



RENDEZ-VOUS AVEC LA MORT!

UN SUPPLÉMENT POUR PLAGUES dK

RENDEZ-VOUS AVEC LA MORT!

Prologue de *LES JEUX DE LA MORT ET DU HASARD*

CRÉDITS

Ecriture, illustrations, maquette :

Alexandre Clavel

Couverture :

Rémi « remton » Le Capon

Relectures, corrections et encouragements :

Benoît Attinost, Isabelle Bonnaventure, Maxime « Lesendar » Judon, Yragaël Malbos et Philippe « aesdaana » Rouillier

Mentions légales :

Plagues dK est un univers protégé. Ce document est gratuit et interdit à la vente. Toute reproduction à des fins mercantiles est strictement interdite.

Remerciements, avant propos et digression de l'auteur :

A l'instar de Plagues qui a trouvé naissance à la suite d'un jeu de mot (Day of the D&D pour un Day of the Dead), cette campagne a débuté par un « mi amor » (mis à mort) des plus douteux ... La similitude amour/à mort étant trouvée, il ne restait plus qu'à la développer dans un scénario intitulé *La Mort a ses raisons que la raison ignore*. De fil en aiguille, motivé par les retours enthousiastes de **Benoît Attinost**, ce dernier s'est transformé en une campagne. Puis, afin de continuer dans le marivaudage, une seconde partie (*Les jeux de la Mort et du hasard*) s'est ajoutée suivie de près par une troisième, les prémices : *Rendez-vous avec la Mort!* ...

Tout ceci ne serait pas complet si vous omettez l'excellent travail de **Rémi Le Capon** que vous pourrez retrouver sur son site (<http://www.artofremton.com/>) ou sur <http://remton.deviantart.com/>. D'autres personnes, telles que **Maxime « Lesendar » Judon**, **Philippe « aesdaana » Rouillier**, **Yragaël Malbos** et **Isabelle Bonnaventure**, par leurs nombreuses relectures et encouragements, ont également cautionnés ce travail.

Enfin, même si la différence entre l'hommage et le plagiat est mince, j'espère que la mise en page ainsi que les dessins, pâles reflets du talent de **John Grümph**, seront placés dans la première catégorie.

Je vous remercie également, lecteur(s) d'avoir téléchargé ce document et de le lire avec un zèle extrême allant jusqu'à parcourir ces remerciements...

Avant de laisser place aux scénarios qui sont, à n'en point douté, de qualité et gratuits, je voudrais insister une dernière fois sur le fait qu'ils ont intégralement été officialisés par l'auteur de l'univers de Plagues (Benoît Attinost pour ceux qui ne suivraient pas) et que le contenu qui suit est la propriété de son auteur (Alexandre Clavel) ...

Enfin, même si ce supplément est gratuit, qu'il n'a pas été rédigé pour la gloire de son auteur (qui écrit déjà à la troisième personne), il serait sympa de lui laisser un petit mot, une remarque sur le forum JohnDoe ou, encore mieux, de poster une petite critique sur ce site indispensable à notre paysage ludique : le guide du rôliste galactique (<http://www.legrog.org>).

Bonne lecture



INTRODUCTION

« La mort n'est, en définitive, que le résultat d'un défaut d'éducation puisqu'elle est la conséquence d'un manque de savoir vivre. »

Pierre Dac, Les Pensées



Rendez-vous avec la Mort! est une saga comportant sept scénarii qui se ressemblent mais ne se suivent pas (ou peut-être l'inverse). Les héros se trouvent aux prises avec une société secrète étudiant la mort et les morts-vivants. Chaque érudit qui la compose est mû par des raisons qui lui sont propres mais tous collaborent ensemble. Ils ont pris le nom de psychopompes en hommage aux prêtres d'Esus qui dialoguaient avec les morts (avant la première pandémie).

L'influence des psychopompes se retrouve en filigrane dans la saga intitulée *Les jeux de la Mort et du hasard*. A ce titre, *Rendez-vous avec la Mort!* lui sert de prologue mettant en place plusieurs éléments qui se retrouveront tout au long de cette seconde saga. Afin de briser la linéarité de votre narration, il serait même préférable d'alterner les histoires. En effet, la poursuite des psychopompes conduira les héros jusqu'à Melnes, havre de *Les jeux de la Mort et du hasard* où certains des personnages principaux sont impliqués dans les agissements de la secte. Il est alors possible de jouer les quatre premiers scénarii puis d'insérer les deux suivants par la suite.

L'HISTOIRE EN QUELQUES MORTS



D'abord, les psychopompes ne forment pas une société très structurée et n'ont aucune hiérarchie définie. Pour être plus juste, on devrait plutôt parler de réseau d'érudits expérimentant de manière isolée l'infection, la mort, les morts-vivants et l'organisation de ces derniers. Chacun échange ses résultats avec les membres qui lui sont connus et propose à son tour des modifications à apporter aux tests. Les expériences sont de tous types allant de l'observation d'une nécropole à la torture de vivants... La seule constante est que tous sont convaincus que leurs découvertes leur donnent un droit de vie et de mort sur leurs semblables.

Il ne faut pourtant pas se fier aux apparences; ce réseau a bien une structure définie. Il ressemble à une toile d'araignée au centre de laquelle se trouve frère Lonéus, un Sage investigateur qui se sert de ses enquêtes pour isoler tout psychopompe potentiel. Cet homme a réuni autour de lui des témoins de l'évolution parmi les morts-vivants. Avec des méthodes et des raisons qui leur sont propres, tous cherchent à découvrir les causes de cette évolution.

☛ **Des images, des figures :** Dans cette première partie, les héros arrivent à peine à Chantefeu qu'ils doivent enquêter sur un empoisonneur. L'homme n'est autre que le tatoueur qui agit sous les ordres de frère Lonéus. Il teste l'influence du sang d'infectieux et de la cendre sur les organismes. De fausses pistes en vraies découvertes, les héros mettent

fin aux agissements du tatoueur mais pas à ceux du Sage qui a su rester dans l'ombre. Il a toutefois laissé derrière lui quelques indices impliquant l'existence des psychopompes ou au moins d'une éminence grise. C'est à ce moment là qu'il décide de les tester comme de nouvelles recrues possibles.

☛ **Le battement d'ailes du papillon :** Les héros sont engagés par un intermédiaire de frère Lonéus pour sauver Coste, l'un des premiers psychopompes mais aussi l'un des plus actifs. L'homme a poussé trop loin ses expériences et gît enfermé dans un havre tombé sous le joug d'infectieux qu'il a lui-même créés. Rendue folle par les sévices subis, l'une de ses anciennes victimes torture Coste. Pour le sauver, les héros seront aidés par Sombre Cape, une compagnie de mercenaires. Au terme d'un difficile combat, ils fuiront le havre pour ramener Coste blessé chez lui. Mais au cours de leur fuite, ils devront faire une halte à Lemsén.

☛ **La nuit des masques :** Lemsén est un havre dont toute la population a choisi de collaborer avec une liche. Les héros et les survivants de Sombre Cape sont blessés et doivent y trouver refuge. Dans ce havre, un étrange rêve les sauvera *in extremis* d'une mort certaine. Cet arrêt introduit de nombreuses références aux éléments de *Les jeux de la Mort et du hasard*. Les héros peuvent fuir directement vers Melnes (et débiter cette seconde saga) ou retourner dans le havre d'origine de Coste.



☛ **La mort sans rien attendre en retour :**

S'ils accomplissent jusqu'au bout leur mission (en retournant avec Coste à Ergot), ils débute ce court scénario (facultatif). C'est à ce moment précis qu'ils découvrent les agissements des psychopompes. De même, ils apprennent qu'une grande partie des résultats des psychopompes est envoyée à Melnes.

☛ **Les petits enfants Sages :**

L'histoire se déroule à Melnes où plusieurs enfants disparaissent. Ils sont en fait kidnappés par des frères convers et amenés à Hautsiège, un ancien fort transformé en camp d'entraînement. Là, les enfants sont formés au dogme des Sages. Le but est de constituer une armée de métier pour l'un des huit havres de Joal.

Frère Lonéus a participé à la mise en place de ce projet. Il ne voit toutefois pas dans l'existence de Hautsiège un moyen de renforcer le pouvoir des Sages sur Ordann mais plutôt une nouvelle expérience psychopompe. Il veut découvrir si soumettre, dès son plus jeune âge, un vivant à une discipline et un entraînement très stricts a un effet sur son évolution une fois mort. De même, est-ce qu'être un faiseur de miracles influence la mort ? Il est temps pour lui de découvrir les travaux des Sages de Hautsiège et de mettre la main sur ces cobayes fraîchement préparés. Pour cela, Lonéus doit trahir les Sages. Il va donc aider les héros à découvrir les responsables de ces enlèvements ainsi que le havre de Hautsiège. Ce scénario s'achève quand il dévoilera son plan aux personnages et les mènera au havre.

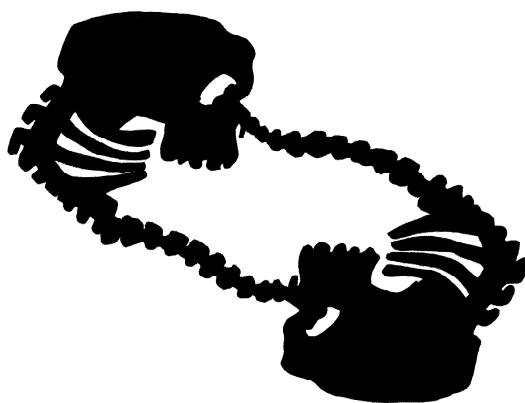
☛ **Sanctuaire :**

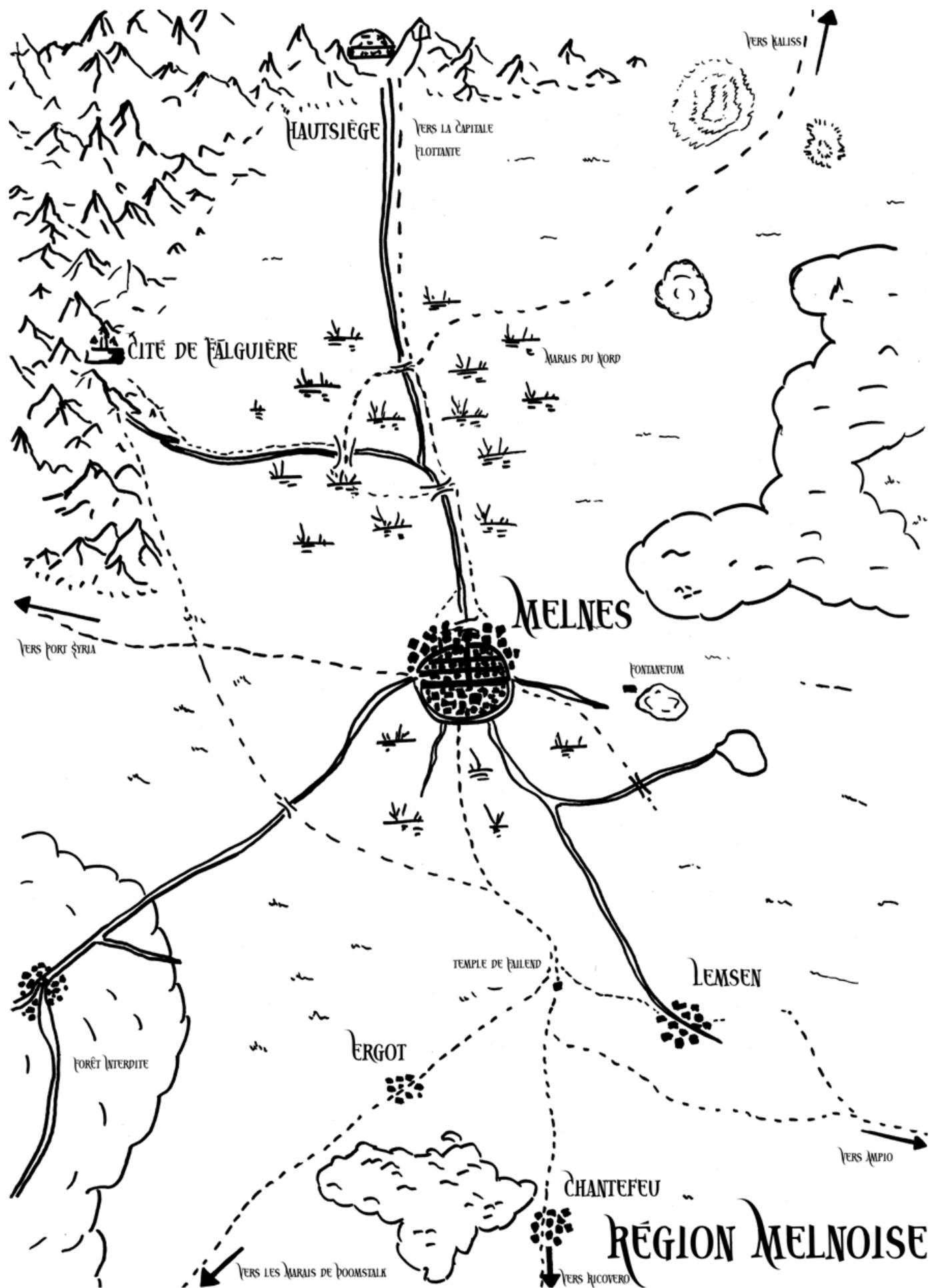
Cette sixième aventure décrit le parcours des personnages (accompagnés de Lonéus) vers Hautsiège. Plusieurs éléments viendront toutefois troubler leur voyage. Des fantômes (pré-pandémiques) de prêtres cherchent, en effet, un moyen de sauver leur héritage de la menace des « nouveaux » morts-vivants.

Un peu en marge du reste de la saga, cette halte sera l'occasion d'introduire en douceur quelques éléments important du monde de Plagues comme la distinction entre les nécromants pré- et post-pandémiques ou l'existence de Jolaar, Héraut d'Esus (déjà présenté dans Résurrection, du sublimissime zombie la mouche).

☛ **Rien ne sert de mourir, mieux vaut**

trahir à point : Les héros et frère Lonéus sont arrivés à Hautsiège, un havre militaire situé au nord de Melnes. Officiellement, Lonéus accompagne les personnages pour sauver les enfants kidnappés. Officieusement, il cherche à mettre la main sur les expériences menées par les Sages ainsi que sur les plus jeunes faiseurs de miracles. Au milieu d'une très grande population de fidèles au dogme des Sages (en plus des Sages eux-mêmes et des frères convers), les personnages devront tirer leur épingle du jeu. Parviendront-ils à sauver les enfants ? À découvrir le complot des Sages et leurs expériences ? À faire tomber la tête pensante des psychopompes ?





DES IMAGES, DES FIGURES



e scénario est destiné à des héros plutôt débutants (niveau 2-4) mais des joueurs ayant un peu de bouteille. En effet, une bonne dose de réflexion est demandée afin d'en comprendre les tenants et les aboutissants.

UNE IMAGE D'EPINAL

Fondé sur le commerce, Chantefeu est un petit havre situé au sud de la Capitale Flotante, proches des frontières de Joal, Aqual et des principautés orientales. De par sa position géographique, il constitue un véritable carrefour sécurisé au sein duquel les survivants vont et viennent. Les coureurs des cendres aiment à s'y reposer autour du feu pour s'y raconter les dernières nouvelles ce qui a donné son nom au havre. Certains aventuriers se sont installés dans cette ancienne cité fortifiée et ont transformé ce lieu de passage en véritable havre commercial. Puis, la réputation aidant, les Sages s'y sont intéressés, installés et en ont pris politiquement et économiquement la possession, sans qu'aucun n'élève la voix. Lentement mais sûrement, ils ont rénové le havre en dégageant les décombres et en rasant tous les bâtiments centraux afin de paver l'intégralité de la place et d'édifier le mur protégeant le havre. Chantefeu a pris des allures de grande place de marché sécurisée dans laquelle les coureurs des cendres troquent aussi bien des denrées que des informations.

La sécurité et l'entretien des parties communes sont gérés par l'Ordre. Pour s'acquitter de ces frais de fonctionnement, les Sages ont créé un droit de présence journalier s'élevant à 1 DO. Toute personne ne pouvant s'en acquitter est immédiatement expulsée et se retrouve alors au pied des larges murs entourant la ville, sur lesquels pendent (par les pieds) des cadavres décapités. Certains aventuriers désireux de trouver du travail ou des marchands à escorter s'acquittent de la taxe en patrouillant pendant huit heures dans les alentours. Cette démarche permet de sécuriser le périmètre autour du havre mais aussi (et surtout) l'esprit des voyageurs. Ce havre vit sur le commerce et le voyage, ce qui pousse les Sages à ne pas organiser de couvre-feu officiel mais à patrouiller dès le coucher du soleil terne. Tout débordement est puni de jour comme de nuit. Enfin, la forte concentration de guerriers aguerris finit de sécuriser les rues. La quarantaine (qui ne dure que quelques heures) est organisée par des gardes formés par les Sages et payés par la taxe

journalière La présence d'un Sage dans un groupe de voyageur permet de diminuer grandement cette attente.

Pour l'instant, l'autorité de l'Ordre n'est pas contestée et ce sont les Sages eux-mêmes qui se font concurrence. Le pouvoir est séparé entre Tahann dirigeant les Sages Inquisiteurs et Noitea à la tête de Sages plus modérés se dévouant au commerce et aux prêches. Alors que le premier forme des guerriers et sélectionne de nouveaux inquisiteurs dans une sorte de vieux temple en rénovation, la seconde loge « dans la boutique des Miracles » et occupe ses journées à enrichir leur Ordre. Cette présence importante de Sages implique que les non-humains soient souvent déconsidérés et que les faiseurs de miracles soient traités d'hérétiques.

À condition d'y mettre le prix (1 DO), il est possible de manger et boire dans les salles communes ou même acheter de l'eau non potable pour se laver. Les plus riches bénéficient d'une chambre dans une des quatre auberges et bordels (le porc doré, le golem de fer, le dernier comptoir, la maison de Chantefeu). Les autres voyageurs plantent leurs tentes entre les pavés de la place du marché.

Pour conclure, si le commerce s'y est beaucoup développé, l'artisanat reste le parent pauvre du havre. On ne compte qu'un artiste tatoueur/scarificateur et un forgeron. Les deux réalisent toutefois des bénéfices importants. Le tatoueur voit passer sous ses aiguilles un grand nombre d'aventuriers et le forgeron répare les armes et armures en vue d'un prochain départ.

On trouve à Chantefeu peu d'édifices et encore moins d'antiques constructions. Voici les plus marquants :

☛ **Au porc doré** est la plus grande auberge de la ville. Elle est constituée de deux bâtiments mitoyens : l'auberge et la demeure des Sages Inquisiteurs. Les murs portent encore des traces discrètes des anciens édifices, des temples jumeaux dédiés au Dormeur/Dévoreur. Ils sont épais et décorés de sculptures antiques. De larges piliers se terminent par des cariatides sur lesquelles reposent les poutres



de bois. De nombreuses rumeurs circulent sur cette auberge et en particulier sur ses souterrains. On raconte en effet que ses caves se prolongent sur plusieurs niveaux en ruine habitées par les anciennes victimes des Sages. Les Sages y entraîneraient leurs guerriers. On parle également de la présence de trésors (souvent une bibliothèque apocryphe), d'expériences innommables, de salles de tortures, ou de créatures impies réveillées ... La présence de Tahann et des Sages inquisiteurs n'est pas sans lien avec ces rumeurs. Cette mauvaise réputation n'est pas forcément justifiée car le rôle principal des Sages Inquisiteurs consiste à rechercher et former des guerriers qui seront ensuite envoyés dans les divers havres de la région. Certains d'entre eux adoptent même les exigences morales et physiques des Sages et ont pris le nom de frères convers.

☛ **Le golem de fer** tire son nom de l'armure de fer placée au bout du comptoir. Cet épouvantail rempli en vrac d'engrenages d'horloges plaît beaucoup aux habitués qui s'amusent à raconter tout et n'importe quoi sur ce golem. La fable la plus courante décrit que l'armure se serait animée pour broyer le cou d'un vampire dissimulé parmi les clients. Elle poursuivrait également les mauvais payeurs, aurait été construite par des nains aveugles, sa visière brillerait parfois d'un feu malsain ... Il est de coutume qu'un nouveau client ayant fini par prendre cette armure pour un véritable golem doive payer à boire au plaisantin lui ayant fait gober un mensonge.

☛ **Le dernier comptoir** sert en abondance une viande particulièrement tendre. Ce plat principal intrigue beaucoup, à tort, puisque son aubergiste sert en fait du rat.

☛ **La maison de Chantefeu** est à la fois une maison de passe et une auberge. Les assiettes sont plutôt légères avec des contenus qui ne sont pas toujours très frais. Il en va de même pour les tenues des serveuses. On s'y rend surtout pour les drogues, l'alcool, la musique et les jeux. L'eau pour le bain est douteuse mais gratuite.

☛ **La place du marché** occupe la plus grande partie de la ville. En journée, toute personne possédant une marchandise peut y installer son échoppe ou son chariot. On y trouve de tout et à tout prix : de l'œuf au bœuf (pour tout le reste, il y a MasterCard et Plagues dK p 43). La nuit, des tentes se montent pour ceux qui ne veulent pas payer une auberge et/ou ceux désirant protéger leurs marchandises. Les salles communes et les bains se situent aux extrémités de la place. L'eau des bains est d'ailleurs utilisée de façon hebdomadaire pour nettoyer la place du marché. Deux groupes de trois personnes, un Sage et deux hommes d'armes (souvent

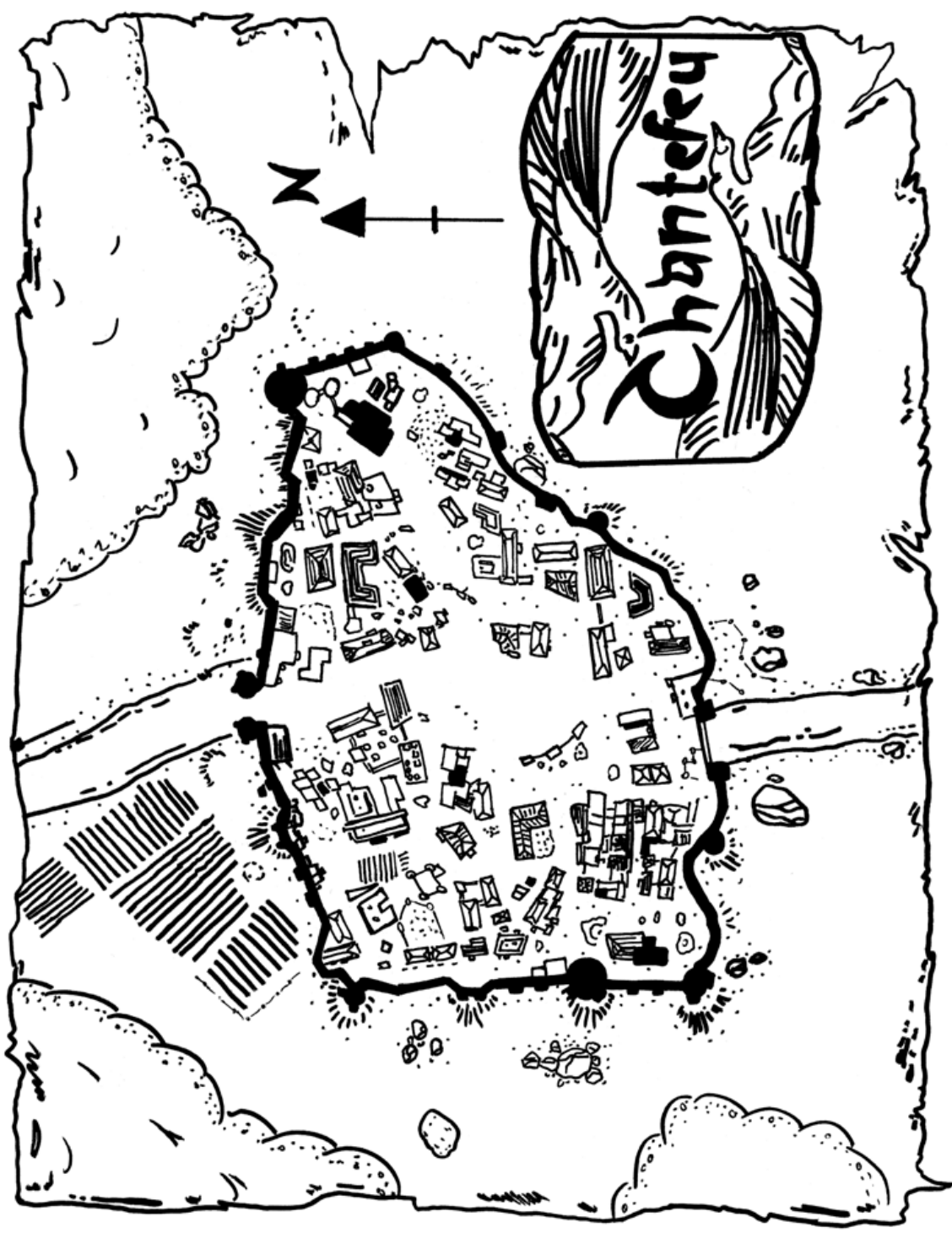
des apprentis frères convers) organisent des rondes de jour comme de nuit afin d'éviter tout chapardage. Leur présence permet aux échanges de se dérouler dans les meilleures conditions possibles. Par ailleurs, le marché est constamment visité par des Sages de Noitea qui achètent, vendent mais troquent le plus souvent. Les objets les plus précieux qu'ils arrivent à se procurer sont ensuite placés dans la **boutique des Miracles** également surnommée le Bazar des Sages. Le petit bâtiment est sombre avec des murs épais et des fenêtres fermées par des grilles scellées. Chaque article s'y trouvant est hors de prix. La majeure partie des gains des Sages ne va toutefois pas dans cette boutique mais est acheminée vers la Tour des Sages. Les convois comprennent souvent des DO sous forme de gemmes ou de poudres enfermées dans de petites sculptures de terre cuite. Deux aventuriers, toujours les mêmes, organisent le transfert mensuel d'une centaine de DO (*Point de vie* : 70, *épée à deux mains* +15, *dégâts* 3d6+9, *armure* +4). En de très rares occasions, une relique ou objet présumé magique est directement envoyé. Le reste des bénéfices dégagés permet non seulement aux Sages de Chantefeu de survivre mais également à Noitea de financer la formation de frères convers en temps que scribes. Ces frères copistes passeront ensuite leur vie à préserver et diffuser le savoir d'Ordann en recopiant les livres des diverses compagnies de métiers ainsi que quelques grimoires lorsqu'ils en trouvent.

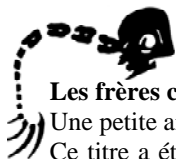
☛ **La capitainerie** est située de part et d'autre de la zone de quarantaine. Elle accueille en permanence une dizaine de personnes et comprend trois cellules forgées pour contenir cinq personnes maximum. Plus couramment, ces cellules servent aux malades et aux mourants. En cas de décès, deux jarres de feu grégeois sont lancées afin de brûler l'infectieux.

De nombreuses autres petites résidences dans le havre complètent la visite de Chantefeu. Elles sont occupées par des paysans tentant de vivre d'agriculture et de commerce, vendant le fruit de leur labeur aux auberges et aux aventuriers. **La forge** se démarque peu de ces habitations. Les signes distinctifs sont le gros tas de bois ainsi que des hommes faisant la queue avec du matériel en mauvais état. L'**atelier du tatoueur** est mitoyen à la forge. Le forgeron comme le tatoueur sont talentueux et ont beaucoup de clients réguliers. Toutefois, depuis un certain temps, la qualité de leur travail semble s'être dégradée.

Enfin, la visite se termine par la création d'une sorte de cloître à l'extérieur du havre. Cette construction est destinée à accueillir les frères convers. Soumis à une discipline stricte, une ambiance oppressante s'y est développée (songez à Au nom de la rose).







Les frères convers

Une petite aide de jeu bonus, rien que pour vous. Ce titre a été inventé pour les humains dévouant leur vie au dogme des Sages. En effet, s'il existe des faiseurs de miracles qui se détournent du Salut, la contrepartie est également vraie. Ainsi, des êtres normaux embrassent cette nouvelle religion et servent les Sages dans leur quête de repentance. Il faut bien comprendre que les frères convers ne sont pas des Sages. Ils ne retirent presque aucun avantage social, n'ont pas d'autre statut honorifique que celui de servir ceux possédant le pouvoir de Salut.

Leur seule arme est la foi qu'ils mettent dans le dogme, foi qui les maintient dans leur rôle et qui leur permettra (selon eux) de trouver la paix intérieure. Les frères convers se jugent eux-mêmes impies puisqu'ils n'accèdent pas au Salut. Ainsi, ils cherchent une mort honorable pour eux et pour Ordann.

Le plus souvent, les Sages le deviennent parce qu'ils possèdent le pouvoir de faire des Miracles. Les frères convers choisissent une vie de dévouement et cela se voit dans le fanatisme qui guide leurs pas. Parfois certains, à force d'abnégation, développent quelques Atouts proches de ceux des Sages. Le frère convers doit alors mener une vie irréprochable.

