

## Le Navire et le Champion

Une campagne ADD par Pascal Rivière

*A Lionel, que je m'acharne à copier...*

*Une campagne anormale de AD&D II pour niveaux 10 à 12, sans plan, sans trésor, mais avec une princesse à délivrer, un robot stupide et des moinillons enragés...*

### AVERTISSEMENT ET REMERCIEMENTS :

Voici un extrait d'un cycle de dix campagnes de AD&D commencé en 1991. Il s'agit du dernier opus. J'ai tenté de résumer et de simplifier, au moyen de nombreux raccourcis, cet univers et cette narration pour les rendre cohérents et immédiatement utilisables. La tâche n'est pas aisée, et j'espère que cette articulation d'événements et de personnages ne vous semblera ni trop complexe, ni trop naïve. Il me faut remercier quelques personnes. Mes joueurs, d'abord, à qui j'emprunte aujourd'hui leurs personnages et leurs noms. Merci, d'abord, à Michael, Héros Eternel depuis maintenant dix ans, à Frank « Djerrak » et à Tintin « Osgaliath ».

Ce document étant relativement long, il arrive que certains lieux et personnages – comme Tryoncyfiel ou Osimandias – ne soient que peu décrits, et dénués de caractéristiques. Ceci ne devrait normalement pas porter préjudice au jeu.

J'adresse toute ma reconnaissance aux auteurs à qui j'ai fait des emprunts répétés : Clive Barker, pour ses romans *Imajica* et *Secret show*, Michael Moorcock pour le thème du Champion Eternel, Gunilla Johson, Michael Petersen, et Magnus Seter pour le RPG *Kult*, et toute l'équipe – trop longue à citer – du RPG *Mutant Chronicles*.

Mes joueurs ont également vu pour influence *Visions of Escaflow*, un manga que je ne connaissais pas – et que je déteste –. Pour ma part, je pensais plutôt au jeu vidéo *Final fantasy*...

Je propose aux détenteurs de *Mutant Chronicles* d'effectuer un « cross-over » avec différents éléments de ce jeu. Les concepteurs ont opéré un travail graphique intéressant. Pourquoi ne pas l'utiliser et montrer à vos joueurs ce qu'est un Séide de l'armée déferlante ( un Népharite de Illian dans M.C.), un Fléau de guerre Bathorex ( un Ranger vénusien de Bauhaus), un Razide ou un Maraudeur (beurk) ?

Notons, enfin, que l'action se passe sur la côte sud-est du Continent Supérieur. Les terres sont sèches, arides. Nous sommes en été. Toutes les cités décrites se trouvent sur le rivage, hormis Centenial qui se trouve au nord du continent, ou plutôt qui l'engouffre...



© Ghislain Thiery

### UNIVERS ET MYTHOLOGIE

**Centenial** est la ville-universum, le modèle premier des cités, l'origine des villes du **Multivers**, c'est-à-dire de l'ensemble des dimensions spatio-temporelles dans lesquelles existent les *Vivants*. La cité est gigantesque, elle couvre plusieurs milliers de kilomètres-carrés. Elle repose sur un monde appelé le

**Continent Supérieur**, une étendue terrestre unique entourée par l'eau et par les rêves de **Quiddity**.

Quiddity est l'Océan primal, la source de l'inspiration, des rêves et de l'imagination, duquel les hommes peuvent retirer l'énergie créatrice et la révélation mystique. C'est à partir de Quiddity et au



moyen de **Hismerhill**, à la fois stylet, pinceau et instrument de musique – et surtout Epée Première – que le **Démiurge** créa le Multivers. Il relia les **Mondes** par les **Portes de Bronze** – en réalité un seul et même seuil présent à la fois sur tous les Mondes et ayant l'apparence d'une gigantesque porte à double battants de 20 mètres de haut et de 12 mètres de large, couverte de gravures symboliques ésotériques et runiques ( en fait les symboles de tous les Mondes existants ), flottant dans le ciel et conduisant au Monde désiré selon un rituel magique.

Le Démiurge fonda l'équilibre des Mondes sur un rapport harmonieux entre la Loi et le Chaos et entre le Bien et le Mal. Mais bientôt, le chaos échappa à l'ordre du Démiurge et le mal suivit l'exemple de son frère. Au Pays Fantastique, le premier des Mondes créés, **Morvran**, Haut-elfe, porteur de l'Epée sacrée Hismerhill et roi des Dieux, se retrouva opposé au **Duc D'Eibon**, son frère, qui le trahit au profit du Seigneur des ténèbres, devint général des armées du mal et dirigeant des Sept Nécromants. D'Eibon envahit les Mondes, défit les forces de Morvran et tua ce dernier dans un guet-apens, alors que le roi fuyait seul pour mettre à l'abris son fils unique, **Dénédor**. Il s'empara de Hismerhill, mais un dragon surgit des cieux lui arracha l'enfant ...

Le Démiurge, furieux de la nature des événements, créa alors le Champion Eternel et l'incarna sur chacun des Mondes. Au Pays Fantastique, il se fonda dans le corps et dans le destin d'un enfant devenu orphelin : Dénédor. De même, chaque Monde renferme des Compagnons d'Eternité, les compagnons d'aventure du héros.

Celui-ci grandit, recueilli par un baron humain, dans un monde soumis à la tyrannie et à la violence. Ses aventures sont nombreuses et longues. Les Compagnons de l'Aube – Dénédor et ses amis – livrent une guerre sans merci contre les Sept Nécromants. Leur quête les lance à la poursuite d'une boîte magique noire et ouvragée dans laquelle s'enfoncent sept serrures, puis à la recherche des sept clés, détenues chacune par un Nécromant. Au bout de leur recherche, Dénédor tue D'Eibon dans un duel homérique, récupère la boîte, et l'ouvre : elle engloutit le Seigneur des Ténèbres.

Le Multivers vivra quelques éons heureux. Mais le Démiurge, rendu fou par la solitude, créera une force de destruction brut, le **Néant**, qui l'entraînera ainsi que la majorité des Mondes dans l'extinction absolue. Il ne restera de cet événement cosmique que quelques morceaux de Mondes flottants dans le vide et des rescapés terrorisés. Dont Aran, Champion Eternel de l'ancien monde de Rhêl, accroché sur un extrait de son royaume.

La civilisation va se reconstruire. Un individu ingénieux va découvrir que ces morceaux de Mondes sont reliés par des lignes d'énergie invisibles sur lesquelles le bois flotte. Des navires, ayant la possibilité de flotter sur ces lignes, vont être construits. Une Guilde dite « des Traverses » - c'est ainsi que l'on nomme ces lignes d'énergie – va naître, et les Royaumes vont être relayés. La communication et le commerce reprennent. La vie économique, politique et sociale reprend son cours.

Aran et ses Nouveaux Compagnons reprennent la bataille contre le Néant, anti-force entourant les Royaumes des Traverses et ranimée par l'effervescence vitale. Au cours d'un nouvel âge héroïque, les Compagnons parviennent au moyen de Hismerhill retrouvée à retourner le processus d'anéantissement sur le Néant lui-même et à faire renaître du vide l'ensemble des Mondes et de leurs habitants. C'est une deuxième création divine.

C'était à l'âge héroïque, il y a de cela des milliers d'années. En réalité, peut-être ne s'agit-il que de vieilles croyances ?

Le fait est que, sur le Continent Supérieur, on croît aujourd'hui en Dénédor comme on croît en un messie et en un mythe. Imaginez que le Christ revienne sur Terre et se présente tel quel...

Et pourtant, les habitants du Continent Supérieur auraient bien besoin de l'aide d'un héros cosmique, car sept personnages ont refait leur apparition en se déversant des enfers sur leurs terres.

## CENTENIAL, AUJOURD'HUI...

Les enfers et le **Peuple-démon** furent conduits à Centenial par le **Concile**, un groupe de sept Archimages vénérant chacun un **Seigneur des Abysses**. L'unité du Concile explosa peu après leur arrivée ; depuis, les Archimages sont bannis.

Mais une partie du peuple-démon a abandonné et trahi ses maîtres pour vivre avec les humains. Le **Schisme** a divisé les enfers, et une fraction du Peuple-démon s'est coalisée avec les humains contre le Concile. Ils ont formé la

**Réconciliation**. Depuis la guerre du Schisme, la Réconciliation tient Centenial et a repoussé les Seigneurs des Abysses dans les cités secondaires du Continent Supérieur. Aussi, Centenial est-elle entourée par les **Orthodoxes** et constamment menacée par les assauts des **Hordes**. Jusqu'à présent, les Seigneurs n'ont pas su s'allier pour prendre la cité. Certaines collusions, certes, sont nécessaires. Aussi l'argent et la tyrannie, la religion et la magie, ou la guerre et le pouvoir ont-ils besoin l'un de l'autre pour subvenir à leurs besoins et



réaliser leurs desseins. Mais la coalition générale est empêchée par D'Eibon qui divise les enfers tant qu'il ne sera pas certain d'être, une nouvelle fois, le Souverain des Seigneurs, ces derniers s'étant émancipés de sa domination après qu'il ait été mis en échec par Dénédor et les Compagnons de l'Aube.

Chacun des Seigneurs est agissant à partir des cités périphériques de Centenial pour faire sombrer le Multivers dans le Chaos, un état de désordre qui déchirera l'ordre cosmique, détruira les frontières et permettra le passage des troupes infernales sur l'ensemble des mondes.

Centenial est protégée par un champ de force magique et par les **Dragons d'acier**,

machines dotées de volonté - plus que d'intelligence - et créés par les **Techno-mages**. C'est une cité gigantesque. Toutes les portions ne sont pas tenues par la Réconciliation ; des territoires sont laissés à l'abandon, d'autres sont encore tenus par les Archimages du Concile, qui, divisé et éclaté, ne représente apparemment pas une menace importante pour la Réconciliation.

Les deux plus puissantes forces de la Réconciliation sont la noblesse seigneuriale des Techno-mages Hauts-elfiques et les **Hérésiarques** - ainsi appelle-t-on le peuple-démon sécessionniste -.

L'instance dirigeante se nomme le **Symposium**.

## LES OPPOSANTS

Les Seigneurs sont donc au nombre de sept.

**Le Duc d'Eibon** vit à Yzorderrex : il représente la perversion de la race Haut-elfique, la magie, la conquête et le pouvoir. Il est le seigneur d'Yzorderrex. Ses guerriers sont appelés Séides de l'Armée Déferlante.

A son arrivée sur le Continent Supérieur, le Duc, en premier, usa d'un sortilège haut-elfique puissant et ancestral qui lui permit d'inféoder tous les dragons du monde. Il les a vidés de leur intelligence et de leur mémoire, les a transformés en machines de guerre destructrices et les a rebaptisés Dragons d'Yzorderrex.

Il a ensuite réouvert la Porte qui relie le Continent Supérieur au Multivers ; un commerce avec les voyageurs d'autres mondes a permis de suppléer à la fermeture de Centenial sur elle et de permettre aux Seigneurs de vaquer à leurs occupations et de satisfaire à leurs besoins.

