

EastenWest

L'arme au Guidon

Un scénario pour
Stormbringer/Elric
par Ghislain Thiery

Illustrations : Ghislain Thiery

Avertissement : ce scénario, malgré son aspect cruel et violent, est à mettre à la portée de toutes sortes de joueurs. Les personnages trop puissants sont cependant déconseillés. Il ne doit pas y avoir de personnages plus forts que BRUNUS WILLARIS.

Note de l'auteur : malgré le ton du scénario, celui-ci doit se jouer le plus sérieusement possible. Ce n'est pas un "toon" !

Note du traducteur : tous les mots, verbes, adverbes, pronoms, etc., sont en français dans le texte.

Note de l'éditeur : après une année d'intense activité créatrice, l'auteur nous livre enfin son "chef-d'œuvre". Organisez d'abord une séance de visionnage d'Armageddon avec vos amis, puis jouez ce scénario : une bonne soirée assurée !



Ghislain THIERY
Maître de jeux, même aux jeux dont il n'a jamais lu les règles. Les jeux qu'il connaît ont toujours une adaptation étrange. Grand adepte de Pratchett... aussi surnommé taxelop...

INTRODUCTION :

Un objet non identifié fonce à vive allure sur les jeunes royaumes.

" AARG ! Qu'est-ce donc ce machin qui fonce à vive allure sur les jeunes royaumes ? " s'exclament des centaines de voix du haut de leur tour d'observation.

Tous ceux qui par intérêt ou par goût purement contemplatif ont les yeux rivés sur la voûte céleste ce soir là, ne peuvent que remarquer de leurs pupilles écarquillées et humides comme graisse dans les bouillons qu'un drôle de machin fonce effectivement à vive allure sur les jeunes royaumes.

Pour le quidam simple et affairé, qui par une si belle nuit étoilée vaque à ses occupations, nul doute que ce machin-là ne ressemble qu'à un de ces trucs qui brillent dans la nuit profonde et qui ne servent qu'à émouvoir les cœurs sensibles ou à fournir un joli cadre propice aux roulades dans l'herbe avec

la voisine ou une de ces filles du club très ouvert DU PIEU FLAMBOYANT. Pour d'autres un peu instruits, il y a un nouveau bidule qui s'est allumé ce soir mais il y a plus urgent comme, par exemple, aller voir la voisine.

Alors ce machin-là c'est quoi ? J'entends des centaines de voix hurler dans mes oreilles : " Une météorite ! Mais non un météore ! AAARG ! Une lune qui fonce à vive allure sur nous ! " Meuh non voyons ce n'est pas possible, soyons sérieux, ça c'est des histoires pour sauveur du monde et tout le tralala, rassure la voix de la raison. Ce n'est qu'une sphère de chaos palpitant de mauvaises choses oubliées même par les seigneurs des enfers, mais ça il faut être un grand sorcier pour le voir ou se le faire dire par un gentil démon peu enthousiaste à partager son savoir avec ces mortels pédants et ignorants.

MORC'H BALAVLADI en est un (un sorcier pas un démon) et il a vu. Lui aussi a poussé un " AARRRG ! " de surprise, mais lui ne s'est pas stupidement frotté les mains en

MORC'H BALAVADI

C'est un sorcier astrologue et serviteur des dragons. Il suivra la formation des "élus". Il est également le conseiller du roi de MALDARON. Il est très intelligent et possède un grand savoir. Ses pouvoirs sont nombreux. Mais son rêve est de faire de la ville un grand centre de savoir.

gloussant comme une vieille poule, non lui MORC'H BALAVLADI s'est juste lissé la barbiche un sifflant une note parfaite, un "la" dirons nous, comme le sage qu'il est.

MORC'H BALAVLADI était tranquillement assis à calculer l'horoscope du jour pour son souverain quand au milieu de " pour les natifs de la CHEVRE : la journée sera calme propice aux rencontres amoureuses. Il faudra en profiter au maximum et dépenser toutes vos grandes bronzes amassées sur le dos de vos sujets car avant la fin de ce cycle lunaire vous serez pulvérisé par du chaos à l'état pur qui fonce à vive allure sur les jeunes royaumes. " A ce moment précis, MORC'H se douta que quelque chose ne tournait pas rond. La mine sombre aux yeux mauvais de son maître en était un signe flagrant. Mais ce qui inquiétait le plus notre aimable sorcier, ce n'était pas la menace de se retrouver avec quarante centimètres de métal en travers du corps, mais bien l'étrangeté du bulletin astrologique d'une journée aussi banale et ennuyeuse qu'à l'accoutumé. Et c'est là qu'on reconnaît un esprit hors du commun, un esprit capable de raisonner comme seul peut le faire le cerveau d'un grand maître ; il sut que le jour était arrivé de se mettre en prière. Pas n'importe quelle prière, mais LA PRIERE ! Celle qui sortira les trois destriers des chevaliers du vent de leur torpeur millénaire. Et ce que vit MORC'H dans son quartz d'observation confirma ses craintes : les journées suivantes ne seront pas de tout repos.

UNE SPHERE DE CHAOS QUI FONCE A VIVE ALLURE.

Au lieu de siroter une tasse de tisane près d'un bon feu le chat sur les genoux, MORC'H préféra regarder dans son quartz grossissant et là... une pleine volée d'horreur lui sauta aux yeux. La bile lui monta aux bords des lèvres et il vomit sur le chat qui hurla son dégoût avec une telle force, qu'une Banshee en aurait pâli d'envie.

Une masse sphérique d'une taille qui n'a rien à envier à la pâle lune des jeunes royaumes roulait dans l'éther glacé de l'espace. La surface semblait en perpétuelle mouvance comme si une intelligence incohérente et inconstante la modelait à tout moment. Sa texture évoquait plus une matière organique de couleur lie de vin incrustée d'éléments alimentaires (et non pas d'élémentaires !) du précédent déjeuné telles des pâtes bolognai-

ses ou une choucroute garnie qu'une croûte rocheuse.

De ce magma peu ragoûtant des formes fantomatiques se tordaient de douleur et se mordaient mutuellement différentes parties de leur anatomie molle et difforme. C'est tout ce qu'a pu observer ce pauvre MOR'CH avant d'aller se coucher l'estomac au bord des lèvres et un seau au pied du lit. Car enfin, essayez un peu d'admirer une belle mer agitée les bras écartés, la gueule au vent et debout à la proue d'un navire insubmersible, quand le mal de mer vous tord les tripes ! C'est pour cela que notre mage remit à plus tard son étude de l'objet céleste qui fonce à vive allure à travers l'espace. Ce qui fait qu'il n'a pu voir ce qui suit.

Ce météore chaotique n'est pas qu'un météore. C'est un monde dirigé par un seigneur du chaos qui après une balade à travers l'univers en passant par NINPORTETOU et ailleurs, revient voir ses collègues qui se seraient bien passé de cette visite impromptue.

Le prince de ce monde est une espèce de malpropre qui ne fait rien que d'embêter les autres. Il a appris par un de ses fidèles séides qu'il existait un plan où il y avait une sorte d'équilibre entre la création pure, c'est-à-dire de l'école du chaos, et ces obtus et stériles seigneurs de la loi. Alors il se dit comme ça : "écoute mon brave SWOHOCK", c'est comme ça qu'il s'appelle, "cela fait des ions que tu n'as pas pris un peu de bon temps, allons, il faut se bouger et faire un peu d'exercice."

Là, il dirigea son monde en direction des jeunes royaumes pour rigoler un peu et prendre des nouvelles de ses cousins ; ceux qu'ont réussi.

