers le sud pour les livrer aux nécosiens. A vous d'interpréter ces deux personnages de façon subtile pour que vos joueurs se doutent peu à peu que quelque chose cloche.

- Kingana

Une chambre simple dotée d'un petit lit et de quelques étagères. Kingana est humble jusque dans ses appartements.

- Songe

La chambre n'est pas plus grande que les autres et n'est pas meublée différemment. Seul objet intéressant ici, une pierre ponce avec laquelle Songe s'est frotté la peau. Un nomoi remarquera que Songe ne l'a pas utilisée depuis longtemps, ce qui est contraire aux us de son espèce. Les autres doivent réussir un jet d'Esprit + Relationnel + Psychologie, pour réaliser la chose (si les joueurs n'y pensent pas d'eux-mêmes). Un shaaniste ou un magicien reconnaîtra là un signe évident de nécrose.

- Les autres chambres

Elles peuvent servir aux personnages même si Songe leur conseillera de dormir hors de l'école pour leur propre sécurité. Loin du Feu dort dans la cuisine.

b) LE NIVEAU INTERMÉDIAIRE

Il se compose de trois salles séparées par de fines parois de bambou.

- La salle de cours

Tables de travail, chaises et tableau, le décor classique d'une classe. Une étagère soigneusement ordonnée offre quatre rangées de bocaux fermés par des bouchons de liège. Ils contiennent des spores de divers champignons (voir l'annexe 4 sur les champignons et leur usage).

- La salle de méditation

Elle donne directement sur le vide et permet de sentir les forces de Fange. Cette pièce inconfortable quiconque n'ayant pas 2 au minimum en Âme. Ici, on prend conscience que Fange cache un mal profond et ancien. Le sentir et le combattre est un entraînement quotidien pour les magiciens de cette école. Certains y ont laissé leur âme.

- La salle d'exercice

Au centre de cette pièce, un autel de pierre verte suinte le mal. Orné de bas-reliefs obscènes, cet objet remonte à des temps heureusement oubliés où le peuple Saren commit des folies qui le perdirent. Un ygwan voyant l'autel sera comme hypnotisé puis révolté par son existence. Inconsciemment, il rejette les fautes de ses ancêtres restées ancrées dans la mémoire collective. C'est ici que se tiennent les conseils (Loin du Feu, y amène des chaises).

c) L'ÉTAGE INFÉRIEUR

Il est utilisé pour toute l'intendance, la cuisine et le stockage de denrées. La couche de Loin du Feu y traîne. Une porte dans le tronc permet de descendre dans l'École Basse. Cette porte n'est pas fermée mais il y est inscrit en Héossien que seuls les initiés peuvent la passer. Si vos joueurs décident de sauter le pas, reportez-vous à la description de l'École Basse.

ANNEXE 2 L'histoire de l'école

Créée en Héxon 89 par Akim Sarla, un feling fêru de magie, elle eut pour vocation première le combat contre la menace nécosienne. À la différence des autres écoles, les maîtres d'Hëgargor défendaient l'idée que l'on combat le feu par le feu. Ils pensaient qu'en utilisant la magie nécosienne contre les Limbes, les magiciens pourraient éradiquer les hordes de mort-vivants. Le succès fut immédiat et plusieurs académies furent ouvertes sous l'égide du puissant Sarla. Des batailles décisives furent remportées grâce à cette école. Mais c'est durant la campagne des anneaux de feu (Héxon 105) qu'on découvrit tout le danger de l'utilisation de la magie nécosienne. Sarla tenta un sortilège trop puissant et y perdit son âme. En plein milieu du combat, il se retourna contre ses propres troupes et pervertit presque tous ses élèves d'un coup, formant le plus grand rassemblement de magiciens nécosiens de l'histoire. À leur tour, les serviteurs de Sarla pervertirent leurs troupes et la campagne des anneaux de feu se termina en un massacre général des armées héossiennes.

Les annexes de l'école d'Hëgargor furent détruites et tous ses magiciens brûlés en place publique. Un petit nombre réussit à s'enfuir et trouva refuge là où personne n'irait les débusquer, à Fange. La place était idéale puisque les anciens élèves de Sarla, ceux qu'il n'avait pas soumis, purent garder un œil sur le roi nécosé, et lui interdire l'accès au nord du delta du Kelipl. De plus, les magiciens découvrirent avec stupéfaction que les marais cachaient non seulement des ruines Saren mais surtout un trésor unique : de la trinité des Limbes, c'est-à-dire négative. On l'appelle aussi Limbe Pure. Ce secret, seuls les maîtres de l'école le connaissent. Les élèves pensent avoir affaire à de la trinité normale mais difficile à contrôler. Cette puissante arme est concentrée dans un certain nombre de reliques (le fameux calice, par exemple). Mais sitôt la Limbe Pure découverte, les maîtres de l'école s'imposèrent une loi cruelle et obligatoire. À partir de ce moment, il n'y aurait qu'un dirigeant habilité à manipuler les reliques les plus puissantes, mais dès que ses inférieurs le soupçonneraient d'être perverti par les Limbes, ils seraient autorisés à le tuer et à prendre sa place. Si aucun signe ne se fait sentir et que le temps passe tout de même, le maître peut être éliminé au bout de dix années (héossiennes). Historiquement, aucun maître n'a dépassé les dix années avant d'être assassiné, sauf Songe. Il dirige l'école depuis bientôt dix-neuf années et ses élèves peuvent le tuer pour prendre sa place à tout moment. Pour l'instant, seule Kingana pourrait prétendre au titre de maîtresse de l'école mais elle n'a rien tenté. Après elle, vient Dzalios et très loin derrière Flora Mc Finley.

Trois humains ont fait leurs études à Hëgargor : une jeune femme aux cheveux prune (qui n'est pas restée bien longtemps), Abel Cadrissian et Flora. De la première, Songe ne peut rien dire sinon qu'elle était shaaniste. Il a su qu'elle était rentrée chez les Questeurs et il n'a plus eu de nouvelles. Elle est probablement morte à présent. Le second, Abel, n'a pas laissé que des bons souvenirs. Opportuniste, il a fait pression sur ses maîtres pour connaître certains lieux secrets et voler des reliques. Savoir quel fut son cursus à Fange est l'un des épisodes de ce scénario. Songe termine le récit du passage du Guide dans cette école en indiquant qu'il s'est enfui vers le sud pour rejoindre Sarla. Après cela, plus de nouvelle, jusqu'à maintenant...



3) LE CONSEIL

Songe laisse les personnages se reposer pendant quelques minutes avant le conseil qui se tiendra dans la salle d'exercice. Ils peuvent profiter de ces instants précieux pour visiter un peu l'école ou s'installer et surprendre une conversation. Dzalios est dans sa chambre mais ses paroles passent sa porte pourtant fermée. Un jet d'Esprit + Sensuel + Vigilance -4 de malus permet à l'indiscret de se rendre compte qu'en temps normal, il serait impossible d'entendre le kelwin. Un sortilège

Poudre de discrétion

Enchanteur : Dzalios le Souffleur
Puissance du trilm invoqué : aucune
Algorithme : aucun
Nombre de charges : 2
Sanvegarde : Âme + Sensuel + Vigilance - 6 de malus

Effet : Soufflée au visage de la victime, elle lui fait oublier votre présence pendant 1d20 minute(s). Idéale pour passer un garde ou pour espionner une conversation. Dzalios en a aussi deux doses sur lui.

amplifie artificiellement sa voix qui n'est en fait qu'un chuchotement. En substance le magicien déclare ceci : "Mais pourquoi elle ? L'autre est plus expérimentée et moi aussi ! Si tu ne fais rien, c'est moi qui m'en chargerai ! Cela fait trop longtemps qu'il est au pouvoir !" Impossible de connaître l'identité de l'interlocuteur : Dzalios parle tout seul puisqu'il n'y a personne d'autre dans la pièce.

De son côté, Flora Mc Finley aura une conversation animée avec Songe. Elle lui fait un rapide compte-rendu de l'expédition qu'il ne commente pas. Après un silence pesant, il annonce à l'humaine qu'il est temps pour elle de passer l'épreuve des Rampants Oniriques. Ce à quoi Flora répond qu'elle n'est sûrement pas prête et que c'est un suicide. Songe conclut froidement que soit elle se soumet à l'épreuve, soit elle quitte l'école sur-le-champ et va retrouver son charmant père. Un jet d'Âme + Relationnel + Psychologie permet de se rendre compte du comportement étrange de Songe. Il a trouvé le moyen d'éliminer Flora.

Les personnages sont invités à se présenter au conseil. Ils peuvent refuser de s'y rendre mais ils perdront de précieux renseignements pour la suite. C'est le chef Ss'étante qui prend la parole. Soucieux de prévenir chaque village de la présence des éclaireurs de la Légion Ravage, des messagers reptiliens ont été envoyés voilà deux jours. Grâce à la magie de maître Songe, il a été possible de voir par leurs yeux. Au nord du delta arrive l'ensemble des trois légions avec des machines de guerre impressionnantes (Classe titan précisera Flora). Pour le moment, les humains semblent attendre quelque chose. Avec leurs monstres mécaniques, il leur faudra deux jours au plus pour atteindre le village et détruire toutes formes de vie. La frondaison interdit pourtant toute attaque par le ciel.

Au sud, la situation est différente. Les messagers ont perdu le contact à l'approche des premiers villages. Le mystère est complet. Ss'étante pense que les pâtres se sont réfugiés dans les abris que dissimulent les marécages. Il s'étonne de la rapidité avec laquelle ses cousins ont réagi à l'approche des humains, eux habituellement si passifs. Ceci étant, ils ne peuvent savoir que le gros de la troupe de Pirus le fou va bientôt arriver et cela n'explique pas la perte du contact. Il propose donc d'envoyer au plus vite un groupe de messagers pour faire passer l'ordre d'évacuer vers l'est. Songe donne le nom de Dzalios et des personnages pour cette excursion. Le premier, parce qu'il connaît bien la région sud de Fange (il va y cueillir des champignons rares) et le shaani parce que là-bas, ils pourront trouver les ingrédients permettant leur guérison rapide. Libre aux personnages d'accepter ou de refuser. Ils peuvent même (peut-être par nécessité), se scinder en deux groupes. Dans un cas comme dans l'autre, ils seront utiles. Dès lors (même s'ils ne le savent pas), le destin de Fange va se trouver entre leurs mains.