**Bathorex** : il est le seigneur de la technologie et de la guerre, des bourreaux, des armes et des fous de guerre. Sa cité est sporadiquement un lieu de combat entre ses troupes ou entre elles et les habitants humains. Bathorex pourvoit chacune des forces en armement et s'amuse de ce champ de conflits et de stratégies. Les meilleurs chefs de guerre deviennent ses lieutenants, le temps de leurs réussites militaires. En dehors de ces temps de guerre, la cité est toujours balayée par

des micro-conflits, des violences et des crimes. Elle est aussi le premier marché d'arme du Multivers. A l'occasion de ces rencontres commerciales, tout conflit susceptible de déranger le commerce est interdit et sauvagement réprimé.

Il use de robotique et dernièrement de génétique. Ses derniers « Produits Bathorex » sont les Razides et les Maraudeurs.

**Isménaï** : il est le seigneur du mensonge et de la tyrannie, de la politique dévoyée au profit de la mégalomanie et de l'individualisme. Il œuvre dans l'ombre pour déstabiliser l'ordre et soulever les peuples, avant de les soumettre à sa domination.

**Og'eimaï** : il est le seigneur de la maladie, de la famine et de la folie. Il dénature les corps et les esprits de ceux qui, fatalement, sombreront dans sa cité.

**Muaw'ij** : c'est le seigneur du fanatisme religieux, des inquisitions et des bûchers.

**Fukiama** : il est le seigneur du profit, de l'argent et de l'exploitation industrielle.

**Jamael** : il est le Seigneur de la torture, de la souffrance, de la justice inique et des exécutions capitales.



Dénédor est revenu, extirpé de Quiddity par Hismerhill en vue de repousser une nouvelle fois le mal. Il a gagné Yzorderrex et a tenté de défaire le Duc. Mais les choses ont mal tourné. Le Duc remporta le duel, arracha à Dénédor l'épée Hismerhill et le Champion, gravement blessé – la lame runique de son adversaire est encore plantée dans sa poitrine – tomba des fenêtres du palais, se cogna sur les rochers et sombra dans la mer. Le choc lui a arraché tous souvenirs de son arrivée à Yzorderrex et de sa rencontre avec le Duc.

Dans les flots, il est de nouveau recueilli par Quiddity et jeté sur la plage des Pénurides.

## LES FOUDES D'YZORDERREX

### ◆ Introduction

Djerrak et Osgaliath, les deux plus fidèles compagnons du Champion, ont deux incarnations sur le Continent Supérieur. Ils ont l'apparence et l'identité des compagnons de Dénédor, mais ignorent quant à eux ce qu'ils furent dans leur incarnation mythique. Ces deux personnages vivent à Palamô, le monastère des Pénurides où ils ont embrassé la vocation religieuse pour oublier les horreurs de la Guerre du Schisme à laquelle ils prirent part et pour retrouver la paix. Ils ne reconnaîtront pas Dénédor. Ils sont respectivement un guerrier – usant de dagues magiques qui reviennent à son propriétaire – et un voleur-mage. Osgaliath est un elfe vert. Or il n'y a au Continent Supérieur que des Hauts-elfes. Il ignore qu'elles sont ses origines raciales et ce qu'il est. Son apprentissage magique fut fait par un mage errant, sorte de vagabond alcoolique, qui lui légua son serviteur magique, un chat ailé acariâtre, doué d'intelligence et de parole, appelé Miroir et doté du pouvoir d'emmagasiner des sortilèges – ce qu'il déteste, car il est allergique à la magie et éternue affreusement à son contact. Dénédor connaît l'équipement magique de Djerrak. De même, dans leurs pérégrinations anciennes, Osgaliath fut toujours accompagné de Miroir, créature magique un jour offerte au mage par de sorciers elfiques.

Dénédor avait pour compagnon un chien appelé Akbar. Un jour, l'un des deux Pénurides l'aperçoit sur la plage :

« Un jour, tu as vu un chien sur la plage, qui courait après les vagues, se rapprochait de l'eau et bondissait en arrière sous leur assaut. Il aboyait vers la mer, vers l'horizon, comme s'il appelait et attendait quelqu'un. C'était un chien étrange, perdu, un bâtard ou un spécimen d'une race que tu ne connaissais pas. Tu es sorti de l'ombre paisible du monastère pour descendre sur la plage et voir l'animal, trempé, épuisé et esseulé. Il portait un vieux collier de cuir élimé et sentait mauvais. Étrangement, tu eus l'impression que ta présence était familière au chien. Tu le portais au refuge des Pénurides. Mais depuis, il regarde la mer, et semble attendre toujours, quelque chose, ou quelqu'un. »

Quand à Dénédor, il vit cette étrange expérience :

« Tu redécouvres que la réalité première, essentielle et fondamentale, est une mer infinie au sein de laquelle tu flottes, parmi les étoiles. Tu es diversité et omniprésence, point dans un tout et tout dans un point, infiniment seul. Doucement, tu glisses – fruit de ta volonté ou mécanisme impérieux, tu l'ignores – d'un niveau dans les échelons des réalités et flotte dorénavant sur une étendue d'eau, les yeux clos. C'est le monde de la vérité. Tu évolues parmi les chimères, les fantasmes, les images et les peurs nées des idées et de l'imagination des hommes. Bientôt, un courant t'emporte vers l'échelon de la réalité matérielle. Tu t'incorpores dans ton enveloppe corporelle, tu deviens charnel. Léthargique, tu te sens flotter, encore, sur une étendue d'eau salée, délicatement soulevé par la houle. Machinalement, ta main se porte à tes côtés, et tu sens, enfoncée dans tes côtes, non loin du cœur, une lame de métal brisée. Le sang s'en écoule régulièrement et abondamment, et il te semble, l'espace d'un instant, que tout ce sang emplit la mer et que tu flottes sur un océan de sang. Ta conscience vacille et tu perds ton emprise sur elle. Tu sombres, dans l'eau, ou dans l'évanouissement. Puis tu reprends conscience. Tu es étendu sur une table. Un homme est à tes côtés. Il porte une robe de prêtre. Le capuchon est rabattu sur ses épaules, révélant un crâne rasé et un visage couvert de symboles étranges, peints en bleu. L'homme enfonce ses doigts dans la plaie, dans tes côtes, jusqu'aux phalanges. Tu ne ressens aucune douleur, ton corps est inerte et froid. « L'homme est mort », prononce-t-il. Et te voilà aspiré, de nouveau, dans les ténèbres. »

### ◆ Les Pénurides

La fonction des Pénurides est de brûler les corps rejetés par l'océan, des miséreux sans tombes, jetés à l'eau et emportés par les courants jusqu'au rivage du monastère. La fumée noire des bûchers se voit jusqu'à Palamô. Elle permet aux riches commerçants de la cité de se souvenir de la misère, de la mort, des revers de fortune, des caprices de la destinée et de la fragilité des certitudes.



© Ghislain Thiery

Parfois, la mer se retransforme en Quiddity, l'Océan primal, la source de l'inspiration, des rêves et de l'imagination, duquel les hommes peuvent retirer l'énergie créatrice et la révélation mystique. Sur certaines étendues, l'eau salée disparaît et laisse place à une houle éthérée, intangible, mouvante à l'image des vagues. Et Quiddity fait remonter les corps des miséreux et les recrache sur la plage des Pénurides.

Quiddity est aussi le vide, le néant de dieu, la marque de son absence, de sa disparition, de sa mort. Elle est pour les Pénurides l'objet d'une contemplation, de l'expérience mystique de la vacuité, de la mort du Démiurge. Elle appelle pour eux, quand d'autres sont angoissés par cette vision, à la paix, à l'humilité, à la compréhension du caractère éphémère, paradoxal et précieux de la vie. Elle est source d'une réflexion vidée des tumultes de la peur et de l'intellectualité, elle est la marque brute du rien qui caractérise l'existence, écarte l'arrogance et conduit à la révélation et à l'humilité.

Les Pénurides contemplant le vide et se retrouvent plein d'eux-mêmes, d'une identité déchargée des fléaux de l'illusion, emplie du caractère à la fois simple et mystérieusement impérieux de la réalité, de l'éphémère et de la mort.

Leur monastère est une construction troglodyte creusée dans les falaises de la côte Sud-

Est du Continent Supérieur. Sur les falaises, un promontoire sert de base aux bûchers de crémation. Il y a douze frères et trois novices. Quand un novice devient moine, un rituel de passage consiste à lui tatouer dans le creux de la main droite un tatouage qui ressemble à trois cercles concentriques emplies de minuscules symboles ; au centre, il y a une étoile à six branches. La signification de ce tatouage est mystérieuse, et Arathèmes, le « Père Ancien », ne la jamais explicitée. (voir l'épée ruban pénuride)

## ◆ Le néant de Dieu

L'homme qui apparut aux côtés de Dénédor est Arathèmes, le « Père Ancien » du monastère. La révélation mystique en fait un être sage – selon les codes pénurides -. Son âge est fluctuant. Il apparaît généralement sous les traits d'un homme d'âge mur, mais il peut parfois être un vieillard au regard brillant de sagesse et de compassion, et parfois il est jeune homme fier et énergique.

Il a décidé de ressusciter L'homme, car il n'a pas été rejeté mort des flots – ce qui se produit pour la première fois. Le rituel nécessite de faire de cet étranger un Pénuride. Il lui rase le crane, peint les symboles rituels, et lui fait porter la robe pénuride. Cette robe est magique. Sur la plaie, la toile de la robe devient chair, une sorte de cuir sombre et mou, à l'extérieur, tandis que de l'intérieur de la toile des pseudopodes organiques naissent et s'enfoncent profondément dans la plaie pour le maintenir en vie et pour le soigner.

L'étranger a une blessure à la tête ; le cuir chevelu a été arraché par un choc violent – la chute contre les rochers.

La lame enfoncée dans ses côtes est l'extrémité d'une épée runique sombre. Les runes sont haut-elfiques. Dénédor reconnaîtra des symboles de mort et de souffrance.

Akbar – le chien de Dénédor-Aran - reconnaît son maître et lui fait la fête. Mais les Djerraks et Osgaliath de ce monde sont des Pénurides qui ne le connaissent pas.

Le Père Ancien interroge Dénédor. Pour savoir ce qui lui est arrivé, pour connaître le motif de sa présence sur le Continent Supérieur, et pour découvrir s'il est réellement le Champion Eternel, car Arathèmes doute qu'il le soit, il lui conseille de partir à la cité de Santagarro, afin de rencontrer les jumeaux Hexapamendios et Hepaxamendios qui « en savent long sur le Champion Eternel et sur ses compagnons ». Ils sont tous deux les Maîtres de l'université religieuse. Il lui conseille d'assister à l'un de leurs cours, qui sont très enrichissants.

Il nomme les autres personnages pour l'accompagner, et il sera lui-même du voyage, car il y a longtemps déjà qu'il désire rencontrer les jumeaux



de Santagarro avec lesquels il a déjà une relation épistolaire épisodique. « Il faut savoir s'ouvrir à toutes les vérités pour y trouver la trace même infime du Démiurge et de ce qu'il nous a laissé de plus important : l'expérience et le témoignage de sa mort ». De même, s'il est présent, il suppose que ces importants personnages que l'on ne dérange pas pour n'importe quel motif accepteront d'employer un peu de leur temps pour Aran.

