

**Rappel**

Voici ce que leur dira l'homme en noir avant de disparaître:

- Le monde de la tour Sombre vous attend, Fais couler ton espoir, mais jamais n'oubliera Que dans le grand secret, un autre se cachera, vous avez les clefs de la tour, affronter votre destin, protéger le jeune Lorenzino car de lui nous dépendront, vous êtes ses gardiens et en un sens il ne pourra vivre sans vous. On se reverra très bientôt. Maintenant empruntez la nef pour retourner dans votre monde. (il point un doigt vers l'ouest)

Modification scénaristique, j'ai remarqué, que le passage de l'acte 1 vazimba avait plus d'intérêt à être placé au moment où il rentre dans la tour sombre, en effet certains de mes joueurs ont compris le deuxième secret de l'énigme du scénario 4. Donc j'ai décidé de faire comme ceci : dans l'akasha (anti-terre) des enfants, Entée d'Orion leur remet une rose de l'écrivain Ronsart. Ils peuvent directement passer à l'acte 2 scène 1 : à pise. Dans l'acte 2 scène 3 ils se retrouve dans un désert de l'Effroy, c'est à ce moment là qu'on peut les faire jouer l'acte 1. En effet étant perdu dans le désert de l'Effroy, il leur faudra un guide le masque des vazimbas. Les modifications ici sont dans l'ordre normal, donc pas d'inquiétude...

## La Tour Sombre

Dans l'akasha (anti-terre) des enfants, Entée d'Orion leur remet une rose de l'écrivain Ronsart.. Ils peuvent aller à PISE. Vous remarquerez que le scénario 5 démarre en fanfare, pour mes joueurs la scène de pise est la fin du scénario 4.

### Acte 1 LES PISTOLEROS

#### Scène I PISE

### *Serdidi Mehdi*

Il est important ensuite qu'il se retrouve à la tour de Pise, toutefois fort à parier que les joueurs vont récupérer le vase au manoir des Reeves (dans une autre équipe l'arkaim du verseau le trimballe partout), dans ce cas ils se feront suivre par un Synarque, il s'appelle Moricio Ravelli, chargé d'avertir la synarchie lorsque les joueurs approcheront de Pise. Il sait qu'alors on tendra un piège aux joueurs. Un autre obscur personnage Emeth se débrouillera pour joindre les joueurs, trouver lui les raisons que vous voulez. Aller à Pise ne pose pas trop de problème mais l'Italie récupère du vol du tableau et de son étrange happy end. Par contre une fois rentrer dans l'enceinte de Pise, celle-ci donne sur des pelouse verte qui jalonne le côté gauche de l'allée gravillonnée, sur la droite : des marchands de bibelots, de crêpes etc.... Au fond se trouve la tour de Pise :



Le casse-tête : y pénétrer, tout dépend du degré de discrétion et de magie utiliser. A vous de faire marcher votre imagination.

Du côté Arcane Mineur, seule la Synarchie est présente<sup>1</sup>. Anselme de Spalda est là avec une unité d'élite pour sa protection (genre GIGN anti immortel), cf fiche technique l'arcane mineure. Il essaiera d'induire en erreur les PJ car il ne veut pas risquer de voir Héliopolis découverte. Il se contentera de signaler au moment opportun la présence des immortels aux autorités qui feront intervenir la totalité des ressources de la force public. Y compris l'hélicoptère de combat positionné sur la pelouse. L'affaire de la naissance de Vénus les ayant rendus plus vigilants et « radicaux ».

---

<sup>1</sup> NDLR : si dans le scénario 3, ils n'éliminent pas l'armée de néotemplier, ils attaqueront aussi, c'est le cas pour mon équipe 2

## *Campagne Vae Victus, Scénario n°5, La Tour Sombre*

Les joueurs devront tout faire pour arriver au sommet de la tour de pise, à l'intérieur se trouve un cube en métal sans marques, complètement lisse, sauf sur le dessus où un rond est gravé. Mais avant (ceci résulte de la demande de la première équipe ) voici un plan de l'ASSAUT.

Voici les forces opposées en présence :

L'élite d'Anselme da Spalda : 7 synarques

Si pas éliminer dans le scénario 3 : 5 néotempliers suivi de 5 templiers florentins car alliance

La phalange de la maison Dieu (la fameuse dont Soline est le chef) 5 nephilim initiés (cf fiche de pj)

Les forces alliées en présence :

Les PJs bien sûr et leur capacité à s'ordonner militairement. Cas particulier le bébé est capable de se défendre en créant un bouclier solaire pour sa mère et lui

La justice : 3 hydrim (dont Deucalion), 2 faerim

La force : Emeth + 4 pyrim

Evidemment si les joueurs s'en sortent bien la justice n'intervient pas. Faites intervenir par niveau la justice d'abord puis la force ensuite. Emeth viendra quoi qu'il arrive.

### **Scène II LE RITUEL :**

Le poème devra être prononcé par un ar-kaïm. Des roses devront être posées dans le vase et le tableau du peintre devra être terminé

Rappel du poème :

*Si Tu sais que tu rêves, la lune, elle se lève*

*Oh vois je suis Arès, point d'amour ne connaisse*

*C'est pour moi l'autre rive, j'ai bien peur je dérive*

*Mon Aphrodite laisse, que notre amour renaisse.*

## *Serdidi Mehdi*

*Et par le ciel, la terre, notre monde j'espère  
Que le lion dévore, les enfants des Ethers  
Le sang de notre mère, bientôt que vive notre ère  
Enfant trace l'amer chemin des nouveaux êtres.*

*Puis porche tu trouveras, jeunesse nous sauvera  
Notre espace mon bel ange, aime nous, brûle et venge  
L'enfance nourrira, le désert de l'effroy*

Le dernier paragraphe ne doit pas être lu, sinon il faut recommencer tout le rituel. Nul doute que l'arrivée à la tête de Pise devrait être mouvementée... Il faudra que les joueurs jouent bien en équipe pour éviter de mourir. Imaginez les sirènes qui hurlent, l'hélicoptère qui décolle avec un sniper qui visera les joueurs à travers les interstices de la tour. Poliorcète aura dépêché cinq adoptés pour venir en aide à l'équipe si la réponse plus haut a été oui (cf plan d'attaque infra)...

A la fin de la dernière phrase : la tour s'ébranle (les hurlements de la foule s'entendent déjà), une épaisse fumée se dégage de la tour. Le tableau explose et des cendres de kalune se pose sur le cube. Les PJS voient une poignée en ka soleil sortir du cube dans le coin en bas à droite de la face opposée au joueur, la main posée dessus un encadrement de porte en ka soleil se dessine, visible par tous par contre. Il s'agit d'une porte physique, une fois ouverte un désert se prolonge à perte de vue. Les joueurs passeront donc la porte et se retrouveront dans le monde futuriste de la tour Sombre...

Attention le désert de l'effroy a deux zones...

### **Scène III LE DESERT DE L'EFFROY ET LE MASQUE DES VAZIMBA**

Les joueurs posent un pied sur un sable blanc, il fait plus de 40° le soleil plombe les joueurs. Des ombres noirs passent dans le ciel. Ils sont dans la partie anti-terre du monde de la tour Sombre. Si un sélénim se trouve dans le groupe, il le saura tout de suite

## *Campagne Vae Victus, Scénario n°5, La Tour Sombre*

La chaleur devient vite accablante et les joueurs sont envahit de mirages. Des femmes plantureuses essayent de séparer le groupe, y compris les femmes du groupe attirer par des hommes musculeux, prêt à les écouter et leur faire vivre une sensualité, ils et elles sont là pour les diviser. Des tests de Séduisant à peu difficile sont nécessaires pour éviter de céder à leur invitation, des morts jonchent le sable, un jet de médecine peu difficile fera penser au pj qu'il s'agit d'un virus, un véritable fléau. Puis le sable devient rouge, le parfum de l'océan n'est pas loin. Ils devront trouver le masque des Vazimba qui leur permettra de suivre la ligne ley qui leur permettra de ne pas se perdre sur le chemin de la tour... En cela il seront aider par la cousine éloignée de Samia Jacquemin (la belle-fille de Laurence Reeves<sup>2</sup>) : Thalia, bâhro des Rom...

### **A Thalia, Bârho des Rom**

---



De splendide paysages vous entourent, sous vos pieds, vous foulez une terre rouge sang, vous êtes sur un petit sentier qui coure le long d'un flanc de montagne abrupte. Des effluves d'air marin<sup>3</sup> chatouillent vos narines. S'ils les joueurs se posent la question, ils sont bien sur terre car il n'y a pas de prégnance. Mais où ?

Au loin une silhouette féminine les contemple. Ses cheveux sont fouettés par le vent. Une belle robe orange et bleu met en évidence ses yeux bleu-vert. Elle chante une chanson<sup>4</sup>.

---

<sup>2</sup> cf arbre généalogique

<sup>3</sup> Cf plan de madagascar

<sup>4</sup> Hijo de la Luna

### *Serdidi Mehdi*

Au fur et à mesure que les joueurs s'avancent, celle semble regarder de façon plus insistante et avec un soupçon d'air hautain : l'enfant et son grand-père et commence à parler ou plutôt raconter:

« Les oiseaux et les cieux m'ont dit que toi enfant du monde, viendra en ce jour, en ce lieu. Vous êtes à la recherche de la Tour Sombre car péril est votre loi et grand est votre passé, votre futur. Moi, Thalia Joran fière plume voyage des Rom, fille de l'Arbre Mémoire Kari Sandolfo des Mannush et du Bâhro Sanarael Joran. Il y'a longtemps dans les trames de l'histoire, loin, loin, dans nos mémoires, des jardins ont été crée, nul ne sait où ils se trouvent maintenant. (Thalia est la cousine de Samia) Vous êtes ici dans l'entre deux mondes : à Madagascar, entre le graal primordial et l'akasha de la tour sombre. Il existe onze autres entre-deux mondes. »

Voici ce que mère chantait :

*Un masque pour les unir,*

*Et par les Lignes Ley*

*Leurs chemins se liaient*

*Le gardien pour punir*

Le masque des Vazimba, reprend-t-elle de sa voie envoûtante vous guidera vers la tour, car dans les ténèbres il sera votre soleil. Poursuivez votre chemin, mes gardez-vous des mystères du Famadihana. D'un air cet fois-ci menaçant : n'oubliez pas qui vous êtes... Puis plus doux : Quand vous aurez trouvé le masque, revenez ici et je vous ouvrirai les portes par laquelle vous êtes venu. Maintenant allez..... (Elle pointe d'un doigt une direction au delà des colines...)



## **B La marche vers le village**

---

Une journée de marche sera nécessaire pour atteindre le village. Faites leur de toute façon passée une nuit dans « la jungle »... Avec tous les bruits d'insecte, l'humidité, que cela impose.... D'accord ça ressemblera à Koh Lanta, mais on peut rire un peu, non ?

Cinq événements majeurs parsèmeront ce périple : un ou deux Evènements biologiques au total pour votre équipe de PJ, pas plus, l'attaque des mystes sur le(s) nephilim, les visions, l'Evènement onirique (partie 1 pour les Ar-K). A vous de les insérer quand vous voulez.

**1) Les Evènements biologiques qui se produisent ici sont à réaliser de temps en temps, il faut miser sur le coté âpre du parcours, vous pouvez utiliser le tableau avec le dé 20 :**

Dé 20 Du MJ	Evènement biologique	Solution à faire par le joueur pour Eviter	Minimum pour agir
1 à 4	Besoin d'eau, ou faim, piqûre de guêpe	Trouver de l'eau !!! Mais attention les microbes guettent	Assez Difficile si ne trouve pas d'eau et risque de maladie
5 à 9	Piqûre de Serpent	Intelligence VS Assez Difficile +/- Vigilance	Risque d'empoisonnement assez virulent
10 à 14	Piqûre de Scorpion	Intelligence VS Difficile +/- Vigilance	Risque d'empoisonnement virulent (nécessite un médecin sous 24h)
15 à 19	Liturgie de l'Occident	Philtre ou poison Myste Initié VS Difficile +/- Tradition Myste	Risque d'empoisonnement virulent (nécessite un médecin sous 24h)
<b>20</b>	<b>Risque d'Allergie à une des piqûres précédentes</b>	<b>Contamination en principe, le joueur doit faire un jet :</b> <b>1 : immuniser</b> <b>2 à 6 : allergie Serpent (Non mortel)</b> <b>7 à 13 : allergie Scorpion (Mortel)</b> <b>14 à 19 : allergie liturgie myste</b>	<b>Si 1 : rien</b> <b>2 à 6 : médecin sous 48 h</b> <b>7 à 13 : médecin sous 24 h</b> <b>14 à 19 : médecin sous 24 h</b> <b>20 : médecin sous 12h</b>

Quoi qu'il arrive par contre l'enfant se fera piqué par un scorpion. Il se fera piqué peu avant la nuit. Les joueurs doivent s'en rendre compte le lendemain matin : fièvre (41°), cloques sur la peau, les joueurs doivent comprendre via jet de soins que s'ils n'est pas soigné sous 12h

## **2) L'attaque des mystes du Famadihana**

La chapelle du Famadihana est un fleuve myste qui couvre toute l'île de Madagascar, elle se subdivise en 13 factions : 12 compagnons, la 13è la plus puissante est évidemment la basilique qui se situe à Maevatanana. Je reviendrai plus tard sur les caracs de la faction. Le plus important est la possession d'un artefact étrange : la myosotis lustra...

L'attaque des Mystes fait partie de la mission n°1 (Voir plus loin les missions de la faction) : elle vise à éliminer un nephilim et rapatrier le corps au village....

A vous donc de voir, l'attaque aura lieu la nuit, Mebarek al-Wehra est le chef de mission, il est accompagné de 7 mystes compagnons. Mebarek possède la myosotis lustra (artefact appartenant à Mpnandro, le sorcier) et les autres des talismans, ils bénéficieront de l'effet de surprise. Ils agiront tel un commando spécial : immobiliser magiquement le nephilim (ne dite pas aux joueur que c'est la myosotis lustra qui bloque le joueur dans un effet mnémos inventer par vous cf aide de jeu myosotis), se saisir du corps, évacuer, et revenir dans un secret absolu au village. Précision les Ar-Kaïm rêveront et se retrouveront dans leur Akasha Intérieur (voir Evènement 4)

## **3) Les visions à insérer quand vous le désirerez, moyennant si vous le voulez des statuettes qui bordent le chemin, chargées de souvenir.**

L'atmosphère se resserre autour de vous, votre vue se brouille, un épais brouillard se forme dans votre esprit, une voix off (celle de Chiron) commente ce que vous voyez

### **Vision 1 : il y'a de cela des millénaires, Chiron et Prométhée :**

## *Campagne Vae Victus, Scénario n°5, La Tour Sombre*

*Quelques temps les kaïm se rassemblèrent autour d'une pierre pyramidale, la pierre angulaire pour certains. Sur l'île d'Atlantys, nous avons élu domicile. Ce que vous ignorez sans doute est que cette pierre représentait l'axis Terram. Dès le début un groupe créa une des premières familles dont les enfants furent les archontes de l'aube. Ils légiférèrent pour la première fois et une loi naquit : la loi atlante. Sans rentrer dans les détails, cette loi disposait que les relations entre les hommes et les êtres des éthers (nous) devaient être inexistantes. Cette loi se transforma rapidement en diktat. Il y eut des révoltes et certains Kaïms s'enfuirent. Je ne souviens pas avoir pris part à l'un ou l'autre camps.*

*Les hommes existaient depuis maintenant bien longtemps, ils se tenaient à l'écart de l'île. Certains, les malheureux, eurent la folie de venir sur Atlantys. Les pauvres, la curiosité les dévorant, furent torturés et emprisonnés par les Kaïms. Ils voulaient sans doute vivre dans l'harmonie. Mais la loi atlante s'érigea !*

*C'est alors qu'arriva celui qui devait changer ma destinée... Prométhée.*

*Je volais dans les bas fonds de l'île, là la faune et la flore était moins luxuriante qu'en haut là où les kaïm vivaient pour la plupart. En bas des hommes étaient prisonniers dans des geôles magiques, les barreaux étaient constitués de Ka-terre. Et devant les geôles, dehors un kaïm était présent. Il avait adopté un physique humain et non une manifestation basaltique. Non appelons cela, un métamorphe... Nous aimons prendre une entité, parfois mythique, qui nous symbolise. Ce kaïm pour la première fois avait adopté un métamorphe proche de l'humain. Cela m'intrigua beaucoup et je m'approchai. Il sentit ma présence très vite, quelle puissance me dis-je ! Moi je sentais son essence magique torturée au plus au point. Et quand il tourna vers moi son visage si proche de l'homme, je vis des larmes. J'avançais vers lui, ne comprenant pas ce que vous humain appelez la pitié ou la compassion. C'est alors qu'il m'envoya des images de souffrance, de la peine qu'on infligeait aux porteurs de ka-soleil, c'est ainsi que nous appelons les humains. Personnellement, je fus touché au plus profond de mon pentacle. Il s'avança vers moi et me guida plus près des geôles. Ce kaïm avait les traits d'un vieillard, comme s'il pouvait être meurtri par le temps ! Les porteurs de ka-soleil étaient maintenant à quelques pas de moi. Je vis alors une jeune humaine, les cheveux noirs de geai, la taille fine, les yeux verts, venir à ma rencontre. Elle me tendit la main à travers les barreaux de ka-terre, elle cherchait à toucher le tourbillon d'air étrange que j'étais. Je me tournai vers le kaïm, j'avais peur. C'est alors qu'il me dit dans notre langue:*

*« Je suis Prométhée, frère des éthers, je t'en prie prend sa main »*

## **Serdidi Mehdi**

*Au contact de sa main, je fus assailli d'images :*

*Dans une cabane en bois vivaient cette jeune femme et son mari (diriez-vous aujourd'hui), un humain assez grand pour l'époque, de longs cheveux blonds, descendaient en cascade sur ses épaules, des yeux gris pétillant ornaient un visage très doux. Le couple avait un enfant qui jouait dehors. Un kaïm vint à passer, l'enfant avait joué trop près des terres de mes frères. Sans sommations, aucunes, le kaïm tua l'enfant d'une lame de ka-feu. Le père tenta de s'interposer, mais il fût tué sur le coup. Les visions cessèrent et je ressentis la peine immense de l'humaine. J'adoptai alors une forme presque humaine, celle de son mari.*

*Prométhée me dit alors :*

*« Tu vois donc ce que nous faisons aux porteurs de ka-soleil... Viens avec moi et tu me seconderas.*

*- Non je me refuse à lutter contre mes frères. Je ne peux me liquer contre mes frères.*

*Prométhée ne fut pas offusqué de mon refus il me répondit simplement :*

*« Un jour tu comprendras... » Me répondis-t-il en s'en allant.*

### **Vision 2 : il y'a de cela des millénaires, Les jardins Prométhéens :**

Cette vision peut se produire en touchant, une fleur qui émet une lueur dorée ou en buvant à une rivière contaminer ou non....

## *Campagne Vae Victus, Scénario n°5, La Tour Sombre*

Cette vision est plus courte : elle est celle d'un Vazana<sup>5</sup> myste, ce dernier se trouve en compagnie de dizaines de compatriotes. Prométhée leur disait :

*« A vous mes enfants, à vous dignes fils de la terre, vous avez le droit de savoir, le droit d'apprendre, et je vais commencer mon enseignement par la terre elle-même. Je vais vous apprendre à faire fleurir et à vous nourrir. Prométhée leur apprend à utiliser leur le ka-résiduel de leur Vazana afin de faire fleurir des champs et des champs entier. Des arbres fruitiers poussent ici et là sous les évocations des mystes. Plusieurs fois les joueurs perçoivent :*

*« Aidez-nous puissants esprits et donnez-nous la force, à nous mystes des Famadihana, nous ne saurions souffrir de refus »*

### **4) Pour les Ar-Kaïm**

Ils vont être envoyer par le rêve (c'est à dire non pas physiquement) dans leur astral intérieur, celui de Soledonne : son astral se trouve dans la tour Sombre<sup>6</sup>. Il sera accompagné de l'autre Ar-Kaïm si vous en avez d'autres dans votre équipe qui sera confronté aussi à un de ses ancêtres.

*Vous (donc uniquement les Ar-K) êtes dans une ville aux maisons dans les soutiens sont en bois, la nuit est noire de geais, un écriteau précise que vous êtes sur la rue de MarKlane. L'instant d'après ils campent leur rôles ex de ma campagne :*

*Soledonne joue le rôle de son ancêtre : Simon Reeves*

*L'autre rôle qui peut être joué : Sir John Robinson, un ami de la famille qui dort dans une chambre d'amis*

*Voici ce qu'il se passa dans le passé des joueurs, c'est à dire leurs ancêtres respectifs. Refaites leur vivre la situation suivante : l'incendie de Londres en 1666, la peur et leur échec. Ce récit est à partager entre d'un côté une étape narrative et une étape action qui les amènera à un échec cuisant et ils devront comprendre qu'ils doivent réparer ce qu'on fait ou n'ont pas fait leurs ancêtres !*

---

<sup>5</sup> Ancêtre malgache

<sup>6</sup> Cf Schéma de la tour

**Partie n°1 :**

*Jour du Seigneur. Quelques-unes de nos servantes veillèrent tard la nuit dernière pour préparer la fête d'aujourd'hui et Jane nous réveilla à environ 3 heures du matin, pour signaler un grand incendie qu'elle avait remarqué dans la Cité. Je me levai, passai ma robe de chambre et, de sa fenêtre, je fus à même de situer l'incendie au-delà du quartier de Marklane, tout au plus.*

*Mais, n'étant pas accoutumé à des incendies tels que celui qui suivit, j'estimai qu'il était suffisamment loin et regagnai mon lit pour m'y rendormir. Vers 7 heures, je me levai pour m'habiller et, lorsque je regardai par la fenêtre, il me sembla que l'incendie s'était réduit et éloigné. Je gagnai mon cabinet pour le remettre en ordre après le nettoyage de la veille. Jane ne tarda pas à venir me dire que, selon la rumeur, environ 300 maisons avaient brûlé cette nuit du fait de l'incendie que nous avons observé, et que le feu faisait présentement rage tout au long de Fish Street, près du Pont de Londres.*

*Je me hâtai de me préparer et marchai jusqu'à la Tour où je gagnai un point d'observation élevé en compagnie de Sir John Robinson. De là, je vis les maisons à ce bout du Pont en proie aux flammes et un immense brasier de part et d'autre de la rue conduisant au Pont - ce qui ne laissa pas de m'alarmer sur le sort du pauvre petit Mitchell et de notre chère Sarah sur le Pont. Une fois redescendu, et l'angoisse au coeur, nous nous rendîmes chez le lieutenant de la Tour, qui me dit que tout avait commencé ce matin dans la boulangerie royale de Pudding Lane, que les flammes avaient déjà détruit l'église de St Magne et la plus grande partie de Fish Street. J'observai, en particulier, que les malheureux pigeons, qui répugnaient à abandonner leur séjour, voletaient à l'entour des fenêtres et des balcons jusqu'à ce que nombre d'entre eux, les ailes brûlées, chutent comme des pierres. Chacun tentait d'emporter ses biens, de les jeter dans le fleuve ou de les porter dans des chalands à quelque distance de la rive. Des malheureux refusaient de quitter leurs logis jusqu'à ce qu'ils fussent léchés par les flammes, pour enfin se ruer dans les embarcations ou, à force de bras, passer d'une volée d'escalier à une autre, du côté du fleuve.*

*Nous nous rendîmes alors au bord du fleuve et, à bord d'une barque, passai le Pont et là, un tableau désolant s'offrit à mes yeux. La maison du malheureux Mitchell et tout le quartier adjacent jusque l'Ancien Cygne étaient déjà la proie des flammes et le feu se propageait si vite que, durant le temps que nous observions la scène, qu'il atteignit le Steelyard.*

**Fin Partie n°1 Les Ar-Kaïms se réveillent.**

## *Campagne Vae Victus, Scénario n°5, La Tour Sombre*

Retour donc à la réalité où le Bébé est gravement malade, il lui reste une douzaine d'heures.

En principe arrivé des joueurs vers 12h00... Au village

### **C Le village de Ambohijanahary**

---

Des cabanes sont disposées en cercles, des femmes amènent l'eau sur leur tête, des enfants leur tiennent la main. Des offrandes sont déposées au centre du village par des hommes. En interrogeant celle-ci, ils apprennent que le guérisseur<sup>7</sup> appelé à Madagascar l'Ombiasy est dans sa case dans la partie Est du village. Ils apprendront aussi que la communauté s'appelle les Vazimbasy. En traversant le village, ils peuvent remarquer que les hommes s'affairent à chercher du bois, des fleurs. Les femmes cuisent, préparent des gâteaux. Un groupe folklorique (mpihira gasy) se prépare. En se renseignant un petit peu ils apprendront un peu les croyances des malgaches :

*Aucun malgache n'aime mourir car on dit: "La vie est comme un fils unique" et aussi "Mieux vaut mourir demain qu'aujourd'hui" et pourtant elle n'est pas appréhendée pour autant car "Le corps meurt mais jamais l'âme". De ce fait la mort n'est pas la "fin de tout" mais juste un passage de la vie des vivants à la vie des morts. En d'autres termes les morts sont bel et bien vivants, ils ont seulement changé de camps et habiter un autre endroit (Ambondrombe par exemple) et pour cela on ne doit pas les ignorer ni les oublier et surtout pas les craindre. Malgré l'ampleur de la tristesse à la mort d'un membre de la famille et surtout d'un être aimé, le malgache a toujours l'esprit lucide et croit que la personne décédée deviendra un RAZANA (ancêtre) et prodiguera sa protection aux vivants et particulièrement à ses proches. La croyance d'une telle protection est fortement ancrée chez les malgaches à tel point qu'à chaque souhait formulé, on dit toujours "Que Dieu et les RAZANA vous bénissent".*

---

<sup>7</sup> Il s'agit d'un indic d'Anselme de Spalda de la faction Synarque : le degré Novem Technologie, sa présence marque la volonté d'en apprendre plus sur le masque des Vazimba notamment sur son pouvoir sur les lignes ley

### **Seridi Mehdi**

*Les bonnes choses de la vie, succès, réussite, richesse ...,viennent en partie de la bénédiction des razana....Et c'est pourquoi il faut prendre soin de leurs restes et surtout l'hiver car ils risquent d'avoir froid si leurs LAMBA (linceul) sont déchirés,usés. La principale raison, parmi tant d'autres, du choix de l'année du famadihana vient d'ailleurs de ce fait : un ou plusieurs membres de la famille proche auraient rêvé d'un mort lui disant qu'il (ou ils) a froid..... Une réunion familiale est alors vite organisée pour décider du famadihana et donner une date approximative soit cet hiver soit pour le prochain. La vraie date ne sera fixée que suivant l'avis du Mpanandro.*

Le Mpanandro est le sorcier / astrologue du village. Il est aussi le consul de la chapelle des Famadihana, voir la fiche technique de ce fleuve myste...

### **D Le rituel du Famadihana**

---

L'après-midi se déroule en principe comme suit :

Les restes du corps (si les mystes n'ont pas réussi à éliminer un neph, ils prendront un corps d'un malgache mort... ) sont sortis d'un tombeau et posé sur une table, on recueillera son sang. Puis les femmes l'entourent d'un linceul blanc. Enfin au soleil couchant il sera déposé au pied d'un bûcher surmonté d'une grosse marmite dans laquelle le sorcier versera le sang du mort et de l'alcool artisanal le "Toaka gasy" qui signifie alcool malgache c'est à dire un alcool de fabrication locale et artisanale. Ce "tord boyaux" est souvent distillé clandestinement en brousse à partir de composants divers (fruits, canne, riz...).

Au bout d'un moment la population se masse au centre du village. Le corps est déposé dans un cercueil ouvert et bien en vue... Un aîné du village se prosterne devant le sorcier et lui dit :

« Oh notre consul, nécrophore, maître dantesque des arcanes de l'obscur, montre nous la voie »....

Le maître myste pose un crâne devant la marmite et commence le rituel...

Il frappe le sol 7 fois avec un grand bâton surmonté d'une tête de chouette.

La foule rassemblée scande 7 fois : « Famadihana »

## *Campagne Vae Victus, Scénario n°5, La Tour Sombre*

Il secoue sept fois de bas en haut devant lui, 7 fois derrière lui, 7 fois à gauche et à droite, puis réalise 7 cercles au dessus de sa tête. La foule scandera à chaque fois 7 fois.

La lune apparaîtra derrière un nuage, menaçante, rouge sang....

On allume le bûcher. On jette de l'encens, du miel

Le sang se réchauffe...

« Que ce feu brûle pour répondre à nos besoin, que nos Vazana en soient témoin, que les flammes jaillissent pour nous ! Rabah n'guidou, initié de Prométhée, baisse le regard sur ton servent, Mpanandro, entends sa voix lorsqu'il t'appelle, ouvre la porte qui mène aux mystères afin qu'il obtiennent ce qu'il désire, ouvre la voix, crie-t-il

- Nous ne saurions souffrir de refus, hurle la population

Soudain, il semblera aux joueurs que l'air même qui enveloppait les joueurs se transformait. L'herbe sous leurs pieds commence à se balancer et une douce brise passe dans les arbres, faisant pleuvoir, sans bruit, leurs minuscules feuilles.

« Vous nos Vazana, je vous commande d'ouvrir la voie vers la nuit éternelle, mettez à mon service vos épées de feu. Moi Mpanandro, je vous l'ordonne.

- Nous ne saurions souffrir de refus, hurle la population

« J'en appellerai à Prométhée, lui même, qu'il vous condamne, si vous hésitez à m'entendre.

- Nous ne saurions souffrir de refus, hurle la population

Il plonge dans la marmite l'alcool

« Buvez à mon chaudron, ô, vous nos Vazanas. Toi n'guidou, fils de Prométhée qui enseigna la magie à ses successeurs, toi qui posséda la sagesse des fils de Dieu, j'en appelle à toi pour m'aider dans mon entreprise ou au puissant esprit qui répond à ton nom.

- Nous ne saurions souffrir de refus, hurle la population

« Oui je vous ordonne à tous puissants et célèbres, de me donner ce que je veux, de me laisser tirer du tourbillon des âmes perdues celles qui trouveront l'esprit du nephilim qui a habité ce corps. Obéissez. Amenez moi l'esprit de ce nephilim. Permettez-moi de me nourrir de sa sagesse (il jette le crâne dans la marmite)....

- Nous ne saurions souffrir de refus, hurle la population (dont certaines femmes s'évanouissent, certains hommes sont pris de vomissement, victime d'une espèce de crise d'Epilepsie).