4) À ZYRSIT, RIEN DE NOUVEAU

Partir vers le sud en quête de nouvelles et d'un remède contre la nécrose est une périlleuse mission. Dzalios, pour sa part, ne voit aucun inconvénient à obéir aux ordres de Songe. Le kelwin prend, comme à son habitude, un minimum de matériel, si ce n'est de grands sacs. Le nomoi lui explique, ainsi qu'aux personnages désirant participer à l'expédition, quel type de champignons récolter pour concocter le médicament. Il s'agit d'un champignon très rare de forme ovale, de couleur verte, nommé Gäl et poussant au cœur des troncs de Tyernabis (de gros palmiers bas à fleurs pourpres). Il faut se méfier car certaines niches où poussent les précieux Gälors (un Gäl, des Gälors) servent aussi de nid à des serpents foudres. Ces reptiles tiennent

ANNEXE 3 Les champignons, la richesse de Fange

La végétation luxuriante du marécage nourrit la population fangienne à l'instar des nombreux insectes et rongeurs. Pourtant, ce sont les champignons qui servent le plus dans la vie quotidienne. On les trouve partout comme mets, outils, matières premières ou composants de magie. Du spore microscopique au champignon arbre de douze mètre de haut, leurs formes varient du tout au tout. Voici quelques exemples que vous pourrez replacer ici et là dans le scénario.

Nom	Forme	Fréquence	Utilité
Le Gulop	Orange et de la forme d'une citrouille.	Commun	Nourriture de base.
Le Faux Gulop	Idem que le Gulop mais rouge.	Peu commun	Rien. Poison virulent.
Le Cahott	Tige brune sombre (30 cm).	Commun	Purgeur d'intestin puissant.
La S'mitte	Disque noir à corolle bleue.	Rare	Cicatrise les blessures.
La Borolle	Plat, blanc crème.	Très commun	Sert de papier et de tissu.
La S'falt	Liquide noir flottant.	Commun	Sert à couvrir les rares routes.
Le Flux	Bleu argenté.	Rare	Puissant hallucinogène.
La Belgass	Violet sombre, taille d'une cerise.	Peu commun	Pétard légèrement fumigène.
La Départuite	Plat, glauque à petit pied.	Peu commun	Se referme sur le pied de l'imprudent qui l'écrase et crache un puissant acide.

Si un personnage prend le temps de s'y intéresser en parlant avec un fangien, il peut apprendre quelques recettes et quelques "trucs" bien utiles. Il obtient automatiquement une spécialisation dans le domaine.

leur nom du venin qui foudroie directement sa victime sans aucune chance de s'en sortir. Le voyage durera une journée et demi complète, aller et retour, et se fera à dos de Mon Wodar. C'est une occasion idéale pour apprendre à maîtriser ces monstres rampants (voir annexe 4).

La descente vers le sud de Fange ne pose pas de problèmes si ce n'est la possibilité de voir passer la légion avec de nouveaux prisonniers. Ces derniers ne semblent pas montrer beaucoup de résistance même si des chaînes les entravent. Dzaliôs, comme à son habitude, reste silencieux mais serviable. Il refuse de parler avec les personnages de leur vision du calice ou d'une conversation qu'ils auraient pu entendre à la porte de sa chambre.

En chemin, le groupe va croiser un ygwan qui semble monter la garde. Les nombreux plis de son cuir indiquent un grand âge. Il fixe le sud et ne bouge pas. Armé d'un simple bâton, il ne répond à aucun appel. Un ygwan sera surpris par la morphologie de son "cousin". Le museau est plus long et il est pourvu d'oreilles évasées terminées par des griffes. Autre détail, l'être est plus petit qu'un ygwan normal. En fait, c'est un descendant direct des Sarens. Dzaliôs explique que cet héossien est un "Gardien" de Fange (aussi appelé Sss'aruka). Il surveille l'un des lieux clés des mangroves. Quels lieux ? Soit une ruine contenant des reliques antiques, soit une route importante. La règle interdit de déranger un Sss'aruka lorsqu'il guette. La sagesse locale dit aussi que rencontrer deux Gardiens dans la même journée est un signe de grand danger. Habituellement, ils se fondent plutôt dans le décor. Ils viennent aussi lors des changements de maître dans l'école de magie. Ils semblent être les dépositaires des secrets du marais. C'est peu avant l'arrivée à Zyrstt que le shaani est, une fois de plus, témoin d'une mystérieuse apparition.

Attention : Suivant ce que pourraient faire les personnages restés à l'école, la vision peut changer, évoluer ou ne pas avoir lieu. Il est donc préférable de faire jouer en premier ceux qui ne sont pas descendus vers le sud (en séparant bien les groupes de joueurs).

Une brume verte se développe comme une fleur carnivore et enferme les voyageurs qui ne prendraient pas la fuite. Flora apparaît. Elle n'a ni écharpe ni calice, seulement une lance qui la traverse de part en part. Sur son costume de cérémonie, s'élargit une tâche carminée. Elle lève les

yeux, d'où coulent des larmes de sang, vers les personnages et chuchote : "Le venin est dans le rêve". Soudain des milliers de serpents de toutes tailles tombent sur elle, la faisant disparaître sous la masse et terminant ainsi la terrible vision.



ANNEXE 4 Monter un Mon Wodar

Une spécialisation de l'équitation.

Les personnages peuvent obtenir une spécialisation dans la compétence Équitation : Monter un Mon Wodar. L'intérêt d'un tel entraînement vient du fait que les reptiles, les sauriens ou les dragons réagissent à l'identique aux ordres. Le personnage pourra alors monter ces types de créature à partir du moment où elles auront été dressées.

Pour obtenir la spécialisation il faut réussir deux jets de suite de Corps + Relationnel + Équitation. Une seconde spécialisation peut être acquise à partir du moment qu'on a la première : Dressage de Mon Wodar. Là, il faut réussir deux jets de Corps + Relationnel + Équitation sur Mon Wodar - 10. Malheur à celui qui échouerait au cours d'un rodéo avec un serpent sauvage et carnivore de 15 tonnes !

Dzalios explique que Flora Mc Finley vient d'échouer dans la cérémonie sacrée des Rampants Oniriques. Elle n'est pas morte mais restera bloquée dans un cauchemar reptilien avant que son âme ne se tourne vers la nécrose. Il ne comprend pas ce qu'une lance faisait à travers le corps de Flora. Il ne doute pas que quelque chose d'anormal se soit passé à l'école (c'est son intérêt de le faire remarquer).

Une fois les esprits calmés, il faut terminer le voyage. Aucun guetteur, pas un bruit, même pas le cri d'un oiseau, n'accueillent les nouveaux venus. Les joueurs peuvent réussir autant de jets qu'ils veulent et prendre mille précautions, impossible de voir un seul berger de loin. Il faut entrer dans le village pour avoir la confirmation qu'il n'y a personne ici. Seule preuve qu'il ait été habité il y a peu de temps, trois têtes coupées et fichées sur des pieux sur la plate-forme centrale. Elles ont quatre jours au plus et les insectes

commencent déjà leur travail de nécrophage. Trois ygwans ont payé de leur vie leur résistance. Mais résistance à quoi ?

Pendant que les personnages cherchent une réponse à cette question, Dzalios (qui demande à être toujours accompagné), part en quête d'un Tyernabis susceptible de contenir le fameux Gäl. Le kelwin sait qu'il en pousse tout autour du village. Les investigations ne donnent rien. Il semble que toutes les portes soient intactes et qu'aucune trace de combat ne stigmatise les lieux. Un jet de Sensuel + Corps + Pister permet tout de même de repérer un passage utilisé récemment parmi les racines. La piste s'arrête bien vite sur l'eau pour complètement se perdre dans les mangroves (étrangement plus salées dans la région). La direction était pourtant très nette : le sud.

La récolte des Gälor avec Dzalios se déroule selon les modalités suivantes. En premier lieu, il faut repérer un Tyernabis en réussissant un jet de Sensuel + Esprit + Botanique (ou Vigilance selon votre choix). Chaque échec reporte d'une demi-heure la récolte. Ensuite avec le même jet, il faut trouver un trou dans le tronc. Le tunnel végétal s'enfonce profondément dans la souche. Impossible de voir à l'intérieur. Il ne reste plus qu'à glisser le bras et prier pour qu'il n'y ait pas de serpents. Ce dernier détail est laissé à votre discrétion. De plus, il n'y a pas que des serpents foudre qui nichent dans les Tyernabis. Être piqué ne signifie donc pas obligatoirement la mort, mais une bonne suée pour le joueur.

Une fois les Gälor dans le sac, Dzalios suggère de quitter la zone au plus vite. En effet, il sent une force maléfique qui s'approche rapidement et qui s'étend sur une grande surface. Comme pour lui donner raison l'obscurité va envahir le village en quelques minutes et un vent funèbre va faire choir des centaines de cadavres d'oiseaux, de singes et d'insectes momifiés. Une retraite rapide s'impose.

Le retour sera l'occasion de revoir le Sss'aruka. Ce dernier est tourné vers le nord mais cette fois fait signe au shaani de venir vers lui. Avec un sifflement que même un ygwan trouvera désagréable, il déclare ceci : "Vous pensiez que le malheur est déjà arrivé ? Innocentes créatures ! Avant la fin du prochain cycle d'Ön (dans une journée complète donc), le feu d'acier rencontrera la pourriture vivante. Et savez-vous pourquoi ? Pour vous !". Ceci dit, le Gardien retombe dans le mutisme le plus total. Il va falloir faire vite.

