

Cette histoire prend naissance dans un lointain avenir, à moins que ce ne soit dans un passé aujourd'hui oublié, sur une terre nommée Inrha'a.

Ana'har venait juste d'arriver dans la grande cité de Minarit. Il pensait y couler des jours paisibles avec sa compagne. Il pensait avoir gagné le droit de se reposer quelque temps. Il y a peu, il avait du affronter son jumeau Sla'har et l'avait laissé pour mort. Ana'har pensait que son frère mettrait du temps à se remettre du duel qu'ils s'étaient livrés. Il avait vaincu mais Sla'har s'était fait un allié de poids et ils seraient certainement appelés à se revoir très bientôt.

Depuis toujours, ils se livraient une guerre sans merci pour le trône de Rhint'rha, un royaume qu'on appelait aussi le pays des légendes. Ana'har avait été choisi par son père pour lui succéder, mais Sla'har ne l'avait pas entendu de cette oreille. Ce fut le début d'une lutte sans pitié, d'une haine sourde et absurde.

Sla'har avait perdu le duel qu'il avait livré contre son frère de sang. Jamais il n'aurait pensé perdre aussi aisément, mais Ana'har était devenu un ennemi puissant depuis qu'il possédait la lance de la vérité. C'était grâce à elle que ce dernier avait pu vaincre. Il ne commettrait pas l'erreur de le sous-estimer la prochaine fois... C'est sur ces dernières pensées que Sla'har perdit connaissance. Il se réveilla après un long voyage perdu dans ses rêves, dans un petit bois tranquille. Il s'aperçut bien vite qu'il ne se trouvait plus sur Inrha'a, il en avait été banni.

Titubant, il se traîna vers un petit village qui l'accueillit avec gentillesse. Cette terre était inconnue pour lui, mais il apprit beaucoup des villageois et il s'habitua bien vite aux moeurs et coutumes du pays de Shaazar. Le village en question se trouvait à l'Ouest du pays, c'était une région tranquille. Il avait maintenant tout son temps pour préparer sa vengeance. Il reprit alors contact avec son grand allié Mabelrode. Cette terre se révéla propice à la magie, ses pouvoirs s'en trouvaient grandis. Il créa un bassin chaotique au milieu d'une petite clairière, ce dernier allait bientôt lui fournir les meilleurs combattants qui aient existé.

Afflitain, quelques mois plus tard

Depuis plusieurs jours, cinq étoiles se sont mises à briller plus que la normale à l'Ouest du pays. Quelques villages ont été dévastés à l'Ouest, on ne sait par quoi.

La capitale de Shaazar est en effervescence. Les gens achètent en masse les produits de

première nécessité. Les plus pauvres n'hésitent pas à voler et piller des petits commerces. Ici et là, on entend des fous réciter des litanies et des prophètes crient à tue-tête que la fin de Shaazar est proche.

On entend souvent parler dans le pays d'une vieille légende qui a pour nom les cinq étoiles. Elle prédit qu'un jour le chaos reviendra en Shaazar, après la mort du Champion de Malador. Quand le soleil laissera place à la nuit et que les cinq étoiles de l'Ouest brilleront comme des diamants, alors les plus grands maux encore jamais éprouvés par le peuple de Shaazar s'abattront et traceront le chemin du Chaos.

Les prêtres ne sortent plus. Il semble qu'ils soient très inquiets, ils attendent. Les autorités essaient tant bien que mal de juguler la peur et la frénésie des petites gens. Des patrouilles ont été envoyées dans tout Shaazar.

Les joueurs

Ils seront tous contactés individuellement par un messenger, peu importe où ils se trouvent. L'homme qui viendra les voir connaîtra leur nom. Il leur sera proposé une mission en Shaazar pour une rémunération de 4000 gb. (voir plus s'ils marchandent). Une place dans un navire marchand leur sera réservée. Les émissaires ne savent pas grand-chose sur la mission qui sera attribuée aux joueurs, ces derniers sont partis avant les inquiétants présages Shaazar. Ils pourront seulement révéler l'identité de leur employeur : un certain Lord Stamiot. C'est un vieil érudit qui possède des terres près de la capitale. Les pjs toucheront 500 gb d'avance au départ du bateau, ceci pour leur motivation. Il est évident que leur présence est essentielle.