### *Serdidi Mehdi*

Si le nephilim victime de l'assaut des mystes s'est réincarné, il est expulsé de son corps actuel qui tombe en ombre. Si l'assaut a raté un de vos nephilim est expulsé de son corps. En vision-ka il perçoit le sorcier qui lui dit de venir en énochéen :

« Donnez-nous votre sapience, je ne saurai souffrir de refus, que votre quête finisse ici, je lis dans votre cœur vous cherchez notre bien, vous cherchez la grotte de Manambo, jamais vous n'aurez le masque. (Droit devant le joueur à des km scintille la grotte de Manambo). Donnez-nous votre sapience...

L'immortel doit faire un test d'initié VS très difficile. S'il rate (ce qui sera sans doute le cas), 2 puces de son ka dominant sont retiré. Tout le monde voit alors des espèces de sphères lumineuse de la couleur du ka dominant de votre nephilim scintillée et rejoindre le sang et l'alcool bouillonnant de la marmite. On peut y percevoir des traces du passé du nephilim dans la marmite à la surface du liquide. Vous aurez donc reconnu la pratique de la libation, la vision dans les eaux lustrale.

Nul doute que les joueurs vont passer à l'offensive :

Pour rompre le rituel : détruire le bâton, tuer le sorcier (hum difficile), démembrer le corps mort de la créature, détruire le chaudron. Tous les 2 tours en ombre le nephilim devra refaire le test....

La population réagira très mal à une tentative par la force et à toute destruction. Par contre tuer le sorcier les effrayera au possible et il s'enfuiront, car il est la clef de voûte du système.

La faction :

Niveau d'initiation	Initié
Ressources :	un maître (Mpanandro), 8 compagnons, 16 apprentis (8 hommes et 8 femmes à prendre dans la population)
Caractéristiques	Assez Fortuné, Très savante
Contact	La basilique
Objets	Talisman : le bâton, + philtre incapacitant, un homoncule maudit
Personnages Clef	Le Maître, consul, nécrophore, maître dantesque des arcanes de l'obscur (Cf fiche pnj)
Personnages secondaires	Les passeurs fatals des marches du massacre

## *Campagne Vae Victus, Scénario n°5, La Tour Sombre*

Les apprentis	Aimables compagnon des profanes maladifs
Mission n°1	Capture de l'immortel nephilim, chef de mission Mebarek al-Wehra, il fait partis des passeurs fatals
Mission n°2	Libation pratiqué sur les nephilim

Après cette séance d'action, les joueurs devraient s'être soit enfuis soit tout simplement partis en direction de la grotte.

### **E Les gorges et La grotte de Manambo**

---

Plusieurs temps sont à faire partagée car il faut une fois encore une bonne journée avec une nuit dans un ... hôtel et oui. Une fois de plus à vous d'insérer ces moteurs scénaristiques quand vous le voulez.

D'abord la traverser des gorges de Manambo avec les mêmes risques que la scène II



Mais aussi la 2<sup>ème</sup> partie du rêve de(s) ar-kaïm...

### ***Serdidi Mehdi***

*Ils sont devant la maison des Mitchell, leur maison est en proie aux flammes. Ils constatent aux abords de la maison que le père et la mère sont mort brûlé en essayant de sortir des meubles. Soudain ils entendent les hurlements d'une fillette dans la maison qui brûle. Il suppose qu'elle doit être coincé au 1er étage. Les Ar-Kaïm doivent Echouer dans leur tentative de sauver la fillette (particulièrement en réalisant une erreur bête) ou s'enfuir de terreur car ayant raté un test de sang froid. Dans tous les cas ils sentiront la mort de la fillette au plus profond d'eux-mêmes, la culpabilité devra les ronger. Juste avant leur réveil : ils entendent une voix off susurrer à leurs oreilles : « Vous devrez réparer l'erreur de vos ancêtre, et la tour vous en donnera l'occasion, et son âme trouveras le repos »*

Enfin ils arriveront à un hôtel en fin de journée :



Eventuellement un guérisseur peut être trouver dans le coin, mais l'accueil des villageois sera des plus froid. Une attaque des villageois aura lieu la nuit car ils ont été avertit par les mystes du Famadihana de leur infamie.

Le lendemain ou dans la nuit ils grimperons vers la grotte de Manambo qui surplombe l'espèce de canyon. En dessous d'eux sur un chemin parallèle voici ce que les joueurs peuvent voir :

Chiron, Démos, Dandrae et Escylla qui cheminent accompagné de Mpanandro (ou Mebarek) s'il est vivant... Derrière eux un âne porte leur packtage.

Ceux-ci prennent le même chemin que les joueurs mais dans la grotte il y'a une bifurcation et ils iront à droite vers un portail en orichalque où les attendent les docteurs de l'ordre de Saturne qui gardent l'entrée et leur cède le passage. Remarque pour le nephilim : Mpanandro utilisera la myosotis pour le nimbé d'une aura de protection, lui permettant de descendre en Hadès. Soit les joueurs l'ont découvert avant (chez moi l'équipe 2 le subodorait déjà, mon équipe 1 n'ayant vu que du feu). Il cherche visiblement quoi en hadès ? PROMETHEE. Ils veulent le libérer. Mais nul doute que les joueurs ne pourront pas les suivre (dans mon équipe 2, le selenim trop jeune et l'arkaim furent les seuls à pouvoir descendre en hadès... il est clair qu'ils n'ont pas osé). Donc grotte de gauche...

## *Campagne Vae Victus, Scénario n°5, La Tour Sombre*

Par contre la bifurcation gauche moyennant un peu de discrétion permet aux joueurs d'accéder à une grande grotte où il n'y a personne. Au centre trône seul le massue des Vazimbas. Lorsque les joueurs poseront un pied dans la salle un GigaDaïmon se manifestera.

Bonne chance

Dans tous les cas par contre l'entrée s'est écroulée

S'ils en ressortent vivant, en face de l'entrée qui s'est écroulée se trouve une sortie telle la lumière au fond d'un tunnel. Une silhouette les attend, en sortant les joueurs perçoivent de qui il s'agit : elle porte une belle robe, elle chante une chanson, Thalia la Bärho des Rom. Derrière elle : l'arbre par lequel ils sont arrivé. Oui ils ont fait un grand tour en fait : mais le voyage n'est-il pas plus important que la victoire

Elle leur dit : ainsi vous êtes arrivé, vous l'avez, ils vous appartient. Me ferez vous l'honneur de vous aider dans votre quête ? Les joueurs décideront ce qu'ils veulent, ils sont libre d'accepter ou non.

Concernant le masque celui-ci (si un des joueurs le met sur son visage) a une propriété

« une fois mis une odeur de rose envahit le joueur, ce dernier se fait piéger par le masque qui a un coté anneau de Tolkien. Il n'a plus envie de le retirer car la magie semble affluer à lui. Un test intelligent VS difficile +/- compétence rituel pour pouvoir l'enlever. En cas d'echec le masque cause une blessure magique assez puissante. Ce test est facilité si le joueur a le talent intelligence foudroyante en clair Soledonne.... Le joueur ne verra rien dans cet entre deux mondes... »

Thalia rouvrira donc la porte dans l'arbre et ensemble retraverseront le monde des enfants dans lequel leur entraînement contre les nephilim a repris. Toutefois débrouillez vous pour que le dernier qui passe soit libre d'arcane.

De retour dans le désert de l'Effroy, s'il le masque est posé sur un visage le joueur peut repérer au loin une ligne dorée (ligne ley de ka-soleil) qui serpente.

### *Serdidi Mehdi*

Un homme en noir persiste par contre au loin (près de la ligne ley) et les joueurs devront le rejoindre. Mais il paraît tantôt s'éloigner tantôt se rapprocher. Ils sueront à grosses gouttes, le bébé toujours sur le dos pleura régulièrement. Leur vision s'altérera, la soif commencer à les ronger. Si le ou la nephilim essaie de changer le sable en eau, il ou elle aura droit à un malus de 4.... Il s'agit d'une épreuve à surmonter.... L'équipe doit comprendre que son salut passe par l'entraide, mais qu'ils doivent dépasser ce stade : alors l'adopté de la justice comprendra qu'un serment ka (p19 du LdM) leur permettra de survivre... S'il n'y a pas d'adopté, il suffira que le groupe le veuille. Si le serment ka commence ou qu'il est souhaité alors l'homme en noir leur paraîtra plus près. Alors qu'il le rattrape, le paysage change, on approche de l'océan. Et là sur la plage l'homme en noir leur fait dos. Entre eux et lui un braséro flambe...

« La nuit sera froide immortels, dis une femme d'une voix chaleureuse !!!

Puis il se retourne, un visage d'une vieillard fait maintenant fasse aux joueurs

## **Scène IV EXPLICATIONS ET BONNE AVENTURE AU BORD DE MERE**

Voici ce qu'elle leur demandera :

« Qu'avez-vous appris ?

Une réponse acceptable réfère au groupe et s'ils veulent le serment-ka

« ainsi vous voulez formé un ka-thet<sup>8</sup>, bien, excellente idée, je suis une gitane kraloch kidjé, mon nom est Abigaïl<sup>9</sup>, adoptée de la justice, je peux vous aider à le réaliser (voir l'apprendre si un pj fait partie la justice) »

Ma règle spécifique du serment ka : la possibilité de communiquer par télépathie, les nephilim devenant des kaphates énochéen

Voici ce que sait la Bohémienne (voir fiche Pnj)

Son nom est Abigaïl Joran, arrière-grand-mère paternelle de Thalia... Voici ce qu'elle sait : ils sont dans une partie Anti-terre de ce monde. Sa mémoire a un trou de dix ans, s'étendant d'après elle de 2002 à 2013. Elle dit qu'on est en 2020 !!! Ce qu'elle sait sur ce monde : la Tour Sombre trône en son cœur, elle est le pilier de 12 mondes connectés par 6 rayons au bout desquels se trouve une porte qu'elle n'a jamais traverser.... Il faut trouver les lignes ley, les fameux rayons... De ce bout ci du rayon se trouve le graal primordial de l'autre bout du rayon se trouve Aegypta, le paradis des bohémien.

Puis elle leur proposera de leur lire l'avenir : elle tirera autant de cartes qu'il y'a de joueurs (voici ce qu'elle pourrait dire mais vous pouvez inventer :

1) « deux grands dilemmes seront sur votre chemin... (l'ermite)

2) « un ennemi sera votre ami (le sans nom)

et pour foutre la merde et tester leur solidarité :

3) « Un d'entre vous trahira son serment (le diable)

---

<sup>8</sup> Appellation Stephen King du groupe issu de serment ka

<sup>9</sup> Cf le Fléau de Stephen King

C'est alors qu'elle calligraphiera dans le sable la lame du mat ce qui permet d'octroyer une lame à un pj, s'il y'a une bohémienne dans l'équipe elle recevra la lame de la force (sous la forme d'un carte à poser contre son cœur), s'il s'agit d'un joueur la lame du jugement<sup>10</sup>.

Puis les joueurs sont gagnés par une torpeur et s'endorment exténué, ils entendent une dernière phrase d'Abigaïl : « Vous êtes les derniers Pistoleros de ce monde »...

Ils sont réveillés, Abigaïl est partie et des bruits de claquement se font entendre, un jet de surprise doit être tenté....

L'origine des claquements est les pinces d'homarstruosités

L'homarstruosité est un croisement entre le crabe et un raton laveur qui a grossit de trois volumes. Ses pinces sont très coupantes (assez meurtrière), un des pjs peut-il laisser une main entière...

Une fois débarrasser de ces salop...ies d'animaux les joueurs prendront sans doute la direction que leur indique le masque, c'est-à-dire au loin (à moins d'1 km) : le début du rayon.

Les joueurs arrivent à un pont en bois qui tient pour l'amour de Dieu grâce à une corde. Au bout une immense porte marque le début de la ligne ley. Sur la porte se trouve le dessin du signe zodiacal de la vierge ! Que le premier dilemme commence...

## **Scène V LE DILLEMME DE LA VIERGE**

Il n'y a de la place sur le pont que pour une personne. S'ils essaient à deux, ils se rendent compte que le pont cèdera. Le pont surplombe un cratère sans fond. Derrière le pont une statue représentant une femme est visible. La magie est absolument impossible aux abords et sur le pont et ils doivent le prendre un par un.

---

<sup>10</sup> Cf

## *Campagne Vae Victus, Scénario n°5, La Tour Sombre*

Lorsque le premier joueur empreinte le pont, il se sent « vider de sa force magique », au loin il voit une immense vierge, qui garde l'entrée d'une fabuleuse cité aux toits d'or. La vierge a autant de mains qu'ils y'a de joueurs. Derrière le joueur un brouillard s'est formé. Il est au milieu du pont. Une voix retentie, une femme, sa voix est douce et emplie de sagesse. Elle proposera un dilemme à chaque joueur. Elle mettra en balance ce à quoi le joueur tiendra le plus. Le seul dilemme qui ne changera pas est celui de Soledonne, en effet le bébé refusera d'être porté par quiconque d'autre, il pleurera pour se faire comprendre et usera de son ka soleil éventuellement.

En balance on peut mettre les dilemmes suivants (avec 1 D20 par tranche de 4) :

1. La perte de sa science occulte principale ou l'abandon de la quête de la tour
2. La perte d'un artefact important ou l'abandon de la quête de la tour
3. La perte d'un sens ou l'abandon de la quête de la tour
4. La perte de sa fulgurance ou l'abandon de la quête de la tour
5. La création d'une blessure immortelle ou l'abandon de la quête de la tour

Et enfin pour Soledonne, le dilemme d'Abraham :

6. Son petit fils ou l'abandon de la quête de la tour.

Dans tous les cas deux solutions sont possibles, et l'application des conséquences sera énoncée à tous les joueurs en même temps de l'autre cotés du pont par la vierge.

Pour ceux qui ont choisi la tour : la vierge appliquera purement et simplement la sentence, sauf pour Soledonne à qui elle rendra l'enfant

Pour ceux qui ont choisi l'abandon de la tour, un combat opposant la vierge aux déserteurs aura lieu.<sup>11</sup>

Les joueurs verront ensuite la porte de la vierge grande ouverte devant eux. Sur leur gauche le désert se dessine et ils ont une vision : des armées qui se massent dans le désert avance comme un seul homme, l'impression qui se dégage est très prenante.

---

<sup>11</sup> cf fiche de pnj





Note pratique PERSONNE ne croira que les joueurs sont justement ces personnes statufiées sauf les fonctionnaires de 1<sup>er</sup> degré appelé ici les naomètres du temple d'héliopolis.

Un garde est posté devant eux et vient à leur rencontre. Il se tape 3 fois la gorge et incline le torse :

« Bienvenu à Héliopolis, seis<sup>12</sup>, voilà 7 ans que personne n'a franchi ces portes. Vous avez du parcourir de nombreux dangers.

Il connaît un hôtel sympas (qui se trouve dans la rue à droite cf plan) il leur dira simplement de se méfier des briseurs. Il leur dira qu'il s'agit de fils du soleil ennemis.

Les joueurs sont le long d'une avenue, des débris jonchent le sol, des barricades sont postées à intermittence sur la voie. De longs immeubles bordent la route. Leurs vitres sont en parfaits états. Leur toit est bordé d'or. Au loin on distingue des hommes armés. Des gens à corps baissés longent le bas des immeubles pour faire des courses dans d'automatique service. Ils apposent la main sur les parois vitrées et font leurs achats. Des voitures sont retournées.

---

<sup>12</sup> formule de politesse remplace le monsieur ou madame avec une connotation noble

### *Serdidi Mehdi*

En interrogeant un passant (ou une passante), ils peuvent apprendre qu'ils sont comme d'habitude pourchassés par les gais (l'autre nom des martyrs-briseurs), ils nous snipent des toits et échappent aux ultimas

« Ils utilisent leur armes solaires pour nous éliminer, heureusement que les anges (l'autre noms des ultimas) veillent. »

« Vous voyez les hommes armés, là-bas, ce sont nos protecteurs, les anges. »

Sur leur gauche ils peuvent voir un énorme pilonne sensé produire de l'électricité. Ils semblent que les gens ne sont pas enclins à parler très longtemps de leur système d'électricité.

Maintenant pour pouvoir maîtriser il faut connaître l'histoire de la ville, nous verrons plus loin ce que vous pouvez dire aux joueurs et ce qu'ils peuvent trouver dans la cité....

## *Campagne Vae Victus, Scénario n°5, La Tour Sombre*

2013, les gais ont perdu une bataille les opposant aux ultimas. Je rappelle ici l'histoire du vase. Les nephilim et les sélénim sont combattu par Prométhée avant 2013, considérant que les êtres ka d'origine extraterrestre : les nephilim et les sélénim n'ont pas lieu d'exister et doivent être renvoyer parmi les Voors. Les ar-kaïm se scindèrent en deux familles : les Gaïa et les Ultimas. Les premiers rallièrent le camp de Prométhée et luttèrent contre les immortels. Les Ultimas aidèrent leurs frères contre l'extinction considérant que les terriens sont une seule espèce peuplée d'immortel et de mortel... Prométhée créa un artefact unique<sup>13</sup>, au sein de la tour Sombre, forgé dans un des derniers matériaux crée basé sur la technologie des nanotubes de carbones c20 . Cet artefact est une porte dimensionnelle donnant sur la tour Sombre, un lieu où tous les univers, les Akashas se croisent.... Le vase fut envoyé à la tour Sombre où il se mit à exister dans tous les Akashas en même temps. Il s'agissait en fait d'une image rémanente du vase. Vous en saurez plus sur le vase plus tard. Pour l'instant, une grande bataille a eut lieu dans le désert en 2012. Plus personne ne sait ce qu'il s'est passé et ce qu'il est advenu des nephilim et sélénim, il en reste quelque uns. En effet les Ultimas ont du se replier, car pas assez nombreux. Ils se sont repliés dans les cités qui terminent les rayons partant de la tour (cf plan de la tour). Ils ont pu bâtir une résistance grâce à l'énergie solaire de ces cités (Cf les canons solaires, ka-soleil). Les cités reliées à la tour Sombre s'échangeaient de l'énergie via la tour Sombre. Le Vase a la capacité d'ouvrir des portes physique mais il ne peut le faire que parce qu'il est un objet extraordinaire et parce qu'il puise dans les cités terminant les rayons, l'énergie exceptionnelle qui lui faut. Et il ne peut le faire que s'il est placé au centre de la tour. En clair, les ressources énergétiques se **vidaient dans ce monde lorsque le vase disparu**. Le monde était menacé de chaos. La population vénérat ce vase car il leur assurait l'électricité à vie. Bien évidemment Prométhée ne l'a pas crée pour ça. Pour la population de ce monde, le vase jouait un rôle fondamental. Il était l'ENERGIE., sans lui la résistance solaire n'aurait pas eut lieu et l'équilibre déjà fragile des forces se dégrade aujourd'hui. Mais surtout le monde se détruit peu à peu car le vase n'est plus là et l'akasha lui-même se détruit car sa gangue de ka-soleil s'affaiblit car plus le présent (le monde profane) a des chances d'oublier le rôle du vase (n'oubliez pas que cet akasha est issu de l'imagination humaine ainsi que des probabilités de conduites de l'espèce humaine – c'est un compliqué mais j'y reviendrai). Oui, le vase est la chimère de ce monde car il est n'est pas une conscience mais des consciences. Nous détaillerons cela plus tard. Je rappelle

---

<sup>13</sup> Evidemment il s'agit du vase... Mais je vous réserve une surprise, notamment lié à la fameuse blonde de la fresque

qu'il a été emmené par Réno Raines dans le passé du monde Profane pour éviter que Prométhée provoque un holocauste en créant un pont entre les mondes vers le profane). Les cités après la disparition du vase virent les ressources solaires chutées. Résultat les Ultimas ne purent empêcher les gais d'envahir les cités. Le vase en puisant l'énergie ka-soleil des cités capitalisé la conscience des gens de ce monde, leur mémoire. Oui, le vase est la chimère de ce monde car il n'est pas une conscience mais des consciences. Quand il disparut, les gens oublièrent ce qu'il s'est passé avant 2013. Ils ne surent qu'une chose qu'il y'a deux camps le leur et le notre. Malgré l'absence du vase l'akasha ne disparut pas car les lignes ley alimentent une tour qui assure l'intérim, mais la tour s'effondre. Les deux peuples d'arkaïms se font des guerrillas mais ignorent les raisons de la haine qu'ils éprouvent les uns pour les autres. Les deux peuples souffrent de n'avoir pas d'histoire, ils luttent donc pour la possession des pilonnes qui sont des vestiges de l'avant 2013 qu'ils appellent Amnésia. Des fonctionnaires de 1<sup>er</sup> degrés ont commencé à gérer les cités, 5 fonctionnaires pour 5 pilonnes. Ils se réunissent une fois l'an pour réaffirmer des pactes de non agression, ce qui n'empêche pas des Intifadas d'avoir lieux.

Ils ignorent notamment l'existence du train Blaine qui a servit de transport pour la Tour Sombre dans le passé. Le Monorail a été construit par Prométhée pour acheminer les troupes mais n'a jamais été utilisé. Il fonctionne grâce à l'énergie des cinq Pilonnes réunit et protégé par un mot de passe.

Les pilonnes que pourront visiter les joueurs sont décrits dans la scène II, les autres lieux en scène III, La centrale en scène IV et la partie finale scène V. Les joueurs doivent glaner des informations, qui les amènera à obtenir plus d'information sur le passé et sur le chemin à prendre pour la tour.

L'ordre entre la scène II et III est aléatoire. L'ordre que je propose est celui le plus probable au niveau du parcours. A vous d'adapter la chronologie qui sera qu'indicative.

## **Scène II LES PILONNES**

Les Pilonnes sont aux nombres de 5 répartit en pentacle (cf plan d'héliopolis

## *Campagne Vae Victus, Scénario n°5, La Tour Sombre*

Les pilonnes du Jaguar, de Sélène et du Singe sont détenus par les Ultimas, donc les pros immortels. Les deux autres Pilonnes sont détenus par les Gaias, les pros humains, appelés aussi les martyrs briseurs.

Chaque Pilonne (cf les aides de jeux) détient une partie du mot de passe à trouver pour que Blaine laisse entrer à bord les joueurs. Chaque Pilonne a un dessin représentant une ère Azteques ( !!!), une citation, un auteur. Chaque citation analogiquement a rapport au Fiat Lux, qui est justement le mot de passe. Chaque Auteur ont des premières lettres qui amènent au fiat Lux. Ceci est optionnel si vos joueurs sont bons dans ce cas inventez les auteurs et ne laissez que les citations.

Pour les Aztèques le monde a connu 5 ères : l'ère du jaguar, l'ère du singe (le souffle) etc... Nous sommes dans la 5è ère.

La construction technologique est la même, mais les lieux où ils sont disposés ne le sont pas et les dangers évidemment ne sont pas les mêmes.

Les pilonnes possèdent tous au dessus un panneau solaire, à l'intérieur ils ressemblent au four solaire (cf complément à Tanis). Au bas une porte permet d'y entrer. Des cables électriques commence sous le sol. Une ouverture en cercle sur le pilonne fait comme un trou à 3 m de haut

### **A Le Pilonne du Jaguar, un vieil ami**

---

Le pilonne du jaguar se trouve à gauche de la place aux statues au milieu de la place de Lascaux. D'immenses roches le cernent jusqu'au tiers de sa hauteur. Deux gardes protègent la porte du bas. S'ils entrent les lieux ressemblent à l'entreprise de Tanis. Ce pilonne devrait permettre aux joueurs de se poser des questions sur le rôle du pilonne et essayer de voir s'il n'en existe pas d'autre, du haut d'un toit on peut voir le 2è pilonne celui de Sélène.

Un jaguar est dessiné sur la partie haute et la citation suivante orne le pourtour de la colonne de métal :

Diderot fut un esprit d'intelligence, de hardiesse et de conjecture, alternant du fait à la rêverie, flottant de la majesté au cynisme, bon jusque dans son désordre, un peu mystique dans son incrédulité, et auquel il n'a manqué, comme à son siècle, pour avoir l'harmonie, qu'un rayon divin, une idée régulatrice, un Dieu.
---

Cela est Signé : FABIEN

Sur la place de Lascaux, des badeaux ont dressé un bûcher. Si les joueurs leur demande, ils disent qu'il prépare un sacrifice en l'honneur du jaguar et de la fin du premier Monde, ceci est la face immergée de l'explication, le fonctionnaire de 1<sup>er</sup> degré de ce pilonne (le général nemeth) connaît la véritable explication. Sous les yeux de la déesse Coatlicue, la déesse de la terre, il pratique leur rituel. En effet une statue est posée au centre de la place :



Quelques instant après, les joueurs entendent une clameur, la foule ramène un être aux vêtements déchirés. L'être, un humain, porte sur son épaule le tatouage (jet de vigilance) R+C (cf plus haut). Une longue barbe, il ressemble à Robinson Crusoé. La foule l'attache à la statue et l'asperge d'une espèce de poix. Un type, une espèce de prêtre s'approche et entame une danse rituelle. Lorsque les yeux du futur sacrifié se lève, ils se posent sur les joueurs. C'est alors qu'ils reconnaissent Réno Raines !!! cf 3 premiers scénarios.

Deux solutions : ou les joueurs décident de le sauver, ou le laisse pour le faire payer de ses actes du 3è scénario. Dans l'hypothèse où les joueurs décident de le laisser, Emeth passe à l'action, il tentera de convaincre les joueurs, qu'un témoin mort nous est d'aucune utilité. Si malgré cela les joueurs décident de le laisser rôtir, Emeth usera de son pouvoir et le libèrera.

Réno Raines peut mourir mais ce n'est pas très souhaitable pour les joueurs.

Nul doute que la population risque de ne pas trop apprécié une quelconque opération de secours, ils feront ce qu'ils peuvent pour que le sacrifice ait lieux. A vous de jouer donc.

Si c'est les joueurs qui le libèrent. Reno Raines leur dira qu'il est venu seul dans l'akasha, qu'il est à la recherche dans le futur de son passé ou plutôt de celui de son ancêtre qui porte le même nom que lui. Je sais ça se complique mais vous verrez c'est très clair. Il sait aussi qu'il devait combattre les capitaines et que son histoire avec Clytemnestre avait pour but de la piéger dans le passé pour qu'elle ne devienne pas l'arkaim du taureau. Dans le scénario 1, il dit qu'il recherchait l'homoncule Chiron pour le détruire afin qu'il ne puisse plus s'incarner, mais il a été repéré par les mystères et quand il a su que les joueurs ont réveillé Chiron, il a cru que les joueurs étaient dans l'autre camp.

## **B Le Pilonne de Sélène**

---

Le pilonne de Sélène est abandonné. Les gens le redoute car il symbolise la nuit et ils préfèrent le soleil. Il n'y a rien de spécial, pas de garde. Rien. Le pilonne est en obsidienne.

Au dessus est représenté le seigneur d'obsidienne, Itzlacolihqui. La citation est :

la première fois que l'enfant a reçu le sens de la parole, une lumière nouvelle est entrée dans les ténèbres de son entendement, un éclair s'est opéré en lui, et son monde spirituel a commencé à se former, à s'organiser.
--

**Signé Ursula**

## **C Le pilonne du singe**

---

Le pilonne du singe représente le souffle divin qui est la source des singes et eux-mêmes des hommes. Il se trouve en retrait du Palis de justice. Il est absolument interdit de le regarder. Sur celui-ci est écrit :

La Constituante conçut et organisa du premier coup l'instruction publique dans toute sa grandeur ; la lumière fut prononcée sur la tête du pauvre, et la lumière se fit.

Signé : **Isidore-Léon**

Toute personne qui lève les yeux est punie de prison directement ! Des femmes policiers s'approcheront des joueurs (il n'y a pas d'homme), au nom de Sainte Nalanjael, vous venez de regarder le pilonne, ces femmes sont des arkaim, une lunette caméra orne un de leur oeil. C'est formellement interdit, tout contrevenant doit être emmené en garde à vue sur le champ. En cas de coup de force la police se déploie. Très vite. En taule ou non les joueurs apprendront que discuter des pilonnes est très mal vu. Voir aussi le palais de justice et les 10 commandements de la sainte.

### **D Le pilonne de la pluie de feu**

---

Le pilonne de la pluie du feu est caché par la forêt. L'ambiance est très particulière, très jungle, il s'agit là de vestige de tribus indigène, qui veille au grain, leur chef possède un homoncule qui indique la présence d'immortels nephilim ou sélénim. Le secteur est contrôlé par les gaïas, les martyrs briseurs. Il s'agit là d'une secte mystère, le Famadihana (cf plus haut). Il voue un culte au seigneur du métal de pluie de feu, la déis Torinem (cf consortium historicum plus loin) ? il a un temple en son honneur. Le pilonne, est cerclé d'orichalque et contient la citation suivante :

autrefois, les alienes de bicetre mangeaient isolement dans des vases de bois qui exhalaient une odeur infecte. m. ferrus essaya de mettre un terme a cet etat de choses ; mais ce n'etait encore qu'une tentative, quand le docteur leuret, avec cet avenement de la volonte qui change les elements du chaos et leur donne la figure d'un monde, entreprit decidement de faire descendre la societe dans ce ramas de fous.

Signé : **Théodore**

Le groupe d'indigène est composé d'une famille comptant 500 personnes à travers toute la forêt et 4 sentinelles composées d'une équipe de cinq mystères...

## *Campagne Vae Victus, Scénario n°5, La Tour Sombre*

Je vous laisse imaginer s'ils découvrent les joueurs : des grillades de joueurs, hummm

Faire un jet de discrétion ET un jet par joueur pour les mystères de endurance VS (niveau d'agilité des joueurs) à maître (à cause de l'homoncule)

### **E Le pilonne du déluge**

---

Il est protégé par les martyrs briseurs, un peu particulier. Contrairement au groupe indigène, ce groupe de martyrs briseurs est constitués d'arkaim qui ont beaucoup évolué, on les appelle les techno-kaïm. Ils sont féroces, chargé de combattre toute intrusion dans le secteur du pilonne dans un rayon de 800 m. Physiquement ils ont des armures de ka-soleil, branché directement sur leur corps et donc leur épine solaire. Des lunettes de soleil leur permettent de mesure la présence de ka élément, pentacle, noyaux ou cœur, rien ne leur échappe. En terme de jeu on fait un jet de vigilance tous les 100 m :

Niveau d'initié VS difficulté de l'aspect + ou – connaissance nephilim / sélénim

Le pilonne est bleutée, un rayon de la mort<sup>14</sup> de type Reeves empêche tout intrusion d'un corps humain dans l'enceinte. Le pilonne n'a pas de porte, une entrée est libre.