4 bis) LA CHUTE DE FLORA

Pour les personnages qui auraient choisi de rester dans le village, les événements risquent de se précipiter.

Après quelques heures d'un repos bien mérité, Flora vient les trouver dans leur chambre pour leur parler discrètement. Elle doit bientôt passer une épreuve très difficile. Il y a des chances pour qu'elle ne s'en sorte pas. Aussi, elle demande



aux personnages de remettre un objet à Kingana au cas où elle échouerait. Elle ne peut lui donner directement sans qu'aussitôt tout le monde soit au courant. L'objet en question est une sorte de médaillon de pierre pourpre dont le cœur est une lumière pulsante. C'est un objet qui permettra de tuer l'humaine plutôt que de la laisser prisonnière et à la merci des forces nécrosiennes. Kingana sait où se déroulera l'épreuve et pourra agir en conséquence. Pour conclure, elle dit adieu à tous les personnages avant d'aller se préparer pour passer son épreuve.

Il est interdit de se rendre sur le lieu où la cérémonie se déroulera. Il est profondément enfoui dans l'École Basse et son accès est périlleux pour les non initiés.

De plus, au moment même où Flora et Songe passent la première porte menant aux salles souterraines (voir plus bas), un nouveau groupe de réfugiés arrive en catastrophe du sud, suivi de peu par tout un village venant du nord. Les premiers déclarent fuir devant une obscurité surnaturelle qui couvre à présent leur région. Les seconds affirment que des monstres d'acier progressent rapidement vers le cœur de Fange. S'étant demandé aux personnages leur aide pour organiser la défense du village ainsi que l'hébergement et la protection des quelques deux cent réfugiés qui viennent d'arriver. Pour le malheur du chef, il débarquera d'autres fuyards à raison de cinquante par heure ! Lors de l'assaut des humains et des nécrosiens, il devrait y avoir huit cent réfugiés ! La nourriture manquera et les premières maladies infectieuses emporteront les plus jeunes.

L'organisation de la défense du village peut être un moment tactiquement fort. L'idéal serait que les joueurs disposent d'un grand plan assez précis (inspirez-vous de celui que nous vous fournissons et ajoutez des éléments). Les personnages ne savent pas qui des humains ou des nécrosiens va arriver en premier. Kingana peut fournir de quoi provoquer de la brume (une poudre non magique qui se dissout à l'air libre), de quoi repousser momentanément de petits nécrosiens mais elle ne peut rien faire contre les armes humaines.

Pour ceux qui auraient choisi de suivre Songe et Flora dans l'École Basse, il leur faudra passer la première porte fermée à clef par le nomoi. Un simple jet de Corps + Sensuel + Mécanisme devrait suffire à la forcer. Si l'action est plus ou moins réussie, l'espace entre les deux magiciens et les personnages variera.

L'École Basse

La logique de cet édifice souterrain pourra échapper aux visiteurs. Il a été construit par des Sarens dont la culture était (est ?) profondément différente de celle des héossiens. L'ensemble ressemble à un nid dont les couloirs sombres s'entrecroisent à l'infini, comme les tentacules d'une pieuvre. Certaines salles sont enfouies à plusieurs centaines de mètres alors que d'autres donnent sur des ruines émergées. On peut passer d'un boyau large d'un mètre à une pièce haute et décorée comme une cathédrale. L'art Saren est grandiose, menaçant et torturé. Les voûtes sont des bras, les portes sont des gueules ouvertes, les effigies sont des écorchés de créatures inconnues. Sur ces dernières années, cette civilisation décadente a entrepris de grands travaux pour conserver dans des lieux secrets son savoir (dans l'éventualité d'un retour). Fange est l'un de ces lieux. Sans le savoir, les personnages vont se balader au-dessus (et dans) ce qui fut l'équivalent d'une centrale nucléaire géante (entre autres).

Il n'existe plus de gardes pour surveiller le labyrinthe Saren. Par contre, des pièges protègent encore les salles

des reliques et seuls les habitués (ou les Sss'aruka) peuvent s'y promener sans trop de danger. Les pièges sont souvent mortels (pointes, écrasements ou noyades dans des puits sans fond) mais ils ne mettent jamais en péril la structure. De nombreux serpents ont élu domicile dans les couloirs. Au cœur même de l'édifice, il y a le seul Mon Wodar géant encore en vie sur la planète.

Le seul moyen de se diriger (si on ne possède pas la carte de Dzalios) est de regarder le sol. En effet, la mousse et les lichens ont envahi les passages les moins utilisés. Ceux dont le dallage est apparent donnent sur des salles importantes pour l'école. D'ailleurs, ce sont les rares pièces à être éclairées par le rougeolement des braseros. Explorer ce dédale peut prendre plusieurs mois. À vous de juger le moment opportun pour que les personnages en sortent (pour retrouver la seconde équipe par exemple). Il faut savoir que l'édifice couvre tout Fange.

a) LE CARREFOUR

Les escaliers débouchent sur une vaste salle percée de six tunnels partant dans toutes les directions. Chaises, tables et tableaux laissent supposer que certains cours y sont donnés par Songe. Des flambeaux magiques éclairent depuis des hérons cette pièce. Prendre l'une de ces torchesrompt le sortilège mais permet d'avoir de la lumière pendant pas moins d'une journée.

b) LA SALLE DES NOVICES

Obstruée par un rideau de lianes (et de serpents), cette salle est la première que doivent affronter les élèves de l'Académie. Il suffit de la traverser en échappant aux lianes qui prennent vie. Elles ne tuent pas et se contentent d'emprisonner leur victime le temps qu'un magicien supérieur vienne les délivrer. À défaut, le piège s'ouvre au bout de deux longues heures. Il y a deux méthodes pour passer. Il faut réussir un jet d'Âme + Sensuel + Maîtrise (magie) et les lianes ne bougent pas. C'est la technique que doivent évidemment utiliser les magiciens. Les autres peuvent tout simplement esquiver le piège avec un jet de Corps + Relationnel + Esquive.

c) LE PUIS DES TOURMENTS

L'accès à cette salle ronde est barré de planches disjointes. En son centre, un puits aussi profond qu'obscur cache une entité des Limbes emprisonnée dans une léthargie éternelle. Son immobilité ne l'empêche pourtant pas de nuire (qui à jamais dort...). Si les personnages sont assez stupides pour entrer tout de même dans la salle, ils doivent réussir un jet d'Âme + Relationnel + Maîtrise (même les non magiciens) avec un malus de 10. Résister inflige un violent mal de crâne et l'envie de fuir. Échouer pousse l'imprudent à attaquer sauvagement ses compagnons. Cette folie dure 1d20 heures (héossiennes) et le personnage perd 2 points d'Âme. S'il tombe dans les négatifs (prendre le joueur à part), il est asservi par le monstre et tentera dès lors de servir au mieux les desseins des nécrosiens et particulièrement de Sarla.

d) LA DOUVE DES HACHES

Encore une salle barrée. Elle se présente comme un gouffre insondable traversé par un simple pont couvert de mousse glissante. Sitôt le pied posé sur l'édifice, des haches en balancier fendent l'air à grande vitesse. Malheur à qui manquerait ses six jets d'Esquive. De l'autre côté du pont se trouve une relique maudite.

Il existe un nombre incalculable de pièces dans le même genre. Tous leurs trésors sont maudits mais puissants. Bien entendu ce type de relique attire obligatoirement les nécrosiens. Libre aux nostalgiques de peupler le labyrinthe

Le masque de protection

Inventeur : Géluss'naqss'fsouzzneffar (Saren)

Nombre de charges : infinie

Sauvegarde : Aucune

Effet : Ce masque de jade veiné de rouge protège de toutes attaques magiques. Le prix à payer pour chaque utilisation est seulement d'un point d'Âme...

de monstres rencontrés aléatoirement. En ce qui concerne le scénario, il n'y a que deux autres salles importantes.

c) LA SALLE DES RAMPANTS ONIRIQUES

C'est là que Songe va faire passer l'épreuve à Flora et qu'elle restera bloquée. À moins de suivre les deux magiciens, il faut utiliser le plan trouvé dans la chambre de Dzalios. Songe connaît bien les passages dérobés du labyrinthe, il sèmera donc ses poursuivants sauf s'ils réussissent un jet d'Esprit + Sensuel + Vigilance avec un malus de 8.

L'endroit se présente comme une large cavité percée de puits. Elle s'enfonce sur cinquante mètres pour une largeur de vingt. Les murs sont couverts de fresques reptiliennes convergentes vers un escalier massif. Au sommet de ce

dernier, une porte cyclopéenne singeant une mâchoire géante interdit d'aller plus loin. En fait, ce n'est pas nécessaire puisque l'épreuve doit se dérouler dans cette salle. Devant la porte, un autel sacrificiel attend le courageux élève. Il est entouré d'une aura verdâtre. Sur la face septentrionale du bloc ont été gravées des explications en héossien. Elles datent du moment où les magiciens de l'école ont cru découvrir l'usage de l'autel. Un jet d'Esprit + Relationnel + Langage (ou Langage des Schèmes, au choix) permet de traduire les runes archaïques : "Ici passe l'esprit du dormeur. Il rêvera du passé, du présent et des futurs". C'est là que l'initié doit s'allonger et se concentrer pour que son esprit passe de l'autre côté de la porte. Pour ce faire, il faut simplement se concentrer et réussir un jet d'Âme + Personnel + (au choix du MJ) Shaan ou Maîtrise ou Foi. L'autel est suffisamment grand pour que trois personnes s'y tiennent allongées. Retirer le corps d'une personne passée de l'autre côté n'a aucune importance, elle pourra le réintégrer sans être gênée. Par contre, l'enveloppe charnelle est sensible aux attaques et aux sorts. C'est ainsi que Songe a transpercé d'une lance magique sa propre élève alors qu'elle passait avec succès l'épreuve des Rampants Oniriques. Les personnages peuvent intervenir lors du crime et gagner ainsi un temps précieux pour la suite du scénario en sauvant ainsi Flora. Dans le cas probable où ils ne seraient pas présents, l'humaine est perturbée pendant l'épreuve et reste prisonnière des Rampants Oniriques. Perdue, elle envoie un message de détresse au hasard (la vision du groupe parti dans le sud). Son corps dans le coma restera là jusqu'à ce que les

personnages viennent à son secours (s'ils y viennent). Elle s'éteindra au bout d'un mois pour devenir une nécrosienne. Le cauchemar derrière la porte est présenté au chapitre 6 de ce second acte.

f) LA SALLE DES PORTES

Songe, Dzalios et Flora connaissent cette pièce abandonnée (elle est indiquée sur la carte). Elle contient tout simplement un passage vers une porte de transfert à présent inactive dormant sur l'une des caves secrètes de Waba l'Infante. Simple salle carrée, l'un de ses pans de mur est un miroir terne. Pour activer la porte il faut suivre une procédure typiquement Saren, c'est-à-dire technologique. Un complexe assemblage biomécanique doit être manipulé dans un ordre précis pour que le passage puisse s'ouvrir.