En terme de jeu, il doit prendre **Convers**. Cet Atout n'en est pas vraiment un mais permet par la suite de prendre des Atouts tels que Croyant, Force de l'esprit, Glaive de la foi, Puissance divine.

Les frères convers ont aussi accès à **Relique humaine**. Grâce à cet atout, un Sage peut utiliser deux points d'énergie du frère pour la réalisation d'un Miracle en en dépensant qu'un lui-même. Cet Atout peut être pris à plusieurs reprises, augmentant à chaque fois de un les points d'énergie pris au frère par point d'énergie dépensé.

Suivant la place que vous désirez donner aux frères convers (et aux Sages) dans votre campagne, il est également possible qu'un même Sage puisse utiliser les points d'énergie de plusieurs frères simultanément voire même qu'un frère convers développe, à force de reniement de soi, quelques pouvoirs de Miracles.



EN PLEINE FIGURE

La présence des héros dans Chantefeu peut être due à une vente ou un achat de bien(s) ou d'information(s), mais également à une halte au cours de leur périple. De loin, le voyageur aperçoit des murs de trois mètres. Ces petits remparts sont « décorés » de cadavres décapités et pendus par les pieds. Ce rituel barbare a le mérite de rassurer les coureurs qui sont souvent assez rustres. Ils ont l'impression, pour un temps, de faire un pied de nez aux morts-vivants.

L'arrivée dans Chantefeu est l'occasion de rencontrer divers personnages hauts en couleur comme Maltius et sa caravane (Plagues dK p 20) ou quelques autres archétypes présents sur Ordann (décrits de la p 93 à 116). Le jour du marché bat son plein et les gardes, en sous effectif, font durer la quarantaine jusqu'en début de soirée. Quand les héros passent le pont de fortune enjambant la fosse hérissée de pointes, puis des lourdes grilles, ils n'ont plus le temps de troquer quoique ce soit et doivent trouver un abri pour la nuit. Au cours de leurs recherches, ils croisent un homme pâle, secoué par une forte toux. L'homme crache du sang puis s'écroule pour se relever sous forme d'infectieux. Il se dirige alors les mains maculées de son propre sang vers les héros. Le combat est bref. Laissez-les croire qu'il ne constitue qu'une « rencontre aléatoire ». Pourtant, dès qu'ils seront un peu à l'écart, un frère convers leur demandera de le suivre. L'homme les mènera jusqu'au Porc doré où ils rencontreront Tahann en personne.

Le Sage Inquisiteur, entouré de deux frères convers, propose de se montrer généreux ou de s'acquitter avec zèle et plaisir de sa tâche d'Inquisiteur (surtout si le groupe compte un non-humain). Il cherche des aventuriers pour expliquer cette mort. Selon lui, des événements comparables se sont produits à trois reprises. L'homme qui vient de se transformer en infectieux n'a passé la quarantaine que quelques heures avant que les héros ne la passent. Les gardes auraient dû s'apercevoir qu'il était malade. Le Sage suppose donc que l'homme a été empoisonné ou que la garde compte au moins un traître. Dans les deux cas, Chantefeu est victime d'un complot visant à l'affaiblir. Cela peut provenir d'un autre havre ou, pire, de collaborateurs dissimulés dans la population. Puisqu'il suppose un traître et qu'un différend divise les Sages de Chantefeu (il ne sera pas plus clair sur le sujet), il préfère que l'enquête soit menée par des étrangers. Les résultats de leurs investigations seront alors considérés comme impartiaux. Qu'ils aient été attaqués diminue la probabilité qu'ils soient eux-mêmes responsables. Ils devront enquêter

discrètement sans révéler leur lien avec l'inquisiteur et lui faire un rapport journalier. Lui seul décidera s'il est nécessaire qu'il intervienne. Une fois qu'ils auront trouvé le ou les coupables, ils devront les accuser publiquement. L'inquisiteur rendra alors un juste châtiment (lire les décapitera et les pendra par les pieds). Pour montrer sa générosité, il offre aux héros les biens de l'homme qui vient de mourir (s'ils les retrouvent).

Il reste évidemment la possibilité de refuser sa demande. Leur séjour serait, au mieux, drastiquement écourté.

COMME UNE IMAGE

Le coupable, car il n'y en a qu'un de directement impliqué, est Mekyn, le tatoueur. Il y a de cela presque un an, l'homme a réalisé à la demande d'un aventurier un dessin blasphématoire représentant un arbre en fleur éclairé d'une étoile (symboles respectifs de Nakka, déesse de la nature et d'Helba, déesse de la magie). C'est exactement ce qu'attendait un Sage pour agir (le frère Lonéus). Le tatoué s'est fait décapiter puis pendre alors que le tatoueur fait encore pénitence. Une fois par semaine, il doit ajouter certains additifs à ses encres. Le plus souvent, ces derniers sont gris ou rouges, sous forme de poudres ou de liquides visqueux. Il n'a pas identifié toutes les fioles mais soupçonne le pigment rouge d'être un mélange de sang et de cendres. En réalité, ces tatouages sont faits pour étudier les risques d'infection. Du sang a donc été prélevé sur des vivants, d'autres qui sont morts après le prélèvement ou sur morts-vivants à tous les stades de l'infection (infectieux, zombies, goules). En règle générale, cela n'a eu aucune influence. Pourtant, après six mois de tests, un de ses clients est mort quelques heures seulement après un tatouage. En temps normal, Mekyn aurait dû prendre peur mais, par la simple proximité, les additifs commençaient déjà à influencer son comportement. Il a donc continué cette sombre mascarade. Ses dessins sont devenus plus macabres. Il lui arrive même de rajouter, de son propre chef, de la cendre et de son sang dans ses créations. Plus tard, une personne est devenue entièrement glabre en quelques jours.

Le Sage continue à lui fournir l'additif de manière sporadique et surveille ses agissements de loin. Il sait bien que, tôt ou tard, il devra se débarrasser de lui. Dernièrement, un psychopompe localisé à Melnes lui a envoyé du sang dont il voulait éprouver l'efficacité. Il a donc chargé un coureur des cendres de transporter un de ses grimoires (dans lequel se trouvait une fiole). En échange, le

psychopompe lui a fourni un livre codé comportant des comptes rendus d'expériences. Avant de retourner à Melnes, le coureur a eu la mauvaise idée de se faire tatouer. Cette erreur lui a été fatale et menace les psychopompes. Le Sage à l'origine de ces sinistres tests est donc obligé d'abandonner ses expériences et espère que les héros feront disparaître les preuves (dont Mekyn) sans faire de vague. Il doit récupérer le livre codé mais reste pour l'instant dans l'ombre, attendant une meilleure opportunité.

Tout est dit, la suite est entièrement libre. Voici quelques-unes des principales pistes que pourront suivre les héros. Toutes empruntent le même modèle de présentation : son nom, sa description, le moyen de l'obtenir et les différents éléments qu'elle apporte.



Petite digression esthétique

Sur Ordann, le malaise et le désespoir se sont rapidement retrouvés dans les agissements des survivants. Dans un premier temps, les conditions de vie drastiques ont, par nécessité, éclipsé tout besoin d'esthétisme. Alors que les vêtements s'homogénéisent (gris et longs pour s'adapter aux cendres), des personnes éprouvent un besoin de marquer leur individualité : tatouages, scarifications et parfois même automutilation.

Que ce soit un besoin de démarcation, un appétit d'attention ou un moyen de se sentir exister, la mode est désormais aux tatouages, marquages au fer rouge, scarifications, piercings (parfois avec le port d'aiguilles en os au travers de la peau). A cause de la cendre qui pollue l'eau, l'essor de ce type de décoration n'est pas sans risque d'infection (et d'Infection). Ainsi, des tatoueurs ont vu le jour et remplacent les artistes passés.



☛ Les rumeurs

Laisser traîner une oreille dans Chantefeu est une activité à part entière. Certaines informations étant troquées comme des biens ou des vivres, de nombreux coureurs ont appris à démêler le vrai du faux. Ils savent donner pour recevoir. Le dialogue est pourtant une arme à double tranchant. En effet, certains sujets, en particulier concernant les Sages, sont des sujets quelque peu tabous. Enquêter sur eux, provoque presque inmanquablement une dénonciation et des problèmes plus ou moins graves avec leur ordre.

Moyen d'obtention : Tout doit se faire par dialogues (... et jets de bluff/psychologie discrets). Si les héros n'ont rien à donner, alors les renseignements seront relativement peu importants voire erronés (s'ils ne conduisent pas à des fausses pistes). Si au contraire, ils mentent avec talent ou dévoilent de nombreux secrets susceptibles d'intéresser des coureurs des cendres, alors soyez plus volubiles sur les allées et venues de l'ex-infectieux. Enfin, si l'implication des Sages est évoquée de manière peu subtile (et en particulier celle des Sages inquisiteurs) alors leur interlocuteur les appâtera un peu pour essayer de les faire parler.

Éléments apportés : Tout et rien. Il y a bien évidemment de nombreuses rumeurs qui peuvent conduire à des fausses pistes : les secrets des Sages, la présence des frères convers, les anciens locaux du porc doré qui sont hantés, le contenu des sacs de la victime, la maladie, une overdose ayant eu lieu dans la maison de Chantefeu ou une maladie vénérienne, la viande du dernier comptoir, le golem de fer, un rival dangereux, le Barde, le suicide, un vampire ... Les rumeurs sont également le moyen le plus sûr de réorienter les héros vers une bonne piste. Ils peuvent ainsi apprendre que :

- l'homme a passé la zone de quarantaine assez rapidement,
- il était attendu par des Sages (en fait un seul),
- il a réalisé l'échange d'une sorte de grimoire,
- puis est allé ajouter un tatouage à sa collection.
- Il en est ressorti pâle, souffrant, puis infectieux et enfin vraiment mort.

L'inimitié entre les deux factions de Sages est connue de tous, mais personne ne veut y prendre part. Les deux camps ont leurs défauts et leurs avantages. Les Inquisiteurs sont moins ouverts mais protègent plus efficacement la cité. Les Sages de Noitea font fonctionner la ville mais sont des concurrents commerciaux.

Les précédents cas (trois au total) datent tous de moins d'un an. Certains commencent à faire le lien et s'inquiètent. Ils soupçonnent l'existence de collaborateurs

☛ Le corps

Le corps de l'infectieux est peut-être la principale source de renseignements (s'il n'a pas été carbonisé). Néanmoins, toucher un mort et, en particulier, un infectieux constitue un tabou puisqu'il peut, par définition être infectieux.

Moyen d'obtention : Les maladies et, pire encore, l'infection empêchent un cadavre de traîner dans les rues d'un havre. A Chantefeu, la manière de s'en débarrasser permet d'éviter tout contact avec le sang ou la peau du cadavre. Une corde avec nœud coulant est resserrée autour des pieds. La dépouille est alors traînée jusqu'à l'extérieur de la ville où elle sera pendue par les pieds si c'est celle d'un criminel ou brûlée dans les autres cas. De l'eau est jetée pour nettoyer grossièrement les traînées de sang. Les pendus le restent jusqu'à ce que l'état de décomposition du cadavre soit trop avancé. Pour diminuer tout risque de maladie, ils sont alors brûlés ou enterrés.

Si les joueurs pensent à ausculter le cadavre, prenez bien garde à ce que les héros ne soient pas en contact avec le sang. Si tel était le cas, ils seraient alors bons pour refaire un tour en zone de quarantaine. Enfin, ils devront trouver une bonne raison pour pouvoir s'occuper du corps. Un autre moyen d'ausculter la dépouille serait de la subtiliser mais, là encore, cela pourrait provoquer un petit mouvement de panique.

Éléments apportés : Les indices trouvés sur le corps dépendent entièrement des actions des héros. S'il est simplement décapité, le cadavre peut encore présenter les marques de tatouages (il en possède d'autres plus anciens). L'un d'eux semble assez récent mais il est difficile d'en dire plus. Le sang recouvre ses vêtements et il faut bien penser à le déshabiller pour pouvoir l'observer. S'il est brûlé, le cadavre n'apporte rien.

☛ La garde

Se renseigner sur les gardes est clairement une fausse piste et pourrait même nuire aux héros s'ils ne le font pas discrètement. Ces hommes (et femmes) s'acquittent du mieux qu'ils peuvent de leur tâche. La zone de quarantaine est constamment observée par au moins deux gardes. L'homme était sain. De plus, il était déjà venu à plusieurs reprises et tout s'était toujours bien déroulé.

Moyen d'obtention : Demander est la manière la plus rapide. Il faut néanmoins trouver une bonne excuse pour mener une enquête car cela revient à prendre le travail des gardes (roleplay et tests de bluff de rigueur). La stratégie la plus efficace et la plus sûre est de patrouiller pendant une journée avec les gardes et d'en parler par « inadvertance ». Les renseignements donnés pendant l'exercice le seront de bonne foi avec luxe de détails.

Éléments apportés : L'homme était sain quand il est entré dans Chantefeu. Il était déjà venu à plusieurs reprises et tout s'était passé pour le mieux. Il venait de Melnes et faisait constamment l'aller-retour, apportant des livres d'un havre à l'autre. C'est, en tout cas, ce qu'il disait. Les gardes supposent qu'il devait s'agir d'un suivant de Noitea puisque les ouvrages étaient destinés aux frères copistes. Pour eux, cette histoire n'est pas très claire, mais ils ne pouvaient pas arrêter un homme pour la seule raison qu'il n'avait en sa possession qu'un simple livre et de la poussière de gemmes (ce qu'il avait à chaque passage en zone de quarantaine). Selon eux, il s'agit un empoisonnement sûrement dû à un rival ou visant à voler son chargement. Le livre leur pose problème. En effet, ils pensent que l'homme était une sorte d'espion ou d'assassin de mages (ou de Sages) qui volait leurs grimoires ... L'un des gardes croit d'ailleurs fermement qu'une congrégation de nécromants ambitionne de tuer tous les mages. Il pense (à raison) que les pratiquants des arcanes ralentissent la prolifération des morts-vivants. Apeuré par l'idée d'une conspiration, il ne dévoilera toutefois pas facilement sa théorie.

Enfin, parce que le coureur des cendres revenait souvent, ils savent qu'il était plutôt calme et réfléchi et semblait bon guerrier.

☛ Les cas précédents

Au nombre de trois, les précédents cas sont tous similaires : la personne semblait bien portante, est tombée malade sans raison apparente, est morte et a fini en mort-vivant décapité. Les corps de deux d'entre eux sont pendus par les pieds sur aux murailles. L'avant-dernier cas est légèrement différent puisqu'il a été décapité par le forgeron et son cadavre a été jeté au feu de la forge.

Moyen d'obtention : Observer les autres cadavres est certainement l'indice le plus difficile à obtenir. Il faut à la fois avoir l'accord de la garde et celui des Sages. Se faire prendre à profaner des cadavres revient, encore une fois, à s'exposer à de graves représailles. Le plus facile est de se proposer pour enterrer ou brûler les corps. Les pendus sont, en effet, décrochés une fois l'état de décomposition trop avancé (afin de diminuer tout risque de maladie).

Éléments apportés : Comme pour le cadavre de l'infectieux, les corps possèdent des tatouages. Leurs vêtements sont parfois en lambeaux, il en va de même pour leur peau. Les tatouages/scarifications sont néanmoins bels et biens présents pour ceux qui prennent soin de les chercher.

Tout le monde n'a pas encore fait le lien entre les quatre affaires, mais en parler conduira peut-être les héros sur la table du tatoueur, là où la troisième victime est morte.

☛ Les possessions de l'infectieux

Les possessions de l'homme sont assez sommaires et sont surtout sources de fausses pistes. Son identité n'a, en effet, aucun rapport avec sa mort.

Moyen d'obtention : Il suffit de les demander « discrètement » aux Sages. Ses habits restent sur sa dépouille. Les autres effets personnels sont également laissés sur le cadavre. Il est en effet assez tabou de toucher un cadavre (à Chantefeu tout du moins). À moins d'être certain d'y trouver un objet très intéressant, personne ne risquerait une infection (ou au mieux une amputation) en touchant un corps d'infectieux couvert de sang.

Éléments apportés : L'homme a réalisé un échange dès son entrée dans Chantefeu. Il apportait un coffret en forme de livre contenant une fiole de sang et l'a échangé contre un livre de comptes. Ce dernier est, en fait, la retranscription codée des expériences menées par les psychopompes. De nombreuses dates correspondent à des articles et des prix. Toutes les sept lignes, la date est celle d'une expérience, l'article correspond à une dose donnée à une personne et le prix au temps de survie de la victime. Il possédait également une carte indiquant une direction annotée entre Chantefeu à un havre appelé Melnes. Pour se défendre, il était armé de deux lames de qualité, gravées chacune d'une rose (signe cabalistique?). Enfin, 3 gemmes (18 DO) et 6 DO en poudre peuvent être trouvés.

☛ Les vivres / Les consommations

Les vivres et consommations peuvent également être évoqués. L'homme a dîné dans la maison de Chantefeu. Certains disent qu'il y a été empoisonné. Ce sont les mêmes qui se plaignent de la viande du dernier comptoir, du golem de fer, et des secrets du porc doré.

Moyen d'obtention : S'enquérir des différents secrets des auberges n'est pas insurmontable mais prend simplement beaucoup de temps, ce dont les héros ne disposent pas forcément. Pour ce qui est du cas de l'infectieux, tout dépend de la manière de procéder des personnages. S'ils apprennent qu'il a dîné dans la maison de Chantefeu, il sera bien plus difficile d'en apprendre d'avantage.

Éléments apportés : La maison de passe reste très discrète sur le passage de l'homme qui a fini infectieux. En effet, il a mangé rapidement, y a consommé un peu de drogues puis a passé une vingtaine de minutes avec une fille. Il ne se sentait pas très bien, accusant des drogues de mauvaise qualité. Puis il est sorti et est mort. La prostituée est malade depuis ce fameux soir et est attachée dans la cave. Les autres filles ont peur et les gérants font tout pour que rien ne s'ébruite. Même si son contact avec le futur infectieux l'a rendue malade, ses jours ne sont

pas en danger. Pris de nausées, il n'y a eu que très peu de contacts et aucun coït. La prostituée a néanmoins vu le tatouage et peut ainsi retracer en grande partie le trajet de l'homme avant sa mort. Pour ce qui est des autres auberges, le golem de fer et le dernier comptoir n'ont rien à cacher (si ce n'est la viande de rat au dernier comptoir). Les secrets du porc doré restent à votre entière discrétion.

☛ Les Sages

Pas besoin d'être devin pour savoir que les Sages cachent une partie de leurs actions dans Chantefeu (voire dans tout Ordann). Leur contrôle semble sans faille, mais la population reste relativement indépendante. Ils font donc des pieds et des mains pour asseoir leur influence et donner une forte impression de contrôle. Pourtant, au sein même de l'ordre, il existe des dissensions. On retrouve d'un côté Tahann, le Sage inquisiteur et amorceur de l'enquête et Noitea une Sage plus modérée qui désire pérenniser Chantefeu pour transformer le havre en source importante de revenus. Le premier siège dans l'annexe du porc doré et la seconde dans la boutique des Miracles ou Bazar des Sages. D'un côté Noitea a déjà parlé par « inadvertance » des horreurs cachées dans les sous-sols de l'ordre. Elle raconte que les Sages auraient réveillé une créature enterrée alors qu'ils creusaient pour agrandir leurs locaux. Tahann, lui, est un fervent défenseur de la théorie selon laquelle les anciens objets magiques suinteraient des effluves magiques néfastes pour les vivants. De plus, les grimoires échangés auraient des chances de conduire les joueurs à s'intéresser au commerce de Noitea.

Enfin, les frères convers ne sont peut-être pas aussi innocents qu'ils en ont l'air.

Moyen d'obtention : Obtenir des renseignements sur les Sages est plus que périlleux. Pourtant, en jouant double jeu, les héros pourraient glaner quelques indices et/ou réveiller la querelle entre les deux camps. Ceci ne manquera pas de faire voler quelques indices ici et là.

Éléments apportés : En règle générale, toute enquête sur les Sages conduira à une fausse piste savamment mise en place par l'un ou l'autre des Sages suspects. C'est pourtant le seul moyen de découvrir toute la vérité et comprendre que Mekyn n'est pas le seul coupable.

Par contre, Noitea comme Tahann pourront vérifier qu'aucun de leurs subordonnés n'a été en contact avec le mort. Seul le psychopompe, frère Lonéus, est à l'origine de ces expériences macabres. C'est toutefois le supérieur direct de Noitea et elle seule est au courant de sa présence à Chantefeu. Elle est toutefois bien loin de songer à un quelconque lien entre les deux. Frère Lonéus fera tout pour dissimuler

ses traces allant jusqu'à impliquer Tahann ou à se débarrasser de Noitea.

Si vous désirez prolonger un peu l'enquête, alors le livre de comptes de la victime peut avoir été recopié par un frère qui n'a pas compris l'intérêt de son travail. L'enquête dans le cloître devra être oppressante.

☛ Un nouvel infectieux

Si les héros s'empêchent dans les différentes fausses pistes (dont celles qu'ils auront eux-mêmes créées), il est possible de relancer le scénario en faisant apparaître un couple d'infectieux.

Moyen d'obtention : « Être un peu aware »

Éléments apportés : Tous, mais cet événement peut écarter certaines suppositions. En effet, le couple est présent depuis 3 jours dans Chantefeu. Ils ont vendu des vivres pour avoir de la poudre de gemmes. Ils n'ont pas traité avec les Sages, mais se sont fait scarifier une sorte de toile d'araignée sur la main gauche pour la femme et droite pour l'homme. Mekyn a appliqué un baume contenant du sang sur les plaies de ses deux nouvelles victimes.

☛ La forge et l'atelier du tatoueur

D'extérieur, la forge et l'atelier paraissent tout à fait normaux. Ces deux échoppes mitoyennes sont même assez quelconques. Les clients viennent et se ressemblent. Pour la plupart, ils sont contents du service.

Moyen d'obtention : Une simple visite ou une commande permettent d'obtenir quelques éléments. Une fois que les indices conduiront les héros à la forge et l'atelier alors il y a fort à parier que d'autres preuves seront trouvées. Le forgeron et Mekyn sont amis, s'en prendre à l'un revient à menacer l'autre.

Éléments apportés : En surface, on peut noter quelques comportements assez réservés de la part des deux hommes et plus particulièrement pour Mekyn. Ils sont assez pâles et irritables, le regard tantôt fuyant tantôt dans le vide. Les dessins du tatoueur sont macabres : un visage de jeune femme est reproduit amaigri ou vieilli, voire morte, les arbres sont flétris, les objets sont tachés de sang ... Pour les demandes plus conventionnelles (dans le monde de Plagues) comme les spirales et les courbes, ces dernières voient apparaître des épines, des pointes ou au moins des angles droits. Dans une moindre mesure, le forgeron commence lui-aussi à agir étrangement. Mekyn lave, en effet, ses ustensiles dans la forge et, de ce fait, expose le forgeron à l'influence néfaste des encres. Insidieusement, à chaque trempe, l'homme tombe un peu plus malade. Cela se voit dans son allure fiévreuse, mais également dans ses dernières armes. Elles sont courbées et pointues. Les lames possèdent des dents pour augmenter les blessures...

Dans certains cas, l'os est employé comme matériau. En règle générale, le client n'a pas exactement ce qu'il a demandé mais n'est pas déçu des initiatives du forgeron qui ont souvent pour but d'augmenter les blessures (dégâts +1 ou Attaque -1, dégâts +2).

Si l'on s'y intéresse de plus près, Mekyn a commencé quelques nouvelles expériences. Il conserve du sang d'animaux, de ses clients, le sien ... Le tout a partiellement coagulé. Il garde également des os (de bœuf) qu'il tente de transformer en poudre, de la cendre tamisée, des rognures d'ongles ... Il possède également des bocaux d'encre rouge à différentes concentrations (diluées dans l'eau, l'alcool ...). Ces derniers sont en bien meilleur état que le reste de son équipement. Ils sont tous de la même forme et enroulés dans des chiffons pour éviter qu'ils ne s'abîment. Si l'envie prend les héros d'y « goûter », alors libres à vous de les tuer (lire de les transformer en infectieux) ou dans une moindre mesure les rendre malades, sujets à d'horribles cauchemars (cas possible si vous avez joué la couronne des esprits).

Vous l'aurez compris, en apparence, Mekyn semble un peu dérangé. Sous le vernis, il est complètement fou et joue comme un enfant ferait de la dinette. Il annote dans un vieux livre (aux pages délavées par l'eau) ses expériences. Comme il ne sait ni écrire ni lire, il dessine ses mélanges et leurs effets.

CONCLUSION

La fin de ce scénario est entièrement libre. Le but n'est pas de perdre les joueurs. Pour s'en sortir, trouver un coupable plausible suffit. Toutefois, à moins de fausses pistes ou d'un quiproquo exceptionnel, ils devraient découvrir que Mekyn a joué un rôle dans ces infections. L'influence du Sage doit rester plus discrète d'autant que les initiatives personnelles du tatoueur sont là pour brouiller les pistes. Le mieux serait que les joueurs doutent de l'influence d'une éminence grise mais n'en sachent pas davantage. Dans le cas exceptionnel où les héros découvriraient l'influence de frère Lonéus, vous pouvez, moyennant quelques légères modifications, les laisser profiter de leur victoire. Tahann les remerciera avec 10 DO par personne et sera plus conciliant avec eux à l'avenir.

Quelques questions restent toutefois en suspens. Comment les héros vont-ils découvrir le commanditaire de ces expériences ? Comment un Sage a-t-il pu être impliqué dans ces meurtres ? L'Ordre est-il informé de ces expériences ? Qu'en ont-ils appris ? Vont-ils considérer les héros comme des gênes ou au contraire vont-ils les remercier ?



Et s'il y avait vraiment des collaborateurs ...

Chantefeu est en réalité contaminé par l'influence de collaborateurs bien réels. Une puissante liche s'appelant elle-même le Mage de Guerre a disposé cinq fidèles pour garder un œil sur les mouvements des vivants dans toute la région. Ils collectent, entre autres, des informations sur les déplacements du Barde et sur la croissance de Melnes. En de plus rares occasions, Chantefeu est aussi un vivier pour toute son armée. Toute personne sortant un peu du lot de son vivant risque ainsi de se retrouver infectieux puis par la suite d'évoluer en goule ou mieux pour le servir.

Vous pouvez à loisir développer ces quelques éléments qui seront repris plus en détails dans *Les jeux de la Mort et du hasard*.

À cette enquête s'ajoutent également quelques petits détails qui auront par la suite leur importance et en particulier dans cette seconde saga :

- la réunion d'un grand nombre de vivants dans un même lieu (Melnes)
- l'existence d'un étrange personnage appelé le Barde. Cet homme voyagerait seul et presque sans protection dans l'unique but de raconter des histoires plus étranges encore. À Chantefeu, de telles rumeurs se déforment vite pour le transformer en fantôme ou en un nouveau type de mort qui corromprait les vivants (le but étant de se tenir éloigné du Barde).

- des caravanes arpentant la cendre sans répit. Elles n'auraient été vues que de loin mais certains évoquent la création de havres nomades.



QUELQUES PORTRAITS

MEKYN, TATOUEUR



Principal suspect, mais également première victime, Mekyn sera également celui qui sera pendu à la fin du scénario.

Points de vie : 15

Compétences : Combat (+5), Mystique (+2), Soutroiserie (+5), Survie (+8)

Combat : couteaux tranchants (attaque +5, dégâts 1d6+3)

Atouts et capacités spéciales : Talentueux (dessin), Gars du coin.

LAROCHE, FORGERON

L'ami incontournable qu'il sera difficile pour les héros de contourner.

Points de vie : 36

Compétences : Combat (+10), Mystique (+4), Soutroiserie (+7), Survie (+7)

Combat : armes tranchantes (attaque +12, dégâts 3d6+6)

Atouts et capacités spéciales : Armes et armures de professionnel et de brutasse, Spécialisation (ses propres armes), Vitalité.



TAHANN ET NOITEA



Ces deux Sages risquent d'être impliqués contre leur gré par les personnages. Ils sont pourtant, chacun à leur façon, désireux d'aider leur prochain. Tahann veut former des soldats et imposer ses idées par la force. Noitea préfère gouverner



par la culture.

Points de vie : 18

Points d'énergie : 45

Compétences : Combat (+4), Mystique (+11), Soutroiserie (+10), Survie (+7)

Combat : -

Atouts et capacités spéciales : Bon sens, Lecteur, Miracles de professionnel, Salut, Sage (style : prière; Ordonnateur, Grâce), Talentueux (Mystique).



LE BATTEMENT D'AILES DU PAPILLON



u cours de ce second scénario, les héros (de niveau 3-5) vont mettre un pied dans la fourmilière des psychopompes en mettant en scène l'un des membres fondateurs de cet ordre. Dans une plus large mesure, cette aventure est un véritable prologue à la saga de *Les jeux de la Mort et du hasard*.