La cité est voisine ; partant au levé du soleil, ils arriveront à la moitié de la matinée et pourront sans doute assister au cours des jumeaux.

## ♦ La fin de Santagarro

### □ Description de la cité :

Santagarro s'étend au long d'une baie et en partie sur une colline boisée – à son extrémité nord – de laquelle des bâtiments majestueux s'élèvent, dispersés entre les arbres. La plage est de sable fin, les jeunes de la ville se baignent. L'architecture est gracieuse et la blancheur de ses constructions flamboie au soleil. Il y a un port et des navires.

Les voyageurs remarquent immédiatement des préparatifs de fêtes. On monte des terrasses tout au long de la plage. Les cuisines des auberges tournent à plein pot, de grands bols sont emplis d'alcool, de sucre, d'épices et de fruits frais, des musiciens montent des scènes. Des mats sont dressés, des décorations, des guirlandes de papier et des lampions sont accrochés.

Etrangement, les habitants refusent de révéler le motif de cette fête, en éludant avec gentillesse la question.

C'est également jour de marché. On y aperçoit des choses et des personnages particuliers. Un individu vend des sortes de bols de miel, entouré d'un nuage d'insectes prenant des formes géométriques changeantes. En réalité, les formes du nuages sont un langage et l'individu est un traducteur employé par ces insectes très entreprenants ... Des mystiques peints s'étant accroché au crâne des chaînes en guise de tresses méditent. Des créatures humanoïdes reptiliennes chevauchent des insectes géants, croisement d'une araignée et d'une fourmi.

### □ Théologie du Champion :

L'université est un amphithéâtre qui se trouve dans la partie boisée de la ville. Les deux jumeaux apparaissent. Ils portent une toge, une barbe vénérable, et l'âge leur a conféré une calvitie. Ils sont semblables en tout point, et se renvoient la parole

comme s'ils parlaient d'un même esprit. Voici leur très bref dernier cours :

« Notre dernière élocution sera brève. Nous achevons aujourd'hui, de manière un peu précipitée, un cycle de conférences intitulé « Théologie du Champion ».

Le mythe est une narration. C'est au sens premier une histoire, une construction assemblant des images, des représentations qui font sens, qui émeuvent et qui enseignent plus qu'ils ne font témoignage d'événements ayant réellement existé.

Ainsi en est-il de la mythologie du Champion Eternel et des Compagnons du héros. Le mot est prononcé : héros. Le héros est un personnage imaginaire dont le destin est porteur de significations fortes, qui ont valeur exemplaire pour les populations qui accordent un crédit aux pérégrinations parfois quelque peu étranges, voir saugrenues, des héros.

Le héros est donc un exemple, moins du fait de l'événement héroïque que des valeurs et des idées que les images de l'histoire exposent.

Aussi, je soutiens que le Champion Eternel n'existe pas, dans l'univers du vrai matériel, mais qu'il est vérité. Qu'il enseigne sur les forces qui fondent, structurent et traversent le monde des hommes. Il est l'ensemble des idées et des valeurs exemplaires de la civilisation qui croit en lui. Bien sûr, il est faux de croire qu'il ai existé. Ne sombrons pas dans les délires de l'imagination sauvage. La valeur de la vie et de la civilisation qui s'élève contre la barbarie nous apprend à croire que les images du mythe héroïque n'existent non pas en tant que telles, mais comme un système de croyances qui repoussent la mort et la sauvagerie au bénéfice de la vie, de l'amour et de la compassion.

Et c'est à cet effet que le Champion Eternel, foyer de nos valeurs et de notre croyance en celles de la vie et de la fraternité, et c'est à cet effet, donc, que le Champion Eternel, en réalité, est une croyance qui nous unit. Le Champion est l'exemplarité qui fait lien entre nous tous, qui croyons en la vie, et qui ne croyons pas en Yzorderrex. Et que le Seigneur d'Yzorderrex se soit prononcé être le Duc d'Eibon, l'oncle et l'ennemi éternel de DénédorAran, est une fine stratégie politique qui l'élève au rang du mythe et doit lui donner la puissance d'incarner pour les crédules le mal et la mort qui doivent nous faire ployer et qui devrait faire s'effondrer d'elle-même les fondations de notre civilisation.

Mais croire en l'existence du Duc d'Eibon, c'est encore conduire à croire en le Champion. C'est exhorter au lien humain contre la barbarie. Car le Champion est le lien qui nous rapproche, nous unit, fait de nous des hommes, ensemble. Le Champion Eternel est le lien religieux.

Et, une fois de plus, aujourd'hui, je pose la question : le Champion Eternel est-il parmi nous ? ».



Tous, d'une masse, ils se lèvent et s'exclament : « je suis là ». L'assistance reste debout solennellement, puis les jumeaux la remercient, et le groupe s'éclate, se dirigeant vers les portes de sortie en discutant. Le jumeaux ramassent leurs feuilles, Arathèmes et ses compagnons les rejoignent.

Après les présentations, les jumeaux, ravis de rencontrer Arathèmes en chair et en os, l'invitent, ainsi que ses acolytes, à venir ce soir déguster une Galbas chez eux. Ils ont l'après-midi pour visiter la ville et profiter de la plage. Arathèmes, qui a pris l'apparence et la nature secondaire d'un jeune homme énergique, pique une tête et enjoint ses compagnons à un peu de détente. Au soir, ils se rendent à la villa des jumeaux qui se trouve au sommet de la cité, sur les falaises, en bordure de la plaine desséchée.

Le Galbas est un insecte-crustacé qui se mange vivant et doit le rester le plus longtemps pour que la saveur se conserve. Il se dévore minutieusement de la queue à la tête, et pousse des petits cris d'horreur et de souffrance au fur et à mesure qu'il disparaît, morceaux par morceaux, dans la bouche de ses gourmets tortionnaires.

Ce soir, la ville, donc, est en fête ; et tout le monde festoiera jusqu'au lever du soleil. Les jumeaux proposent de s'y rendre. Mais en aucun cas, les pénurides ne devront se séparer. De même, le motif de ces réjouissances est scrupuleusement caché, nul ne doit l'évoquer...

...car, ce que cachent les habitants et les jumeaux en particulier, c'est que c'est une dernière célébration : demain, la ville sera détruite au lever du soleil par le Dragon d'Yzorderrex. Les habitants ont refusé de fuir. Ils mourront tous ensemble.

La fête est magnifique. On y mange et on y boit à volonté. Partout, on danse et on chante. Un feu d'artifice au-dessus de la baie est organisé. Les gens sont extraordinairement accueillants. Devant chaque maison, les familles ont dressé une table, et les personnages sont systématiquement conviés à les rejoindre. Les jeunes se sont réunis sur la plage. Les notables font un banquet sur une place publique attenante à la plage. Les jumeaux s'y rendront, ne quittant pas de l'œil leurs compagnons.

Une heure avant le lever du soleil, les membres des familles se retrouvent et se réunissent ; la musique s'arrête. Les voix se baissent : c'est le dernier moment. Les joueurs assistent à des effusions de sentiments. Les pères embrassent leurs fils, les épouses et les fiancées versent une larme. Une atmosphère saisissante s'empare de la ville. Les jumeaux doivent maintenant rentrer à la villa avec leurs invités, pour qu'ils cherchent leurs affaires. Enfin, ils révéleront l'objet de la dernière fête de Santagarro, et intimeront

l'ordre aux personnages de quitter la cité, au risque d'encourir une mort certaine au lever du soleil.

Mais, alors qu'ils sont dans la villa, des Séides ailés fondent sur les jumeaux : D'Eibon veut leur tête. Arathèmes ordonnera à ses disciples de fuir. En se défendant, il révélera à des témoins le secret du tatouage palmaire et l'usage de l'Épée ruban Pénuride. Il mourra en premier au cours du combat, et les jumeaux seront peut-être abattus, si les personnages fuient. S'ils restent pour défendre les vieillards, ils verront, fuyant la bâtisse après le combat, l'arrivée du Dragon. Quelques jets de bombes incendiaires extermineront les habitants.

Quoi qu'il se passe, les personnages doivent être récupérés dans leur fuite par « l'aigle de Centenial »...

#### □ Épée ruban pénuride

Tatouage composé de cercles concentriques empli d'une densité de symboles minuscules et une étoile à six branches au creux de la paume, au centre du tatouage.

Le tatouage sacré. Seul Arathèmes sait à quoi il sert. « C'est un secret qui sera révélé à son heure. Alors, chaque Pénuride saura comment l'employer et chacun pourra accomplir son destin. »

Sur la volonté du porteur, l'étoile centrale se met à tourner et un éclat lumineux argenté apparaît au-dessus de la paume. Il se transforme en un ruban argenté vertical et ondoyant, ayant la consistance étrange d'une sorte de métal lumineux et ondulant. Il peut s'étirer jusqu'à une distance de cinq mètres pour frapper sa cible. C'est une arme magique qui ne demande pas la maîtrise d'une compétence de combat.

Dommmages : 2d6+2 / 2d8+2. F.S. : 3. Considérée comme une arme +2 ; a les effets d'une arme en argent.

#### □ Séide de l'Armée Déferlante

Ils portent une impressionnante armure de plaque noire par dessus laquelle est passée une toge de la même couleur. Les bords des manches larges et le plastron sont décorés de symboles d'appareils géométriques et stylisés, et de blasons militaires. Leur casque est impressionnant. La partie inférieure est constituée d'une rangée de barres métalliques verticales. Le sommet est arrondi et poli, des piques d'une quinzaine de centimètres en émergent. Les épaulières sont massives, anguleuses et tranchantes comme des ailerons ; elles se rabattent sur la toge. Il en existe une version ailée du

Séide, dont les ailes, tranchantes comme des rasoirs, projettent des lames acérées.

Guerrier niv. 5  
 Vie : 40  
 C.A. : 0 [Armure plastacier de combat]  
 Epée large : 2d4 / F.S. : 5  
 Pistolet mitrailleur : coup par coup : 1d8.  
 Rafale : 3d8 , J.P. souffle : ½  
 Ailes tranchantes : 2d6. Projection de lames : 3d6. J.P. souffle : ½.