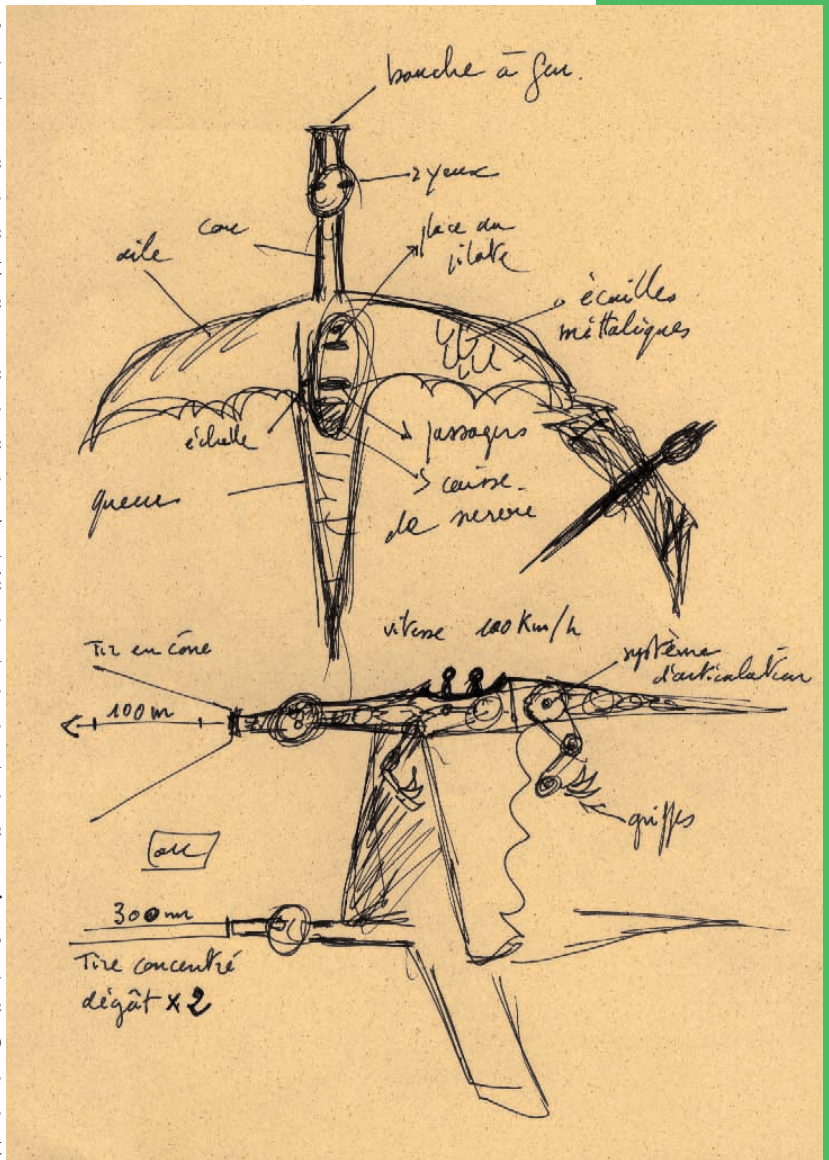
SWOHOCK est un seigneur du chaos un peu stupide. Il est tellement stupide qu'il n'a jamais pris le soin d'entretenir de fidèles serviteurs prompts à construire des temples et à réduire en cendre tous les autres contrariants. Ce qui explique en partie le sentiment d'ennui qui l'anime. Il fait tout avec dédain, un rien le fait soupirer de déplaisir et il laisse traîner ses chaussettes dans tous les coins. Heureusement qu'il a ses petits démons pour lui tenir compagnie. Et puis, Il y a aussi ces espèces de créatures qui, à force de mutations chaotiques ne savent plus très bien où elles en sont. Le paysage change peu, cela ne l'enthousiasme guère, d'ailleurs c'est un motif qui pour lui ne permet pas une excessive création ; la figure, la matière animale ça oui,

mais le paysage...C'est pour cela que les créatures qui demeurent sur ce monde ont pu construire une sorte d'ordre social dans un environnement presque stable.

Je sens qu'une envie de me demander une description détaillée du seigneur SWO-HOCH vous démange. Je pourrais vous le présenter comme un être de terreur qui fait faire pipi dans sa culotte maillée et chromée quand il passe dans le coin, et bien non. Cependant, il est à noter qu'une sourde crainte vous saisit quand on le croise et l'envie d'un petit coin tranquille et confortable vient plus tard. C'est malgré tout un seigneur du chaos ! Il a adopté un physique à la Louis XI non pas que cela ressemble à son modèle d'homme préféré, mais il a remarqué que cela fait pousser des gémissements d'angoisse à ses petits mignons ; cela le fait bien rire. Il demeure dans un palais de pierres grises dont les seuls intérêts touristiques résident dans son aspect changeant : de temps en temps il ressemble à une auberge trop peuplée pour être vivable ou une grotte baroque peuplée de sirènes et de faunes.

Les créatures qu'on peut considérer comme intelligentes ressemblent à des humains au sexe indéterminé. Quand le dieu ne pense pas à eux ils paraissent prendre de la consistance comme s'ils devenaient trop réels. Lorsque SWOHOCK laisse ses pensées flâner à leur endroit leur physique semble changer, se transformer : ils deviennent plus filiformes, ventrus comme gonflés à l'air, d'autres semblent devenir liquides. Leurs couleurs changent également et des excroissances poussent sur eux pareils à des champignons frénétiques.

Les ZOOHOMS, c'est comme ça qu'ils s'appellent, ne sont pas contrariés par toutes ces mutations ; ils ont appris à s'en accommoder. Effectivement, ce Duc-là se détourne rapidement de ses jeux pour soupirer d'ennui, si bien que les ZOOHOMS reprennent à volonté une forme plus standard aux codes visuels de ce peuple. De plus, leur POU supérieur leur permet de passer outre les rêveries chaotiques du duc. Ainsi, le Zoohoms doté d'un très grand pouvoir est stable et plein de consistance. D'ailleurs ne construit-on pas des sociétés sur des bases stabilisées et saines ? Ce qui fait que les chefs ne sont pas pour ainsi dire des adeptes des grandes mutations sociales, ils ont le sens de la tradition ; De celle qui a opté pour le statu quo total. Ils ne sont pas "réac", seulement un peu butés. On ignore s'ils sont



accueillants ou réfractaires à toutes intrusions touristiques. Ainsi, selon les visiteurs ils seront changeants, voire chaotiques sur les notions d'égards vis-à-vis des étrangers.

En effet, des étrangers à ce doux peuple risquent fort de perturber le traintrain chaotique de ce petit royaume en perpétuel changement et à la stabilité sociale exemplaire. Le duc est indécis quant à l'accueil possible à leur faire, mais il semblerait qu'il a décidé d'ignorer ce fait. Un de ces barons sera chargé du comité de réception. Il se nomme BRAMALEPH il est mou et cupide, il se fait entretenir par des Zoohoms dans le village de TRACKMAR. Il a également une garde personnelle de 10 démons trouillardes comme des anguilles.

LES DESSOUS DE L'ARRIÈRE COUR

Mor'ch ce jour là s'est levé tôt. L'arrière cour de la citadelle est pleine d'une foule étrange et bigarrée. Nos personnages joueurs seront de la partie. Les motivations de chacun seront à la discrétion du maître de jeu. Pour les Mjs incapables d'invention personnelle nous serions tentés de leur proposer une partie de monopoly, mais nous allons les aider un peu.

Et bien voilà, comme vous pouvez l'imaginer d'aucuns sur les jeunes royaumes vivent des moments angoissés à l'idée qu'une masse de chaos fumant vienne frapper de plein fouet leur plan adoré. Ceux qui ont décidé de réagir et de se mettre en action sont des hommes de sciences, des héros à la solde de seigneurs élémentaires, de la loi et aussi peut-être des agents du chaos local. Certains ducs du chaos voient d'un mauvais œil l'arrivée de leur cousin, cependant, d'autres se réjouissent, enfin l'heure de la vengeance masquée est venue.

Ceux des seigneurs du chaos qui ont décidé de prendre part à l'épopée ont envoyé leurs prêtres et leurs agents à Maldaron, cette cité qu'on appelle la petite Tanelorn. Cependant, ils n'avanceront pas à visage découvert. En effet, ces gens de la loi sont tellement grincheux et susceptibles que les agents du chaos posséderont un talisman "voile de tarkhor" qui empêche tout ennuyeux de savoir réellement qui vous êtes. Un démon de savoir ou une vertu de connaissance devront faire un jet sous leur pouvoir pour briser le charme. Il est à noter que seul le talisman du PNJ BRUNUS WILLARIS est indécélable : il est trop puissant.

C'est ainsi que nos personnages arrivent, au milieu d'une foule bigarrée dont les éléments revendiquent tous le droit d'aller sauver le monde. Les personnages eux-mêmes auront été recrutés de manière aussi mystérieuse qu'inexplicable. Pour toute âme résolument objective et radicalement matérialiste, on peut expliquer cela ou on pourrait amorcer une tentative d'explication. Car, en fait, lors d'un sommeil plus profond que les autres, un petit nain répondant au nom étrange de Grosmaier, les invita, au nom de la balance cosmique, à se rendre à Maldaron ville grandement mythique et terriblement délabrée. S'il refuse, le nain les menace de les lier à jamais dans le corps des être difformes qui hantent les limbes.

C'est alors qu'au réveil, nos héros sont pris d'une terrible envie de se rendre à Maldaron. Attitude tout à fait normale et parfaitement explicable pour tout individu qui ne désire pas finir le reste de ses jours dans le corps difforme d'une créature des limbes.

