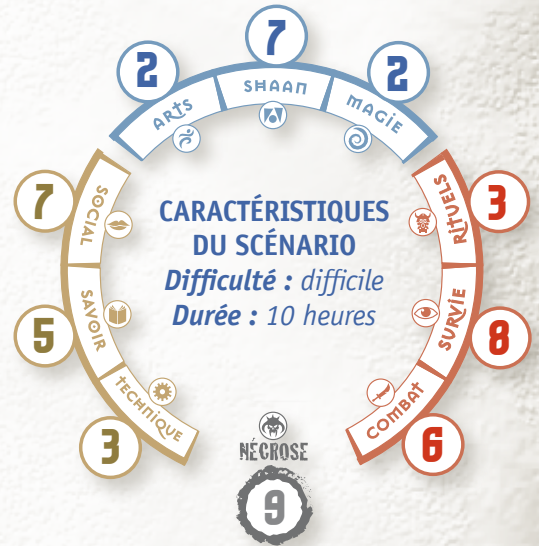


L'ARBRE NECROSE

UN SCÉNARIO POUR SHAAN RENAISSANCE DE SÉBASTIEN URBANEK :

Les personnages vont être amenés à enquêter sur un Botaniste appelé Brian Silvangus. Celui-ci meurt dans leurs bras des suites d'un empoisonnement. Il a été la cible d'assassins travaillant pour des Nécrosiens qui veulent inonder la ville de Käm avec une drogue qui transforme en zombie les malheureux consommateurs. Il est recommandé que le groupe soit composé de personnages aux Domaines et Spécialisations variés.

*Ce scénario est dédié à Nénad Kusmic (1973-2011).
J'espère que ton Âme explore des univers aussi riches que ceux dans lesquels nous jouions autrefois mon ami.*



INTRODUCTION

Pour des raisons particulières qu'il vous incombe de déterminer, le Shaani est à Käm depuis quelque temps. Les personnages ont décidé de passer du temps dans le Quartier des Épices et ont notamment passé une agréable soirée bien arrosée à **L'Auberge des Repus**, un endroit bien coté où ils ont réussi à trouver des chambres. Pour digérer un peu les provendes exotiques préparées de main de maître par le célèbre cuisinier **Esmarrols Buisardos** (un Kelwin pédagogue qui cuisine devant ses clients ; les personnages ont sympathisé rapidement avec lui), les personnages ont décidé de se promener un peu dans le quartier à la nuit tombée. Les lunes trônent dans le ciel, drapées de leurs plus beaux atours que sont les étoiles, et les effluves d'épices venues de contrées lointaines viennent chatouiller les narines de nos héros repus et las. Alors qu'ils empruntent un passage assez désert, un Humain d'aspect sinistre les hèle en haletant. Il se tient contre le mur d'une ruelle sombre à l'aide de sa main droite et s'avance en titubant avant de tomber au sol en râlant.

Les personnages peuvent réaliser des Tests de **SURVIE + Vigilance** ou **SHAAN + Intuition** Difficulté 3. Si le Test est réussi on peut entendre des Grüks s'approcher : il est peut être temps de filer !

Note : dans le cas où les PJ's choisiraient de se cacher, vous pouvez leur glisser que les Grüks ont un très bon odorat... S'ils ne comprennent pas l'allusion, tant pis pour eux...

L'HISTOIRE

*Brian Silvangus est un Humain, un Botaniste vivant en Ygwanie pour y analyser les diverses plantes poussant dans les Marais. Il a même été initié au culte des Éléments en devenant un adorateur de l'Élément Wän. Il y a quelque temps, il a été averti par des Ygwans de l'intrusion d'étrangers venus en vaisseaux volants de Gwan pour atterrir en plein marécages à quelque distance du Lac aux Songes. Ces derniers ont mené une expédition dans une région dangereuse où même les autochtones n'osent pas aller : les **Mangroves Funestes**. Ce lieu est maudit, contaminé depuis très longtemps par la Nécrose et parcouru par d'étranges créatures corrompues vivant en symbiose avec un arbre mort-vivant doué de pensées malignes. Cet arbre, **L'Arbre Juju**, possède une particularité singulière : ses fruits maladiés sont capables de transformer en zombie tout être vivant qui en mange. Ces zombies sont ensuite entièrement soumis à la volonté toute puissante de l'Arbre Juju.*

*Les étrangers venus en vaisseaux sont des mafieux financés par **Victor Bugue Azoulé** qui essaie de fonder sa propre famille nécrosée. Victor a complètement vendu son Âme à l'Arbre Juju. L'Arbre Juju voit en Victor et en ses hommes de main des alliés pour répandre plus loin encore son terrible pouvoir maléfique. Une fois le pacte arrangé, les sbires de Victor installèrent un laboratoire chimique dans les Marais pour fabriquer une nouvelle drogue à base de fruits maudits qu'ils revendront ensuite dans la ville de Käm. Leur but est simple : saper les fondations du pays en semant le chaos grâce à une armée de zombies soumis à la volonté de l'Arbre Juju.*

La drogue est transportée dans des aéro tanks appartenant à l'entreprise de transport de Victor. Les grandes portes de transfert ne sont pas utilisées car en l'état actuel des choses, elle sont trop dangereuses, puisque elles sont surveillées de près par la Caste des Combattants. Mais lorsque la ville entière sera aux mains des zombies, elles pourront être utilisées pour répandre encore et encore le pouvoir maléfique de l'Arbre Juju. La drogue arrive dans l'aérogare de Käm et est transportée discrètement en ville grâce à la complicité de douaniers véreux. En tout cas c'est ainsi qu'il espère que les événements se dérouleront.

Ayant découvert tout ceci, Brian Silvangus parvint à se cacher dans la soute d'un aéro tank, et une fois à Käm, il mena son enquête durant plusieurs semaines. Malheureusement pour lui, il a été repéré et attaqué en pleine rue par des assassins qui le blessèrent avec une dague à la lame enduite de la fameuse drogue obtenue par distillations et compositions chimiques de fruits maudits. Les sbires de Victor trouvaient cela superbement ironique de transformer en zombie celui qui risquait de faire capoter leurs plans. Mais ils n'avaient pas prévu que Brian croiserait la route des personnages...

LA MORT AUX TROUSSES

Des Yaandars ayant des Grügs dressés recherchent Brian Silvangus. Ils ont été envoyés par le capitaine **Milès Stark**. Ils ne sont pas là pour le violenter, le capitaine leur ayant donné pour instruction de le retrouver car il le sait très certainement en danger.

• Option 1 : Le Shaani sauve Brian

Les personnages s'enfuient en portant Brian qui, dans un rôle d'agonie, leur donne son nom. Le mieux pour eux est d'aller à l'Auberge des Repus (qui est fermée à cette heure) car ils ont confiance en Esmarrols et en son personnel.