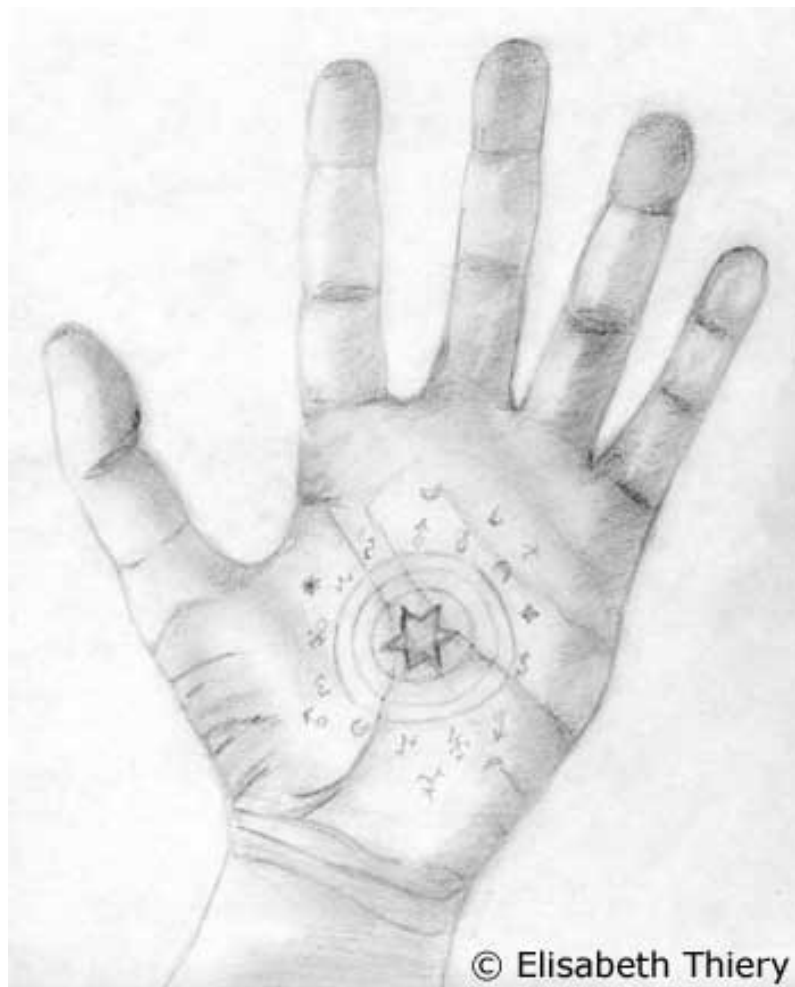
□ Dragon d'Yzorderrex

Ce sont des dragons rouges dont la nature a été transformée par magie. Ils sont recouverts d'une carapace métallique sombre et disposent de trois têtes. La mâchoire de la tête centrale projette des sphères explosives incendiaires. Les deux autres

mâchoires sont mécaniques. Elles broient jusqu'à l'acier et sont équipées de deux canons d'assaut énergétiques.

Niv. : 16+  
 Vie : 270 (total). Corps : 90. Têtes : 60  
 C.A. : - 5

Attaques : 5  
 Tête principale : mâchoires : 4d6  
 5 sphères explosives : 10d6 : J.P. Souffle : ½.  
 Matériel : J.P. contre feu à -3.  
 Têtes secondaires : mâchoires : 3d6  
 Canons : 5d6 : J.P. Souffle : ½  
 Griffes : 4d6  
 Queue : 3d6







## « IL ETAIT UN PETIT NAVIRRRREUH !... » :

« L'Aigle de Centenial » est un navire des Traverses que Wolfram, contrebandier natif du Continent Supérieur, a gagné au jeu à un capitaine des Royaumes sans doute renégat à la Guilde. C'est d'après Wolfram « le navire le plus rapide du Multivers ». « Un ami mage » aurait « boosté » l'orbe magique, et le navire dispose à l'avant de trois panneaux amovibles, l'un devant et les deux autres de chacun des côtés, s'ouvrant sur la gueule d'un canon de deux mètres de diamètres pouvant lâcher une bordée ayant pour unique vocation de stopper net le navire ou de freiner brusquement sa vitesse. Un serviteur magique – une sorte de diabolotin facétieux et ricanant - oriente le canon et enflamme la mèche rapide quand Wolfram, au moyen de leviers situés sur le côté de la barre, actionne mécaniquement l'ouverture de l'un des panneaux.

Dans leur fuite de la cité, nos héros ont croisé le chemin de Wolfram qui les a recueillis. Jamais ce dernier n'accepterait de rejoindre Centenial, de braver les Hordes et de défaire les défenses de la cité. Pourquoi Wolfram accepterait-il, si les personnages – dont certains doivent n'avoir qu'une envie, celle de rejoindre leur monastère paisible – lui demandaient de gagner Centenial ?

En réalité, il est arrivé aujourd'hui au capitaine de l'Aigle une succession d'événements perturbants. Cela a commencé par un rêve. Une pluie de pièces d'or tombait sur le navire, amarré à Santagarro, remplissait la mer, recouvrait les rues. Et Wolfram, pourra-t-il raconter, les larmes aux yeux et la voix enrouée par l'émotion, nageait et courait dans l'or.

Ensuite une avarie a forcé le navire à accoster à Santagarro. Une circonstance étrange, d'autant plus que ses habitants semblaient inquiets de le voir arriver en pleine nuit, alors que ces gens si accueillants d'habitude faisaient l'une de ces fêtes auxquelles ils conviaient toujours les étrangers. De plus, il eut le sentiment d'être surveillé. Il quitta le pont, déjouant la surveillance des marins de Santagarro et s'enfonça dans la ville en proie aux libations. Ici, il eut une impression à la fois forte et mystérieuse, celle d'un nouveau départ qui pourrait lui échapper, s'il ratait une alternative difficile à cerner.

Revenu, heureusement, au bateau avant le dragon d'Yzorderrex, il assiste à l'arrivée encore lointaine de la créature, et échappe de peu à son feu. Il recueille les Pénurides, et prend subtilement conscience que ce qui se joue là n'est pas innocent...

### ♦ La princesse de Tryoncyfiel :

Revenons-en d'abord au monastère. Les pénurides voudront certainement y revenir. Malheureusement, le Dragon d'Yzorderrex ne l'a pas oublié sur son passage. La falaise est frappée d'une gigantesque trace de brûlure. Au fond des grottes, il ne reste que des corps recroquevillés et noircis...

Wolfram recueille en silence des moines et le Champion. On part pour Tryoncyfiel.

Dans cette ville, déjà ravagée par l'ennemi, ils devront sauver une jeune princesse, seule et abandonnée dans son palais.

D'escale pour refaire le plein de vivres dans le port qui n'est pas détruit par l'adversaire – il compte bien user du commerce florissant de la cité une fois prise-, l'Aigle de Centenial est pris d'assaut par un jeune homme impétueux.

Il s'appelle Osymandias et est le général des forces de Tryoncyfiel. Il tente de contraindre Wolfram, au moyen d'une grenade thermique, à rejoindre l'étage supérieur du palais dont les forces défendent la base contre les armées robotiques de Bathorex, diligué dans cette mission par D'Eibon.

Au milieu de cette crise, Dénédor perçoit des images et des impressions étranges. Un lien mental naît entre la princesse Hitomi et Dénédor. Il perçoit sa peur, sa solitude et reçoit son appel à l'aide.

Hitomi est muette depuis la mort accidentelle de ses parents. Peu après le drame, un magicien mystérieux, un haut-elfe d'une beauté exceptionnelle, vint à la cour et lui offrit une étrange créature magique, une sorte de papillon bleu. Cet être permet à la princesse de communiquer au moyen d'un langage empathique.

Après leur rencontre, à un moment particulier, elle pourra prononcer ces mots particuliers : « Mais c'est le Champion Eternel », alors que personne ne croit plus en « l'incarnativité » du héros.

Elle est accompagnée par Agnès, sa jeune dame de compagnie, bavarde, énervante, gaffeuse.

Voici ce qui devrait induire Dénédor à soutenir les revendications de Osymandias. Lequel se calme et propose au capitaine une gemme grosse comme le poing, en lieu et place de la grenade.

Le navire décolle.

Au pied du palais, la lutte fait rage entre des robots de combat de 3m50 de haut et les chevaliers de Tryoncyfiel. Au dernier étage, un large balcon permet d'entrer dans un gigantesque salon empli de meubles raffinés, de tableaux et de tapisseries. Hitomi a l'air minuscule et perdue au milieu de ce décors fastueux. C'est une belle jeune femme blonde aux traits gracieux. Une étrange créature semblable à un papillon bleue repose sur son épaule et la suit partout. La princesse a un air éthéré et absent. Agnès, sa dame de compagnie, claque des dents, court dans tous les sens et pousse des petits cris.



Malheureusement, un robot de combat surgit, fracassant les portes du salon et arrachant l'encadrement au passage.

Pendant le combat, au moment où un personnage frappe le robot au moyen d'une arme métallique, Osymandias touche le dos de ce personnage : une décharge électrique remonte le long de l'arme et fait exploser le thorax du robot, ouvert et fumant. On voit les câbles électriques tranchés et crépitants. Alors qu'ils rejoignent l'Aigle, le robot, déréglé, se relève et se prend pour leur ami, sautant sur le navire et manquant de le faire chavirer.

« Hé, les copains attendez-moi, vous m'oubliez. Hou la vache, quelle aventure les amis !:»

Osymandias veut le faire passer par dessus bord. « Tu es fou, ce machin coûte une fortune ! » hurle Wolfram.

Leur nouveau compagnon robotique prétendra s'appeler Stanley – après une hésitation et s'être gratté le crâne-.

Immédiatement, dans leur fuite, l'Aigle essuie l'assaut des « Fléaux de guerre » de Bathorex. Un navire de métal noir volant - usant de réacteurs et du système antigravitaire de Bathorex – les charge. L'Aigle est bien plus rapide, mais bientôt, des moto-jets sortent de ses cales béantes et rejoignent l'Aigle. Par haut-parleur, ils réclameront la princesse. En cas de refus, ils prennent d'assaut le pont et un combat commence. Agnès et Stanley, terrorisés, se sont réfugiés l'un et l'autre dans leurs bras et claquent des dents et des genoux.

Les « Fléaux de guerre » portent une armure métallique intégrale blanche. Le casque représente un crâne de squelette. (dixit Rangers vénusiens de Bauhaus, *Mutant Chronicles*, p. 99).

#### ❑ Robots de guerre Bathorex (Stanley)

Créature niv. 8+ Points de vie : 80  
C.A. : -2  
Epée géante : 3d6 f.s. : 10  
For : 22 : +4 +10

#### ❑ Fléaux de guerre

Guerrier niv. 5  
Vie : 40  
C.A. : 0 [Armure plastacier de combat]  
Epée large : 2d4 / F.S. : 5  
Pistolet mitrailleur : coup par coup : 1d8.  
Rafale : 3d8, J.P. souffle : ½

### Equipage de « L'Aigle de Centenial »

#### ❑ Grodur

Colosse musculeux au crâne rasé, à la voix rocailleuse et à fort tempérament.

guerrier niv. 5, For : 18(60), Dex : 15 : 0 / -1, Con : 17 : +3  
Vie : 45  
Initiative : 7 (facteur speed de Hache)  
Combat : *tou* +2 *dom* +3  
: Hache de guerre ( 1d8)  
C.A. : 6 (cuir clouté + dex)



□ Léa

Jeune femme en armure de cuir aussi courte que moulante. Beau visage, mais, éborgnée, elle porte un cache-œil de cuir.

guerrière « spécialisée » niv. 5 , For : 15 ,  
 Dex 17 : +2 / -3 , Con : 15 : +1  
 Vie : 35  
 Initiative : - 3  
 Combat : *tou* + 1  
     Epée large (2d4)  
     frappe 2 fois un round sur 2  
 C.A. : 4 ( cuir clouté + dex)

□ Tache

Félis, soit un humanoïde mi-homme, mi-chat. Pas très bavard, mais reconnaissant pour qui sait s'y prendre.

guerrier / voleur niv. 3/2 , Dex 19 : +4 / -5 ,  
 Con : 15 : +1  
 Vie : 17  
 Initiative : 0  
 Combat : Cimenterre (1d8) [ pour les tables, le considérer comme un guerrier 3 ]  
     Ambidextre naturelle : frappe deux fois par round  
 C.A. : 2 (cuir cloutée + dex)

□ Disach

Petit, grassouillet, doté d'une paire de lunettes rondes et d'une calvitie, il est surnommé « l'artiste » par ses compagnons. D'un naturel débonnaire.

voleur niv. 6  
 Vie : 24  
 C.A. : 4 (cuir cloutée + dex)

◆ **L'Oracle et le Champion :**

Hitomi entre, accidentellement, en communication empathique avec Aran, en lui prenant les mains et en les entourant d'un halo de lumière : il a une vision, celle de l'Oracle d'Oxymandh. La prochaine étape est ainsi fixée.