Cependant, ils pourront aussi s'être levés un matin laissant femmes (et oui !) et enfants pour repartir en aventure. Une sorte de force les pousse vers une cité qui leur était jusque-là inconnue. En chemin, ils rencontreront d'autres voyageurs qui vont vers le même but. De plus, il y a cette étrange étoile qui semble leur indiquer la route. Plus ils se rapprocheront de MALDARON plus les routes seront encombrées de caboulots de toutes sortes et de mercenaires tout aussi fréquentables les uns que les autres. L'ambiance sur ces routes et dans les auberges est celle des grands rendez-vous de pèlerinage. Tous savent qu'il faut aller à MALDARON, c'est capital.

Après un long et ennuyeux voyage nos aventuriers se retrouvent devant les portes de la glorieuse ville de Maldaron. Derechef, un capitaine de la garde les introduit dans les jardins personnels du roi de la cité. De grands arbres dardent leurs cimes aussi haut qu'ils le peuvent comme pris d'une envie folle de concourir avec les murailles pour le prix du truc le plus haut.

On joue des coudes dans le jardin, chacun regardant l'autre avec méfiance. Certains sont là car leur seigneur les a désignés pour se porter volontaires, d'autres ont eu une vision, quelques-uns ont eu vent de l'affaire, il y a également des sorciers qui viennent proposer leurs services. La ville est en effervescence, des caboulots de tout poil sont là pour proposer maintes fournitures en provenance des quatre coins des jeunes royaumes. Avec les marchands, voleurs et mendiants ont investi la ville. Les bourgeois sont heureux de la soudaine prospérité de leur cité, mais déplorent le cortège d'indésirables qui nuit à la quiétude de MALDARON.

Le héraut du roi notifie sur un parchemin l'identité des nouveaux arrivants. Il y a là, plus d'une centaine de futurs héros. Le roi propose d'en garder douze dont six seulement seront élus pour bouter le chaos hors des jeunes royaumes. Pour départager tout ce beau monde, il est proposé aux aventuriers une joute où seuls les meilleurs seront récompensés.

LA JOUTE

Au petit matin du lendemain, tous les participants, du moins ceux qui ont survécu à la nuit ou qui ne cuvent pas leur vin, sont réunis sur un pré hors des murs de la ville. L'objectif est simple, sortir en bon état de la mêlée qui va s'engager après le son du cor. Lancez 1d10 pour déterminer le nombre de tours de combat que durera l'affrontement. Nos aventuriers devront passer tous les tours pour être dans le lot des vainqueurs. Si l'adversaire du PJ n'est pas défait, il fera partie des élus : c'est alors que naquit une belle amitié ou un torride amour entre un pj et un pnj.

Avant la joute, des sorciers véreux proposeront leurs services aux joueurs en échange d'une aide pour rentrer à la cour du roi, une somme de grande bronze ou d'une signature sur un bout de papier avec leur sang, sans que cela ne les engage en quoi que ce soit, bien sûr. Les sorciers peuvent proposer des drogues de force, à effet " berseker ", une arme " magique ", un anneau de protection...etc. Si le sorcier est chaotique, il peut très bien proposer au PJ une arme, un bijou ou une drogue qui feront de lui son esclave, un démon pourra très bien posséder le PJ à un moment inopportun. Dans tous les cas le PJ fera un jet de pouvoir contre pouvoir.

Si le PJ est défait lors de la joute, il faudra qu'il trouve un moyen de se faire accepter au sein du groupe des élus. Il peut réaliser un acte héroïque qui le fera remarquer, devenir l'écuyer ou le serviteur d'un des héros, se proposer comme assistant machiniste aux préparatifs de l'expédition, car chacun sait que bien des héros ont commencé comme charpentier ou costumier avant d'être remarqué par un mécène.

L'ÉCHOPPE DES HÉROS

Avant de voler vers les astres et leurs merveilles, nos héros devront affronter les terribles épreuves de l'entraînement d'un chevalier des vents.

La préparation physique et morale des PJ et PNJ se fera à l'abri des regards indiscrets au cœur même de la citadelle royale. Le roi porte un grand intérêt aux activités physiques et ne cesse de répéter " ah ! Si j'avais vingt ans de moins..." Il donne son avis sur tout et conseille sur tout pour le plus grand agacement du grand prêtre MORC'H et des

prétendants au titre de sauveur de l'humanité.

Des huissiers, prêtres de DONBLAS, sont là pour attester du bon déroulement des sélections. Ils notent, observent et consignent sur des parchemins le résultat de chaque partie de l'entraînement.

Les futurs lauréats vont devoir faire face à des épreuves rudes, voire très dangereuses pour leur intégrité physique.

1-LA CENTRIFUGEUSE OU LE FLÉAU D'ARKIN.

C'est un appareillage complexe de poulies, d'engrenages et de cordes actionnées par des esclaves. A l'extrémité de l'ensemble une poutre à laquelle est fixé un tonneau équipé d'un siège attend son pilote. Il y a quatre niveaux de vitesse : lent, assez rapide, très vite et maman j'ai peur. Pour chaque accélération le PJ ou PNJ lance un dé sous 4 fois sa CON(lent), 3 fois sa CON(assez rapide), une fois sa CON(très vite) et un jet sauveur pour "maman j'ai peur". Le PJ qui rate un jet vomira la petite collation du déjeuner ou plus si nécessaire, le dernier jet s'il est raté affectera de 20% tous les jets de dé de la journée.

Si l'engin est saboté par un malveillant, le tonneau volera à travers la grande salle dans laquelle il se trouve. Il en coûtera 1d6 de dommages par niveau de vitesse.

2-LE SAUT DES VERTUEUX.

L s'agit d'une tour en bois de 30 m de haut. On y monte par une échelle en bois qui ne semble pas très solide. Tous les PJ et PNJ encore sous l'effet de la centrifugeuse, devront faire un jet en grimper et d'équilibre. L'objectif est de se jeter dans le vide, la cheville attachée par une corde faite de boyaux et fibres végétales. Le futur blessé devra faire un jet sous 4 fois son POU pour surmonter la peur du vide qui le saisit. Insistez bien sur la hauteur, par l'aspect terriblement petit des objets et personnes au sol et également sur l'aspect peu fiable du matériel en général. La corde est réglée par les huissiers pour résister au poids des héros. Cependant, si un petit malin intervertit les cordes, une cheville pourra se fracturer si la corde est trop dure ou se rompre si la corde est prévue pour un corps de 60 kilogrammes et subit le choc d'un homme de 120 kilogrammes. Si la corde n'est pas fixée, le mal-

BRUNUS WILLARIS

C'est un agent du chaos et grand serviteur d'Arioch. Il a été élevé par ses parents dans cette voie. Son père, grand admirateur des Melnibonéens, a poussé sa femme vers un auto sacrifice pour invoquer Arioch. Le seigneur "touché" par tant de sollicitude concéda à cette aimable famille sa protection. Le père construisit alors un temple à Arioch sur la tombe de sa femme et instruisit son enfant dans les arcanes de l'horreur. Brunus y trouva grand plaisir.

Quand Arioch apprit la venue de SWOHOCK, il décida de ravir à son cousin son domaine afin de faire une entrée fracassante sur les jeunes royaumes par le biais du plan voyageur. Pour réussir cela, il lui fallait un de ses séides dans le domaine de SWOHOCK qui puisse l'invoquer une fois sur place. C'est BRUNUS qui fut choisi. Il instruisit BRUNUS dans le secret d'invoquer un Démon de désir expert dans le camouflage pour élaborer le talisman du "voile de Tarkhor".

heureux subira les dommages d'une chute de 30m. Il vaut mieux inspecter le matériel avant le saut. Faites vivre cette expérience du saut comme une chose terrible. Le valeureux fera un jet sous 2 fois son POU pour simuler la tension nerveuse. Si le personnage rate son jet, il s'effondrera en pleurs. De plus, un jet sous la 2 fois constitution sera obligatoire pour voir si rien ne s'est déchiré ou cassé (un tendon, un os) lors du choc de la tension de la corde. Dégâts : 1d6 -1 sans l'armure.

3-LA BÉNÉDICTION D'ARKIN

Une rampe de 20 m plonge dans un bassin profond de 3m. Sur cette rampe, se trouve un petit chariot avec un siège et des sangles et un gros cadenas qui les relie.

Le Héros, bien attaché sur son siège, devra plonger dans le bassin, se détacher très vite (moins de 3minutes, c'est-à-dire un sablier) et sortir du bassin sans se noyer. Le personnage ne devra pas laisser la panique l'étreindre (4 fois le POU). Puis un jet sous trois fois sa DEX et un jet de natation pour sortir rapidement. Une fois sous la DEX si l'engin est saboté.

Les risques de sabotage sont toujours d'actualité : cadenas bloqué, vitesse anormale du chariot (1d6 pour le choc et risque de noyade).