A leur arrivée à Afflitain, ils pourront apprendre les rumeurs et légendes qui circulent. En plus de cela, certaines langues bien pendues pourront annoncer publiquement que certains villages à l'Ouest du pays ont été dévastés. Ils pourront aussi apprendre que des troupes sont parties là-bas pour aider les seigneurs locaux, bien que ce genre d'informations soit caché par les autorités. Vous êtes libres d'étendre le scénario à ce niveau. En effet il peut être intéressant de créer là quelques interactions cocasses (manifestations, vols à la tire, menaces...).

Ils seront par la suite menés à l'extérieur de la ville vers le domaine de leur employeur. Il s'agit d'une belle demeure, on peut voir de nombreuses étables et enclos, le maître s'occupe effectivement d'élevage de chevaux. Ils seront accueillis et logés par leur commanditaire, en attendant que les autres arrivent. Leur hôte est un vieil homme légèrement attristé mais serein. Il leur racontera la vieille légende et essaiera de répondre aux questions que ses invités pourront poser. Leur mission sera d'enquêter sur ce phénomène, sur ce qui se passe réellement à l'Ouest du pays. Il paiera la somme promise immédiatement et sans discuter. Il leur donnera en prime ses meilleurs coursiers. Avant de partir, ils auront tout le temps pour prendre un peu de repos après ce long voyage. Ils pourront découvrir deux choses intéressantes.

Un jet sous deux fois INT permettra aux pjs de remarquer que Lord Stamiot ressemble étrangement à l'un d'entre eux (choisissez lequel).

Un passage dans sa bibliothèque permettra de trouver ses centres d'intérêt. Ce sont a priori les vieilles légendes, et la géographie. Il y a ici d'autres livres plus étranges, ils sont écrits en Bas Melnibonéen et traitent des translations dans des plans différents et du rapport temporel qui existe entre ces derniers. (Les esprits non formés ne comprendront pas). Si quelqu'un fouille un peu plus, il pourra trouver un mécanisme, qui une fois actionné permettra d'ouvrir un pan de la bibliothèque. Le passage mène à une petite pièce sans aucun meuble ou ornement, sauf peut être une série de tableaux représentant tous les personnages joueurs. Si cette découverte est portée à la connaissance de leur hôte, celui-ci régira calmement et expliquera tout.

Le voyage

Plus ils avanceront vers l'Ouest, plus le temps se fera orageux. Petit à petit, les nuages se feront plus denses et plus noirs. Ils pourront voir des éclairs par ci, par là. Les jours raccourciront au fur et à mesure de leur avancée, il fera de plus en plus sombre sous le ciel. Chemin faisant, ils pourront rencontrer des troupes de militaires et des civils en train d'évacuer les villages (certains soldats pourraient penser que les joueurs sont des pillards). S'ils s'adressent à des soldats, tous ont pour consigne le secret, cependant ils pourront leur confier qu'il ne fait pas bon aller plus à l'ouest. Eux ne s'occupent que de l'évacuation des villages, le gros des troupes étant parti devant. Les villageois, eux, ne se confieront pas davantage, ils sont dans une totale ignorance mais tous connaissent la légende et les ragots fusent de toute part.