Tout nephilim repéré sera traqué et détruis par un techno-kaïm du verseau.

Sur le pilonne

j'ai sur ma table un amas de liasses de papiers, griffonnées dans un style qui confond l'intelligence et avec une orthographe qui se moque parfaitement de la grammaire classique et du dictionnaire de l'academie. ce n'est pas une chose recreative, je vous assure, que de lire tous ces rouleaux d'assignations, d'enquetes, de jugements, d'arbitres, et d'essayer d'arriver, dans un tel chaos, a l'illumination

**Signé : Alphonse-Xavier**

## **Scène III LES AUTRES LIEUX GENERAUX**

---

<sup>14</sup> Un rayon à 1 m du sol brûle toutes synapses, la personne qui entre meure

## **A L'hôtel**

---

Rien de spécial, à l'accueil, une personne pincée, fini comme un doigt tient l'accueil et le bar, on peut y apprendre des choses comme :

- la haine ancestrale des martyrs briseur, ils ne se souviennent même plus pourquoi, alors ils disent que c'est parce qu'ils commettent des actions barbares, terroriste, des dangers pour la paix.
- Les tabous, qui sont interdits d'ailleurs, sur l'énergie, les pilonnes, les transports
- L'existence de monument tel que le palais de justice nalanjael ou le musée

L'atmosphère est tendue car des snipers reprennent du service. Un couvre feu est positionner à 19 h 00. L'hôtel est fermé après. Un jet de vigilance de type :

Endurance VS difficile + ou – synarque peut faire remarquer aux joueurs qu'ils sont observer par un membre d'arcane mineur, synarque pour quelqu'un étant au moins Compagnon en synarchie.

La nourriture proposée : tout est basé sur la spiruline, cultivées aux abords du l'étang de Raines, c'est un lieu de combat permanent, un statu quo permet aux deux grands camp de la cultiver. Ci-dessous l'explication de ce qu'est la spiruline.

La Spiruline est une micro-algue bleue (Cyanophicées). Elle est considérée comme l'un des premiers végétaux apparus sur la terre. Elle prolifère à l'état naturel dans les eaux saumâtres et "natronées" (carbonate + bicarbonate de sodium). Cette algue était la nourriture principale des Aztèques (Mexique). Elle participe encore aujourd'hui à l'équilibre alimentaire de certains groupes qui la récoltent dans des lacs salés près de leur habitat (les Kanembous au nord du Tchad par exemple). Composition de la Spiruline: 70% de protéines, c'est à dire 2 fois plus que le soja et 3 fois plus que la viande de bœuf. Le corps humain assimile les protéines de la Spiruline 4 fois plus vite et mieux que les protéines de la viande et du fromage. Très riche en vitamines (A, B1, B2, B12, E) et en fer assimilable, elle contient aussi du calcium, du phosphore, du magnésium (en quantité comparable aux céréales et au lait de vache) et de l'acide gamma linoléique (rare dans l'alimentation courante).

## *Campagne Vae Victus, Scénario n°5, La Tour Sombre*

En plus de son utilisation alimentaire elle est médicinale : appoint thérapeutique dans le traitement de certaines pathologies :

- cancers, sida, anémie, cholestérol...
- augmentation des défenses immunitaires
- vitalise le cœur et les organes de reproduction
- antistress...

10 grammes par jour de Spiruline, avec une céréale et de la vitamine C, suffit pour combattre la malnutrition

Nous comprenons mieux l'intérêt stratégique de la spiruline et de sa culture.

### **B Le Palais Nalanjael**

---

Le palais contient des cellules de détention provisoire

Il contient les règles de fonctionnement de la société : aucune pénétration dans les pilonnes, interdiction de parler des pilonnes, des pilonnes et des transports, seul le fonctionnaire du 1<sup>er</sup> degré (qui en compte sept) sont habilités à parler entre eux de l'énergie, ils sont au nombre de cinq, un par pilier, un siège au palais de justice ? Les 3 fonctionnaires Ultimas possèdent à chacun son tour, le rouleau du secret, contenant la localisation de la centrale Reeves. Les deux autres fonctionnaires de 1<sup>er</sup> degré : les gaia ou martyrs briseurs possède le rouleau de vespuce qui contient le code d'ouverture de la centrale. L'équilibre des pouvoirs est tenu grâce à la possession de ces artefacts. L'existence de cette centrale n'est connue que des 5 fonctionnaires de 1<sup>er</sup> degré et de ceux qui y travaillent. Actuellement le rouleau du secret est détenu par le fonctionnaire du 1<sup>er</sup> degré logé au palais, c'est aussi le juge suprême, en permanence protégé par un arkaim du gémeau, s'il arrive à rentrer dans son bureau, le coffre dans lequel se trouve le rouleau du secret se trouve dans une fausse bible, jet de recherche difficile, ils apprendront alors qu'une croix désigne la centrale au niveau de l'étang de raines. En outre des règles inaliénables disposent que les champs sud de l'étang doivent être gardés à tout prix par les anges (ultimas), toute intrusion extérieure est un casus belli, toute personne non habilitée par les fonctionnaires de 1<sup>er</sup> degré qui pénètre dans la zone peut être éliminée sur le champ.

### *Serdidi Mehdi*

Un procès typique voit l'accusé et les autres jurés sur le couteau de Nalanjael de dire toute la sapientiale vérité au nom de la sainte Nalanjael. L'accusateur public (procureur), un effreet, utilise un homoncule pour obtenir la vérité. Le juge suprême, un nephilim ange rend sa sentence après les débats.

Dans les archives du palais : la référence au vase est présente avant 2013, une reconnaissance juridique de la vénération d'un vase garant de l'ordre sapiential infinitus. Il s'agit en fait d'une décision du premier juge suprême oublié depuis. Il n'y a aucune information sur ce 1<sup>er</sup> juge....

### **C Le musée**

---

Le musée présente des statues de Nephilim ayant lutter fièrement, une fresque aux immortels est là. Des peintures d'Akhenaton sont présentes. Les heures de visites vont de 10 h 00 à 18 h 00

Le musée est réparti en 4 salles, élémentairement liées, la lune n'est pas présente.

Des peintures de déchaînement des éléments garnissent les murs.

Au centre du musée, une petite fontaine d'eaux lustrale. Elle est protégé électroniquement (alerte garde : deux nephilim, deux arK) et magiquement (dégât élémentaire 10 puces dans son élément défavorable). Il faut donc rusé, celui qui s'y abreuvera vers l'épisode du passé suivant :

Atalante créant le vase à partir d'un métal et qui crée avec les initiés humain, les prométhéen et les martyrs briseurs des fossés ou le ka-soleil coule, les lignes ley solaires qui serpente dans douze direction à partir de la tour sombre et qui s'arrête quelque part sous les cités terminant les lignes ley. Le don d'Atalante à Prométhée de la myosotis lustra. (Quelle est la vrai raison de l'amenée du Vase à la tour ?)

### **D La Task force Emeth**

---

## *Campagne Vae Victus, Scénario n°5, La Tour Sombre*

A moins d'avoir le stellaire de la force, impossible de rentrer. Le chef de la Task force Emeth, le Général Nemeth (ancien lieutenant du Régent Emeth) est aussi le fonctionnaire du 1<sup>er</sup> degré du pilonne de Lascaux. A ses ordres uniquement des membres nephilim pyrim, hydrim, éolim et faerim. Leur science occulte n'ont guère évoluer. Seul des nephilim peuvent pénétrer le périmètre militaire. Ils faut au moins une bonne excuse ou le stellaire de la force. A l'intérieur de la Task Force Emeth, une réunion est organisé par le général Nemeth à laquelle tout le monde est convié. « D'ici 48 heures une action commando sera organiser pour récupérer les manuscrits du feu régent Emeth, ces manuscrits détiennent une partie de notre histoire d'avant. La sapience contenue dans ces œuvres nous permettrait de porter un coup fatal aux martyrs briseurs. Soyez sur vos gardes, l'opération s'appellera Liberté Lustrale. » Puis le général désigne 4 nephilim (eau terre air feu).

Il y'a par contre plusieurs laboratoire d'alchimiste et des salles de méditation.

### **E Le consortium historicum deis (féminin de dei) Torinem**

---

Il est situer en zone martyr briseur, notamment les indigènes. On peut y trouver des livres relatant l'histoire depuis 2013, sur la culture de la spiruline, sur l'anthropologie et l'ethnologie.

Concernant l'histoire depuis 2013 :

Ramassis de combats s'étalant en 3 Intifadas majeur. Souvent le statu quo au niveau d'une frontière cf carte.... Les fonctionnaires de 1<sup>er</sup> degré agissant comme des généraux.

### *Serdidi Mehdi*

On peut apprendre que le fonctionnaire du 1<sup>er</sup> degré des martyrs briseur de la zone jungle est une femme. Et pour cause la structure des familles et de la vie est matriarcale, une femme dirige de main de maître la famille et les hommes. En outre elle doit épouser le mari et copuler avec toute la fratrie du mari, des largesses (amante et maîtresse) sont accordées aux frères les plus jeunes. Résultat des courses, ce type de martyr briseurs se ressemble beaucoup. Les femmes sont chargées de la défense de la zone. La fonctionnaire de 1<sup>er</sup> degré est l'égale d'un dieu, elle a 18 ans, c'est la fille du joueur Torinem !!! Au joueur d'essayer de comprendre pourquoi. Un culte lui a voué. Elle a les même particularité que Torinem un niveau au dessus de chaque talent, elle loge au 1<sup>er</sup> étage du consortium... si Torinem se présente à elle, celle-ci l'attaquera car son père est mort et elle ne peut l'avoir en face ! A lui de jouer et de la convaincre... si c'est le cas, elle aidera les joueurs : concrètement elle leur dira qu'ils pourront trouver le rouleau de vespuce contenant le code d'ouverture de la centrale dans le bureau du martyr briseur, le fonctionnaire du 1<sup>er</sup> degré du pilonne du déluge, son nom est Randall Flag (cf plus loin).

#### Culture de la spiruline :

Le bassin Il y a de nombreuses façons de construire un bassin adéquat, variables selon les conditions locales : en bâches plastiques, en dur (murets en briques, en argile). Il est généralement utile, voir nécessaire, d'installer une serre ou au moins un toit sur le bassin permettant de le protéger contre les intempéries. Le toit peut être en toile blanche ou en plastique translucide, ou d'autres solutions permettant de laisser passer une partie de la lumière (cf. 1 de la bibliographie).

## *Campagne Vae Victus, Scénario n°5, La Tour Sombre*

Le milieu de culture:

Pour cultiver la Spiruline il faut recréer le milieu de culture proche duquel elle pousse naturellement. Le milieu de culture est une solution de sels minéraux dans de l'eau; ce liquide doit apporter à la Spiruline tous les éléments chimiques qui lui sont nécessaires. Le PH du milieu de culture doit être compris entre 8.0 et 11. Deux solutions peuvent être envisagées ,pour un bassin de 4 m<sup>2</sup> ; avec les engrais de labos, coopératives agricoles (cf.3) : Bicarbonate de sodium: 12,8 kg Nitrate de potassium: 1,6 kg Sel marin : 800 g Phosphate d'ammonium: 80 g Thé vert fort (empêche la précipitation du fer): 8 dl Sulfate de fer : 8 g avec les engrais naturels auto produits (cf., 1) 5g de Sel de Guérande(recommandé à cause de sa teneur en oligo-éléments) 0,13g (approximativement 2 gtte) de "sirop de fer" 0,5l de "lessivage de cendre" 4ml d'urine L'aliment principal de la Spiruline est le carbone dont la source normale est le gaz carbonique ; on peut augmenter l'apport de CO<sub>2</sub> par compostage sous serre. attenante au bassin. Agitation de l'eau du bassin Elle est nécessaire pour homogénéiser et pour assurer une bonne répartition de l'éclairage parmi tous les filaments de la Spiruline. On peut agiter de différentes façons -manuellement, avec un balai ou une rame; remuer 4 fois par jour, pendant 2 minutes

-avec une pompe solaire ou un système de chute d'eau (cf. 1 & 2)

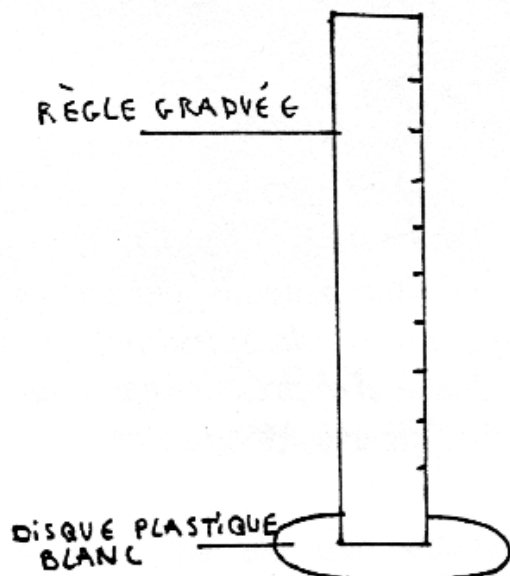
-avec une pompe d'aquarium(cf.) (pompe 12 Volt-28 Watt: te1.)

Entretien de la culture:

Les opérations journalières:

1) mesure de la concentration avec le disque de Secchi (règle graduée avec un petit disque blanc fixé perpendiculairement à l'extrémité). On plonge cet instrument dans la culture, jusqu'au point où le disque cesse d'être visible (cf. 3).

Disque de SECCHI



- 2) mesurer le PH avec un PH mètre (PHidéal = 10/11).
- 3) prendre la température. La température idéale est entre 35° et 37°. À cette température la vitesse de croissance est maximale, ne pas dépasser 40°(cf3).
- 4) contrôler le niveau du bassin qui doit rester à 20 cm d'eau (rajouter la quantité d'eau nécessaire). Récolte Quand le disque de Secchi n'est plus visible à moins de 3 cm, on procédera à la récolte (le matin la teneur en protéines est généralement plus élevée que le soir et cela est indispensable pour le séchage). Récolter en écrémant la surface avec une bassine et vider la Spiruline d'abord dans un filtre moustiquaire, puis dans un filtre à 60 microns.

## *Campagne Vae Victus, Scénario n°5, La Tour Sombre*

### Séchage et conservation

Mieux vaut consommer la Spiruline fraîche (2 fois plus efficace), mais il faut la consommer 6 heures au maximum après la récolte, sinon il est possible de la conserver jusqu'à un an en la faisant sécher au soleil ou dans un séchoir solaire (cf. 1) Avec un investissement minimal, pour une installation simple, nous pouvons produire un kilo de Spiruline en 25 jours, pour 4 personnes au quotidien. Parenthèse pour MJ : C'est à la portée de tous, la Spiruline fait l'objet d'une forte convoitise, des deux camps, qui veulent s'emparer des souches afin d'avoir le monopole de la vente. La Spiruline est déjà vendue en pharmacie pour les sportifs de haut niveau (les amazones) notamment, qui n'en ont pas vraiment besoin, mais qui ont de l'argent. Par conséquent, afin de lutter contre ce monopole, l'auto-production de cette micro algue est primordiale. Il faut qu'elle soit accessible à tous et particulièrement à ceux qui en ont un besoin vital (populations mal nourries, camps de réfugiés, etc.).

La micro algue est produite dans l'étang des Reeves.

Le sous-sol peut être trouvé en déplaçant un rayon de la bibliothèque. Ce sous-sol n'est connu que de Randall Flagg. Si les joueurs le trouvent :

Jet de pistage on remarque que le bois soutenant la rayonnage n'est pas le même que le reste (en effet le bâtiment a été bâti autour), à l'intérieur du sous-sol : on trouve un livre sur l'histoire des technologies : il existerait un monorail souterrain qui mènerait à la Tour Sombre, son entrée se trouverait sous la centrale. La tour sombre se trouverait à plus de 20 000 km. Un jet d'électronique à très difficile permet de comprendre que la technologie dont parle le livre n'existe pas du temps des joueurs, apparemment on utiliserait la puissance du soleil. Si le test est raté la technologie est tellement avancée que personne ne peut la comprendre....

### Le centre com de la résistance

Le centre com est une bâtisse de deux étages, 2 souterrains. Des capteurs homoncule avertissent de la présence de nephilim au niveau 1 et au niveau, et souterrain n°15

Niveau RDC, secrétariat général, avec juste une secrétaire, un ascenseur à scanner d'épine solaire (le cœur de l'arkaïm, sa signature immortel et génétique). La secrétaire seule. Son seul intérêt est de pouvoir téléphoner au fonctionnaire de 1<sup>er</sup> degré pour prendre les joueurs en RDV (une arK) devrait interpeller les joueurs.... Toute intrusion d'un nephilim déclenche au niveau 1 et niveau 2 une alerte de niveau rouge

### *Serdidi Mehdi*

Niveau 1 commando permanent : arkaïm initié du taureau, lion, bélier. Chargé de la sécurité du bâtiment et des alentours.

Niveau 2 Bureau , du fonctionnaire de 1<sup>er</sup> degré

2 souterrains ont des zones d'entraînement d'arkaïm.

De manière générale par la voie diplomatique on peut s'infiltrer si l'on est arKaïm ou perçu comme humain. Par contre il faudra prouver sa haine des neph et selénim. Qu'il soit malin, que cela se gate ou pas, ils seront amené soit par eux-même soit par les arK au niveau 15. Il ne leur sera pas tenu rigueur de leur comportement !!! Randall Flagg jouera la paix. Cette rencontre est impérative. Si les joueurs se débrouillent comme des manches, il fera en sorte que cette réunion aura lieu, ais il se débrouillera pour que les joueurs crois que c'et de leurs initiatives que cette rencontre aura lieu.

Le 2è souterrain est le véritable centre de commandement, ici se trouve le fonctionnaire de 1<sup>er</sup> degré des martyrs briseurs de ce pilonne. Il s'agit de Randall Flagg, il est habillé en clown, de grands pompons rouges garnissent son ventre. Il ressemble à Bozo. Pour ceux qui connaissent Stephen King, il s'agit de ÇA. Une lueur malfaisante illumine son regard, son sourire témoigne de dents en pointes acérées. Il garde sur lui le rouleau du secret. Etonnamment il sera près moyennant un service à le donner aux joueurs. Il leur demande d'aller déplacer les souches de spiruline leur appartenant le lendemain à 14 h00, il sait qu'un nephilim au moins fait partie du groupe des pj, ce nephilim a l'autorisation d'être dans leur zone (discrètement bien sur) et devra faire partie du convoi, afin de prouver qu'il n'est pas un ennemis à la cause.

Randall Flagg organise une rébellion, lors du congrès des 5 fonctionnaires, les pjs (les siens si les joueurs n'acceptent pas se faisant passer pour des ultimas (anges)) voleront les souche de spiruline des martyrs briseurs les leurs donc, en plein devant les caméras, à l'heure du congrès, si ce sont les joueurs qui volent les souches (pour eux déplacent), il s'agit évidemment d'un piège. Evidemment la paix sera remise en cause et la guerre civile déclarée. Ceci n'est pas le pire, Randall Flagg a conclu un pacte avec la centrale Reeves dont les travailleurs sont inconnus. Randall Flagg prône auprès des siens le salut d'une guerre civile, pour une affirmation de leur puissance, la prospérité. Secrètement il prépare autre chose avec les mystérieux habitants de la centrale Reeves.

L'étang de Raines

La fonction de l'étang est de pouvoir produire les souches de spiruline. Tout autour du bassin, d'immense disque de sechi, sont disposés. Le demi cercle nord du bassin est possédé par les martyrs briseurs et le demi cercle sud par les anges. La frontière est délimitée par du barbelé à haute tension. Les disques de sechi sont donc le réservoir des souches de spiruline.

Cette fonction alimentaire n'est pas la véritable explication de l'existence de cet étang, car dessous ce trouve la centrale.

## **Scène IV CHRONOLOGIE**

Purement indicative

Jour 1 : arrivé des joueurs dans l'après-midi, découverte de l'hôtel, de l'ambiance, du fonctionnement de la cité et d'un pilonne.

Jour 2 : découverte des autres pilonnes et des certains lieux, du rouleau du secret

Jour 3 : découverte de pilonnes suite (rouleau du secret), du pilonne du déluge, de l'étang

Jour 4 : piège de la spiruline

Jour 5 : grand conseil et guerre civile, la centrale

## **Scène V BLAINE LE MONO**

### **A La centrale Reeves**

---

### *Seridi Mehdi*

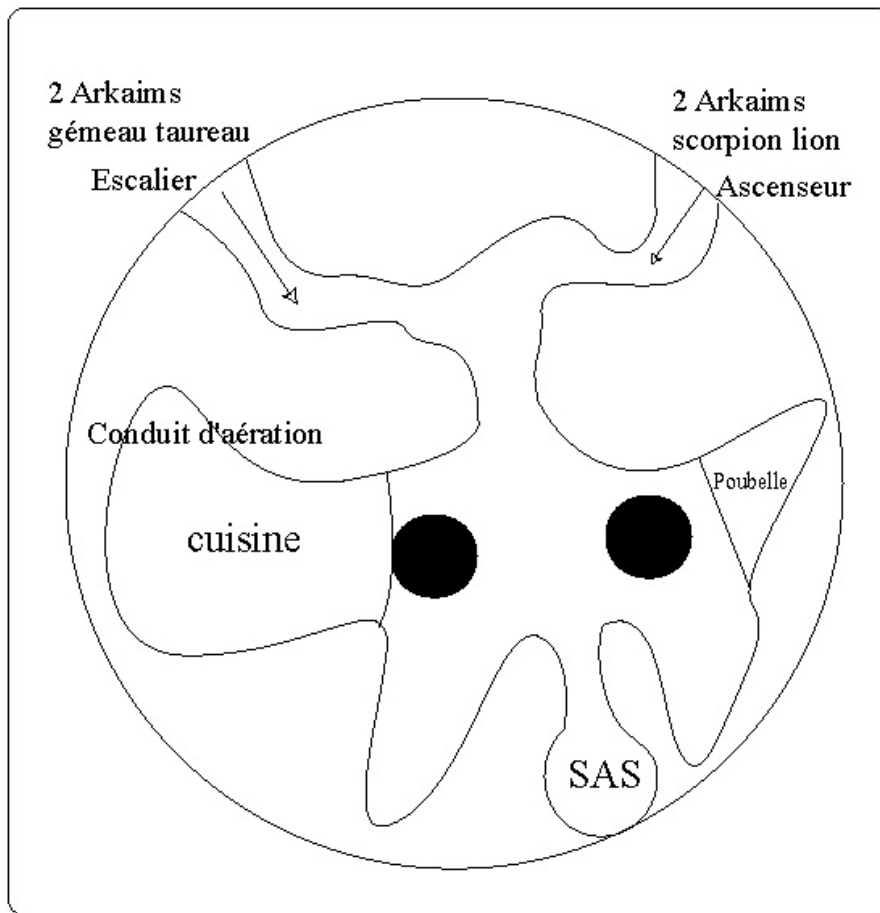
Avant et après le début de la guerre civile (sauf intervention des pj pour déjouer le complot), la centrale reste la même, c'est son utilité qui changera.

Je me suis là librement inspiré du centre de Jarod, dans le Caméléon. L'étang sert à 2 titre : rendre invisible la centrale qui se trouve à 100 m de profondeur (elle est donc invisible à la surface au joueur de comprendre), la plongée peut se faire en cherchant du matos à la Défense ou par magie. La centrale n'est pas gardée à l'extérieur donc dans l'eau. Sur la porte se trouve le code à insérer (aucun pouvoir magique n'est possible ni aucun jet d'électronique car le système informatique est très avancé)., aux joueurs donc d'avoir réussi à connaître le code du rouleau.

A peine entrée la porte / sas se ferme et une sirène retentit. Une voie se fait entendre (on reconnaît randall flag) :

« saisissez-vous d'eux, surtout du bébé, nous avons besoin de son ka-soleil, les nephilim nous sont d'aucune utilité donc mort ou vif, pour les ar-kaïms attrapper les vivant. Vous avez le droit à tout pour accomplir votre action, qu'il viennent tous flotter en bas ! »

Plan du dernier étage où se trouve les joueurs :



soit les joueurs choisissent l'affrontement direct, soit le sas

## **B une terrible idée**

---

il y'a ensuite une seule solution descendre d'étage en étage, il y'a 36 souterrains.

Les 20 étages suivant ne contiennent que deux immenses tubes qui débutent dans le l'étang. En noir sur le schémas ci-dessous, d'étage en étage leur volume augmente. 20 étages plus bas travaillent des humains. Il y'a une réunion à laquelle à moins de passer à coté du scénard les joueurs devront tout faire pour entendre ce qui se passe, voici ce qu'ils peuvent entendre et voir : le clown (Randall flagg) discute avec un homme grand et fin, il a la main un l'évangile de st thomas.

« Maistre anselme de Spalda, puissant hierophonte, commençons notre entrevue

*Serdidi Mehdi*

- vénérable randall flagg, naomètre du temple d'héliopolis, fonctionnaire du 1<sup>er</sup> degré j'accepte cette entrevue.
- La guerre a éclaté à la surface, les innombrables blessés seront sacrifié à l'autel de votre oeuvre qu'il soit anges ou martyrs
- Bien, vous savez je suis né à Florence comme mes ancêtres, berceau des guerres entre les guelfes et les gibelins. Les assassinats n'ont servit qu'un seul, celui de Dieu car Mathilde donna la cité de florence au pape. Vous avez bien choisi votre camps.
- Ainsi vous savez comment réactiver les canons solaires.
- Bien sur, votre technologie est fantastique
- Je vous écoute
- Il existerai un vase en possession d'un arkaim du poisson, utiliser ici même, il permettrait à la puissance colossal des pilonnes de se réactiver. Car votre peuple a oublié ce vase. Il ne connaît plus son rôle ni nous d'ailleurs, mais nos hypothèses peuvent se vérifier si nous arrivons à transférer dans le monde profane cette technologie, les concepts, les plans. L'hypothèse que nous formulons, est que le vase contient une énergie exceptionnelle qui une fois libérer serait telle la création divine, telle la lumière de Dieu, une puissance capable de transformer Tanis en canon nucléo-solaire, irradiant sa puissance destructrice sur les ennemis du christ et de pape.
- Venez en au fait maistre hirophonte, le degré de la Centrale Reeves travaillent maintenant depuis 7 ans sur la réactivation de l'énergie, sans succès car n'ayant pas assez d'énergie. 16 étages encore plus, le condensateur d'énergie est près, mais nous n'avons pas assez d'énergie. Quel intérêt ai-je à vous aider ?
- Servons nous de ses enfants perdus pour avoir assez d'énergie pour transmettre à Tanis les plans de la transformation en canon nucléo-solaire, nous aurons besoin de beaucoup de martyrs de la cause pour percer la gangue de soleil. Votre monde est perdu, votre avenir est dans le monde profane, la gloire vous attend, votre monde vous l'avez remarquer est victime d'entropie, pour une raison inconnu, il se meure. Sur terre nous aurons la technique, mes hommes y travaillerons, avec ces plans la balance cosmique penchera en notre faveur. Ici nous devons chasser le vase et le ramener sur terre.
- Je vous suis, mes hommes et moi-même pourchasseront les gardiens du vase.
- Où se trouve les plans de transformation des four solaire en canon ?

## *Campagne Vae Victus, Scénario n°5, La Tour Sombre*

- Au dernier sous-sol, dans le bureau du maître du degré, maintenant sous vos ordre.
- Que tous les hommes de ce degré récupèrent les blessés et les amènent dans le condensateurs que le maître d'œuvre prépare les liaisons avec les pilonnes
- Espérons que l'énergie des blessés suffisent, qu'ils flottent tous en bas eux et les gardiens du vase.

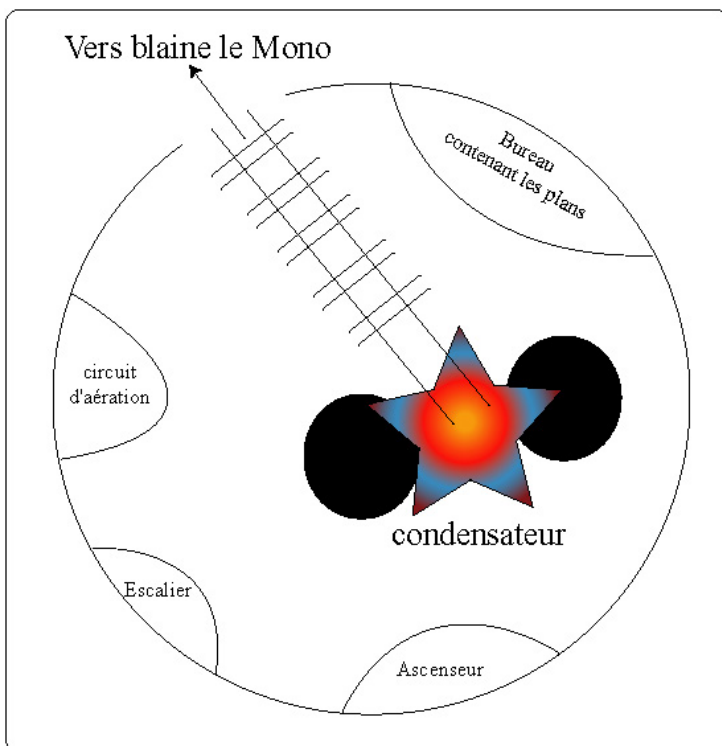
### **C Le condensateur**

---

Les joueurs doivent maintenant savoir deux choses :

- 1) il existe un monorail sous la centrale qui mènent à la tour sombre
- 2) les plans permettant de transformer Tanis en canon nucléo-solaire sont au sous-sol

au dernier sous-sol voici le plan :



Un combat aura lieu car les 4 arkaim débouleront à vous de vous débrouillez pour que ce soit le cas...

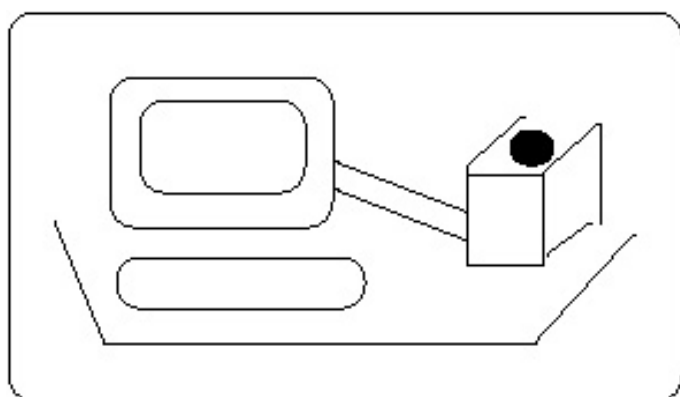
Les joueurs auront peut-être découvert les plans et les auront détruits. Blaine le mono les attends donc.