La poursuite s'engage : le Shaani dispose de 3 Actions d'avance sur les Yaandars, les Pjs doivent réussir des Tests de **SURVIE + Éducation physique** en Opposition avec les Yaandars pour parvenir à s'enfuir. En cas de Réussite, le Shaani gagne (Réussite) Actions d'avance sur ses poursuivants. Dans le cas contraire, la Réussite des Yaandars réduit le nombre d'Actions d'avance du Shaani.

Il faut 10 Actions d'avance au Shaani pour parvenir à semer leurs poursuivants, mais si leurs Actions tombent à 0, les Yaandars les rattrapent.

Dans le cas où les personnages ont semé leurs poursuivants, après avoir tambouriné à la porte comme des forcenés, ils seront accueillis par un Esmarrols surpris par cette agitation. Mais il comprend rapidement la situation et fait installer Brian à plat sur une des tables de l'établissement.

D'autres membres du personnel arrivent alors, abasourdis par cette situation inattendue. Brian, quant à lui, a complètement sombré dans le coma durant son transport. Au travers de la porte fermée de l'auberge, on peut entendre distinctement l'escouade de Yaandars passer dans la rue accompagnés de leurs Grügs renifleurs, mais ceux-ci semblent avoir perdu la trace du fugitif car ils s'éloignent rapidement...

Esmarrols demande à ses employés de monter à l'étage pour rassurer les autres clients qui viennent s'enquérir de ce qui se passe et de les empêcher de descendre venir aux nouvelles.

Entre temps, Brian décède...

PREMIÈRE PARTIE : L'ENQUÊTE

*Cette première partie du scénario est une enquête urbaine durant laquelle les personnages devront accumuler des preuves contre **Victor Bugue Azoulé** pour mettre à bas le réseau qu'il met en place à Käm. La famille Azoulé n'est pas au courant des manigances de Victor et toute dépravée et corrompue qu'elle soit, elle n'appuiera pas les actions de Victor. Car si la ville venait à tomber aux mains des zombies inféodés à **L'Arbre Juju**, le danger serait trop grand même pour elle. Seuls Victor, Norman et Fiannamaelondelle sont des adorateurs zélés de l'arbre diabolique et ils préféreraient mourir plutôt que de se faire arrêter et interroger par les autorités.*

Le scénario est écrit en présentant les lieux correspondant au cheminement du Shaani pour accumuler des preuves visant à démanteler le réseau mafieux. Pour l'instant, celui-ci n'est pas encore entièrement opérationnel et la vente de la drogue n'a pas encore eu lieu, mais comme vous le comprendrez, cela vaut mieux pour les habitants de Käm.

*Le Shaani ne pourra pas faire cavalier seul ou jouer au justicier solitaire. Les personnages devront travailler main dans la main avec les **Yaandars** car la tâche est trop importante pour un simple groupe d'individus aussi puissants soient-ils. De plus, cette aventure pourra donner l'opportunité aux personnages de devenir eux-mêmes des Yaandars si cela leur dit.*

• Option 2 : le Shaani remet Brian à la patrouille

Les Yaandars sont au nombre de 5 (2 Darkens, 1 Humain et 2 Woons) et 3 Grügs en laisse les accompagnent. Ils ne sont pas du tout agressifs. Ils expliquent même brièvement qu'ils étaient à la recherche de Brian (selon les ordres de leur capitaine Milès Stark) pour le mettre à l'abri dans leur poste de brigade. Ils n'en savent pas plus. Entre temps, l'état de Brian se dégrade et le plus approprié serait de l'installer par terre pour tenter de lui procurer des soins. Mais cela sera en vain car il rendra son dernier souffle...

BRIAN SILVANGUS

Humain Érudit des Marais - Botaniste

C'est un Humain d'âge mûr, vêtu d'habits quelconques, mais certains éléments vont indiquer au Shaani qu'il n'est pas originaire de Käm. Sur lui on peut trouver :

- 250 Crédos
- Une carte de menu du restaurant *Le Bon Mulf*
- Des clés (de son appartement)
- Une lettre qui est une relance officielle d'un huissier de justice.

Manifestement Brian avait des problèmes pour payer son loyer ; son adresse y est indiquée : **45 rue du Foyer Apaisant** dans le quartier des Épices.

Si les personnages inspectent plus en détail la blessure qu'il porte à la poitrine, ils pourront faire des Tests de **SAVOIR + Alchimie**, **SAVOIR + Médecine** ou **SHAAN + Soins du Corps** Difficulté 3. Si le Test est réussi, il permettra de détecter de minces traces blanches indiquant la présence d'un poison autour de l'estocade.



• Un « réveil » brutal

Tout à coup, et à la surprise générale, les témoins de cette scène d'horreur auront la surprise de leur vie : Brian se relève, pousse un hullement terrifiant et attaque immédiatement les personnages.

• Dans l'**option 1**, le réveil du zombie causera une panique générale dans l'auberge. Alors que le Shaani combattra cette horreur, les clients tenteront de s'enfuir durant cette attaque, gênant les personnages en essayant de sortir de force ou en courant en tout sens. Un **Malus de -2** est infligé à tous les Tests durant le combat.

• Si les personnages ont choisi l'**option 2**, les Yaandars les aideront du mieux qu'ils pourront, donnant un **Bonus de +2** aux Tests durant tout le combat.

LE ZOMBIE

Brian se transforme donc en une créature nécrosienne horrible et enragée, un mort-vivant terrifiant, à cause de la drogue qui lui a été injectée dans sa blessure.

Esprit 4 - Âme -5 - Corps 10
Nécrose 10

Hurllement effrayant : *Tourment de Nécrose du Manuel d'itinérance en page 142*

Contamination : *Une morsure infligée par ce type de zombie inocule une maladie identique dans ses effets au poison « Venin nécrotique » du Manuel d'itinérance page 219. Une personne qui meurt à cause de cette maladie se relève en tant que zombie et attaque quiconque se trouve à sa portée...*

Quelque soit la situation exacte, soit Esmarrols, soit les Yaandars, demanderont aux personnages de se rendre au poste de brigade du quartier en emmenant avec eux le cadavre pour révéler ce qui s'est passé.

AU POSTE DE BRIGADE

*Pour la description du poste de brigade, référez-vous aux pages 96-97 du supplément **L'erreur est Humaine** pour ce qui est de sa structure interne. Quant à son aspect extérieur, celui-ci est en accord avec le quartier des Épices : son architecture est influencée par de nombreuses caractéristiques raciales différentes.*

Que les personnages soient accompagnés par les Yaandars ou seuls, ils arrivent au poste sous les yeux médusés des gardes y travaillant. Après quelques explications, le corps est emmené à la morgue et les personnages sont conduits dans une salle de réunion pour y rencontrer la capitaine **Fiannamaelondelle** qui est accompagnée du capitaine **Milès Stark**.