La procédure adéquate est connue de Songe mais aussi de Flora Mc Finley. Elle peut être trouvée dans l'une des salles du labyrinthe (une bibliothèque murale par exemple) si ni l'humaine ou ni le nomoi ne sont présents. Son apprentissage n'est pas aisé puisqu'il ne s'agit pas d'une magie héossienne connue mais de la technologie Saren adaptée aux portes de transfert classiques. Un détail important, si aucun protagoniste n'ouvre le passage du côté de l'empire Woon, activer la porte ne sert à rien. C'est tout le problème. Il faut deux heures pour se rendre du village à cette salle.



BITEZ 3

Et si...
Les personnages et Dzalios sont pris à parti par des autochtones. Alors qu'ils approchent d'un premier village surélevé, les voyageurs tombent dans une embuscade. Les attaquants ne sont que des bergers ygwans, faiblement armés mais surtout très en colère. Dans un mélange de patois et d'héossien, ils déclarent vouloir pendre "ceux par qui la mort arrive". Ils accusent les personnages d'être à la solde des humains et Dzalios d'être à la solde du "grand démon de Fange". Il va falloir développer des trésors de diplomatie (de shaanisme) pour calmer les paysans et repartir en paix.

5) KINGANA MEURT

Scindé ou pas, le groupe va se réunir pour être le témoin, avec Dzalios et Songe (s'ils sont encore là, à leurs côtés), d'un curieux accident. Kingana se tient en effet au bord de la plate-forme, dans la salle de méditation. Tous les jours, à heure fixe, elle y fait ses exercices (ponctualité suffisamment rare chez une boréale pour que tout le monde le sache). Mais sa tenue au bord du vide est inhabituelle et dangereuse. Faisant un signe de la main accompagné d'un sourire triste, elle saute et disparaît dans la brume stagnante. Le craquement sonore de sa colonne vertébrale ne laisse aucun doute à propos l'issue fatale d'une telle chute.

Examiner le corps sans vie de la jeune boréale ne mène à rien. Elle n'a aucune trace de blessure. De même, si un magicien est présent (sauf Dzalios) il affirmera sans doute possible qu'aucun sort ne lui a été lancé avant sa mort. À présent, si Songe ou un guérisseur ygwans (présent parmi les réfugiés) pratique une véritable autopsie (Esprit + Sensuel + Médecine - 4 si un PJ se lance dans l'expérience), il en conclut rapidement qu'il y a eu absorption nasale d'une drogue hallucinogène. Après analyse, il ne peut s'agir que de spore d'un champignon rare, même à Fange. Il pourrait donc s'agir d'un crime ? La seule personne à pouvoir jouer un tel tour n'est autre que Dzalios. Or, il était à côté des personnages lorsque le drame a eu lieu. En fait, c'est bien lui le coupable. Comment le savoir ? C'est simple. Sa chambre est juste au-dessus de la fameuse salle d'exercice. Accrochée à sa fenêtre, il est possible de retrouver une poche de champignon assez semblable à celle utilisée juste avant l'attaque de Devorzhum. La seule différence (n'importe quel ygwans de Fange le dira), c'est que la poche s'ouvre après un laps de temps à déterminer par l'utilisateur. C'est une sorte de bombe à retardement que le kelwin a laissé derrière lui avant de partir dans le sud. L'heure de l'ouverture correspondait aux heures d'exercice de la boréale que tout le monde connaissait. Dzalios éliminait ainsi la seule personne avant lui à pouvoir briguer la place de Songe.

De son côté, si le nomoi est encore en vie, il va tout faire pour aider à trouver des preuves contre son élève. Il craint, et à raison, que si Dzalios examine d'un peu trop près l'échec de Flora, il devine que le maître a un peu forcé le destin. Ainsi, les deux magiciens, jusqu'à l'élimination de l'un ou de l'autre (ou des deux), tenteront de manipuler les personnages. Plus les preuves s'accumuleront contre le kelwin, plus il cherchera à montrer la duplicité de Songe. Plus le nomoi sera sujet aux crises de schizophrénie, plus il tentera d'aider puis de perdre le shaani. En jouant sur les deux tableaux, les personnages peuvent obtenir tous les renseignements possibles pour dénouer les fils de cette intrigue (l'emplacement et le fonctionnement des salles importantes de l'École Basse, par exemple). Pourtant, les personnages ne peuvent se permettre d'éliminer tous les protagonistes trop rapidement. En effet, dans les murs de l'école, seuls Songe et Dzalios sont à même de préparer le médicament contre la nécrose qui touche le groupe. À défaut (et pour les motiver un peu plus), Flora pourra avoir le savoir avec un minimum d'étude.

Quoi qu'il arrive, ni Songe, ni Dzalios n'ont intérêt à refuser de préparer la décoction. Quoi de plus louche que d'éconduire les personnages ? Les effets de la nécrose cesseront mais pas les visions du calice et de Flora Mc Finley (pourtant plus espacées et moins précises).

Dans ce jeu de dupe, c'est le kelwin qui devrait avoir le dernier mot. Il peut chasser ou assassiner Songe assez ouvertement car la loi de cette école l'y autorise. Il peut même demander l'aide du shaani, arguant que les Limbes

ont emporté l'âme de Songe et qu'il faut le tuer pour son bien. Mais autant dire qu'avec un maître tel que Dzalios, les personnages n'ont que peu de chance de terminer cette aventure dans de bonnes conditions. D'autant que rapidement, une brume fétide va couvrir l'eau stagnante, montant de cinquante centimètres par heure et provoquant l'exode vers les plates-formes supérieures de tous les réfugiés. En altitude, on ne peut pas dire que l'avenir soit plus rassurant. En effet un sourd grondement emplît l'air : les monstres d'acier des humains.

Au moment de la mort de Kingana, il restera 30 heures aux personnages pour agir. À présent, ils sont sauvés et ils peuvent très bien repartir rapidement. S'ils ne jouent pas dans le cadre du Cycle d'Odéa, ce choix peut paraître logique. Bien entendu, ils laissent derrière eux les autochtones, Flora et un trésor inestimable aux humains comme aux nécrosiens. De plus, il y a fort à parier que le temps d'arriver aux frontières du Fugus, l'un où l'autre des assaillants aura croisé la route des fuyards. Ainsi, n'auront-ils même pas les remords et regrets des lâches puisqu'ils seront morts ou emportés par les Limbes. Bien entendu, ils peuvent choisir d'aider les réfugiés. Il est aussi possible que nos héros tentent d'en savoir plus sur le bref passage d'un certain Abel Cadrissian au sein de cette exquise école. Dans tous les cas de figure, la seule évacuation possible se fera par la porte de l'École Basse. Or ni Dzalios ni Songe (tous les deux nécrosés) n'accepteront de jouer le jeu des personnages. Sous l'emprise des Limbes, ils avoueront même que Sarla attaque Fange pour faire des prisonniers et les sacrifier. Non que les humains tentent de sauver les ygwans des griffes du prince nécrosien, ils s'en moquent parfaitement. Ils cherchent plutôt à contrecarrer ses plans. Ils préfèrent voir Fange détruite plutôt que sous l'emprise de ce magicien pervers. Impossible de compter sur une autre aide que celle de Flora (ou Loin du Feu en cas d'urgence). Et pour qu'elle ouvre les portes de transfert, il faut aller la libérer des Rampants Oniriques. D'autre part, il faut trouver un moyen d'actionner les portes du côté des caves du palais de Waba l'Infante. Une seule personne peut faire passer un tel message : Basse la Sage. Un petit voyage discret à Devorzhum s'impose donc.

Bref, si les personnages s'en tiennent à ce plan chargé, il va falloir compter sur les empêcheurs de tourner en rond que sont Songe et son élève (interdiction d'accès à l'École Basse, plate-forme qui s'écroule, accusation en public de trahison, etc.). Il va sans dire que légions et nécrosiens ne seront, eux non plus, jamais bien loin. Si vos joueurs n'ont pas toutes les clefs de cette histoire ou trouvent d'autres solutions, à vous de juger si elles vous paraissent correctes et d'adapter en conséquence la fin du scénario (par exemple, d'attirer les deux armées loin de l'école pour gagner du temps ou encore livrer Flora Mc Finley à son père en échange de la vie sauve de tous les ygwans). Il faut juste qu'ils comprennent que s'ils ne font rien, ils sont morts.

6) LES RAMPANTS ONIRIQUES

Les personnages devraient penser à prendre le médaillon et le plan du kelwin pour se rendre dans la salle des Rampants Oniriques. Il est possible aussi que Dzalios les accompagne sous terre de son plein gré. Si Flora dénonce Songe, le shaani aura la preuve de sa culpabilité. Par la suite, le kelwin cherchera à livrer l'humaine à son père pour s'en débarrasser. Il l'échangera contre la vie des fangiens et sera considéré comme un héros.