À Chantefeu, le rôle des héros pour démasquer Mekyn n'est pas passé inaperçu. Frère Lonéus a donc décidé de les mettre à nouveau à l'épreuve. Au cours de l'aventure précédente, ces derniers se sont placés dans la position de psychopompes potentiels ou dans celle plus délicate de témoins à éliminer. Le but du psychopompe est alors respectivement de les tester ou de se débarrasser d'eux. Par précaution, il n'agit toutefois pas directement et demande à Noitea (ou à une autre de ses subordonnées) de les faire mander.

C'EST LA CHENILLE QUI REDÉMARRE

Alors qu'ils vaquent à leurs préparatifs de départ, ce sera Noitea en personne qui viendra leur proposer une nouvelle mission. Elle possède peu d'information mais dira tout ce qu'elle sait. Voici les éléments qu'elle donne. Les Sages emploient des mestres qui vont de havre en havre afin de soigner les gens, aider aux installations sanitaires et bien évidemment porter la bonne parole de l'Ordre. Coste est l'un d'eux. Sa disparition serait une véritable catastrophe. Son dernier message date de son entrée dans Pierrefendre où il prévenait la Sage que sa mission serait bien plus longue que prévu. Il n'a pas donné signe de vie depuis plus d'un mois et les deux frères convers envoyés ne sont pas revenus non plus. Coste est un grand brun aux yeux noirs, manchot et plutôt maigre. Sa main gauche a été amputée suite à une menace d'infection. Il porte une sorte de crochet terminé de quatre pointes. Le but des héros est de le ramener vivant dans son havre d'origine (Ergot) ou, dans le pire des cas, de comprendre ce qui s'est passé et de s'assurer qu'il a bien la vraie mort qu'il mérite. Adaptez ce discours à votre groupe afin de le rendre plus persuasif. Ce qu'elle leur demande est risqué et un acompte de 50 DO de matériel leur est offert. Elle donne également une lettre de crédit que seul Coste pourra encaisser. Cette lettre comprend une prime de 30 DO par personne. Enfin, elle propose de joindre au groupe une autre compagnie de mercenaires, celle de Sombre Cape. Libre aux personnages d'accepter ou de refuser, par la suite, il sera considéré qu'ils acceptent.

La route vers Pierrefendre est l'occasion de découvrir l'équipe de Sombre Cape. Ces hommes d'armes, sûrs de leurs compétences, sont prêts à tout pour survivre encore un peu plus longtemps.

D'abord, il y a **Guide**, coureur des cendres demi-elfe qui est également le chef de la compagnie. Grand blond aux joues creusées et aux traits tirés, il dispose d'un fort esprit d'analyse et, constituerait un guerrier d'élite s'il n'était pas amoindri par la maladie. Guide n'en a plus pour très longtemps et prend de plus en plus de risques afin de protéger ses hommes.



Points de vie : 60

Points d'énergie : 100

Compétences : Combat (+10), Mystique (+7), Soutenance (+13), Survie (+15).

Divers : épée/arc (attaque +13, dégâts 2d6+8), armure légère +2, soins magiques (+8, 1d6 pV pour 2d6 PE).

Passeur est le second de Guide. Il manque d'éducation mais est doté d'un solide bon sens. Très mince aux yeux bleu acier profondément enfoncés dans leurs orbites, cet ancien contrebandier possède de nombreuses cicatrices témoignant de son passé tumultueux.

Points de vie : 75

Points d'énergie : 30

Compétences : Combat (+12), Mystique (+6), Soutenance (+13), Survie (+13).

Divers : épée (attaque +12/+7, dégâts 2d6+5), armure légère +2.



Rage, le demi-orque muet. À l'extérieur du havre, il porte en permanence un masque pour dissimuler ses origines. Son masque est une simple armature blanche, sans expression, duquel on ne peut voir que ses yeux et sa bouche. Rage est le meilleur guerrier de la troupe et voue un véritable culte à Guide à qui il obéit aveuglément.

Points de vie : 105

Points d'énergie : 15

Compétences : Combat (+12), Mystique (+6), Soutenance (+9), Survie (+9).

Divers : hache à deux mains (attaque +16/+11, dégâts 3d6+9), armure +4.

Fort est un ancien esclave rendu à la liberté. Il a appris le métier de mercenaire assez tard mais compense son manque d'expérience au combat par ses bras puissants. De loin, il ressemble plus à un barbare du nord avec sa large épée.

Points de vie : 50

Points d'énergie : 20

Compétences : Combat (+12), Mystique (+5), Soutenance (+8), Survie (+8).

Divers : épée large (attaque +12, dégâts 3d6+5), armure +4.



Enfin, **Fine lame** est la personne la plus polyvalente du groupe. Archer et bretteur, c'est lui l'éclaireur quand Guide n'officie. C'est également lui qui discute les contrats quand les non humains ne sont pas les bienvenus (ce qui est le cas à Chantefeu). Son attitude confiante le fait souvent passer pour le chef de la petite compagnie, place qu'il estime lui revenir de droit. Il en résulte une compétition entre Passeur et Fine lame.

Points de vie : 60

Points d'énergie : 24

Compétences : Combat (+11), Mystique (+7), Soutenance (+12), Survie (+12).

Divers : épée (attaque +13, dégâts 2d6+6), dagues (attaque +9/+9, dégâts 2d6+4), arc (attaque +11, dégâts 2d6+3), armure +4.

La route est également l'occasion de rafraîchir les idées des joueurs sur les dangers d'Ordann (et pour le conteur de relire le petit guide de survie de Plagues dK p19). Voici quelques événements/accidents qui peuvent ponctuer le voyage et permettre aux héros de se familiariser avec leur escorte.

☛ **Tempête de cendre.** Le vent se lève forçant les personnages à chercher un abri au plus vite. L'un d'eux voit au loin une caravane avancer dans la cendre comme si de rien n'était. S'il cherche à s'en approcher, il croira à une illusion. Pendant la tempête, des bruits étranges se feront entendre.

☛ **Des loups.** Une petite meute de loups (cf Plagues dK p 63) attaque. Cela ne constituerait pas un problème si l'un d'eux n'avait pas blessé Rage. Le

demi-orque est plus difficile à maîtriser que les bêtes mais surtout s'éloigne trop du groupe.

☛ **Les ruines.** À deux jours de marche, les héros doivent découvrir des ruines pour y faire une première halte. Après s'être un peu égarés, ils découvrent les restes d'un ancien village. Une rapide inspection des lieux permet de s'assurer l'absence de tout danger. Pourtant, Passeur n'est pas rassuré, il a trouvé du matériel en bon état à même le sol. Fine lame se moque de lui, cherchant l'appui des personnages. Le lieu est en fait hanté par un esprit issu du plan négatif (Plagues dK p 26).

L'HISTOIRE DU LÉPIDOPTÉRISTE (OU L'HISTOIRE DE COSTE RÉVÉLÉE)

Coste n'était qu'un mestre sans grand talent du havre côtier d'Ergot. Il se maria avec une femme à la santé fragile qui trouvait son compte dans les compétences du rebouteux. Ils vécurent quelques années heureuses mus par l'espoir d'avoir un enfant jusqu'à ce que la femme tombe malade. Le soigneur ne parvint pas à la sauver et pire, n'eut pas le courage de lui trancher la tête. Sous forme d'infectieuse, elle contamina une partie de la population. L'infection fut toutefois rapidement endiguée grâce à l'action d'aventuriers aussi prompts à décapiter qu'à piller les maigres ressources de havrais désespérés en inventant quelques arnaques bien trouvées. Au cours de ce jour fatidique, Coste perdit bien plus que sa main (coupée avant que l'infection ne se propage dans son corps). Il perdit la raison. Le mestre crut voir dans le regard de la morte des reliquats de vie là où un homme sain d'esprit n'aurait vu que la mort et l'absence de volonté. Coste n'envisagea alors plus la mort que comme un état intermédiaire. Pour lui, Ordann ne dépérissait pas mais évoluait en quelque chose de plus grand. La preuve en était l'« organisation » parmi les morts-vivants où les simples zombies étaient contrôlés par des créatures plus puissantes, plus grandes que les humains dont elles sont originaires. Ceux qui étaient trop faibles restaient infectieux ou zombies. Ils demeuraient des chrysalides nées d'humains. Les autres sortaient de leur cocon et évoluaient pour gouverner.

Commencèrent alors des expérimentations sur la non-mort. Au vu et au su de tous, il fit disparaître des infectieux, inventant des histoires de fugues, d'attaques de morts-vivants, de contaminations ... Plutôt que de soigner, il précipitait le mal afin de voir évoluer en infectieux le malade. Il espérait que ses sujets deviennent goules, vampires ou autre chose. Mais les infectieux n'évoluaient, au

mieux, qu'en zombies non infectieux identiques à leur état d'origine. Loin de le décourager, cela poussa le mestre plus loin dans ses études en trouvant plus de corps pour réaliser plus d'expériences. Dans un premier temps, il chercha des « vivres » pour ses « cobayes » et ainsi appréhender l'influence de ces dernières. Il accroit sa connaissance des citoyens qu'il ne considérait plus que comme futurs cobayes. Mais avant toute chose, pour continuer pleinement ses expérimentations, il lui fallut des aides, des subventions, des locaux ... Il dut donc convaincre quelques personnes d'Ergot de l'aider à rejoindre une organisation qu'il appela les psychopompes...

Avec le climat de suspicion planant sur chaque havre, il était peu probable que cette secte naissante agisse sans inmanquablement finir sur un bûcher. C'est pourtant leur manque de discrétion (au départ) qui les sauva. En effet, Frère Lonéus mit rapidement à jour leurs travaux. Plutôt que d'y mettre un terme, il préféra aider à la création d'une véritable entité. Le réseau des psychopompes était né, apportant de nombreuses connaissances supplémentaires. À l'aide de financements occultes, de judicieux conseils et d'assassinats tout aussi utiles, le Sage a structuré cette première cellule de psychopompes en une véritable société secrète, presque une secte. Coste pouvait désormais étendre aux vivants ses études sur la propagation des infections.

Depuis, il est devenu un mestre itinérant laissant quelques fidèles s'occuper de ses expérimentations. Il se promène de « laboratoire vivant » en laboratoire, annotant sur le plus long terme les implications de ses tests macabres. Devant quelques résultats encourageants, le dévolu de Lonéus et de Coste s'est porté sur le havre de Pierrefendre. Cette petite communauté constituait un sacrifice acceptable. Coste est donc parti avec quatre frères convers versés dans l'art du combat et dévoués à la cause des psychopompes. Le mestre désirait découvrir le lien entre la volonté de la victime et son évolution en temps que non-mort.

L'EFFET PAPILLON

C'est après onze jours de marche dans la cendre que le petit groupe arrive au pied de la montagne qui mène à Pierrefendre. Mais avant de monter jusqu'au havre, voici son histoire. Pierrefendre compte une trentaine de personnes. À l'origine, ce lieu était une marbrière dont les pierres étaient vendues à la cité de Melnes. Le passage des Hordes puis de morts-vivants n'a laissé que des ruines dans lesquelles se sont installées quelques familles. La place boisée est calme. Pierrefendre

survivait, construit autour de la carrière protégée par des palissades de bois. Comme dans beaucoup de petits havres, de nombreuses carences étaient toutefois à déplorer. C'est pour cela que la venue d'un mestre et de frères convers (que les habitants ont confondus avec des Sages) les a plutôt rassurés. Pendant presque un mois, les villageois ont installé de nombreuses protections, renforcées leurs habitations mais, au cours des travaux, deux hommes se sont transformés en infectieux faisant quatre blessés (dont trois amputés). Ces derniers laissés au soin du « bon mestre » ne s'en sont pas sortis. Coste les a torturés jour et nuit afin de tester leur volonté.

Les hommes de Pierrefendre ont fini par découvrir le rôle des visiteurs, mais trop tard. Parmi eux, certains étaient déjà empoisonnés par le mestre et se sont transformés en infectieux laissant les frères convers accumuler les informations alors que Coste nourrissait les infectieux enchaînés (un premier avec de la chair prélevée sur un vivant, un second avec celle d'un mort et le dernier avec de la chair d'infectieux). Tout a dérapé quand l'une de ses expériences s'est transformée en vampire. Ce nouveau seigneur mort-vivant a mis peu de temps à se défaire de ses entraves ainsi que des quatre frères protégeant Coste. Souffrant d'une sorte de syndrome de Stockholm, le vampire a décidé de maintenir son ancien tortionnaire vivant afin qu'il continue en continuant ses expériences.

Il ne reste du petit havre que des demeures vides visitées par des morts-vivants : vingt infectieux, huit zombies, deux goules au service du vampire ainsi que deux squelettes encore accrochés à la table d'expérimentation de Coste. Coste et un des frères sont les deux seuls êtres vivants. Le vampire coupe un peu plus de chair du frère convers chaque jour pour nourrir le psychopompe.

LE SCAPHANDRE ET LE PAPILLON

L'entrée et les difficultés rencontrées par les héros dans le havre ne dépendent plus que de leurs actions et de votre bon vouloir de conteur.

☛ **Les alentours.** Pierrefendre est située sur une petite colline boisée. Pour chasser comme pour se protéger, les havrais ont posé des pièges dont voici quelques exemples :

- Dans le sol sont plantés de petits épieux acérés et masqués par la cendre. Les bois sont également protégés de branches basses flexibles avec à leur extrémité des éclats tranchants de pierre. Un test de perception ou de survie cendre (diff 20) permet de les éviter ainsi que les 2d6 dégâts occasionnés.

- Il existe la variante avec les pièges à ours (3d6 dégâts diff 15+2dK)



- Aux abords du village, une dizaine de filets remplis de petites pierres tranchantes (environ un kg) maintenues par des planches en équilibre sur les branches. Une corde tendue permet de libérer le piège qui ira s'écraser sur la tête du maladroit. Les dégâts sont de 5d6 pour un test de perception (uniquement) de 15+2dK.

- Enfin, une fosse de deux mètres a été creusée et recouverte de branches et de suie. Des pieux sont fichés au fond de la fosse. Un test de perception ou de survie cendre (diff 15) permet d'éviter ce piège ainsi que les 3d6 dégâts.

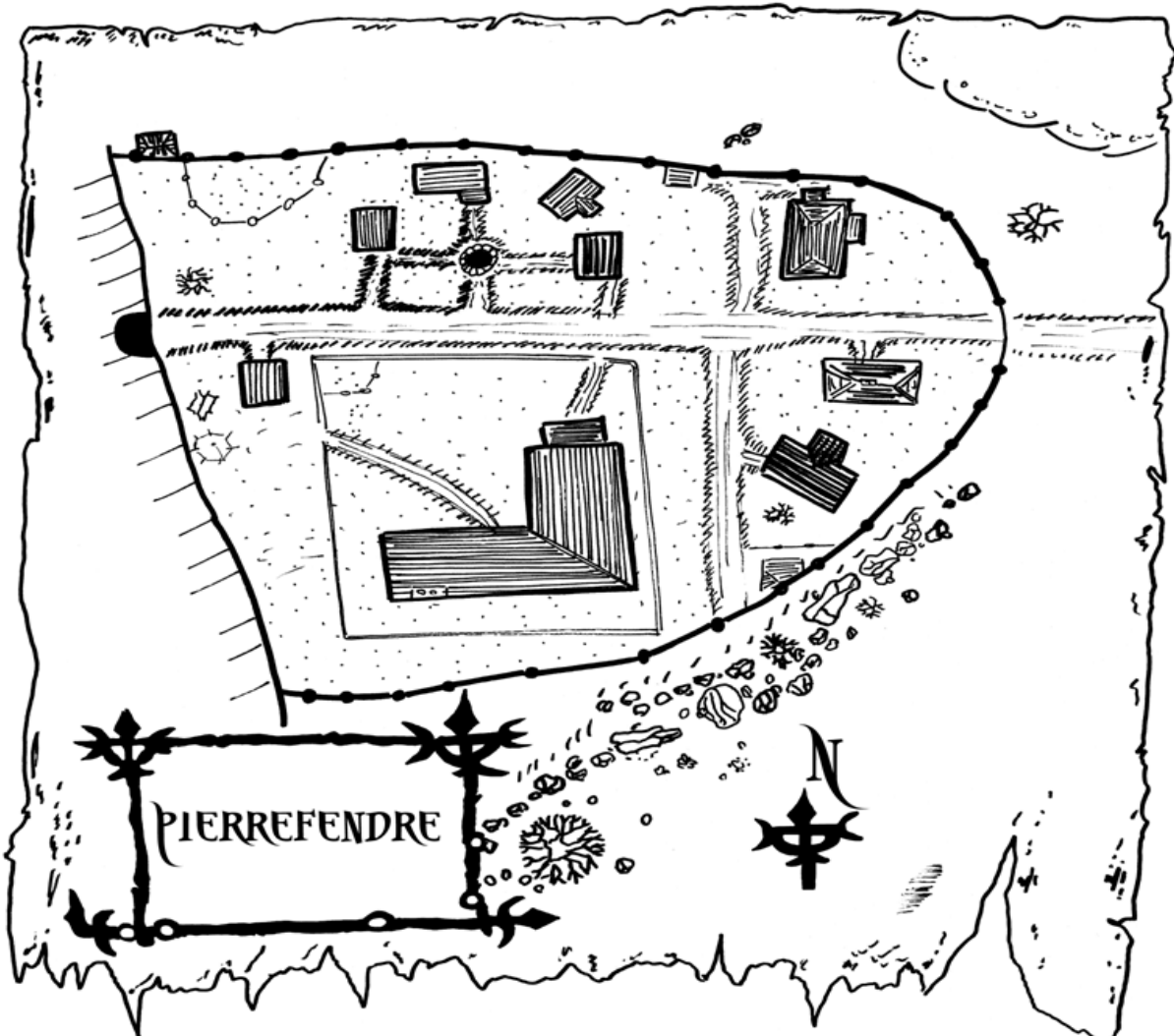
☛ **La palissade.** Le havre est entouré de faibles palissades de bois situées quelques mètres après des talus formés de roches agglutinées. Afin de garder les zombies dans le havre et dans l'unique but de satisfaire les caprices de leur maître vampirique, les deux goules ont fermé les portes. Elles lâchent les infectieux au cours de la journée et les « rentrent » la nuit. Une partie du havre est accolée aux mines desquelles étaient récoltées les pierres. Certains havrais y vivaient et c'est là que les goules enferment les zombies. Il est possible d'y grimper pour ensuite se retrouver à l'intérieur du havre. Cela mènerait

toutefois l'imprudent directement aux prises avec une goule qui s'empresserait de libérer les infectieux. Seule une tour de garde est montée pour observer ce point faible ainsi que l'entrée principale. Elle est toutefois désertée depuis les funestes événements.

☛ **À l'intérieur.** Pierrefendre est un petit havre ce qui lui a permis de survivre plus longtemps. La communauté y était petite et soudée, vivant dans les anciennes constructions qu'ils ont renforcées.

- Le bâtiment principal sert de salle commune. C'est là que le havre de Pierrefendre a accueilli le Mestre et c'est là qu'il réside toujours. Les pièces ne contiennent que le strict minimum. Parmi elles, une petite bibliothèque renferme de nombreuses cartes annotées afin de les mettre à jour (les villages inhabités disparus ou pillés, les cours d'eau comblés par la cendre ...). Ce bâtiment comprend aussi un fumoir à viande qui sert également de réserve et une infirmerie dans laquelle sont enfermés deux squelettes, Coste malade et le frère mourant. Le vampire loge dans la cave afin de se protéger de toute lumière du soleil qui, même terne, le dérange.

Coste est vivant mais sous le choc (considérez qu'il n'a plus que 10 points de vie). Son esprit a quelque



peu été perturbé par le traitement et dans un premier temps, il ne sera motivé que par la récupération de ses notes, s'exprimant d'une manière inintelligible. Si les héros parviennent à s'enfuir, le vampire les poursuivra tant qu'il n'aura pas retrouvé « son maître » à penser. Quand il aura repris ses esprits, Coste se taira bien évidemment sur les raisons pour lesquelles il a été maintenu vivant et plaidera le comportement d'une créature déviante. Un bon nombre de ses théories ont été vérifiées au cours de ce fâcheux contretemps. Désormais, il estime avoir une idée assez précise de ce qui pousse les morts-vivants à « muer ». Le frère, lui, est devenu complètement fou à cause des mauvais traitements répétés. Il ne lui reste plus que des moignons grossièrement cautérisés. La fièvre aura bientôt raison de lui.

- L'atelier des tailleurs de pierre est le second plus grand bâtiment de Pierrefendre. La bâtisse a depuis longtemps perdu son rôle premier pour accueillir quelques familles mais aussi une bonne partie du matériel, une petite tannerie et l'atelier dans lequel étaient réparés les pièges. Une des goules a pris l'habitude de s'y réfugier. Elle regarde des infectieux s'agitant sur les crochets de la tannerie et se repaît parfois de leurs chairs nécrosées. L'atelier est un lieu de torture dans lequel le vampire se divertit au détriment de quelques zombies tentant de changer les membres des créatures (son but étant de retrouver un semblant de bras).

- Une forge bâtie en pierre de taille servait à réparer les armes ébréchées, les pioches et autres instruments de taille. La forge n'est plus occupée que par un zombie sur lequel le vampire a coulé du métal en fusion. La créature est pataude mais peut encore bouger. Le vampire s'en est donc lassé pour aller jouer à autre chose.

- Le puits est la place centrale du havre. Il n'a jamais fourni beaucoup d'eau et est désormais contaminé par le cadavre d'un homme qui

s'y est caché. A côté se trouve ce qui devait être un ancien lavoir.

- Le havre comprend encore six petites demeures construites en de bois et de pierres qui sont, pour la plupart, désormais vides. Pierrefendre était petit et cela convenait à ses habitants.

LE BONHEUR EST DANS LA FUITE

Voilà, tout est dit. L'entrée, la mission et les dangers dépendent à la fois de la préparation des héros et de vos envies. Pierrefendre étant relativement petit, le scénario est plus destiné à des débutants malgré un boss final plus coriace (niv 2-5). S'ils s'en sortent trop facilement, n'hésitez pas à tricher, à rendre les morts plus résistants (après tout le facteur fatigue est négligé). Une idée serait d'infecter un des membres de Sombre Cape et que ce dernier, par peur de se faire décapiter/brûler, se taise. Il attaquerait les héros au moment où ils s'y attendent le moins. Soyez à l'image d'Ordann : impitoyables. Considérez les mercenaires comme autant de personnages que vos joueurs connaîtront et endosseront s'ils venaient à périr. L'idéal pour enchaîner directement avec la seconde partie de ce scénario serait qu'ils ressortent blessés de cet ancien havre avec Coste mais avec des poursuivants morts-vivants.



Ne diminuez pas la pression car Pierrefendre n'est qu'une étape vers la réussite. Coste a perdu beaucoup de sang et empêche son porteur de se battre.

Les expériences menées par Coste et le vampire ainsi que leurs implications sont entièrement laissées à votre discrétion.

CARACTÉRISTIQUES

LE VAMPIRE

Première victime du psychopompe, ce vampire est encore plus déviant que son ancien tortionnaire. Il souffre d'une sorte de syndrome de Stockholm le poussant à achever les travaux du mestre sans ordre ni mesure et en conservant Coste vivant contre sa volonté. Ce vampire reste moins puissant qu'un de ses homologues. Plutôt jeune d'apparence, il a été effroyablement mutilé par les tortures subies et est amputé du bras droit.

Type : mort-vivant

FD : 4

Niveau : 4

Comportement : Malfaisant/prédateur

Points de vie : 80

Points d'énergie : 32

Compétences : Combat (+9), Mystique (+6), Sournoserie (+12), Survie (+9)

Combat : Crocs/Rapière (attaque +9, dégâts 3d6+6/attaque +8/+3, dégâts 4d6+4), armure naturelle +8

Atouts et capacités spéciales : Maudite (Sans repos, Abomination, Horreur, Vitalité, Allergie Lumière et feu) Action multiple, Action supplémentaire, Charognard mystique, Puissance×2, Spécialisation (crocs), Vision nocturne et thermique.

LES DEUX GOULES

Prenez des goules un peu plus faibles que celles présentées dans le livre de base afin de ne pas tuer directement vos joueurs. Considérez que cette baisse de puissance est due à l'évolution récente de ces monstres.

Type : mort-vivant

FD : 2

Niveau : 4

Comportement : Prédateur

Points de vie : 40

Points d'énergie : 12

Compétences : Combat (+10), Mystique (+4), Sournoserie (+7), Survie (+7)

Combat : Griffes métalliques (attaque +10, dégâts 2d6+4), restes métalliques (protection +2)

Atouts et capacités spéciales : Maudite (Sans repos, Abomination, Horreur), Croquemitaine, Bond, Puanteur abjecte (les goules sentent tellement mauvais que toute personne au contact avec elle a un malus de -2 à toutes ses actions, attaque et défense incluse), Puissance.

§QUELETTES « AUX MAINS D'ARGENT »

Type : maudite-unique

FD : 2

Niveau : 4

Comportement : Prédateur

Points de vie : 40

Points d'énergie : 12

Compétences : Combat (+10), Mystique (+4), Sournoserie (+7), Survie (+7)

Combat : Griffes métalliques (attaque +10, dégâts 2d6+6), restes métalliques (protection +2)

Atouts et capacités spéciales : Maudite (Sans repos, Abomination, Horreur), Attaques multiples, Gémissement (-4 à toutes les actions), Puissance, Spécialisation.

CRÉATURE DE LA FORGE

FD : 2

Niveau : 2

Comportement : Prédateur

Points de vie : 20

Points d'énergie : 8

Compétences : Combat (+8), Mystique (+2), Sournoserie (+5), Survie (+5)

Combat : Poings métalliques (attaque +8, dégâts 2d6+2), derme métallique (protection +6)

Atouts et capacités spéciales : Maudite (Sans repos, Abomination, Horreur), Gémissements, Puanteur, Puissance.

LA NUIT DES MASQUES



survivre.

a fuite conduit les personnages dans un havre de collaborateurs. Le thème abordé est la dualité entre la survie et le mal qui ronge Ordann. Les collaborateurs de Lemsén ont-ils tort de faire confiance à Nyarl ou doivent-ils au contraire l'aider afin de se protéger des Sages ou des esclavagistes ? Le tout est de pousser les joueurs à réfléchir à l'évolution d'Ordann, sur le fait que le Salut pourrait aussi provenir du mal qui le ronge et jusqu'à quel point, eux, en tant que personnes pourraient aller pour

Cette partie est directement reliée à *Lève-toi et marche* une petite aide de jeu permettant aux joueurs d'arpenter les routes cendrées de manière chaloupée. Il est, en effet, possible de jouer en alternance des héros classiques puis des morts-vivants.

BAS LES MASQUES

Les héros marchent dans la cendre. À leur côté se trouvent les restes décimés de Sombre Cape et Coste qui a plusieurs fois manqué de s'évanouir. Ils pensent enfin pouvoir trouver un peu de repos après avoir semé les morts de Pierrefendre. Depuis le début de la journée, aucun animal sauvage n'a fait sentir sa présence. Un léger vent soulève la cendre et diminue la visibilité. Ils doivent monter un campement ou risquent de se perdre (test de Survie : Cendre de rigueur). Alors que certains s'endorment déjà, c'est le croassement d'un corbeau ou d'un autre rapace de nuit (difficile à dire avec le bruit du vent) qui alerte la petite troupe. Des morts-vivants s'approchent.

Parmi les zombies ne se trouve aucun infectieux, mais plusieurs créatures que les héros n'ont jamais vues, probablement des morts-vivants évolués. Ces morts possèdent des bras difformes prolongés par de longues mains dotées de griffes aussi tranchantes que des rasoirs, des cornes ou des pointes d'os qui percent sous leur peau. Sur leur visage est greffée une sorte de masque de chair en lambeaux qui ne semble pas être sujette à la nécrose. Ils ont la bouche, les yeux et le nez cousus. Certains éléments de leur anatomie semblent étranges comme des parties métalliques ou des asymétries au niveau des membres. Bref, plusieurs éléments rappellent vaguement quelques légendes oubliées à propos de golems de chair (voir *Horreurs chthoniennes* dans les *PNJs (dé)masqués*). Le salut des héros se trouve à nouveau dans la fuite qui les conduit à ce petit havre aussi étrange que providentiel.

SOUS LE MASQUE, LA NÉCROSE

Les héros viennent d'arriver à Lemsén (se lit « Lançant »). Avant les pandémies, Lemsén était nourrit par le rayonnement intellectuel et économique de Melnes. Les voyageurs le surnommaient d'ailleurs le Petite Melnes d'où son nom qui en est l'acronyme. De son passé, ce havre n'en a gardé que le nom et les restes des plus robustes bâtiments. Il comprend une centaine d'habitants (83 exactement), aucun Sage et un mur d'enceinte relativement peu élevé. Les membres de la communauté sont taciturnes, mais pas asociaux. Ils se méfient (à raison) des étrangers. La présence des Sages n'est pas interdite, mais surveillée. Refusant de donner des informations vitales comme le nombre et la provenance de leurs sources de nourriture, ils aideront les voyageurs montrant patte blanche et acceptant de payer en contrepartie de tout service. Le but n'est pas de tuer des héros agonisants mais de leur montrer, qu'ici-bas, rien n'est gratuit. S'ils ne peuvent payer, des travaux physiques peuvent constituer un moyen de rétribution. En effet, la zone de quarantaine et la palissade nécessitent un entretien plus rigoureux. Il en va de même pour les pièges entourant le havre (pièges qui n'ont pas fonctionné lors du passage des héros) ou la fosse aux morts bouchée par la cendre. Enfin, toute connaissance sortant un peu de l'ordinaire est également négociable.