Fiannamaelondelle est une jolie Mélodienne athlétique d'âge mûr qui accueille le Shaani avec gentillesse, alors que Milès est un Humain au visage sévère qui observe les personnages d'un air soupçonneux.

• Interrogatoires

Fiannamaelondelle semble réellement préoccupée de ce que racontent les personnages et insistera sur le côté confidentiel de cette discussion. Elle connaissait Brian Silvangus qui s'était présenté à elle comme un Botaniste d'Ygwanie venu à Käm pour enquêter sur l'intrusion d'une nouvelle drogue issue de son pays. Il est resté vague dans ses explications car il voulait réunir le plus d'éléments possibles avant de la recontacter. Il lui avait demandé son appui (qu'elle lui a accordé) en cas de coup dur.

Il devait prochainement lui faire un rapport pour l'avertir de l'avancement de ses recherches. Elle demande donc aux personnages de reprendre son enquête et de tirer cette affaire au clair : ils doivent retrouver les informations glanées par Brian. En échange, ils pourront intégrer la fonction de Yaandar (s'ils le souhaitent) et seront payés selon l'évolution de l'enquête (voir Récompenses en page 17).

Note : *Fiannamaelondelle n'est en réalité pas si bienveillante que cela, elle est impliquée dans cette affaire de drogue. Elle travaille avec Norman Cole en toute discrétion. Pour donner le change, elle est obligée de confier cette affaire aux personnages afin que sa hiérarchie et Milès ne la soupçonnent pas.*

Le capitaine Milès, quant à lui, a une confiance toute relative envers le Shaani. Brian l'avait également contacté (après Fiannamaelondelle) pour l'avertir que la garde était corrompue (ainsi que d'autres corporations de Käm d'ailleurs), ce qui a plongé Milès dans une paranoïa certaine.

En attendant, un médecin légiste (une Kelwin nommée **Mésiraldas**) fera l'autopsie du corps pour de plus amples analyses.

• Surveillances

Quand les personnages quitteront le poste de brigade, ils seront suivis par deux individus (un Boréal et un Mélodien, ce dernier étant un sbire à la solde de Fiannamaelondelle) vêtus comme des citoyens quelconques. Les personnages devront réussir un Test de **SURVIE + Vigilance** Difficulté 3 (un seul Test par jour) pour s'apercevoir qu'ils sont filés. Si les personnages arrivent à les semer (selon la description faite au meneur du jeu qui jugera de la Difficulté), ils seront de nouveau suivis dès qu'ils se rendront au poste de brigade.

Un de ces deux individus (le Boréal) ne veut pas de mal aux personnages : il ne fait que les suivre pour en rendre compte à Milès Stark. Par contre, l'autre est un traître à la solde de Fiannamaelondelle qui renseignera celle-ci des actions du Shaani. Elle-même en référera à Norman Cole qui enverra des assassins pour tenter de tuer les personnages (voir la section « Embuscade »).

De plus, le réseau mafieux de Victor dispose de nombreuses ramifications d'indics qui surveillent les faits et gestes de gens qui fouineraient là où il ne faut pas. Ainsi, certaines actions des personnages leur feront gagner des points d'Embuscade.

• Embuscades

À partir du moment où les personnages vont être suivis, il faudra tenir à jour une **jauge d'Embuscade** qui démarrera de 0. Cette jauge indiquera si les personnages vont subir ou non des attaques.

Victor Bugue Azoulé, le vilain de ce scénario, dispose d'un immense réseau d'informateurs et d'indics de toutes sortes travaillant pour lui.

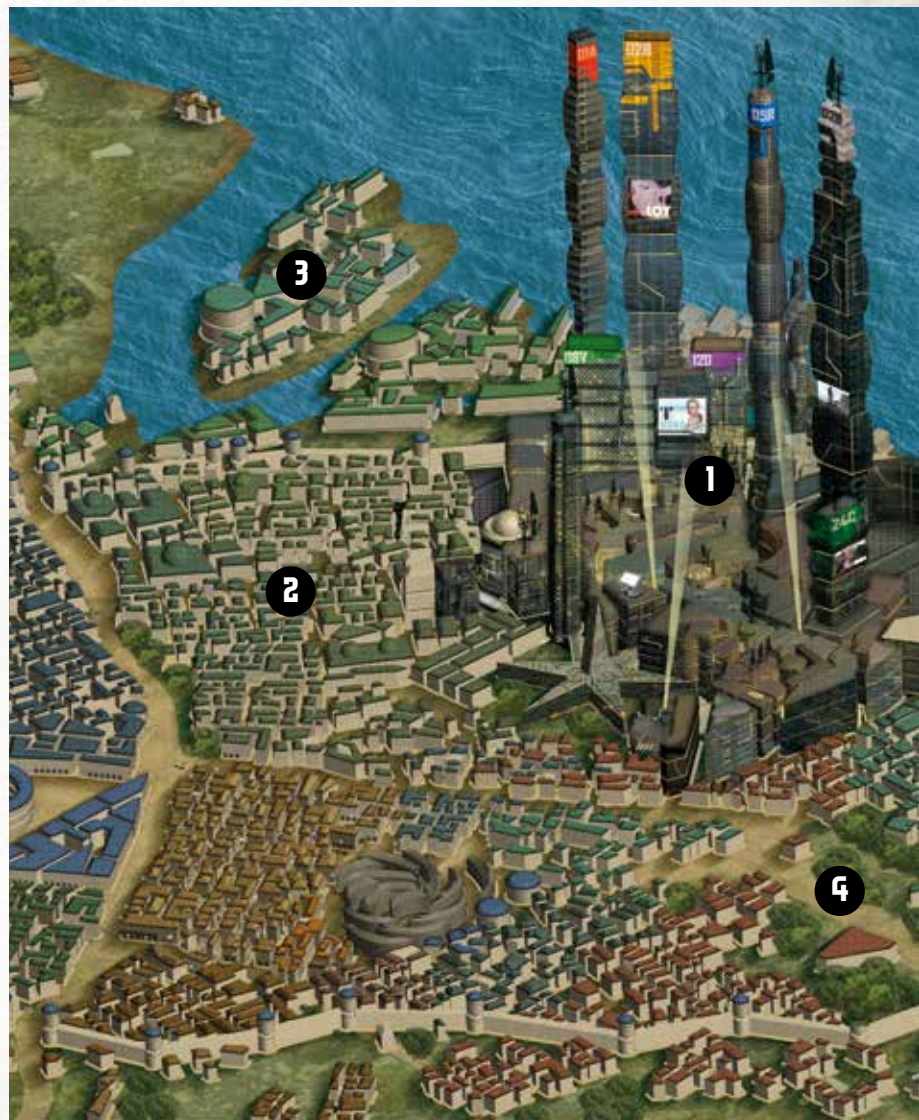
Chaque jour de filature faite par le sbire de Fiannamaelondelle fait gagner **1 point d'Embuscade**. Certaines actions des personnages qui seront décrites plus loin dans le scénario feront également gagner des points d'Embuscade. À partir de **6 points**, les personnages seront attaqués par des assassins. Par jour où ils ne seront plus suivis, retirez **1 point** à cette jauge.