□ Description de la cité :

Oxymandh est la cité sainte du Continent Supérieur. Avant l'arrivée des Hordes, elle était en quelque sorte la Katmandou de ce monde. Il n'était question que de sérénité et de paix intérieure.

Il existe un nombre incroyable de cultes sur le Continent Supérieur. Rien à voir avec les dieux habituels de Donjon... Imaginez plutôt des divinités hindous célébrant l'amour, la paix ou la colère, dans une débauche de couleurs chamarrées, d'encens et de prêtres en toges baptisant dans les eaux sacrées du port. Les croyants ont le visage peint, le crâne rasé ou au contraire de longs cheveux et des colliers

de perles. Les psalmodies rythment la cité et les enfants courent nus dans les rues. On célèbre la félicité, la compassion, et la sagesse.

Voici tel qu'un habitant ou Wolfram pourrait décrire Oxymandh, avant l'arrivée des Orthodoxes.

Aujourd'hui, les temples multiples sont vides, ou brûlés. Les habitants sont sombres. Ils observent silencieusement les patrouilles de Séides, quand ces derniers ne les contraignent pas par la violence à baisser les yeux.

Derrière la cité, il y a une haute colline qui sépare la ville des étendues arides. Son sommet est masqué par un nuage vert d'aspect opaque et remugle... Des troupes sont positionnées au bas de la colline, tout autour. C'est le Mont Dhristos (voir plus loin).

La cité est occupée par les forces de D'Eibon. Les accès à l'Oracle et au Mont Dhristos sont gardés par ses militaires.

Si les personnages s'intéressent à l'histoire de Oxymandh, voici ce qu'ils pourront apprendre. Les Eurethémec – une race si ancestrale qu'on ignore aujourd'hui qui ils étaient et à quoi ils ressemblaient - choisissent un endroit, et s'y installent en méditation ; au long d'un cheminement formé de nombreuses étapes de révélation mystique, ils fossilisent, au point, s'ils ne sont pas attaqués dans cette position vulnérable, de se voir couverts d'une sécrétion minérale, qui se mue en une épaisse gangue et les transforme en statue de pierre. Puis, le processus conduit à la production d'un amoncellement rocheux , et enfin, l'Eurethémec devient un oracle. Une ville se crée alors autour de ces êtres achevés et sacrés, et c'est ainsi qu'apparaît une cité sainte. Oximandh est la dernière. Mais son caractère sacré ne tient pas qu'à l'oracle. Ce dernier se rendit en ces lieux pour méditer certainement parce qu'il fut attiré par une source de transcendance qui alimentait sa contemplation : le Mont Dhristos, une place sainte antique, vraisemblablement démiurgique et invisible derrière son nuage vert empoisonné.

D'Eibon, n'a pas détruit la jumelle religieuse de Santagarro parce qu'il veut s'accaparer le pouvoir du Mont ; un massacre n'est pas judicieux à proximité de la conscience du lieu sacré que l'on veut conquérir. Et D'Eibon veut mettre la conscience du Sanctuaire à ses pieds et faire attester son prétendu caractère divin.

□ Intrigues

Arrivés en ville, les personnages chercheront à prendre la température et à s'approcher de l'Oracle. Durant leur promenade, différents éléments peuvent survenir.



## Événements aléatoires : 1d10 :

**1 à 4** : rien.

**5** : une exécution publique : quinze Séides entourent une estrade et des poteaux de pendaison : quatre hommes vont être pendus. Ils ont été désignés au hasard pour faire un exemple. Leur épouse et leurs enfants sont dans la foule, effondrés et pleurant.

**6** : un assaut : les Séides investissent une église tenue par des religieux résistants. Sur le toit, un prêtre maudit les assaillants et Yzorderrex, et prédit l'arrivée d'un élu qui brûlera ce monde décadent. Il disparaît dans les flammes.

**7** : un viol : des Séides s'en prennent dans la rue ou dans une auberge à une jeune femme sans défense.

**8** : une exécution sommaire : un vieillard ivre bouscule maladroitement un Séide d'une patrouille de quatre. Il est immédiatement abattu.

**9** : le pillage d'un commerçant

**10** : Un acte de résistance : un Séide éloigné d'une patrouille pour observer une devanture est abattu par un jeune homme qui sort de l'ombre, armé d'un pistolet-mitrailleur. Il est pris en chasse par les trois soldats restants dans les petites ruelles de ce quartier. Si les personnages rattrapent et aident le résistant, ce dernier les conviera à se quitter. Ils peuvent être des espions...

## □ L'Oracle d'Oximandh :

L'Oracle se trouve au centre de la cité. Il est défendu par un Razide et par cinq Séides de l'Armée Déferlante.

Un Razide est un gigantesque colosse de 3 mètres, presque aussi haut que large. Il est glabre et nu. Son organisme est constitué de chair, de pierre et de métal. Il porte un fusil-mitrailleur monumental – trop lourd pour un humain –.

L'Oracle un temple majestueux, ses tours de marbre noir s'élèvent gracieusement vers les cieux. Une gigantesque porte à double battant en bronze en marque l'entrée.

L'Oracle est une pierre rouge de quatre mètres de haut sur laquelle est gravée un visage austère. Son nez est aquilin, les lèvres de sa bouche sont minces et serrées, ses yeux sont longs et droits et son menton pointu.

Ses yeux s'ouvrent et se posent sur le Champion, le visage s'anime :

*« Champion du Très Haut, tu dois t'affirmer sur les peuples et sur les événements du Continent Supérieur ; l'enjeu n'est pas simplement le destin du monde, il est également celui de ton identité, qui se vide, qui perd de sa substance. Bientôt, le Champion Éternel pourrait ne plus être personne, si nul ne croit en son incarnation. »*

*« Pour t'affirmer, tu devras escalader le Mont Dhristos ; protégé par des nuages opaques et empoisonnés, son sommet renfermerait le dernier vestige du Démon. Le mythe veut que seuls ceux que*

*le Démon reconnaît comme siens peuvent rejoindre saufs son Sanctuaire Saint et réaliser le destin qu'il leur a promis. »*

## □ Le Mont Dhristos :

Profitant des ténèbres, L'Aigle de Centenial peut approcher le dos du Sanctuaire. Gagez sur l'habileté de Wolfram...

A terre, alors qu'ils approchent du nuage, un miracle se produit : il se transforme en une étendue d'eau qui s'écarte à l'approche de Aran et forme un passage vers son entrée. Le Sanctuaire est un temple d'aspect antique en granit. Un large escalier mène à une façade sur laquelle courent des colonnes. Son toit est plat.

Une porte en grès mène à l'intérieur. Le sol est poussiéreux. Des colonnes conduisent au long d'une nef vers le cœur qui est luminescent. Le cœur est ceinturé de vitraux et de statues représentant une vingtaine de héros, de chevaliers, de sages, de prêtres et de mages. L'éclat provient d'une dalle en or sur laquelle une lumière céleste tombe, s'échappant d'un dôme en argent. La dalle repose sur un symbole gravé sur le sol : une étoile à six branches frappée en son centre du dessin d'une clé.

Des éclats bleutés apparaissent dans le filet de lumière argentée qui tombe du plafond. Ils commencent à danser gracieusement, se rejoignent et forment un halo qui semble flotter comme un rideau soulevé par la brise. Le halo tremble quelques instants, s'étend dans l'air, envahit les hauteurs du cœur, et descend sur les personnages.

Aran prend feu. Il s'embrase. Sa robe et ses chairs s'enflamment et se consomment en l'espace de quelques instants. Il s'écroule au sol, corps carbonisé, replié sur lui-même. Il n'a ressenti aucune douleur ; il a été ébloui par une lumière aveuglante qui l'a frappé comme un poing et l'a jeté au sol. Il a entendu une voix tonnante, dont il ne se rappelle plus les mots. Quand il se relève, il est redevenu Dénédor.

Ses compagnons, nimbés de lumière, retrouvent leur mémoire et leurs anciens objets magiques – à vous de les inventer selon la classe des personnages – qui apparaissent à leurs pieds. Ils gagnent tous un niveau d'expérience.

Concernant ces objets, un voleur, par exemple, peut retrouver une dague « obscurcissante » + 5 qui génère un halo de ténèbres qui enserre son adversaire et accroît son « déplacement dans l'ombre » de 40 %, et une paire de sandales qui accroissent son « déplacement silencieux » de 40 %.

Un guerrier ou un prêtre pourrait obtenir un *marteau de guerre +4* aux effets aléatoires déclenchés quand il touche son adversaire. Lancez 1d10 :



sphère enflammée : 1d6.

sphère de glace : 1d6.

deuxième attaque (sans nouvel effet magique).

éclat lumineux blanc : confusion : l'opposant gagne un malus de 2 au to hit de sa prochaine attaque.

colonne d'éclairs : 2d6.

relancer deux fois.

+3 aux dommages.

rayon de lumière rouge : affecte son prochain jet de protection d'un malus de -4.

rayon de lumière verte : aveuglé pendant un round ( a un J.P. )

rayon de lumière bleu : le porteur bénéficie d'un soin mineur.

Sur la dalle en or, est inscrite l'histoire de Hismerhill.