4-LE SAUT DU JUSTE

Il s'agit de réaliser un saut par-dessus les murailles de la cité et de tomber dans un étang histoire de rendre l'atterrissage moins dangereux.

Les PJ sont placés dans un tonneau pourvu d'un siège et un bout de bois qui, à la surprise des héros, a pour nom manche à balai. Les côtés sont joliment agrémentés d'ailes en bois, de cordes et de toiles. L'arrière est fiché d'une queue avec un petit panneau de bois qui tourne de gauche à droite pour le plus grand amusement des pilotes.

L'objectif pour les heureux aventuriers est de jouer avec le manche à balai afin de tomber dans l'étang et non ailleurs, le choc pourrait être fort désagréable. Jet sous trois fois la dextérité. Si un personnage possède "tir à l'arc", il peut ajouter 10% de bonus : on considère que le PJ est doué en balistique. Pour les dommages, je vous laisse le soin de les apprécier.

Le maître de jeu talentueux pourra inventer d'autres activités si les joueurs y prennent plaisir. On peut imaginer de tester leur résistance au feu et au froid. Leur charisme peut être sollicité en leur demandant de faire la cour à dame RAIMONDE, vieille fille par conviction et sexiste par nature, d'ailleurs ses gens d'armes sont des femmes.

Leur intelligence peut aussi être malmenée en essayant de décrypter les écrits d'un prêtre très versé dans la prose métaphorique, hermétique et surtout incompréhensible : "la lance frappera l'œil du lion quand le grand MIR touchera le sol".

L'ensemble des préparatifs dure une semaine, pas moins pas plus. Cependant, cela serait très facile si des PNJ peu scrupuleux ne cherchaient pas à faire échouer les joueurs dans leurs épreuves. Il est possible qu'à la fin de cela, les joueurs se retrouvent à l'infirmerie avec un sérieux sentiment d'être les victimes d'un complot : "f'est pas vuste f'est toufours les mêmes qui trinquent."

Pour chaque épreuve réussie, le PJ aura un gain de 5% dans ses bonus de compétence. Si un Pj remporte toute les épreuves et fait preuve de volontarisme vous pouvez lui octroyer 10% en supplément et une femme pour la nuit ou un homme c'est selon...

TRAÎTRISES ET AUTRES EMBROUILLES

Des agents du chaos se sont infiltrés, on y trouve des tricheurs également et peut-être un agent d'une secte de la loi naturelle qui considère que l'on ne doit pas arrêter le cours du destin. Les incidents se multiplient, insister sur le fait que certains dysfonctionnements du matériel ne peuvent pas être les fruits du hasard même si les installations paraissent excentriques et peu fiables. Le saboteur devra faire un jet de "passe-passe". Si un personnage se doute de quelque chose, il devra faire un jet sous sa connaissance ou en artisanat. Avec un appareil saboté, le joueur verra son pourcentage baisser de moitié. Pour tester la solidité du matériel, il faudra faire un jet d'opposition entre l'intelligence du saboteur et la solidité des matériaux des engins (solidité entre 15 et 20). Pour chaque tour réalisé avec un matériel saboté, faites un jet de résistance pour voir s'il y a rupture ou pas. Si un engrenage, une poulie ou une corde lâche pendant un

exercice, il est fort probable que le personnage en souffrira. Se référer aux règles pour les chutes et autres chocs violents.

S'il y a de la triche, il faudra le prouver devant le conseil du roi assisté par ses prêtres.

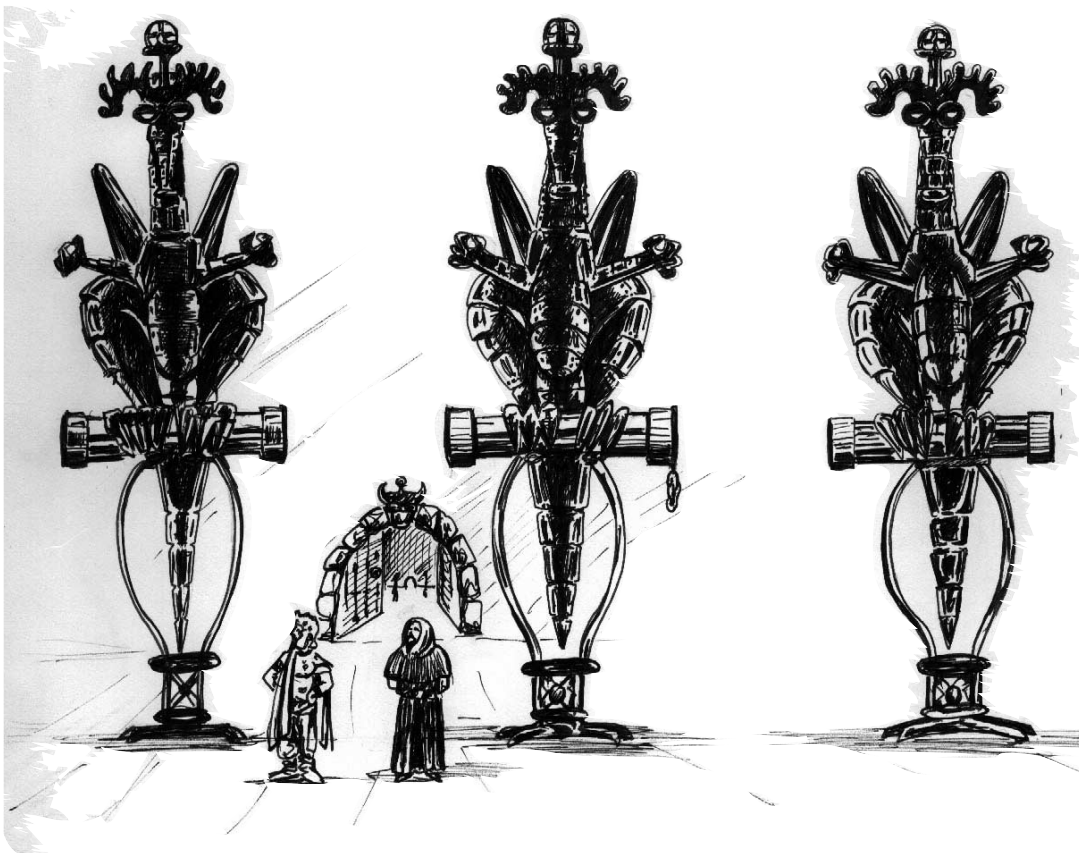
Seul BRUNUS WILLARIS demeure au-dessus de tout soupçon. Car le brave homme possède une amulette chaotique de tout premier ordre, le dernier cri en matière technique démoniaque, le top du top des enfers (se reporter aux aides de jeu en marge du scénario pour l'amulette, les PNJ et tout le reste).

Enfin, BRUNUS WILLARIS est non seulement sans tache aux yeux de tous qu'il passe même pour un véritable héros. Personne ne met sa parole en doute. Il respire la bonté, la justice, une aura de conquérant semble l'envelopper. Avec lui la mission sera une pure réussite, pour sûr le chaos ne fera pas long feu. Tous sont confiants en l'avenir. Avec un tel atout dans la poche, rien à craindre. Même les vertus de protection de la cité l'aiment, c'est le brouillage total ; RAS qu'elles affichent toutes.

LES DESTRIERS DES CHEVALIERS DU VENT

Après les épreuves, les huissiers font les comptes. Seuls les meilleurs restent en lice pour chevaucher la monture des héros de la loi. Il est possible que des agents du chaos pilotent ces destriers. En effet, ce sont des artefacts de voyage et de combat puissants qui ne se soucient guère de qui les conduit, du moment que c'est à la guerre et pour casser du chaos. Cependant, les créatures éprouveront une certaine gêne avec des héros affiliés au chaos et se refuseront toutes déviances à la loi. Sauf envers BRUNUS WILLARIS bien sûr. Tout PJ chaotique se verra amputé d'un malus de 20% pour les actions décidées avec le destrier du vent.

Si des personnages joueurs sont écartés par les huissiers ou s'ils sont à l'infirmerie, BRUNUS intervient pour qu'ils soient intégrés dans le groupe, il aidera même les PJ à démasquer les saboteurs et les nuisibles. Pourquoi fait-il cela ? Simplement pour s'attacher la fidélité des personnages, et également ne pas avoir trop de petits malins dans son sillage. Ainsi, il plaidera en faveur des non-élus. Il se fera visionnaire : " les plus faibles seront les plus grands ". Les prêtres



Caractéristiques de BRUNUS WILLARIS

FOR : 15 CON : 17
TAI : 15 INT : 16
POU : 17 DEX : 13
CHA : 12 + 10
Points de vie : 20
Hache de bataille 70%
1d8+2+1d6 parade 60%
Arc 65% 1d8+1+1d4
Targe 60% 1d6+1d6
parade 50%
Épée large 85%

c'est une épée démon que Brunus ne pourra sortir de son fourreaux que sur le plan de Showok.