Au bout d'une semaine, ils pourront apercevoir les premiers signes du cataclysme: une fumée noire. Se dirigeant vers celle-ci, ils pourront découvrir un village rasé avec sur le sol des cadavres de paysans et d'hommes d'armes aux couleurs de Shaazar. Les survivants sont peu nombreux. Les pjs les trouveront en train de ramasser les corps et d'éteindre les derniers feux. La plupart ont le masque de la frayeur sur leur visage, d'autres apparaissent comme résignés. Les champs alentours sont flétris, la végétation meurt lentement. Les murs des maisons semblent zébrés de fissures, beaucoup d'entre elles se sont écroulées... Bref, ils pourront observer la misère à l'état pur. Si nos fieffés héros s'approchent trop du village, mieux des villageois, faites leur jeter un d100 sous trois fois leur CON. En cas d'échec, ils auront contracté la maladie contagieuse que répand Pestilence (cf plus loin).

En questionnant habilement et avec tact les villageois les plus sains, ils apprendront que quatre démons en armure ont commis ces actes cruels. Certains habitants pris de folie se sont entretués. Les démons sont repartis vers le nord apparemment. La vue de ce carnage devrait normalement les dissuader de les suivre. Une confrontation directe serait la mort assurée.

Cependant, ils peuvent essayer de les épier et d'examiner leurs capacités. S'ils

choisissent cette possibilité, ils constateront que ces derniers, après quelques méfaits, ont pris la direction du Sud Ouest (ils rentrent au bercail, c'est à dire au puits).

Si, dans le cas contraire, les pjs continuent leur route vers l'Ouest, ils trouveront d'autres villages dans le même état. Ils arriveront alors au bout de quelques jours dans le village de Bern, qui est le dernier bastion du pays. Ce village semble désert, contrairement aux autres. La plupart des gens ici sont morts des suites de la maladie qui s'est propagée à grande vitesse. Après leur inspection, ils feront la rencontre de Stigmar le chasseur. Ce dernier se tiendra devant eux, à une bonne distance, avec un arc bandé. Il ne tient pas à attraper la maladie. Il leur demandera s'ils sont passés ou non dans le hameau, si oui il leur annoncera leur mort prochaine. Il leur confiera qu'il a trouvé un abri pour lui et sa famille dès qu'il a vu les étoiles. Il pourra aussi leur dire que c'est après l'arrivée d'un étranger au village que tout a commencé. Il n'a pu que regarder de loin ce qui se passait dans la commune. Il a découvert quelque chose de bizarre dans un bois proche. S'ils le veulent, il peut les y conduire mais de loin.

La clairière

Au bout d'une heure de marche dans un bois desséché, ils parviendront à une petite clairière. Au centre de celle-ci se trouve un bassin rond dans lequel se trouve un liquide visqueux et dont la couleur varie toutes les cinq secondes : il s'agit du bain du Chaos. Le chasseur les laissera à l'orée de la clairière puis partira sans un mot. Ils s'intéresseront certainement à ce puits, cependant ils vont vite comprendre qu'il ne fait pas bon y prendre un bain. En effet toute chose organique qui entrera en contact avec ce liquide mutera très rapidement en une forme vivante mais informe. Une main par exemple pourrait se transformer en tentacule visqueux.

"Oh mais ce n'est que le début des réjouissances". Cette voix mélodieuse vient de l'orée de la clairière. Il s'agit en fait de Sla'har, il attendait impatiemment le retour de ses petits protégés et il a entendu les discours de ces importuns. Oh, il ne se montrera pas agressif, il est d'ailleurs plutôt convivial dans ses bons jours. Il est paré d'une armure blanche complète faite d'ossements finement entrelacés. Une cape soyeuse de couleur rouge complète ses atours. A priori, il ne porte pas d'armes. S'ils montrent une agressivité prononcée, il se gardera bien de s'approcher d'eux et se contentera de faire un petit "tttt". Puis, il leur demandera de bien vouloir le suivre, il leur promettra de leur donner toutes les explications qu'ils demanderont mais seulement devant une bonne bouteille de vin. S'ils n'optempèrent pas il utilisera alors la manière forte. Mais nos joueurs sont des gens bien sésants, nul doute qu'ils seront polis.