### **D Blaine le mono**

---

En suivant le rail poussiéreux, les joueurs arrivent devant un train de plus de 5 m de haut, une seule voiture est présente et elle fait 50 m de long, la voiture est très racée. Le mot Blaine est dessiné sur tout le flanc

Soudain le mono rail s'active et un plateau genre ordinateur portable se détache du flanc, il est relié à un mini cube sur la haut de se cube est cercle est enfoncé, comme pour y mettre en cd ou autre chose.



sur l'écran : insérer disque à énergie. On peut remarquer que la surface du disque correspond aussi à celui du vase. Une fois insérer, les turbines se met en route et une voix tonitruante dis :

« JE SUIS BLAINE LE MONO, DONNEZ MOI LE MOT DE PASSE QUE JE PUISSE VOUS DONNEZ LA LUMIERE »...

en prononçant FIAT LUX, Les joueurs voient une porte s'ouvrir dans le train.

« VOUS POUVEZ MONTER, TOUR SOMBRE, VOYAGE N°1, ALLER SIMPLE, TOUR SOMBRE VIA TONNEFOUDRE »

Si les joueurs ont besoin d'être réveillés faites intervenir deux ou 3 gardes armés de fusils à ka-soleil pour animer le départ. Blaine souhaite un bon voyage à ses nouveau compagnons et démarre en trombe la montée commence et quelques dizaines de secondes plus tard le train émerge à la surface. C'est le désert, Héliopolis est déjà loin derrière eux.

## Acte 3 LES PLAINES DE TONNEFOUDRE

Synopsis :

### Scène I BLAINE LE MONO, L'ACCIDENT

« Bonjours les pèlerins de la tour, les derniers Pistoleros de ce monde perdu. Aimez-vous les devinettes ? »

Le train accélère dans un paysage apocalyptique. Une petite voix ce fait entendre : blaine est fou. Sur les murs des voyants rouges s'accélèrent. « Répondez à ces devinettes ou il nous tuera tous ».

Bien Sei Pistoléros voici la devinette ou je rattrai le prochain virage :

« Je vole mais n'ai point d'aile  
Je vois mais n'ai point d'yeux  
Je galope mais n'ai point de pattes  
Plus féroce qu'un bete fauve  
Plus forte que l'ennemi  
Je suis rusée, implacable immense  
Au final je règne sur tout et tous  
Qui suis-je ?

Si les joueurs trouvent la solution (L'imagination humaine) le train se met en panne. S'il ne trouve pas ils devront prier et se débrouiller pour arrêter la machine parti à 500 km.

## *Serdidi Mehdi*

Au cours de cet acte, les joueurs vont retrouver le clown qui est l'ar-kaïm de l'hydre. L'ar-kaïm de l'Hydre, ÇA et son pouvoir basé sur la terreur et la manipulation de l'esprit. Son histoire commence au temps mythique grecque. Initié par Chiron, il développa le talent contrôle de l'esprit. Chiron lui-même initié par Prométhée avait compris toute l'importance de cet être hybride. Mais l'ar-kaïm de l'hydre n'eut de cesse que de contrôler les humains à son propre profit, il contrôla Néron notamment. Depuis la nuit des temps sa volonté est de dominer purement et simplement la race humaine. Dans son délire, il se rendit compte qu'il ne vieillissait plus et entretenait la jeunesse de son corps, particulièrement en possédant et terrifiant des enfants ou de jeunes adultes. L'ar-kaïm de l'hydre dans ce monde-ci a peur de disparaître, car le monde de la tour sombre est victime d'entropie. C'est son unique crainte, il est immortel mais pas intemporel, le temps peut l'annihiler, il se sait exister dans un akasha. Il a deux ambitions :

Rejoindre le monde profane et le dominer grâce à son talent et aux canons solaires (ces derniers supposent l'envoi de plan aux synarques cf acte précédent).

Retrouver l'ar-kaïm alter-ego dont il sait qu'il a été enfermé dans une stase par d'intrépides gamins (le cercle des 7 ratés, cf « ça » de Stephen King), il désire le réveiller et fusionner avec lui. Mais pour cela il doit trouver le rituel secret de la fusion de deux ar-kaïm.

Jeu de piste mortel. Meurtre

**Commentaire [m1] :** A interfacé avec les pèlerins

Rappel, dans le passé Emeth meure lors du combat de la tour se sacrifiant pour ses coéquipiers. Soledonne, Nalanjael, Torinem et Raines parvinrent au sommet de la tour. Nalanjael fut vaincu par l'ar-kaïm du taureau et Torinem par l'archange Chiron. Soledonne et Raines arrivèrent au sommet et affrontèrent Prométhée. Soledonne se sacrifia lorsque Raines embarqua dans le passé.

C'est dans votre passé que se trouve les clefs, la vieille bohémienne

Dans l'archipel Intérieur, que les deux ar-kaïms partagent ils vont reprendre leur peau et découvrir leur première ascendance : l'an 2000. et une ascendance de 1666.

Le 1<sup>er</sup> îlot sera celui du grand incendie de Londres

Le 2<sup>ème</sup> îlot sera celui de l'an 2000 celui de la mort de Meredith Reeves et du père de Marc Laurent (Torinem).

## *Campagne Vae Victus, Scénario n°5, La Tour Sombre*

A chaque îlot correspond un bout de l'enquête commandé par le Clown qui Utilise une vieille Dame : Sylvie Tempête.

C'est par cette femme que commence la scène 2

### **Scène II DANS LES TENEBRES ILS COMMENCERENT...**

Les joueurs ont donc survécu à la folie de Blaine le mono et suivent le rayon d'or. La plaine sur leur gauche et leur droite est zèbrée d'éclair, il fait sombre. La chape de nuage noir au dessus d'eux est de mauvais augure, dans cette atmosphère de plomb, un panneau poussiéreux indique LYON, la rue dans laquelle se trouvent les joueurs ressemble à une rue à la mad max, mais les gens vivent normalement, l'énergie manque, c'est tout, il est 8H00. Une femme s'approche des joueurs.

Cette femme est égarée, ses yeux sont hagards presque blancs, une balafre orne sa joue droite, une chevelure blanche tombe sur ses reins, ses habits sont des haillons. En vision ka, un pentacle est en ombre : ka dominant air et stellaire de la justice. Et oui il s'agit de Nalanjaël mais utilisé et conditionné par le talent du Clown. Elle ne souvient plus de rien, tout ce qu'elle sait, date du soir précédent : un événement à raviver sa mémoire : elle se souvient de l'existence dans la cité d'une source lustrale. Elle se dit trop faible pour les accompagner et implore leur aide.

Nalanjaël, la vieille est son unique lien avec les joueurs depuis sa défaite d'héliopolis. Il doit se consacrer à sa 2<sup>ème</sup> volonté trouver le rite de fusion. Il a retrouvé Nalanjaël, la vieille et tenté de la posséder, mais l'état d'ombre et de délire de la vieille l'a empêché d'accéder à ses souvenirs. Cette tentative ratée provoqua un trouble énorme : le clown fut victime de schizophrénie, dédoublement de la personnalité. Un Janus donc, les deux parts s'ignorant totalement :

1. une part sauvage : se nourrissant de la peur, se délectant de produire un sentiment de terreur, qui est un de ses talents. A présent lorsque cet être agit en personnalité sauvage, on l'appellera Clown S
2. une part machiavélique et domination pure : usant de l'esprit des gens pour arriver à ses fins. A présent lorsque cet être agit en personnalité dominatrice, on l'appellera Clown D

## *Serdidi Mehdi*

Après le meurtre, il redevint 2 heures plus tard Clown D. Les joueurs arrivant au bord de l'archipel, il posséda et sonda l'esprit de Nalanjaël. Il s'aperçut d'une image rémanente : une source lustrale dans l'esprit de Nalanjaël. Connaissant celle-ci et son désir de justice le meurtre révélé par la presse le lendemain a du l'émouvoir et provoquer chez celle-ci un choc psychologique. Voyant les joueurs débarqués, il saisit l'opportunité de se servir des joueurs pour en apprendre encore plus. Il sait que c'est dans l'esprit tordu de la nephilim qu'il trouva des traces du passé de ce monde avant que celui-ci ne sombre définitivement... Pour l'heure rentrons dans la partie enquête qui dévoilera aux joueurs bien plus que le délire de l'arkaïm de l'hydre.

### **A Sévérina Maréli**

---

En encadré ce que le MJ doit savoir, le reste pour les joueurs

Le soir de sa tentative ratée : le clown a erré en mode sauvage, Clown S a vu Sévérina Dampierre dans la ruelle et à évoquer pour elle l'illusion d'un enterrement vivant. La pauvre a paniqué, et le clown l'a éliminé, mangeant la moitié de son cœur pour des raisons que le clown ignore. Nous expliquerons plus tard sa pathologie

Le meurtre se trouve sur l'île des épines de feu, le corps se trouve dans une ruelle à 500 m de son lieu d'habitation

Le portefeuille : contient La carte d'identité et une photo d'elle avec une autre jeune fille (sa sœur) :

Sevérina Maréli

32 ans

3 rue du signe

Ile des épines de feu

Le corps :

aucune marques de coups portés

## *Campagne Vae Victus, Scénario n°5, La Tour Sombre*

pas de strangulation

une ouverture au niveau du sternum, un jet de médecine permet de voir que le cœur a été coupé en deux.

Sur chaque cuisse : une coupure profonde de 25 cm réalisée par un objet très coupant.

Les yeux sont restés grand ouvert

RMQ : personne n'a vu le meurtre

Les voisins :

Sevérina est une femme charmante, étudiant l'histoire de l'art à Lyon. Elle faisait son jogging tous les soirs à 18h00, une sœur habitant plus loin le long du Rhône.

Par la magie :

Ils peuvent apprendre l'extrême horreur qui a précédé le meurtre. L'horreur prend source à l'impression d'être enterré vivant.

Le commissaire chargé de l'enquête : sylvain Dussonier, un être bedonnant, genre bon père de famille, arrive quelques minutes après les joueurs. Il leur demandera pourquoi ils sont là.

### **B Les ténèbres intérieurs**

---

Un peu de clairvoyance amènera les joueurs à aller poser des questions à la sœur, en passant le pont enjambant le Rhône, les joueurs voit l'atmosphère changée : les maisons deviennent des habitations de bois, la rue porte le nom de faste lane. Au loin le feu mange une partie de la ville. Ils sont de nouveaux dans le Londres de 1666.

Commentaire [m2] : Chercher le nom

Explication : l'akasha de la tour sombre contient des bouts des ténèbres et archipel intérieurs et commun de deux ou plusieurs arkaïm... En l'occurrence la Tour Sombre est le monde intérieur de Soledone et Torinem. Les deux sont les chimères de ce monde. La Tour Sombre est rêvé par le petit fils de Soledonne : Lorenzino Reeves et le fils de Torinem. Les deux existent dans un monde profane ! Une partie de leur ka-soleil a été aspiré par le vase, lors du combat contre Prométhée. Le vase est la chimère de cet akasha. Et l'akasha est étrangement un monde où se trouve l'archipel intérieur des deux arkaïm.

### *Serdidi Mehdi*

La situation est presque la même que dans le rêve à Madagascar, une maison brûle au loin. Les deux arkaïms jouent leur ancêtre respectif. Quant à Nalanjaël, elle tombe en effet mnémos. Elle se trouve dans la peau de Mary Rice. Celle-ci se trouve à la recherche d'un astrolabe détenus par un privé. Astrolabe lui permettant de mesurer le rapport conjonction / plexus. Elle se trouve devant la demeure d'un riche bourgeois : sir Alan Mounter. Sauf qu'il n'a pas un astrolabe, mais un vieux livre ouvert posé dans un cube vitré, posé lui-même sur un piédestal en chêne massif. Un dessin est visible cf aide de jeu.

Reprenons au bord de la Tamise, les deux arkaïm vont pouvoir soulager leur conscience et progresser dans la connaissance d'eux-mêmes. La mère en torche s'effondre sur le sol devant la maison. Le père a le pantalon en flamme et coure vers Reeves, brandissant un couteau (Clown D Utilise son esprit, il veut absolument liquider Soledonne). Il tentera de le planter dans le corps de sir Reeves. La gamine hurle au deuxième étage. La description jusqu'à la salle où se trouve la petite est la même. Quelques différences : au second étage à deux mètres : ils ont la vision d'une petite fille en flamme ressemblant trait pour trait à la petite fille qui hurle au fond du deuxième étage. Autre différence : elle berce dans ces bras le corps brûler de sa jumelle, les yeux ont explosé et fondus le long du corps de la malheureuse.

Pendant ce temps là lorsque Nalanjaël sera entrain d'ausculter le livre, elle entendra :

« Sir la maison brûle

- Je sais, faite sortir Mrs Mounter et retrouver moi dehors

C'est alors qu'il pénètre dans la bibliothèque... que la chasse commence. Il est manteau blanc et s'avance vers la nephilim et dis :

« Puis-je connaître votre nom, belle voleuse ? »

« Vous savez que vous ne quitterez pas les lieux comme cela, le feu va bientôt ravager la maison, et vous purifier par la même occasion... Je vous laisse le choix des armes, la bienséance l'indique puisque je vous convoque en duel séance tenante (il désigne le mur opposé de la bibliothèque). »

L'effet mnémos et le voyage en archipel intérieur se terminent lorsqu'un vainqueur est désigné et que les arkaïm ont sauvé la petite.

## *Campagne Vae Victus, Scénario n°5, La Tour Sombre*

En principe il devrait partir à la recherche de la sœur, ils la trouveront sans problème dans l'atmosphère à nouveau lyonnaise. Mais celle-ci est effondrée en apprenant la mort de sa sœur. Une fille sans soucis, étudiante, enfance heureuse, un petit-ami à la frontière de Lyon, boulanger de son état.

Le petit ami réside dans un appartement, rue solférino, au 1<sup>er</sup> étage. Mais il n'est pas là. Selon la concierge, il est allé pêcher sur les bords du Rhône. Effectivement il est allé sur les bords du Rhône.

Il a environ 22 ans, bâti solidement. Il pêche tranquille sur les bords du Rhône. Lorsque les joueurs lui parlent, il répond simplement, pleurant à chaude larme en apprenant la mort de sa douce. A la question que faisait-il à l'heure du crime. Ses paupières clignent. (Clown S prend le contrôle de son esprit, irrepérable de manière magique).

« Partez maintenant, il suffit !!! hurle-t-il »

Au bout d'un moment à la surprise des joueurs, il sort un couteau, le pointe en attaque vers les joueurs (amusons nous à faire des tours et rang d'action) et au moment où les joueurs passe à l'action, à leur grande surprise, il se coupe la gorge de droite à gauche et le plonge en plein dans son cœur. Il meurt presque aussitôt. Il est impossible de le sauver.

Derrière eux : une voix retentit :

« On ne bouge pas, mains sur la nuque !!!

Sylvain Dussonier accompagné de deux collègues tiennent en joue les joueurs.

« Accompagnez moi au poste, je suis sur que vous pourrez m'expliquer ce qui vient de se passer »

Les joueurs ont donc tout intérêt à suivre le commissaire. Une action d'éclat de la part des joueurs : les rendrait vraiment coupable. Sauf stupidité des joueurs. Le groupe devrait se retrouver au poste.

### **C Au poste de Police :**

---

*Serdidi Mehdi*

Sylvain Dussonier, les fait entrer dans un bureau sentant le tabac froid. Une photo de sa femme et de ses 3 enfants orne son bureau, rangé méticuleusement, ce qui contraste fortement avec le bordel régnant tout autour des joueurs et sur leurs chaises : dossier, classeur, fiches divers. Le commissaire déblaye le chaises des joueurs et les fait s'asseoir. Voici les questions qui leur posera, le reste improvisez

Ces questions sont indicatives et dépend des explications probables des joueurs. De manière général, Sylvain n'est pas un abruti, il n'a aucune preuve contre les joueurs, il a vu cet étrange suicide et le cas échéant la tentative d'aide des joueurs. Sauf maladresse, il ne devrait pas les retenir. Il leur demandera au pire de rester dans la ville le temps de l'enquête et d'indiquez leur hôtel ou appartement. En jouant un peu finement, selon les professions des joueurs, ils peuvent même être associé à l'enquête.

- Vos noms, prénoms, âge, profession, adresse, carte d'identité bien sur.
- que faisiez vous, chez M. Arnaud Malois (le petit ami, ndlr) ?
- que lui est-il arrivé ?
- qu'avez-vous fait ?
- Connaissez-vous personnellement M. Malois ?
- Le fait que vous soyez sur les lieux du crime puis de ce hum... euh... suicide (ou meurtre tout dépend de la défense des joueurs), m'interpelle beaucoup. Votre aide sera le bienvenue. (il lève un regard sévère vers les joueurs) Je n'ai pas l'habitude de voir ses atrocités dans mon périmètre, c'est la 1<sup>ère</sup> fois de toute ma carrière, j'éluciderai cette affaire. Je voudrai rajouter... (la discussion est interrompue par un des collègues qui entre en sueur et essoufflé...)
- Commissaire ! Commissaire ! (il déglutit), un meurtre encore, rue Pierre Fadot,... affreux, une femme, mon Dieu, venez-voir. (il se rend compte de la présence des joueurs) Désolé commissaire, je ne vous savais pas en entretien...

Le commissaire éconduit les joueurs au niveau de l'accueil, se retourne et appelle son collègue : « François, je veux le résultat du Docteur sur mon bureau à mon retour, à cette heure ci, l'autopsie de la petite Marélie devrait être faite. Puis qu'il est chaud commandez-lui une autopsie du jeune Malois. Si le divisionnaire débarque je serai là vers 17h00...

## *Campagne Vae Victus, Scénario n°5, La Tour Sombre*

Si les joueurs ont été malins, le commissaire (très rusé) associera les joueurs à l'enquête. Il préfère avoir sous la main ces drôles d'étrangers. Son intuition lui signale qu'ils ne sont pour rien dans ses meurtres.

### **Scène III UN SERIAL KILLER ?**

Une fois de plus le meurtre a été réalisé en pleine ruelle, les badauds se massent autour de la morte, certains vomissent sur les bas coté, les enfants sont écartés. Celle-ci est allongée les jambes écartées, les bras ouverts. Des traces bleuâtres de strangulation sont visibles. Le crâne est ouvert, le cerveau a été coupé en deux

Le clown S a littéralement dévoré tout l'hémisphère droit de la victime. L'hémisphère de la sensibilité

Concernant la victime voici les informations récupérables :

#### **A La victime s'appelle : Fatima Eirmal**

Française, née en Algérie, 25 ans, aide soignante depuis 5 ans à l'hôpital saint Exupéry. Elle habite au croisement de la rue Pierre Fadot et de la ruelle Vénale, dans un petit pavillon.

Le mari est médecin dans le même hôpital.

Par magie, ils peuvent apprendre que le meurtre a été commis dans un parfait sang froid, le cerveau est découpé avec une précision froide par un scalpel et mangé pour une partie, l'autre partie de cette moitié de cerveau est placée dans une boîte de fer. La terreur qui s'est emparée de la victime est phénoménal, une image de poussière couvre la victime jusqu'à mi-corps.

Les événements qui vont se produire maintenant ne peuvent pas être linéaire, car les joueurs peuvent partir dans plusieurs directions... Voici les événements et hypothèses les plus probables :

### *Serdidi Mehdi*

Alors que les joueurs et le commissaire sont autour du cadavre. Il est appelé sur son portable :

« Quoi vous vous foutez de moi ? Comment-ça un autre, où ça, merde, bouclez le secteur, lieutenant Pelletier ! Je serai là dans une demi heure... oui.... Bien sur.... Que personne n'entre dans le périmètre... Non... C'est bon.... Faites ce que je vous dis.... Merde de merde, c'est quoi cette putain d'histoire.... Terminé ».

D'après le commissaire un autre cadavre a été retrouvé près de l'Eglise Saint Sébastien. Deux rues plus loin.

Départ vers le pavillon de Mme et Mr Eirmal. Un couple sans enfants. Des photos de vacance en amoureux sont visibles. Le pavillon est parfaitement rangé. Des prières en arabes orne le buffet. Le style de la maison est marocain... A noter qu'il y'a aucun tapi. Dans le buffet toute sorte de désinfectants, de liquide tueur d'insecte, de produits désinfectant. Pas un gramme de poussière ne peut être trouvé y compris à la cave.

Départ vers l'hôpital, M. Eirmal est au téléphone, il apprend la mort de sa femme, au moment même où les joueurs arrivent. Il s'agenouille de douleur. Son visage est crispé de malheur. Son corps sursaute sous les pleurs du jeune médecin de 35 ans. Il se lève soudain vers les joueurs, les larmes coulent le long de ses joues mais le regard est fixe, sévère. Vous ! Vous êtes la cause de tout. Le chemin de la tour ne se fait qu'une fois et il a déjà été parcouru. Il court, dans la salle d'à coté. Court et saute par la fenêtre déjà ouverte. Il s'écrase sur une ambulance, mort sur le coup.

### **B Près de l'Eglise Saint Sébastien**

---

Un petit garçon est mort, Kevin Rilame, 7 ans, il jouait dans la cour de sa maison. Ses parents sont effondrés dans la maison juste à coté.

Le meurtre a été sauvage, il est assis sur la balançoire, des chaînes entourent son petit corps, il a une peluche à sa main droite, il lui manque un œil, le nerf optique pend sur la joue. Il a été castré...

Magiquement : même froideur, terreur avec une image persistante : des chats.

## *Campagne Vae Victus, Scénario n°5, La Tour Sombre*

En face de la maison, par delà la route, une petite fille (7 ans) pleure, consolée par ses parents, elle s'appelle Judith Malmaison. Elle était amoureuse du petit Kelvin, qu'elle appelle son mari.

Lorsque les joueurs parleront à la petite fille. Celle-ci expliquera qu'elle était amoureuse de son mari Kevin. Soudain ses yeux clignent, des yeux sévères sur un visage d'ange. Elle dit d'une voix ferme : vous ! vous êtes la cause de la déchéance de ce monde ! Puis elle court sur la route. Un camion klaxonne. Les joueurs vont peut-être essayer de la sauver. S'ils essaient la petite se fait heurter de côté par le camion et s'écrase deux mètres plus loin. La petite n'est pas encore morte dans les bras du joueur, sa tête est en sang, ses yeux clignotent, sa voix douce dit, « j'ai mal, aidez-moi monsieur (ou madame), je vais mourir ? » Elle sanglote sa cage thoracique fait de petit bond. La magie n'aura pas le temps d'agir. La petite mourra dans les bras du joueur...

Voir la chronologie pour les informations liées aux événements de la journée.

La police débarque et le commissaire renvoie les joueurs chez eux. La tentative de sauver la petite tendra à montrer que les joueurs sont au service de la vérité. Le commissaire pense qu'on a plus qu'à attendre les dossiers du docteur Philippe Nival. Il dit qu'il appellera les joueurs dès qu'on en saura plus.

### **C Voici les dossiers Médicaux :**

---

Sévérina Maréli, autopsie réalisé le 27 juin 2002 à 18H00, mort causé par un accident cardiovasculaire, tachycardie supraventriculaire, le décès est estimé au 26 juin 2002 22 H 00, analyse impossible du cœur, la moitié de ce cœur a été coupé avec un objet extrêmement coupant. Les poumons semblent avoir été comprimé. Des rapports sexuels ont été constatés.

Arnaud Malois, mort causé par un objet tranchant, section de l'artère ...

### ***Serdidi Mehdi***

Fatima Eirmal, mort causé par un accident cardiovasculaire, tachycardie supraventriculaire l'hémisphère droit du sujet a été découpé par un objet extrêmement contondant et précis. Le sillon interhémisphérique a été sectionné en deux, le cervelet a été pourtant évité. Des rapports sexuels ont été constatés.

Docteur Karim Eirmal, mort causé par une rupture des cervicales, multiples fractures et côtes cassées, consécutive à une chute.

Kevin Rilame, mort causé par un accident cardiovasculaire, tachycardie supraventriculaire, poumons comprimés.

Judith Malmaison, mort causé par une hémorragie interne...

## **D La phase enquête**

---

L'enquête va donc évoluer en fonction de plusieurs éléments, les joueurs vont donc devoir réunir des informations. Voici les déductions qu'ils peuvent faire en interrogeant les personnes intéressées et enquêtant.

La mort cardiovasculaire est provoquée par une peur irraisonnée, par une phobie, en enquêtant dessus les joueurs peuvent être amené à faire plusieurs découverte :

Les 3 meurtres ont en commun d'être victime de phobie :

Sévérina Maréli : taphobie (peur d'être enterré vivant)

Fatima Eirmal : myxophobie (peur de la poussière)

Kevin Rilame : ailourophobie (peur des chats)

Le clown exacerbe les peurs de ses victimes, il est capable de les transformer en phobie. Il sonde le cerveau de ses victimes. En fait le Clown transforme en psychopathologie une névrose... Nous avons tous des névroses en nous mais dès qu'elle nous empêche de vivre elle devient psychopathologie et doit donc être guéri.

## *Campagne Vae Victus, Scénario n°5, La Tour Sombre*

S'ils ne trouvent pas par la magie ou qu'ils veulent en savoir plus.

La mère de Sévérina habitant dans la ville aussi témoignera de la volonté de sa fille d'être incinéré. Elle se rappelle d'une discussion faite autour de la table. Cette famille croyante a très mal accepté la volonté de la fille de ne pas être enterré comme tout bon chrétien.

La peur de la poussière de Fatima Eirmal peut se remarquer quant au côté maniaque de Fatima, le docteur Eirmal peut être amené à penser qu'il s'agit en fait d'un début de myxophobie.

Les parents du petits Kevin pourront confirmer sa peur des chats.

La jeunesse des victimes a elle seule doit permettre au joueur d'évaluer les pouvoirs de leur mystérieux ennemis.

L'analyse médicale des 6 morts a une particularité, si les joueurs sont très fort, qu'ils poussent les recherches en ce sens, ils peuvent remarquer que la partie la plus ancienne du cerveau de Fatima Eirmal a été épargné. L'analyse des autres cerveaux décèle une activité anormale au niveau de sondes thêta. D'après un neurologue il s'agit du siège de la domination chez l'homme...

Les meurtres ont en commun d'avoir en leur nom un anagramme :

Mareli

Eirmal

Rilame

La déduction est que le tueur cherche à se moquer des joueurs, il les teste. Il s'amuse diaboliquement.

Si les joueurs suivent cette piste, ils verront que le nombre d'anagramme est impressionnant, à titre indicatif :

Relima : 30 personnes

Leimar : 50 personnes

Leimer : 40 personnes

Liamer : 70 personnes

Le dernier point commun : les victimes aimaient passionnément leur moitié.

Ce dernier point est le plus important car il y'a plusieurs niveau d'analyse, c'est les joueurs qui doivent trouver les éventuels psychanalyste et psychiatre n'indiquant que peu de chose. Sauf Sidonie Fouquet.

Niveau psycho, niveau légende, niveau ésotérique.

1. Niveau psycho : le tueur est victime de frustration sexuelle évidente, la coupure du cœur, du cerveau et des yeux, témoigne de son incapacité à aimer. Aimer c'est le cœur, l'esprit, les yeux étant les fenêtres de l'âme par lequel s'exprime l'amour.
2. Niveau légende : la coupure de l'amour se retrouve dans beaucoup d'expression, cf bibliothèque un peu plus loin, notamment la croyance en l'âme soeur
3. Niveau ésotérique : la recherche par le clown d'une fusion (cf plus haut), c'est pour cela que symboliquement il mange la moitié du cœur du cerveau et de l'œil. Il ne sait pas qu'il s'agit des parties d'un rituel oublié.

A noter qu'une profiler habitant la ville sera associée à l'enquête : mme Sidonie Fouquet-Liamer. Cf chrono. Elle se présentera sous la dénomination Mademoiselle Sidonie Fouquet.

## **E SIDONIE**

---

Sidonie Fouquet sera présenté aux joueurs sur les coups de 12 H 00, elle est très forte, son visage est doux malgré le nombre de rides. Ses yeux sont tristes. Sa voix témoigne d'une vitalité, et d'une fermeté certaine.

### *Campagne Vae Victus, Scénario n°5, La Tour Sombre*

Sidonie a choisi la profession de profiler, pour se jeter à corps et âmes dans un métier exigeant où sa personnalité s'efface au profit de celle complètement cinglée des tueurs et autres psychopathes. Bien sur elle-même ne sait pourquoi elle a vraiment choisi ce métier. Sidonie protège sa vie privée et préfère se faire appelée par son nom de jeune fille : Fouquet. Le titre de mademoiselle la fait passer pour une vieille fille auprès de ses collègues. Elle n'a pas de trace au niveau de son annuaire, elle est très intelligente. Elle habite l'île des pêcheurs. Seul le commissaire sait qu'elle est mariée, cela fait partie de leur secret. D'instinct elle saura que les joueurs ne sont pour rien dans ces meurtres, en vision ka, son ka soleil est de niveau assez initié. Sans maladroites des joueurs elle devrait s'associer à l'enquête avec les joueurs.

Ils chercheront à anticiper le prochain meurtre

La base simple des anagrammes ne suffira pas, il faudra rajouter des enquêtes téléphoniques de type et dresser un profil type.

Ex :

- Personne qui aime follement
- Jeune
- Anagramme
- Peur marquée phobie

Au joueur d'aider le travail des enquêteurs, il faudra traiter par priorité :

1. Anagramme
2. Phobie
3. Amour
4. Jeune

Voici un tableau prenant pour base les anagrammes et pouvant être dressé au bout de deux jours d'enquête :

Base : 750 Anagrammes (700 personnes contactées)						
PHOBIE	ETAT civil	AMOUR	AGE			
50 personnes	200 Célibataires	100 personnes se	Inf 20 ans	21 à 40	41 à 60	Sup 60 ans

*Serdidi Mehdi*

disent avoir une des principales phobies (30 femmes, 20 hommes)	300 Mariés 200 Divorcé 50 Divers et veuf	disent aimer follement leur moitié, 300 disent aimer, 150 disent apprécier, non renseigné pour le reste	10%	30%	35%	25%
---	--	--	-----	-----	-----	-----

Six personnes (aux dires de commissaire plus une donc 7 véritablement) correspondent au croisement de tous les paramètres. Qui plus est ils sont tous à une ou deux rues des autres. Sans doute les joueurs chercheront à protéger les familles en question. Dans tous les cas le commissaire ne permettra que l'octroi d'une patrouille.