Sur place, il suffit de suivre les indications gravées sur l'autel pour passer de l'autre côté de la porte. Le porteur

Et si...

Le loup dans la bergerie.

Parmi les fuyards, il y a un espion nécrosien. Il sème le trouble et accuse les magiciens de l'école d'avoir provoqué les tragiques événements qui touchent Fange.

Si les personnages ne font rien, l'émeute va gronder, les réfugiés vont prendre le contrôle du village et dévaster l'Académie de magie.

Le nécrosien a deux défauts, il s'abreuve du sang des ygwans pour survivre (c'est peu discret car il n'a pas le temps de faire disparaître les corps) et il ne peut approcher ou parler à un shaaniste (10 ou plus dans la compétence).

du médaillon aura un bonus de 6. Le transport s'avère être assez proche d'un voyage astral. Le personnage se décolle de son enveloppe charnelle perdant ainsi ses points de Corps. Doté d'une nouvelle vision, il voit que la porte massive bloquant l'accès n'existe plus. Par contre, la voûte reptilienne semble nettement plus vivante. Il faut alors entrer dans la gueule ouverte de ce qui semble être un véritable serpent géant. Si un retour trop rapide dans le corps a lieu (sans passer la porte), le personnage perdra pour 5 heures complètes ses points d'Âme et d'Esprit. En catatonie, il devra être porté par ses compagnons et aura définitivement la phobie des reptiles.

Celui qui tente sa chance et passe le seuil doit alors affronter l'épreuve des Rampants Oniriques. Il se retrouve dans une sorte d'univers parallèle qui servait de prison aux Sarens voilà bien des héxons. Pour punir les contrevenants, les ancêtres des ygwans leur imposaient des visions de leurs fautes passées mais aussi des fautes futures qu'ils auraient pu commettre s'ils n'avaient pas été arrêtés. C'est pour cette raison qu'il est possible d'y trouver des réponses sur le passé (et sur Abel Cadrissian) et sur les avenir possibles. La difficulté sera quadruple pour les personnages. Il faudra quitter leur prison (et les visions qui vont les assaillir), trouver Flora pour la libérer (en la tuant ou en l'aidant), trouver la geôle où Abel Cadrissian passa l'épreuve et récupérer des informations et surtout, échapper aux gardiens de cet enfer carcéral.

a) LES GARDIENS

Les Sarens étaient trop évolués pour que leurs geôliers prennent le risque d'être des créatures concrètes. Trop vulnérables, de tels gardiens n'auraient pas été très efficaces. Aussi, les fameux Rampants ne sont-ils que des esprits. Baptisés ainsi à cause de leur forme (une longue traînée de fumée verdâtre), ils peuvent passer tous les murs, se déplacer silencieusement et prendre toutes les formes possibles et imaginables. Par contre, ils ne sont pas rapides (pas plus qu'un nuage de fumigène) et ne font aucun dégât physique (les personnages n'ont plus de corps à endommager). Leur tactique est simple : ils entourent leurs victimes, fouillent dans leur conscience et les font affronter leurs pires souvenirs. Si rien n'est fait pour leur résister, les dommages sont représentés par un point d'Esprit perdu par attaque et quand l'Esprit est à zéro, c'est l'Âme qui s'envole. À zéro, le corps resté sur l'autel tombe dans le coma en attendant qu'un esprit revienne en lui. Il se peut très bien que ce dernier ne soit pas celui de l'ancien propriétaire de l'enveloppe charnelle.

Il y a deux échappatoires possibles : contrer l'attaque grâce à la magie ou temporiser grâce à la méditation shaanique. Les créateurs des Rampants ne connaissaient ni la magie nomoi ni le shaan quand ils ont construit leur prison psychique. Les gardiens sont donc pris au dépourvu par ce type de contre-attaque. Par la magie, il suffit de conjurer la créature comme on le ferait d'un trihn récalcitrant de puissance 4. Le Rampant disparaît dans un crépitemment d'étincelles verdâtres laissant une forte odeur de plastacier brûlé. Le shaan permet de résister aux visions qu'impose le Rampant. Un simple jet d'Âme + Personnel + Shaan suffit à résister passivement aux images traumatisantes. Le Rampant réagit comme si sa proie n'existait plus et part en chasse d'une autre victime. Il y a en moyenne 2 chances sur 6 de croiser la route d'un Rampant au sortir de sa geôle.

b) LA GEÔLE DES PERSONNAGES

C'est dans une cellule creusée dans un immense mur que le voyageur débarque. Il ne semble n'y avoir ni

Légion Ravage, Légion Maelström, Légion Lartomento (légion féminine)

C : 5
Per : 2

Rel : 3
A : 1

E : 2
Sens : 5

(cybernétiques)

Armes : RS3 (facteur d'attaque : 9), Brûleur et toutes les armes que vous puissiez imaginer pour impressionner les joueurs. Le but n'est pas d'être crédible mais terrifiant.

Points de Vie : 15/30 (renforcement du corps)

Compétences : Protocoles militaires 5, Foi 15, Orientation 15, Survie en nature 15, toutes les Armes à 17 au minimum, Armure 15, Dissuasion 17, Pugilat 17, Vigilance 17, Pilotage 10. Ils portent leur combinaison lourde (cf page 105 des Humains).

Si les éclaireurs pouvaient paraître impressionnants, les troupes de choc des trois légions sont cinq fois plus puissantes. Ces soldats n'ont plus rien d'humain. Ils ne parlent pas, ils hurlent. Ils ne comprennent pas ce que la morale peut être, ils exterminent sans raison. Même dans les pires cauchemars des héossiens, il est impossible d'imaginer ce qu'un légionnaire peut faire. Tout ce qui les concerne doit avant tout terrifier les joueurs (avant même qu'ils les voient). Certains légionnaires, par exemple, mesurent plus de trois mètres, se servent de deux tronçonneuses en guise de sabre et portent les têtes de leurs ennemis à la ceinture. Il ne faut pas hésiter à écouter les joueurs quand ils imaginent ces monstres et décrire une réalité dix fois pire. Il y a 400 légionnaires à l'ange.

début et ni fin à cette construction (pas de plafond et pas de rez-de-chaussée). Les parois sont couvertes d'un lichen légèrement luminescent qui éclaire de la sorte la totalité de la prison. Cette dernière n'est qu'un ensemble d'escaliers, d'échelles et d'échafaudages qui courent le long du mur. Poutrelles, ponts et autres grilles sont faits d'une matière assez proche de l'acier mais plus légère, plus solide et qui s'oxyde, prenant une teinte vermillon. Chaque cellule mesure deux mètres sur deux et ne contient aucun mobilier. Il est possible de communiquer avec les autres prisonniers sans que les Rampants n'interviennent.

Pour sortir, il faut forcer psychiquement la cage en réussissant un jet de Sensuel + Esprit sans compétence particulière. Il est possible de tenter sa chance toutes les demi-heures. Le temps s'écoulant pareillement dans la prison et dans le labyrinthe, il est possible que les personnages perdent de précieuses heures avant de pouvoir vraiment agir.

c) LA GEÔLE DE FLORA MC FINLEY

La magicienne est tourmentée par deux supplices simultanés. Le premier n'est autre que l'image de son père qui la bat à mort et le second n'est autre que la lance magique qui la transperce et qui l'empêche de se défendre contre les tortures des Rampants Oniriques. Ses cris devraient aider les personnages à la trouver rapidement. À ce stade de l'histoire, elle n'a plus que 3 points d'Âme mais tous ses points d'Esprit. Si vos joueurs ont participé au scénario Coma se trouvant dans l'Écran de Jeu Shaan, ils devraient savoir comment sauver Flora. Il est impossible de chasser Pirus le fou qui est lié à l'esprit de sa fille. Il faut donc aider la magicienne par le shaan. La quiétude, l'équilibre et l'apaisement que peut apporter cet art de vivre suffiront à chasser l'illusion. Pour ce qui est de la lance, il suffit de la lui retirer du corps avec un maximum de précaution. Si son enveloppe charnelle ne craint rien, la magicienne peut perdre plusieurs points d'Esprit à cause de la souffrance.

Et si...

Il reste des prisonniers des temps anciens.

Sarens ou magiciens malchanceux, il se peut que les personnages rencontrent de tels prisonniers.

Les premiers sont des criminels rendus fous par cette réclusion éternelle.

Ils restent pourtant (dans la mesure où ils peuvent être compris)

une source de renseignements

importante sur ce que fut Héos du temps des ancêtres des ygwans.

Les magiciens, eux, ont de fortes chances d'être nécrosés.

Les libérer, c'est prendre le risque de se faire voler son corps.

Le médaillon laissé par Flora Mc Finley peut aider à les libérer.

Il y a aussi la possibilité d'utiliser le médaillon. Si l'un des personnages avait cette idée, l'effet serait alors immédiat. Comme Flora l'avait expliqué, il devait servir à l'achever. Placer contre elle, il dissout son esprit aussitôt, tuant son corps d'une crise cardiaque. Si vous jouez la campagne (qui risque de s'arrêter là), il faudra tenir compte de l'absence de la magicienne et la remplacer. Une fois libre, Flora devient un allié de taille pour le shaani. Trop choquée par l'épreuve pour prendre des initiatives, elle peut suggérer les idées que les joueurs n'auront pas eu.

d) LA GEÔLE D'ABEL CADRISSIAN

Dans le cadre du Cycle d'Odéa, il est probable que le shaani cherche à se renseigner sur Abel Cadriassian et sur les raisons de sa présence à Fange. Pour ce faire, il faut retrouver le lieu de sa captivité et s'imprégner des images qu'il a laissées. Notez qu'il est possible de le faire avec d'autres cellules. Si l'idée venait aux personnages de tenter l'expérience, improvisez n'importe quelle horreur mélangeant le meurtre, le viol, la torture et la tristesse. Bien entendu, le "voyeur" se retrouve au milieu de la scène et en subit toutes les conséquences. Cela devrait calmer les ardeurs des plus curieux.