Les embuscades seront des attentats perpétrés à l'encontre des personnages, comme par exemple : un tir du haut d'un toit, un poison subrepticement mis dans le repas d'un personnage. Soyez imaginatif car il s'agit d'assassins très compétents. Si jamais les personnages arrivent à en attraper un, seul un interrogatoire poussé (**COMBAT + Intimider** contre la Défense d'Esprit, un Test par Heure) lui fera avouer le nom de leur commanditaire : **Norman Cole**.

Si jamais les personnages amènent un prisonnier au poste de brigade, Fiannamaelondelle fera tout pour le faire évader ou assassiner le cas échéant. Ce sera entièrement à vous, meneur du jeu, d'improviser la suite des événements.

PLAN DE KÄM

- 1 Technopol
- 2 Quartier des Épices
- 3 Campus
- 4 Parc de Nem-Käm



LE CAMPUS

Comme les personnages savent que Brian était un Botaniste, il leur semblera logique avec un simple Test de **SOCIAL + Vie Urbaine**, qu'il soit allé dans le quartier du Campus pour y nouer des contacts. Le Relais des Érudits qui s'y trouve est une université pouvant accueillir environ dix mille élèves.

• Le Maître Botaniste

Une fois là bas, les personnages devront parvenir à trouver les sections dédiées aux Botanistes pour y rencontrer **Galet**, un Nomoï professeur en Botanique, qui se rappellera bien avoir rencontré Brian Silvangus il y a un mois.

Celui-ci s'était présenté comme un Botaniste venant de **Natruiel-sur-Ru**, un petit village des bords du Lac aux Songes. Il était venu lui demander de l'aide car il faisait des recherches au sujet d'un certain type de végétaux disparus depuis longtemps. Il était resté vague quant à ses recherches, mais il lui avait expliqué que des événements horribles allaient arriver à Käm s'il ne faisait rien.

• Le Testament de Brian

De plus, Brian a confié à Galet une lettre qui devait être envoyée à sa sœur qui habite à Gwan, s'il lui arrivait malheur. Galet acceptera, pour les besoins de l'enquête, de leur faire voir la lettre qui est toujours cachetée à la cire. Elle est écrite en Langdiv (**SAVOIR + Culture Humaine** Difficulté 3 pour la lire) et est adressée à une certaine **Nathélie Silvangus** domiciliée rue du Four à Pain à Gwan.

Cette lettre indique que Brian lègue à sa sœur toutes ses possessions de Natruiel-sur-Ru s'il venait à décéder : sa maison, son élevage de Coquelax (des poules d'eau) ainsi que ses livres. Donc pas grand-chose, mais au moins les personnages apprennent que Brian a une sœur. Galet indiquera au Shaani qu'il compte envoyer la lettre dès à présent.

• La Bibliothèque universitaire

Si les personnages décident de faire des recherches livresques pour tenter de savoir ce que Brian étudiait, ils devront se rendre à la Bibliothèque universitaire puis faire une Épreuve de **SAVOIR + Bibliothèque** Difficulté 10 x nombre de joueurs qui y participent (un Test par Heure, perte d'un point d'Esprit par Heure).

Quand l'Épreuve sera réussie, les personnages trouveront un vieux livre traitant de végétaux disparus depuis longtemps. Dans ce livre des annotations faites par Brian pourront être trouvées sur un chapitre concernant les Arbres de Vie (voir description en fin de scénario).

LE BON MULF

Cet hôtel-restaurant se trouve à Technopol dans le **Cercle d'Or**. C'est un lieu de onze étages, dont dix sont dédiés à la restauration. Il est très connu et sa clientèle est huppée et triée sur le volet. Pour y être admis, il faut réserver à l'avance et porter des habits à la mode (page 153 du Manuel d'itinérance).

Chaque étage propose des repas issus des différentes cultures d'Héossie. De plus, cet établissement est à la pointe de la technologie humaine, il propose des coins privatifs pour se connecter au Rézo ou encore pour regarder des reportages sur des grands écrans de télévision accrochés aux murs. Chaque étage est décoré (en toc bien sûr) selon l'environnement choisi, ainsi il y a un étage imitant un rivage, un autre une forêt glacée (se munir d'un chaud manteau !), etc.

Durant son enquête, Brian découvre que ce restaurant avait des liens avec le trafic de drogue qui se met en place en ville. **Norman Cole** en est le propriétaire et il est mouillé dans le réseau nécosien. **Victor Bugue Azoulé** est également un habitué du restaurant et il vient ici régulièrement (Test de **SHAAN** Difficulté 3 pour savoir si Victor est présent en même temps que le Shaani). On peut reconnaître Victor en réussissant un Test de **SAVOIR + Culture Humaine** Difficulté 3.

Tous deux s'enferment dans le bureau privé de Norman qui est situé au dernier étage, pour traiter des problèmes de stockage et d'autres difficultés inhérentes à leurs frauduleuses et malsaines activités. Un gros butor (**Giovan Snotgog**, un Darken combattant) se poste devant la porte pour empêcher quiconque de venir mettre son nez là où il ne le faut pas.

• La plaque tournante

La drogue est acheminée jusqu'au restaurant, cachée dans des caisses de nourriture venant de l'aérogare. Ces caisses, transportées par des aéro tanks, contiennent des fruits, des légumes et des viandes issus de contrées lointaines. Victor ne veut pas utiliser les Portes de Transfert car il juge celles-ci trop surveillées à son goût, et les autorités douanières sont beaucoup plus laxistes en ce qui concerne les marchandises aérotransportées (traduisez : il n'a pas réussi à corrompre les douaniers qui gèrent les Portes de Transfert). Des livreurs viennent donc emmener les caisses jusqu'au restaurant et Giovan Snotgog va cacher la drogue dans une salle secrète se trouvant au-delà des réserves, aux sous-sols.

Cette salle peut également être atteinte en passant par les égouts. La drogue est donc cachée là en attendant son écoulement, le réseau n'étant pas encore au point à cet instant de l'histoire. Si les personnages ont des soupçons et viennent fouiner ici, il faudra qu'ils se montrent discrets.

MENER L'ENQUÊTE

Le but des personnages est de cumuler des preuves pour faire tomber le réseau de revente de drogue qui est en train de se mettre en place. Ils ne peuvent résoudre cette affaire uniquement par la force. De l'astuce, ainsi que la coopération des forces de l'ordre seront nécessaires pour mettre à bas ce complot nécosien.