Le commissaire a autre chose en tête, le mari de la profiler avec qui il restera la matin du 30 juin en âpre discussion, à travers la vitre on dirait qu'il supplie la profiler, qui fait de grand non de la tête, il ouvre les mains pour convaincre.

1. Gilberto Remali, claustrophobe, italien, amoureux de sa maîtresse Sylvette Marenti, 30 ans. Il tentera de draguer une joueuse éventuellement. Il est amoureux de toute les femmes, avec l'accent italien « Ma, qu'est-ce que vous voulez, moi j'aime toute les femmes, petite, grosse... ». Ce n'est donc pas le candidat idéal.
2. Amélie Alimer, hypnophobe (peur du sommeil), allemande, amoureuse de son chat benji. 24 ans, nightclubbeuse. Elle accueillera les joueurs avec des cernes monstrueuses, des cachetons partout... Ce n'est donc pas la candidate idéale
3. Benjamine Lamire, française, 23 ans, Lyssophobe (peur de la rage), elle est fiancée à Paul Courtois qu'elle aime passionnément. Candidate idéale voir plus loin
4. Yacine Merali, algérien, 21 ans, ornithophobe (peur des oiseaux), aime follement Marie Rochepierre. Candidat idéal mais ne sera pas choisi. Donc libre à vous d'en faire ce que vous voulez.
5. Sévérino Melira, cynophobe, porto-ricain, amoureux de sa Marie-jeanne, 26 ans. C'est dans une atmosphère enfumée, sentant des substances illicites, qu'un espèce de Bob Marley accueillera les joueurs. Ce n'est donc pas le candidat idéal

## *Campagne Vae Victus, Scénario n°5, La Tour Sombre*

6. Mikaëla Eliram, israélienne, 7 ans, hyppophobe (peur des chevaux) amoureuse de son copain du dessous Nathan ben Raïm 6 ans. Candidate idéale voir plus loin.

Résumé : candidats idéaux : Benjamine Lamire, Yacine Merali, Mikaëla Eliram.

Le clown S attaquera Benjamine et Mikaëla. S'il rate Benjamine, il s'en prendra à Yacine. De toute façon inspirez vous de la chronologie évidemment très indicative.

### **F Chez Benjamine Lamire**

Française, 23 ans, Lyssophobe (peur de la rage), elle est fiancée à Paul Courtois.

Son appartement est joli, rue Banpierre, 130 M<sup>2</sup>. Elle sera entrain de discuter ou de cuisiner quand les joueurs viendront lui rendre visite, sa grand-mère s'occupe de son petit-fils dans le salon. La belle brune est ouverte, bien dans sa peau, une jeune femme charmante. Elle porte une bague de fiançailles. Son fils, Michel, 5 ans est le symbole de sa femme heureuse en amour.

Voilà bien longtemps, que dans cette ville elle fuit les animaux, qu'elle a oublié sa peur d'enfance, la peur de la rage.

Elle sera très accueillante.

Lorsque vous l'aurez décidé, les plombs sauteront, plongeant l'appartement dans une semi obscurité. La porte s'ouvre, couinant légèrement. Un être assez grand, du cuir de la tête au pied, manteau noir, un casque de moto, entre dans la pièce.

« Paul, c'est toi ? demande Benjamine

- Ben oui ma chérie, répond l'être vêtu de cuir, qui sont ces gens ? dit-il en enlevant son casque.

Et oui parfois un être en noir n'est pas forcément un méchant.
--

- Mamy est venue aujourd'hui
- Ouep, ça va mamy ?

Il s'approche de son fils Michel et l'embrasse fortement.

Benjamine : vous mangerez bien avec nous / Mamy : vous prendrez bien quelques petits gâteaux (que les joueurs accepte ou non le repas)

Le clown S est déjà présent, dans l'esprit de la Mamy, il la contrôle à peine une heure avant les joueurs. Il a mis du somnifère dans les gâteaux. Il comptait utiliser Michel puis Paul pour finir le travail. La présence des joueurs fait qu'il ne cherchera « qu'à » assassiner Benjamine, en lui arrachant la langue et la coupant en deux avec un couteau bien aiguisé (seul Paul a la force de faire cela). Il ne sera jamais présent physiquement.

A vous de jouer, rappel le clown S prendra l'esprit de Michel de Paul s'il le faut, il peut utiliser la mamy pour attirer les joueurs. Si bien sûr les joueurs mangent les gâteaux, ils s'endorment (sauf un test endurance VS très virulent). Le signal de départ de l'attaque est assez évident, un chien sort de derrière une plante (il fait toujours sombre), un loup sort de derrière un meuble et enfin un ours !!! Ils bavent, la rage est visible. Bien que ce soit des visions, elles paraissent réelles pour tous, il faudra les combattre. Car si dans l'esprit des joueurs, les créatures sont vaincues elles le seront définitivement. La morsure éventuelle d'un animale est contagieuse tant qu'ils sont dans la sphère de contrôle du Clown. Lorsqu'ils n'y seront plus la maladie cessera. Dans la sphère la morsure sera « réelle ». Sphère = appartement. Benjamine sera prise de tremblement, puis hurlera, son souffle deviendra plus court, elle s'effondrera, elle sera très vite au bord de la crise cardiaque !!!

Si par miracle Benjamine s'en sort, il tuera Yacine à vous de faire en sorte que cela arrive.

### **G Mikaëla Eliram**

Israélienne, 7 ans, hypophobe (peur des chevaux) amoureuse de son copain du dessous Nathan ben Raïm 6 ans.

Ses parents et ceux du petit Nathan ben Raïm sont en pleine réunion ou dîner.

Les joueurs se concentreront sur la petite. Le clown usera de son talent pour envahir les esprits des parents présents, voir du petit Nathan. Le clown n'a pas assez prévu son coup comme Benjamine, il aura du mal à tuer la petite Mikaëla, il évoquera des chevaux et terrorisera la petite. Il fera se suicider ou éliminer par les joueurs tout les parents présents. Seuls les deux petits s'en sortiront. Le petit Nathan conclura la séance d'action par un petit « on flotte tous en bas » puis ses yeux clignoteront quand le clown quittera son esprit.

Au mois les joueurs connaîtront leur adversaire...

## **Scène IV LA DESTINEE**

De retour au commissariat, le commissaire et la profiler ne sont plus là, le commissaire a demandé à être remplacé. En enquêtant auprès de la brigade. Les joueurs peuvent apprendre qu'ils sont partis sans dire où vers 16 h 15. L'adresse du commissaire peut être trouvée mais pas celle de la profiler. Le commissaire réside au 36 rue saint jean. Il habite un petit studio dont l'intérêt principal est les photos se trouvant dans un album. On le voit, accompagné d'une jeune fille un peu boulotte et montrant des diplômes de promo de commissaire. En y regardant de plus près la jeune fille est Sidonie Fouquet. Sur une autre photo, on le voit assister au mariage de Sidonie !!!! Il est le témoin de la demoiselle.

A la mairie les joueurs avec beaucoup de persuasion pourront connaître le vrai nom de Sidonie et de son mari : Sidonie Fouquet-Liamer mariée à George Liamer, 29 ans. L'adresse des époux est l'île des pêcheurs. D'après le cadastre, la villa Liamer est au nord de l'île qui se trouve à 10 km par la mer...

L'île des pêcheurs peut être découpée en plusieurs zones : une zone marécageuse et infestée de moustique, serpent et autres joyeuseté. Cette zone est la zone sud de l'île, contenu de l'agitation de la mer et du non éclairage, les joueurs ne peuvent avoir comme choix que d'accoster le long de la berge côté sud. La deuxième partie est la forêt. La 3<sup>ème</sup> est composée d'un amas rocheux, d'une plage et d'un domaine.

Là attention, des pièges à loup sont disposés, clôture électrifiée, des chapelets et talismans ornent des poteaux.

La maison est un petit château bien entretenu, mais les éclairs qui commencent à frapper illuminent lugubrement le domaine.

La traversée de la zone marécageuse enverra les deux arkaïm dans leur ascendance respective.

1998

### *Serdidi Mehdi*

Laurence Reeves, Meredith sa femme et leur fils Philippe, 16 ans pique-niquent dans leur jardin.

« Laurence, ce soir je dois m'occuper d'un stand à la kermesse du village d'à coté. »

Meredith paraît troublée. Veux-tu m'accompagner ?

Elle insistera jusqu'à ce il accepte.

Au cours de la kermesse, des stands de ventes de bibelots, des jongleurs, Meredith est chargée de faire la collecte pour l'UNESCO. Elle va être tentée par une bohémienne qui l'invite à lire l'avenir.

Elle lui pose les cartes et dit (Laurence se débrouillera sans doute pour écouter la conversation) :

« Un danger vous guette, il est là pour vous, il est le double de son monde, votre lignée est en péril, votre petit-fils sera un héros de son temps. On cherchera à le tuer.

- Je ne vous crois pas !
- Votre mari s'appelle Laurence Reeves, son père s'appelle Sean Reeves. Il vous a rencontré dans un jardin public, votre livre est tombé dans une fontaine, il vous l'a ramassé et vous l'a tendu et a dit : votre livre ne mérita pas cela mademoiselle
- Nous étions seul dans ce jardin et il a peine murmuré
- Ce que je vais vous dire maintenant dépasse l'entendement. Et vous ne me croirez peut-être pas. Votre mari est un être exceptionnel, c'est un ar-kaim. Votre lignée voit passer un esprit qui traverse vos corps. Laurence n'a pas encore reçu cet esprit mais cela viendra dans l'année qui vient. Un objet fantastique va être découvert dans une ville d'Egypte dans un an jour pour jour. Il appartient à votre mari. L'homme qui le trouvera s'appelle Philippe Brissaud, un archéologue, il devra le remettre à Laurence, ce soir vous devrez prévenir ce M. Brissaud. Cet objet est sa quête. Ils sont deux, un ici et l'autre ailleurs. S'il vous tue, s'en est finit de votre lignée
- Vais-je mourir ?
- La question est de savoir quand
- Quand ?
- Je ne sais pas, seul vos enfants comptent, car s'il vous tue avant que vous ne préveniez le professeur Brissaud, cet être diabolique empêchera votre petit fils d'accomplir une destinée dont notre vie en dépend.
- Pourquoi ne tuera-t-il pas notre fils ?

*Campagne Vae Victus, Scénario n°5, La Tour Sombre*

- Vous êtes très intelligente. Votre petit fils aura 4 gardiens dont le 1<sup>er</sup> se remarquera ce soir. Les mannush protégeront votre lignée, ils l'ont déjà fait il y'a plus de 3000 ans, ils recommenceront, elle s'appellera Samia sa destinée et celle de votre fils sont communes... Mais vous ne devez rien dire à votre famille, leur réaction sont... disons imprévisible

- Les mannush ? vous délirez

(La bohémienne se met à chanter qq'se)

la bohémienne reprend

Puis Meredith s'en va. Si Laurence Reeves s'approche, empêchez-le par les stands à la Luna Park, la foule. Elle trouve la 1<sup>ère</sup> cabine téléphonique, affolée, elle téléphone aux renseignements. Ceux-ci l'envoient bouler. Elle court vers son stand de Kermesse. Mais là dans la foule, elle se sent observée : un Clown : d'énorme pompom rouge donne un ballon à une petite fille. Sur les ballons il y'a marqué : on flotte tous en bas. Il se retourne vers Laurence Reeves et lui fait un coucou avec ses gants blancs et un sourire carnassier.

La suite est le point de réunion entre le souvenir de Soledonne Torinem et de Nalanjael.

Torinem se retrouve dans le corps de son père âgé alors de 45 ans (il se sait célibataire, sans enfants et habite Paris. Il sait qu'il est arkaim). Il se tient dans un salon richement décoré. Ses yeux sont rivés sur le fleuve qui coule dehors. On toque. La domestique s'approche :

- Maître Laurent, Un dénommé Lorenzino Reeves demande à vous voir.

Lorenzino ouvre la porte, instantanément la personne lui paraît familière, il émane de cette personne une aura impressionnante. Derrière lui dans son ombre une personne se trouve invisible. Lorenzino dira :

### *Serdidi Mehdi*

- Votre fils que vous aurez bientôt sera un jour appelé à de grandes responsabilités. Pour des raisons qu'il ne m'est pas permis de révéler, sa mission pourrait être mis en péril si vous ne rencontrez pas sa mère à cause de la sentinelle. Vous auriez du la rencontrer plus tard mais l'alter ego de la sentinelle de ce monde profane est au courant à cause du vase, lorsque votre fils, devenu général la sentinelle a réussi à communiquer avec votre monde. Nous avons réussi à savoir que l'alter ego de la sentinelle sera dans 6 heures précises à cet endroit : une kermesse dans la banlieue de Londres. Voici une photo de la femme que tentera d'assassiner l'alter ego (que Lorenzino ne connaît pas). Elle tient un stand pour l'Unesco.... Ah j'oubliai, votre enfant ne sera jamais en sécurité sous votre aile, confier le à cette personne (il tend une feuille blanche avec marqué : Sylvain Fourier, 3 rue de la branche, 75001 Paris), il appartient à un groupe capable de le protéger, jusqu'à la transmigration.



l'homme dans l'ombre réagit :

- Lorenzino, il suffit, il est temps de retourner de là où nous venons.

Torinem sera donc à quelques mètres du stand, lorsqu'il verra Michelle Firewood entrain de parler à une femme qui lui prend le col de manière énergique il entend toute la conversation. Immédiatement il est subjugué par Michelle. Il remarque un jeune homme qui semble interpeller la femme stressé et qui les quitte

Nalanjael est dans le corps de Martine Severin, 40 ans

*Campagne Vae Victus, Scénario n°5, La Tour Sombre*

Qu'est-ce qui se passe ?

Derrière le stand : Meredith Reeves dit :

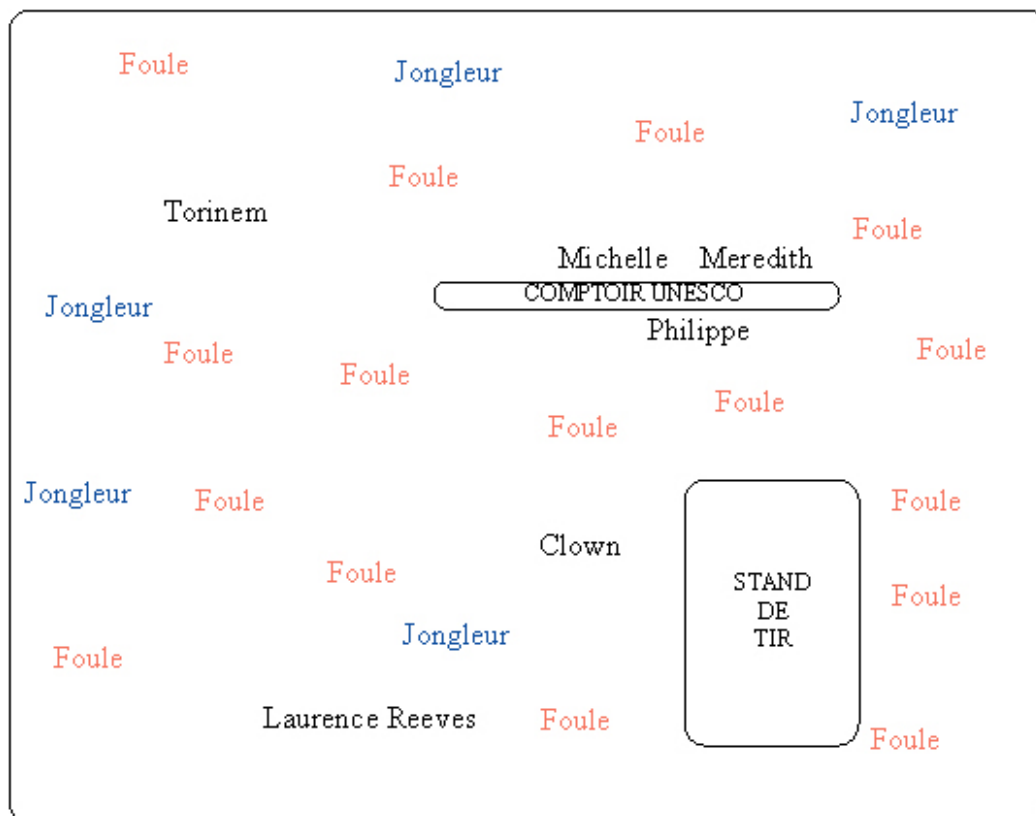
- voici un chèque de 50000 livre pour toi, si tu me rends ce service.

Michelle répond,

- je refuse, je te le rendrai gratuitement, tu es mon amie. (Meredith jette le chèque dans la corbeille pour l'Unesco)
- ok (reprend Meredith), dis simplement à monsieur Philippe Brissaud, un archéologue de la ville de Tanis, que dans un an il trouvera un objet, qu'il devra remettre à mon mari. Je sais c'est fou, mais j'y crois. (elle souffle beaucoup et de la sueur perle sur ses tempes), promet moi que tu le feras.
- Euh mais euh....

Philippe Reeves (le fils de Laurence et de Meredith) s'approche de sa mère du côté donateur donc entre sa mère et le clown. Soledonne, Torinem et Meredith remarquent le clown qui prend de son pantalon ample et blanc un fusil, il est à hauteur d'un stand de tir et fait mine de tirer sur une cible, le tenancier du stand se met à rire fort et la foule aussi (donc il est impossible de causer intelligiblement), le clown pivote et met en joue le fils. Les joueurs prendront les décisions qu'ils veulent mais Meredith glisse sur la table comptoir et pousse de côté son fils. La balle l'atteint en plein cœur et s'effondre. Le clown usera de son pouvoir de manipulation pour user de l'esprit de quelques badeaux pour s'enfuir, il enverra sur Laurence et Torinem deux jongleurs dont il domine l'esprit. Le clown usera de son pouvoir pour contrôler quelqu'un qui essayera d'étrangler michelle.

Scène d'action donc, voici une aide visuelle



A la fin de l'action, ils se retrouvent à la fin de la jungle

## **Scène V JANUS ET SON TESTAMENT**

Ils arrivent à l'orée de la forêt, une statue devant eux : 3 m, un visage qui pleure.

Une maison faiblement éclairée, en s'approchant et en regardant à travers la fenêtre.

Sidonie semble se disputer avec quelqu'un un homme, son mari

« Tu vas mourir si on reste ici... hurle t-elle »

Dehors la tempête commence à se lever. Le vent devient furieux.

## *Campagne Vae Victus, Scénario n°5, La Tour Sombre*

Dans un coin de la pièce on peut voir un petit garçon recroquevillé, ses genoux touchant son menton. Les joueurs interviendront sans doute. Sidonie fera les présentations, d'abord son mari puis le gamin. Et là c'est l'étonnement, il ressemble énormément à Torinem. Dehors les éclairs commencent à frapper, illuminant la pièce principale d'une lueur malsaine. « Je vous présente notre fils : Janus ». Ce dernier est sur la voix de l'adoption en interrogeant le couple.... C'est pour ça qu'il n'apparaît pas dans les listes. Ils l'ont trouvé un jour il y'a 6 ans au pied de la statue au visage triste, ils portaient un médaillon avec écrit « Janus ».

Le terme Janus devrait montré aux joueurs que le défaut d'amour du Clown S n'était que le manque « fusionnel » né de la division, le manque du double. Une discussion avec Sidonie peut justement faire comprendre cela. Leur mettre sur la voix. C'est en comprenant que le clown S cherche l'unité qui les mettra sur la voix. Il faut comprendre en fait que le partage de personnalité clown D et S vient du fait qu'en percutant l'esprit de Nalanjaël, il s'est trouvé doublé de la présence de la Nalanjaël en PJ. Son esprit à lui s'est mis en quête de son autre soi. (je sais c'est compliqué mais la raison des fous est parfois bien étrange). En clair le clown S cherche le clown D et réciproquement. Le clown à travers l'action des joueurs arrive à comprendre cette quête du double, ce qu'il ignore encore c'est l'existence de ces deux personnalités. Pour l'instant en tant que MJ on ne comprend pas pourquoi le Clown D a envoyé sur la trace de lui-même Clown S. Jusqu'à présent la personnalité clown D n'a pas refait surface, il n'est pas au courant de ce qu'on fait les joueurs. Quelques secondes après que Sidonie ait prononcé le mot Janus, apparaît dans un souffle atteint les joueurs, la porte vient de s'ouvrir, dans l'encadrement : Nalanjael la vieille.

Elle dit qu'elle a suivi les joueurs et qu'elle vient les aider. Si les joueurs lui cause le clown comprend qu'il est atteint d'un trouble de personnalité et qu'il recherche la fusion, il commet encore une petite erreur. De toute façon il ne tardera pas à comprendre. Et oui le PNj se cherche, même lui ne sait pas pourquoi il commet ses meurtres...

Janus devrait poussé les joueurs à se poser des questions sur un tel nom. La statue dehors suppose une autre statue, l'mythe de la fusion est la compréhension d'un point nodal de la personnalité : un point central. Les deux statues sont espacées de plus de 500 m. entre les deux au milieu se trouve une souche dans laquelle il faut fouiller pour trouver le testament du Général Torinem. Le testament sous forme d'Adieu explique plein de chose (cf aide de jeu) en outre il relève l'emplacement d'un souterrain. Les conditions météo deviennent épouvantables. Il faut faire vite. C'est bientôt l'apocalypse dans la jungle. L'entrée du souterrain est caché par un tas de branches, de feuilles et de terre.

### *Serdidi Mehdi*

Les joueurs rentreront dans le tunnel, sur les parois du mur des dessins sont réalisés : un cœur est dessiné, un long filament est tracé en partant du cœur et enroule à 5 m un cerveau, le long filament repart sur 5 m et semble sortir par les yeux. Effectivement les meurtres semblent liés. Puis une tombe se dresse sur le chemin dans une pièce circulaire : ci-gît Laurence Reeves, glorieux fils de lumière !

Laurence Reeves joueur aura un choc en touchant sa propre tombe du ka soleil résiduel remonte le long (sortant directement de la terre Laurence Reeves mort) et pénètre Laurence Reeves joueur, il a alors le Flash : il s'entend dire et se met à prononcer à haute voix, « voilà un antique rituel : le rituel de la fusion. Deux arkaïms ouvrant leur cœur par le vase et pensant l'union regarderont d'un seul regard, ceci est le talent de Varuna, puisse t'il être compris. » Le clown S retraçait le rituel car il a oublié son passé aussi et seules des bribes tirées de son inconscient ont ressurgi avec la séparation des personnalités (si ce n'était pas déjà fait à cause des joueurs les clown S et D ne peuvent plus s'ignorer, le clown est guerri).

Soudain Nalanjael se met à parler la vieille se met à parler d'une voix sec : « ainsi c'était donc ça, je suis à la recherche de la fusion de mon alter-ego du monde profane, oui car si je suis immortel je ne suis pas intemporel ». Derrière les joueurs la voix du clown retentit : « ainsi le vase ouvrira mon cœur, l'énergie libérée, le pont entre les mondes me permettra de fusionner avec mon alter-ego et notre puissance sera incalculable, les synarques m'aideront en cette tâche n'est-ce pas, je suis l'ar-kaïm de l'hydre de Lerne ? Anselme da Spalda apparaît à droite du clown, un synarque non connu à gauche. Que le combat commence ! Les joueurs sont cernés par nalanjael contrôlé par le clown, le clown lui-même, Anselme da Spalda et le synarque. Le clown ne peut être détruit que par son propre sang, son propre ADN comme le mythe du poison de Lerne.

A la fin du tunnel, une senteur de rose gagne les narines des joueurs en sortant, les joueurs voient sur le sommet d'une colline au loin au milieu d'un champ rouge de roses : l'ultime étape :

La Tour Sombre

## Acte 4 PUISSENT-IL TROUVER LE CHEMIN EN LEUR CŒUR

### Scène I MOÏSE

#### A Partie 1

---

Cd LOTR lothlorien

Les joueurs respirent les roses parfumées, des champs et des champs couvrent le chemin jusqu'à la tour. Elle se dresse comme un doigt pointé non pas vers le ciel mais une boule lumineuse qui irradie la plaine des roses d'une lumière laiteuse. Pour la première fois les rayons solaires sont visibles et coule dans les douves de la tour. Les éclairs parsèment le ciel. L'atmosphère est oppressante, c'est le cœur serré qu'ensemble vous vous mettez à marcher.

Un arc-en-ciel semble partir de la tour. Il est l'heure d'affronter les secrets de la noirceur du centre du monde. Vos pas couchent les roses. Une impression féroce vous gagne, sous les roses, la mort. Avez-vous la fois ? Le vase irradie une lumière plus forte que d'habitude. Le bébé pleure et pour la première fois il n'a ni faim, ni soif.

A mesure que vous avancé, il vous semble que la tour gagne en énergie. Vous arrivez au bords de la douve est. Le rayon d'or encercle un disque de pierre. Le dessin est celui de la maison de la vierge. Un hologramme apparaît un arkaim (visible en VK). Il a les yeux fermés son corps est celui de Lady Di, quand les joueurs seront prêts, il dira en laissant ses yeux fermés :

« Je suis Spika (son image se modifie légèrement elle passe de Gwenever à Marilyn Monroe pour finir à nouveau sur Lady Di), j'ai l'honneur d'être le premier arkaim de la vierge. Gardienne de la Tour. »

Son visage est doux, mélange de fragilité, de candeur et d'innocence. Elle ne répondra à aucune questions, c'est elle qui les posent :

### *Serdidi Mehdi*

« Qui êtes-vous ?

« D'où venez-vous ?

« Que pensez-vous du message d'Akhenaton et des 22 arcanes ?

Si les joueurs ne sont pas trop bourrin, elle leur dira :

« La Tour Sombre symbolise et représente l'union des maisons. Les nephilim, les selenim, les arkaim, les bohémiens doivent comprendre qu'il s'agit là du nouvel ordre cosmique. Nous les 13 gardiens devons garder la tour, si ces mots vous comprennent alors vous en êtes les responsables. Le 13<sup>e</sup> gardien siège à la Tour.

Le MJ comprendra ici que l'ordre en question est un ordre fondé sur les 13 maisons et non les 22 arcanes, celles-ci étant dépassé.

Si les réponses sont satisfaisantes, Spika les laissera passer sans discussions. Si les joueurs entreprennent de faire le tour, Spike leur dira : « je doute que vous ayez le temps car ce soir le 13<sup>e</sup> gardien sera bientôt couronné et son jugement sera altéré ».

Au fur et à mesure que les joueurs avancent vers la tour, les douves de ka soleil semble irradié de force la tour sombre. Un homme, fin presque efféminée, d'une vingtaine d'année attend les joueurs (il s'agit de Chiron qui est irrepérable de façon magique). (CDZ 4 13)

« Bienvenu Pistoléros, je suis un prince de Zélande, le chambellan de la tour, venez, entrez ! »

Il se retourne et dit « Regarde la maison de Zélande, rose et luisante comme un coquillage. Regarde! Apprends à voir ». Les portes en obsidienne de la tour s'ouvrent dans un fracas digne du tonnerre. La tour expire un souffle qui caresse vos visages. Un chuintement se fait entendre. Le vase atteint 50 degrés environ. Des silhouettes semblent émaner du vase. Le rez-de-chaussée ressemble à la galerie des glaces disposée en rond, au milieu un énorme escalier mène au premier étage. Des bouddhistes sont de part et d'autres d'un chemin pavé de roses et qui s'arrête au bas de l'escalier. Ils font de ohms (CDZ cd4 06). Le chambellan adresse un signe de tête aux bouddhistes qui s'arrêtent. Le silence emplie la salle, à la rigueur nous pourrions entendre le cœur des joueurs.

Chambellan dit :

« Montez avec moi, pistoléros

### *Campagne Vae Victus, Scénario n°5, La Tour Sombre*

Vos pas font « tong, tong », l'obsidienne fait résonner vos pas.

vous gravissez les escaliers de marbre et atteignez un espèce de balcon qui donne sur 5 portes construites dans le fond de la tour (elle devrait donc donner dehors). La porte centrale a un symbole en forme de pentacle. Sur chaque extrémité se trouve une cavité profonde de 2 cm, sauf une extrémité : une cavité en forme de main adulte.



Le Chambellan reprend :

« Si vous voulez monter au sommet, vous devrez trouver les cinq médaillons, car vous n'êtes ni venu par le nadir, ni par le zenith. Pour trouvez ces médaillons vous devez passer les 4 autres portes, mais les lois de la tour ne permette qu'un seul et unique voyage, et celui ne peut durer plus de 3 heures, une pour chaque ancien et créateur de la Tour...

Si les joueurs demandent :

### *Serdidi Mehdi*

Où ils pourront trouver les médaillons ? Il dira que « seule la sagesse compte et que la valeur doit être prouvée »

Qui sont les trois anciens, à la grande surprise des joueurs, il leur dit :

« La tour est pré-Atlante et a été créée par... Epiméthée (Akhenaton)... Prométhée et Ram !!! »

Peu importe le choix de la porte elle donne sur le monde suivant : Les Incas

## **B Partie 2 Le roi est mort vive l'empereur.**

---

Lara Fabian "Humana".

La porte en l'ouvrant donne sur une plaine avec au loin des murs qui donne sur cette vue :



Dès qu'ils auront passé la porte, ils surplomberont ladite vue. Celle-ci se précise et les joueurs commencent à voir le peuple Incas travaillés, le mont Machu Picchu est devant eux.

Quelques infos générales :

Il semble. en effet. que même au temps de l'Empire inca, l'accès à machu piccu en était réservé à quelques élus. Il s'agissait vraisemblablement d'un sanctuaire.

Tout comme Pachacamac et les autres lieux sacrés de l'Empire inca, Machu Picchu abritait des prêtres, des hauts fonctionnaires, des domestiques, des artisans, et surtout desacclas, ces vierges consacrées au service du dieu-Soleil. La cité découverte par Bingham demeura inaccessible jusqu'à ce qu'une mission archéologique découvrit en 1940 le "Chemin de l'Inca" qui, à travers la "Vallée sacrée des Incas" mène à la citadelle.

La scène qui se passe dans cet akasha, marque deux grands moments celui de l'arrivée de Prométhée en 1531 de ce monde et celle de Chiron en 2003. Afin de faire venir, le capitaine dans le monde Prométhée va faire un cadeaux au roi.