Trouver sa geôle est très simple. Premièrement les barreaux de la grille sont encore tordus (ainsi que tous ceux qui retinrent des magiciens auparavant) et des inscriptions en humain sont gravées sur les murs : "Cadriassian, le Guide, Vengeance et Haine.". Sur place, il suffit de méditer pour avoir les visions suivantes.

- Le personnage se retrouve dans une chambre close dont l'ameublement très strict semble à l'échelle d'un géant. C'est une vision d'enfance d'Abel Cadriassian. La porte de la cellule s'ouvre sur un darken portant une blouse blanche. Son collier indique qu'il n'est qu'un des membres du personnel de nettoyage. L'héossien sourit sadiquement en refermant la porte derrière lui. La suite est une scène de viol d'une brutalité extrême. Le personnage vivant cette scène en sort évidemment

profondément choqué puisqu'il en a ressenti toutes les émotions et les douleurs. Une haine incontrôlable envers les héossiens le submergera pendant quelques heures. Si le personnage est humain, cette rancune et ce mépris restera plusieurs semaines (à interpréter avec conviction par le joueur).

- La seconde vision a trait plus précisément au passage d'Abel au sein de l'école d'Hégargor. Le personnage se retrouve dans l'une des salles secrètes du dédale souterrain. Face à lui se tient un féling richement habillé mais dont les orbites sont vides : Sarla, le prince nécrosien. Ce dernier trace dans le vide des symboles qui prennent consistance et restent en suspend dans l'air. Il s'agit d'une formule de magie nécrosienne très puissante : celle du voyage dans le temps. Un magicien de formation, s'il réussit un jet d'Esprit + Personnel + Langage des Schèmes - 4 peut retenir la formule. Il comprend aussi que pour mettre en œuvre ce sortilège, il faut emmagasiner une puissance phénoménale.

- La troisième vision a lieu en surplomb d'une arène titanesque. Sarla se tient à côté du personnage ainsi que Danna III des Albaman (portant les stigmates d'un combat récent, celui d'Edenia). Dans l'arène des centaines de prisonniers héossiens de toutes origines font la queue vers d'immenses stèles où ils sont sacrifiés par des hordes de nécrosiens. Les murs de l'édifice sont couverts de victimes crucifiées dans diverses positions et les empalés hurlent à en faire vibrer les murs. Il émane de cette scène une impression de puissance magique démentielle. Au centre de l'arène, une stèle noire suinte de sang et pulse doucement. Le personnage doit faire un jet d'Esprit + Personnel + Shaan ou perdre 1 point d'Âme pendant le reste du scénario. Toutes les nuits, il reverra la scène mais à chaque fois la stèle pulsera un peu plus vite.

Pour revenir de l'autre côté de la porte, il suffit de s'être échappé de sa cage et d'avoir croisé sans dommage un Rampant Onirique. Ceci étant considéré comme un passage de l'épreuve réussi, le personnage peut réintégrer son corps s'il désire.

7) RETOUR À DEVORZHUM

À ce stade du scénario les premières troupes ennemies devraient apparaître un peu partout au cœur de la brume nécrosienne. Pour les serviteurs des Limbes, il faut arriver à F'nagth rapidement pour récupérer la population et surtout les précieuses reliques de l'école de magie. Pour les humains, le problème est différent. Les légionnaires sont truffés d'implants cybernétiques, portent des armes de haute précision et avancent à l'aide de véhicules mécaniques. Or, la technologie ne résiste pas à la présence des Limbes. Si les nécrosiens arrivent les premiers, les légionnaires perdront tous les avantages que la science humaine leur apporte. Plus d'armures, plus d'armes à feu, plus de moteurs et de graves dysfonctionnements des membres renforcés (ou remplacés). Voici donc les éclaireurs de chaque camp que les personnages pourraient rencontrer dans Fange.

À moins qu'ils n'aient trouvé une autre solution, les personnages doivent revenir à Devorzhum. En effet, c'est là-bas que se trouve le dernier élément permettant d'organiser la fuite par la porte de transfert. Une seule personne peut prévenir sa majesté Waba L'Infante qu'il faut actionner le passage de son côté : Basse la Sage, son espionne à Fange. Grâce à ses Fourmloud (les chauves-souris messagères), elle peut contacter sa majesté en quatre heures. Encore faut-il la rejoindre dans les temps et en évitant les troupes ennemies.

Et si...

Basse la Sage est en prison.

L'une des Fourmloud a été interceptée par la légion.

La woon a immédiatement été mise en geôle par le consul en place.

Elle n'a pas encore parlé ce qui l'a sauvée de la potence.

Elle seule sait comment envoyer les précieux chyroptères messagers.

Il faut trouver un moyen de la sortir de ce mauvais pas et rapidement.

Les nécrosiens

Les serviteurs de Sarla sont moins puissants que les légionnaires. On trouve des Damnés (Âme -1), des Vampires (Âme -2), des Zombies (Âme -3), dix Spectres (Âme -4) et un Songe (Âme -4) baptisé baron Gargak. Ils tirent leur force de la magie et surtout du nombre puisqu'ils sont dix fois plus nombreux que les trois légions réunies. Contrairement aux humains qui jouent beaucoup sur l'apparence et la force, les Limbes s'engagent rarement dans un conflit frontal. La brume, les gémissements et les ombres sont leurs meilleures armes. Parfois, les nécrosiens tuent pour l'exemple mais leur but est de ramener un maximum de prisonniers à Sarla. Notez que parmi les Damnés, les personnages reconnaîtront des humains appartenant à la milice de la grande famille des Albaman.

Les caractéristiques données ici sont juste un exemple car les nécrosiens sont tellement différents qu'il serait impossible de tous les décrire.

Zombies

C : 2

Rel : 1

E : 1

Per : 1

A : -3

Sens : 4

Armes : Couteaux larges (facteur d'attaque : 4), Griffes (FA. 3), Morsure (EA.3)

Points de Vie : 3/6

Compétences : Orientation 10, Armes de corps 8, Dissuasion 15, Pugilat 5, Vigilance 10, Magie nécrosienne 5.

Les zombies n'ont jamais l'initiative mais attaquent toujours à dix contre un. N'ayant pas besoin de respirer, ils attendent leur proie dissimulés dans l'eau.

Andrias Mc Finley

C : 4

Rel : 4

E : 4

Per : 1

A : 1

Scus : 4

Armes : RS3 (facteur d'attaque : 9), Sabre plasmétique (FA. 9)**Compétences :** Protocoles militaires 17, Foi 5, Orientation 12, Survie en nature 15, toutes les Armes à 15, Armure 15, Dissuasion 17, Pugilat 15, Discrétion 15, Vigilance 15, Stratégie 17, Psychologie (commandement) 17.

Cet homme est fou à lier mais commande les soldats les plus terrifiants qu'Héos ait jamais connu. Toujours avec ses troupes au combat, c'est un meneur fanatique mais aussi un stratège dit "à l'ancienne". Son point faible, sa fille, est vraiment le seul moyen de le contraindre dans sa mission. Il serait prêt à sacrifier tous ses hommes pour pouvoir la tuer de ses propres mains.

Le problème principal que risquent de rencontrer les personnages, c'est qu'une personne de qualité est déjà en ville : le Général Andrias Mc Finley aussi appelé Pirus le Fou. La première mesure qu'il a prise en arrivant a été de faire fusiller les soldats qui ont laissé se faire l'évasion. Ensuite, il a placé son escorte personnelle aux quatre coins de la ville et a pris ses quartiers dans le consulat. De là, il dirige à distance l'avancée de ses troupes. Au moindre incident en ville, il se lance dans le marécage avec ses hommes à la recherche de sa fille. Sa mission sur place est de déplacer de force la population vers le nord. Pourtant sa haine viscérale pour Flora qu'il sent toute proche l'a rendu fou furieux. Pour la récupérer et cracher sur son cadavre, il est prêt à tout sacrifier et surtout à tomber dans les pièges les plus mal ficelés. Ce précieux renseignement, Basse la Sage le connaît. Il pourra aider les personnages à gagner un peu de temps. Le général se déplace dans une forteresse roulante amphibie capable d'écarter les racines et les arbres morts. Ce que les personnages font en quatre heures avec les Mon Wodar, son engin est capable de le faire en cinq. Andrias Mc Finley se mêle toujours aux combats et pourra se retrouver face à face avec le shaani. Sa puissance est d'autant plus phénoménale qu'il n'a aucun implant cybernétique et qu'il est aussi fort que ses hommes.

Mais la préoccupation principale du shaani sera plutôt de s'occuper de Basse la Sage. Le moyen le plus simple