*Aussi, n'hésitez jamais à les remettre dans le droit chemin s'ils décident de tout régler par la force ou de faire régner la justice eux-même. Attaquer certains personnages non joueurs de ce scénario l'arme à la main les mettrait au devant de graves problèmes : ils encourraient au mieux à une peine d'emprisonnement très longue. Au besoin, s'ils l'envisagent, faites leur faire un Test de **SAVOIR + Protocoles** Difficulté 3 pour la leur faire comprendre.*

Le meneur de jeu devra jouer cette Situation en sachant bien que les sbires de Norman ne sont pas là pour rigoler (**SURVIE + Discrétion** Difficulté 3 pour déjouer leur vigilance). Les serveurs et autres cuisiniers du restaurant qui n'ont rien à voir avec cette histoire ont tout de même suffisamment peur de Norman pour empêcher les personnages d'agir à leur guise. Dans le restaurant, en plus de Giovan Snotgog, il y a toujours un **nombre de sbires** égal au nombre de personnages + 2 (pour les sbires, inspirez vous des caractéristiques des Yaandars).

• Trouver la drogue

Ainsi, les personnages devront se montrer ingénieux et surtout discrets pour pouvoir explorer à loisir les réserves. On peut imaginer qu'ils se déguisent en cuisiniers, serveurs ou encore en sbires. Selon la méthode décrite par les joueurs, c'est à vous, cher meneur de jeu, de jauger des difficultés ou des écueils qui se mettront en travers de la route du Shaani. En voici quelques exemples :

• Fouiller les caisses lors du jour de livraison.

Il faut sonder une caisse pour trouver le double fond : Test de **SURVIE + Vigilance** ou **TECHNIQUE + Sens du bois** Difficulté 5 (la Difficulté passe à 1 si les joueurs cherchent un double-fond). Ils y découvriront la drogue (environ 100 kg de poudre jaunâtre répartis dans des paquets de 100 g).

• Pirater l'alarme du restaurant via Arpège.

Pour saboter l'alarme sans se faire repérer dans le restaurant, il est possible de le faire en se connectant au Rézo. Il y a 4 **Remparts de Puissance 4** qui protègent le programme permettant d'arrêter l'alarme (voir les règles sur le Rézo Arpège dans le supplément *L'erreur est humaine* page 56).

• S'infiltrer dans les sous-sols du restaurant.

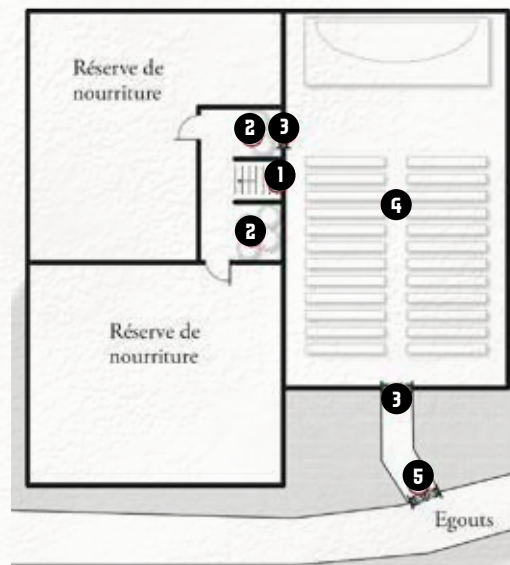
Pour accéder aux réserves de nourriture, il faut réussir un Test de **SURVIE + Vigilance** ou **TECHNIQUE + Sens de la pierre** Difficulté 5 tout en inspectant les murs pour trouver un bouton qui actionne une porte dérobée en métal. Mais celle-ci est reliée à une alarme électrique (Test de **SURVIE + Vigilance** Difficulté 5 pour repérer le système) et il faut réussir une Épreuve de **TECHNIQUE + Technologie** Difficulté 10 pour saboter l'alarme et une autre Épreuve de **TECHNIQUE + Engrenages** Difficulté 10 pour crocheter la porte (un Test par minute pour chaque Épreuve, 5 minutes maximum avant de se faire repérer par les Spires de Norman).

Si l'alarme se déclenche, un voyant s'allumera alors dans le bureau privé de Norman Cole qui viendra immédiatement avec Giovan et ses sbires. Le Shaani dispose malgré tout de quelques minutes pour filer. Le Shaani a 5 actions d'avance pour la course-poursuite s'ils se doutent que l'alarme s'est déclenchée. S'ils ne se doutent de rien, un Test de **SURVIE + Vigilance** Difficulté 3 permet d'entendre Giovan arriver avec ses hommes.

• Fouiller les réserves du restaurant.

Une fois dans les réserves, le Shaani pourra trouver une pièce dans laquelle se trouvent des centaines de kilogrammes de drogue rangées dans des sacs. Une autre porte (mêmes conditions que précédemment) permet d'accéder aux égouts en passant par un Temple souterrain en ruines. Bien sûr, dans les égouts, cette porte est cachée. Cette sortie permet d'aller et venir dans la salle secrète sans passer par le restaurant, au cas où. Mais se déplacer dans les égouts peut s'avérer risqué... C'est dans ce vieux Temple que les victimes qui serviront de repas à Norman sont sacrifiées. Même si le ménage est fait, en fouillant bien on peut trouver quelques traces de sang (**SURVIE + Vigilance** Difficulté 5). Les restes des victimes sont ensuite jetés dans les égouts.

Le Shaani gagne 3 points d'Embuscade par jour à traîner autour du restaurant.



DANS LES ENTRAILLES DU BON MULF

- 1 Escalier de l'auberge
- 2 Tonneaux et caisses
- 3 Portes secrètes
- 4 Temple en ruines
- 5 Grille qui donne sur les égouts

LA VOIE DU PLUS FIN

*Les personnages risquent leur vie en traînant autour du **Bon Mulf**. Les sbires de Norman seront sans pitié et la situation risque de se terminer en bataille rangée (sans compter le petit personnel qui considérera les personnages comme des cambrioleurs). Il faut bien garder à l'esprit que les joueurs doivent la jouer finement en enquêtant pour accumuler des preuves.*

*Si **Norman** voit que la situation tourne mal pour lui, il essaiera de fuir pour se rendre à l'Aérogare embarquer dans un vaisseau afin de quitter Käm et de retrouver son maître Victor Bogue Azoulé dans les Mangroves Funestes.*

*Une fois que les personnages auront trouvé la drogue, ils peuvent prévenir les autorités qui agiront en fonction de la personne qui aura été avertie : si c'est le capitaine **Milès Stark**, tous les sbires seront jetés en cellule ainsi que Norman Cole et Giovan Snotgog ; si les personnages avertissent **Fiannamaelondelle**, elle fera arrêter tout le monde mais fera échapper Norman et Giovan. Elle prendra la fuite avec eux pour retrouver Victor, en prenant un vaisseau à l'Aérogare.*

L'APPARTEMENT DE BRIAN

45 rue du Foyer Apaisant dans le quartier des Épices

Brian disposait d'un appartement en location situé dans une partie tranquille du quartier. Il faut juste passer devant la loge de la gardienne avant de pénétrer dans une cour intérieure dans laquelle se trouvent quatre entrées permettant de se rendre dans les étages. À chaque étage il y a trois appartements. À côté de la loge de la gardienne, il y a des boîtes aux lettres dont l'une porte le nom de Brian Silvangus ainsi que son numéro d'appartement.