Pour le logement, les personnages peuvent dormir dans une des maisons laissées à l'abandon ou bien se joindre à la communauté dans les ruines de l'ancienne demeure seigneuriale. Ces dernières abritent la très grande majorité des villageois. Les maisons les plus anciennes ne sont plus que ruines. La proposition de venir dormir dans le foyer



seigneurial n'est pas vraiment une invitation formelle, mais plutôt un compromis permettant aux habitants de Lemsen de garder un œil sur les voyageurs. La demeure seigneuriale est devenue au cours du temps une sorte de donjon consolidé, offrant peu de confort et une promiscuité certaine. Cette place comprend une vingtaine de pièces dont la principale sert à la fois de salle commune, de cuisine et de dortoir. D'autres pièces annexes ont été transformées en dispensaire (dans lequel sera placé un héros ou un compagnon blessé) et en chambres pour les couples en mal d'intimité. Ce mode de vie permet une économie de chaleur et une meilleure défense en cas d'attaque. Tout le havre ne se retrouve, bien évidemment, pas dans ce bâtiment mais au moins cinq familles (29 personnes) y dorment et y vivent. Les conditions de vie sont précaires mais on y trouve encore des enfants qui veulent jouer et découvrir le monde, des mères inquiètes, des anciens éprouvant encore une fois le besoin de raconter leurs vieux souvenirs... De même, certaines femmes voient dans les héros les plus « présentables » un moyen de renouveler le sang et éviter ainsi quelques malformations consanguines. Ce besoin de survie, purement animal, est compris par les compagnons de ces femmes mais guère apprécié et ces derniers le montrent bien. C'est donc dans cette ambiance assez étrange que va se dérouler la première soirée des personnages...

Passés le stress de l'arrivée et la découverte de Lemsen, il ne reste plus qu'une nuit calme. Les habitants se retrouvent autour du feu pour la veillée. De nombreuses histoires y sont racontées. Ces dernières sont échangées à tour de rôle et les héros sont bien évidemment invités à y participer. Cette habitude est assez récente. Elle remonte à leur rencontre avec un barde talentueux qui les a tous faits rêver. Son passage leur laisse un souvenir plutôt diffus. Certains parleront d'un elfe, d'autres d'un mage, d'autres encore d'un simple humain. L'homme serait arrivé de nulle part, et aurait disparu aussi inexplicablement. Il leur aurait parlé toute la nuit de légendes merveilleuses et terrifiantes à la fois, d'un savoir elfique enfoui, d'une cité inondée dont les fondations même seraient vivantes, de la mort et de la non-mort pour tout ce qui a vécu, même les plantes. À certains, il aurait raconté la prophétie d'un mort éconduit qui demanderait de l'aide aux vivants afin de retrouver son amour perdu. Selon les récits et la personne, plusieurs éléments diffèrent : le ton de voix et l'allure de l'homme (ou l'humanoïde), la légende racontée... Un ancien dira avoir vu exactement le même homme à l'époque où il n'était alors qu'un jeune garçon. Comme à son dernier passage, des habitants de Lemsen ont quitté le havre pour ne plus jamais revenir. *Notez que ce personnage qui deviendra récurrent n'a rien à voir avec Agilwardus*

(Plagues dK p 74) mais tromper les joueurs dans ce sens ne fera aucun mal à ce scénario bien au contraire. Ces histoires racontées autour du feu permettent de réunir une bonne partie de la population, de s'enquérir des problèmes de chacun et de vérifier l'état de santé de tous. Pour vous conteur, c'est le moyen de souligner les différents fils rouges qui reviendront au cours de la saga. Sous forme de fausses légendes ou de demi-vérités, ces dernières tournent autour du Barde et de la légende de Melnes. La première histoire racontée relate la création de ce refuge qui serait né dans le sillage de Melnes et aurait été décimé par les morts-vivants. Lemsen aurait bénéficié d'un second souffle avec la venue de colons suivant la piste d'un artefact, une relique capable de maintenir à distance les morts. Les recherches ont été abandonnées depuis, mais les habitants sont les descendants de cette ruée vers la relique. N'insistez pas sur ces légendes, car les Lemsenois sont impatients d'entendre des histoires de l'extérieur. Puis, la fatigue aidant, il sera temps pour chacun de se coucher et pour vous, conteur, d'en apprendre un peu plus sur Lemsen. En effet, ses habitants ont accepté la protection d'une liche et vont bientôt devoir payer leur dû.

LES MASQUES DE NYARL

Il était une fois Nyarl (vous êtes autorisés à changer ce nom), démoniste des marais de Doomstalk. Fuyant Dasilass dont il avait découvert quelques sombres pratiques, ses errances parmi les hommes lézards lui permirent de gagner en puissance. C'est, en effet, sous forme de liche qu'il quitta les sombres marais. Commença pour lui un long voyage à travers Ordann. Le temps faisant son œuvre et la folie n'aidant pas, Nyarl estima que lui aussi pourrait devenir un prince nécrofère et que, lui aussi, avait le droit de caresser l'ambition de conquérir le monde. Ses plans prirent une autre envergure lorsqu'il pactisa avec un chromophage. Tant qu'il lui fournirait des gemmes, Nyarl profiterait des pouvoirs de ce nouvel allié. Personne ne sait exactement pourquoi ses pas le conduisirent à Lemsen ni ce qui le poussa à s'y arrêter (C'est en réalité le Dormeur qui l'a influencé mais vous le découvrirez bien assez tôt). Doté des pouvoirs de démoniste et de nécromant, il mit peu de temps à convaincre les habitants de son utilité par rapport à celle du vieux Sage. Dans un premier temps, il dirigea la fortification du petit havre qui survivait tant bien que mal. La région était peu sûre et la présence du démoniste éloigna aussi bien les attaques des morts-vivants que le despotisme des Sages. En échange, Nyarl récoltait les gemmes et les cadavres.

Avec cet allié inespéré, les habitants sont passés du statut de survivants à celui de vivants. En échange, ils ferment les yeux sur la présence de Nyarl et le cachent aux voyageurs extérieurs qu'ils offrent généralement comme cobayes pour les laboratoires du démoniste. Nyarl travaille sur la création et l'évolution des morts-vivants. Il a déjà découvert qu'il est possible de piéger l'âme et les connaissances d'un mort en apposant un masque de chair sur le visage d'un mourant. Les créatures qui en résultent sont alors bien plus dangereuses, plus intelligentes mais aussi beaucoup plus indépendantes que des infectieux. Ces cadavres putrescents, qu'il appelle horreurs Chthoniennes en rapport avec les énergies négatives enfermées dans leur corps, forment désormais sa nouvelle garde. Mais le procédé de création est long et coûteux en énergie magique et Nyarl ambitionne de créer une véritable armée. Dans sa folie mégalomane, Nyarl ne s'est même pas rendu compte de la disparition mystérieuse du chromophage, disparition correspondant étrangement avec la venue d'un certain Barde. Pour lui, ne subsiste qu'une seule interrogation : ses nouveaux serviteurs lui permettront-ils de vivre heureux et d'avoir beaucoup de zombies.

FAIRE TOMBER LES MASQUES

Au cours de leur visite de Lemsén, plusieurs éléments viennent trahir l'alliance entre les habitants et la liche.

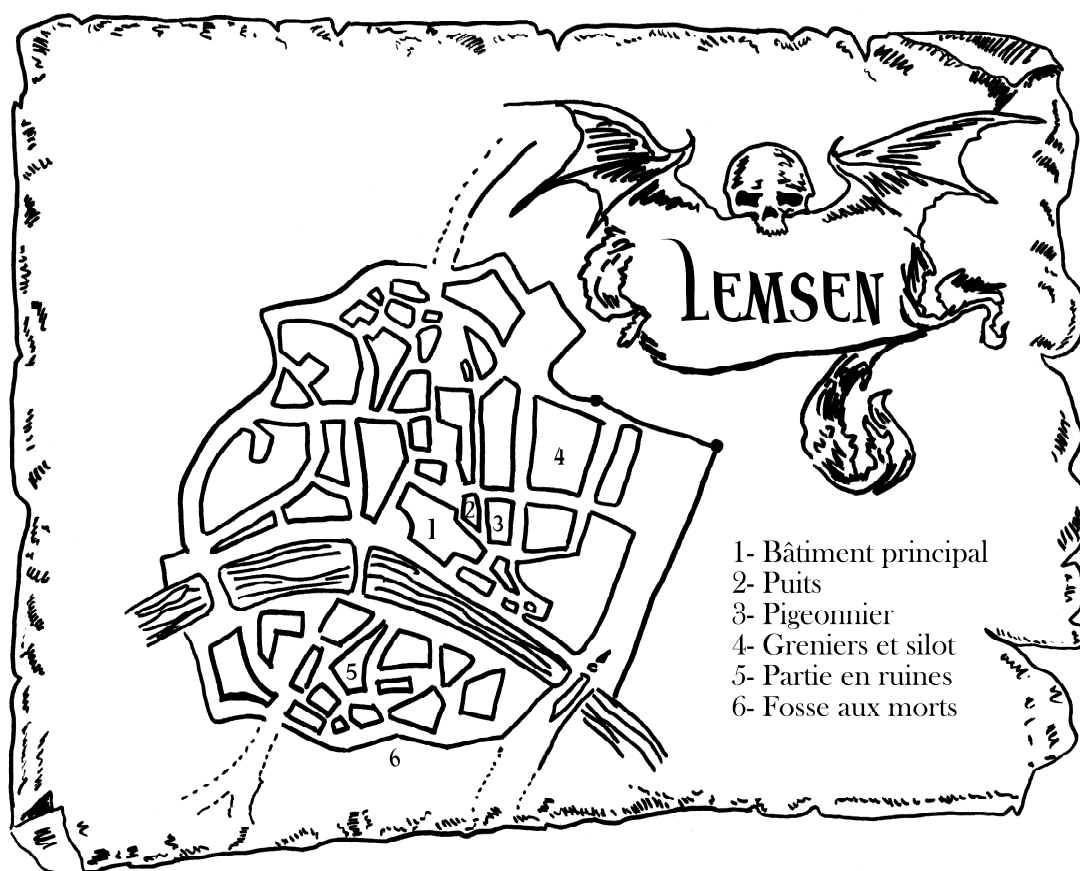
- Les Lemsenois font tout pour que les héros rentrent dans leur havre et leur proposent de dormir dans des pièces séparées (en particulier les malades qui seront les premières victimes).

- Ils feindront la surprise à l'évocation des étranges créatures qui poursuivaient les héros.

- Les défenses du havre sont extrêmement faibles et les diverses précautions souffrent également de nombreuses lacunes. Ils en ont conscience mais n'ont pas eu les moyens de les développer. Toutefois, Nyarl les protégeant, ils n'en ont également pas eu besoin.

- Le matériel des héros est regardé avec envie et les soins sont donnés avec parcimonie.

- De nombreux habitants cherchent à en savoir plus sur l'extérieur et espèrent que, s'ils les sauvent, les héros les conduiront vers Melnes. La cité les faisant rêver depuis le passage du Barde.



☞ Des habitants agissent étrangement. Certains préparent leurs affaires en vue d'un départ alors que d'autres complotent (assez peu subtilement) dans le dos des héros.

☞ Il semble évident que certaines pièces de la demeure seigneuriale ont été cloisonnées. Les héros n'ont donc pas accès à toutes les parties du bâtiment et encore moins aux soubassements dans lesquels Nyarl réalise ses expériences. Cette même demeure est regardée avec peur par certains habitants.

☞ Enfin, à peine endormis, les personnages feront un drôle de rêve au cours duquel ils incarneront des morts-vivants attaquant le petit havre de Falguière. Vous pouvez décrire ce rêve prémonitoire de manière narrative ou alors le faire interpréter par vos joueurs avec d'autres personnages (voir plus bas *Lève-toi et marche*).

Vous pouvez également introduire quelques indices supplémentaires.

☞ Un Lemsenois évoque, par inattention, Nyarl et invente un mensonge bancal sous le regard courroucé de ses congénères.

☞ Si l'un des personnages est évanoui ou inconscient, le rêve prémonitoire peut être avancé laissant ainsi un peu plus de temps aux joueurs pour comprendre ce qui se trame à Lemsén.

☞ Les traces d'un somnifère sont encore visibles sur l'un des gobelets offerts aux personnages.

Suivant ce que les personnages ont découvert, la situation peut grandement varier :

☞ Si les héros ne se doutent de rien et n'organisent aucun tour de garde, alors ils seront réveillés par un habitant de Lemsén. L'homme est dépositaire d'un « message » du Barde. Ce dernier l'avait prévenu de la venue d'aventuriers et lui avait annoncé qu'ils le guideraient lui et sa famille vers Melnes (après tout, il y avait de fortes chances que sa prédiction se révèle exacte). Il cherche donc à les sauver, mais en échange, les héros doivent lui promettre de les amener (lui et toute sa famille) à Melnes. À peine auront-ils pris leur décision qu'ils entendront des villageois montant à leur chambre.

☞ Si les héros organisent des tours de garde, alors ils seront alertés par le bruit des collaborateurs dans les couloirs. L'envoyé du Barde interviendra pour les sauver.

Les héros sont à peine réveillés et/ou partiellement équipés. Ils ont avec eux un homme qui ne sait pas se battre et, à leur trousse, des collaborateurs qui cherchent à retrouver les bonnes grâces d'une liche en lui livrant des humains encore vivants. Leur nombre compense leur faible entraînement au combat. Pour chaque villageois qui tombe, un infectieux se lève, ce qui est nettement plus dangereux. Les personnages tiennent donc le destin de Lemsén et le leur entre leurs mains. Ils peuvent découvrir toute la vérité en faisant parler un de leurs agresseurs (ou sauveur). Abattre Nyarl serait la solution la plus héroïque bien que paradoxalement, elle détruirait la principale protection du havre. Cette fin est surtout la solution la plus risquée. Ils peuvent tenter de retourner une partie de la population contre le démoniste. Le meilleur moyen est de les monter les uns contre les autres et d'en faire agir certains contre Nyarl. Si, à un quelconque moment, la liche se retrouve en position de faiblesse, alors ils auront retourné la situation en leur faveur. Melnes, leur liberté ainsi que leur fierté d'être humains constituent un sujet susceptible de les faire plier. La peur de Nyarl et de l'inconnu les retient. Enfin, la fuite est envisageable. Reste alors à dénombrer le nombre de personnes et de compagnons qu'ils auront pu sauver. Peut-être espèrent-ils trouver l'artefact maintenant les morts-vivants à distance et revenir sauver Lemsén (cette relique n'existe pas) ...

LE MASQUE DE LA MORT

Quels que soient leurs actions et l'état du havre, de nombreux points doivent rester en suspens. Où se trouve cette relique (imaginaire)? Melnes existe-t-il vraiment? Qui est ce Barde ? A-t-il un lien avec Agilwardus? Pourquoi vouloir les sauver eux particulièrement, comment a-t-il pu prédire leur venue et quelle est la cause de ce rêve ? Selon les histoires décrites par les Lemsenois, quel est ce savoir elfique perdu? Cette cité inondée ? Autant de questions qui n'ont pas forcément besoin de réponses, mais qui en trouveront sûrement dans leurs prochaines aventures. Quant à savoir ce que deviendront les horreurs, la réponse est entre vos mains, la version officiellement adoptée sera que le havre-nécropole continuera de prospérer pour revenir un jour sur le devant de la scène. D'ici là, les héros continueront-ils de rêver de leurs sombres homologues? Reste également à savoir quel est le choix des héros : partir vers Melnes ou bien conduire Coste à Ergot comme il était initialement prévu.

LES PNJ (DÉ)MASQUÉS

HORREURS CHTONIENNES



Les horreurs chthoniennes sont un nouveau type de golem de chair, déformés par la magie nécromancienne mais surtout conservant l'âme de leur précédente incarnation. En effet, par le biais du masque, le nécromant scelle dans le corps à la fois l'âme à l'intérieur du corps et les énergies magiques employées à la création. Dans certains cas, l'essence magique insufflée altère le corps de l'horreur. Ce dernier acquiert alors des crocs et autres protubérances osseuses allant jusqu'à l'exosquelette. Dans d'autres cas, ce sont des greffes qui permettent de changer les mains de ces soldats en larges griffes. Dans un premier temps, le masque était complètement clos et tous les orifices devaient être suturés. Avec l'expérience, le visage reste intact.

Type : mort-vivant

FD : 3

Niveau : 5

Comportement : Malfaisant

Points de vie : 75

Points d'énergie : 30

Compétences : Combat (+12), Mystique (+7), Souterrainerie (+9), Survie (+9)

Combat : Armes naturelles (attaque +14, dégâts 3d6+7), protection +6

Atouts et capacités spéciales : Maudite (Abomination, Horreur, Immunisé au froid, Immunisé au poison, Sans repos), Arme de tueur, Puissance, Spécialisation (armes greffées), Vision nocturne.

Faire tomber le masque : Les masques donnent un autre pouvoir à l'âme. En effet, si l'horreur sent sa fin proche, elle a le pouvoir de placer son âme dans un corps mort en l'embrassant. Elle le possède alors. Le cadavre, à l'exception du visage, pourrit. Lentement, inexorablement, ce dernier devient un nouveau masque.

En contrepartie, quel que soit son corps, si le héros est touché quatre fois au visage (dégâts occasionnés avec un dK), alors le masque tombe, ce qui signifie la

mort. Bien évidemment, cette dernière survient également à l'immolation et à la décapitation.

Nécrose régénératrice : Les chairs nécrosées rongant le cadavre sont chargées d'énergie négative. Ainsi, les PE des horreurs ne reviennent pas et seul un nécromant peut leur permettre de les retrouver. En revanche, le corps se régénère de lui-même de 2 PV par heure ou plus rapidement en dépensant des PE (un PE donne un PV). Quand leurs points de vie tombent à zéro, alors les cadavres perdent un point de caractéristique puis se régénèrent en 1d6 jours.

NYARL

Type : mort-vivant

Comportement : Malfaisant

FD : 6

Niveau : 7

Points de vie : 98

Points d'énergie : 245

Compétences : Combat (+11), Mystique (+21), Souterrainerie (+18), Survie (+18)

Combat : Attaques magiques diverses (+21, sort de brutasse), Protection spectrale +4

Atouts et capacités spéciales : Maudite (Abomination, Allergie (lumière), Horreur, Mystique - mort et esprit -, Sans repos, Vitalité), Dévoué serviteur, Enfant de putain, Immunisé au froid, Immunisé au poison, Mystique professionnel et brutasse, Réserve d'énergie, Talentueux (Mystique, Souterrainerie, Survie), Seigneur, Vision nocturne.

VILLAGEOIS COLLABORATEURS DE LEMSEN

Type : Villageois

Comportement : Désespérés

FD : 1

Niveau : 2

Points de vie : 10

Points d'énergie : 4

Compétences : Combat (+4), Mystique (+1), Souterrainerie (+7), Survie (+4)

Combat : armes improvisées (attaque +4, dégâts 1d6+2)

LÈVE-TOI ET MARCHE !



n hurlement. Il sort de l'inconscience protectrice d'un sommeil sans rêve pour se réveiller attaché à une sorte de table d'opération ressemblant plus à une pierre sacrificielle. A quelques pas de lui, une ombre décharnée coud un masque de chair sur sa victime encore consciente. Ses mouvements sont lents et soignés comme si le travail nécessitait un quelconque besoin esthétique. Submergé par l'odeur capiteuse du sang, il ne détecte pas de suite celle, plus malsaine, de la nécrose. Gêné par les gémissements des créatures informes enfermées dans des cages, il n'entend pas les paroles de cet étrange chirurgien, de ce bourreau aux orbites noires et lisses. Encore engourdi, il essaie de bouger ses mains mais ne voit se mouvoir que de longues excroissances métalliques. C'est en posant son regard sur les malformations osseuses de l'autre victime qu'il comprend que ces lames sont en fait ses propres doigts. Mu par un mouvement d'horreur, il tente de hurler sa terreur. Mais il ne parvient pas à ouvrir la bouche et ne peut exorciser sa peur.



Si la vie sur Ordann est difficile, la non-vie ne l'est guère moins. Le principe, ici, est de jouer ces aventures comme des rêves que feraient vos héros « principaux » et non de longues parties. Cela permettrait de jouer (pour un temps) un peu différemment avec des intrigues assez simples à résoudre, s'apparentant à un style plus « old school ». La durée idéale des parties serait d'une heure, temps pendant lequel les personnages accompliraient de nombreux méfaits, avanceraient en brandissant leurs épées maculées de sang ... En tant que Conteur, vous devez installer l'horreur et la suspicion entre les joueurs, car il n'est pire ennemi pour un mort-vivant qu'un autre mort-vivant. Loups parmi les loups, ces sombres héros ne devraient pas forcément accomplir les pires méfaits sans montrer le moindre état d'âme.

L'aspect « mort-vivant » de ces rêves risque de transformer les joueurs en méchants qui tentent désespérément de faire le mal en y rajoutant une majuscule. Le but est toutefois d'infliger une nouvelle source de désespoir aux survivants d'Ordann. En effet, donner une dimension humaine aux créatures qu'ils traquent (fuient le plus souvent) devrait changer quelque peu la donne. C'est pourquoi il est important pour vous de soigner la description. À l'inverse des vivants, les morts voient la vie de manière plus « brillante ». Même si tout semble mort, si les visages sont pâles et les vêtements ternes, toute source de vie les attire comme des papillons vers une flamme. De même, accepter la mort comme une réalité pousse à changer de référentiel, les joueurs doivent interpréter leurs pulsions morbides mais aussi leur peur de « mourir » et pourquoi pas, se glorifier de leurs nouveaux pouvoirs. Chercheront-ils une rédemption ? Est-elle encore possible ? Ou, puisqu'ils supportent leur état, ne vaut-il pas mieux continuer leur non-vie ?

En termes de jeu, les joueurs peuvent incarner des personnages pré-tirés ou jouer directement les caractéristiques correspondantes aux horreurs. Dans les deux cas, les dK ne sont plus en commun mais chaque joueur possède sa réserve personnelle de 5 + charisme. De même, plusieurs joueurs peuvent incarner le même mort (rajoutant un niveau par joueur supplémentaire à l'horreur chthonienne qu'ils incarnent désormais). Ils joueront alors le cadavre de concert, symbolisant une sorte de traumatisme conduisant à la schizophrénie.

Le premier rêve relate le moment où les horreurs chthoniennes ont fait tomber le havre de Falguière. Ce dernier sera décrit plus en détail dans *Les jeux de la Mort et du hasard*. Il vous suffit pour l'instant de savoir qu'il s'y trouve une centaine d'êtres vivants dans d'anciennes mines aménagées. Falguière résulte d'une alliance entre des survivants humains et nains que les premiers ont sauvés d'une invasion de peaux vertes. Ce que l'histoire ne dit pas c'est que cette invasion a été provoquée par ces mêmes humains afin de pouvoir fuir la cendre. Depuis, les deux communautés vivent en parfaite symbiose et les habitants se fient souvent au bon sens dicté par la survie pour résoudre tout problème. Pour les décisions plus importantes, ils font appel à un conseil mixte composé de deux humains (*Juan Meginhard, chef officiel de la garde et maître d'arme niveau 8 et sa fille Charlotte, bretteuse émérite nouvelle chef de la garde niveau 3*) et de deux nains (*Kergak joaillier niveau 7 ainsi que Breutiolle, la blafarde qui se transforme en statue de marbre blanc, armurier niveau 10*). Du fait de l'alliance avec les nains, les Sages sont isolés (ou acceptés s'ils ne prêchent pas). La principale ressource du havre provient essentiellement des pierres extraites d'un sous-sol riche et de l'art nain pour ce qui a trait à l'armement et aux véhicules renforcés. Les humains

s'occupent du commerce avec les autres havres, échangeant pierres et armes contre des vivres. Deux voyages mensuels permettent la subsistance du havre. Par ailleurs, les humains creusent et cultivent des champignons. Chaque mois, tout est mis en commun et redistribué. Les souterrains ne sont que très peu gardés alors que leur entrée est protégée par des miradors dans lesquels sont postés deux à trois arbalétriers (*niveau 3*) ainsi que quelques guerriers (*niveau 4*) portant de lourdes armures naines. Techniquement, le havre possède quelques points faibles :

- Le plus important est son besoin de nourriture et de bois. Les ressources vitales viendront à manquer si un unique convoi marchand est intercepté. En effet, le havre consomme beaucoup de bois, ce dernier permet de lutter contre le froid, de faire bouillir l'eau pour la purifier, de forger les armes ... L'attaque du deuxième convoi les forcerait à sortir.

- Pour rentrer dans le havre, la meilleure méthode serait de faire rentrer un infectieux à peine contaminé. L'apparition d'un infectieux causerait de nombreux dégâts et pourrait, pour un temps, diminuer la garde à l'entrée. La quarantaine est en effet plus lâche pour les convois. Bien que cela soit difficile, il serait même possible de se cacher dans le chariot blindé au cours d'une attaque extérieure. Un collaborateur humain pourrait en théorie passer la quarantaine.

La suite des événements dépend entièrement des agissements des joueurs et du bon sens du conteur. Que devient le havre? Les plans de ce dernier pourraient resservir dans un porte-monstre-trésor où les héros, vivants cette fois, devraient affronter les victimes dans un lieu particulièrement cloisonné. Que deviennent les gemmes et autres pierres, que vont devenir les morts, que va faire Nyarl ? Y a-t-il des habitants de Falguière qui survivront ? Chercheront-ils à se venger ? ...

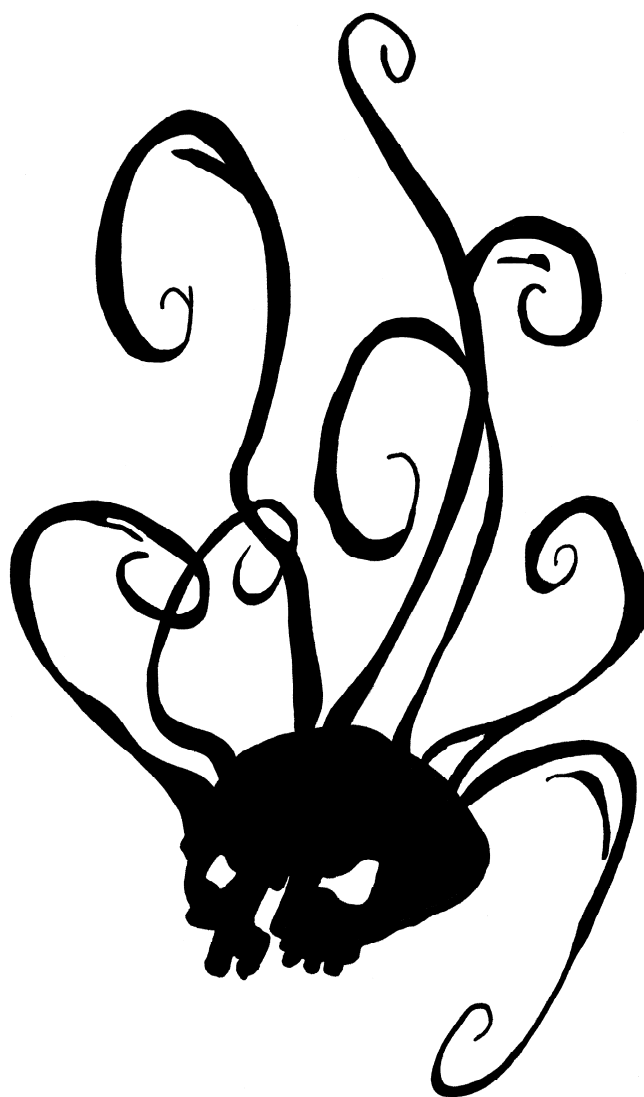
Il peut également être intéressant de faire se croiser à nouveau les deux groupes de héros en tant qu'ennemis ou alliés. Voici quelques petits synopsis à développer. Que vous jouiez un vivant ou un zombie, ils peuvent servir de plan à déjouer ou à jouer :

- Un collaborateur vient d'apprendre à Nyarl qu'un havre voisin a banni un enfant doté des pouvoirs du Salut. Sa mère accompagne l'enfant. Tous les deux risquent vite de mourir dans les cendres. Afin de réaliser quelques expériences sur le faiseur de miracles, il lance les Sombres héros dans une course contre la montre. Et si Nyarl ne désirent sauver l'enfant que pour s'en faire un allié ...

- Nyarl a accumulé suffisamment d'énergie négative pour animer un golem de chair. Avant de créer ce puissant allié, il aimerait trouver la carcasse d'un ancien monstre (dragon, basilic, wyvern).