*«Ceci est l'histoire de l'Épée Unique et de ses Porteurs.»*

*« De ses poèmes et de ses chants, Erin, le Demiurge banni, le renégat, créa les mondes. Il utilisa l'énergie des cadavres de ses pairs, et l'Océan primal naquit. Il lança Hismerhill dans le vide, et l'épée fut le stylet de la création. Elle brisa la rigidité de Quiddity, leva la vie et dessina ses formes et ses figures, sous la volonté du Père. Elle battit le premier des mondes, le Pays fantastique, et donna naissance à ses premiers habitants, les Dieux.»*

*« Morvran était le père des elfes, et le roi des Dieux. Il portait le symbole de la royauté : l'Épée Première, don de son Père. Eibon était le frère de Morvran. Semblable à lui, il était beau, bon et doué en toutes choses.*

*Tout deux courtisèrent Eliana, la déesse de l'amour. Celle-ci offrit ses grâces à l'aîné des Dieux. Et Eibon en tira du ressentiment. Il se mit en colère contre son frère, et Morvran, courroucé, tira l'Épée et le frappa si fort qu'il lui arracha la mâchoire. Défiguré, hideux, Eibon se retira dans les Ténèbres pour que l'on ne voit pas sa laideur et pleura amèrement. Le seigneur des terres inférieures entendit ses pleurs et se présenta à lui. Eibon, ivre de rage, attira ses faveurs et lui vanta les beautés et les merveilles du monde supérieur et de son jour. Le Seigneur des Ténèbres en fit son vassal, et le frère de Morvran devint le Duc D'Eibon. Il leva l'armée du Mal et la jeta contre les forces du Bien. Il choisit six guerriers puissants doués de dons magiques et créa ainsi les Sept*

*Nécromanciens, un nom qui allait frapper d'horreur les peuples vivants.»*

*« Bulrok, le Dieu de la guerre, fut balayé par les Hordes des Ténèbres. Ariana, la déesse de la justice, vit l'ordre et l'harmonie profanés et violés. Morvran lui-même éprouva la mort de ses forces et en fut anéanti. Alors qu'il fuyait avec son fils unique, Dénédor, il tomba dans un guet-apens et fut tué par son frère. Mais l'enfant fut emporté dans les cieux par un dragon surgi du ciel, envoyé par le Demiurge. Et le Demiurge lança sur le Pays fantastique un artefact étrange, dont on ignorait les desseins : une boîte dans laquelle étaient enchâssées sept serrures et sept clés.»*

*« D'Eibon avait conquis l'Épée Première et les royaumes. Mais il était soucieux. Quel était le sens du geste de son Père ? Il arracha les clés de la boîte, en répartit six à ses lieutenants et garda la dernière, pour empêcher quiconque d'actionner le mécanisme divin. Ainsi commença sa perte.»*

*« Une prophétie sombre frappa le règne du Duc et de son Seigneur. Hismerhill serait l'objet de leur déclin. D'Eibon n'était-il pas le nouveau maître de l'Épée ? L'Épée avait fusionnée en lui ; l'Un était l'Autre, l'Un aimait l'Autre. A leur grande douleur, et malgré ses protestations d'innocence, le Duc se sépara d'elle et la cacha loin dans les mondes, pour que nul ne l'étreigne à sa place. Ainsi se poursuivit sa perte.»*

*« Son obstination était folle. Que pouvait-il contre la volonté du Créateur ? Celui-ci, peintre, dessina le déclin du Duc. Poète, il conçut l'histoire de sa chute. Il fit naître les Compagnons du héros et les précipita vers le fils de Morvran, recueilli par un baron humain qui l'avait élevé comme son fils. Il lança à leur rencontre son Héraut, et celui-ci leur dit qu'ils étaient le bras du Demiurge. Les Compagnons de l'Aube partirent en quête.»*

*« Et l'histoire fit choir l'épée dans la main.»*

*« Et l'histoire fit tomber, un à un, les Nécromanciens.»*

*« La boîte demiurgique retrouvée fut ouverte : elle engloutit le Seigneur des Ténèbres.»*

*« Le neveu retrouva son oncle, et l'épée, aimante du Champion, trahit son ancien prétendant et tua l'assassin du père de son amant.»*

Pendant ce temps, dehors... : la transformation miraculeuse du nuage en lac a mis la cité sans dessus-dessous. La nouvelle, se répandant comme une traînée de poudre, a sorti les mystiques de tous ordres de l'inertie. Extasiés, ils exhortent la cité à se soulever contre l'opresseur et à reconnaître l'arrivée du prophète. Les habitants ont pris les armes.

Les personnages sortant du Sanctuaire voient la ville à feu et à sang et entendent les cris des émeutiers. A eux de comprendre quelle part ils ont dans ce soulèvement et de gérer leur nouvelle popularité, ou d'en profiter pour fuir, puisque les troupes au bas de la collines se sont lancées sur la cité pour tenter de rétablir le calme. Il est possible qu'une partie de la troupe ait eu pour ordre d'investir le Sanctuaire et de comprendre ce qui a pu se passer. Dans ce cas, ils s'en prendront aux personnages. Ou inversement... Et pourquoi les occupants n'auraient-ils pas envoyé ceci :

□ Verex

Exo-squelette de combat high-tech Bathorex, il ressemble au croisement d'un gigantesque serpent achevé par un torse humain. Il porte une hache à double lame et un bouclier, le tout dans un *design* futuriste. Le torse, dressé, mesure 3 m 50. La hache projette des sphères d'énergie et le bouclier dispose de 10 missiles.

Options :  
 infravision  
 viseur (+1) sur arme de visée  
 module anti-gravité (lévitation) et réacteur atomique (vol)

Caractéristiques :  
 Niveau et nombre d'attaques : selon le guerrier qui le pilote. (ici Niv. 10)  
 Vie : ajouter 100 aux points de vie du pilote. (ici, 190 points de vie en tout)  
 Force :  
 22 :

+4 +10  
 C.A. : - 6

Armement :  
 hache : 3d6 (+ 10)  
 boule d'énergie : attaques : 2. 4d6 (J.P. Souffle : ½ ). Distance : entre 3 mètres et 20 mètres. Origine du tir : hache.  
 missiles : projectile : attaques : 2 (début et fin de round). 6d6 ( J.P. Souffle : ½ ). Distance : entre 10 mètres et 200 mètres. Origine du tir : bouclier.

Plus tard, de retour sur le navire, Hitomi pourra permettre à Aran, s'il y songe, de tenter de se remémorer les paroles entendues dans le Sanctuaire. Des mots remontent à sa mémoire, une proclamation lancée d'une voix tonnante.

*« L'heure viendra. Celle du dernier combat. C'est le prix de leur vie, mais c'est à toi de le payer. »*

□ Razide

Créature niv. 14 Vie : 200  
 C.A. : -5  
 Pistolet mitrailleur : coup par coup : 1d10.  
 Rafale : 3d10 , J.P. souffle : ½  
 Poing : 1d6 f.s. : 5  
 Attaque : 2  
 For : 22 : +4 +10  
 R.M. : 15%





## VOIR CENTENIAL ET MOURIR

### ◆ Description

Le voyage de L'Aigle s'est passé dans un ciel clément, exception faite de quelques tracasseries. Les Crouettes-bull, d'abord, créatures hybrides mêlant la mouette et le pitt-bull – « il suffit de les nourrir de temps en temps », fait Grodur, balançant en l'air des morceaux de viandes – et les requins volants, reconnaissables à leur nageoire qui dépasse des bancs de nuages...

La ville-universum est le seul endroit où ils seront à l'abri des Seigneurs Orthodoxes et de Yzorderrex. Elle est malheureusement protégée par un champ de force énergétique et par des Dragons d'Acier qui plane en vol stationnaire autour du champ qui libère une entrée à son sommet pour assurer un passage.

Les Dragons d'Acier ressemblent à un croisement entre un avion de chasse et un dragon. Ils ont quatre têtes, dont une plus importante qui renferme un cockpit et le pilote. Les quatre ailes sont profilées et dotées de réacteurs et de lance-missiles. Les trois têtes restantes disposent dans leurs mâchoires de canons énergétiques meurtriers.

Centenial est gigantesque. Sa superficie s'élève à plusieurs milliers de kilomètres-carrés. Il faut à L'Aigle de Centenial plusieurs semaines de voyage pour la rejoindre.

Elle ressemble à une mégalopole moderne, constituée d'avenues, de building de marbre et de verre, de pyramides de granit et de parcs verdoyants. En son centre, huit tours de cinquante étages en marbre noir, reliées par des ponts et des arches, enserrant une pyramide titanesque – le bâtiment le plus élevé de la cité. Cette pyramide est creuse. Un puit enferme une tour. Une première partie, en forme de C, est constituée de métal argenté. L'intérieur de la structure en C est de verre veiné de marbre et d'or. Chaque étage est relié à la pyramide par des passerelles. La tour centrale est le centre politique. Elle renferme les locaux du Symposium.

Le Symposium est ainsi composé :

L'Hérésiarque Anakal Bakhreth.

Hérathe le sage, un humain.

Apis le dieu robot, une machine intelligente ayant l'apparence d'un taureau mécanique.

Galiénos, le Techno-mage.

Chacun représente les quatre communautés les plus importantes de la cité.

### ◆ Welcome to the paradise...:

Deux options se présentent :

1) L'Aigle rejoint la cité. Il est appréhendé par un Dragon d'Acier qui le somme de quitter « l'espace aérien ». Au moyen d'un porte-voix, Wolfram annonce qu'il ramène la princesse Hitomi. Après quelques instants, le Dragon d'Acier les conduit vers le sommet. Le passage s'ouvre et ils sont « raccompagnés » à l'aéroport.

2) La cité est attaquée par les navires noirs de Bathorex dont les canons crachent leur feu sur les dragons, qui répliquent. La bataille est terrible. Il faut se frayer un chemin vers le passage au sommet qui s'ouvre fréquemment pour laisser passer de nouveaux dragons.

L'Aigle peut être abattu par un camp ou par l'autre. Wolfram se démène comme un dément pour se livrer un passage. Le navire a l'air d'une minuscule coque de noix. Il est assailli à un moment par un Verex et/ou des « Fléaux de guerre » - les abordant à l'aide de moto-jets – qui attaquent les Dragons tels des insectes agressifs et suicidaires.

Cet assaut n'est pas une si mauvaise chose, car cela permet aux Techno-mages pilotant les Dragons d'Acier d'identifier les personnages et l'équipage comme des alliés. L'un d'eux pourra les aider et les conduire vers le passage et l'aéroport.

Dans un cas ou dans l'autre, ils ne sont pas vraiment accueillis en héros. Après tout, on est en temps de guerre.

Hitomi et Agnès sont recueillies, mais Dénédor/Aran n'étant pas reconnu comme le Champion, le symposium verra en lui une sorte de chef religieux populaire menaçant. Lui et ses amis, ainsi que l'équipage de L'Aigle, sont interrogés par le symposium et enfermés, certes dans des chambres luxueuses et dotées du dernier cri en matière de Hi-Fi et de télévision.

Jusqu'à ce que l'esprit de la boîte démiurgique ne les réclame au symposium.

Rappelez-vous de la boîte lancée sur terre par le Démiurge à l'âge héroïque. Elle aussi est de retour, comme D'Eibon, Dénédor et les Compagnons. Elle a été retrouvée dans le désert des terres du centre par une expédition envoyée par les Techno-mages, suite à une prédiction, et elle a été identifiée comme telle.