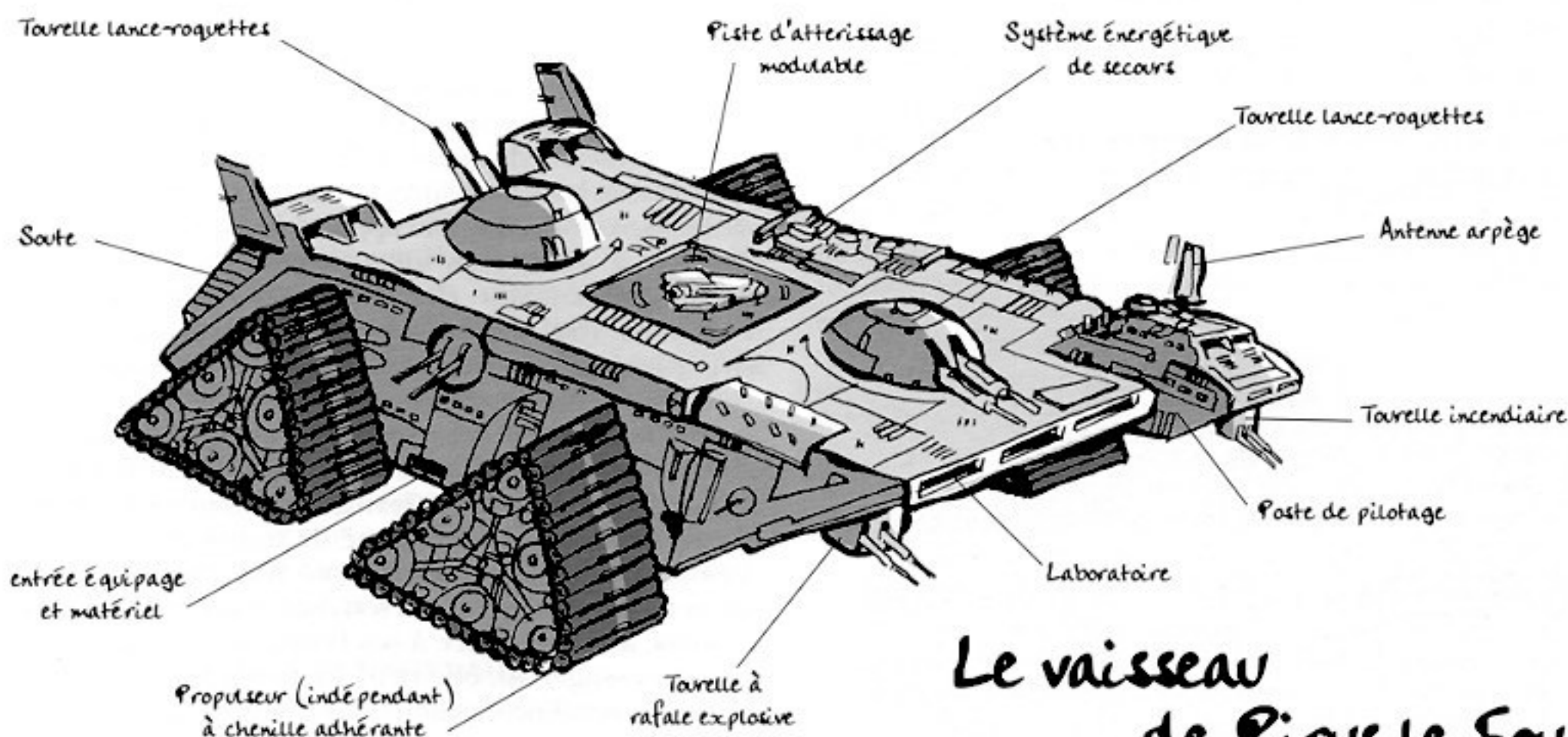
de la convaincre d'aider les ygwans réfugiés à F'nagth reste de jouer franc jeu. Les ordres sont d'évacuer Fange vers le nord, et cela quelle que soit la manière. Si elle est persuadée que les Limbes auront le dessus sur les humains (il suffit de lui décrire l'état des villages de la région sud), elle collabore de son mieux. Par contre, elle s'inclut dans l'évacuation. Elle sent que le conflit va arriver jusqu'à Devorzhum. Elle consent donc à envoyer un message au palais de Waba l'Infante. Ceci fait, il ne restera plus qu'à repartir vers F'nagth, et cela sans attirer l'attention. À la moindre erreur, c'est l'alerte et l'assaut humain. Les trois légions (si on ne fait rien) convergeront tout droit vers le village, ne laissant que peu de temps aux personnages pour sauver les fangiens. Le compte à rebours se transformera alors en course poursuite dans les marécages.

8) LE DÉPART

Ce chapitre est la phase finale du scénario. Il n'aura lieu que si les personnages ont réuni tous les éléments propices à l'ouverture des portes (Flora Mc Finley et Basse la Sage). Si ce n'est pas le cas, il va falloir qu'ils développent des trésors d'ingéniosité pour échapper aux griffes de Pirus ou de Sarla. D'un autre côté, il serait injuste qu'un mauvais jet ou qu'un oubli les handicape trop. À vous de juger de la cohérence de leurs actions pour les sanctionner ou les récompenser. Leurs adversaires sont tels que si l'affrontement est la seule voie qu'ils puissent choisir au final, c'est qu'ils méritent leur tragique destin.

Si le groupe revient à F'nagth avec Basse la Sage, il ne reste plus qu'à diriger les fuyards vers la salle de la porte. Bien entendu, c'est au moment de l'évacuation que les nécrosiens arrivent du sud et les humains du nord. Espérons que les défenses placées aux endroits stratégiques par les personnages auront été judicieusement pensées. Elles permettront peut-être de gagner quelques précieuses minutes.

Ainsi débute une poursuite dans l'École Basse entre ygwans affolés, nécrosiens assoiffés de pouvoir et de victimes et humains fous furieux. Aux personnages de trouver toutes les ruses possibles et imaginables pour ralentir leurs ennemis. Cette scène apocalyptique doit avoir pour fond les vrombissements des engins humains et les hurlements



Le vaisseau
de Pirus le Fou

des âmes en peine de Sarla. À aucun moment les personnages ne doivent se sentir en sécurité. Voici les différents événements qui peuvent poser des difficultés au bon déroulement de l'évacuation.

- Alors que le dernier groupe de réfugiés s'engouffre dans l'École Basse, un obus fait exploser l'une des plates-formes de l'école, interdisant le passage à une dizaine d'ygwans et à l'un des personnages. Il faut trouver un autre passage (qu'un Guetteur providentiel indiquera au dernier moment).

- Un flot de reptiles tombe sur les fuyards, semant la panique et stoppant leur fuite. Seules des qualités de leader permettront de remettre de l'ordre dans la marche.

- Alors que le groupe arrive à un échangeur, les nécrosiens débarquent d'un côté et les humains de l'autre. Les légionnaires reconnaissent Flora Mc Finley qu'ils ont ordre de ramener avant toute chose. Si les personnages ne font rien, les nécrosiens arrivent à un accord rapide avec les humains. Ils prennent la magicienne et eux les ygwans. Le seul moyen d'empêcher cela est de monter les soldats contre les mort-vivants.

- Le passage que comptaient prendre les personnages n'existe plus à cause d'un éboulis. Il faut prendre une autre route mais aussi faire demi-tour.

- Les nécrosiens sont trop proches, il faut faire une diversion. Qui, parmi les personnages, se lancera dans l'aventure ?

À vous d'imaginer d'autres moments forts. La pression doit être telle que les personnages ne pourront jamais reprendre leur souffle. Le dédale offre suffisamment d'opportunités d'action pour en improviser jusqu'à épuisement.

Au final, la troupe en déroute doit arriver à la salle de la porte et le mécanisme doit être activé. Si aucun

personnage ne s'en charge, Flora Mc Finley pourra le faire. Lancez les dés pour elle derrière le paravent et choisissez un résultat arbitrairement suivant le mérite des joueurs. Si aucun technicien ne peut ouvrir le passage et que les personnages ont accumulé actions héroïques sur exploits, il reste une solution pour sauver la situation : les Guetteurs. Eux, savent comment fonctionne la porte. Non seulement ils aideront à la fuite des ygwans mais en plus ils déclencheront l'effondrement de tout le labyrinthe avec tous les trésors, les nécrosiens, les humains et les personnages attardés qu'il contient...

Quand la porte s'ouvre, la pierre grise prend une consistance proche du mercure (comme à Kām) et permet une fuite rapide vers les caves de Waba l'Infante. Pour que tout le monde passe, il faut au moins dix bonnes minutes. Bien entendu, c'est le moment que choisiront les nécrosiens et les humains pour débarquer dans la salle. Jusqu'à la dernière seconde, ils continueront la poursuite (surtout Pirus). Il va falloir trouver une ultime ruse pour les bloquer ou se sacrifier en fermant la porte pour qu'ils ne l'empruntent pas.

Une fois de plus, il existe un moyen d'aider les personnages. Les portes fonctionnent dans les deux sens. Aussi, en cas d'assaut final, Waba l'Infante envoie ses troupes à lui dans l'autre sens pour couvrir la fuite des derniers réfugiés. Notez que cette idée fonctionne aussi si la fuite s'effectue par un autre moyen que la porte de transfert.

L'action se termine seulement quand le passage se referme (peut-être en coupant en deux le Général Mc Finley, ce qui lui assurerait une fin plutôt visuelle). À ce moment seulement, les personnages, les joueurs et vous serez autorisés à souffler, pas avant.

CONCLUSION

Waba l'Infante accueille lui-même les fuyards, offrant victuailles et soins. Si les personnages ont sauvé plus de la moitié des ygwans, ils sont considérés comme des héros et sont récompensés comme il se doit. Sinon, ils sont mis dans le même lot que les ygwans.

Un darken nommé Héken, qu'ils connaissent si vous jouez dans le cadre du Cycle d'Odéa, leur annonce tout de même qu'ils sont des exemples pour la Résistance dont il est l'un des chefs. Dès lors, ils auront l'aide et l'estime des combattants de l'ombre. D'un autre côté, ils auront aussi la haine de tous les légionnaires humains existant et surtout celle de Sarla, le prince nécrosien. En effet, explique le darken, Sarla est en train de déporter des populations entières pour une raison que l'on ignore encore. Il comptait bien sur les fangiens pour ajouter à ses victimes. Même le Nouvel Ordre semble s'opposer à ces déplacements de foule (d'où la présence des légions). Cet échec va le retarder et permettre aux résistants cachés dans l'empire Woon d'organiser une attaque massive sur les terres du nécrosien. D'autres troupes se préparent partout sur le continent attendant le signal d'Héken. Le temps de la guerre est proche. Libre aux personnages d'y jouer un rôle ou pas et d'affronter les dangers du prochain épisode du Cycle d'Odéa : Nécros.

À suivre...

INDICES

Indice 1 le message de Wagaños

Indice 2 la carte de Dzalios

Nature : Message dans tube d'acier au cou d'une chauve-souris.
Message : " Situation calme. Aucun mouvement signalé ni au sud ni au cœur des brumes. B.I.S "

Nature : Carte
Forme : Labyrinthe complexe façon Aliens.

PNJ

Flora Mc Finley

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

Arme: aucune.