- Le havre est faible, attaqué par des pillards, des peaux vertes, d'autres havres, mais également par des morts-vivants ... Sans le transformer en nécropole, il faut animer plus de cadavres dans un temps très court. Pour cela, il faut convertir des gobelins afin de créer une petite armée de morts-vivants puis sauver, telle une cavalerie nécrosée, le havre de Lemsén.

- Le sursis accordé au havre de Lemsén arrive à expiration. Il faut tuer les havrais en abîmant le moins possible les corps.



LA MORT SANS RIEN ATTENDRE EN RETOUR



ptionnelle, cette partie suppose que les personnages préfèrent finir leur mission plutôt que de conduire les fuyards vers Melnes. Elle suppose également que Coste n'est pas mort au cours des deux précédentes parties de ce scénario. Elle peut intervenir plus tard. En effet, dans l'éventualité où les héros décident de faire un détour par Melnes, Coste sera contraint de les suivre conscient de ses chances de survie s'il fait route seul.

POUR QUI SONNE LE GLAS ...

Les héros ainsi que les membres survivants de Sombre Cape continuent donc leur route vers Ergot, le havre de Coste. Le voyage se déroule sans encombre supplémentaire et le petit havre d'Ergot semble relativement sûr. De plus, à l'inverse des autres havres, les étrangers sont accueillis avec moins de suspicion voire même sont encouragés à venir. Cet état d'esprit permet aux habitants de s'ouvrir au monde extérieur et de tromper l'ennui en entendant des histoires au coin du feu. Parions qu'un accueil chaleureux ne manquera pas d'inquiéter nos héros (surtout après les récents événements). Pour la petite histoire, ce sentiment de bienvenue date de la mort de la femme de Coste (relire *L'histoire du lépidoptériste* pour les plus distraits). Le havre côtier doit, en effet, son salut à l'action d'aventuriers de passage.

À peine arrivé, Coste rétribue les héros et ces derniers peuvent enfin panser leurs blessures. Mais encore une fois, s'ils n'y prennent pas garde, ils risquent de finir en tant que morts-vivants. Coste est, en effet, rentré dans son « fief » et retrouve ses fidèles (une dizaine de personnes environ). Il y a entre autre son serviteur simple d'esprit (Igoooooooo !), le forgeron, la cantinière et un garde, ancien mercenaire. Cette poignée d'hommes et de femmes forme une secte que Coste a (également) appelée psychopompes. Alors que Coste poursuit un but précis, les autres se doutent (se sont convaincus) que le mestre a un destin plus glorieux que le leur et se contentent de le suivre. Pendant que leur chef étudie la mort, ils le servent et nourrissent ses expériences. Tous les collaborateurs ne sont pas forcément en contact direct avec des morts-vivants. Ces psychopompes ergotiens se contentent de lui vouer un culte sans aucune contrepartie si ce n'est l'espoir de devenir un jour des morts-vivants évolués.

À nouveau, divers indices permettront peut-être aux héros d'arrêter les agissements de cette secte :

- Le comportement étrange de Coste qui manque de congédier les héros à peine arrivés devrait leur mettre

la puce à l'oreille. Il refuse catégoriquement que quiconque rentre dans sa demeure, mis à part les quatre psychopompes ergotiens. Les autres havrais semblent d'ailleurs peu enclins à fêter son retour.

- Les quatre suivants de Coste et en particulier son serviteur simple d'esprit, adoptent un comportement de fanatique à l'égard du mestre. Leur dévotion est à peine voilée et seul le soulagement de retrouver leur guide contiendra la jalousie qu'ils éprouvent envers les héros.

- Coste est un très mauvais guérisseur. Les malades sont mal soignés ou pas soignés du tout (Métier guérisseur diff 15). Coste ne s'intéresse plus qu'à la douleur que supportera une personne avant de s'évanouir. La fracture ouverte d'un pêcheur permettra de s'en rendre compte.

- Un cadavre est repêché de l'eau. Ce dernier ressemble à celui de la petite fille qui, selon Coste, avait fugué.

- Le mestre reçoit de nombreuses visites et missives. Des coureurs des cendres arrivent et repartent régulièrement de Melnes et de Chantefeu.

N'OUBLIE PAS QU'IL SONNE POUR TOI

À moins que les héros ne décident de s'ingérer dans les affaires du mestre, ils ont peu de chances d'être menacés. Toutefois, s'ils décident de mener une petite enquête sur les agissements du mestre, ils seront pris en chasse par ses fidèles. Les deux principales preuves sont les deux cadavres enfermés dans la demeure du mestre (deux zombies) et ses livres de notes retraçant toutes ses expériences. Les éléments que Coste a pu apprendre sont nombreux et dépendent de votre saga. Vous pouvez entre autre donner à vos joueurs quelques précisions sur l'infection (Plagues dK p 35) mais également quelques notions sur les légendes cendrées (p 26), les nécropoles (p 47) avec l'évocation d'autres créatures comme les grignoteurs et l'œil du Dévoreur (sous un autre nom). Ses premières expériences ont surtout porté sur la durée nécessaire à un infectieux pour

évoluer. Vous pouvez multiplier ses expériences à loisir : le sang d'un infectieux décapité reste-t-il infectieux ? Le sang propage-t-il l'infection plus rapidement que la salive ? ...

COSTE



Coste n'est animé que par le rêve de percer le secret de l'immortalité. Il ne le recherche pas *via* une approche magique mais dans une étude systématique de chaque cas. Il méprise les vivants comme les morts non évolués. Son comportement est pour le moins étrange, ses talents de guérisseurs semblent surfaits. L'homme en connaît plus sur les morts-vivants que sur les techniques de guérison.

FD : 1

Niveau : 4

Points de vie : 20

Points d'énergie : 8

Compétences : Combat (+6), Mystique (+9), Sournoiserie (+10), Survie (+7)

Combat : armes improvisées (attaque +6, dégâts 1d6+4)

Atouts : Talentueux (Sournoiserie, Survie)

PSYCHOPOMPES ERGOTIENS



FD : 2

Niveau : 2

Points de vie : 20

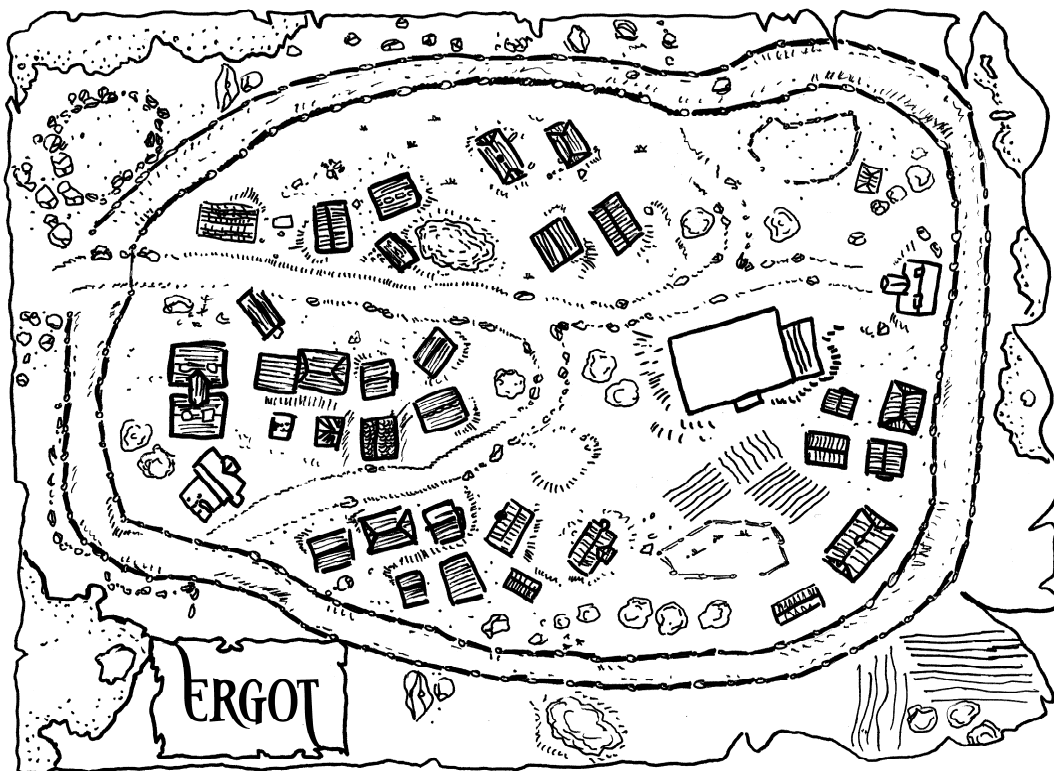
Points d'énergie : 8

Compétences : Combat (+8), Mystique (+2), Sournoiserie (+5), Survie (+5)

Combat : épées (attaque +10, dégâts 2d6+4)

ÉPILOGUE

La conclusion de *La mort sans rien attendre en retour* dépend entièrement des joueurs. Il y a toutefois de fortes chances pour qu'ils envisagent de visiter le havre de Melnes dans un futur proche. Cela les mènera aux événements décrits dans *Les jeux de la Mort et du hasard*. Que Coste survive ou non, cela a peu d'importance. Frère Lonéus a continué à collecter des informations sur les morts-vivants et s'apprête à commettre l'impensable : trahir les Sages pour s'assurer qu'il deviendra bien un mort-vivant évolué sans que rien ne puisse entraver sa transformation.



LES PETITS ENFANTS SAGES



usqu'ou sont prêtes à aller certaines personnes (ici des Sages) pour s'assurer une place privilégiée dans ce monde qui dépérit ? À quelles extrémités la peur et la faim peuvent-elles pousser certains parents? Voilà ce que découvriront les héros (de tout niveau) au cours de ce scénario.

À défaut, Melnes est le havre dans lequel tout se déroule. Il sera décrit plus en détails dans *Les jeux de la Mort et du hasard*. Afin de briser la linéarité des deux sagas, le mieux serait de le faire jouer une fois qu'ils auront découvert un peu plus en détail ce havre et ses spécificités (voir *Où, quand, Comment*). Vous pouvez, bien évidemment, remplacer cette localisation selon les besoins de votre propre saga.

OÙ, QUAND, COMMENT

Les petits enfants Sages constitue un véritable trèfle d'union entre *Rendez-vous avec la Mort* et *Les jeux de la Mort et du hasard*. C'est pour cette raison qu'il a été décidé de le localiser à Melnes lieu où se déroulera cette seconde saga. Toutefois, pour des raisons de place, ce havre ne sera pas décrit ici. Il vous suffit de savoir que Melnes est un havre surpeuplé dans lequel les Sages se font discrets en attendant de pouvoir agir à découvert.

Pour donner plus de poids à ce scénario (mais également à *Rien ne sert de mourir, mieux vaut trahir à point*), il est important que les personnages se soient familiarisés avec le havre, aient rencontré plusieurs habitants et aient lié quelques liens d'amitié (et d'inimitié) avec certains d'entre eux. Bien qu'ils n'interviennent pas explicitement Jaride, Annek et Sans Nom sont des seconds rôles qu'il serait bon que vos joueurs aient rencontrés. La première se fait passer pour une « ex »-Sage. Elle coordonne la prise de position des Sages dans Melnes. Annek est connue pour être une faiseuse de miracles alors que c'est en fait une Sage excommuniée. Ces deux femmes se sont fixées un but commun : former Sans Nom, un enfant taciturne, à ses pouvoirs naissants. Cet enfant est un véritable prodige et possède d'extraordinaires dons de Salut.

L'ENFANCE DE L'ART

Les Sages ne sont pas les seuls à rechercher la rédemption au travers de leur dogme. Les frères convers sont de simples humains qui, même s'ils n'ont pas accès aux dons de Salut, s'imposent une vie de pénitence. Ce soutien est particulièrement important pour les Sages. Ils forment peut-être une élite mais restent peu nombreux. C'est en partant de ce postulat que Frère Auguste envisage d'accueillir de jeunes enfants dans des monastères. Ceux montrant

des talents de faiseurs de miracles deviendraient Sages, les autres formeraient l'élite des frères convers. Il ne serait alors plus nécessaire d'attendre la puberté ou l'adolescence pour pouvoir bénéficier de telles formations.

À Joal, ce projet trouve toutefois plus de détracteurs que de soutien. Les Sages les plus réceptifs s'intéressent aux effets que pourraient avoir une formation avant même que n'apparaisse les premiers effets des miracles. La découverte et la formation de nouveaux Sages est un plus indéniable et ils voient l'apparition des frères convers comme une continuation normale de leur travail de prêche. Les autres s'inquiètent de ce que les autres survivants d'Ordann pourraient penser. Pour eux, les Sages gagnent en puissance et en popularité car ils restent peu nombreux. Ce projet ne fournirait donc que peu de Sages et beaucoup de frères convers. Or, politiquement, la formation d'une véritable armée de dévots ne manquerait pas d'inquiéter (voire de paniquer) ceux encore récalcitrants envers le dogme. L'idée est donc considérée comme bonne, mais le pouvoir des Sages pas encore assez important pour la mettre en œuvre. Enfin, les plus extrémistes refusent (et excluent encore d'ailleurs) la présence de simples humains parmi leurs rangs. Pour eux, les Sages sont des élus et doivent le rester.

Ce projet éveille toutefois un vif intérêt auprès de frère Lonéus. Le psychopompe pense, en effet, que l'évolution des morts-vivants ne dépend pas uniquement du corps mais aussi de la volonté du mort. Pour lui, l'âme est un matériau qui doit être façonné et, pour ce faire, quoi de mieux que de placer, dès l'enfance, une personne dans des conditions physiques et intellectuelles très rigoureuses. Lonéus voit donc dans l'entraînement d'Auguste un moyen de vérifier sa théorie. Il le convainc donc (mais cela était-ce vraiment nécessaire) de réaliser un premier test et de revenir avec des résultats concrets à la tour des Sages. Alors que Lonéus continue ses expériences, Auguste



prépare les futurs cobayes du psychopompe. Il réunit, en effet, une centaine d'enfants de tout Ordann (le plus souvent des orphelins) et débute leur entraînement dans le cloître de Hautsiège. En plus des nombreux exercices physiques et des privations, les orphelins apprennent à lire à écrire et les différentes prières (mantras) du dogme. Inlassablement, ils répètent leur besoin de rédemption et les divers mouvements de combat.

Plusieurs années passent et la majeure partie des enfants deviennent des guerriers d'élite entièrement dévoués aux Sages. Parmi eux, deux développent le pouvoir de faire des miracles. C'est avec ces deux enfants qu'Auguste donne un second souffle à son projet. Plusieurs Sages de la tour, qui ne l'avaient que discrètement soutenus décident de lui donner une deuxième chance. Pour que Hautsiège devienne un lieu de formation encore plus important, ils préfèrent kidnapper les enfants plutôt que chercher des orphelins. Lonéus, lui, pense qu'il est temps de découvrir comment évoluent ces enfants une fois transformés en infectieux.

Un dernier élément vient compliquer encore la situation : des questeurs, mais aussi des prélats décident d'élire domicile dans le monastère pour y mener des expériences secrètes...

Mais pour l'instant, revenons à Melnes. Un enfant vient de disparaître ou plutôt a été kidnappé. Huit frères convers sont envoyés par Auguste pour enlever des enfants. Le choix du Sage est dicté par plusieurs raisons : le havre est surpeuplé et les disparitions pourraient le soulager d'une infime partie de ses problèmes. Plus prosaïquement, les Sages n'y ont pas la place qu'Auguste estime qu'ils méritent. Confronter les autorités à ce problème (surtout en impliquant des enfants) ne manquera pas de les affaiblir. Les frères ont donc pour mission d'enlever le maximum de nourrissons et d'enfants, mais aussi, de créer un vent de panique. Auguste choisit ces hommes parmi les plus fanatiques, des frères convers prêts à mourir plutôt que se faire prendre.

LE PETIT POUCKET

Un havre surpeuplé comme Melnes est forcément victime de nombreuses rumeurs. La dernière la plus en vogue parle de disparition d'enfants. Il y a les petits-enfants de ce vieux couple qui ont fugué, cet homme qui disait à qui voulait bien l'entendre que sa fille avait été enlevée. Melnes ne semble pas être un endroit propice pour élever les enfants comme en témoigne l'exil de cette femme ayant noyé son bébé. *Il revient au conteur d'étaler ces rumeurs sur plusieurs séances de jeu.* Puis, un

beau matin, dans la partie haute de la ville, les personnages sont troublés par un important bruit. Plusieurs personnes s'en prennent à un couple, les accusant de n'être que des assassins. Les agresseurs, une dizaine, molestent le couple. D'une maigreur malade, la femme supplie les personnages du regard. Le couple est accusé de s'être débarrassé de ses enfants (trois). En effet, la dernière fois qu'ils ont été vus c'est en présence du père et ce dernier n'a jamais caché qu'il se porterait mieux s'ils n'étaient pas là. La faim, le désespoir et/ou la bêtise lui ont fait tenir ces propos.

Ordann est un univers impitoyable et il y a peu de chances pour que ces deux parents ne servent pas d'exemples. En effet, même s'ils clament leur innocence, (à moins d'un roleplay exceptionnel de la part des joueurs) ils risquent, au mieux, l'exil. Pourtant, ce cas n'est pas isolé. Les petits-enfants n'ont peut-être pas fugué après tout, et la fille de ce pauvre homme a peut-être bien été kidnappée ...

Mus par un réflexe pavlovien de faire le bien et d'approfondir tout ce qui dit le conteur, des joueurs chevronnés devraient se suffire d'une telle approche pour entamer leur enquête. Toutefois, ces réflexes peuvent être amoindris par le manque d'expérience ou par l'aspect survivaliste de l'univers. Dans de tel cas, des gosses des rues viendront trouver les personnages pour résoudre leurs problèmes : plusieurs d'entre eux, parmi les plus jeunes, ont disparu. Ils joueront alors sur la corde sensible des joueurs mais pourront aussi leur proposer des informations, des services ...

Les enfants sont tous enlevés rapidement. Les agresseurs agissent en pleine journée en leur faisant boire un somnifère. Le plus discrètement possible, ils les acheminent dans la périphérie du havre et les sortent à la nuit tombée.

Une liste non exhaustive des enlèvements et des indices laissés se trouve en fin de ce scénario. Cette dernière devrait vous permettre de répondre aux diverses questions qui pourraient être posées.

LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS

À ce niveau, il serait également de bon ton de répertorier les divers indices et autres pistes que pourraient essayer de suivre les personnages. Tous ces éléments sont décrits de manière similaire :

Lieu : Endroit où les héros pourront découvrir l'indice

Moyen : Ce qu'ils devront faire pour l'obtenir

Renseignement : Ce qu'ils apprendront

☛ **Lieu :** Sur les lieux des disparitions.

Moyen : En inspectant très précisément les lieux où l'un des enfants a disparu (Fouille diff 20, Perception diff 30).

Renseignement : Les héros découvriront des traces de lutte. Ainsi que les indices laissés par les agresseurs (notes).

☛ **Lieu :** Dans les alentours des lieux de disparitions.

Moyen : En interrogeant les havrais du voisinage (renseignement diff 15, Bluff diff 20), il sera possible de glaner quelques information.

Renseignement : La table ci-dessous vous permettra de déterminer le type de réponse. En fonction de la manière dont s'y prennent les joueurs, vous pouvez leur accorder un bonus. À mesure que le temps passe, les éléments récoltés par les havrais sont plus précis. Les jets se feront avec un malus de 5, puis à chaque nouvelle disparition, un bonus de +1 sera ajouté (-5, -4, -3, ... +1 ...).

D20 Résultat

- 1 Le havrais refuse de répondre.
- 2 Le havrais pense que la victime n'a eu que ce qu'elle méritait.
- 3 Le havrais en profite pour accuser son voisin.
- 4 Le havrais évoque un mort-vivant (fausse piste).
- 5 Le havrais n'a rien vu mais raconte n'importe quoi.
- 6 Le havrais évoque une fausse piste (voir encadré éponyme).
- 7 Le havrais n'a rien vu mais l'avoue.
- 8 Le havrais est certain que les parents sont innocents.
- 9 Le havrais explique que l'enfant n'a pu fuguer.
- 10 Le havrais a été abordé par une personne suspecte.
- 11 cf 10 + Le suspect lui a posé des questions sur l'enfant.
- 12 cf 10 + Le kidnappeur est jeune avec une allure de guerrier.
- 13 cf 10 + Le suspect aurait des complices.
- 14 cf 10 + Ces suspects seraient souvent dans la périphérie de la ville (zone sèche).
- 15 cf 12 et 13
- 16 Le havrais a vu que l'enfant se débattait. Par peur, il n'est pas intervenu.
- 17 cf 16 + Le havrais a vu que plusieurs personnes avaient participé à l'enlèvement.
- 18 cf 17 + Les hommes sont partis avec l'enfant assommé vers l'extérieur de la ville.

19 Le havrais a déjà été interrogé par un Sage (Lonéus).

20 Le havrais interrogé par Lonéus a compris que le suspect pourraient être un Sage.

☛ **Lieu :** Auprès des parents.

Moyen : Leur parler très calmement et en s'arrangeant pour qu'ils comprennent qu'ils ne sont là que pour leur bien (Psychologie diff 15, Bluff/Renseignement diff 25).

Renseignement : Les parents sont complètement désespérés. Ils n'ont pas d'ennemis connus, leurs enfants se promenaient souvent seuls mais pas plus que les autres. Ils clament à la fois leur désespoir et leur innocence.

☛ **Lieu :** Auprès de la milice.

Moyen : En prenant contact avec n'importe quelle autorité de la ville.

Renseignement : Les miliciens ne savent pas grand chose et accueilleront favorablement toute aide extérieure. Ils ont compris qu'il s'agissait d'enlèvements et non de meurtres ou de fugues. Ils essaient d'organiser des battues urbaines mais ces dernières ne donnent rien.

☛ **Lieu :** Chez l'apothicaire.

Moyen : En découvrant une fiole de poison, il est facile de remonter jusqu'à lui. Le menacer suffit à le faire parler. Il en dira toutefois le moins possible, juste ce qu'il pense nécessaire pour tromper les personnages.

Renseignement : L'homme a troqué une grande quantité de somnifères à de jeunes gens. Ils étaient riches et n'ont même pas cherché à marchander. Il les décrira comme jeunes, pleins de morgue, des épées de qualité à la ceinture et le regard fou.

☛ **Lieu :** N'importe où après le troisième enlèvement.

Moyen : En étant attentif (perception diff 20).

Renseignement : À partir du troisième enlèvement, et pour tous les suivants, un passant « régulier » suivra les mouvements des personnages. C'est Lonéus qui a compris que ces disparitions étaient l'œuvre d'Auguste. Pris en chasse, Lonéus emploiera ses pouvoirs d'Ordonnateur pour disparaître. Les personnages se souviendront juste l'avoir déjà vu quelque part (à Chantefeu).

Il attend le meilleur moment pour se révéler aux personnages. Il va néanmoins tenter de les aider en laissant des indices qui les conduiront aux frères convers. Il abandonnera une fiole, dévoilera ses pouvoirs de Sage, se dirigera constamment vers l'extérieur de la ville.

En se renseignant sur lui, ils découvrent qu'il est l'un des amis du marchand appelé Kof (qui est psychopompe également).

S'ils trouvent le campement à l'extérieur du havre, Lonéus finit par se présenter de lui-même. Il dévoile l'appartenance des kidnappeurs aux frères convers et avoue aider les héros (plutôt que d'agir directement) afin d'éviter une opposition avec son ordre. Bien qu'il s'excuse de s'être servi d'eux, il sollicite à nouveau leur aide pour y mettre un terme.

☛ **Lieu** : Auprès des Sages (Annek et Jaride).

Moyen : Venir leur parler.

Renseignement : Les Sages ne leur apprendront rien si ce n'est qu'ils ne sont pas responsables. Ils protègent Sans Nom. L'enfant se sent depuis peu menacé. Si les joueurs le suivent (surveillent) un peu, Sans Nom sera victime d'une tentative d'enlèvement. Pris de panique, il fera littéralement exploser son agresseur. Ce dernier a été vu dans la périphérie de la ville.

☛ **Lieu** : Dans la zone sèche (partie périphérique du havre).

Moyen : En inspectant discrètement les allées et venues des gens.

Renseignement : S'ils inspectent la périphérie de la ville de nuit, les personnages croisent un homme avec un lourd sac sur l'épaule se rendant directement jusqu'à un campement. L'homme se bat jusqu'à la mort s'il est pris.

☛ **Lieu** : Dans les alentours de la ville.

Moyen : En inspectant les allées et venues des gens de nuit.

Renseignement : En se dissimulant dans les alentours de la ville, les personnages découvrent un petit groupe d'aventuriers avec sur l'épaule un sac qui ressemble à un corps. Les frères se rendent avec leur victime directement dans leur camp.

À tout moment, si les personnages ne se montrent pas assez discrets, les frères convers peuvent tenter de les assassiner ou de créer des fausses pistes (voire paragraphe éponyme). S'ils sentent que le vent tourne, ils n'hésiteront pas à fuir pour un autre havre (ce qu'ils feront à la mort de Matthieu).

Les fausses pistes

Voici quelques fausses pistes que vous pouvez à loisir développer afin de perdre un peu plus vos joueurs. Entre parenthèses, sont inclus les noms des seconds rôles melnois. Ces derniers seront décrits plus en détail dans la prochaine saga.

1. Le nain (Dornaus) aurait des appétits sexuels

contre nature.

2. Le nouvel aubergiste serait un cannibale.

3. Un vampire se nourrirait exclusivement de jeunes enfants.

4. Les enfants seraient employés (par les pêcheurs rouges) pour travailler.

5. Le marchand (Kof) se serait mis à la vente d'esclaves.

6. Les dirigeants du havre n'auraient rien trouvé d'autre pour diminuer la population.

L'ÎLE AUX ENFANTS

Ce scénario s'achève quand les personnages découvrent les frères convers, leur campement et les enfants retenus prisonniers. Qu'ils les mettent en fuite, les tuent ou les suivent jusqu'à Hautsiège, cela a peu d'importance. En effet, Lonéus a réuni autour de lui des aventuriers prêts à l'aider contre les Sages de Hautsiège. Il dira avoir découvert l'existence du havre en lisant les pensées des kidnappeurs. Ne pouvant laisser les Sages commettre de pareils agissements, il cherche désormais des compagnons pour l'accompagner jusqu'au havre. Si les personnages sont trop réticents à agir, les Sages de Melnes enverront une dizaine d'hommes d'arme pour les accompagner (pourquoi pas ceux de Sombre Cape s'ils sont encore vivants).

Les plans du psychopompe sont désormais en route.

LES ENFANTS DE SALAUDS

FRÈRE LONÉUS



Lonéus est à la fois un psychopompe et un Sage puissant. Il se sert de sa maîtrise d'Ordonnateur et de Grâce avec talent. Avec les ans, Lonéus a appris à se faire passer pour un Sage idéaliste. Ses traits fins sont appuyés par son regard franc et vif. Pourtant, cet homme est totalement dénué de remords et est prêt à tout pour percer le secret des pandémies. Calculateur, son seul défaut est qu'il n'aime pas déléguer. En effet, il ne méprise pas les autres mais se fie plus volontiers à son propre jugement. Ainsi, il préfère tester et voir de lui-même les résultats de ce qu'il entreprend.

En temps que Sage, Lonéus devrait avoir atteint le rang de Prêlat. Son manque d'ambition pour les choses matérielles l'a laissé au rang de Questeur. En temps que psychopompe, ses motivations restent obscures. Certains cherchent dans leur étude de la mort une rédemption, d'autres un espoir d'évolution,

lui cherche juste à percer ce secret. Il ne sait pas ce qu'il va faire quand il découvrira le secret des pandémies et de l'évolution des morts-vivants.

À partir du moment où il se sera présenté aux personnages, il devra survivre jusqu'à *Rien ne sert de mourir mieux vaut trahir à point*. Son attitude envers les héros devra être ambivalente. Pour lui, il n'existe que deux catégories de personnes : les psychopompes potentiels et les cobayes. Il se montrera courtois avec les non-humains et plus particulièrement avec les demi-orques et nains, qui manquent à son étude.

FD : 5 / Niveau : 3

Points de vie : 30

Points d'énergie : 75

Compétences : Combat (+6), Mystique (+16), Soutroiserie (+13), Survie (+9)

Combat :

Atouts et capacités spéciales : Congrégation, Esprit d'acier, Fermeté de l'esprit, Lecteur, Miracles de professionnel et de brutasse, Multiplicité, Réclusion, Sage (style : Prière et apposition des mains pour Ordonnateur et Grâce, Rage (se sentir menacé) pour Force), Salut, Talentueux (Mystique, Soutroiserie).

FRÈRE AUGUSTE



Ce questeur, doué pour réaliser des miracles de Force, passe pour être un fanatique même parmi les Sages. Cet homme a dévoué sa vie à la rédemption d'Ordann et ne reculera devant rien pour aider les Sages à faire connaître une « vraie mort » aux survivants des pandémies.

Points de vie : 60

Points d'énergie : 24

Compétences : Combat (+12), Mystique (+9), Soutroiserie (+6), Survie (+9)

Combat : épée (attaque +14, dégâts 2d6+4), il utilise le plus souvent ses talents de force pour créer des arcs électriques rouges tout le long de sa lame (causant pour 2d6 pE, 6d6 dégâts).