La gardienne, madame **Michuas**, est une Kelwin acariâtre qui remarquera immédiatement les personnages (il faut dire qu'elle surveille tout le monde) et viendra s'enquérir de leur venue. Pour que celle-ci accepte de laisser tranquille les personnages, ceux-ci devront user de **Diplomatie**, de **Séduction** ou de **Psychologie** contre sa Défense d'Esprit qui est de 10 (un Test par minute, -1 point d'Esprit par Test). Une fois l'Épreuve réussie, elle pourra leur délivrer les informations suivantes :

- Brian a payé la caution mais qu'il n'a jamais payé son premier mois de loyer. Il a reçu la lettre d'un huissier à la demande du propriétaire de l'immeuble.

- Brian voyait une jeune Feling, nommée **Éternel Sourire**, la fille de Maître Souffle de Vie, le meilleur charcutier du quartier des Épices. Elle donnera des indications pour trouver la charcuterie au besoin.

Elle laissera librement les personnages fouiller l'appartement de Brian tant qu'ils ne laissent pas de désordre. Celui-ci n'est pas très grand, plutôt propre et confortable. Il n'y a rien d'intéressant si ce n'est deux choses :

- Un petit portrait fidèle d'une jolie Feling (Éternel Sourire) posé sur une table de nuit.
- Un Livre des Plantes (Acquis d'Érudit du Manuel d'itinérance page 151).

Lorsque les personnages viendront fouiller l'appartement, ils gagneront 1 point d'Embuscade car l'appartement est surveillé.

LA CHARCUTERIE

DE MAÎTRE SOUFFLE DE VIE

Information donnée par madame Michuas

Il est facile de trouver la localisation de la charcuterie dont la réputation n'est plus à faire. Maître Souffle de Vie est connu comme étant prodigue avec les indigents ; il organise souvent dans le quartier des soupes populaires. Les personnages peuvent le rencontrer dans sa boutique, il suffit de faire la queue comme tout le monde.

Ce Feling d'âge mûr accueillera avec bonhomie les personnages mais deviendra tendu dès que l'on évoquera le nom de sa fille (un Test de **SOCIAL + Psychologie** contre sa Défense d'Esprit de 7). Il dira aux personnages que sa fille n'est plus en ville, qu'elle est allée chez une tante dans le village de **Komo** dans le Nem-Rod.

En réalité il ment (le Test de **Psychologie** réussi le confirmera) et les personnages devront utiliser la méthode douce avec **Diplomatie** pour qu'il dise la vérité. Par-contre, si les personnages se montrent agressifs, il se fermera comme une huître. Par la suite, pour savoir où est réellement Éternel Sourire, il faudra rester planqué à surveiller la charcuterie et réussir par jour une Épreuve de **SURVIE + Vigilance** Difficulté 20 (1 Test par Jour) pour entre-apercevoir fugacement à une des fenêtres de l'étage une jeune Feling : Éternel Sourire ! À partir de là, Souffle de Vie, désemparé, ne pourra que mener les personnages à la rencontre de sa fille chérie.

• Éternel Sourire

Il s'agit d'une jeune Feling vraiment jolie mais qui vit dans la peur : seule la présence de son père réussira à la rassurer suffisamment pour qu'elle accepte de parler aux personnages. Elle et Brian se sont rencontrés voici plusieurs semaines et cela a été tout de suite le grand amour malgré leur différence d'âge et de race (elle a 18 ans et lui 35).

Brian est toujours resté discret au sujet de sa vie et de ses activités à Käm. Souvent, il partait en vadrouille pour quelques jours sans qu'elle ne sache où il allait ni ce qu'il faisait. Au début, elle croyait qu'il menait une double vie et, prise d'une crise de jalousie, elle s'était mise en tête de le suivre. Un jour, elle y est parvenue, et elle a réussi à le filer en ville jusqu'à Technopol, au Cercle d'or.

Elle a découvert avec effroi qu'il fréquentait une grosse brute épaisse, un Woon, connu sous le surnom de **La Puce**, un brigand à la réputation bien établie. Celui-ci traîne souvent dans la taverne des Deux Poings, qui est située près du parc de Nem- Käm. Cette taverne est un lieu mal famé, réputé comme étant un repère de malandrins de la pire espèce. Choquée par cette découverte, elle n'osa pas lui en parler et garda le secret.

Le soir où les personnages ont découvert Brian, tous deux sortaient ensemble et étaient allés manger dans un bon restaurant. Une fois sortis, ils ont été agressés par des sicaires qui portaient des costumes noirs et des masques couvrant la partie supérieure du visage. Ils se sont rapidement retrouvés encerclés, mais Brian s'est défendu comme un beau diable et il a même blessé un des assaillants à la lèvre supérieure. Éternel Sourire a réussi à s'enfuir (à la demande de Brian) et elle ne l'a plus jamais revu par la suite.

Elle se demande bien où il se trouve car elle a tenté de le retrouver chez lui mais il n'y avait personne à l'appartement. Depuis, elle est morte d'inquiétude.

UN INDICE DE RÊVE

Les personnages devraient comprendre que Brian a inséré dans les rêves d'Éternel Sourire la solution quant à la véritable cachette de ses mémoires.

Pour obtenir des informations pertinentes à ce sujet, il faut dans un premier temps s'allier avec Éternel Sourire qui alors acceptera d'aider les personnages.

Il faut ensuite réussir une Épreuve de **SHAAN + Rêve** Difficulté 20 (un Test par nuit, -2 points d'Âme par nuit). Le rêve prend la forme d'une exploration de jungle, pour y découvrir de nouvelles plantes, jusqu'à trouver la plus belle fleur que le Shaani ait jamais vu et qui représente la découverte de la solution. La bonne cachette est donc sous le calvaire dans le parc de Nem-Käm.