Le chambellan passe la porte avec eux : et leur dit :

Nous sommes en décembre 1531, dit-il d'un air triste, l'empire des Incas est à sont apogée. Il y'a plus de 15 millions d'habitants. Les wowakan n'existent pas dans ce monde. Seuls les humains existent. Cet akasha issu des rêves des habitants des réserves américaines, ne connaît pas les immortels. Le médaillon est possédé par le roi de Guatavita. La première porte s'ouvrira à ce prix. Puis le chambellan disparaît

A peine ils avanceront que des gardes courent vers eux. Soit ils s'enfuient et très vite les gardes leur sauteront dessus. Scène d'action nianiania. Ou ils chercheront à discuter et un des garde ira demandé à son supérieur quoi faire. Il reviendra avec une véritable armée.....

Les joueurs peuvent remarquer que les gens semblent préparer une cérémonie, les fleurs sont mis dans des paniers, l'or est fondu. En arrière fond, ils peuvent s'apercevoir qu'on fait travailler les gens de façon très dur.

## *Serdidi Mehdi*

Quelles sont les possibilités ?

- 1) agressivité, s'enfuit =====> scène d'action nianiania
- 2) utilisation d'une magie voyante ou utilisation culturelle des croyances et des légendes incas ==> sacrifice
- 3) solution non envisagée => improvisation

## *Campagne Vae Victus, Scénario n°5, La Tour Sombre*

Pour l'hypothèse 1), ça finira en prison ou en échappée

Pour l'hypothèse 2), Des nephilim particulièrement malin peuvent même se faire passer pour des dieux et l'arkaim pour le dieu soleil ! du moins jusqu'à la fin de la scène (en utilisant la tchatche ou la magie). Dans le doute dans l'un cas comme dans l'autre les autres seront mis en prison ou aux arrêts.

Je tiens ici à préciser toute l'importance de l'interculturalité, il n'y a pas dans ce monde d'existence des êtres immortels aussi l'arrivée de ces êtres fabuleux peut être pris pour de la déité ou pour des monstruosité selon le roleplay.

Toutefois, le commandant en chef leur dira : dans ce cas :

« Bienvenue »

Il vous montre une bâtisse avec des escaliers et une placette au dessus. On (des femmes arrivent) amène dans une pièce les PJs homme et dans une autre les femmes. On les laveras et on les feras revêtir de belle robe. Lorsqu'il sortiront une foule immense les accueilleras, avec des borborigmes « Illapa Illapa » ou « viracocha viracocha ». Puis tout le monde s'agenouille. On fait monter autant de jeune fille qu'il y'a de joueurs et un seul pretre. On aligne des jeunes femmes devant une table. Le prêtre monte sur la table avec une jeune vierge et s'incline vers un des « dieux joueurs » en présence, il sort un couteau sacrificiel. « Puisse les Dieux accepter cette offrande, il regarde profondément le PJ et guettera un signe de sa part ». Autant dire que si un joueur n'accepte pas le sacrifice, il nie aussi son identité de dieu. Donc Baston. Et donc ça va être plus difficile d'atteindre le sommet. S'il réussisse cette épreuve, on les mènerait au Roi pour qu'il cède sa place et reconnaisse les dieux. Dans tout les cas ils passeront par la place centrale

Les infos qu'ils peuvent glaner :

Le roi de Guatavita (le sapa Incas, ou roi unique) tomba profondément amoureux d'une jolie jeune femme de la tribu voisine. Il l'épousa et ils eurent une fille. Mais le roi se consacrait beaucoup à sa fonction, tout en se laissant aller à la débauche, trompant et oubliant son épouse. Celle-ci, se sentant abandonnée se désespérait. Cependant, les deux époux aimaient profondément leur fille.

Il faut particulièrement insister sur l'aspect que les gens sont heureux. Le sapa inca règne en maître sur l'étendue de cet Akasha.

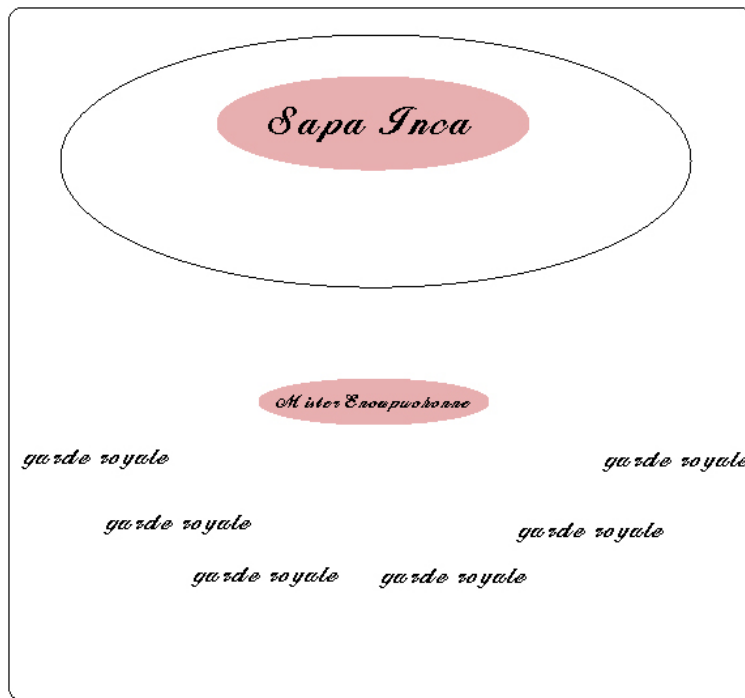
### *Serdidi Mehdi*

La place du village est nécessaire pour monter au machu piccu. Dans la foule qui s'affaire à la cérémonie, une dame fort bien habillée en robe blanche (il s'agit de la reine, la coya), un vêtement pareil à celui des autres femmes de l'empire, mais en tissu beaucoup plus fin. Le manteau, la lliclla, est attaché devant par une broche en métal précieux, le tupu ; en tant qu'Incas (noble de caste), il est de son privilège de l'Inca et de la noblesse que de porter les cheveux courts. Elle encourage les femmes et les hommes au travail (imaginée une scène au ralenti où la sourire de la dame se révèle éclatant, les hommes tournent un regard admiratif. Puis dans un mouvement ample de robe, le regard de la dame viendra à croiser celui de Laurence Reeves (qu'il soit mené par les gardes car les joueurs se feront passé pour des Dieux ou qu'ils se retrouvent après la prison proches de la place centrale à vous de gérer leur échappée de la prison). Laurence Reeves contemple une personne qui ressemble trait pour trait à Meredith (sa femme dans le monde profane), mais avec les cheveux court. Le charme opère, il faudra un test séduisant très difficile pour faire penser à autre chose pour Laurence...

La montée devra tantôt se faire discrète (si baston avant) ou en fanfare, les dieux joueurs seront montés au sommet de Machu Piccu. Le roi se reconnaît facilement à son habit. Il se distingue par sa coiffure, les fins tissus avec lesquels on avait confectionné sa tenue... Il porte un MEDAILLON du style de celui d'Esteban et de zia dans les mystérieuses cités d'or.

L'habillement du souverain inspirait le respect, ainsi que son attitude digne et impassible, l'insigne le plus important de la majesté impériale a toujours été le llautu, un ruban en laine de vigogne, enroulé plusieurs fois sur la tête. Sur le front, le souverain porte la mascapaycha, genre de mitre semi-circulaire en plumes d'oiseau. De ses oreilles, pendaient de lourds ornements en or, qui lui arrivaient jusqu'aux épaules.

La cour royale fait un demi cercle devant le roi. Mais visiblement un être est agenouillé devant lui, il porte un manteau, une puissance formidable irradie de ce petit être, voici la disposition :



L'être encapuchonné prend la parole :

« Oh grand sapa inca, fils du soleil, puisses-tu entendre ma parole, accepte ma présence, car je ne souillerai pas longtemps ta terre, celle-ci je la respecte, je ne puis donc être là mais en ce moment je viens te faire un cadeau, un don. Par deux fois on tentera de t'enlever ta terre et ton pouvoir, la première fois un être immortel Pizzaro viendra en ce lieu, il se fera passer pour le dieu soleil, il tentera ainsi de te tromper. A vous humain je dis, que vous devez protéger cet havre de paix pour l'humanité. Ne le laissez pas souillé par les êtres d'essence magique. Si tu te méfie de ce Pizzaro, tu règneras sur cette terre et de roi tu deviendras empereur. Tu seras le dernier bastion d'une humanité qui ne connaîtra pas la folie des immortels.

- Pourquoi me préviens tu vieil homme ?
- J'ai compris notre erreur
- S'il advenait que tu es raison, j'aurai une dette qui ne saurait s'effacer avec le temps
- Oui empereur
- Et cette deuxième fois ?
- Mon capitaine et servent, celui qui m'a remis son immortalité, Chiron, viendra te prévenir dans deux siècles de cette menace. Et ta descendance devra alors prendre une décision que seul un roi peut prendre.
- J'ai compris ton message vieil homme
- Maintenant je dois partir car les lois atlantes s'érigent et en d'autres lieux des humains souffrent.
- Avant de partir puis-je connaître ton nom
- Prométhée

### *Serdidi Mehdi*

Puis Prométhée disparaît.

Lorsque les joueurs arrivent, ils devront s'emparer du médaillon. Trois solutions, soit ils viennent car ils se sont fait passer pour des Dieux, soit ils se feront capter par la garde royale soit encore il lui demande tout simplement. Débrouillez vous pour que le sapa inca, impressionné leur propose un combat des chefs. La raison est la suivante, il leur laissera le médaillon s'il est battu. Il sera associé de son chef de la garde royale, et opposé à deux des joueurs.

Pourquoi, il accepte ce combat ?

Soit il considère qu'il doit faire la lumière, sur l'origine divine des joueurs qui menacerait l'équilibre politique de son empire.

Soit il considère parce qu'il repère la nature exceptionnelle du petit fils, et qu'il doit défaire ses gardiens pour être sûr qu'ils ne sont pas un danger pour lui.

Dans tout les cas, accompagnés de sa garde royale (bientôt suivi par tout un peuple) et des joueurs, il descend à la lagune derrière le mont machu piccu. (ne cherchez pas elle n'existe pas).

La lagune fait bien 200 m de diamètre, deux ponts de bois le traverse du nord au sud

Le roi inca procède au rite de l'eldorado, il se plonge dans l'eau et lorsqu'il en ressort, il se fait couvrir de poussière d'or (armure de ka-soleil de niveau +3), des dames, le couvre lentement. Le chef de la garde impérial s'avance et s'agenouille devant le roi, ce dernier le couvre (étrangement de poussière), le relève et dit en tendant le médaillon au dessus de lui :

« Ce médaillon, moi fils du soleil le remettra au vainqueur qui sera sacré dieu soleil, la victoire par la mort ou la victoire par l'eau manshuko (il désigne le chef de la garde) vous affrontera avec moi. » Maintenant qu'on leur donne des bâtons. Choisissez vos représentant

Des dames entraîneront les deux joueurs choisis par le groupe. Elles les mèneront du côté nord pendant que le roi et son capitaine vont du côté sud. Le pont fait 20 m de large pour 200 de long. L'eau turquoise file à 2cm sous le pont.

La magie y compris celle des ArK est inopérante sur les deux adversaires, à cause de l'étrange poudre d'or.

### **C Partie 3 Moïse**

---

A la fin du combat, les joueurs devront quitter l'akasha par là où ils sont venus, en cas de victoire ils seront considérés comme des dieux, et leur disparition s'inscrira au fil du temps en terme de légende. Après la bataille, le roi leur remettra ou non le médaillon. Dans ce cas, ils devront muscler leur intervention et tout faire pour le récupérer. Une fois fait leur vision se trouble et voilà les joueurs qui se retrouvent près de la place du roi en compagnie... du chambellan mais voici ce que ce dernier leur dit :

« Bravo, la 1<sup>ère</sup> clef de la tour est dans vos mains, mais avant de partir regardez et écoutez, nous sommes en 1700, leur akasha a évolué, il a traversé les époques. »

Etrangement les joueurs constatent que le monde n'a que très peu évolué (même description que précédemment). Un homme se tient devant le roi : Chiron, l'archange, il dit au roi qui ressemble à l'homme lion du 1<sup>er</sup> scénar :

« Je viens t'avertir d'un nouveau danger, un prince immortel a décidé d'envahir ton monde, les immortels vont souiller ton peuple, ta terre promise. Nous appelons cela l'invasion fuligineuse. Je viens te faire honorer la promesse de ton ancêtre, tu vas venir avec moi, à la porte céleste tu devras par l'entremise de ton descendant, dans deux cent ans emmener tout les hommes dont tu disposes. Tu doit venir avec moi et empêcher Akhenaton d'accéder à sa cité Akhet Aton, sinon le pouvoir des immortels deviendra si puissant qu'ils deviendront un danger pour tes protégés, ces immortels étant capable de parasiter vos corps bénits par le soleil. Je t'en conjure, Moïse, viens et libère ton peuple ».

Vous avez bien lu ! Moïse. Le capitaine lion.

Moïse se lève et avance vers Chiron, les deux s'envolent et traversent la porte céleste par laquelle les joueurs sont arrivés.

La vision se trouble encore une fois, nous sommes en 2003, les joueurs sont au pied de la porte céleste, ils voient les humains en troupe, le chambellan se tient par delà la porte, sur la dalle marbrée du 1<sup>ère</sup> étage de la tour sombre.

<b>Scène II SECTEUR H</b>
---------------------------

Le Chambellan leur explique qu'ils doivent rencontrer Mr Johnson dans un restaurant, il leur dit que nous sommes en 2040. Leur blessures sont guéries. Le scénario s'inspire de la description du resto d'un scénario de shadowrun. Rappel les joueurs ont six heures

## **A Ambiance à savoir**

---

L'ambiance est celle d'un retrofutur qui se passe en 2040. Le monde est gouverné par les Arkaim, des degrés (les agences de retrofutur) gère le pays. Les humains sont des agents, des administrés. Les hauts postes qui ne sont pas tenus par les Arkaim sont dévolus aux synarques.

Les Arkaim assurent la protection des agents, ils sont assistés en cela par les synarques.

Au centre de l'akasha se trouve la centrale ka, centrale énergétique, elle puise dans les rêves des arkaim et des humains la puissance pour faire fonctionner le courant, l'eau etc.... La centrale akashique utilisent 13 puces de niveau 2 en nanotechnologie qui métabolisent les rêves en énergies. La puce la plus puissance, celle de niveau 1 est dans le corps d'un arkaim cyborg appelé : le cervokaim. Les puces de niveau 3 sont incorporés dans le corps des synarques, elle permettent d'interroger et de forcer les agents à travailler. Les puces de niveau 4 sont incorporé dans le corps de chaque administré. Tout le monde est donc relié à la centrale KA. Le cervokaim a la propriété grâce à sa puce de commander tout le monde. Il est la chimère de ce monde.

Des humains ont trouvé la parade et possèdent cinq machines qui extraient la puce. On les appelle les résistants. La centrale ka ne peut les repérer, mais des agents de la paix connaissent leur existences et les traquent. Les résistants sont les restes de l'arcane du bâton.

Le cervokaim dirige son akasha au sein du secteur H, le secteur le plus protégé.

## **B Le restaurant**

---

Il se passe la même chose que dans le scénario de shadowrun. Arrivé dans le resto, un type leur glisse du pied une boîte en carton, qu'ils doivent impérativement récupérer. Ceci est d'autant plus difficile qu'à peine il aura poussé du pied la boîte en carton (genre chaussure) qu'un arkaim débarque en compagnie de 4 synarque. L'arkaim en question ressemble à Jet Li, il est de la maison de la balance. Il a une épée à la Ulysse d'un côté sa tire des balle de ka soleil (l'arme étant branché à son corps) et de l'autre ça fait une épée de ka soleil à la starwars. Il élimine direct Mr Johnson. Au même moment un hélicoptère de combat arrive au 3è étage celui du resto, l'équipe de l'arkaim de la balance se met à couvert. L'arkaim hurle dans son micro (sur son épaule) : feu !!! L'hélicoptère lance une première salve pour exploser les vitres, il lance une roquette ensuite tuant toutes les personnes qui ne se seront pas cachées sous leur table ou dans le fond du resto. Les débris de verre volent, les morceaux de table en bois traversent la pièce. Même scène ensuite que dans shadowrun, jusqu'à ce qu'un moment libre permette aux joueurs d'ouvrir la boîte, qu'un simple scotch entoure, obligeant celui qui l'ouvre à marquer la boîte en carton

Allez au bar de la lune bleue, glissez 3 coupures de 15 doros (contraction de euro et de dollar) dans le corset d'une danseuse. Prenez le metro 4 arret sylvain, bus 124 arret bastien, ferry pour traverser le fleuve, metro 7 arret vauban. 30 m sur la droite. Memoriser et brulez ce papier et le carton

## **C La lune Bleue**

---

Après le métro, bus Comme vous pouvez vous en doutez, il s'agit d'un bar pour homme (s'il y'a des femmes dans le groupe de joueur, déguisez les). Une strip-teaseuse fait son show. Au joueur de se débrouiller.

### *Seridi Mehdi*

La strip teaseuse allume un des joueurs et pousse le reste de l'équipe. On peut entendre grommeler par un homme éméché, ils vont douiller mais ils vont s'éclater avec. Ils ne seront pas trop nombreux. La strip teaseuse les emmène au sous sol, elle prend un dédal de couloir. Les bruits du lupanar frappent les oreilles des joueurs. Puis presque un km plus loin, la danseuse tape à une porte dissimulé à moitié par une caisse de bois : trois coup long, deux courts. Un morceau de la porte s'ouvre sur un visage d'un homme qui ne s'est pas rasé depuis de nombreux jours : c'est Mélina...

« Fait la entrée le barbier, dis une voix très basse (genre Parain) ».

L'homme appelé le barbier entreprend de fouillez les joueurs, il se fixe un œil genre terminator et ausculte les pjs.

« Etrange ils n'ont pas la puce, qui vous la enlevez ? » dis le Barbier

« Tais-toi le barbier... Mélina reste avec nous. Je vais avoir besoin de vous deux.

« pas de problème, Wiliam, je reste...

L'homme se prénommant Wiliam (arkaim du lion), le chef de ce groupe de 3 entreprend d'expliquer le monde dépendant des arK et des synarques, les agences (bref tout ce qu'il y'a plus haut) puis ils annoncent :

« Nous savons que vous recherchez une puce. La puce se trouvant dans le corps du cervokaim est inaccessible, mais une puce de niveau 2 aura assez de puissance pour vous aidez. Comment je sais ça ? Héhé, je sais plein de chose et je sais ce que je ne veux pas. Les puces de niveau 2 se trouvent au cœur du secteur H, l'endroit le plus protégé de ce monde mis à part le bureau du cervokaim. Voici deux plans qu'une équipe de résistant a mis 5 ans à dresser, le premier est la situation générale du secteur H, je vous donne mon plan personnel de la région que j'ai reconstitué à partir de roman d'époque. Les cadastres n'existent plus et les plans ont été brulés. Ils sont morts pour que vous aujourd'hui puissiez nous sauver. Mélina et le Barbier sont les deux derniers survivants.

Il s'agit donc du prochain plan et du cadastre. Pour des facilité d'impression j'ai rajouter les deux plans interne du secteur H (cf plus loin)

## *Campagne Vae Victus, Scénario n°5, La Tour Sombre*

Il y'a deux clefs, la première est détenue par un Arkaim de la Vierge l'autre par un Arkaim du Sagitaire. Ils sont la clef, leur épine solaire comme tout arkaim et humain est unique, ils ne peuvent donc être éliminé, il vous les faut vivant. Il y'a deux ordinateurs qui commandent l'ouverture de la centrale Ka, il faut aussi que vous présentez en même temps à l'ordinateur les deux clefs. L'ouverture du bureau du cervo kaim est techniquement impossible. Mircancel est aussi urbaniste, débrouillez vous pour qu'il vous cède une carte interne du secteur H. Alphard est le chef de la sécurité, c'est lui qui place les troupes au sein du secteur.

Voici leur adresse (il sort aussi deux plans):

Mirkancel : Vierge : 15 rue Solferino Secteur B3

Alphard : Sagitaire : 22 rue san juan Secteur B7

Si vous avez peu de temps (il devrait rester aux joueurs environ 5 heures. Ce scénario se joue en temps réel) je vous conseil de former deux équipes, je vous adjoints le barbier et Mélina. Chacun dans une équipe. Les règles de la résistance maintenant : chaque résistant a l'ordre de tuer si un seul venait à être pris. Suis-je clair. Veuillez désigner les équipes et les chefs de commando. Emeth refusera (il semble s'en fouttre royalement). Vous avez 3 mn. Choisissez judicieusement. Petite précision enfin : les deux arkaim sont protégés par deux membres du GIGN chacun. Vous devrez les effacer, eux et leur famille. Sachez que si vous refusez de les éliminer Mélina ou le barbier auront la marque de la non loyauté. Nous ne savons rien de plus...

### **D Les directeurs**

---

William sort une mallette : elle contient une seringue hypodermique, un pistolet électrocuteur. Deux fusils à pompe, deux magnum, deux épée laser à la star wars à brancher par une petite piqûre au niveau du coeur, 10000 doros. Des manteaux, gilet en kevlar. Wiliam ajoute :

« ma femme a toujours ignoré mon travail caché, mes enfants grandissent dans un monde que je hais, puissiez vous amenez votre pierre et comprendre. Toute ma vie de résistant je vous ai attendu. (Il se lève ajuste sa cravate). J'aime ma femme, j'aime mes enfants. Mélina tu sais ce qui te reste à faire. Quant à vous reculez. Lui-même recule vers le fond de la pièce et dis : maintenant Mélina, maintenant... MAINTENANT

### *Serdidi Mehdi*

Mélina ne peut empêcher ses larmes de couler. Elle prend un magnum, pousse la sécurité et bang ! abat Wiliam, imaginez l'explosion d'un arkaim....

Plan de l'immeuble de Mircancel (donné par Wiliam)

Quelques indications :

Mirkancel : il mange dans le séjour avec sa femme et ses deux enfants... Un homme du gign mange avec eux, l'autre garde l'entrée. Il habite aux 10<sup>è</sup> étage

Plan du château d'Alphard

La bibliothèque est l'endroit où travail Alphard, un garde est posté au donjon / mirador. L'autre garde est posté dans la cour intérieure.

Sa femme apprend à jouer du piano à sa fille dans le salon de musique.

Des jardiniers s'affairent dans la cour intérieure.

Bref action et encore action

### **E Secteur H et Cervo-kaim**

---

Là c'est chauffé les marrons, voici la carte du placement des gardes Dispositif tactique adversaire : carte + logistique.

Les joueurs devront arriver jusqu'au secteur H sans se faire repérer. Il devront pénétrer par la grotte. Le couloir sous terrain n'est pas surveillé, par contre, la boue, les insecte pullule partout. Jusqu'au point 9. Là une tour de guet a été érigée et des synarques surveillent.

A vous de jouer pour le coté action.

## *Campagne Vae Victus, Scénario n°5, La Tour Sombre*

Au moment où les joueurs arriveront dans le couloir bordant la centrale ka. Ils verront Chiron escorté par une équipe d'arkaïm arrivés dans le secteur T (par les ascenseurs centraux). Ils arriveront juste au moment où les clefs soit activés. Les joueurs pénétreront dans la centrale Ka. Ils auront le temps de voir Chiron entré dans le bureau d'une femme ressemblant à Clytemnestre Dandrae, absolument magnifique en tailleur noir MAIS beaucoup plus vieille. Clytemnestre l'accueillera au niveau du couloir et le fera entré dans son bureau. La centrale Ka est relié par une petite bouche d'aération qui permet à Clytemnestre d'écouter ce qui se passe dans la central, de plus les caméras lui retransmettent dans son bureau des images de la centrale. Une fois dans la centrale, des lasers sont situés au niveau du 1<sup>er</sup> étage, il faut gravir les 7 étages pour accéder à l'armoire des puces de niveau 2.

On retrouve au niveau de la centrale Ka une architecture en four solaire. Des câbles partent d'un pilonne central.

Les joueurs entendront des voix sortir de la bouche d'aération :

- [TITRE] Sylvaine Dandrae je viens vous cherchez afin que les arkaïm dominant le monde profane. Je vous ramène en 430 du monde profane. Vous engendrez un enfant du seigneur des huns, et vous le nommerez Attila. Une de vos descendantes qui se prénommera comme vous aura la lourde tache nous aider à faire régner les arkaïm, elle aura pour mission de chercher la stase d'attila et devra se faire incarner par l'arkaïm que vous etes.
- Vous voulez dire que je dois mourir ? Dans le passé du monde profane. Abandonnez mon pouvoir.
- Oui votre descendante sera presque vous, votre destinée est de faire régner l'homme à nos cotés, la résistance sourde dans ce monde vous êtes au bord de la guerre civile, une guerre dirigée vers les immortels vous seraient profitable et rallierai votre peuple. Je vous amènerait à la tour pour aller en 451, ensuite j'y amènerai votre descendante afin qu'elle soit notre commandante. Je ferai revenir bientôt votre descendante dans votre monde afin qu'elle mobilise la garde royale des arkaïms ainsi que tous les autres arkaïm.
- Ceci fait beaucoup de monde, 50% des habitants sont arkaïms et 80% relèvent d'une famille arkaïm ! Que voulez-vous faire ?
- Les amenez grâce à votre descendante Clytemnestre dans le monde profane, le graal primordial, la terre.

### *Serdidi Mehdi*

- J'accepte immortel.
- Viens avec moi, cervokaiim, une terrible épreuve t'attends

Les joueurs ne pourront s'empêcher au moment où vous le déciderez ou au moment où ils piqueront une puce de niveau 2 de déclencher les alarmes. En se sauvant ils verront Les portes de l'ascenseur s'ouvrir et Chiron et Clytemnestre en sortir, Chiron aura le vase dans les mains. !!!

Note à compléter : les arkaïm sont du niveau de celui qui est rentré dans le resto au début, armé jusqu'au dent. Bonne chance. Ils devront retourner à la porte d'entrée (au restaurant), sauf s'il dépasse les 6 heures dans ce cas ils seront éjectés mais leur blessures ne seront pas guéries sous l'effet du passage par la porte (ce qui est le cas s'il la passe).

A la recherche de l'effet dragon Aradia

## **Scène III L'ENIGME D'ARADIA**

Arrivée dans le monde des enfants le chambellan leur dit :

« Il va vous falloir capturer Aradia, il s'agit là d'une épreuve très difficile, car Aradia est effet-dragon crée dans le monde profane, mais nous savons qu'elle demeure dans le château de la belle au bois dormant ».

Le château domine la plaine où les enfants armés de leur pistolet en C60 sont rangés tel de petits soldats. Les joueurs arriveront sans problèmes au château de la belle, mais voilà un nain apparaît dans l'encadrement de la porte (un espèce de golum) il leur temps un message : il leur temps un parchemin :

« un message de ma belle, merveilleuse et voluptueuse sirène ildramaltesse d'obsidienne Aradia ». Il donne le message. Puis il éternue bruyamment, et se mouche dans une manche de l'affreux poncho qu'il l'habille..

**A la lettre :**

---

### *Campagne Vae Victus, Scénario n°5, La Tour Sombre*

« Les immortels nous appellent effet-dragon. Songent-ils seulement à ce que cela signifie, dans les limbes de leur mémoire, ils ne savent plus. Nous ne sommes pas simplement des dégénérescences excroissances de leur pentacle... Les dracomaques m'ont chassée... en vain. La force me traque... sans fin. Laissez-moi vous conter, chuchoter et susurrer mon histoire et à travers elle, ma nature. Forgez votre jugement, les derniers nephilim qui l'ont fait se noient dans les fragrances et les danses infernales de la narcose. Pistolèros, je vous remercie de n'avoir point fermé les portes du graal primordial où je suis née, à l'heure des ères des quatrains de Michel de Nostre-Dame je me réveille pour vous hanter, vous les chromatiques. Cette année de grâce sonne mon retour je me souviens encore de mon historien qui m'avait réveillée sur le front nazis, combien sa peine était délicieuse, combien son désarroi était grand quand il apprit la capitulation de son pays. »

Les joueurs devront donc élucider cette énigme et comprendre qu'elle s'est fait la belle vers le monde profane. De retour sur terre, ils auront tout le temps qu'ils veulent. Plusieurs phénomènes peuvent se passer, à vous de choisir les moments :

Résolution de l'énigme : volontairement Aradia laisse des pistes : elle leur indique plusieurs choses :

- 1) la force la connaît et donc Emeth aussi.
- 2) Elle est passée dans le monde profane
- 3) Son cycle d'éveil (plus subtil) : à l'ère des quatrains : cycle de 60 ans, cycle utilisé par Nostradamus qui a toujours calqué ses prédictions sur cette mesure temporelle.  
Autrement dit, il s'agit du fameux cycle de Saros
- 4) Référence claire : 1942 (nous jouons en 2002) soit  $2002 - 60 = 1942$
- 5) Référence claire à un homme : français et historien, combattu sur le front nazi
- 6) La force la chasse

Que sait le Force : Emeth ne sait pas tout, il sait que nombre de dracomaques se sont cassés les dents. Certains sont morts. Seul la CCC, une confrérie de la force connaît un projet Aradia...

L'assassinat du dernier « éveilleur » : son nom est Francis Marchepied, historien. Seul un Selenim pourra leur venir en aide.

Saros est emprisonné et homonculé dans une geôle templière

La force : compte rendu demandé par un Ordinant à Emeth. Ce dernier demandera audience auprès de la CCC Confrérie Coaxiale de Chiron, les joueurs devront prouver leur valeur, argumenté et battre en Duel

La justice : rupture par rapport à la loi d'harmonie, les menaces pèsent. Séance d'instruction auprès de la justice. La possession du vase est en rupture par rapport à la loi d'harmonie car elle risque d'empêcher l'agatha pour beaucoup. Le Chien Jaune qui Parle a pour mission de présider à cette séance. Il demandera que le vase soit détruit car il menace l'équilibre immortel et leur sagesse. Le vase est une violation aux lois des plans subtils et aux lois de l'agatha, soit la nephilim détruit le vase soit, il estera une Ordalie, en Jamaïque au trône d'or de l'inquisition. Il donnera aux joueurs 4 jours dans leur temps à eux.

La déchirure de l'espace temps entre la tour sombre et le monde profane, ça devrait faire prendre conscience aux joueurs que le temps pressent, le vase réclame sa tour

Le piège pour Aradia : la roue / le couteau d'ombre / l'homoncule de Saros

La roue pour localiser, l'homoncule pour l'attirer, le couteau d'ombre pour l'enfermer.