BRIIYAKRI : Démon lié à l'épée de BRUNUS. Il est un serviteur fidèle d'Arioch. Il ne fera rien qui risque de faire échouer sa mission : permettre à Brunus de réaliser son incantation.

Con : 30 For : 40 (4d6 de dommages)
Dex : 72(+18% au toucher)
Tai : 2
Int : 11
Cha : 9
Pou : 20

Brunus possède également un gantelet de fer (la main de Grôme) qui le rend ambidextre et rapide : il frappe 2 fois par round, les parades sont normales. De plus, avec l'épée démon, il devient maître....

LES DESTRIERS DU VENT

FOR 80 CON 35
TAI 60 INT 12
POU 24 DEX 20
CHA 16

Armure écailles métalliques 10 pts

Griffes 85% Dg : 8d6
Souffle 80%
Dg : 24(POU) +1d10.

Acrobaties aériennes :
70% plus le POU du pilote.

Eviter 70% (en l'air)
Points de vie : 90%

émus par tant de bonté d'âme, une larme à l'œil, réintégreront les PJ dans l'équipe des héros.

Dans le cabinet des affaires urgentes du roi - celui derrière la bibliothèque - une sorte de conseil de guerre aura lieu.

On expliquera aux aventuriers leur mission : " Vous devrez percer la couche de matière chaotique à l'aide du feu divin des destriers, vous trouverez alors une sorte de volcan qui n'est apparemment pas en activité, puis plongerez dans son cratère. Au fond se trouve le cœur du bolide. Vous devrez le détruire. "

On mènera, alors, les futurs chevaliers dans l'antre des destriers. Après une succession de couloirs, d'escaliers et de portes, les yeux émerveillés, les heureux élus se trouveront devant une porte gigantesque, œuvre des temps anciens où la lutte entre le chaos et la loi était plus ouverte et impitoyable qu'elle ne l'est maintenant.

La porte, à double battant, s'ouvrira lentement, le bois épais, lourdement chargé de ferrures et sculptures épiques retraçant de hauts faits antiques racle le sol usé par le temps. Et là, dans une salle circulaire surplombée par un dôme fait de bois et de vitraux flamboyants, reposent trois dragons de métal les paupières closes. Leur terrible masse est soutenue par un perchoir de pierre et bronze. Leurs redoutables serres semblent soudées par une effroyable étreinte dans le bronze de leur royal piédestal.

Ces Dragons sont des artefacts. Leur dos est creux comme une grande baignoire dans laquelle on aurait aménagé deux sièges l'un derrière l'autre et posé devant le premier un manche métallique se terminant en forme de " T ", ou en forme de perchoir à moineaux pour ceux qui sont incapables de lire. Le tout est capitonné de velours rouge et clouté de têtes d'or. Les sièges sont richement ouvragés à la manière des sculpteurs d'AFLITIN. :des petits bons hommes en bois semblent courir sur le dossier du siège comme pris de panique ou d'une folle envie de guerre. Sur le dessus du manche une tête de dragon amovible laisse apparaître une pierre rouge dont la lumière interne semble battre au rythme d'un cœur ancien. Cette pierre est le déclencheur du feu des destriers du vent.

Lorsque les héros se présentent devant les créatures et lèvent la tête pour mieux les contempler dans un silence quasi religieux, leurs paupières d'airain se soulèvent lentement et laissent fuser une lumière blanche, la

lumière de la Loi. C'est alors que les créatures se mettent à parler, enfin parler c'est beaucoup dire puisque qu'elles n'ont pas de bouche. Enfin, c'est comme la parole sauf que ça se passe dans la tête, que ça paraît résonner dans la salle et comme rebondir sur les vitraux. Bref, un son qui sort de nulle part mais qui en même temps provient des créatures. Vous avez pîgez ou il vous faut une explication plus ample ?

" Bienvenus à vous chevaliers des airs, élus pas les seigneurs d'en haut. Nous vous attendons pour l'ultime combat. Commandez et nous serons vos serviteurs fidèles. La formule d'usage serait de vous dire que seul les cœurs purs qui ont accompli un haut fait peuvent nous chevaucher, mais le temps presse ! Allons en selle héros aux noms qui déjà chantent dans les futurs légendes, en selle et bonne chasse. "

EN VOITURE SIMONE

C'est alors que ces êtres sublimes s'ébrouent et étendent leurs ailes qui depuis des centaines d'années sont restées pliées sur elles-mêmes. Le corps en alerte, affaissé, les pattes fléchies, le col tendu, les dragons se tiennent alors prêts à bondir dans les airs. C'est à ce moment que des laquais se portent au côté des créatures et posent délicatement une échelle sur le flanc des monstres de métal. Puis le roi se racle la gorge et déclare : " Mes seigneurs, il est temps de voler vers votre destinée, soyez les dignes héritiers des anciens et que les cieux vous soient propices. " Là les héros n'ont plus qu'à monter sur les artefacts et peut-être tenter un discours de circonstance. Si le jet d'éloquence est une réussite, des vivats de joies accompagnent les héros dans leur envol, sinon de timides applaudissements, des sourires gênés et de brefs signes de la main en guise d'adieu et de soutien.

C'est alors que la coupole se décille et laisse les chevaliers du vent et leurs montures fondre dans le ciel chargé de nuages. Peut-être que des créatures belliqueuses attendront les héros à la sortie des nuages. Sinon le froid réfrigère l'enthousiasme général, du givre se forme, la respiration se fait difficile, un sentiment que l'aventure va se terminer là envahit les personnages. S'il y en a un qui lâche un : " Nous allons tous crever " ou " ils auraient pu prévoir le chauffage et les masques à oxygène " et bien celui là est bon

pour une bonne crise de panique s'il rate son jet sous deux fois son pouvoir. Il devra être maîtrisé avant qu'il ne saute dans le vide. S'il saute et bien il faudra une manœuvre de ses amis pour le cueillir en vol. Ce qui lui occasionne 1D4 de dommages.

Soudain, le ciel et les nuages laissent place aux étoiles, une grande peur peut les saisir. Vous noterez au passage que nul n'est atteint par la raréfaction de l'air et ni même par le froid : Les destriers protègent leurs hôtes de ce désagrément. Pendant un temps qui semble interminable, les héros arrivent dans la périphérie de ce § ? \$ ** ! de truc qui fonce à vive allure.

DU CHAOS DU CHAOS ET RIEN D'AUTRE

Lorsque les personnages contemplent pour la première fois le bolide stellaire, il leur arrive ce qui est arrivé à ces petits rigolos qu'ont observé l'éclipse totale du soleil le 11 août 99 derrière les mailles de leur sweat. Et bien, paf ! Ils ont des nausées, des vertiges et comme une terrible trouille qui leur noue l'estomac. 1D10+2 si le jet de SAN est raté sinon 1D4 malgré tout.

Ce n'est pas tout. Lorsque les héros arrivent à proximité du météore, il ne leur paraît pas très grand : quelques 30 kilomètres de diamètre. En fait, ce n'est qu'une illusion, sa taille est celle d'une petite planète.

Sa surface est parcourue de tâches brunes et d'autres, plus claires, tirant sur le rose pâle, une couleur presque chair. Sa surface se ride ça et là comme si elle était constituée d'eau. De temps à autres des petites vagues se forment en cercles concentriques comme si des pierres tombées du firmament venaient jouer avec l'astre. Ce qui rend l'ensemble répugnant c'est son aspect vivant, flasque et...beurk ! Soudain des gerbes de matière s'élèvent, des faces d'horreurs indicibles tentent de s'arracher de la surface dans des efforts rageurs et désespérés. Tout grouille d'une vie démoniaque et répugnante : Le météore semble être un nid de vers s'agitant dans une masse de matière organique. (Lors des crises chaotiques, ajoutez 1d6 au 1d10 +2 et au 1d4 du jet de SAN).

L'objectif pour les PJ sera de faire une trouée dans la matière chaotique et de détruire le cœur du météore par le tir conjugué des dragons. Cependant, un trou se formera et se refermera lentement comme une

coulée de gelé rose lorsque les tirs cesseront. Les personnages devront se rendre à l'évidence qu'ils ne pourront pas le détruire de cette manière.

Comptabilisez les attaques. En effet, au bout d'une dizaine de frappes, le seigneur du chaos, se rendra compte qu'on en veut à sa maisonnée. Alors, d'une trouée s'échapperont des créatures volantes démoniaques telle une nuée de chauve-souris. Ces petites choses s'abattront sur les chevaliers du vent.