Si un échec est obtenu durant cette exploration onirique, le Shaani qui tente de percer les secrets des rêves d'Éternel Sourire sera attaqué par une créature cauchemardesque ayant les traits des assassins qui ont attaqué Brian. Il s'agit d'une création de l'inconscient d'Éternel Sourire. Ces assassins ont les caractéristiques suivantes :

- **Anti-Âme** : 7
- **NÉCROSE** : 8
- **Cauchemar** +2

Lorsque les personnages lui apprennent son trépas, elle s'effondre en sanglotant. Si les personnages ont du cœur, ils la réconforteront du mieux qu'ils peuvent. Reconnaissante, elle leur donnera une lettre cachetée que Brian lui avait laissée : il lui avait fait promettre de ne l'ouvrir que s'il venait à disparaître. Il n'a jamais voulu s'expliquer à ce sujet. Éternel Sourire accepte que les personnages la décachettent mais elle veut assister à la lecture du texte :

« Avis à tous ceux qui sont intéressés par ma quête qui vise à stopper les agissements de dangereux criminels. Mon enquête m'a appris beaucoup de choses sur les tenants et les aboutissants de cette sombre affaire et, au cas où il m'arriverait quelque malheur, j'ai couché mes mémoires sur papier et je les ai cachées en lieu sûr.

Il y a deux cachettes et une seule est la bonne. Je dois vous avertir, chers lecteurs, que la mauvaise cachette est piégée et qu'un douloureux trépas est assuré pour celui qui fera le mauvais choix.

La première cachette se trouve sous l'eau dans le port du Campus, dans un coffre clos hermétiquement. Ce dernier est attaché à une solide corde reliée à ma péniche portant le nom de **Fou-droyante**. La deuxième cachette se trouve dans le parc de Nem-Kâm : un coffre est caché sous le calvaire du Dragon. »

Si les personnages demandent à Éternel Sourire si cela lui dit quelque chose, elle pourra expliquer, quelque peu interloquée, qu'à la lecture de la lettre elle s'est souvenue qu'elle avait fait un rêve dans lequel elle voyait Brian cacher des documents importants dans une jungle... Malheureusement, ces souvenirs restent vagues. Elle ajoutera que Brian l'emmenait souvent sur sa péniche qu'il venait de s'acheter il y a peu de temps.

LE BÂTIMENTS ADMINISTRATIFS

Quartier du Nouvel Hémicycle au 44 rue de l'Arc-en-ciel (adresse indiquée sur la lettre de l'huissier)

Les personnages peuvent décider de se rendre dans les administrations pour essayer d'en apprendre un peu plus. Ils seront dirigés par des fonctionnaires affairés dans la section dédiée aux Logements et l'Habitat.

Arid, un Darken sympathique, les accueillera avec un large sourire. Il traite principalement de la mise en place des dossiers financiers visant à l'obtention d'un logement. Il se rappellera bien de Brian qui était venu lui demander un appartement il y a un peu plus d'un mois. Il était surpris de voir un Humain faire une demande de logement en dehors

de Technopol. Il est vrai qu'il n'avait pas l'air d'être originaire de Kâm mais quand même !

La discussion avait été animée car Brian, dans son empressement pour obtenir un logement, s'était montré brusque. Arid a donc voulu en finir au plus vite et clore les débats mais, Brian fit alors appel à sa bonté d'Âme en lui expliquant que sa mère était gravement malade et qu'il fallait absolument qu'il s'installe rapidement. Du coup, touché par ses arguments, Arid accepta sans difficulté. Brian paya la caution (équivalent à deux mois de loyer) sans sourciller. C'est pour cela que Arid fut surpris de constater que Brian n'ait pas payé le premier loyer. Arid mit alors en place la procédure classique de rappel de paiement et il attend toujours. Il ne saura rien d'autre et il ne sera pas au courant de son décès.

AU PORT DU CAMPUS

Il est facile de repérer la péniche qui est amarrée à quai. Par-contre, aucune trace de corde (manque de bol, lors d'un coup de vent, la corde a cédé et le coffre a coulé). Pour trouver le coffre, il faut donc plonger à l'eau et fouiller les eaux vaseuses, ce qui risque d'attirer l'attention de la soldatesque du port.

Si les personnages font les recherches en plein jour, il faut donc réussir un Test d'Épreuve de **SURVIE + Vigilance** Difficulté 15, un Test par Heure, pour repérer le coffre. Ce dernier s'étant envasé, il faut réussir une Épreuve de **COMBAT + Forcer** Difficulté 20, un Test par minute, puis le remonter à la surface avec une Épreuve de **SURVIE + Éducation physique** Difficulté 15, un Test par minute. N'oubliez pas qu'au delà de Corps/3 minutes sans respirer, les Pjs perdent 4 points de Corps par minute supplémentaire.

Une solution plus astucieuse consiste à attacher une corde autour du coffre pour le tirer à partir de la péniche une fois que le coffre est sorti de la vase, supprimant le risque de noyade...

Il faut vérifier si les personnages sont assez chanceux pour ne pas être repérés par un garde du port. Le personnage avec le niveau de **SHAAN** le plus élevé fait un Test de **SHAAN** Difficulté 1 + 1 par Heure passée à chercher. Si le Test est un Échec, un garde du port (un Darken patibulaire) viendra voir de quoi il en retourne.

Gageons que les personnages le baratineront ou trouveront une solution pour que celui-ci reparte sans trop poser de questions. S'ils ne se débrouillent pas très bien, celui-ci reviendra avec d'autres gardes (deux fois plus nombreux que les personnages) pour les mettre aux arrêts au poste du quartier. Ils ne seront relâchés que deux jours plus tard.

Si les personnages font les recherches de nuit, la difficulté pour retrouver le coffre sera de 50 mais le Test de **SHAAN** se fera avec une difficulté de 1.

LES GARDES DU PORT

Corps 10 - Âme 7 - Esprit 5
SURVIE 5 - COMBAT 7
Armes de mêlée +4 (Hache)
Vigilance +2



LE COFFRE

Il est scellé hermétiquement mais ne contient rien de plus qu'une bombe ! Son détonateur est relié à la serrure du coffre et un Test de **SURVIE + Vigilance** ou **NÉCROSE + Explosifs** Difficulté 5 permet de le repérer. Pour désamorcer la bombe, il faut réussir une Épreuve de **NÉCROSE + Explosifs** ou **TECHNIQUE + Engrenages** Difficulté 50, un Test par Minute, -1 point d'Esprit par Test.

Obtenir un Échec (0 sur le dé ou Score de 0) entraîne l'explosion du coffre (en cas d'ouverture de celui-ci aussi). Il s'agit d'une attaque de Corps de 15 sur 10 mètres de rayon, 10 sur 15 mètres, 5 sur 20 mètres. Le meneur de jeu décrira avec précision les conséquences de l'explosion.

AU PARC DE NEM-KÄM

Pour la description du parc, reportez-vous au supplément *L'erreur est humaine* page 77.

Trouver le **calvaire du Dragon** est une tâche aisée à réaliser. Il s'agit d'un monument de pierre blanche irisée lorsque les rayons du soleil viennent caresser sa surface parfaitement lisse. Œuvre du célèbre Sculpteur kelwin **Donatellos**, elle représente un Dragon lové sur un œuf. De jour, les amoureux viennent se retrouver ici, sur cette petite place de terre battue aux nombreux bancs de pierre, car une légende court sur ce calvaire : rester à proximité donnerait une grande fertilité, assurant d'avoir de beaux enfants en bonne santé.