Adieu monde cruel

Sla'har se dirigera alors à l'orée de la clairière où il commandera à la terre de s'ouvrir. Bien sûr celle-ci s'ouvre pour laisser la place à un escalier (eh oui, encore un passage

secret, décidément on se croirait à D&D). Il les mènera jusque dans une pièce circulaire. Là se trouvent une table ronde et quelques chaises en bois. Sla'har sera tout à fait désolé du peu de mobilier et son aspect austère "mais qu'est ce que vous voulez, on ne peut pas tout demander à ces pauvres créatures de la terre". Il leur servira cependant un verre de vin pour se faire pardonner. Il commencera alors son récit.

"Messieurs, je suis tout à fait désolé mais vous venez ici mettre votre nez dans des affaires qui ne vous concernent en rien. Je ne puis vous laisser partir bien entendu. Alors, que pouvons-nous faire?" Cruel dilemme! L'instinct dicterait de sortir les armes, cependant une lueur de puissance brille dans les yeux de cet homme étrange. De plus il serait difficile d'admettre un compromis. C'est pour cela que Sla'har a déjà pris sa décision. C'est à ce moment que ses petits amis arrivent dans un bruit de cliquetis d'armes et d'armures. Voici Haine, Destruction, Famine et Pestilence. Nul doute que leur imposante carrure, leurs yeux cruels et leurs grosses épées feront réfléchir à deux fois nos héros avant qu'ils ne sortent leurs cure-dents.

Sla'har leur racontera alors sa petite histoire, notamment son différend avec son frère, son alliance avec Mabelrode, la capture de pauvres paysans qu'il a jetés dans le puits et qui sont devenus par suite d'atroces souffrances les créatures chaotiques que voici. Bien sûr, il a fallu qu'ils se défoulent un peu et ils ont rasé quelques villages. Puis, il leur dira carrément: "avez-vous pris votre décision, préférez vous mourir ici ou bien venir contempler ma victoire sur mon misérable frère?" ; le choix ne fait aucun doute. Il fera alors apparaître une boule de lumière verte qui se séparera suivant le nombre de joueurs et qui les encerclera, ne leur laissant qu'une liberté de mouvement réduite. Pour s'en dégager il faut réussir un jet de POU contre un POU de 30 (pas évident et même impossible). Puis, Sla'har invoquant la force de Mabelrode ouvrira un portail menant sur son plan d'origine.

Les frères ennemis

Ils apparaîtront tous sur une jolie plaine aux couleurs pastel, sous un ciel mauve et un soleil rougeâtre. " Bienvenue chez moi" dira Sla'har ironiquement. Il dévoilera alors une lance qu'il avait prise juste avant de partir. En tout cas, il est difficile de croire qu'elle ait pu apparaître dans ses mains comme par enchantement. Puis, il s'adossera à un arbre en attendant la venue de son frère jumeau. Ce dernier ne tarde pas à arriver sur un bel oiseau blanc et plutôt grand. Ana'har ressemble Trait pour Trait (private joke) à Sla'har. Il porte une tunique bleu ciel sous laquelle apparaît une belle maille. Lui aussi tient une lance mais cette dernière semble dégager une aura blanchâtre. Ils se salueront cordialement tout en se tenant sur leur garde. C'est alors que ce vieux filou de Sla'har commande à ses créatures d'attaquer. Avec Sla'har, cela fait du cinq contre un.

Nos joueurs pourront tenter de se libérer, car en effet sur ce plan la magie a moins de prises et ils n'auront plus qu'à lutter contre un POU de 15. Ana'har grâce à leur aide réussira à gagner cette bataille. Et au moment où il pourfendra son frère, tout le monde

pourra entendre retentir le son d'un cor (cela ne vous rappelle rien?). Ana'har leur dira alors de fuir et il ouvrira une sorte de portail grâce à sa lance, ses derniers mots seront: "Et maintenant liberté et repos sont à moi". Une fois le portail traversé, nos joueurs apparaîtront alors à nouveau en Shaazar mais beaucoup d'années dans le passé. A eux maintenant de laisser un message à leur descendance pour que la boucle soit bouclée. C'est d'ailleurs par un tel message que Lord Stamiot a pu contacter tous les pjs.