Si les personnages décident de se battre, le seigneur s'intéressera à cette soudaine activité dans la périphérie de son chez lui. Sinon si les personnages rompent le combat, Swohock retournera à ses occupations, c'est-à-dire faire hurler de terreur ses petits mignons.

A travers un trou de la surface, les PJ pourront voir comme des terres, des continents et des nuages. Ils prendront alors conscience qu'il s'agit d'un plan chaotique qui arrive-là l'air de rien. GLUPS !

Pour en savoir plus, ils devront se glisser dans un trou, poursuivis ou non par les p'tites bêtes du seigneur du chaos.

TIENS V'LA DU MONDE

Lorsque les PJ arrivent sur le plan chaotique, ils seront confrontés à un monde en perpétuel changement tant par les couleurs du ciel et la rapidité des nuages que par l'aspect physique des éléments qui le composent.

Insistez sur le sentiment d'insécurité qui les habite : " rien n'est sûr ici, tout change ! Espérons que cela ne nous affecte pas...GLUPS ! ".

Cela commence dès que les premiers battements d'ailes brassent l'air lourd et épais comme si au lieu de voler les dragons nageaient sous une eau gazeuse où se mélangent des nappes d'huiles colorées et parfumées. La rapidité du vol s'en trouve contrariée ainsi que tous les mouvements : moins 20% à tous les jets liés au mouvement.

Les premières difficultés apparaissent lorsque les nuages font place à des blocs de granite, de quartz coloré ou à de la matière collante et visqueuse. Ainsi, il sera peut-être aventureux de franchir à vive allure les nuages pour, soit semer un poursuivant ou comme ça pour rigoler. C'est rudement chouette de traverser un nuage épais et en couleur, mais cela peut-être très dangereux.

LES CHERUBINS DEMONIAQUES

Ce sont de petits démons ailés qui peuvent se déplacer à très grande vitesse. Ils peuvent servir de monture à un cavalier qui a su les invoquer. Le nombre de créatures invoquées correspond au POU du sorcier. Ces êtres chaotiques se déplacent en bande et ont l'intelligence d'un essaim d'abeille. L'individu seul est stupide voire sans intérêt et attaque s'il est dérangé. Ce sont des démons qui vivent en communauté comme les abeilles. L'intelligence du démon est donc celle du groupe. D'où une intelligence qui va croissante selon le nombre de chérubins. Ainsi un sorcier qui possède un POU de 20, invoquera un groupe de 20 particuliers avec une INT de 20 divisée par 10. Seule la " reine " a une Intelligence égale au total de ses sujets divisée par 10. Ce qui peut faire de cette créature un démon redoutable aux capacités effrayantes. Les chérubins ont aussi la capacité de s'arracher à l'attraction des objets célestes et peuvent voyager dans l'éther sans dommage. Il est à noter que le cavalier, à moins d'avoir les mêmes capacités, subit les dégâts dus à une exposition prolongée aux rayons cosmiques et au vide sidéral.

FOR 2d8+6
CON 2d8+6
TAI 2d6 +2
INT nombre de créatures divisées par 10
POU 1d6 plus 1 par nombre de 10 créatures

DEX 3d8
CHA : 1
SAN : 1d6 +1

Griffe 40% dégâts :
3d6 parade 10%

Queue 30% dégâts :
1d8+2

Décharge électrique
par ses petits tentacules à la gueule : 1d6 de dégâts.

Eviter : 35%

Le chérubin peut frapper 2 fois par round, mais la parade et l'éviter sont imputés de 20%

Les ZOOHOMS

Ils ont les caractéristiques d'êtres humains moyens. Ils sont filiformes et se déplacent avec nonchalance. Quand ils sont sous un aspect spectral ou flou leurs capacités chutent de moitié. Dans ce cas là également les dommages infligés sont divisés par deux. Comme ce sont des habitants d'un plan démoniaque, ils inspirent aux PJs une sorte de crainte.

BRAMALEPH ET SES POTES

Bramaleph est un démon majeur qui est important sur le plan de SWOHOCK. C'est un peu le shérif de Nottingham de la place. Il aime rire aux dépens de tout ce qu'il rencontre. Il est borné, mais change d'avis comme de chemise à écailles. S'il rencontre les PJs, il

Imaginez une course poursuite en offshore au milieu d'icebergs et vous aurez une idée de la difficulté de s'amuser parmi ces phénomènes célestes. Les PJ devront faire preuve de beaucoup de dextérité (DEX fois deux). S'ils sont prudents : DEX fois trois. S'ils font soigneusement attention : DEX fois quatre.

Dans le cas où les héros seraient poursuivis et qu'ils feraient très attention aux obstacles, ils courent le risque de se faire rattraper rapidement : jet d'opposition des DEX entre les protagonistes amputé de 10% pour les prudents et de 20% pour les hyper angoissés de la conduite de haute volée.

A partir de là, les PJ devront ouvrir l'œil pour trouver un endroit propice aux atterrissages en douceur ou en catastrophe selon les options retenues plus haut.

- Un jet en voir critique permet aux PJ de remarquer un mignon petit village accroché au pied d'une montagne de taille monstrueuse, c'est le volcan !. La pierre comme les nuages change de couleur et de texture. De gigantesques visages sont sculptés dans le roc. Ils apparaissent et disparaissent, leurs yeux roulant dans les orbites de pierre à la recherche de curiosités tels les PJ par exemple. Quand les PJ sont repérés par les visages de pierre, des voix s'élèvent

pareilles au mugissement du vent dans les montagnes : " tiens v'là du monde ! ", le tout renvoyé par un échos qui possède une palette de sons très large, des plus graves aux plus aiguës. Ce petit village est celui où réside le seigneur du chaos local.

Un jet en dissimuler ou sous leur pouvoir pourra leur permettre de se promener dans le coin. Sinon les personnages seront jetés dans un cul de basse fosse jusqu'à la comparution devant le seigneur du chaos.

S'ils ne sont pas capturés, ils pourront se faire des " copains " parmi les démons qui leur parleront du nouvel âge qui arrive. Bientôt ils seront les maîtres d'un nouveau territoire.

Leurs nouveaux copains peuvent les initier aux joies de la torture mutuelle : le premier qui meurt a perdu.

On leur parlera également du cousin SECKERTH qui a une bonne place, bien payée et tranquille : il garde le Levier du Monde. Si on pousse le levier il en résulte de grands changements. Mais il faut demander l'autorisation à Swohock pour faire cela.

Lors du retour du seigneur dans sa demeure, les personnages risquent fort d'être repérés. En effet, Swohock connaît tous ses petits mignons, des intrus peuvent ne pas être en sécurité sous l'œil du maître. Le seigneur à 90% de chance de repérer les pj si celui-ci est passablement énervé ou 50% si l'ennui le gagne. (Pile ou face sur une jolie pièce de monnaie).

S'ils sont détectés, les personnages se verront enfermés dans la pièce. Des murs de verre les empê-



chent de sortir. Quand soudain la neige tombe sans fondre, elle n'est même pas froide. Et alors ! L'horrible tête du seigneur, énorme comme une montagne se présente derrière les parois de leur prison transparente. Un œil pareil à un lac les observe. Soudain, la terre tremble, les pj sont secoués de haut en bas et de bas en haut et la neige se remet à tomber ! Et le terrible rire démoniaque de l'entité chaotique résonne tel un rugissement de tempête. Là faisons une pause. Les personnages peuvent se rendre compte qu'ils sont pris au piège dans un bocal en verre rempli de neige artificielle ou non. Le dieu s'amusera un temps avec eux, et les laissera dans un coin au milieu d'autres objets inutiles comme, par exemple son coffre à jouets. L'ensemble de ces événements fera perdre 2 points de SAN

ou 1d10 +2 si le jet est raté.

Un coup d'une arme vertueuse sur la paroi de leur prison fera disparaître le maléfice et ils se retrouveront devant le seigneur du chaos qui lancera un sifflement admiratif, il lissera son chapeau et la plume de paon qui l'orne et déclarera d'un air enjôleur : " alors mes petits chéris on vient me divertir ? ".

A ce moment il faudra que les joueurs essayent de faire un truc très drôle comme trancher la tête de plusieurs mignons en poussant des cris sauvages. Ou, c'est peut-être le moment, demander l'autorisation à Showock de pousser le levier du monde.

Si les personnages se lancent à l'assaut du volcan, ils seront poursuivis par les chérubins démoniaques qui leur colleront le train à travers un dédale de gigantesques couloirs de granite d'où s'échappent des cris stridents. Ils arriveront soudain dans une salle titanique ornée de figures d'où émane une horreur indicible (alors n'en parlons pas). Une sphère d'un bleu phosphorescent palpète en lévitation au milieu de cette salle.