Atouts et capacités spéciales : Armes et armures de professionnel, Croyant, Chef de guerre, Force de l'esprit, Martyr, Miracles de professionnel, Puissance divine, Glaive de la foi, Sage (Rage pour Force), Salut, Seigneur, Spécialisation (épées).

LES KIDNAPPEURS



Ces frères convers font partie des premiers orphelins adoptés par Auguste. Âgés d'une vingtaine d'années, ce sont des fanatiques qui sont prêts à mourir pour « donner à ces enfants la chance dont ils ont bénéficié eux-mêmes ». Ils sont huit dissimulés dans Melnes et une dizaine dans un camp de fortune à proximité du havre. Dès qu'ils réunissent trois à quatre

enfants, le camp se scinde. La première partie conduit les jeunes victimes vers Hautsiège alors que l'autre continue de kidnapper des enfants.

Points de vie : 50

Points d'énergie : 20

Compétences : Combat (+11), Mystique (+8), Soutroiserie (+5), Survie (+8)

Combat : dague/épée (attaque +13, dégâts 1d6/2d6+7)

Atouts et capacités spéciales : Armes et armures de professionnel, Glaive de la foi, Puissance divine, Spécialisation (épées et dagues).



LISTE DES ENLÈVEMENTS ET DES INDICES LAISSÉS

Nom de la victime	Age	Sexe	Occupation des parents	Note
Priscille	6	F	Sans (gosse des rues)	-
Peter	12	M	Éboueurs	1
René	10	M	Sans (gosse des rues)	2
Rosnet et Clarice	8 et 9	F et F	Pêcheur/Couturière	2
Théphille	6	M	Percepteur et Scribe	2
Maelle	2	F	Mendiant	-
Sans Nom	8	M	Sans	3
Maria, Noun, Youn	10, 12 et 12	F, M et M	Sans (gosses des rues)	3
Tristan	9	M	Herboriste	4
Linota	7	F	Sans père/Grappilleuse	5
Matthieu	13	M	Sans (gosses des rues)	6

1- Le père a été assommé (et laissé pour mort) par l'agresseur.

2- Ces enlèvements sont tous réalisés simultanément et dans des lieux très différents.

3- L'enlèvement de Sans Nom échoue mais finit par être connu de plusieurs personnes. On raconte que Priscille, Rosnet et Clarice auraient peut-être été dotés des talents de Salut.

3- Les miliciens ont été témoins d'une tentative d'enlèvement. Le kidnappeur a démontré une maîtrise exceptionnelle de l'épée et a tué deux patrouilleurs. Il a été blessé, mais les miliciens ont dû s'occuper de leurs morts pour éviter tout risque d'infection.

4- Le père a été agressé par plusieurs personnes, sa femme est morte. Il offre 40 DO à celui qui lui ramènera son fils (100 s'il est toujours vivant) et 40 supplémentaires à toute personne lui ramenant les kidnappeurs (morts ou vifs). Notez qu'il ne possède pas cette somme).

L'enfant était connu comme un faiseur de miracles ou un apprenti Mage.

5- L'un des kidnappeurs a laissé tomber une fiole de somnifère. Cette dernière conduira à l'apothicaire.

6- L'enlèvement échoue. Matthieu se débat, lutte pour sa survie et crie. La milice, sur ses gardes, se rend rapidement sur les lieux. Pour couvrir sa fuite, l'homme tranche la gorge de l'adolescent. Sa diversion ne fonctionne pas. Il se donne alors la mort. Son cadavre d'infectieux porte encore la fiole de somnifères.



SANCTUAIRE



Sanctuaire est destiné à un groupe de niveau 5-6. Plutôt « Old School », il se déroule presque exclusivement dans un vieux temple d'Esus que les personnages devront explorer torche à la main. Au cours de ce Porte-Monstre-Trésor, beaucoup d'éléments laissés à votre discrétion vous permettront d'intégrer certains secrets de Plagues dK à votre saga. La distinction entre les nécromants pré- et post-pandémies est clairement évoquée de même que l'existence de Jolaar, héraut d'Esus (qui arrivera dans *Résurrection* à paraître dans le sublissime webzine zombie la mouche). Libre à vous de gommer les descriptions si vous désirez conserver ces éléments secrets. Par défaut, ils sont directement reliés à la secte des psychopompes et à leurs études macabres.

L'HISTOIRE EN QUELQUES MORTS

Nous sommes en 400 de l'ère de Cassiat, quand la Capitale Flottante a pour unique souci les attaques des Hordes. À cette époque, plusieurs prêtres d'Esus se jugent indignes de rejoindre leur dieu. Pour toute pénitence, ils décident qu'ils doivent traverser les âges pour former et guider de jeunes prêtres aux préceptes de leur dieu. Par un long et douloureux rituel, ils conservent donc leurs connaissances et leur âme en les enchâssant dans une pierre en forme de crâne fendu. La pierre-âme est placée dans les catacombes d'un temple d'Esus et joue son rôle dans la formation des novices pendant sept ans.

En 407 de l'ère de Cassiat, la population est frappée par la première pandémie. Les hommes, ivres de rage, cherchent à se venger et dirigent logiquement leurs courroux contre Esus. Ils détruisent son temple, enterrant sous les décombres l'entrée des catacombes. En près de 150 ans, la cendre finit de recouvrir tout souvenir du temple.

Puis, plus récemment, Jolaar (voir Plagues dK p 85) fait une halte dans les lieux. Le héraut réveille les esprits alors en stase et ces derniers décident de reprendre leur rôle en formant de nouveaux nécromanciens. Toutefois, Jolaar a dû faire appel à beaucoup d'énergie et cela ne passe pas inaperçu. Des morts-vivants cherchent donc, à nouveau, à localiser cette magie nécromantique pré-pandémique.

C'est dans ce sanctuaire à moitié enterré et dédié au dieu de la mort que les héros vont se retrouver coincés.

LE VOYAGE

Accompagné de Lonéus (et peut-être de quelques Sages et frères convers), les héros ont

préparé leur voyage vers Hautsiège. Ils doivent traverser les zones marécageuses que l'on dit maudites. C'est en fait le lieu où s'est déroulé une terrible bataille opposant les humains et les Hordes (cette dernière sera évoquée en détails dans *Au service secret de sa Majesté des mouches* dans *Les jeux de la Mort et du hasard*). Pour le trajet, ils doivent impérativement se munir d'une carte, ainsi que de vivres.

La nature est silencieuse et le bruit des pas est étouffé par l'épaisse couche de cendre poudreuse. Un léger vent en soulève une partie et rend la progression plus ardue. À partir de maintenant, si les héros s'éloignent des routes pavées couvertes de cendre, ils se perdent à cause de la carte trop imprécise. Il est temps de relire le passage destiné à la survie dans la cendre (p 23 de Plagues dK).

Voici quelques évènements en rapport avec la suite du scénario.

☛ Le groupe entend des hurlements. Ce sont des humains torturés par des morts-vivants. S'ils veulent survivre, ils doivent se cacher ou fuir au plus vite. D'abord, ce sont 1d6 zombies qui avancent lentement sans les voir. Puis, quelques heures plus tard, quand les hurlements se sont éteints, la route est occupée par un étrange cortège. Tirée par huit squelettes, une sorte de char transporte une créature difforme à la chair nécrosée. Ce monstre est un centaure léonin ramené d'entre les morts. Le seigneur nécrofère, une liche, qui lui a donné une seconde vie a été inquiet par de puissantes énergies magiques. Ces dernières proviennent du sanctuaire d'Esus (patience les joueurs y arrivent) réveillé par le passage du héraut Jolaar. Le cadavre du centaure léonin était conservé pour devenir un général dans l'armée du seigneur nécrofère, mais ce dernier a préféré écarter au plus vite toute menace potentielle.



CENTAURE LÉONIN MORT-VIVANT

Cette créature est née d'une fantaisie d'un seigneur nécrofère. Elle réagit comme une goule obnubilée par l'espoir de satisfaire son maître. Elle se rendra bien compte que les héros sont trop faibles pour inquiéter la liche qui lui a donné vie mais jouera avec eux comme un chat avec des souris.

FD : 5

Niveau : 6

Comportement : Malfaisant

Points de vie : 150

Points d'énergie : 60

Compétences : Combat (+15), Mystique (+9), Sourniserie (+12), Survie (+16)

Combat : Griffes (+13/+10, dégâts 3d6), Morsures (+13, dégâts 3d6), protection +4

Atouts et capacités spéciales : Maudite

(Abomination, Allergie (feu), Charognard mystique, Flair du traqueur, Horreur, Sans repos), Actions supplémentaire, Attaques multiples×2, Bond, Puanteur, Puissance×2, Talentueux (Survie), Thug, Vision nocturne.

☞ Des corbeaux regardent les personnages « avec envie » (Perception/Survie : cendre diff 15 pour les voir). Ces charognards semblent être intelligents et éviteront aisément tout projectile lancé sur eux. Plus les personnages les observent et plus certains éléments devraient les troubler. Des corbeaux ont un aspect fantomatique, d'autres semblent en état de décomposition avancée... Ce sont, en fait, des familiers d'Esus qui cherchent à guider les héros vers le temple. Les signes qu'ils emploient risquent toutefois d'être mal interprétés.

☞ Les héros sont fatigués voire blessés (ajoutez quelques dK de circonstance) quand apparaissent 2d6 squelettes. Ils sont couverts de boue et semblent chercher quelque chose. Dès qu'ils apercevront les personnages, ils les prendront en chasse. Pourtant, ils ne pourront pas les atteindre, comme arrêtés par un mur invisible. Si les héros fuient, ils penseront avoir semés les morts-vivants. En réalité, les prêtres d'Esus protègent leur sanctuaire de tout mort-vivant (infectieux, zombie et squelette).

PARTIR C'EST MOURIR UN PEU

Afin d'« égayer » encore un peu ce périple, voici quelques événements qui apporteront une information importante concernant la Saga de *Les Jeux de la Mort et du hasard*. Le Conteur peut les placer dans l'ordre qu'il désire (même après la visite

des catacombes), en oublier certains ou les placer lors de voyages ultérieurs.

☞ Les personnages tombent dans une embuscade d'une dizaine de gobelins. Ces derniers n'ont pas la peau verte mais grise. Ils sont tapis dans la cendre et attendent que des créatures passent à proximité pour les attaquer. Ils fuiront dès qu'ils perdront l'avantage.

GOBELINS GRIS

FD : 3

Niveau : 1

Comportement : Prédateur

Points de vie : 15

Points d'énergie : 6

Compétences : Combat (+8), Mystique (+2), Sourniserie (+5), Survie (+9).

Combat : Couteaux d'os (attaque +8, dégâts 1d6+1, 2d6+1 s'ils prennent les personnages par surprise). Sur un six, la lame d'os se brise occasionnant 1d6 dégâts supplémentaire mais désarmant le gobelin.

Atouts et capacités spéciales : Adaptation (Cendre), Attaque sournoise, Rage, Résistances aux maladies et aux poisons, Talentueux (Survie), Vision des étoiles.

☞ Le vent se lève, une tempête se prépare (Survie : cendre, diff 20). Les personnages aperçoivent au loin une importante ligne de caravanes. Peut-être une dizaine, entourée de plusieurs cavaliers. À mesure qu'ils cherchent à s'en approcher ou à communiquer avec eux, le vent se fait plus important. S'ils insistent, c'est une véritable tempête de cendre. Quand elle se calme enfin, elle semble avoir emporté avec elle les caravanes.

☞ Alors qu'ils marchent dans les marais, les héros découvrent des humanoïdes rachitiques à la peau blanche occupés à enterrer des cadavres dans la boue et à tailler un matériau blanc. La scène doit paraître irréelle comme un long cauchemar qui ne semble pas vouloir prendre fin. Ils gigotent comme de grosses fourmis blanches construisant une fourmilière des plus macabres. Ce sont des Grignoteurs (Plagues dK p 50) qui ont entamé la construction d'une nouvelle nécropole et qui s'occupent des cadavres en vue d'une invasion prochaine de Melnes.



LES CATACOMBES D'ESUS

Quand vous estimerez avoir assez fatigué, affamé, blessé les héros, ils découvriront les ruines d'un grand bâtiment. Victime d'un incendie et du temps, il semble toutefois pouvoir constituer un refuge pour la nuit (Survie : ruines, diff 10). Son toit, même s'il est en majeure partie effondré, protège à certains endroits de la cendre. Si les personnages ont l'idée de visiter un peu les décombres pour trouver quelques objets, ils découvrent au centre des ruines une large fissure plongeant dans les profondeurs de la terre. Cette dernière ressemble à un ancien passage secret (Survie : souterrains/ruines, diff 15). Lonéus (et peut-être les Sages et frères convers) désireront s'y réfugier.

S'ils n'ont pas l'idée de s'y réfugier, des corbeaux apparaissent de plus en plus nombreux. Leur bloquant la sortie des ruines dans un premier temps, puis les attaquants. Ces derniers ne cherchent pas à les blesser mais plutôt à les effrayer. Ils voleront en nuée (- 4 à toutes les actions des personnages) autour des héros les forçant à fuir. Multipliez les attaques, faites de petits dégâts 1 ou 2 points, diminuez parfois les points d'énergie (au lieu de la vie). Les personnages doivent être acculés, les joueurs se sentir débordés. Une fois parvenus à un certain état de stress, permettez leur de faire un jet de Survie : souterrain (diff 10 + 3 dK dus aux corbeaux) pour leur faire comprendre que leur seule issue reste de s'engouffrer dans les catacombes. L'entrée, assez étroite, permet de fuir les attaques des charognards.

Les héros viennent d'entrer dans le sanctuaire d'Esus.

1- L'entrée

À l'époque où le temple recevait encore des fidèles, la partie immergée ressemblait à une cathédrale ou, plutôt, à un très grand mausolée. La population a complètement ravagé cette partie et il n'en reste désormais que des décombres. Au milieu de ces derniers, un escalier descend dans les catacombes. Ainsi, entre quatre pans de murs (qui laissent passer les corbeaux), une ouverture de la forme d'une tombe débouche sur des marches menant aux catacombes. Le sol cendreux et le toit à moitié effondré ne laissent apercevoir qu'une plaie béante. La descente est difficile (Escalade, diff 10 avec une corde, 15 sans et 20 en toute hâte). C'est également l'occasion d'ajouter quelques dK aux difficultés à cause de petits amas de cendres, des prises qui lâchent ou glissantes ... Toute créature chutant subit 1d6 dégâts.

Une fois descendus, les personnages se retrouveront dans un petit vestibule chargé de cendre contenant

quelques ossements. Ces dépouilles sont l'œuvre de Jolaar qui s'est retrouvé confronté à ces morts postpandémique (les novices morts de faim). Les ossements sont inarticulés et exempts de toute magie. De lourdes portes (désormais rongées par les mites) ouvrent l'accès aux catacombes.

2- Le Hall Mortuaire

La première pièce est blanche, tapissée de larges dalles de marbre. A chaque coin, on peut y trouver des statues androgynes au visage dissimulé sous de larges capuches. Ces silhouettes représentent les postures à adopter face à la mort et siègent devant quatre portes. La première joint ses mains en signe de prière (le recueillement). Elle mène au bénitier. La seconde les ouvre, paumes vers le ciel au niveau des hanches en signe d'accueil (l'acceptation). Elle fait face à la réserve dans laquelle étaient placés les dons à Esus et ses prêtres. La troisième pose un genou à terre en signe d'humilité. La porte qu'elle regarde contient un autel. Enfin, la quatrième statue tient une torche. Cette dernière guide les âmes vers le royaume d'Esus. Elle est d'ailleurs tournée vers une large porte métallique qui mène à la chambre mortuaire. Même si c'est le chemin à emprunter, seule cette porte reste close.

2a- Le bénitier, salle de recueillement

La salle est relativement petite et contient en son centre un bassin posé sur une petite colonne (1 m environ) bordée de crânes. Le bassin comme les crânes forment une pièce unique taillée dans un ivoire jauni. Ce matériau provient des défenses d'une créature titanesque (un Léviathan en fait). De l'eau se trouve à l'intérieur et sa surface ondule comme si une goutte tombait constamment en son exact milieu. Ce bassin servait de bénitier. Toutefois, les fidèles n'y trempaient pas le bout de leurs doigts mais y versaient leurs larmes en hommage aux morts et en recueillement pour Esus. De manière symbolique, ils laissaient leur tristesse dans cette salle pour accepter pleinement la mort et ses enseignements. Le bassin est suffisamment grand pour servir de baptistère, dans le cas des baptêmes de bébés morts nés.

Boire l'eau qui est salée (ce sont des larmes) la transforme en poison faisant perdre 3d6 pV et pE. Pleurer ouvre la porte regardée par la quatrième statue.

2b- La réserve, salle d'acceptation

Dans cette salle étaient contenus tous les dons faits à Esus. Donner à la mort était une preuve d'acceptation. Désormais, cette pièce est remplie de monticules de débris : des urnes chargées de pièces ternies, de nourriture réduite à l'état de poussière ou d'étoffes rongées par les mites. La plupart des jarres sont éventrées ou renversées. Fouiller provoque la colère des nécromants qui animeront les débris pour leur donner une forme de petit golem. À l'inverse,

montrer du respect sera bien perçu (pour une épreuve future). Laisser une offrande permet d'ouvrir la quatrième porte.

GOLEM DE DÉBRIS

FD : 1

Niveau : 6

Comportement : Stupide

Points de vie : 36

Points d'énergie : 12

Compétences : Combat (+11), Mystique (+6), Souterrain (+8), Survie (+8)

Combat : Points hérissés d'échardes (attaque +11, dégâts 1d6+6), protection +4

Atouts et capacités spéciales : Élémentaire (vitalité, invulnérable au feu et au froid, sans repos), Armure naturelle.

2c- L'autel, salle de l'humilité

La salle possède un sol accidenté menant à un autel fait de pierres de taille et d'albâtre. Les fidèles marchaient sur les genoux en signe de respect et d'humilité. Le sol est parsemé d'arrêtes tranchantes qui font subir (si l'on marche à genoux jusqu'à l'autel) 1d6 dégâts. Le simple fait de s'agenouiller constitue un acte de foi suffisant pour les nécromants enfermés dans la pierre-âme. Ils ouvriront alors la porte conduisant à la chambre des morts.

3- Chambre mortuaire

Après avoir visité les trois autres chambres ou effectuer un des trois rituels adéquats, les larges portes métalliques indiquées par la quatrième statue androgyne s'ouvrent dans un horrible grincement. La pièce est presque aussi large que profonde sur un sol fait de terre. De chaque côté, on trouve des petites pierres dépassant du sol rappelant vaguement des pierres tombales et, au fond de la salle, une torche allumée indiquant le chemin à suivre. Cette salle servait à torturer tous ceux qui s'étaient élevés contre Esus, leur refusant le repos (accessoirement elle permettait également aux novices de s'entraîner à la nécromancie).

Une fois tout le groupe entré, les lourdes portes se ferment. Il faut 15 tours pour traverser la salle (en courant). Tous les tours, deux squelettes se lèvent (Plagues dK p 37). L'unique sortie est située à l'autre extrémité et, tant qu'ils resteront dans la chambre mortuaire, les squelettes continueront de se lever. Les

morts-vivants ne les poursuivront pas à l'extérieur de cette salle.

4- Le premier caveau

Après quelques marches, la chambre mortuaire débouche sur un caveau. Cette salle servait de lieu de vie aux prêtres novices (salle à manger, de discussions et de travail). Les lumières de bougies vacillent preuve d'un appel d'air et d'une (autre) sortie possible. Là, des livres de nécromancie se mélangent à ceux liés aux commandements d'Esus. Cette pièce conduit à trois petites chambres. La première est occupée par de vieilles paillasses, la seconde est une bibliothèque doublée d'un scriptorium et la dernière accueille un puits devenu un puits des ténèbres (voir Plagues dK p29). La pièce comporte un mur illusoire dissimulant un second caveau (celui accueillant la pierre-âme). Ce dernier disparaît si les personnages prennent le temps d'observer le souffle d'air (avec les bougies) ou de scruter les murs.

5- Le second caveau

Ce second caveau est le cœur du sanctuaire d'Esus.

La salle est soutenue par quatre piliers (rappelant les quatre statues) et, en son centre, sur une sorte de petit autel se trouve la pierre-âme en forme de crâne fendu. De part et d'autre, on trouve des ossements d'animaux. De ces restes, un corbeau se forme. D'abord les os, puis de la chair et enfin des plumes noires apparaissent. L'animal parlera alors de plusieurs voix cavernueuses. Ses propos seront obscurs ... et à modifier suivant les informations que vous désirez donner à vos joueurs. *Des notes ponctuent ce texte pour vous permettre de l'adapter à votre saga.*

« Hérauts (Note 1), vous suivez les pas du héraut (Note 2) et portez avec vous l'espoir renaissant d'Ordann. Sachez que la mort s'agglutine autour de vous (Note 3) ; vous qui portez à la fois l'espoir et le désespoir (Note 4). Nous la retiendrons le temps qu'il faudra et, à votre tour, vous devrez la retenir aussi longtemps que possible pour permettre au héraut d'accomplir sa quête (Note 5). Pour vous aider dans votre mission, acceptez ce présent (Note 6). »



Note 1. Si les personnages ont joué le chapitre 1 de *La couronne des esprits* alors ils constituent en quelque sorte les hérauts d'Antaan. Vous pouvez même les appeler ainsi, sans rien dévoiler. En effet, peut-être que les nécromants font simplement référence au fait que les personnages soient vivants par opposition à eux, portes-paroles d'Esus. Vous pouvez également employer le terme de Messagers (cf Plagues dK p 80) en rapport au scénario *Cascades* (BodyBag 1)

Note 2. Là aussi, vous pouvez indiquer Jolaar, Esus ou même « Jolaar, le héraut d'Esus ». Toutefois, les joueurs les plus subtils pourraient se douter qu'Esus n'est pas responsable des pandémies (même si les nécromants peuvent se tromper ou ne pas savoir). Cela constitue, pour les joueurs attentifs, une révélation importante.

Note 3. Ils parlent des morts qui se massent autour du sanctuaire et qui cherchent à le détruire mais également des événements futurs qui se dérouleront à Melnes.

Note 4. Ils font référence au destin des héros et, plus particulièrement encore, à la pierre précieuse logée non loin du cœur (cf Plagues dK p 82).

Note 5. Pour être moins cryptique vous pouvez également dire quelque chose comme « de retrouver son maître » ou à l'inverse vous pouvez parler de Messenger ou de Messagers (en parlant des trois hérauts).

Note 6. Les objets accordés par les nécromants peuvent être divers et variés. Ils sont apportés par le corbeau aux personnages. Si vous adoptez un style plus « fantasy », les esprits peuvent contaminer d'une partie de leur essence les pierres de vie des héros leur apprenant par la même les bases de la magie nécromantique. Dans une moindre mesure, une faible relique pourrait faire l'affaire. Une option intéressante serait d'octroyer un familier à l'équipe des héros sous la forme du corbeau (voir encadré). De plus, les personnages possédant la compétence (souvenirs) à 1 (ie étant déjà morts au cours de votre saga) revivront une partie de leur(s) vie(s) passée(s) (et gagneront +1 à la compétence).

Le corbeau a à peine fini de parler qu'il vient se poser sur l'épaule du personnage ayant été le plus méritant. Déjà, la magie des esprits commence à s'estomper, les bougies et torches n'émettent plus qu'une faible lumière. Une brume noire absorbant la luminosité semble sortir du puits des ténèbres. Des bruits d'éboulement proviennent de l'entrée des catacombes. Les morts vivants, menés par la goule centaure léonin, ont découvert l'entrée des catacombes.

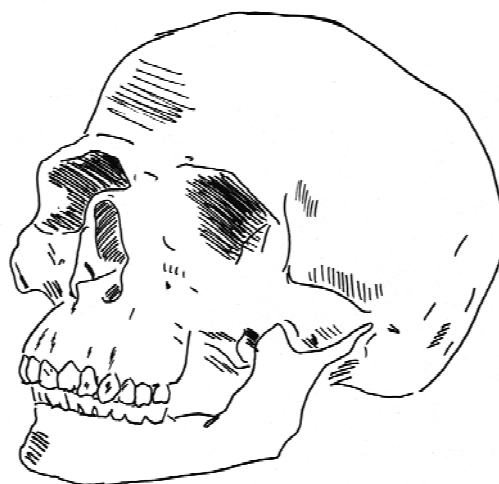
Tout doit aller très vite. Les héros doivent fuir. Les esprits enfermés dans la pierre ne sont pas capables de maintenir les morts-vivants éloignés. Ils

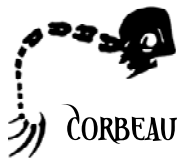
incarnent donc les statues à l'entrée afin de retenir éloignés le centaure léonin et les goutes. Les portes de la chambre mortuaire tombent dévoilant des nuées de morts-vivants. Les morts luttent contre les morts oubliant pour un temps les héros. Les forces du sanctuaire d'Esus sont débordées. À la tombée de la nuit, la place est rasée et la pierre-âme détruite.

ON THE ROAD AGAIN

La fin de ce petit interlude à la saga est entièrement laissée à votre discrétion. Le passage dans les catacombes n'a pas d'autre but que celui d'introduire les joueurs aux secrets de Plagues dK et aux événements de *Les jeux de la Mort et du hasard*. La survie du centaure léonin et de la pierre-âme dépend de vos envies et des actions des joueurs. S'ils décident de transporter la pierre (et donc l'esprit des nécromants), il y a fort à parier qu'ils soient une proie privilégiée des morts-vivants. Ils risquent même, à court terme, de condamner toute personne croisant leur chemin.

L'aventure s'achève avec l'arrivée des héros dans Hautsiège. À défaut, il est considéré que frère Lonéus survit à la visite des catacombes.





CORBEAU D'ESUS

Ce familier d'Esus est immortel et ne dépend que des influx magiques de son maître. Le problème est que chaque coup affaiblit à la fois sa vie et son essence (qui en terme de jeu sont reliées). Avant les Pandémies, cette créature était utilisée par un prêtre comme une réserve d'énergie doublée de soutien pour ses sortilèges. En fonction de la foi du prêtre, Esus régénérât le familier indéfiniment. Dans le cas présent, l'animal est relié à l'essence des personnages.

À l'instar de l'Atout Compagnon animal, le corbeau d'Esus gagne par alternance un niveau ou un FD tous les 2 niveaux des personnages. Les atouts sont, le plus souvent, liés à la nécromancie. Si le corbeau est ignoré ou employé uniquement comme un objet utilitaire (et non de culte), alors il dépérira. Chaque ordre donné à la bête nécessite la compétence Dressage.

En gagnant en pouvoir, ce familier risque d'attirer les pratiquants de nécromancie moderne (à moins qu'ils ne les attirent vers les héros).