La boîte est dotée d'un esprit, qui se matérialise sous la forme d'une femme dont le corps s'achève dans son dos par des flagelles qui flottent en l'air. En présence de Dénédor, des compagnons et du Symposium, elle s'adressera au Champion en ces termes :

« Le chemin qui mène vers chacune des clés est un mythe. Au sens propre, une narration, une histoire qu'il vous faudra achever. Si la fin de l'histoire satisfait à l'esprit de la clé, elle vous sera révélée et acceptera de devenir votre propriété. Dénédor, laisse-toi emporter par ton cœur et par ton sens de la justice, cela te mènera au sommet. Mais il te faudra tomber de haut, car tu devras réussir ce que tu n'es jamais parvenu à faire : perdre le combat...»

## ◆ Conclusion

Nos compagnons doivent donc retrouver les clés qui se trouvent réparties sur le Continent Supérieur. La mince affaire...

L'aventure ne fait que commencer. La suite des péripéties de nos héros n'a guère plus grand chose à voir avec la thématique de ce numéro de EastNWest, bien qu'ils retrouveront certainement Wolfram, Grodur, la princesse Hitomi, Stanley et L'Aigle de Centennial.

Si vous désirez la suite – pour la part qui en est écrite -, n'hésitez pas à nous contacter sur notre site.

Sinon ? Et bien TOUT le reste du travail vous reviens. Et oui !

Bon voyage !





## TECHNOLOGIE

### ◆ Armes chimiques :

- gaz empoisonné, gaz enflammé, gaz somnifère... : effet d'aire selon vos désirs et J.P. contre Souffle ou Poison, avec malus éventuels.

### ◆ Armures technologiques :

- Plastacier : léger et souple, assure un C.A. allant de 5 à 0 (« densité 1 », « double densité », « densité 3 », « Combat », « Alpha », « Impérium »).

- Combat : exosquelette léger à options, C.A. allant selon le modèle de 2 à -5 :

options :

\* infravision

\* viseur (+1) sur arme de visée

\* module anti-gravité (lévitation) et réacteur atomique (vol)

- champ de force : armure énergétique imperméable à tout type d'arme hormis les lames énergétiques ou magiques. Invisible sinon lors des impacts où la protection devient visible sous forme d'éclats électriques irisés bleus. Une création unique des Techno-mages. Dieu merci, les hordes n'en disposent pas.

### ◆ Armes technologiques :

- Lames énergétiques : l'acier est traversé par un champ de particules irisé et mortellement tranchant.

- Armes à feu : to hit armes à projectiles

Fusil d'assaut : coup par coup : 1d8. Rafale : 3d8 , j.p. souffle : 1/2

- Grenades thermiques : 10d6. J.P. Souffle : 1/2.

### ◆ Robotique

Niv. 8 à 16 C.A. : -2 à -6

Epée géante : 3d6

For : 22 : +4 +10

### ◆ Forces Orthodoxes

#### □ Fléaux de guerre

Les « Fléaux de guerre » portent une armure métallique intégrale blanche. Le casque représente un crâne de squelette.

Guerrier niv. 5

Vie : 40

C.A. : 0 [Armure plastacier de combat]

Epée large : 2d4 / F.S. : 5

Pistolet mitrailleur : coup par coup : 1d8.

Rafale : 3d8 , J.P. souffle : 1/2

#### □ Séide de l'Armée Déferlante

Ils portent une impressionnante armure de plaque noire par dessus laquelle est passée une toge de la même couleur. Les bords des manches larges et le plastron sont décorés de symboles d'appareils géométriques et stylisés, et de blasons militaires. Leur casque est impressionnant. La partie inférieure est constituée d'une rangée de barres métalliques verticales. Le sommet est arrondi et poli, des piques d'une quinzaine de centimètres en émergent. Les épaulières sont massives, anguleuses et tranchantes comme des ailerons ; elles se rabattent sur la toge. Il en existe une version ailée du Séide, dont les ailes, tranchantes comme des rasoirs, projettent des lames acérées.

Guerrier niv. 5

Vie : 40

C.A. : 0 [Armure plastacier de combat]

Epée large : 2d4 / F.S. : 5

Pistolet mitrailleur : coup par coup : 1d8.

Rafale : 3d8 , J.P. souffle : 1/2

Ailes tranchantes : 2d6. Projection de lames :

3d6. J.P. souffle : 1/2.



## □ Robots de guerre Bathorex

Créature niv. 8+ Points de vie : 80  
 C.A. : -2  
 Epée géante : 3d6 f.s. : 10  
 For : 22 : +4 +10

## □ Razide

Un Razide est un gigantesque colosse de 3 mètres, presque aussi haut que large. Il est glabre et nu. Son organisme est constitué de chair, de pierre et de métal. Il porte un fusil-mitrailleur monumental – trop lourd pour un humain –.

Créature niv. 14 Vie : 200  
 C.A. : -5  
 Pistolet mitrailleur : coup par coup : 1d10.  
 Rafale : 3d10 , J.P. souffle : ½  
 Poing : 1d6 f.s. : 5  
 Attaques : 2  
 For : 22 : +4 +10  
 R.M. : 15%

## □ Verex

Exo-squelette de combat high-tech Bathorex. Ressemble au croisement d'un gigantesque serpent et d'un torse humain. Il porte une hache à double lame et un bouclier, le tout dans un *design* futuriste. Le torse, dressé, mesure 3 m 50. La hache projette des sphères d'énergie et le bouclier dispose de 10 missiles.

### Options :

- \* infravision
- \* viseur (+1) sur arme de visée
- \* module anti-gravité (lévitation) et réacteur atomique (vol)

### Caractéristiques :

Niveau et nombre d'attaques : selon le guerrier qui le pilote.  
 Vie : ajouter 100 aux points de vie du pilote.  
 Force : 22 : +4 +10  
 C.A. : - 6

### Armement :

hache : 3d6 (+ 10)  
 boule d'énergie : att. : 2. 4d6 (J.P. ½ ).  
 Distance : entre 3 mètres et 20 mètres.  
 Origine : hache.  
 missiles : projectile : att. : - 2 (début et fin de round). 6d6 ( J.P. : ½). Distance : entre 10 mètres et 200 mètres. Origine : bouclier.

## □ Dragon d'Yzorderrex

Ce sont des dragons rouges dont la nature a été transformée par magie. Ils sont recouverts d'une carapace métallique sombre et disposent de trois têtes. La mâchoire de la tête centrale projette des sphères explosives incendiaires. Les deux autres mâchoires sont mécaniques. Elles broient jusqu'à l'acier et sont équipées de deux canons d'assaut énergétiques.

Niv. : 16+  
 Vie : 270 (total). Corps : 90. Têtes : 60  
 C.A. : - 5

Attaques : 5  
 Tête principale : mâchoires : 4d6  
 5 sphères explosives : 10d6 : J.P. Souffle : ½  
 . Matériel : J.P. contre feu à -3.  
 Têtes secondaires : mâchoires : 3d6  
 Canons : 5d6 : J.P. Souffle : ½  
 Griffes : 4d6  
 Queue : 3d6



## INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES

Voici enfin quelques éléments qui permettront à Hérathe de soutenir une discussion avec les personnages et de répondre à certaines de leurs questions. Ils n'éluent toutefois pas toutes les interrogations soulevées.

Le Continent Supérieur est entouré de Quiddity, et celui-ci, sur ses bords, se transforme en une mer d'étoiles. Il leur explique qu'il y a trois ordres de réalité :

- L'essence.
- La vérité.
- La matière.

L'échelon de la réalité matérielle est lui-même subdivisé en trois ordres :

- La réalité cosmique.
- La réalité terrestre.
- La réalité infernale.

Chacune dispose en quelque sorte d'un moyeu central, d'un centre, d'un pilier symbolique autour duquel chaque ordre de réalité gravite.

Le trône de Damos est le foyer de la réalité matérielle cosmique. Centenial est le centre de la réalité terrestre. On ignore ce qui se trouve au centre des terres infernales.

*« Si Dénédor, les compagnons, la boîte démiurgique, le Duc D'Eibon et les sept nécromants dans leur totalité convergent vers Centenial, ce n'est certainement pas le fruit du hasard.*

*D'Eibon a d'excellents rapports avec les royaumes des Traverses ; n'a-t-il pas réouvert les portes après le chaos cosmique qui semble avoir néantisé les réalités avant leur re-création ? Il n'a exprimé aucunes velléités à l'égard des mondes. Bien au contraire, il a renoué le contact et l'échange entre ces derniers.*

*Il a visé l'annexion de Centenial, mais ses projets dépassent certainement les frontières du Continent supérieur. On ignore ce qu'il vise exactement, et par quels moyens il compte s'y prendre. De même, on ignore d'où il a surgi, comment, et pourquoi l'ensemble de ces événements se précipite maintenant. Mais c'est probablement une question sans intérêt. L'heure est venue, c'est tout. Nous sommes arrivés au bout d'un cycle, et aucun instrument de mesure ne permet de mesurer les cycles de l'infini et de l'éternité. Nous sommes confrontés à des questions dont certaines sont sans réponse, et dont les autres ont une résolution cachée. »*

### ◆ Concernant l'état politique actuel de Centenial et l'équilibre des forces en présence :

La main-mise des Techno-mages sur l'organisation magique et les expériences qu'ils ont menées et qui ont affaibli l'essence magique au profit

de l'essence rationnelle infectée par petites touches dans leurs productions techno-magiques ont produit une crise au sein du monde des mages. Aux protestations émises par les mages de la Tradition, les Techno-mages ont répondu par un message clair : la Techno-magie avait une vocation hégémonique. Les Sept plus puissants magiciens de la Tradition ont formé un groupe, le Concile. Influencés, dans cette période de doutes et d'hésitations, par ReinFelden, un démoniste, ils invoquèrent les puissances démoniaques pour repousser les Dragons d'acier qui fondaient sur eux.

C'est en réalité ainsi que le Concile fut créé. Le schisme du Concile était programmé en quelque sorte par les divergences d'opinion de ces Archimages réunis contre tout et « malgré eux ».

ReinFelden a fui, on ignore où. Certains imaginent qu'il est parti vers Yzorderrex, et d'autres pensent qu'il fut un traître à la solde de D'Eibon, dès les origines, ou qu'il fut manipulé contre son gré par celui-ci.

Les six Archimages de la Tradition ont été bannis dans les marges de Centenial.

Le chaos qui suivit l'irruption des Hordes sur Centenial permit à certaines forces politiques d'interpeller le pouvoir abusif des Techno-mages et de menacer d'un soulèvement de population qui serait fatale, en pleine guerre, à Centenial. Ce furent Hérathe et Apis qui menèrent cette offensive contre le Cercle d'Airain, l'organe directionnel des Hauts-elfes. Ces derniers acceptèrent la forme politique du Symposium et de la représentation des autres populations et nommèrent un modéré, Galiénos, à leur représentation.

### ◆ Concernant le Concile et les sept Archimages :

ReinFelden : nécromancien et démoniste, il est l'instigateur de l'irruption des Hordes. Il a disparu après le Schisme et est recherché par le Symposium. On ignore s'il vit encore et s'il se trouve sur Centenial, à Yzorderrex, dans un quelconque repaire secret sur le Continent Supérieur, ou s'il a fui par les portes de Bronze vers un autre monde.