## **B La justice**

---

Très vite dans le scénario, Nalanjael est convoquée auprès de la cathédrale de Strasbourg. Il est assez étrange car cette convocation se réalise par un acte impérieux. Soudain se matérialise devant la nephilim un disque parchemin : une voie tonnante :

« Nalanjael, ange lecteur légal de la balance cosmique, nous vous mandons près de la cour d'inquisition de la cathédrale de Strasbourg, en session exceptionnelle, moi par le titre de doyen échevin suprême je l'ordonne. Vous pouvez vous faire assister des immortels ou mortels que vous jugerez pertinents »

Pour ceux qui connaissent : il s'agit ni plus ni moins du chien jaune qui parle : interpellé par l'ouïe de dame justice sur l'existence d'un vase, il s'est décidé de réagir lorsque le prince lui-même a élevé au rang d'adopté Nalanjael. Nalanjael ne peut être jugé par un échevin, seul les doyens peuvent intervenir. En clair police des polices. (j'ai changé les règles de la pratique de la justice).

Au sein de la cathédrale dans le fond : Un œil de la justice apporte sur une immense table d'épais dossier. Deux échevins de part et d'autre d'un siège principal. Un espèce de procureur de l'épée du lecteur se trouve du côté gauche de la salle, les joueurs et Nalanjael sont invités du côté droit.

L'échevin annonce la venue de celui qui présidera la session et qu'on n'a pas vu pour l'instant : le doyen échevin suprême, dit Chien Jaune qui Parle.

Description du chien jaune qui parle : il présidera la session sur sa droite et sa gauche les mains de justices consignerons par écrits, le procès.

Il fait signe à tout le monde de s'asseoir. Puis commence :

« Nalanjael, ange lecteur légal de la balance cosmique, nous vous demandons d'expliquer le rôle et la possession d'un vase par un arkaim du nom de... Soledonne ».

## *Serdidi Mehdi*

Bref il lui demande d'expliquer.

Le procureur demandera Nalanjael à la barre et successivement les membres du monde profane. C'est pratiquement un harcèlement, le procureur un pyrim harcèle de question

Le procureur va réclame la tête des joueurs dans un grandiloquent oral.

Sauf explication phénoménale : les juges se retireront et reviendront 1 heure plus tard et comme expliqué plus haut réclameront la destruction du vase sous peine d'Ordalie

Retrouver Aradia sera donc vital et urgente

### **C La CCC Confrérie Coaxiale de Chiron**

---

Emeth en tant que régent de la Force, section Khamsin, emmènera les joueurs à une des bases de la Force : il bandera les yeux des joueurs 10 km avant l'arrivée au grand ballon, dans une des grottes reconvertit en QG, juchée sur une montagne et donnant vue sur la plaine d'Alsace. Il de mandera à voir l'ordinand des khamsins, les représentant à la CCC, des unités d'élites surveillent le groupe, Emeth demande à ce que l'irascibilité des arkaim soit maîtrisées, bref qu'ils se taisent. Il apprend alors que l'ordinand est l'ancien Régent des Khamsins du Nord de la France : Khensu. Les deux nephilim s'estiment beaucoup, Emeth est ravi de son accession. L'empoignade est franche et chaleureuse, un peu comme deux vieux amis. Il explique qu'il vient d'obtenir l'accession au sein de la CCC, en fait son « management » au sein des khamsin est devenu léger pour ne froisser quiconque, cela s'est ressentit, il a alors demander son accession. La Confrérie coaxiale de Chiron ! La mention de l'archange devrait étonner les joueurs. C'est Chiron qui a créé, il y'a des siècles la confrérie, il faisait alors partie de la Force, c'était l'adamantin de la constellation, un proche de Merlin. Il a alors obtenu une des rares union : avec la tempérance. La CCC fait partie de la constellation de Regulus. Ignorée par les adoptés, on demandera aux joueurs le secret absolu, Emeth aura expliqué qui sont les joueurs. La force fait confiance à Emeth.

Khensu dira à Emeth :

« ainsi tu as survécu aux menteurs, l'as-tu trouvé ?

- oui, il est là

## *Campagne Vae Victus, Scénario n°5, La Tour Sombre*

(Khensu passe en vision ka et enchaîne)

- ainsi c'est lui, et bien mon frère tu pourras enfin demander ton accession à la CCC. Des siècles et des siècles que tu le cherches. Tu l'a ramené, tu as réussi. J'ai toujours douté de ta lubie mais maintenant tu approches du but. As-tu donné des consignes pour réaliser des expériences sur ces effets dragons tertiaires ?
- non, pas tertiaires, ce sont des quaternaires, ils sont prodigieux, des foudres de guerres, leur.... Si tu les voyais en combat....
- Ne sont-ils pas dangereux ici ?
- Ils manquent de formation, mais il est là, il est là.....
- Hummm, pouvons nous les étudier ?
- Délicat je dois te faire mon rapport, tu décideras ensuite

(Emeth lui raconte la totalité de leurs aventures)

- Et bien, Emeth, nous remettrons à plus tard les expériences sur ces effets dragons quaternaires. Ainsi Chiron serait passé au bateleur (hurle-t-il) et voudrait le réveiller. Je comprends la justice, il faut détruire ce vase, il faudra détruire l'ex adamantin.
- Ne t'inquiète pas.... Si ce n'est pas nous, ce sera la justice
- Donc Aradia. Tu n'es évidemment pas au courant du projet Aradia. Aradia est un ED ternaire. C'est Chiron qui a demandé sa capture, mais nous sommes restés bredouilles, nous ne nous intéressons pas à la lune noire, c'est sous la demande d'un haut dignitaire de la tempérance que la partie force de la CCC a accepté de travailler sur le projet Aradia, il y avait 5 nephilim, ils sont tous mort, ils étaient à la recherche du nephilim qui lui était lié, un nephilim de l'ermite. Il est évident qu'elle s'est cachée dans l'akasha de cette sélénim. Que savez-vous sur Aradia ?

Khensu selon les dires pourra s'informer très vite, grâce à l'aide des joueurs, il réunit les membres de la force du projet Aradia. Le croisement des informations arrive à la déduction du dernier à avoir réveillé Aradia : Félix Marchand, 70 ans, résident à Belfort, 3 rue du Marronnier.

1. Que révélera Félix Marchand ?
2. Quel intérêt revêt Aradia pour la Force, quelle est cette étrange insistance de la tempérance ?

Explication sur la CCC

Chiron faisait partie de la force jusqu'à la Renaissance. Il découvre l'existence de la sélénim Catherine de Médicis, face à la contamination par elle d'un adopté de la force, il sonde la tempérance qui lui dit que les soins seront difficiles, qu'elle a besoin de bien plus d'information sur la lune noire, devant les résistances de la force, un compromis se forme : c'est le projet Aradia. L'unique projet de la Force où la lune noire est partie prenante. Un frère de serment ka, unis à Chiron et Emeth est adopté de l'ermite (serment ka dont le contrat ne vous sera pas expliqué pour l'instant). Ce dernier aide Chiron qui devient à la même époque l'Adamantin de Regulus. Il fonde la CCC, pour insuffler une nouvelle dynamique à la Force. Très vite la CCC devient l'élite de la Force. Le départ de Chiron n'est connu que du prince lui-même. La version officielle (du moins jusqu'à aujourd'hui) est qu'il est parti en mission au Tibet, chassé un antique Drakaon. Un adamantin lui a succédé à la tête de Regulus. Entre temps, l'adopté de l'ermite échoue à l'initiation et devient un passeur de l'arcane.... Son nom est : lyn, une hydrim (flashback pour Vincent, pj, lorsque la force et les joueurs auront prononcé un truc du genre Saros serait un adopté de l'ermite), il se rappelle expliquant à Chiron qu'il existe un effet dragon qui s'appelle Aradia, de lune noire elle aimait follement un nephilim dont le nom a été oublié.

**D Entre un Félix, un Sélénim et un narcosé « Saros »**

---

Khensu accompagnera les joueurs

Félix habite un petit pavillon,

Si les joueurs enquêtent :

Félix est veuf sa femme est morte d'une sirose. Ces 3 petits enfants ne viennent jamais le voir. On ne vous parle pas de son unique fille, Céline qui hait son père, elle habite avec son mari Jean Fontenel, à Rougemont le château (10 km de Belfort). Elle ne veut strictement rien entendre. Si les joueurs se montrent persuasifs, ils peuvent néanmoins apprendre, que son père (Félix) s'acharnait dans le grenier à étudier des vieilleries et ne s'occupait jamais d'elle. Félix a survécu déjà à deux pontages coronariens  
Félix a toujours habité ce petit pavillon. En bon historien sa maison est bourrée de choses plus ou moins vieilles. Particulièrement, le grenier ! fatra d'anciens combattants, un coffre se trouve sous un tas pas possible de papier, journaux etc : il contient : un cercle en bois contenant une espèce de roue zodiacale.

Les joueurs découvrent un Félix affalé sur son fauteuil la tête rejeté en arrière : un étrange sourire aux lèvres. Pas de trace de sang, son cœur s'est arrêté de battre : crise cardiaque. Braguette et chemise ouverte. Disons qu'une dernière nuit de folie a eu raison du pauvre homme.

A son cou est pendu une pancarte blanche, en vision ka (ark ou bohémien) : en lune noire : « il m'a aimé et je l'ai aimé jusqu'à ce qu'il en meure, vous êtes si amusant ».

Voilà les joueurs bien bloqué, Emeth ou le R+C ajoutera si un joueur ne le fait pas avant : dommage qu'on ne puisse parler aux morts. Khensu dira alors :

- j'ai une petite idée.  
Emeth rajoutera avec un air dépité :
- ah non ah non non non, je refuse.
- Ah si mon frère, c'est le seul qui sache, à moins que tu aies une autre idée
- Non
- Bon qu'est-ce que vous en pensez vous autres ? Un sélénim serait a propos.

Khensu enchaînera en disant que

- ce Selenim a été contacté alors que la CCC enquêtait sur Aradia. Son nom est : Démogorgon ou gorgo. C'est un adopté du pape, il se trouve à la faculté de Dijon.

*Campagne Vae Victus, Scénario n°5, La Tour Sombre*

En route donc pour Dijon

Démogorgon se trouve dans l'amphi A du bâtiment B. Apparemment il s'agit de l'UFR de lettres. Lorsque les joueurs arrivent, le professeur en question (ressemblant étrangement à Emmanuel Kant, il habillé tout de bleu vêtu, papillon à l'ancienne) énonce le cours du jour : la pensée hégélienne, pour se faire il dit d'une voix presque envoûtante :

- Je vais vous remettre des textes, un texte photocopié par groupe de 5, vous devez réfléchir au sens à donner et par voie orale en 2<sup>e</sup> heure seront énoncés les synthèses de la pensée. N'oubliez pas de.... Personnaliser.... Cette synthèse doit non seulement retracer la pensée hégélienne mais aussi votre pensée dans un tout.... Hegel est comme vous, vos vices ont fait ce qu'il est car ce qu'on oublie c'est qu'Hegel était un pasteur et qu'il est devenu précepteur car la chaire féminine est parfois bien plus puissante que les raisonnements les plus profonds. Puis un jeune homme titubant distribue les photocopies.

### *Serdidi Mehdi*

Les joueurs verront au fur et à mesure le sélénim s'assouvir en même temps que les élèves planchent.

La négociation avec le sélénim pourra se faire une fois l'amphi vidé (dans tous les sens du terme).

En gros le sélénim proposera un deal : un service en temps et en heure, une fois que les joueurs auront capturé Aradia.

Le sélénim accompagnera alors les joueurs en la demeure de Félix.

Il commencera alors son rituel dans le grenier :

#### PRIERE DES MORTS

Ô, Incréé et Être Suprême,

donne moi l'âme de Félix Marchand dans ta puissance.

Donne-lui un chemin à suivre pour arriver jusqu'à à ton humble priant, Démogorgon

Eclaire ce chemin et protège-les par tes Anges Célestes.

Illumine son âme et son entendement, donne-lui ta sagesse.

Ô, Incréé, Être Suprême, nous te prions d'amener de ta Puissance ce fils

Psaume 129 : De Profundis .-----

-----  
Vulgate :

canticum graduum - De profundis clamavi ad te Domine

Domine exaudi vocem meam fiant aures tuae intendentes in vocem deprecationis meae  
si iniquitates observabis Domine Domine quis sustinebit

" Requiem aeternam dona eis domine, et lux perpetua luceat eis. "

Français :

*Campagne Vae Victus, Scénario n°5, La Tour Sombre*

Des profondeurs je crie vers toi, Seigneur: Seigneur, écoute mon appel.

Que ton oreille se fasse attentive: au cri de ma prière. Si tu retiens les fautes, Seigneur:  
Seigneur, qui donc subsistera ?

Mais près de toi se trouve le pardon: c'est alors qu'on te craint, Seigneur.

Seigneur, donne-leur le repos éternel : que la lumière sans fin brille sur eux.

Une flammerole jaunâtre sort du corps du défunt, elle dit :

- que puis-je faire pour toi Maître Démogorgon ?
- Répond s'il te plait à leur question

Que sait Félix Marchand ?

Il a trouvé un coffre qui contenait : un athamé et une roue solaire. De l'athamé est sorti une dame très belle, qu'il a aimée tout de suite, d'après ses infos Aradia sortirait naturellement de son athamé tout les 60 ans. Alors que la guerre faisait ses ravages, les charmes d'Aradia lui permirent de recouvrer le moral. En échange, comme il voyait Aradia d'une tristesse sans fin, il lui proposa de l'aider. Aradia lui dit que son être aimé était prisonnier dans un petit château par des gens très méchant. Félix y est allé en 1947, ces gens ont failli le tuer. Il a du sa survie à une fuite en bonne et due forme. Aradia fut folle de colère, mais soudain il la sentit partir « je suis appelé par la tour tu as beaucoup de chance, larve solaire » lui dit-elle avant de s'en aller. Concernant la roue astrologique, il pense qu'elle peut aussi servir à l'attirer, mais ceci est très compliqué, car il faut retrouver le rituel qui l'invoquerait. Selon lui la roue devrait constituer un portail dimensionnel et l'athamé devrait être le lien physique, le canal. Mais pour la faire venir, ici il lui faudrait une chose qu'elle ne puisse refuser. De plus un rituel est nécessaire pour activer la roue afin que la porte s'ouvre...

Félix se souvient de plus que les gens très méchants habitaient, un Château sur une presqu'île du Rhin. Malheureusement, il ne peut indiquer qu'une vague direction tout au nord de l'Alsace.

Démogorgon, demandera aux joueurs en échange de son service le don de l'athamé.  
L'Athamé vous l'avez peut être deviné, est un couteau d'ombre (cf codex des sel)

Aucun jet d'idée ou autre n'est autorisé, les joueurs DOIVENT le deviner eux-même.

N'ayant pas confiance dans les ArKaim, il demandera à ce que le couteau lui soit remis en main propre par un ou une nephilim...

## **E Les chevaliers TEUTONIQUES et l'adopté de l'Ermite**

---

La presqu'île de Vaour, il n'y a que trois choses :

Des petites habitations

Un relais templier

Le château

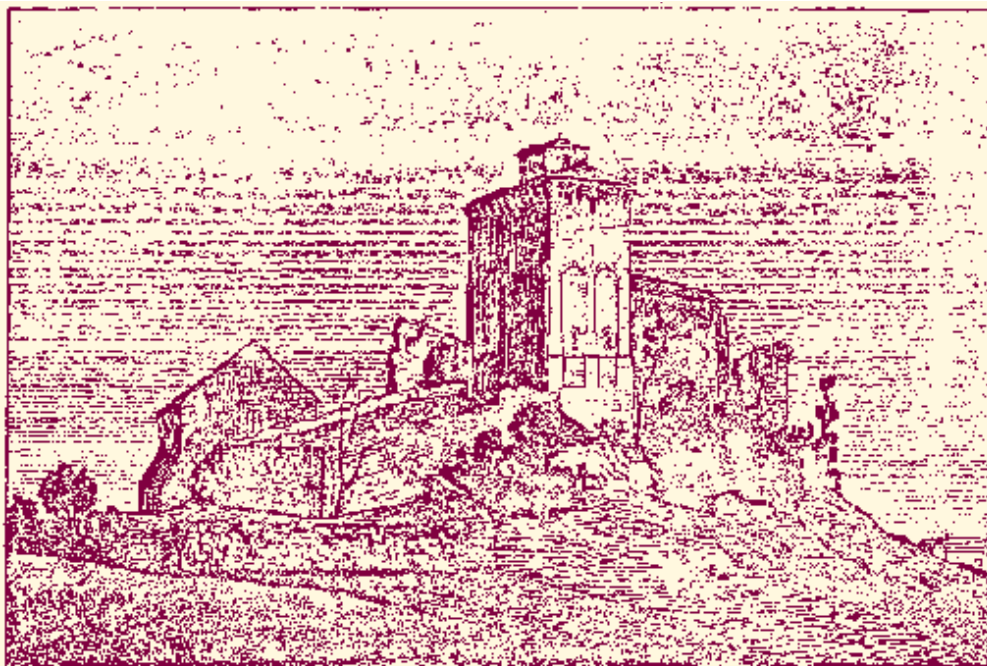
## *Campagne Vae Victus, Scénario n°5, La Tour Sombre*

La commanderie est protégée par un arsenal du niveau que vous souhaitez mettre en œuvre.

Un plan de la commanderie :

Quelques infos sur les templiers (tiré d'un site internet sur les templiers de la commanderie de Vaour, déplacé pour des commodités perso sur le rhin).

Ainsi, leurs possessions prenant de plus en plus d'importance, vers 1160, ils (ndlr les templiers) cherchèrent un site afin d'y implanter le siège d'une commanderie. Sans raisons apparentes, ils avisèrent une butte de grès stérile dominant largement la campagne environnante, en pays des Affraux (du Rhin pour l'occasion), loin de toute voie de passage. C'est qu'ils avaient découvert que ce site dominant avait été, plusieurs millénaires avant, une butte sacrée, siège de ce qui semble être un culte de l'eau ainsi qu'en témoigne la dalle à rigoles, dégagée au nord de la Commanderie en 1970-1971, et peut être d'un village (qui reste à découvrir). Là, mille ou deux mille ans avant J.C., mais aucun objet n'a permis une datation précise, des hommes auraient cru aux vertus médicinales des eaux de ce lieu et y auraient pratiqué leurs rites. Les Templiers croyaient aux sites privilégiés. C'est pourquoi ils décident que là serait élevée leur commanderie.



VAOUR  
(Château de la Commanderie)

Ma raison occulte : la commanderie Templière a été bâtie sur le sanctuaire d'un adopté du Pape, un hydrim, dont les rares habitants avaient monté un culte de l'eau, mais ce n'est pas tout. Le nom du neophilim est Saros, le nom du simulacre qu'il habitait lorsqu'il a été jeté dans

### *Serdidi Mehdi*

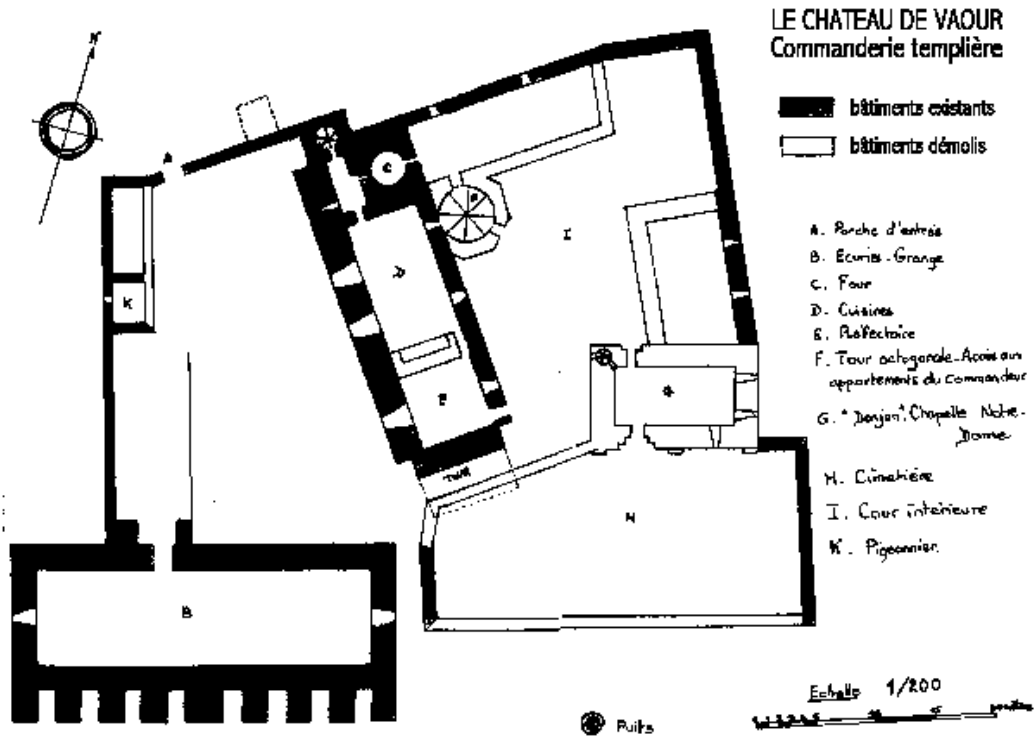
l'euphrate (CF histoire d'aradia en annexe) est Apam Nat. Ce dernier étant hydrim sa résistance sous marine fit que la population cru qu'il survécut miraculeusement et qu'il devait apporter l'eau aux hommes. Je rappelle que ce fut après qu'il devint cruxim, la branche de lune noire s'étant transformé en l'effet dragon de lune noire : Aradia. En mythologie persane, un dieu a trouvé dans l'eau qui donne l'eau au peuple. Il est un fils de l'eau-dieu Vouru-kasa. Apam-natat a également quelques aspects militaires et il maintenait la rébellion sous contrôle... Aradia l'a pourchassé à travers le temps jusqu'à ce qu'elle tombe amoureuse fusionnellement de lui. Ils s'aimèrent sur le Rhin, où Saros éleva un culte de l'eau il reprit (disons pour la scène) le nom du simulacre miraculé d'Apam-napat. Il fut contacté par l'arcane du Pape. Longtemps la presqu'île du Rhin fut isolé et les habitants religieusement attentif des moments d'apparitions du Dieu de l'Eau, une ligne ley de ka eau cerclait la presqu'île pour maintenir la croyance et empêcher que les gens sortent de l'île. Un jour les teutons débarquèrent et annihilèrent le culte, pour marquer la supériorité du temple sur la religion païenne d'Apam-napat / Saros. Ce dernier fuit la région, le temple devait retrouver sa trace à Paris, lors du massacre de la saint barth, il l'élimine provoquant la tristesse infinie d'Aradia. Ils le ramenèrent sur la presqu'île et l'emprisonnèrent magiquement dans une geôle en forme de goutte d'eau de 3 m de diamètre. La ligne ley alimentant la bulle d'eau, les templiers usèrent de la force du nephilim pour leurs combats occultes. Saros est resté prisonnier dans un état végétatif jusqu'à aujourd'hui encore. Aradia espéra lors de la 2<sup>e</sup> guerre mondiale qu'elle pouvait profiter de la faiblesse de cette commanderie pour retrouver son amour de toujours... Elle envoya alors Félix Marchant à sa place. Puis elle fut appelé à la tour après l'échec de Félix.

Maintenant deux solutions selon vos envies :

Hypothèse 1 : les templiers ont déserté les lieux après le fiasco de la 2<sup>e</sup> GM

Hypothèse 2 : les templiers sont toujours là...

Quelques photos :



*Enigmatique*

*Emblème des templiers*

*Tu règneras tant que tu seras juste<sup>15</sup>,  
Sous Beaucéant tout de sable et d'argent,  
Prend gonfanon et combats les injustes,  
Blanc chevalier et obscur sergent*

Il s'agit en fait d'une énigme : il faut dessiné à l'aide de sable et d'argent une porte sous le symbole templier se trouvant au fond d'un couloir qui semble s'arrêter par un tas de branches, de lierres, et finalement un mur de briques. Il est impossible d'aller là bas sans user de sable et d'argent et de dessiner une porte (où éventuellement un beaucéant). Une série de catacombe, bourrée de rat mènera les joueurs à la bulle d'eau.

Il faut tout simplement crevé la bulle d'eau pour libérer le nephilim, qui racontera son histoire et alors qu'il raconte les joueurs sombre dans les méandres du passé et remonte le temps jusqu'au temps de Ramsès II et de Moïse

Les DIX plaies des Pharaons d'Egypte.

Lors de cet effet mnémos, chaque joueur va subir une plaie d'Egypte. Moïse est un humain, nous le savons venant d'un akasha. Dans le passé (scénar n°2), il a mis en boule Akhenaton lui-même, qui la chassé. Pour se venger bien plus tard, il décidera de plomber le pays d'Egypte en soulevant le peuple hébreu, afin de l'éclairer de joug nephilim. Et c'est à Ramsès II qu'il s'en prendra ainsi car ses serviteurs : les joueurs qui sont les Dieux déshonorés. Au MJ la charge de répartir les dix plaies aux joueurs. Chacun va affronter les dix plaies. En échange ils comprendront que la roue astro qui permettra d'ouvrir la porte et faire venir Aradia, doit être activées en plaçant des pions les représentant sur la roue aux cases correspondantes à un symbole de leur plaie... Pour les plaies il s'agit d'improvisation. Donc je ne fais que les rappeler :

---

<sup>15</sup> Tu seras enfermés nephilim le temps d'être juste et que le Christ Roi te libèrera

### *Campagne Vae Victus, Scénario n°5, La Tour Sombre*

- 1) La première plaie, fut le changement en sang du Nil et de toutes les eaux d'Égypte. Elle déshonora le dieu-Nil Hapi. La mort des poissons du Nil porta également un coup à la religion des Égyptiens, car ils vénéraient, et même momifiaient, certaines espèces de poissons (Ex 7:19-21).
- 2) La deuxième plaie discrédita Héqet, la déesse des grenouilles (Ex 8:5-14). La grenouille, qu'ils considéraient comme un symbole de fécondité et du concept égyptien de la résurrection.
- 3) La troisième plaie fut celle où les prêtres-magiciens s'avouèrent vaincus quand ils ne purent changer la poussière en moustiques au moyen de leurs arts occultes (Ex 8:16-19). Elle porta un coup au dieu Thot, à qui on attribuait l'invention des arts magiques ou occultes.
- 4) La ligne de démarcation qui séparait les Égyptiens des adorateurs du vrai Dieu ressortit nettement à partir de la quatrième plaie. Alors que des essaims de taons envahissaient les maisons des Égyptiens, les Israélites, au pays de Goshèn, n'en furent pas affectés (Ex 8:23, 24). ni Thot, le maître des arts magiques, ni même Ptah, le créateur de l'univers ne purent s'y opposer.
- 5) La plaie suivante, fut la peste infligée au bétail, qui humilia des divinités telles que la déesse-vache Hathor, Apis et la déesse-ciel Nout, que les Égyptiens concevaient comme une vache au ventre de laquelle étaient attachées les étoiles (Ex 9:1-6).
- 6) La plaie des furoncles déshonora les dieux et les déesses Thot, Isis et Ptah, censés posséder le pouvoir de guérir (Ex 9:8-11).
- 7) La septième fut la violente pluie de grêle qui couvrit de honte les dieux à qui on attribuait la maîtrise des éléments naturels, par exemple Reshpou, qu'on croyait capable, semble-t-il, de maîtriser la foudre, et Thot, dont on disait qu'il avait pouvoir sur la pluie et sur le tonnerre (Ex 9:22-26).
- 8) La plaie des sauterelles infligea une défaite aux dieux censés assurer une récolte abondante, entre autres à Min, dieu de la fécondité qu'on tenait pour un protecteur des cultures (Ex 10:12-15).
- 9) Parmi les divinités déshonorées par la plaie des ténèbres, il y avait les dieux solaires Râ et Horus, ainsi que Thot, le dieu de la lune, qu'on croyait être l'ordonnateur du soleil, de la lune et des étoiles (Ex 10:21-23).
- 10) La mort des premiers-nés fut la dixième. Ce qui a dû placer la famille du pharaon ainsi que les prêtres égyptiens au comble de l'humiliation (Ex 12:12). En effet, les souverains d'Égypte se targuaient d'être des dieux, les fils de Râ ou Amôn-Râ. On prétendait que Râ ou Amôn-Râ avait des rapports sexuels avec la reine. Le fils qui naissait était donc considéré comme un dieu incarné et était consacré à Râ ou Amôn-Râ dans son temple. Dès lors, la mort du premier-né de Pharaon constitua en quelque sorte la mort d'un dieu (Ex 12:29).

## Scène IV CHIRON ET LA LOI DES HOMMES

### Partie 1 Le monde de Chiron

Les joueurs sont au 4<sup>e</sup> étage de la tour. La porte, qui s'entrouvre à droite du pentacle gravé dans le mur, donne sur un petit village de pêcheur au bord d'un océan turquoise. Le soleil est caché derrière des nuages pesants. Si les joueurs sont logiques ils devront penser qu'il s'agit là du monde du prométhéen Chiron.

Le vent souffle une brise marine fraîche et douce.

Le chambellan offre aux joueurs un regard bien triste. « Vous devrez ramener le cœur de la femme dessinée dans le pendentif en forme de cœur du pentacle. Seul son cœur peut vous mené plus haut. Je vais vous aider : cette femme est responsable de ce qui va perturber ce petit village de porteur de ka soleil. Ce village, périodiquement, revit une histoire terrible. Le cœur de cette femme est aussi la libération de ce village qui subit éternellement sa haine. Puissiez vous comprendre et apprendre. »

Je rappelle que les joueurs ne savent pas que le Shambellan est Chiron. Ou du moins les miens ne l'ont pas découvert.

### **Pourquoi Chiron aide-t-il les joueurs ?**

L'équipe des joueurs est donc composé chez moi, je le rappelle :

Nalanjael, la lectrice légal de la balance cosmique

Thalia, la bohémienne et cousine de la mère de Lorenzino.

Laurence Reeves (Soledonne)

Janus (le fils du général Torinem) depuis la dernière séance s'est fait transmigré par Torinem (Ce dernier sent d'emblée un étrange pouvoir pulsé dans son cœur, une haine si puissante)

Leia, hydrim

*Campagne Vae Victus, Scénario n°5, La Tour Sombre*

Lorenzino (PNJ), petit fil de Laurence Reeves

Emeth : régent de la force section Khamsin

Khensu, ordonnant des khamsins

Élément de donné : un serment ka uni Emeth / Khensu / Chiron. Mais ce serment ka va bientôt être révélé.