FD : 1

Niveau : 1

Points de vie/ d'énergie : 5

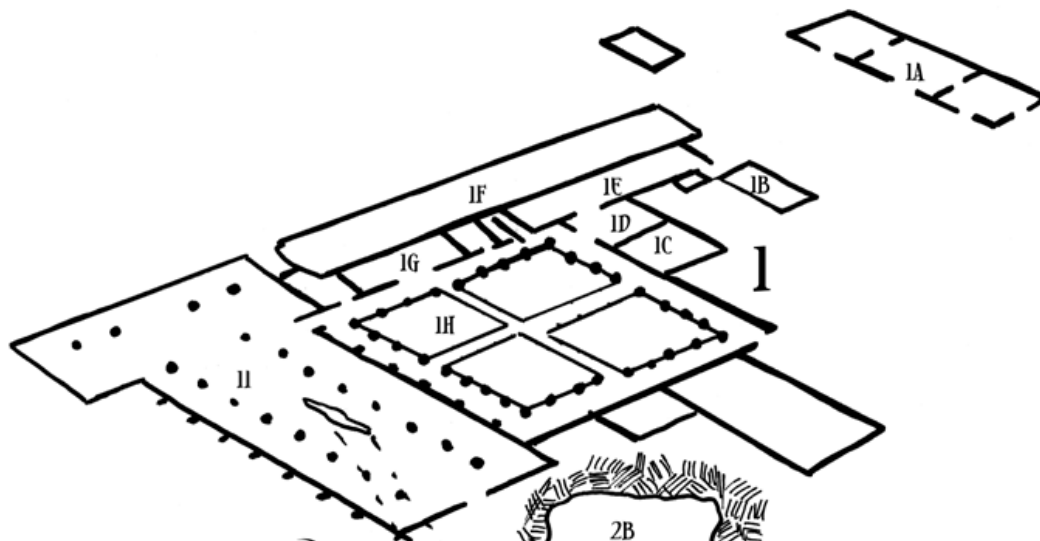
Compétences : Combat (+7), Mystique (+4), Soutien (+3), Survie (+3)

Combat : Coup de bec/de serres (attaque +7, dégâts 1d6+1)

Atouts et capacités spéciales : Parasite mystique (le familier peut se régénérer si l'une des personnes à laquelle il est relié lui fournit de son énergie ou de sa vie. Il regagne 1d6 par tour et fait perdre le double à son maître), Vol

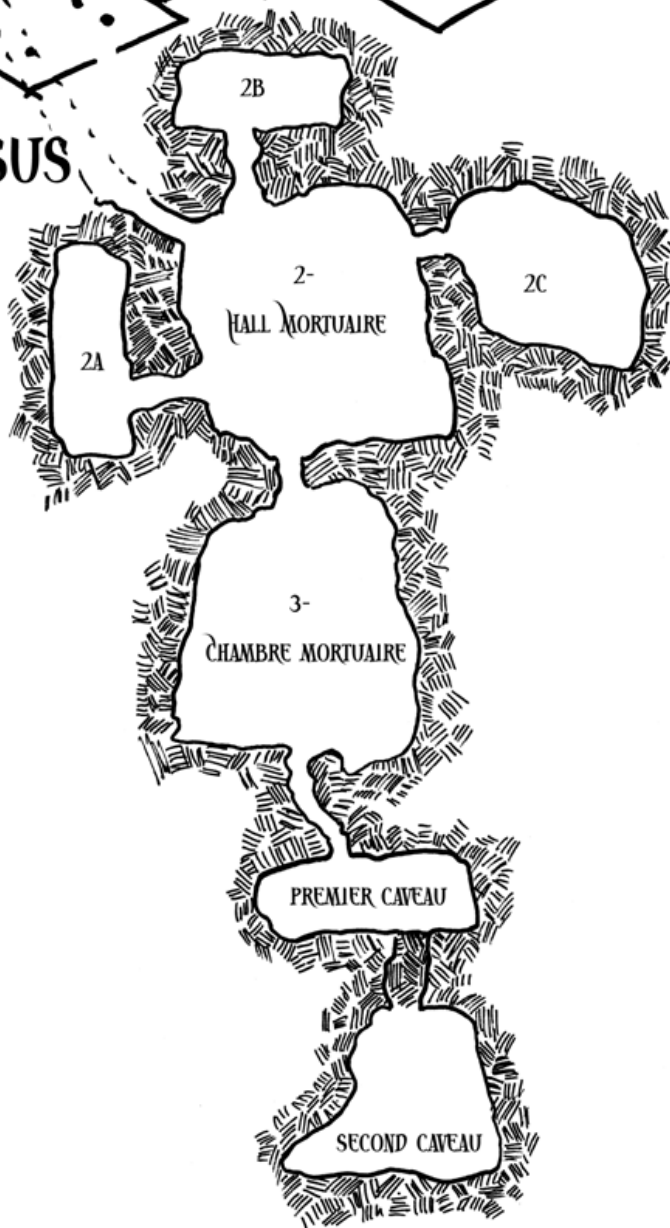
Atouts proposés pour l'évolution du familier : Amélioration du compagnon animal (langage, Transfert, Lien empathique ...), Dissimulation, Magie (mort, amateur puis professionnel), Réserve d'énergie.





TEMPLE D'ESUS

- I- PARTIE EN RUINES
- IA- FORGE ET MENUISERIE
- IB- ENFERMERIE
- IC- REFECTOIRE
- ID- CHAUFFOIR
- IE- SALLE DE TRAVAIL
- IF- DORTOIR
- IG- SALLE CAPITULAIRE
- IH- CLOITRE
- II- ABBATIALE



RIEN NE SERT DE MOURIR, MIEUX VAUT TRAHIR À POINT.



es héros sont enfin arrivés à Hautsiège. Là, ils devront mettre fin aux agissements de Frère Auguste et libérer les enfants kidnappés pour devenir des frères convers. De nombreux éléments ont été ajoutés à l'intrigue principale. Selon les actions des joueurs (et vos envies), ils vous permettront d'étendre votre saga en dévoilant Lonéus et ses psychopompes ou alors quelques projets secrets des Sages. En effet, la fin ouverte de ce scénario devrait vous permettre de développer ces nombreuses pistes et donner une continuité à votre saga.

LA LÉGENDE DE HAUTSIÈGE

À l'extérieur de Hautsiège, le havre n'est pas connu pour être un repère de Sages mais pour la légende du monastère d'Ervast. Cette dernière narre l'exploit d'un petit nombre de prêtres et de moine qui ont réussi à empêcher une invasion des Hordes puis des morts-vivants (cette partie de l'histoire sera développée dans *Au service secret de sa majesté des mouches*). Certains conteurs n'hésitent pas à ajouter qu'Ervast, dieu de la guerre, s'est opposé aux autres dieux quand ils ont décidés de quitter Ordann. Il aimait les humains et leur esprit belliqueux. Il serait donc resté sur Ordann après la première pandémie. Bien sur, ce ne sont que des histoires mais la raconter à Hautsiège même attire inmanquablement la colère des Sages qui s'y trouvent.

Les héros peuvent entendre cette légende à Melnes et plus particulièrement par le culte Unique. Elle peut également justifier la présence d'opposants aux Sages qui cherchent désespérément une trace des anciens dieux.

LA GLOIRE DE MON PÈRE

À l'origine, Hautsiège n'accueillait qu'un monastère d'Ervast (dieu de la guerre symbolisé par deux haches croisées). Là, les prêtres étaient formés comme de véritables guerriers d'élite à la fois stratèges et combattant invincibles. Melnes grandissant et son commerce également, de nombreux capitaux ont été acheminés vers cette place forte pour en faire un avant poste militaire protégeant la cité. C'est donc tout naturellement que Hautsiège est devenu un petit village fortifié que les pandémies semblent avoir épargné. En effet, si la population s'est depuis longtemps modifiée, le havre a toujours été habité et conserve la majeure partie de ses bâtiments d'origine. Ce sont, en fait, les Sages qui ont

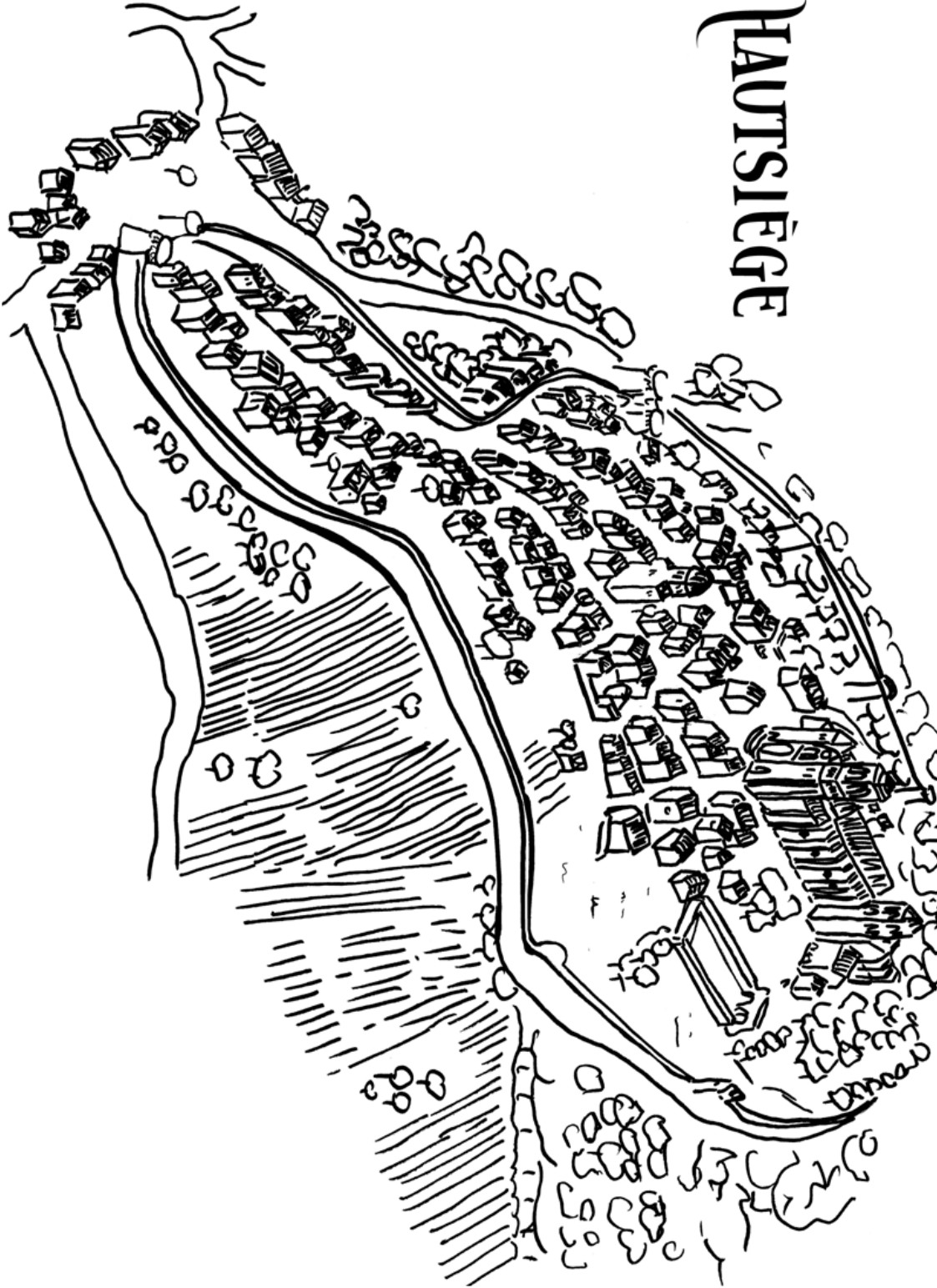
conservé Hautsiège pour sa place stratégique dans l'empire. Ce havre, imprenable de l'extérieur, permet la formation de Sages combattants ainsi que l'entraînement de nombreux guerriers qui partiront protéger les havres (et prêcheront le dogme des Sages). Moins connu et fréquenté que la tour des Sages, c'est également ici qu'échouent les Sages (un peu) extrémistes et leurs projets refusés à Joal. Avec le temps, Hautsiège est devenu une sorte de laboratoire d'expériences. Parmi ces dernières, on trouve la formation d'une armée de frères convers sous les ordres de frère Auguste. Protégés par ces frères, des questeurs et des prélats ont décidés d'élire domicile dans le monastère pour y mener des expériences secrètes (voir l'encadré *Il est né le divin enfant*).

Le problème de ce havre réside dans le fait que les Sages qui y habitent agissent soit comme des fanatiques soit pour leur unique gloire. C'est donc devenu une sorte de « voie de garage » où les tensions se font de plus en plus importantes : de nombreuses factions de Sages y opposent leur vision des choses. Un second problème s'ajoute : celui des havrais qui tentent difficilement de faire vivre tout ce petit monde dans un lieu qui n'est pas autonome. En effet, les Sages ainsi que les frères convers produisent très peu. Ainsi, même si la population est fidèle à leur dogme, ils ressentent de plus en plus leur présence comme de l'asservissement.

Pour parvenir à leur fin, les héros n'ont pas d'autres choix que de mettre le feu aux poudres et de diviser la population du havre. Ainsi, pour une fois, ils joueront le rôle de collaborateurs et, plutôt que de sauver les havrais, ils tenteront de provoquer leur chute. « Tenterons » mais n'y parviendrons pas car la fin viendra d'une des expériences des Sages. À l'instar des événements de Pierrefendre, les Sages ont conservé un mort-vivant pour leurs expériences et ce dernier va évoluer ...



HAUTSIÈGE





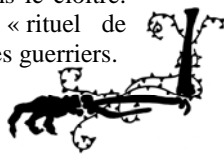
Il est né le divin enfant

Cette petite partie facultative vous permet d'expliquer certains éléments de ce scénarios ainsi que l'existence de Sans Nom (second rôle de *Les jeux de la Mort et du hasard*). Elle vous permet donc d'introduire les Sages comme de méchants conspirateurs au cours des prochains scénarios de votre saga.

Les Sages, bien qu'ils soient la faction la plus puissante de l'Empire, n'arrivent pas à endiguer la mort d'Ordann. Ils ne parviennent même pas à réunir sous une seule bannière (la leur) tous les survivants des pandémies. Pour remédier à cela, certains Sages ont décidé de donner de l'espoir aux havres, de tous les amener à œuvrer de concert. Ils tentent donc de créer un miracle. Après tout, rien de moins normal pour des « faiseurs de miracles ». Ils veulent donner vie à un messie, un être unique qui devrait fédérer les peuples et lutter contre les seigneurs nécrofères.

L'idée de créer la vie est née de Prélats spécialisés en Génèse et Transmutation. Au nombre de trois, ils sont parvenus à convaincre six questeurs et autant de novices pour réaliser un être parfait né de leur science des miracles. Les Sages se sont écartés de Joal afin de conserver secrètes leurs recherches. Plusieurs rituels ont d'ores et déjà été réalisés (allant de la modification de fœtus à la naissance d'animaux). Selon eux, aucun n'a été concluant. En réalité, ce n'est pas tout à fait le cas et une femme, victime de leurs pouvoirs s'est enfuie. Si ce cobaye est mort en couche, elle a donné naissance à un enfant qui vit désormais à Melnes et nommé **Sans Nom**. Âgé de huit ans, il possède des dons innés (et extraordinaires) de Salut. Sans Nom qui sera évoqué plus en détail dans *Les jeux de la Mort et du hasard* constitue une accroche à une potentielle troisième saga mettant en jeux les Sages.

Ces Sages ont également conservé à leur côté un jeune novice (pendant onze ans) né d'un de leurs rituels. Ne présentant toutefois pas de pouvoir, ils l'ont disséqué pour découvrir ce qui n'a pas fonctionné. Sa « disparition » a eu lieu peu après l'arrivés des prélats dans le havre. Le cadavre de l'enfant est conservé parmi ceux des autres morts-vivants qui sont conservés dans le cloître. Ces créatures sont réservées au « rituel de passage » des novices à celui de jeunes guerriers.



LE CHÂTEAU DE MA MÈRE

De par sa position géographique, Hautsiège est surélevé et permet une visibilité dans les champs alentours. Ces derniers sont truffés d'alarmes et de pièges grossièrement dissimulés destinés à ralentir toute invasion de morts-vivants (et non à empêcher la venue d'humains).

Hautsiège a été bâti par les prêtres d'Ervast et est, à ce titre, « imprenable ». La muraille est entourée de douves profondes servant également de fosses à feu. Les Sages entretiennent régulièrement ces constructions faites de larges pierres. Les murailles, sur lesquelles sont effectuées des rondes régulières, comptent également dix tours appelées de façon imagée les dix doigts de Hautsiège. La seule entrée dans le havre est de passer par une herse, large grille de fer forgé, entourée de deux barbacanes hérissées de pointes (la zone de quarantaine). On raconte qu'un réseau de souterrains piégés permet de rentrer et sortir du havre. En réalité, faute d'entretien, ce dernier s'est effondré sur lui-même.

À peine entrés, les voyageurs découvrent une petite cour conduisant aux écuries (1). Fabriquées pour abriter des chevaux de cavalerie, elles n'accueillent plus que des bovins réservés pour les champs, les longs voyages ou, dans de plus rares cas, à l'approvisionnement. **Le bouvier** est un homme affable toujours prêt à louer un de ses box à un voyageur dans le besoin. Il est également la personne à qui parler pour en apprendre un peu plus sur les allés et venues dans Hautsiège. Il est totalement dévoué aux Sages.



Dès qu'on avance un peu plus dans le havre, on découvre des sections fortifiées, découpées par des murs ou des barricades (2). Parmi l'une d'elles, le puits et le lavoir forment une partie de la ville où l'on ne trouve que des femmes. Organisées en sororités, elles n'ont pas les mêmes droits que les hommes. Elles doivent s'occuper des lessives et de la nourriture. Ce sont également elles qui cultivent les terres. Même si les tâches physiques les plus difficiles sont effectuées par les novices (pour les endurcir), les femmes sont les plus mal traitées dans ce havre. Certaines d'entre elles en ont d'ailleurs assez et la grogne monte. Seules les femmes présentant la capacité de produire des effets miraculeux échappent à ces corvées. Les plus aventureuses se mêlent aux hommes pour devenir coureuses de cendre. La sororité principale est celle des sœurs converses dirigée par **la matriarche**, une femme sans âge qui est à



l'écoute de toutes leurs misères. Ces sœurs effectuent la majeure partie des tâches du havre. On trouve également les archivistes carmélites (3), ces onze sœurs copistes sous l'égide de l'honorée **Sœur Thérèse Lativa** s'adonnent à la contemplation pendant la matinée et recopient inlassablement des manuscrits pour les Sages. Elles produisent un papier de qualité et des reliures avec soin. Si elles demeurent fidèles aux Sages, leurs deux dirigeantes aspirent à de plus hautes fonctions pour elles comme pour les sœurs. La matriarche est également à la tête de la sororité de la



Lune Rousse (4). Pour elle, toutes les filles naissant des nuits de pleine lune ont une plus grande destinée : celle de devenir des assassins pour le compte des Sages. Les filles sont alors formées à l'empoisonnement et à l'art du combat puis partent rejoindre Joal. Actuellement, seule **Kate** est en cours de formation.

Le quartier des forges (en fait une rue) est particulièrement protégé (5). Là, les armes mais également des chariots blindés sont préparés et vendus dans les havres environnants (le plus souvent à Chantefeu et Joal). Le maître forgeron, **Oscar**, a parfaitement compris que les Sages de Hautsiège ne suivent pas les directives de Joal et trouve cela parfaitement normal. Oscar n'ayant pas été confronté directement aux morts-vivants (et à la mort) pense d'ailleurs que les Sages devraient reprendre le contrôle d'Ordann pour mettre fin à la menace des nécromants.



Les havrais restants habitent dans l'ancienne place du marché et dans les silos à grain contigus qui servaient de garde manger en cas de siège (6). Ces derniers ont été fortifiés par des murs de pierre et des



toits en ardoise afin d'éviter que l'on puisse y mettre le feu. Une auberge (7) accueillait les seigneurs venus louer les services des prêtres. Elle est désormais occupée par les coureurs de cendre de passage ainsi que des émissaires



envoyés pour demander l'aide des Sages. **Nolan** l'aubergiste est aidé de **Lorenne**. Ses réactions sont opposées à celles d'Oscar. Vivant protégé dans son havre, il ne connaît la menace des morts-vivants que par les histoires de ses clients. Il considère donc que les Sages de Hautsiège agissent de manière démesurée. Lorenne a une histoire un peu différente. Elle cherche à se venger des Sages qui ont tué son amant qui était faiseur de miracles. Froide et

calculatrice, elle cherche encore un moyen d'agir. Parmi les clients, se trouve **Tasmin**. Ce Sage inquisiteur enquête sur les Sages plutôt que sur les autres survivants. Il est, en effet, convaincu que le pouvoir corrompt et que certains Sages en ont bénéficié depuis trop longtemps pour ne pas être influencés. Il est donc présent pour prévenir tout débordement.



Tasmin dissimulera son rang et ses capacités (Grâce et Ordonnateur) tant qu'il n'aura pas réuni suffisamment de preuves. Enfin, ce quartier abrite l'ancienne distillerie des frères. Cette dernière a été convertie en laboratoire d'alchimie pour y préparer les feux grégeois et autres huiles inflammables.

Le quartier des casernes (8) a été créé à l'apogée du monastère d'Ervast. Avant les pandémies, il servait de dortoir aux soldats qui étaient entraînés à l'art de la guerre par les prêtres. On trouvait des baraquements plus luxueux qui formaient les quartiers des jeunes nobles payant cette formation. Bien que la place soit essentiellement occupée par des frères convers, on y trouve toujours des soldats de fortune venus apprendre l'escrime. La partie



consacrée aux frères est dirigée par le « **roi convers** ». Cet homme a, dans son jeune temps, été un puissant guerrier qui n'avait pas son pareil une arme à la main. Lors d'une expédition, il a été amputé de son bras d'épée afin d'éviter l'infection. Depuis ce jour, il s'est laissé gagner par l'apathie et a perdu sa combattivité. Le

roi convers est utilisé comme icône par **frère Geoffroy** qui désire effectuer une réelle croisade contre les morts-vivants et les seigneurs nécrofères. Ce frère est, en effet, fatigué des entraînements et des patrouilles de contrôle. Qu'importe pour lui de mourir s'il le fait dans la gloire et profite d'une vraie mort. La partie « publique », c'est-à-dire celle où réside des soldats



en formation, est contrôlée par **frère Gerald**. Cet homme est particulièrement demandant envers les hommes qu'il forme. Il n'hésite pas à les maltraiter évoquant la dureté de la (non-)vie, prétextant que c'est le seul moyen de les endurcir... Frère Gerald est un héros parmi les frères convers qui le considèrent comme un professeur d'exception. C'est d'ailleurs le seul survivant d'un petit groupe attaqué par des morts-vivants. En réalité, il n'a survécu qu'en fuyant abandonnant son poste et ses anciens camarades. Gerald fera tout pour conserver officiellement cette version de l'histoire (même s'il doit corrompre ou tuer).



Enfin, au milieu de tous ces quartiers siège le bâtiment emblématique de Hautsiège : l'ancien cloître d'Ervast dédié exclusivement à la formation et à l'endoctrinement des enfants (9). Des centaines d'orphelins devenus désormais frères convers ne restent qu'une dizaine qui jouent le rôle de professeurs. Le cloître est habité par de nouveaux enfants terrorisés. Kidnappés, ils n'aspirent qu'à retourner chez eux.



Frère Auguste les destine à devenir des soldats d'élite mais également des guerriers infiltrés capables d'agir seuls. Il veut les répartir dans le maximum de havres possible pour ensuite les faire tomber de l'intérieur, tous simultanément. Pour réaliser ce plan mégalomane il est aidé par deux jeunes Sages (les deux seuls orphelins qui se sont montrés capables de générer des miracles). La journée des enfants se résume à de nombreux exercices physiques et des privations afin de les endurcir physiquement et moralement (et les endoctriner). Ils apprennent à lire, à écrire et les différentes prières (mantras) du dogme. Inlassablement, ils répètent leur besoin de rédemption et divers mouvements de combat. Enfin, ce cloître possède une grande partie souterraine dans lesquelles on peut trouver des geôles. Ces dernières sont occupées par des morts-vivants (infectieux et zombies) qui serviront lors du rite de passage des novices.

La visite de Hautsiège se termine par la présence de deux fosses aux morts, une à l'extérieur du havre et l'autre, plus petite, dans le quartier des casernes.

LA HAUT SUR LA MONTAGNE, IL Y AVAIT ...

À ces seconds rôles, se rajoute **Eva**, une espionne souverainiste d'Aqual. Cette dernière est là pour surveiller les Sages mais, si elle entrevoit une opportunité de déstabiliser le havre, elle sautera sur l'occasion.



Matthieu est un marchand qui a eu le bon goût de dénoncer un druide qui se dissimulait parmi des voyageurs qui faisaient escale à Hautsiège. Cette trahison lui a valu la reconnaissance des Sages. Confiant dans son engagement et sa fidélité envers leur dogme, il est devenu le marchand privilégié et son commerce a rapidement prospéré. Matthieu ne s'intéresse pourtant qu'à ses

propres bénéfices et trahirait père et mère à condition que l'on y mette le prix.

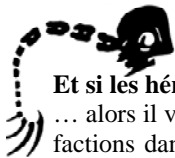
Joseph est l'intendant du havre. Cet ancien esclave s'occupe de gérer les ressources du havre et l'approvisionnement de la garde (composée de frères convers). Joseph n'est pourtant pas un frère convers et encore moins un Sage et ne doit sa place qu'à ses capacités d'administrateur. Il compare le sort peu enviable des enfants au sien et est



prêt à les aider si cela ne menace pas sa liberté. Il est en cela rejoint par **Dénval** qui est, lui aussi, un ancien esclave. Dénval est toutefois plus prompt à agir. Cet homme n'aide, en effet, les Sages que parce qu'il les croit fermement opposés aux nobles (qu'il déteste plus que tout).

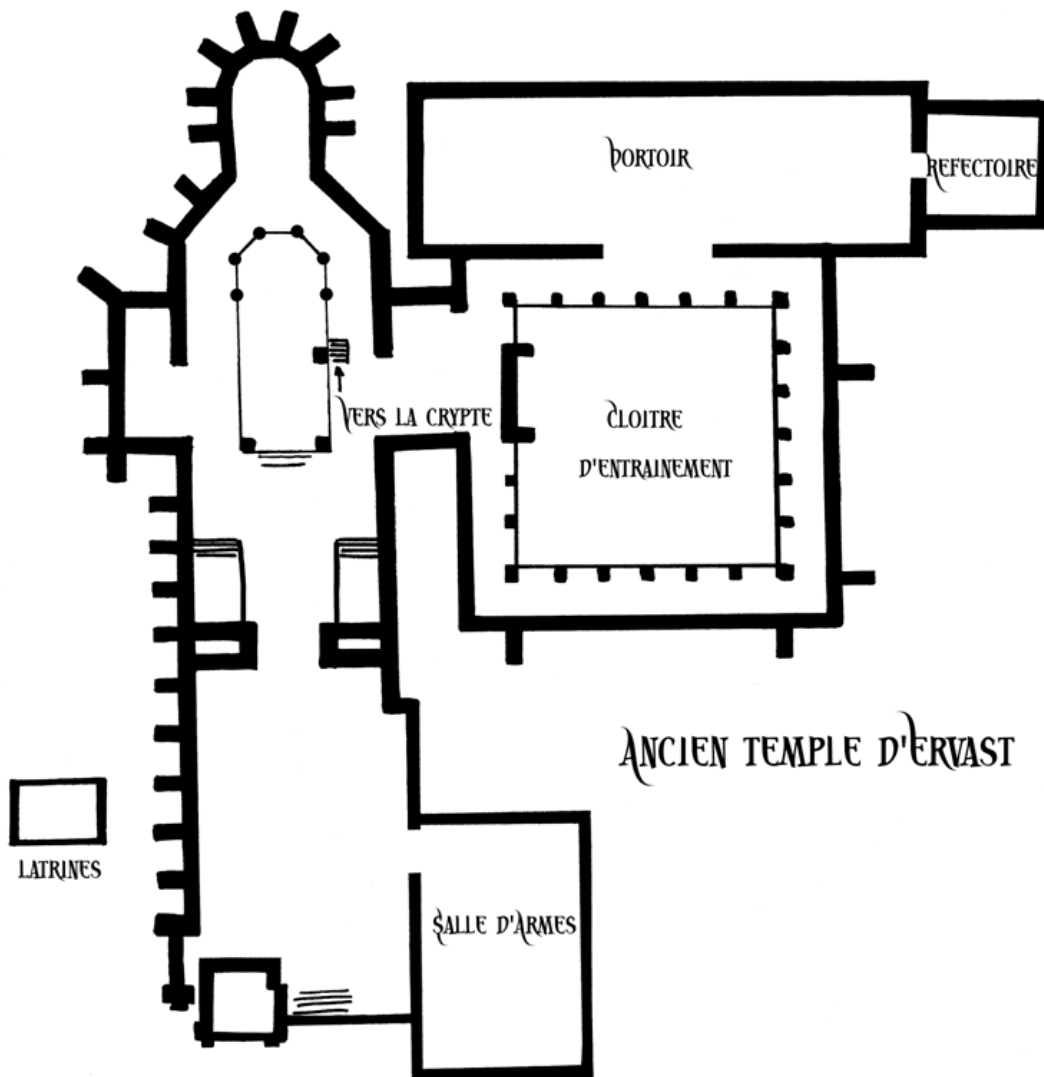
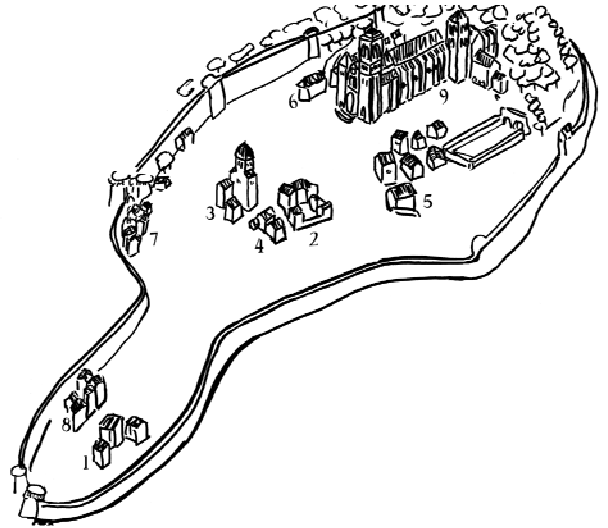
Voici un petit récapitulatif des divers seconds rôles. Ils ont tous un niveau pour vous donner une idée de leurs caractéristiques de jeu. De plus, leur allégeance est marquée. Pour simplifier les choses, elles sont notées « Joal » pour décrire les hautes instances des Sages, « dissidents » pour les Sages extrémistes de Hausiège, « Croisés » pour ceux qui désirent mener une croisade contre les morts-vivants. Enfin, les collaborateurs sont ceux qui veulent la mort des Sages et plus particulièrement la chute de Hautsiège.