Narialle : puissante magicienne de la sphère de la divination. De grande taille – deux mètres –, elle est d'une beauté sculpturale. Son visage est large et énergique, ses cheveux sombres tombent jusqu'à ses genoux. Elle porte généralement une robe pourpre et vit seule dans une tour érigée sur une île. Très affectée par l'irruption, elle cherche un moyen de se racheter et aspire à reprendre la place qui était la sienne à Centenial.

Ulbath : mage fantaisiste de la sphère de l'illusion/charme et de l'enchantement/charme. Taille moyenne, blond, fluet. Est habillé de vêtements chamarrés. Mage secret et farceur, il a un goût pour les plaisanteries pendables. Il a recueilli sur son territoire de nombreuses créatures magiques comme les farfadets, les dryades, les licornes ou les sylphes. Il séjourne dans une maison d'aspect confortable au milieu de la forêt enchantée de Glandh où il vit au milieu de ses amis fantastiques. Il prend son bannissement avec résignation et humour, et s'amuse souvent de la mauvaise plaisanterie que leur a fait ReinFelden, quand le fait d'avoir été berné ne le soumet pas à une grosse crise de colère. Cyclothymique de première, son comportement peut agacer et désarçonner.

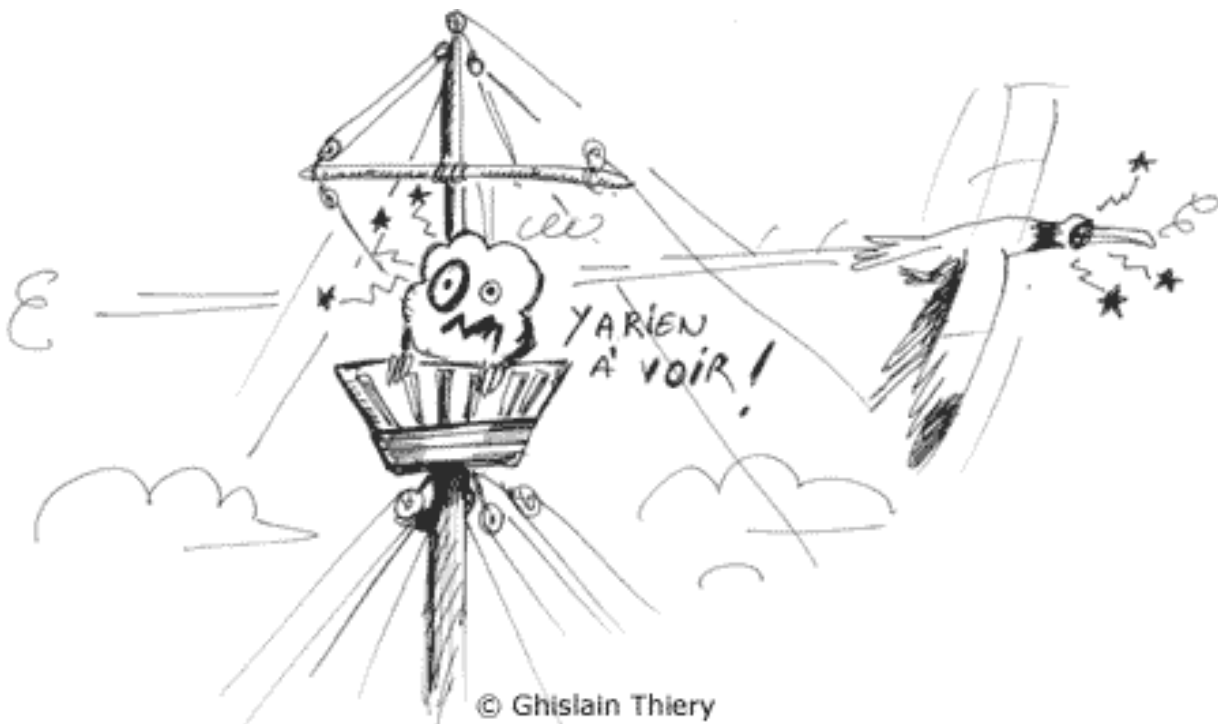
Ballar : colosse barbu et chevelu, cet évocateur apprécie particulièrement les sorts élémentaires. C'est un solitaire qui se satisfait parfaitement de son isolement. Peu loquace, il a un tempérament bougon et a horreur qu'on le déränge. Il vit dans une tour logée au cœur d'un cyclone, au fond d'un précipice rocheux.

Mardynn, le Conjurateur : trompé en premier lieu par ReinFelden, il lui voue une haine sans nom et peste d'être cloîtré au lieu de pouvoir pourchasser le Nécromancien. Il inonde les bureaux du Symposium de demandes de grâce et de déclarations de loyauté. Dans la cinquantaine, c'est un individu terne

d'aspect, imbu de sa personne, ventripotent, bavard, hautain, absorbé par sa volonté de s'auto-justifier et d'être reconnu. Il est prêt à tous les compromis pour retrouver la place qui était la sienne.

Dylfrinn : il n'a pas compris durant ces événements ce qui était en train de se préparer. Ce n'est que plus tard qu'il a réalisé avec horreur ce que le Concile avait fait. Il a des excuses. A la mort de son maître, il s'est retrouvé Archimage sans l'expérience requise au moment où les événements éclataient. C'est un grand jeune demi-elfe aux cheveux longs et blonds. Il s'habille communément de vert, est très agréable d'aspect et de fréquentation si on tolère ses airs distants et aristocratiques, et vit dans une roulotte enchantée qui le mène au long des routes des marges. Il s'entend très bien avec Ulbath qui est un ami personnel. Son esprit fin et avisé en ferait un très bon allié pour les personnages s'ils gagnent sa sympathie. Il maîtrise l'abjuration.

Vélaris : vénérable vieillard, il se morfond au sein de son gigantesque château enchanté, au milieu d'une cour vide de serviteurs invisibles. Il s'est reclus après le bannissement et désespère de tout, et avant tout de lui. Maître de l'altération, il était le mage le plus ancien et le plus expérimenté, il fut berné, et aujourd'hui, il n'est plus rien ni personne. Il n'espère même plus la clémence du Symposium. Ballar lui rend souvent visite, et Vélaris tend une oreille ennuyée à ses regrets et à ses recommandations.





## SUR LA QUESTION RELIGIEUSE

Il existe une première distinction entre les églises Démiurgiques et les cultes panthéistes. Les panthéistes adorent une série longue de dieux divers, naturels, domestiques ou liés à l'amour, au bonheur, à la sérénité et même à la sexualité. Ce sont des divinités plutôt populaires qui se trouvent essentiellement à Oximandh et dans les régions du sud-est.

La plupart des églises traditionnelles sont démiurgiques. On compte, dans leur ordre d'importance, la Sainte Eglise du Démiurge - orthodoxe, dogmatique et monumentale -, l'église du Temple de Dieu - sécessionniste, qui prône l'humilité et la proximité avec le peuple -, la nouvelle église des Techno-messianistes, et l'ensemble des multiples ordres secondaires et marginaux dont les croyances sont liées à la cosmologie démiurgique, de près ou de loin, tels que les pénurides.

### ◆ Que sont devenus les Paladins ?

Concernant la Sainte Eglise du Démiurge, vous connaissez déjà les clichés : inutile de s'étendre sur des pages et de le faire éditer. C'est un ordre hiérarchisé, fortuné, et élitiste. Il trouvait la racine de sa vocation dans la répression de l'hérésie et du démonisme. L'irruption des Hordes devait marquer son heure de gloire et la transcendance des martyres tués pour l'ordre, pour la religion et pour le Démiurge. En réalité, elle a marqué sa défaite la plus cuisante, et sans qu'aucune bataille ne soit faite, car le Schisme a immédiatement brisé les images les plus manichéennes que l'Eglise avait pu produire. Le retournement des Hérésiarques a bouleversé aussi bien le Concile et les enfers que la sainte Eglise, immédiatement sommée par le Symposium et les Techno-mages - eux-mêmes soumis à la crise intérieure - de déposer les armes. Quelques fanatiques irréductibles ont dû être mangés par les Dragons d'Acier, mais les choses se sont passées en général relativement bien. Ce qui s'est produit, pour le clergé, c'est que brusquement tout le monde s'est mis à ne plus écouter les prêtres. L'Eglise a été rejetée dans l'archaïsme. Ses paradigmes étaient erronés, ses vues étaient inadaptées à comprendre et à interpréter la *modernité*.

Comme en toute situation de crise, deux issues antagonistes ont été trouvées. Une issue régressive a marqué la formation d'un ordre secret - les **Templiers de l'Ordre Nouveau** - composés de fanatiques crispés sur l'image maléfique du ressortissant des enfers. Ces terroristes ont pour

objectif d'assassiner l'ensemble des Hérésiarques. Des progressistes ont également vu le jour et ont fondé la **Maison Messianiste**. Pour eux, Dieu est en tout et en tous, et ce qui caractérise principalement la modernité, c'est la mécanisation des êtres et la rationalisation des processus, opposées aux dogmes religieux et au surnaturel sacré. Aussi, Dieu est-il dans la science et dans la machine. Les **Techno-messianistes** prônent le développement de la science et mêlent l'empreinte du « Démiurge ressuscité » dans les créations technologiques. Leur but secret est de redonner vie au Démiurge en le recréant de toute pièce au moyen d'une « super-conscience englobant et omnipotente ». Eux seuls savent ce que cela peut vouloir dire, et ils se perdent parfois dans un jargon techno-mystique ésotérique. Ces dingues sont cependant doux et ils prêtent fréquemment au Symposium l'usage de leurs Paladins de la Lumière. Ces derniers sont d'authentiques paladins, dotés de capacités accrues par la robotique et la technologie militaire.

Les **Templiers de Dieu** ont été les moins touchés par le repli du religieux. Cet ordre monastique a toujours existé aux marges de la société, et il a peu été atteint par les troubles du temps. Ces moines et paladins arpentent toujours les routes, les premiers pour soigner et aider, les seconds pour prêter main forte aux malheureux et sauver la veuve et l'orphelin. Ces derniers ont gravement été touchés par la Guerre du Schisme, à la raison que vivant sur les routes, ils n'avaient pas de repaires fortifiés pour se replier et échapper à l'ennemi. Aussi, seuls les plus aguerris d'entre eux ont survécu, et ces sortes de *ronins* se révèlent être, en réalité, de très grands guerriers, de fines lames redoutables dont la valeur est masquée par leur extrême humilité.

Il y a deux ordres de moines : les moines-vagabonds et les moines sédentaires. Mouvement religieux originellement formé par des pèlerins en route vers une Cité Sacrée, il a nécessité l'organisation de lieux d'étapes. Aussi certains moines du Temple se sont-ils installés et ont fondé des dispensaires et des refuges. Puis des structures servant directement aux moines se sont construites autour, et les monastères sont apparus. Aucune distinction de rang n'a éloigné les vagabonds et les monastiques. Les Templiers se connaissent et respectent tous, et il n'est aucun père monastique qui n'ait été dans sa jeunesse un vagabond et qui ne regrette sans doute le doux temps du voyage et de la belle étoile. L'Ordre des Templiers de Dieu est charitable, généreux et érudit.