Le POU du destrier ajouté à la dextérité du pilote fera le jet d'attaque. Pour détruire la sphère un critique est souhaitable, sinon 10 attaques réussies. Au bout de 12 attaques Swohock sentira qu'on en veut à son cœur (et oui c'est son palpitant) et il se manifestera en téléportant les intrus dans son antre. Les destriers se débrouilleront seuls avec les chérubins. Ils s'en sortiront avec un jet sous deux fois leur POU.

Si le cœur est détruit, BRUNUS appellera son maître pour prendre possession des lieux. Là, les PJ devront fuir.

- Un succès à moins en VOIR indique que les PJ ont repéré un hameau au milieu de champs vallonnés dont les courbes donnent l'illusion de gigantesques visages enfoncés dans la terre jusqu'aux oreilles les yeux levés vers le ciel. Les yeux suivent la trajectoire des destriers volants. Dans le hameau vivent des ZOOHOMS assez difformes. Cela est dû à la proximité du seigneur du chaos qui chasse dans la forêt des " merveilles " non loin de là. Les ZOOHOMS sont indifférents et se contentent de dire : " tiens v'là du monde ! ". Le propos est dit sur un ton blasé emprunt d'un ennui profond : le seigneur du chaos est vraiment proche. Arg ! Les PJ vont-ils se détourner de leur quête par ennui ? Pour chaque jour passé sur le plan

l'ennui les guette : Jet de quatre fois le POU moins 10% pour chaque jour écoulé.

Le village est à proximité de la demeure du seigneur du chaos, cependant il sera difficile de soutirer des informations aux indigènes. En effet, personne ne prête attention aux personnages. Cependant, si on insiste, une sorte de furie s'empare des villageois et au cri de "sus à l'envahisseur !", les joueurs se verront pris en chasse par une foule égarée par la folie meurtrière. Un jet d'éloquence calmera les esprits ou alors une petite chansonnette de derrière les fagots pourra faire l'affaire. Si les PJ restent une journée de plus, les prédispositions seront largement meilleures et on les saluera par des titres tels " Messieurs les ministres " ou " mes seigneurs ". Là on leur indiquera la direction de la porte des Hauts Fourneaux (le volcan recherché. Là se trouve le cœur du seigneur) où habite le maître des lieux (1d6 jours de voyage).

S'ils se promènent dans la campagne, il est fort possible que les personnages tombent sur le seigneur qui chasse dans le coin. La chasse leur sera donnée par les démons rabatteurs. S'ils sont capturés, ils seront mis en cage et emmenés dans la demeure du maître des lieux.

A l'arrivée, celui-ci demandera de l'excuser pour le peu d'ordre, il ne s'attendait pas à de la visite. " le lieu est modeste mais plein de confort. Si vous me divertissez vous aurez un jour de vie en plus, sinon... "

- Un succès égal ou supérieur à la moitié indique que les joueurs ont repéré le groupe de BRAMALEPH.

Le capitaine et ses démons sont, il semble, atablés autour d'un feu de camp dans lequel ils jettent des êtres vivants. Le feu dévore les âmes des victimes des flammes pourpres. On peut entendre le cri d'effroi des âmes. Pourquoi font-ils cela ? ben ils nourrissent simplement leur seigneur par le feu consacré à Swohock. Si les personnages viennent à eux, le plus grand des démons, c'est aussi le plus bête, s'exclamera : " Chef ! v'là du monde ". Le chef pourra inciter ses adjoints à inviter ces nouveaux venus au repas du maître. Comme ils sont stupides on peut les embobiner facilement en leur inventant une histoire. Si les personnages décident de se faire passer pour des serviteurs de Swohock, le plus grand des démons, il est bête celui-là, lancera : " Chef ! c'est la relève ! ". Si les joueurs ont assez de charisme (charisme en

cherchera à savoir qui ils sont avant de les combattre où d'en faire ses amis. Si on devient un ami de ce démon, c'est-à-dire si on a une attitude amicale vis-à-vis de lui et de ses potes, il faudra réaliser un jet de POU contre POU pour ne pas lui prêter serment d'allégeance et devenir un de ses potes. Seul le retour dans la bulle protectrice des Destriers pourra briser le charme. Une allégeance peut conduire la victime à se sacrifier pour servir de nourriture au seigneur en se jetant dans le brasier.

Bramaleph :

FOR : 20 CON : 25

TAI : 19 INT : 11

POU : 15 DEX : 14

PV : 32

SAN : 1D4 quand il est en colère.

Ce démon augmente les dégâts qu'il occasionne à chaque fois qu'il est blessé de 1d6. Ce qui provoque chez lui une telle rage que chaque douleur augmente sa force et sa férocité.

Il a le pouvoir d'assujettir quiconque est courtisé avec lui. Si l'on échoue au POU/POU à ce moment on devient un de ses séides prêt à tout pour lui faire plaisir. Si Bramaleph exige une action qui met en danger la vie du pj à ce moment, un nouveau jet de POU/POU.

Les démons mineurs qui accompagnent Bramaleph sont à jouer comme des guerriers assez moyens avec 40% en attaque, 30% en parade et 12 points de vie. Ils possèdent néanmoins des capacités démoniaques que je laisse à votre discrétion

LE VOILE DE TARKHOR

Ainsi appelé à cause de son génial découvreur Amadanius Tarkhor sorcier de son état, et mort depuis des lustres dans des circonstances étranges. On le dit servir d'objet sexuel à des succubes sur un obscur plan où il s'est égaré.

Le voile de Tarkhor permet à une entité démoniaque, pas trop puissante en POU, de se déplacer sans trop de problèmes sur les jeunes royaumes. Amadanius s'en servait pour se promener avec sa cohorte de mignons démoniaques et éviter ainsi bon nombre d'ennuis.

Le voile de Tarkhor sous forme de talisman permet à son porteur de se promener sans subir les effets de : " Seuls les meilleurs d'entre vous pourront passer " ou " je suis une épée de la loi, seuls les élus me porteront " ou " vous n'êtes pas autorisés à entrer dans cette auberge dansante ". Bref, le porteur devient quelqu'un de très fréquentable même s'il a une horrible sale gueule : son charisme augmente de 10.

Les armes démoniaques et tout autre objet s'ils ne sont pas dévoilés, sont invisibles à toute introspection de la Loi, si le pou du porteur ne dépasse pas 25.

opposition à l'intelligence des démons) ou si les joueurs les baratinent, les démons pourraient bien les prendre pour des congénères. D'ailleurs, en gage d'amitié, Bramaleph invite les Pj à jeter le dessert dans le feu. Celui-ci est composé d'une jeune Zoohoms effilée et presque translucide et d'un vieux d'une netteté pas croyable. Si les personnages les sautent, la demoiselle pourra tomber amoureuse ou fuir en poussant des cris sauvages. Le vieux les introduira à TRACKMAR petite ville aux reflets changeants et où les murs semblent s'étirer et se contracter comme marqués par le rythme d'une respiration interne très profonde. De temps à autre, un visage apparaît, des yeux suivent les passants, les animaux en pierre peuvent devenir vivants à tous moments.

Le vieux, SPOOMS qu'il s'appelle, les fera rencontrer les membres d'une société secrète qui ont décidé de " renverser la vapeur " en poussant le Levier du Monde. Pour cela, ils ont besoin de Héros dignes de confiance. De plus, il faut être prudent car Bramaleph surveille les sociétés secrètes de la ville. Pour y accéder, il faut demander l'autorisation au seigneur du Chaos. Personne à ce jour ne s'est décidé à formuler une requête au seigneur, sauf SPOOMS. Mais Bramaleph s'est interposé et a capturé Spooms pour le repas de Swohock. L'idée serait de se rendre à la cité du maître et de demander une entrevue, mais le voyage peut durer longtemps (1d20 jours). Ou alors détruire le cœur du seigneur qui se trouve dans le volcan à proximité de la ville.

Si les personnages tuent Bramaleph, Swohock enverra une escouade de démons volants pour avoir des renseignements et parallèlement ses yeux scruteront la ville, les nuages et le ciel.

Les personnages devront faire un jet en dissimuler ou un jet sous leur pouvoir pour ne pas être repérés. Si les joueurs sont repérés, ils seront immédiatement capturés par les sbires de Swohock. A moins qu'ils ne se battent avec succès ou qu'ils ne fuient. Mais Swohock les poursuivra jusqu'à leur capture.