Bouvier (niv 2)	Joal ou dissidents
Dénval (niv 2)	Les enfants
Eva (niv 3)	Collaborateur
Frère Auguste (niv 5)	Dissidents
Frère Geoffroy (niv 3)	Croisés
Frère Gérald (niv 2)	Le plus offrant
Joseph (niv 2)	Joal et à défaut les dissidents
Kate (tueuse de la matriarche, niv 4)	Matriarche et à défaut Joal
Lashim (niv 2)	Collaborateur
mais pas trop	
Lorenne (niv 1)	Collaborateur
Matriarche (niv 3)	Joal
Matthieu (niv 2)	Le plus offrant
Nolan (niv 3)	Sages
Oscar (niv 2)	Croisés, dissidents
Roi convers (niv 2)	Croisés
Rochelle (niv 3)	Collaborateur
Sœur Thérèse Lativa (niv 4)	Joal
Tasmin (niv 5)	Joal



Et si les héros ne s'en sortent pas ...

... alors il vous suffit d'ajouter encore un peu de factions dans cette poudrière. Deux nécromants se cachent dans le havre : **Lashim** et **Rochelle**. Le premier est un nécromant novice qui s'est laissé entraîner par ses compagnons dans l'apprentissage de cet art magique. Ensemble, ils ont appris les bases, mais se sont très vite fait repérer par des morts-vivants post pandémiques. Du groupe, il ne reste que lui et, à ses trousses, une collaboratrice humaine nommée Rochelle. Belle femme, elle se servira de cet atout pour faire tomber Lashim. Si elle est découverte, elle mentira en désignant son adversaire comme un cultiste. Rochelle est complètement dominée par un vampire, sa mission l'ayant éloignée de son maître, elle commence à agir de manière étrange et désordonnée.



RIEN NE SERT DE POURRIR, MIEUX VAUT MOURIR À POINT

Le décor est désormais planté, aux joueurs de réaliser ce qu'ils savent le mieux faire : le mettre en pièce. À moins qu'ils ne se donnent même pas la peine de trouver une excuse plausible, les héros sont autorisés à rentrer dans le havre. Ils peuvent s'y promener librement mais ne peuvent rentrer dans le monastère où sont retenus les enfants.

Pour vous aider à improviser, voici une petite liste d'événements classés par ordre chronologique (mais sans aucune notion de temps entre chaque événements). Les lecteurs les plus attentifs remarqueront qu'ils se concluent par la chute du havre (et vont donc aider les héros). Ils incluent, de plus, tous les encadrés qui sont facultatifs. Libre à vous de les modifier, oublier, déplacer afin qu'ils correspondent aux actions des joueurs et à vos envies.

1- À peine arrivés dans le havre, le petit groupe croise le chemin de la matriarche. Cette dernière reconnaît frère Lonéus comme un prélat et manque de lui faire une révérence. Seul le regard dur du frère empêche la vieille femme de le dévoiler à tous.

2- Le bouvier s'interroge sur la venue des enfants dans le havre. Ils ont, selon lui, l'air triste. Les héros ont d'ailleurs été précédés de peu par l'arrivée de nouveaux orphelins. Plusieurs havrais (dont Nolan et Lorene) se plaindront d'ailleurs de la venue de nouvelles bouches à nourrir.

3- Tasmin arrive dans le havre. Il pose de nombreuses questions surtout sur les enfants. Il n'est pas particulièrement discret.

4- Frère Lonéus disparaît. En réalité, il a compris qu'il y avait plus d'éléments en jeu qu'il ne le pensait au départ. Il se rend donc dans le monastère pour y réaliser une « visite de courtoisie » à frère Auguste. Il y cherche non seulement le futur cobaye de son expérience mais également à découvrir ce qui se trame à Hautsiège. Lors de sa visite du cloître, il rencontre les prélats et questeurs cachés. Ces derniers prennent cette visite comme celle d'un agent envoyé par les Sages de Joal. Ils précipitent donc leurs recherches et vont tenter un nouveau rituel.

5- Une des femmes semble avoir fui le havre. Elle se trouve désormais dans le cloître où elle servira de cobaye pour le rituel. Cette disparition est l'occasion pour vous d'évoquer la grogne et la phallocratie ambiante. Les Sages ne s'inquiètent pas de son absence au grand désarroi des femmes. Plusieurs d'entre elles mènent quelques recherches épars. La matriarche lance Kate dans l'enquête.

6- Lonéus a trouvé l'objet de sa quête : un jeune homme fanatique entraîné à la fois physiquement et moralement pour devenir une « arme vivante ». Il s'est servi de son rang pour détourner un des frères convers sous les ordres de frère Geoffroy. Connu pour être l'un des principaux partisans d'une croisade, cet orphelin formé par frère Auguste possédait des compétences martiales qui « n'étaient plus à démontrer ». Les deux frères (Geoffroy et Auguste) pensent qu'il ne peut avoir déserté. Pour eux, s'il a été tué, ce ne peut être que par trahison. Ils recherchent donc un collaborateur au sein du havre. L'enquête ne semble pas donner beaucoup d'éléments. Un des frères témoigne avoir vu une silhouette de femme se découper dans la nuit (En fait Kate).

Le cadavre du frère est enterré par Lonéus non loin de la ville. Le psychopompe espère qu'avant la fin de l'année, l'infectieux aura évolué.

7- La disparition du frère inquiète et énerve à la fois. Les héros sont suspectés avec tout nouvel arrivant. C'est l'occasion de rencontrer Eva, Lashim, Rochelle et Tasmin.

8- Alors que les enfants sont en balade pour ramasser du bois, l'un d'eux tente de s'échapper. Il est quasiment lobotomisé par l'un des Sages s'occupant de sa formation. Des femmes qui œuvraient dans les champs sont témoins de cet événement. Elles ne tarderont pas à en référer à la Matriarche et à sœur Thérèse Lativa.

9- L'opposition des deux nécromants prend fin. Lashim est retrouvé sous la forme d'un infectieux dans les rues du havre et se fait rapidement décapiter. Rochelle a accompli sa mission. Elle fera désormais « du zèle » en tentant de faire tomber Hautsiège jusqu'à ce qu'on la découvre. La présence de nombreux Sages (possédant le pouvoir de Grâce) et le climat de paranoïa ambiant précipitent l'enquête et désigne Rochelle comme coupable. Elle est recherchée, mais reste introuvable. La collaboratrice est, en effet, cachée par Lorene qui pense avoir trouvé le moyen de se venger des Sages.

10- Lonéus a obtenu ce qu'il était venu chercher (un nouveau cobaye pour les psychopompes). Toutefois, les prélats et questeurs continuent de l'intriguer et il ne parvient pas à découvrir leurs projets. Il songe donc à plusieurs plans pour satisfaire sa curiosité. La plupart d'entre eux impliquent les héros. Il leur rapporte donc certains éléments qu'il a déjà découverts (comme la présence des prélats, les ambitions de croisades...). Cela permet surtout de remettre les joueurs dans le droit chemin. Il leur offre également la possibilité de rentrer dans le cloître présentant les personnages comme des hommes d'armes et des compagnons lettrés qui pourraient participer au programme de

formation de frère Auguste. Si les héros lui demandent la raison de sa disparition ou de son changement de plan (lui qui voulait rester discret), il justifiera son besoin de discrétion par les pouvoirs d'Ordonnateur des Sages.

11- Les héros rencontrent pour la première fois les enfants. Ils sont apeurés, paniqués et les plus âgés cherchent un moyen de fuir. De même, plusieurs seconds rôles tenteront de profiter de la présence d'étrangers dans le cloître pour satisfaire leur curiosité. À partir de ce moment la fin est entièrement laissée à votre discrétion ainsi qu'aux actions des joueurs (voir plus bas, *Mieux vaut mourir que de disparaître*)

12- Le frère enterré par Lonéus (ou plutôt son cadavre) parvient à s'extraire de sa tombe de fortune. Il terrorise les femmes travaillant dans les champs. Il faut agir au plus vite. L'une d'elle est infectée (et donc condamnée), une autre s'est déjà transformée en infectieux. Sa jambe est coincée dans les mâchoires en acier d'un piège. Si les héros se distinguent, c'est l'occasion d'être engagés par frère Auguste (s'ils ne le sont pas déjà).

13- Lorene et Lashem sont attrapées et brûlées vives. Lonéus (qui a demandé de l'aide aux héros) profite de cette occasion pour espionner les prélats et découvre leur plan. Il considère sa première expérience comme secondaire et va désormais mettre l'un de ses plans à exécution pour voler les notes des prélats. Son action dépend uniquement des actions des joueurs (voir plus bas, *Mieux vaut mourir que de disparaître*). Encore une fois, il vous revient de décider ce que peuvent découvrir les héros afin d'orienter votre saga dans la direction qui vous convient le mieux :

- Les expériences menées sur la modification de fœtus et la création de la vie sont retranscrites.

- Les prélats ont commandé une enquête sur la femme qui s'est enfuie il y a huit ans. La femme est morte mais son fils vit à Melnes, le Sage investigateur est sûr ses traces.

- Un des questeurs a reçu plusieurs missives de Sages investigateurs. Ces derniers ont découverts l'existence d'une secte appelée les psychopompes dont le but serait de découvrir ce qui se cache derrière la mort. C'est l'occasion pour vous d'introduire les synopsis qui seront présentés ci-après (en indiquant la provenance de la missive) ou de désigner Lonéus comme un psychopompe.

MIEUX VAUT MOURIR QUE DE DISPARAÎTRE

Il existe de nombreuses façons de conclure ce scénario la meilleure étant de jouer sur les nombreuses dissensions parmi les Sages. À mesure que les héros avancent dans la découverte du havre, ils seront perçus comme des électrons libres et risquent fort d'être abordés par de nombreux seconds rôles. Suivant leurs actions, les résultats seront particulièrement variables. Quelle que soit leur provenance (« dissidents », « croisés » ou « de Joal »), si les Sages ont le dessus alors, ils feront tout pour éviter que leurs exactions soient dévoilées. Ceci implique qu'aucun groupe ne pourra accepter le retour des enfants chez eux. Si les héros font tomber le havre (en étant aidés par les nobles Aqual), alors la vie des enfants ne dépendra plus que d'eux. Dans un tel cas de figure, les morts (et donc les morts-vivants) devront être nombreux...

Voici quelques indications pour vous aider à improviser :

- La matriarche et Kate vont tenter de les aborder pour en apprendre d'avantage sur les ambitions de frères Auguste et sur le sort de « ces pauvres petits orphelins ». Leur dire la vérité en fera des alliées (bien qu'il soit plus dans leur caractère d'agir discrètement). De même, l'honorée Sœur Thérèse Lativa demandera aux héros (et surtout héroïnes) de plaider la cause des femmes. Lui parler des enfants la poussera à agir directement. Plusieurs carmélites seront alors prises en train d'organiser un voyage vers Joal pour demander aux Sages de la tour d'agir. Frère Geoffroy enverra plusieurs soldats pour tuer toutes les personnes participant à cette expédition. Même si les sœurs obtiennent audience, elles ne reviendront toutefois pas avec l'aide escomptée mais simplement un second inquisiteur pour vérifier leurs dires. En réalité, de nombreux Sages attendent les résultats de frère Auguste et préfèrent éviter un affrontement direct entre plusieurs Sages.

- Tasmin espère également trouver dans le témoignage des héros les preuves



qui lui manquent. S'il fait parti du convoi des Carmélites, il s'adressera directement à des Sages qui s'opposeront à Hautsiège. Leur action se voudra « pacifique » mais une vingtaine de Sages se rendront néanmoins à Hautsiège pour que ces enlèvements ne se renouvellent plus (et non pour rendre les enfants à leur parents).

☛ Eva tentera de séduire l'un des héros pour découvrir ce qui se trame dans le cloître. Si les héros parviennent à lui apporter une preuve (la meilleure serait de faire évader un enfant), alors elle pourrait convaincre des nobles d'Aqual de lever une petite armée contre Hautsiège. Le retour des enfants jetterait, en effet, un réel discrédit sur les Sages.

☛ Matthieu, Joseph et Denval sont là pour vous permettre d'ajouter quelques difficultés ou, au contraire, résoudre quelques problèmes des joueurs.

☛ Lonéus peut employer plusieurs options en fonction des dispositions des héros à son égard. Pour lui, le vol pur et simple des documents reste la meilleure option et pour cela, il aura besoin des joueurs. Il présentera ce plan comme une preuve que les personnages pourront utiliser contre frère Auguste. Il mentira en plaçant qu'il pourrait avec de tels documents libérer les enfants. Pour faire diversion, le meurtre (et la création d'Infectieux) est justifiée à ses yeux. S'il sent que les héros peuvent l'aider, il peut même aller jusqu'à leur révéler l'existence des psychopompes et son appartenance à ce groupe. En dernier recours, il peut tenter de se rallier aux prélats ou faire miroiter aux frères convers son aide pour réaliser une croisade.

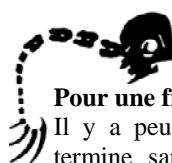
ET APRÈS ...

Plusieurs questions restent en suspens : Que deviennent les enfants ? Comment réagissent les Sages face aux héros et en particuliers Frère Auguste ? Quel est le sort des sororités de Hautsiège ? Les frères convers vont-ils réaliser leur « croisades » contre les nécropoles ? Des nobles seront-ils prévenus par Eva ? Si oui, comment vont-ils réagir ? Vont-ils parvenir à diminuer l'influence des Sages dans l'empire du Nord ? Lonéus est-il découvert et avec lui son réseau de psychopompes ? Jusqu'où ce réseau

s'étend-il ? Les joueurs vont-ils tenter d'en tirer profit ou alors de s'y opposer ?

Dans un tout autre registre, qu'ont découvert les héros sur Lashim ? Son groupe de nécromants apprentis a-t-il vraiment été complètement détruit ? Que cherchaient-ils ? Où ont-ils trouvé les documents pour s'initier à la nécromancie pré-pandémique (ou qui les leur a donnés) ? Si Rochelle est morte, comment réagira le vampire qui la domine ?

Enfin, où se trouvent les recherches des prélats et questeurs sur la conception d'un messie ? Que vont en faire les Sages, les psychopompes, les héros ? Sans Nom est-il vraiment né d'un usage des miracles ou ses dons sont-ils vraiment miraculeux ? Flux (Plagues dK p 52 et 83) est-elle étrangère à l'action des prélats ou à la naissance de Sans Nom ...



Pour une fin plus héroïque

Il y a peu de chances pour que cette aventure se termine sans heurt. Il est donc fort possible que quelques morts-vivants s'ajoutent à la partie. Plutôt que de faire intervenir encore des zombies et des infectieux, il est possible que l'un des morts des géôles ait évolué (à la manière du vampire de *La mort sans rien attendre en retour*). Ce mort-vivant pourra précipiter la chute du havre si les joueurs ne trouvent aucune solution pour se sortir de ce mauvais pas. Pour une fin plus héroïque, il est donc possible de confronter les personnages à un mort évolué (Plagues dK p 38-39). Imaginons que ce soit l'enfant-expérience des Sages (voir *Il est né le divine enfant*). Il pourrait alors être intéressant de modifier quelque peu ses pouvoirs. Imaginons qu'il puisse employer des effets miraculeux. La créature aurait besoin pour cela de gemmes et, une fois le Miracle réalisé, laisserait tomber la pierre translucide et vide de toute propriété. Une telle rencontre permettrait, encore une fois, d'évoquer les secrets de l'univers sans toutefois les trahir ...



LA MORT N'EST QU'UN COMMENCEMENT.



omme vous avez pu le voir précédemment, de nombreuses questions restent en suspend : sur les psychopompes, sur les Sages et sur divers princes nécrofères qui peuvent avoir joué un rôle dans cette série d'aventure. Une partie des réponses se trouvera dans la saga intitulée *Les jeux de la Mort et du hasard*. Pour les autres, ce sera à vous conteur d'y répondre suivant l'ambiance que vous désirez donner à votre saga.

Le but de *Rendez vous avec la mort* était de présenter aux joueurs la réaction d'humains face aux pandémies. Ici, les ennemis sont humains ou alors ont été créés par des humains. Il est toutefois possible d'étendre largement ce conflit en y impliquant les princes nécrofères. Par exemple, maître Gillian (Plagues dK p 55) peut être considéré comme le premier psychopompe. C'est suite à ses machinations que les psychopompes sont nés et remonter leur trace permettrait donc aux personnages de visiter la crique des damnés et même, pourquoi pas, d'y découvrir les secrets de Plagues sous la forme de vivants ou de morts. En organisant les psychopompes à sa manière, maître Gillian se sert de cet outil comme source d'information, de chercheurs potentiels mais également de source de désinformation face aux trois autres princes nécrofères qui le menacent : l'Impératrice, Stellak et Dasilass. La vampire de la Capitale Flottante pourrait être le maître de Rochelle. De même, Dasilass pourrait tenter d'infiltrer les psychopompes en formant ces apprentis nécromants à moins qu'ils ne soient eux-aussi l'œuvre de maître Gillian

En guise de conclusion, voici quelques synopsis qui vous permettront de renouer avec les psychopompes ou d'augmenter encore votre saga.

P.D.A. : DEAD ON ARRIVAL

Avant les pandémies, les nécromants n'étaient pas les seuls à blâmer pour l'existence des morts-vivants. En effet, les simples humains créaient eux-mêmes de nombreux fantômes. C'est le cas de Noxte, détruite en une nuit par ses propres coutumes barbares. Cette cité montagnarde avait pour coutume d'enterrer vivants ses criminels dans des cercueils de glace. De profonds trous étaient creusés dans la neige et les assassins y étaient jetés nus. Là, une torche leur était donnée. La garder faisait fondre la glace, l'éteindre laissait mourir de froid. En 407, les âmes s'étaient depuis longtemps libérées de leur coque de glace pour supplicier leurs anciens bourreaux. Si le village de montagnards est désormais déserté par les humains, les fantômes et les légendes qui entourent Noxte demeurent. Un psychopompe a décidé de monter une expédition pour découvrir ce qui (pour lui) a permis aux infectieux de devenir des fantômes. Bien évidemment, il se trompe lourdement.

P.D.A. II : DEAD OR ALIVE

Alors que les joueurs ont découvert l'existence des psychopompes, ils apprennent que l'un des membres serait parvenu à ressusciter un mort. L'homme aurait sauvé un blessé dont le cœur aurait cessé de battre pendant quelques minutes. La victime serait désormais froide comme un cadavre mais totalement

consciente. Tout est bien évidemment à mettre au conditionnel car ceci n'est qu'une machination. Ce faux psychopompe espère ainsi en devenir un (de psychopompe) et bénéficier de leurs recherches sans en effectuer lui-même. C'est surtout l'occasion pour les joueurs d'en apprendre plus sur les agissements de cette secte et leurs secrets. Pourtant, à peine auront-ils découvert la supercherie que plusieurs hommes apparaissent pour tuer ce témoin gênant : les psychopompes n'apprécient pas que l'on se joue d'eux et de leurs secrets.

BONE COLLECTOR

Beaucoup croient que le cerveau est le siège de l'âme, ce n'est pas le cas de Méggia qui pense que les os sont le lien entre le monde réel et spirituel. Pour lui, les morts-vivants (infectieux, zombies et goules) évoluent en squelettes ou en lichés. De même, il pense que les fantômes restent liés à leur corps qui, le plus souvent, est sous forme d'ossements. C'est donc tout naturellement qu'il est devenu tailleur d'ossements. Ses expériences de sculpture relatées aux autres psychopompes peuvent avoir débouché sur plusieurs résultats (à votre discrétion) comme la création d'une flute comparable à celle d'Hamelin mais sur les morts-vivants. Les ossements peuvent également se reconstituer sous forme de corps la nuit venue. Enfin, certains havras ont pu utiliser ces os à des fins décoratives. Dans ce derniers cas, les ossements modifient leur comportement ou prennent possession de leurs corps la nuit venue. Les « contaminés » se dissimilent aux yeux de Méggia mais continuent à corrompre les havras encore sains.



TÊTE DE MULE

Les humains et apparentés deviennent des morts-vivants et non les animaux. Un mort-vivant décapité subit la « vraie mort ». Pourquoi? Quelle est la frontière entre la vie, la mort et la non-mort. C'est pour répondre à ces questions qu'un psychopompe a décidé de se spécialiser dans l'étude des animaux morts et des humains décapités. Son but est de découvrir une sorte de sérum qui permettrait de résister à l'infection ou, dans le pire des cas, de mourir de façon définitive. Ses buts sont nobles mais ses recherches ne mènent (pour l'instant) nulle part. Il s'évertue à greffer des parties animales aux humains (amateur en magie du corps) afin d'aider l'évolution de l'espèce humaine. Ses créatures ressemblent donc à des hybrides mi humains mi animaux comme des centaures, des minotaures, des harpies ...



LE RELIQUAIRE D'ORDANN



a magie est une science exacte. Seul le manque de connaissance ainsi que nos faibles perceptions l'en éloignent. Les arts occultes nécessitent donc des paramètres précis et ont des effets tout aussi précis. Si l'on s'éloigne de ces spécifications, les actions comme les réactions sont modifiées voire annulées. Ainsi, si un magicien a su adapter sa pratique des arcanes aux changements d'Ordann, il n'en va pas de même avec les objets de pouvoir pré-pandémiques. Leur mode de fonctionnement était, en effet, prédestiné à un environnement particulier. Ce dernier ayant changé, il est donc normal que ces objets perdent de leur magie.

Beaucoup ne sont plus que de simples babioles. C'est le cas des objets mineurs (petits sorts ou sorts utilitaires) qui n'étaient pas prévus pour durer. Ceux qui n'ont pas été utilisés se sont simplement déchargés (un peu comme des piles).

De nombreux objets utilisaient des sources d'énergie tout comme des pouvoirs faisant intervenir d'autres plans. C'est le cas, entre autre, de tous les objets sacrés. Ordann s'étant isolé, cette réserve énergétique n'est désormais plus accessible. Ils ont, eux-aussi, perdu tout leur potentiel magique.

D'autres conservent une partie de ce potentiel mais ne sont utilisables qu'en employant l'énergie de leur porteur. En jeu, chaque usage est désormais payant en pE mais également, dans certains cas, en pV. Une caractéristique étrange de certains artefacts est que le passage de la magie à l'intérieur de l'objet a quelque peu modifié le métal et ce dernier ne s'est donc pas terni. Ceci correspond au dernier témoignage de l'enchantement. Pour les artefacts restants, le fait que les métaux perdent de leur splendeur, se ternissent puis rouillent est une autre source importante de la dissipation des enchantements. En effet, les signes, les alliages se sont détériorés et ne sont plus à même de conserver les schémas des sortilèges. Certains en gardent un usage restreint pour produire au mieux des effets mineurs (lire amateur). Une épée enflammée ne crée plus désormais qu'un léger halo ou atténue les effets du froid. Une outre de vin ne produit plus en abondance un délicieux nectar mais conserve avec peine la fraîcheur du liquide qui y est placé.

Enfin, les objets plus puissants posent un autre type de problème. Soit ils sont encore

fonctionnels, soit ils ont "fuit". En effet, il arrive parfois que la magie s'échappe des objets puissants. Alors, elle se volatilise ou se répand en "flaque" ou en "nuage" de magie pure et fortement instable. En fonction du sort, cette zone peut être très dangereuse pour ceux qui l'approchent. C'est au Conteur de déterminer le danger. *Ce détail opposant un passé glorieux et magique à un présent survivaliste constitue une source de scénarii : "allez chercher l'épée de foudre dans la tour là-bas. Oui oui la tour qui est toujours sous ce petit nuage orageux..." Une légende raconte même que les illusions de Carmina ont recréé une ville chimérique, copie exacte de l'originale, éloignée de quelques lieues.*

En termes de jeu, les domaines magiques et les effets sont relativement proches de ceux décrits dans le Plagues dK (p126-127). Leurs effets doivent être relativement rares et faibles. Seuls les objets liés au domaine de la mort gardent leur puissance. Ils ne sont néanmoins pas exempts de tout risque. De plus, il est important de remarquer, au préalable, que les objets pré-pandémiques ne fonctionnent que sur des morts-vivants pré-pandémiques. Ils ont, par ailleurs, tendance à attirer les morts-vivants à chaque utilisation. Les nouveaux objets de pouvoir, ceux construits par des lichs sont les seuls à avoir une utilisation encore courante et comparable aux artefacts d'avant. Ils sont souvent faits d'os et d'autres matières moins périssables que le bois ou le métal. Leurs usages ont néanmoins tendance à fatiguer les êtres vivants les employant (coût en pV, pE et dK de circonstance). Ils provoquent aussi d'horribles cauchemars à leur utilisateur.

Voici quelques exemples

☛ Une cuillère en bois parfaitement conservée donne un goût de cendre aux aliments. Elle évite néanmoins de se faire empoisonner par des mets avariés ... à moins que ce ne soit l'inverse.

☛ Un ancien médaillon sous forme de crâne est indubitablement magique et lié à la mort. Pourtant, ses pouvoirs et les mots pour s'en servir sont oubliés de tous. Tout ce que l'on sait c'est qu'en offrant un peu de sang et en se concentrant (3d6 pE), il est possible de détourner les morts-vivants les plus basiques de leur tâche pour les voir attaquer le porteur de cet artefact.

☛ Une épée encore brillante dont la lame autrefois acérée commence à s'émousser. Son porteur hésite à entretenir son tranchant de peur de la voir se ternir.

☛ Un monocle qui donnait une vision traversant les plans ne permet plus désormais que de voir l'infection se propager. Un homme infecté ressemblera à un zombie. Par exemple, tant que son infection se limite à son bras, alors seul son membre paraîtra décharné. L'inconvénient est qu'immédiatement après avoir eu la vision d'un infectieux, son porteur perd la vue pour une courte période (1d6 heures).

☛ Un masque blanc comme la neige (ou l'os) présente simplement deux orifices pour les yeux et un pour la bouche. Il permet d'atténuer les effets nocifs de la cendre. Il fatigue moins son porteur n'entravant pas sa respiration comme le ferait une écharpe.

☛ Un châle en lambeau conserve encore un parfum de fleur.

☛ Un poignard a été fait avec un morceau de miroir qui a conservé son brillant. Ce dernier peut blesser les fantômes. Utilisé contre une créature physique, il risque de se casser occasionnant 1d6 dégâts supplémentaires mais devenant par la même inutilisable.

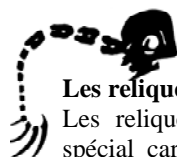
☛ Un domino donne à son porteur un aspect cadavérique.

☛ Une pièce d'argent devenue noire permet, une fois placée sous la couche d'un voyageur, de faire une nuit sans rêve. Sur 1d6, s'il obtient de 1 à 5 alors il est complètement reposé. S'il obtient 6 alors des visions d'horreur le tourmente, l'empêchant de trouver le sommeil. A terme, son utilisation attire les morts-vivants vers son utilisateur.

☛ Un os ayant appartenu à une liche permet de passer inaperçu aux yeux de morts-vivants primitifs (squelettes, zombies et infectieux). Pour faire un plein usage de ce morceau de fémur, il faut s'entailler occasionnant la perte de 1d6 pE et 1d6 pV. Ses effets s'estompent si son porteur est belliqueux ou d'eux-mêmes au bout d'une heure.

☛ Des griffes de centaure léonin sont considérés, par certains, comme une sorte de relique pré-pandémique (et sont prêts à payer 10d6 D.O. pour les obtenir). On confère à ces dernières de fortes propriétés aphrodisiaques.

Les objets magiques sont soit rares soit instables. Cet état de fait est d'autant plus accentué que leur production est désormais inexistante. Les magiciens capables de les fabriquer ont été tués il y a longtemps. Ceux qui ont survécu ont préféré se spécialiser dans des défenses plus directes (les sorts) car la fabrication des objets magiques est longue et difficile. Il existe néanmoins des rumeurs sur des objets, des gemmes et autres augmentant les pouvoirs des Sages. Il existe aussi une légende relatant la mort d'un guerrier contre un prince nécrofère. Ce dernier afin de punir l'humain a enfermé l'homme dans une armure. Depuis, chaque morceau détient une partie de son âme. On raconte que ces morceaux pousseraient leur porteur à partir à la recherche et à en collecter d'autres. L'âme torturée du guerrier prendrait peu à peu contrôle du possesseur de ces objets.



Les reliques

Les reliques constituent un cas un peu spécial car ces dernières restent toujours efficaces. Elles sont néanmoins fort rares mais aussi liées à l'esprit et à la magie du mort conservé dans le reliquaire. A ce titre, ces objets provoquent souvent une réaction agressive de la part des morts-vivants.

Les reliques ont, elles aussi, de nombreuses légendes qui leur sont liées. Des histoires terrifiantes circulent au sujet de l'existence de nouveaux types de morts-vivants. Ces derniers seraient, à leur mort, enfermés dans des objets et poursuivraient d'obscurs desseins par l'intermédiaire de leur porteur. On raconte que ces objets évolueraient à mesure de leur usage mais contrôlèrent de plus en plus leur porteur. Ce sont ces objets qui sont retrouvés par les héros jouant *Les jeux de la Mort et du hasard*. Nul ne connaît le but véritable de ces héritages antiques.



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich baker, Andy Collins, David noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

dK System Copyright 2006, John Doe; Authors Eric Nieudan, John Grümph.

END OF LICENCE