Le chambellan ne franchit pas cette fois et attendra au palier du monde. Ceci devrait pousser les joueurs à se poser des questions. (Je vous révélerai petit à petit pourquoi il ne peut rentrer).

Cette partie est la partie Enquête sur une série de meurtres effroyables, les joueurs ayant six heures dans le monde (la loi de la tour). Précision tout les morts sont a priori humains.

Gwénaëlle Likler-Raines

Michel du Bourbier

Vous débarquez dans une ruelle sombre, un homme, habillé à la mode gothique, s'approche des joueurs. Il lance un regard apeuré, des larmes coulent le long de ses joues faisant des sillons sur ses joues maculés de fard et de mascara. La photo du type :

(mettre des griffes)

## *Serdidi Mehdi*



Alors qu'il avance vers vous en titubant, il murmure : elle a dit que j'étais son espoir, qu'elle avait un cadeau pour moi, il ouvre sa veste et dis : je ne peux pas l'enlever (une minuterie : 5 4 3 2 1 boooooooooooooooooummmmmmmmm)

Voilà le décor est planté, système de dégât de type grenade

Avec l'explosion le corps est déchiré, plus de papier, rien.

Les joueurs seront tentés d'enquêter auprès des milieux gothiques (à vous d'improviser) :

Les joueurs peuvent apprendre à un petit groupe de jeune goths : la disparition de l'un des leurs. Il semblerait que Michel de bourbier un jeune issu d'une famille assez riche manque à l'appel : michel du bourbier

La seule chose qu'ils peuvent apprendre : un de ses amis dis l'avoir vu en charmante compagnie, mais ils ne la connaissaient pas, elle avait l'air mignonne.

Michel est apparemment un être souvent triste et seul, il ne participe que très peu aux discussions

*Campagne Vae Victus, Scénario n°5, La Tour Sombre*

En gros c'est tout, les parents n'ont pas de nouvelles...

un article dans les faits divers d'interpelle (s'ils lisent le journal) : les habitants portent plainte à cause d'un groupe de jeune s'habillant comme des morts vivants

Le police est sur les lieux de l'accident 15 mn après

Une heure après : une sirène hurle, une voiture de police fonce dans le sens opposé, elle ne s'arrête pas très loin...

Les joueurs seront tentés d'aller voir ce qui se passent :

Un jeune adulte : 25 ans environ debout collé dos à un réverbère dans une ruelle où le brouillard vient de se lever. Il semble bien habillé. Il lance un regard de peur et de colère et dis (attention à bien faire jouer la voix : claquante, crépitante, tonnante) : mais qu'est-ce qu'elle ma fait, qu'est-ce qu'elle voulait, comment me casser de là, sur ma tête une bombe, faut pas que je bouge...



Si les joueurs sont très forts ils remarqueront tout de suite un mode opératoire : le métamorphe du djinn... Un effet mnémos se produira lorsqu'ils pourront toucher une victime de la serial killeuse. L'effet mnémos ne peut se produire que si la victime est vivante (cf plus loin pour l'effet ménmos)

Sur la tête un boîtier est posé...

Un flic est là : bouge pas mon petit, calme toi. Le flic ne remarque pas la plaque de glace qui entoure. Il dérape et vient cogner que le jeune homme. A peine il aura touché que :



## *Campagne Vae Victus, Scénario n°5, La Tour Sombre*

Les joueurs peuvent la sauver mais seule une action coordonnée est possible, la fille est à 50 m des joueurs quand elle tombera.

Si les joueurs arrivent à la faire atterrir en douceur (ou non) ils s'apercevront que le corps est brulant, cette personne est victime de Crampes de chaleur. En la touchant si elle est vivante : voir la description de l'effet mnémos.

### A titre d'info

Elles sont précédées de troubles du goût et de l'odorat. Ce sont des contractions spasmodiques involontaires des muscles et en premier des muscles fléchisseurs des doigts qui se contractent entraînant une demi-flexion de tous les doigts. La bouche se déforme en contraction circulaire comme si le sujet sifflait. Des douleurs plus ou moins violentes y sont associées ainsi qu'une tachycardie. Les accès durent 2 ou 3 minutes et se reproduisent après une pause de quelques minutes. Ces crampes sont dues à une hyponatrémie et une hypochlorémie avec hyponatriurie et hypochloriurie.

Le traitement consiste en l'administration de sel (NaCl). Si les joueurs ne lui en administre pas la jeune fille passe en Syncope de chaleur.

Elle correspond à une stase veineuse périphérique avec hypotension artérielle et évanouissement sans élévation de la température centrale.

La solution est un rafraîchissement et la mise en décubitus suffisent à rétablir la conscience.

Accessoirement la magie ou l'alchimie peuvent intervenir.

L'appartement de la jeune fille est au dernier étage, si les joueurs enquêtent ils apprennent qu'elle s'appelle Raphie (Raphaëlle pour ses parents) et son nom est Meunier.

Elle a 28 ans et travaille dans le service technique de chaufferie. Elle est victime selon le médecin de famille (tenu au secret donc faudrait y aller costaud) de régulière crampes de chaleur.

Hypothèse 1 : la miss est morte : elle les informe si on l'interroge qu'il s'agissait de sa petite amie qui a pété un plomb (elle dira même si on la pousse qu'elle adorait la chaleur de son corps par-dessus tout)

Hypothèse 2 elle est morte dans ce cas il faut enquêter par les parents ou l'appartement juste en dessous.

Celle-ci a pris par une photo de sa petite amie



Réno Raines (le R+C du groupe à la recherche de son passé) semble soudain choqué. Il prend les pages blanches : Gwénaëlle Likler-Raines. Qu'est-ce que c'est que cette histoire : il semblerait que cette femme ressemble comme deux gouttes d'eau à sa mère... Qu'est-ce que cela signifie ? Les explications se trouvent plus loin dans l'ai de jeu les effets mnémos.

A partir de là il est presque sur que les joueurs comprendront que les victimes ont deux points communs : un prénom d'archange et une manifestation physique d'un métamorphe Djinn.

Les **griffes** du gothique **Michel**

La voix **crépitante**, saccadée de Gaby / **Gabriel**

La peau **brûlante** de Raphie / **Raphaël**

Il reste donc deux métamorphes : les cheveux rouges caractéristiques et l'odeur de brûlé

Et les archanges potentiels suivant comme prénom.

Uriel (ou Ouriel), l'un des saints Anges, celui du monde et du tartare ;

Raguel (ou Ragouel), l'un des saints Anges, qui tire vengeance du monde des lumineux ;

Saraqiel (ou Sariel), l'un des saints Anges, préposé aux esprits des enfants des hommes qui pêchent contre les Esprits ;

Remiel, l'un des saints anges, que Dieu a préposé sur les ressuscités.

## *Campagne Vae Victus, Scénario n°5, La Tour Sombre*

Evidemment les retrouver ne va pas être si simple

La suite est donc fonction de ce que feront les joueurs...

Soit ils se séparent pour trouver les deux soit ils s'attaquent à l'un puis l'autre. De toute façon les maisons sont séparées par deux rues. Par rapport à la fin de cette séquence : il faut que Gwénaëlle soit présente chez sa victime et s'enfuit. Ce rapporter au final : la fuite de Gwénaëlle.

Ce que vous devez savoir :

Celui qui aura de beaux cheveux rouges dressés sur la tête, peut être retrouvé en interrogeant les villageois car ils se connaissent tous, son prénom est Remi et son nom est Ellant (soit Remiel). Remi est un peintre. De loin on peut s'apercevoir dans son atelier par une grande baie vitrée. Il est nu et peint une demoiselle, sauf que l'outil est particulier : il s'agit d'une dague, la pointe se trempe dans la peinture destinée à la toile, mais la toile est le peintre lui-même. Une ultime œuvre. Le peintre se dessine sensuellement sur le corps, légèrement il déchire sa peau, le sang vient se mêler à la couleur de la peinture. La demoiselle est Gwénaëlle couchée sur le divan... celle-ci s'apercevra très vite de la présence et ordonne mentalement au peintre d'accélérer la cadence, elle utilise son ka-soleil pour le faire, une tek'nès. Puis elle s'enfuit par la cave. Cf final pour la suite. Si les joueurs se sont précipités d'abord chez le peintre, il est impossible de la rattraper.

L'autre victime est une femme se prénommant Sara et ayant pour nom qielot (saraqiel). Les autres archanges n'existent pas dans cette histoire.

Elle est à l'hôpital, section des grands brûlés. Les joueurs juste en rentrant dans la chambre moyennant un jet bien sur entendent un BIP, on vient de débrancher la malade. Qui tombe inconscient.

Si les joueurs sont d'abord aller à l'hôpital ils peuvent voir Gwénaëlle s'enfuir sans pouvoir être rattraper.

Que faire si les équipes se sont séparés faire en sorte qu'un temps (lié à leur recherche voit leur trouvaille se décalée d'une demi-heure à une heure)

### *Seridi Mehdi*

Le final après avoir pu sauver Remi et Sara (espérons qu'ils y arrivent), il y'aura pourchasse. Il est impératif que les joueurs la rattrapent, car ils ont besoin de son cœur.

Lorsqu'ils la rattraperont la porte de la tour sombre s'ouvrira, derrière eux les gens armés ont compris que les immortels sont responsables des meurtres, partout sur l'akasha les hommes comprennent instinctivement que les immortels sont la cause des malheurs de cette famille, merci les joueurs qui en résolvant les énigmes ont parallèlement fait comprendre à la population l'origine de la haine de Gwénaëlle, qui est en fait un symbole des humains de ce monde prométhéen. Il n'y a pas possibilité de voir des nephilim car ceux-ci n'interagissent jamais avec le libre arbitre humain, ils se cachent.

Tous les humains prennent la direction de la porte ouverte par les joueurs.

Pour bien comprendre voici les aide de jeux qui correspondent à des effets mnémos, il y'en a 3 soit vous les distribuer quand vous le sentez opportun soit lorsqu'il touche des victimes vivantes.

#### Aide de jeu 1 : la première des Raines

Dans une époque perdue par le temps plus de 5000 ans avant l'incident Jésus Christ, vivaient une jeune femme habillée de peaux de bêtes. Il s'agit de la même que dans l'aide de jeu précédente. Mais elle vit dans une cabane, au bord d'une rivière. Soudain un individu sort de l'eau (il ressemble à Réno Raines). Il est blessé à la tête et s'effondre sur les bords de la rivière. A ses côtés roule le vase. La jeune femme vient à son secours et panse ses blessures. Alors qu'il se remet de ses blessures, l'homme lui raconte ce qu'il lui est arrivé :

### *Campagne Vae Victus, Scénario n°5, La Tour Sombre*

« je m'appelle Léo Raines, je viens d'une époque, d'un monde connu sous le nom de la Tour Sombre. Tu ne me comprendras sans doute pas mais, je vais te raconter plusieurs fois la même histoire, tu devras garder au fond de toi ma vie afin qu'elle s'imprime dans les trames de l'histoire, car les pistoléros du futur devront savoir. Ecoute bien (La jeune femme écouta sans relâche et plusieurs fois la même histoire) : tous mes amis sont morts, les naomètres du temple d'héliopolis emeth a été vaincu par le gardien de la tour, se sacrifiant pour nous permettre à moi, nalanjael, au général torinem et à soledonne. Le général et nalanjael sont morts pour nous permettre l'accession au sommet de la tour. Là soledonne et moi-même avons affronté Prométhée, la défaite nous tendait les bras, mais Soledonne a pu voler le vase et me le donner. Furieux Prométhée a usé d'un rituel pour graver les terres rares de ses capitaines sur le vase. Soledonne s'est interposé entre moi et lui. Nous savions que ce vase pouvait ouvrir les portes des mondes connectés à la tour. Alors j'ai fais ce que je pensai salutaire : j'ai usé des dernières forces de mon ka-soleil pour partir à travers le vase dans ce monde profane et me jeté dans le passé, c'est pour ça que je me suis retrouvé dans la rivière.

Puisse ce vase n'être jamais découvert, et Prométhée resté enfermé en Hadès, puisse les pistoleros de se monde vivre en paix. Je vais bientôt mourir car mon organisme ne peut survivre à cette époque. S'il te plait enterre ce vase. Avec le temps il sera enseveli complètement et plus personne ne le retrouvera. »

La jeune femme le fit. Les paroles l'avaient émus au plus profond d'elle. La nuit fut très romantique et les ébats de Léo Raines furent nombreux cette nuit, jusqu'au moment où... (fin de l'effet mnémos)

Aide de jeu 2 : la loi atlante

La vision de la loi Atlante à travers les yeux de Chiron (les joueurs les éléments suivant)

Un temps les kaïm se rassemblèrent autour d'une pierre pyramidale, la pierre angulaire pour certains.

### *Serdidi Mehdi*

Sur l'île d'Atlantys, nous avons élu domicile. Ce que vous ignorez sans doute est que cette pierre représentait l'axis Terram. Dès le début un groupe créa une des premières familles dont les enfants furent les archontes de l'aube. Ils légiférèrent pour la première fois et une loi naquit : la loi atlante. Sans rentrer dans les détails, cette loi disposait que les relations entre les hommes et les êtres des éthers (nous) devaient être inexistantes. Cette loi se transforma rapidement en diktat. Il y eut des révoltes et certains Kaïms s'enfuirent. Je ne souviens pas avoir pris part à l'un ou l'autre camps.

Les hommes existaient depuis maintenant bien longtemps, ils se tenaient à l'écart de l'île. Certains, les malheureux, eurent la folie de venir sur Atlantys. Les pauvres, la curiosité les dévorant, furent torturés et emprisonnés par les Kaïms. Ils voulaient sans doute vivre dans l'harmonie. Mais la loi atlante s'érigea !

C'est alors qu'arriva celui qui devait changer ma destinée... Prométhée.

Je volais dans les bas fonds de l'île, là la faune et la flore était moins luxuriante qu'en haut là où les kaïm vivaient pour la plupart. En bas des hommes étaient prisonniers dans des geôles magiques, les barreaux étaient constitués de Ka-terre. Et devant les geôles, dehors un kaïm était présent. Il avait adopté un physique humain et non une manifestation basaltique. Non appelons cela, un métamorphe... Nous aimons prendre une entité, parfois mythique, qui nous symbolise. Ce kaïm pour la première fois avait adopté un métamorphe proche de l'humain. Cela m'intrigua beaucoup et je m'approchai. Il sentit ma présence très vite, quelle puissance me dis-je ! Moi je sentais son essence magique torturée au plus au point. Et quand il tourna vers moi son visage si proche de l'homme, je vis des larmes. J'avançais vers lui, ne comprenant pas ce que vous humains appelez la pitié ou la compassion. C'est alors qu'il m'envoya des images de souffrance, de la peine qu'on infligeait aux porteurs de ka-soleil, c'est ainsi que nous appelons les humains. Personnellement, je fus touché au plus profond de mon pentacle. Il s'avança vers moi et me guida plus près des geôles. Ce kaïm avait les traits d'un vieillard, comme s'il pouvait être meurtri par le temps ! Les porteurs de ka-soleil étaient maintenant à quelques pas de moi. Je vis alors une jeune humaine (ressemblant comme deux gouttes d'eau à Gwénaëlle), les cheveux noirs de geai, ondulant sur ses épaules, la taille fine, les yeux verts, venir à ma rencontre. Elle me tendit la main à travers les barreaux de ka-terre, elle cherchait à toucher le tourbillon d'air étrange que j'étais. Cette jeune femme allait bientôt enfanter. Je me tournai vers le kaïm, j'avais peur. C'est alors qu'il me dit dans notre langue:

« Je suis Prométhée, frère des éthers, je t'en pris prend sa main »

Aide de jeu 3 : la mort de Léo Raines

## *Campagne Vae Victus, Scénario n°5, La Tour Sombre*

Il s'agit de la suite l'aide de jeu précédente.

La maison brûle, la jeune femme sort en suffocant dehors un pyrim use de hé-ka pour faire sortir les rats. Léo raines s'écroule, il est trop fatigué, les flammes rampent vers lui mais voit la scène : la jeune femme se fait attraper par un djinn au métamorphe qui rappellera les meurtres. Celle-ci ne doit sa survie qu'à l'intervention d'un éolim : Chiron. Celui-ci alors que les flammes mordent le corps de Léo Raines, il décide d'adopter une forme proche de l'humain. (Chiron a toujours eu une capacité métamorphique). Léo raines lui souffle :

« Il faut qu'elle vive, elle possède en elle un unique nephilim astrologique, sauve la, de cette semence naîtra un jour celui qui dans 7000 ans aura pour lourde tache (le reste de la phrase est sauté dans l'effet mnémos)... Ce qui est ici est aussi là bas, et ce qui est là bas est aussi ici...

- ton secret sera gardé aeternam, meure en paix brave homme ta femme vivra.

## *Serdidi Mehdi*

Eu lieu un affrontement entre le pyrim : Lysimacheïa et l'Eolim Chiron. Chiron vaincu cette fois-ci. Mais une autre image le voit se désincarné sous les coups du pyrim en route pour enfermé Prométhée.

Partie 2 : l'invasion astrale ?

Cette partie est donc la fin de cette campagne, en résumé les joueurs vont devoir faire des choix qui vont influencer sur le monde de la tour sombre, et donc sur le monde profane.

Ce qui n'est pas expliqué ici : les fondements de la tour sombre et pourquoi elle a été créée par les trois (epiméthée, prométhée et RAM). Chacun a mis sa pierre mais le pourquoi n'est pas expliqué.

La dernière marque est la main de la bohémienne (et non celle des enfants janus ou lorenzino). Celle-ci mène à un couloir, il n'y a pas de porte, des ohms retentissent au loin. Les joueurs sont directement transportés au dernier étage, au dessus d'eux brillent à travers une vitre de cristal une lumière aveuglante, la salle elle-même respndlit de cristal. Le chambellan dit : ainsi vous avez réussi, il n'y a pas de 5è monde, celui de la bohémienne n'existe pas (ce qui est en fait un pipo), vous dans la salle de cristal, seul les pistoléros et les gardiens de la tour peuvent y pénétrer. Maintenant permettant de répondre à vos questions, que savez-vous.

Le chambellan va alors proposer un espèce de brain storming sur la tour dont voici les éléments :

La tour sombre draine les rêves des habitants de l'akasha mais aussi les rêves des mondes akashiques connectés par le vase sauf trois : le nadir (Hadès), la cité des vertiges (au zenith) et un 3è dont je me fais la joie de vous le dire plus tard (Le chambellan n'en parlera pas). Il y'a 4 directions

au septentrion niveau 1 de la tour : le monde des hommes

à l'orient niveau 2 de la tour : le monde des arkaim

à l'occident niveau 3 de la tour : le monde des sélénim (les enfants)

à midi niveau 4 de la tour : le monde des nephilim prométhéens

## *Campagne Vae Victus, Scénario n°5, La Tour Sombre*

mais la tour est traverser de part en part par un chemin secret (la porte sur le dessin) : le monde profane et à son opposé (caché derrière la tour par rapport au point de vue de la photo : cf aide de jeu) taratata pas tout de suite. Mais les plus avertit percuteront sur la phrase de léo raine avant de mourir (Ce qui est ici est aussi là bas, et ce qui est là bas est aussi ici) : tout est double.

De véritables armées se jettent aux portes des akashas qui gravitent. Les joueurs auront en principe compris que le vase devrait servir à ouvrir et à faire transiter ses armées vers le monde profane, car rappelons que le vase a la particularité de rendre réel d'une part les rêves et donc ces armées et d'ouvrir l'ultime porte vers le monde profane (mais ça il ne l'auront peut être pas saisi).

Le chambellan ne fera qu'un brain storming il n'évoquera rien d'autre que ce que je viens d'expliquer...

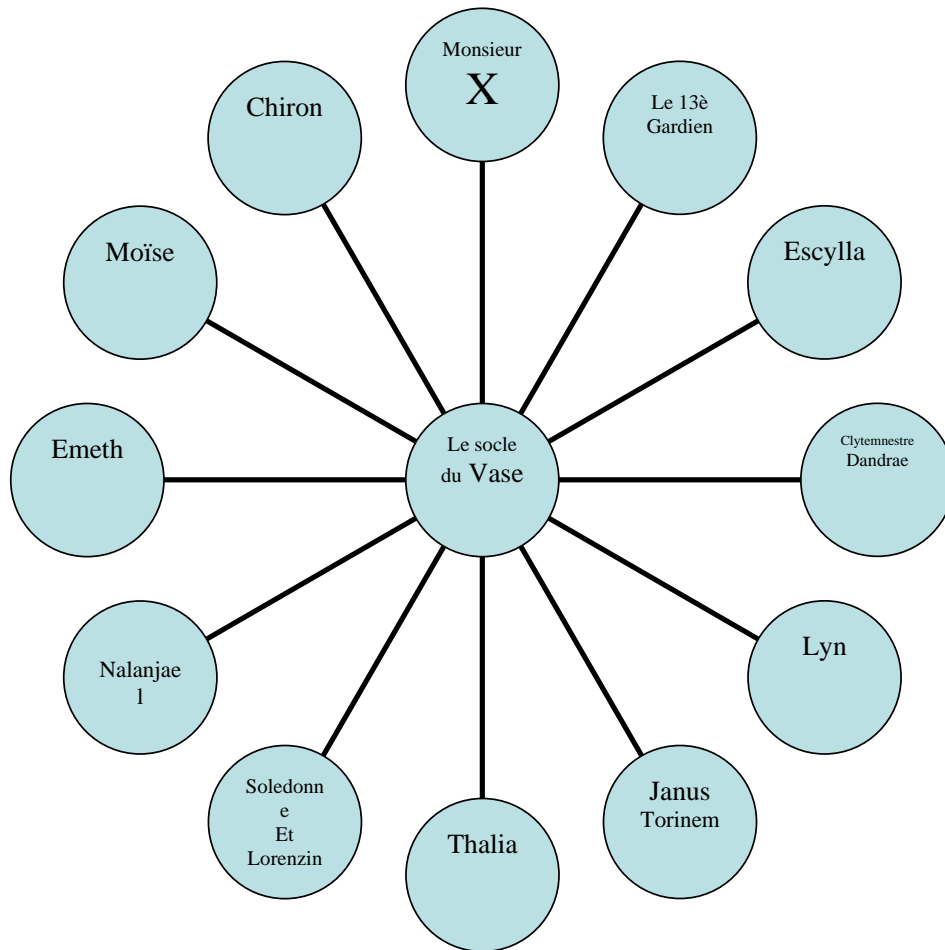
Puis il se retournera et lentement de dirigera vers le bout du couloir de cristal puis alors que des cheveux d'or lui poussent de la tête jusqu'à ses reins et que son pentacle d'éolim peut se voir en vision Ka, ses métamorphoses d'archange deviennent apparentes. Et soudain il disparaît.

Au bout du couloir de cristal, une lumière attend les immortels.

Alors qu'ils traversent le couloir, les ohms se font plus fort et deviennent assourdissants, les murs deviennent translucide et l'ont peut voir la désolation de ce monde (mais pourquoi est-il devenu comme cela).

Devant eux une la lumière est aveuglante et les immortels marchent et au bout d'un moment la lumière est moins forte et les voici dans une salle ronde immense : une table ronde découpée en 8 parts (chaque élément est représenté) et 13 sièges. Le 13è est une place vide.

Tout autour de la pièce 13 bodhisattva sont assis





Le 13<sup>e</sup> Gardien (tout de voile vêtu) prend la parole, sa voix est flegmatique :

- Je suis le naomètre du temple d'Héliopolis je garde la tour en l'absence du vase afin d'entretenir son rêve. La tour est vivante elle est la chimère de ce monde. Le ka soleil des rêves l'irradiant lui donne de la force et par la même conditionne l'existence de ce monde. Je suis maintenant vieux et je vais bientôt mourir, le vase est de retour, le monde va connaître à nouveau l'embelli dès qu'il aura regagner sa place au sein de la

### *Serdidi Mehdi*

table astrale<sup>16</sup>. Mais la tour sombre est bien plus qu'un simple akasha elle en est le support de la carte des akashas. Au dessus se trouve Aggartha, la cité des vertiges, l'ultime lieu des nephilims, regardez-là elle brille de mille feu. (Il fait un signe au dessus de sa tête et effectivement on devine les marches d'Aggartha). Les nephilim l'ont cherché depuis des millénaires, leur dernier rempart. Mettre le vase à sa place c'est ouvrir une porte vers l'Aggartha qui vous tend les bras. Vous l'avez mérité.

il respire profondément puis s'arrête, puis son voile tombe à ses pieds pour révéler le corps du 13è gardien. C'est Laurence Reeves mais presque translucide, à croire qu'il a été fait en cristal et ridé. Il leur pose une question :

- Que recherchez-vous ? pourquoi êtes vous là

A chaque fois qu'un être s'exprime un débat pour avoir lieu. Il sera toujours alimenté par l'être qui l'initie, les autres capitaines n'intervenant pas.

Moïse intervient ensuite :

Vous Réno Raines et vous les Arkaim, vous êtes des chevaliers des temps modernes, comprenez que nous n'avons aucune haine envers vous. La terre, le monde profane est gangrené par les nephilim. Votre épiméthée / akhenaton l'a compris, il leur demande de quitter le graal primordial. Les nephilim n'ont plus rien à faire sur terre. Et nous devons prendre des mesures...

- n'est-il pas ?

---

<sup>16</sup> La table astrale a un petit cercle en renforcement (pour le ase posé à l'endroit, et alors toute la puissance du monde est disponible, l'alimentation est bonne)) et un cercle à l'envers pour la destruction de la tour sombre.

## *Campagne Vae Victus, Scénario n°5, La Tour Sombre*

L'arkaim du taureau Clytemnestre 7è degré mystère membre des basiléïs

Toute ma vie de 7è degré je l'ai passé dans l'hadès à la recherche de Prométhée, notre maître à tous. Nous sommes allés en enfer pour le libérer. Ils nous a fait deux révélations : la première à trait à sa libération la seconde à Torinem.

Savez-vous qui est Prométhée et ce qu'il a fait pour les humains (on peut sauter cette question s'il y'a un quelconque doute ? Savez-vous qu'il est enfermé. Que pensez-vous de cette injustice ?

Nul doute que les joueurs vont essayer de savoir s'ils ont réussi à le libérer. La réponse sera donnée par ESCYLLA

Escylla catherine de médicis

Nous les sélénim méritons cette terre car nous en avons épousés les corps. Nous pensions pouvoir le libérer et sa première révélation est qu'il manquait la brume pour le libérer de ses chaînes. Mais aucun bohémien ne peut descendre en hadès sous peine de devenir un mahrimé c'est-à-dire contaminé par l'orichalque. Or selon Prométhée lui-même... et soudain une voix du tonnerre s'exprime et fait résonner les parois de cristal, la voix est si puissante qu'on a l'impression d'un orage qui s'exprime :

**SEUL UN ETRE PUR DE BRUME PEUT ME LIBERER, IL SERA  
MON ENFANT, MON FLEAU, MON ARME POUR L'ETERNITE**

Là il est clair que les joueurs à moins de rien y comprendre devrait voir Lorenzino sous un nouveau jour. En effet l'enfant possède la brume en son sein à l'état de sommeil, sa tante Thalia (ou Samia sa mère j'ai une de mes équipe où elle est vivante). N'oublions pas que sa mère Samia est bohémienne. Et OUI. Lorenzino est d'une lignée Arkaim soledonne et d'une lignée Bohémienne Joran. Donc si la brume et le cœur se mélange il deviendra un être de pur brume. En effet le cœur devrait alors protéger du mahrimé.

### *Serdidi Mehdi*

Il est impératif de faire comprendre aux joueurs tout l'intérêt du petit lorenzino appelé à être l'élus de Prométhée celui qui le libérera car seul capable de faire don de la brume.

Les 4 capitaines savent cela car ils sont allés en enfer pour le libérer en vain. Ils vont dès que l'occasion se présente cherché à kidnapper le Gamin.

Mais pas avant la surprise de Chiron qui lorsque ça aura bien bouillonné dans la tête des joueurs s'exprime de la sorte.

Chiron archange prométhéen du Bateleur

Le temps est venu de nous aider à ouvrir les vannes subtiles, poser le vase au centre de la table et les portes s'ouvriront vers le graal primordial et nos armées déferleront mais dans cette lourde tâche nous ne sommes pas seul et j'invite maintenant notre allié celui qu'on nomme (Dans le fond de la pièce une porte de cristal s'ouvre découvrant sur un paysage chaotique, un nain bouffon difforme en sort, suivant juste après lui un type d'1 m 75, vetu tout de noir ayant une mèche de cheveux lui couvrant en diagonale la moitié du visage, cf photo dans les figures) l'adversaire autrement dit le prince du diable Shaïtan.

A la demande de mes joueurs, je vais préciser ce qu'il se trouve dans mon cerveau malade :

Je tiens d'abord à vous renvoyer à la page 38 39 et 40 des figures (Shaïtan et ... ), avant dernière page du codex du Diable. Alors vous ne comprenez toujours pas ce qu'il se passe ?

Dans les figures, il est dit que Shaïtan reçoit une aide insoupçonné... Et bien voilà : les 4 capitaines dont chiron corrompu par la lame violée (la 15), a toujours suivi Prométhée mais aussi Le Diable (n'oubliez pas son départ de la CCC)...

### *Campagne Vae Victus, Scénario n°5, La Tour Sombre*

Faisons mieux : la principale propriété du vase est de pouvoir offrir un passage des akashas sur terre, en permettant aux objets et autres personnes de devenir réel ! Or que souhaitez faire Shaïtan ? l'invasion fuligineuse (je vous ai dit au début de la campagne qu'un prince est à la baguette). Voilà donc ce qui se cache depuis le début : la libération de Prométhée et l'invasion fuligineuse, n'était-il pas question DES GUERRES de l'Apocalypse ? Voilà donc vos joueurs dans la merde jusqu'au coup, espérons pour eux qu'ils n'auront pas gaspillé l'appel de l'autre prince qui surveille : l'aile de la foudre et prince de la justice : Poliorcète.

Alors que se cache-t-il derrière la porte de Shaïtan : Temen Anki ou Nemeth ou l'antémonde.

Shaïtan sauf ralliement des joueurs à sa cause emmènera les 4 capitaines et les joueurs en Nemeth où une immense arène avec des monstres comme public regardant l'avenir du monde.

Enfin je vous laisse finir cette histoire, sachez qu'il est possible de détruire le vase en le mettant tête renversée sur la table

Si c'est le cas la tour sombre s'écroule.

Je terminerai pas dire : la carte des akashas, ça ne vous rappelle rien et Atalant et son harmonia mundi ? Bientôt la nouvelle campagne la Rose d'OR