Points de Vie: 6/12

Compétences: Acrobatie 10, Lang. du corps 12, Alchimie 5, Astromancie 12, Botanique 5, Légendes 10, Culture humaine 15, Culture nécrosienne 12, Discrétion 14, Équitation (spécialisation sur Mon Wodar) 10, Navigation 10, Orientation 5, Armure 7, Toutes armes à 7 (entraînement militaire de base), Stratégie 10, Déguisement 9, Corruption 10, Shaan 8, Magicien tout à 8 par défaut mais à moduler en fonction de vos besoins durant le scénario.

Élève de l'école de magie d'Hégargor, elle prépare la libération de tous les prisonniers. A ce stade de l'histoire, elle ne connaît ni les personnages, ni le Guide. Par contre, elle connaît le calice, l'une des reliques de son école. Lui en parler la trouble car cela prouve que les personnages connaissent certains secrets de Fange. Prudente au début, elle les aidera toujours par la suite. Cette jeune magicienne est dynamique, toujours souriante mais parfois perdue dans ses rêves. C'est une puissante magicienne et shaaniste qui s'ignore.



Loin du Feu, Magicien perdu

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

Arme: Jolitruc (arnimal F.A. 6)

Points de Vie: 8/16

Compétences: Inconnues.

Loin du Feu a perdu la raison voilà deux années, lors de l'épreuve des Rampants Oniriques (voir plus bas). Personne, pas même lui, ne sait ce qu'il peut faire ou ce qu'il sait. Le plus souvent, il reste prostré des heures et, brusquement, connaît une brusque période d'activité intense. Doué d'un don de prophétie aléatoire, il lance parfois des avertissements que l'on ne comprend que lorsqu'il est trop tard pour réagir. En fait, il n'a pas grand chose à faire dans cette histoire sinon vous servir de joker au cas où vos joueurs seraient perdus. Il pourra (toujours à l'aide de périphrases alambiquées) donner des conseils judicieux. S'il s'avère que le shaani se débrouille très bien seul, sacrifiez-le pendant une scène dramatiquement forte. Il peut également remplacer un personnage décédé. Au joueur qui le reprend de compléter à sa guise les compétences comme pour un débutant (mais avec les restrictions dues à la folie).

Loin du Feu possède un arnimal baptisé Jolitruc. C'est une sangsue qui crache un acide très corrosif quand on la presse. Il faut alors réussir un jet d'Arme de tir pour atteindre sa cible. Jolitruc peut être pressé trois fois dans la journée et se nourrit de feuilles séchées.



Dzalios le Souffleur

C : 3 **Rel :** 3 **E :** 4 **Per :** 1 **A :** 0 **Sens :** 3

Arme : Épée courte (facteur d'attaque : 5)

Points de Vie : 5/10

Compétences : Alchimie 10, Botanique 15 (spécialisation dans les champignons à 18), Légendes Saren 5, Culture nécrosienne 7, Médecine 12 (spécialisation dans les poisons), Discrétion 8, Vigilance 10, Orientation 12, Vie à Fange 12, Équitation sur Mon Wodar 12, Armes courtes 5, Toutes les compétences de magie à 10 (modulables suivant vos besoins scénaristiques).

Dzalios est de prime abord quelqu'un d'accueillant. En fait, cela fait déjà bien longtemps que la pratique des arts nécrosiens lui a rongé l'âme. Plus lâche que mauvais, il excelle dans l'art des poisons et manie l'épée courte avec dextérité. S'il voit que les personnages pourraient lui barrer le chemin, il n'hésite pas à les éliminer (de préférence en les dénonçant aux humains). C'est lui qui a tué le soldat avant l'attaque de Devorzhum.



Kingana, élève de Songe

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

Arme : Harpon (F.A. 8)

Points de Vie : 6/12

Compétences : Chant 12, Lang. du corps 10, Alchimie 5, Botanique 4, Légendes Saren 10, Équitation sur Mon Wodar 12, Culture nécrosienne 10, Orientation 10, Vigilance 9, Armes d'hast 12, Shaan 5, Toutes les compétences de magie à 12.

Seconde magicienne la plus puissante de l'école d'Hégargor, cette boréale est la douceur incarnée. Toujours au service de son prochain, elle peut en apprendre beaucoup aux personnages sur ses compagnons de magie. Elle n'aime pas Flora Mc Finley car son village a été rasé par les troupes humaines alors qu'elle n'était encore qu'une enfant. Par contre, elle la respecte et a conscience que sa collègue est du côté des héossiens malgré les exactions de son père, le Général Mc Finley.



Andrias Mc Finley

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

Armes : RS3 (facteur d'attaque : 9), Sabre plasmétique (F.A. 9)

Compétences : Protocoles militaires 17, Foi 5, Orientation 12, Survie en nature 15, toutes les Armes à 15, Armure 15, Dissuasion 17, Pugilat 15, Discrétion 15, Vigilance 15, Stratégie 17, Psychologie (commandement) 17.

Cet homme est fou à lier mais commande les soldats les plus terrifiants qu'Héos ait jamais connu. Toujours avec ses troupes au combat, c'est un meneur fanatique mais aussi un stratège dit "à l'ancienne". Son point faible, sa fille, est vraiment le seul moyen de le contrer dans sa mission. Il serait prêt à sacrifier tous ses hommes pour pouvoir la tuer de ses propres mains.



Songe, Maître de l'école d'Hëgargor

C : 2 **Rel :** 3 **E :** 4 **Per :** 2 **A :** 0 **Sens :** 3

Arme : Aucune

Points de Vie : 4/8

Compétences : Lang du Corps 12, Alchimie 10, Astromancie 10, Médecine 12, Légendes Saren 15, Botanique 12, Culture nécrosienne 12, Discrétion 8, Équitation 8, Orientation 15, Survie en nature 15, Dissuasion 8, Vigilance 10, Vie urbaine 10, Toutes les compétences de magie à 17 au moins.

Maître de l'école d'Hëgargor depuis trop longtemps, Songe se sent rongé par la nécrose. Il sait que bientôt, s'il ne meurt pas, il rejoindra le camp des Limbes. Il sait aussi que selon la loi de son école (cf. annexe 2), il devra bientôt être assassiné par l'un de ses élèves, probablement Kingana. En fait, il y a deux "Songe", le nomoi étant victime de schizophrénie. Le premier est toujours farouchement opposé aux nécrosiens, le second est totalement aliéné. Le premier aidera au mieux les personnages, mais petit à petit disparaîtra au profit de l'autre. Le "mauvais" Songe n'a qu'un but, éliminer ses élèves (en les manipulant) et amener les réfugiés à se rendre vers le sud pour les livrer aux nécrosiens. A vous d'interpréter ces deux personnages de façon subtile pour que vos joueurs se doutent peu à peu que quelque chose cloche.



Basse la Sage

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

Arme : Dague dissimulée dans ses dreadlocks (FA. 4)

Points de Vie : 7/14

Compétences : Comédie 8, Déguisement 8, Langage 10, Protocoles 10, Culture humaine 5, Discrétion 12, Vigilance 8, Armes de corps 8, Armes lancées 8, Dissuasion 10, Stratégie 12, Commerce 15, Corruption 10, Contrefaçon 10, Vie urbaine 12, Artisanat (tissage) 13.

Au service de l'empire woon depuis quatre générations, elle fait son rapport à l'Infante lui-même tous les deux jours grâce à un système de sortes de chyroptères messagers (dont l'un d'eux est tombé aux mains des kelwins Drozoliors). Les ordres qu'elle a reçus sont très clairs. Il ne faut pas intervenir sauf pour aller dans le sens des légionnaires. Elle ignore pourquoi Waba aide si facilement les humains (il complot secrètement contre eux depuis longtemps) mais ce dont elle est certaine c'est que la menace à Fange ne vient pas du nord et des légions mais bien du sud et des nécrosiens. Au pire, elle trahit les personnages, au mieux, elle les aide à évacuer la population de Fange (et avec la protection secrète de l'empire Woon). Elle et ses Fourmloud (chauves-souris) sont l'une des clefs de ce scénario. Il est impératif que les personnages la rencontre lors de leur première visite de la ville.





Halloween

Concept

Présente



Fange

LE CYCLE D'ODÉA III

Ami(e)s shaanistes, rebonjour.

Si *Archéos* était orienté vers l'action, *Edenia* vers la diplomatie, *Fange* tire son principal intérêt de l'ambiance dont vous le parerez.

Moins dirigiste (qui a dit linéaire?), le scénario dépend pour beaucoup des descriptions des lieux, des Personnages Non Joueurs (PNJ) et des sentiments de vos joueurs à l'égard de ce microcosme en décomposition. Les annexes, plus nombreuses, illustrent pour le coup des côtés "tranche de vie" donnant une profondeur à l'ensemble. Bref, *Fange* est plus "Rôle" que "Jeu".

Le shaani va cette fois découvrir une terre ravagée, putride, sur laquelle tout semble devoir irrémédiablement pourrir, y compris les esprits. Dans ce cloaque, des héossiens tentent encore de se battre pour leur liberté et parfois pour simplement sauver leur âme. *Fange* est un scénario assez désespéré, plus adulte et, pour certaines scènes, qui s'adresse à des joueurs matures. En sortant de cet épisode, les personnages devraient reprendre une bonne bouffée d'air pur, et comprendre qu'il va falloir agir au plus vite pour arrêter le Guide.

Pour l'ambiance vous pouvez relire *Les yeux d'étain de la ville glauque* de François Bourgeon et sonoriser vos parties avec du Steve Roach, du Mortem Vlad Art. *Apocalypse Now* et *L'Empire Contre-Attaque* (la planète marécageuse de Dagobah) peuvent aussi donner des idées de descriptions très... "vivantes".

Note de dernière minute: Pour mieux visualiser un village fangien, reportez-vous à l'illustration page 193 des règles. C'est exactement l'idée que j'en avais.

Benoît Attinost.

Prix conseillé : 59 FF
ISBN 2-910529-41-X