Note au maître

Ce scénario a pour objet principal d'intéresser les joueurs aux complexités temporelles qu'il peut y avoir dans un voyage entre les plans. En effet lorsqu'ils partent de Shaazar il reste encore quelques années avant qu'Elric ne souffle dans le cor de Roland, et pourtant sur le plan d'Inrha'a le monde tant à s'écrouler d'une seconde à l'autre. Ils auront la chance d'être les témoins de la fin du monde. Ana'har leur a donné la chance d'avoir une nouvelle vie. Ce scénario n'est pas fait non plus pour tuer les pjs sinon il n'y aurait plus d'intérêt quant au cycle temporel, surtout le mort est celui destiné à être l'ancêtre de Lord Stamiot . Mais bon si toutefois leur affaire tourne mal, on pourra toujours admettre la création d'un nouveau temps parallèle du fait de la cassure de la boucle temporelle. Si cette explication ne vous semble pas claire vous pouvez toujours écrire me laisser un e-mail : calmej6@routsip.univ-tlse1.fr. Aussi, je ne l'ai pas précisé, mais libre à vous d'imaginer d'autres agréments pour faire durer un peu plus longtemps la partie, notamment en faisant intervenir une bande de pillards qui s'occupent des villages une fois qu'ils ont été rasés.

Les démons

Les caractéristiques qui sont données ici sont celles des démons sur le plan d'Inrha'a. Considérez qu'ils sont quasiment invincibles pour un vulgus pecum sur le plan des Jeunes Royaumes.

Haine

FOR 20	CON 20	DEX 10	TAI 18	INT 3	POU 17	CHA 5
--------	--------	--------	--------	-------	--------	-------

Homme en armure noire complète muni d'une hache de bataille. Sa tête ressemble à celle d'un loup aux yeux jaunes luminescents.

Armure 1d10 +4 (2 de peau)

Hache de bataille 80/70 dom+2d6

Il possède un pouvoir spécial qui ne marche que sur les Jeunes Royaumes (il en est de même pour le pouvoir de tous les autres). Si quelqu'un le regarde dans les yeux, il faudra effectuer un jet de POU contre son POU de 34. Si le jet est raté, le personnage est pris d'une rage soudaine et attaque un de ses amis.

Pestilence

FOR 15	CON 25	DEX 12	TAI 18	INT 3	POU 20	CHA 1
--------	--------	--------	--------	-------	--------	-------

Armure de plaque 1d10-1.

Epée longue 78/83 dom+1d6

Son visage est hideux et purulent. De la bave jaunâtre coule de sa bouche. Il sent la pourriture à dix mètres et il est criblé de verrues. Dans une zone de 100m autour de lui, les personnages doivent faire un jet sous 3* leur CON sous peine de contracter une maladie et mourir dans une semaine. Cette maladie est contagieuse.

Famine

FOR 15	CON 20	DEX 15	TAI 18	INT 3	POU 15	CHA 1
--------	--------	--------	--------	-------	--------	-------

Ce démon a le visage décharné comme s'il n'avait pas mangé depuis un mois. Il est blanchâtre et seuls quelques cheveux subsistent sur son crâne.

Armure 1d10+2

Lance 70/75 dom+1d6

Les champs et autres cultures qu'il traverse pourrissent immédiatement sur un rayon de 10m autour de lui, puis dans les deux jours qui suivent la maladie se propage pour contaminer toutes les cultures.

Destruction

FOR 30	CON 20	DEX 10	TAI 18	INT 3	POU 16	CHA 5
--------	--------	--------	--------	-------	--------	-------

C'est une brute. Il possède un marteau de guerre. Son petit plaisir est de tout casser. Il a le visage mi homme mi ours et ses yeux sont de braise.

Armure 1d10+2

Marteau de guerre 80/50 dom+3d6

En frappant le sol avec son marteau il peut causer un séisme localisé sur un rayon de 30m.

FIN