D'une façon ou d'une autre, les personnages seront capturés par le seigneur du chaos. Ils se retrouveront devant lui et devront faire ce qu'ils peuvent pour divertir sa seigneurie chaotique. Ils peuvent proposer un meeting aérien avec les artefacts et en profiter pour plonger dans le volcan au détour d'un looping. Le seigneur ricane : " Ces machins de la

loi ne valent pas grand chose. Si le spectacle est mauvais vous risquez de tourner longtemps...hum ! "

Si vous jugez qu'ils ne sont pas très originaux, qu'ils sont mous et peu motivés ou qu'ils manquent cruellement d'initiative, Swohock se lèvera en baillant et lancera à la cantonade : " bien, préparez-les pour mon petit quatre-heure ". Les démons s'approchent alors menaçants, le plaisir mauvais se dessinant sur leur face grimaçante et changeante.

C'est à ce moment-là que le héros aimé de tous se révèle comme un être pas très recommandable.

- " J'ai un petit tour à vous montrer ô gloire des ténèbres ! " Alors BRUNUS WILLARIS lève les bras, intrigué, SWOHOCK s'assied sur son trône le menton posé sur le revers de sa main, ses yeux se plissent devant le chant de Brunus.

Mon père t'a chéri, ma mère s'est sacrifiée
Mon corps s'est souvenu de toi ô ! adoré
Dans la nuit nos cœurs se sont parlés
Pour toi l'éther j'ai traversé
Ô ! seigneur voilà ton nouveau trône
Sans aumône
Prend-le sur l'heure
Ô! ARIOCH prince de l'éternel Horreur

Swohock aura juste le temps de grogner un "hein ! quoi !" qu'une nuée de sauterelles s'engouffre dans la salle du trône, tourbillonne autour de BRUNUS en une tempête noire, vrombissante et abjecte. L'horreur est à son comble quand l'air semble être fait de sauterelles. Une nuit bruyante et hurlante paraît s'être abattue dans la salle. Des rugissements terribles de haine et de terreur se répercutent et enflent comme un ouragan sur une maisonnette de bois et de torchis. Des formes fantomatiques traversent la nuée et semblent se battre.

Là, les personnages peuvent attendre ou s'ils ont repéré le Levier de monde se ruer dessus pour le faire fonctionner.

S'ils attendent l'air de rien, s'est ARIOCH qui prend la place de Swohock réduit à servir son nouveau maître. BRUNUS est maintenant prosterné et demande à son Seigneur de sacrifier en son honneur les PJ (1d20 de SAN en moins pour l'ensemble du spectacle)

Dans tous les cas, il est nécessaire pour la survie des joueurs qu'ils actionnent le levier. Comme Arioch n'est pas tout à fait stabilisé

sur ce plan, il est possible avec une vertu au POU de 20 de renvoyer Ariocho sur son plan. Un jet de 1d20 donnera en minutes le moment de retour d'Ariocho. Ce sera un laps de temps utile pour réaliser une action comme tuer Brunus, pousser le levier, traiter avec Swohock...etc. Quand Ariocho revient, sa vengeance sera terrible si les joueurs n'ont toujours pas utilisé le levier : Il les incrustera dans les murs de la salle comme décoration à la merci des jeux sadiques des démons et des tortures de Brunus. De plus, ils seront aux premières loges lors de l'écrasement du météore sur les jeunes royaumes. Ariocho espère faire son entrée sur ce plan d'une manière fracassante.

S'ils poussent le levier du monde, un "CLANG !" métallique se fera entendre, suivi d'un grognement lugubre. Le silence se fait. Il sera alors possible de jeter un 1d8 et de consulter de vos yeux lourds de fatigue (et oui, il est déjà quatre heures du matin) les différents événements qui peuvent se présenter.

1 Le sol bouge violemment comme si on avait tiré un gigantesque tapis invisible. Tout le monde tombe à terre. On peut encore pousser le levier. Décor : salle du trône. Ariocho n'est pas content, ah ça non alors ! CLANG !

2 Tout ce qui est au-delà d'un rayon de 2m du levier est figé dans une gangue de glace. Décor : comme une caverne de glace peuplée d'étranges sculptures. Ariocho met ses yeux en position chalumeau très puissant et entreprend de faire fondre sa prison de glace. Vite ! Vite ! un nouvel essai sinon Ariocho les enverra dans son plan pour sucer leur âme très lentement. Déterminez la place des joueurs, ils sont peut-être gélifiés - quand il s'agit de glace, on ne dit pas pétrifiés, c'est évident. Ou alors glacés ? gelés ? à vous de dire -. CLANG !

3 Il ne se passe rien. Si enfin, presque : le météore a seulement changé de position dans l'espace. Il a été téléporté à l'opposé du plan de jeunes royaumes, obligeant les sorciers à changer de place leurs lunettes d'observation. Cependant, il fonce toujours à vive allure vers le plan. CLANG !

4 Des flammes gigantesques mettent le plan de Swohock à mal. Ariocho se nourrit des flammes pour enfler telle une terrible sphère de feu. Si les joueurs ne manient pas rapidement le levier, ils subiront la vengeance d'Ariocho qui les pulvérisera par son souffle brûlant (1d20 de dommage par le feu). Voir Ariocho en monstrosité de feu coûte 1d6 en SAN. CLANG !

5 Les joueurs se retrouvent au milieu d'une plaine où se livrent, sur un plan parallèle, l'ultime bataille entre Ariocho et Swohock. Les Seigneurs sont cuirassés d'or et d'argent damasquiné de noir. Ils chargent avec leur armée démoniaque. Le cri de guerre des deux armées glace le sang des héros (1d6 de SAN). Un jet de Dextérité pour éviter de se trouver au milieu de la mêlée et prendre des mauvais coups. CLANG !

6 C'est froid, c'est mouillé, c'est de l'eau ! En pleine mer, les joueurs ont intérêt à savoir nager. Au loin, un grondement d'orage, l'air se fait menaçant. Très loin, mais alors très loin Ariocho arrive sous la forme d'un raz-de-marée. Le vent hurle, lugubre et malfaisant. Soudain, un navire noir les intercepte. Le capitaine est muet. La nef noire semble naviguer sur de la brume. On les dépose sur un récif d'où émerge le levier. Vite. CLANG ! La tasse à 1d20 de dommage si tout cela n'est pas assez rapide. Il vaut mieux s'accrocher au levier.

7 Tous sont transformés en démons écailleux, puants et...beurk ! Un jet sous Charisme plus pouvoir fois deux pour ne pas succomber au charme d'Ariocho qui les appelle mes petits chéris. Les joueurs qui échouent deviennent de mignons petits démons. Si on connaît leur nom, on pourra les invoquer. Vite. CLANG !

8 C'est fini, vous avez joué et perdu. Insistez sur la fin injuste qui les frappe sans qu'ils aient pu sauver le monde. Le plan de Swohock se met à fondre, une bourrasque brûlante balaye tout. Les seigneurs du Chaos se pulvérisent comme tas de sable sous le souffle d'une explosion. Les joueurs se sentent comme pulvérisés en une myriade de particules de feu et de sang. C'est

Cet objet se présente sous la forme d'un gantelet de fer. Il donne à son porteur une dextérité supérieure. Ajoutez 1d8 à la DEX du joueur. Permet de devenir ambidextre et de frapper 2 fois par round. Les parades se font normalement. Grôme recherche cet objet qui lui a été dérobé dans un de ses temples. Si un joueur porte un tel objet, il se fera poursuivre par les agents de Grôme.

la fin. Le météore éclate contre les jeunes royaumes. Cela nous mène directement à l'épilogue 1

EPILOGUE 1

Lil fait noir. Les Héros ont conscience qu'ils existent encore, mais ils ne sentent pas leur corps. Soudain, un rectangle de feu se dessine dans les ténèbres. Les PJ franchissent la porte ainsi dessinée. Là, ils se retrouvent au milieu d'une foule qui regarde, les yeux au ciel, une pluie d'étoiles filantes. Une brise tiède aux senteurs de soufre et de métal brûlé parfume l'air. Un homme filiforme à la peau presque translucide les regarde avant de disparaître dans la foule. Il s'agit de SPOOMS. Apparemment les ZOOHOMS ont débarqué sur les jeunes royaumes.

Les Héros, sont grassement récompensés. On dit les avoir vu fendre l'air sur les destriers volants accompagnés d'une lueur aveuglante. Les destriers sont leurs perchoirs. Ils paraissent des statues impossibles à bouger. Seule une fine lueur filtre à travers leurs paupières closes, signe de vigilance.

Les personnages retournent d'où ils viennent, conscients qu' Arioch les suivra d'un œil attentif.



EPILOGUE 2

Les personnages ont fuit, si les destriers ont bien voulu qu'une telle chose ait lieu, ils contempleront une nouvelle lune au-dessus des jeunes royaumes. De là, un jour, surgiront les armées d'Arioch conduites par un nouveau Prince Démon : Brunus WILLARIS.



Les Compagnons
d'Élendil