Note : Cette légende n'est pas galvaudée. Un couple amoureux restant ici toute une journée à se prélasser gagnera un **Bonus exceptionnel de +1 pour toute action de Langage du Corps** durant une Situation.

Brian a effectivement caché un coffret dans la base du calvaire, celui-ci contenant ses notes concernant son enquête. Les personnages ont deux possibilités : soit ils agissent de jour, soit ils agissent de nuit.

De jour, devant témoins la situation risque d'être compliquée car les regards seront braqués sur eux et, à moins de venir déguisés en ouvriers paysagistes, certaines personnes viendront les importuner pour savoir ce qu'ils font là.

Les personnages devront alors baratiner (**SOCIAL + Bluff** Difficulté à déterminer par le meneur de jeu) pour ne pas être perturbés dans leur recherche du coffret. Un baratin réussi indique que les personnages pourront œuvrer en toute tranquillité.

À moins de **Baratiner** avec succès, les personnages ayant attiré l'attention sur eux, gagnent **2 points d'Embuscade**. Sinon, ils gagnent **1 point**.

De nuit, là c'est une toute autre problématique qui attend les personnages : le parc est le lieu de règlements de comptes entre Gangs décidés à en découdre. Deux bandes pourraient ainsi se battre à proximité du calvaire, entraînant les personnages malgré eux dans la bagarre. On peut aussi imaginer que les deux Gangs, voyant les personnages, fassent une trêve et viennent navrer les personnages en pleine recherche du coffret. Ou encore une escouade de Yaandars venus calmer les vellétés de castagne des Gangs, pourraient s'attaquer également aux personnages pourtant innocents.

Aucune nuit n'est calme. Aussi, cela ne sert à rien d'attendre la nuit propice. Ici, les joueurs devront se montrer imaginatifs selon la situation proposée par le meneur de jeu. Inspirez-vous des Gangs du supplément *L'erreur est humaine* (page 90) et acceptez les solutions proposées par les joueurs pour que leurs personnages soient tranquilles : Intimidation des deux bandes ou s'unir à un Gang

pour castagner les autres en échange de pouvoir travailler tranquillement sur le calvaire. Bref, le meneur de jeu reste libre pour gérer cette Situation. Pour ce qui est des caractéristiques des membres de gangs s'inspirer du profil des Yaandars.

De nuit, les personnages ne gagnent pas de points d'Embuscade.

Dans le coffret, Brian a consigné des informations concernant son enquête dans un petit cahier relié de cuir. Tout est écrit en Langdiv et une Épreuve de **SAVOIR + Culture humaine** Difficulté 20 (un Test par Heure) permet de comprendre l'essentiel du texte. Vous trouverez les passages intéressants de ses mémoires dans l'encadré ci-contre.

TROUVER LA PUCE

Taverne des Deux Poings près du parc Nem-Käm

Grâce aux informations données par Éternel Sourire, les personnages ne devraient pas avoir trop de difficultés à trouver La Puce étant donné qu'ils connaissent le nom de son établissement préféré.

Cette taverne peu reluisante est un endroit fréquenté par des racailles, des voleurs, des prostituées et autres traîne-savates. Pour ne pas s'attirer d'ennuis, les personnages devraient réussir un Test de **SOCIAL + Vie urbaine** Difficulté 5. Ainsi, personne ne viendra leur chercher des embrouilles (utilisez les caractéristiques des membres de Gangs si besoin). Il suffit d'attendre quelques heures dans la taverne pour que La Puce, un Woon d'aspect chétif pour sa race, fasse son entrée sous les salutations du tavernier. Les personnages devront l'aborder prudemment en faisant montre de **Psychologie** ou de **Diplomatie**. La Difficulté sera à déterminer en fonction de la manière dont les personnages aborderont cette Situation.

Si c'est un Échec, La Puce prendra la poudre d'escampette, sa fuite sera couverte par les clients qui s'interposeront pour gêner les personnages. Si ceux-ci veulent le rattraper, ils devront réussir un Test de **SURVIE + Éducation physique** (à cause de la gêne, un Malus de -2 pourra leur être imposé). S'ils y parviennent, ils auront encore une tentative pour que celui-ci veuille bien discuter (difficulté d'un cran supérieur à la précédente) ; mais s'ils ne réussissent pas à le convaincre, il préférera les combattre, convaincu que les personnages en veulent à sa vie.

Par-contre, si les personnages ne commettent pas d'impair, il acceptera de leur parler. Il reste soupçonneux au préalable mais si les personnages lui parlent de Brian Silvangus, il s'ouvrira alors à la discussion. En premier lieu, il prendra de ses nouvelles et, lorsque le Shaani lui expliquera que Brian est mort, il sera véritablement touché et passablement anxieux.

TROUVER LE COFFRET

Dans un premier temps, les personnages devront trouver la dalle de la base du calvaire qui a été descellée et remise en place depuis peu avec un Test de **SURVIE + Vigilance** Difficulté 5 ou **TECHNIQUE + Sens de la pierre** Difficulté 3. Puis il faut la desceller avec une Épreuve de **TECHNIQUE + Sens de la pierre** Difficulté 10 ou de façon moins subtile par une Épreuve de **COMBAT + Forcer** Difficulté 20 (avec un bonus éventuel en fonction du matériel utilisé). Un Test par Heure, -1 point de Corps par Test.

Si les personnages sont embêtés de jour par des flâneurs qui viennent leur poser des questions, les difficultés seront augmentées d'un cran. Un échec (0 sur le dé) indique que les personnages cassent une partie du calvaire.

MÉMOIRES DE BRIAN SILVANGUS

« Je suis étonné de voir des vaisseaux humains survoler ma région. Que viennent-ils faire là ? Poussé par une curiosité et une volonté sans faille entretenues par d'étranges rêves récurrents dans lequel un arbre me parle depuis l'au-delà, je me suis décidé à partir en voyage là où vont les vaisseaux. »

« Les vaisseaux vont, comme je le craignais, dans une zone que chez nous nous appelons les Mangroves Funestes. Elles se trouvent au nord du Lac aux Songes, sur la rive supérieure du fleuve Zioga. Depuis des générations, ce lieu est évité par les autochtones qui parlent de Nécrose et de maléfices. Seul un fou comme moi qui n'a que peu d'attaches va oser y mettre les pieds, car je ne pense pas que ces vaisseaux soient pilotés par des Shaanistes venus éradiquer la menace nécrosienne. »

« Hier soir, j'ai combattu d'étranges créatures végétales nécrosées. Leur souvenir me donne la chair de poule. J'ai été obligé de brûler leurs corps pour éviter qu'elles ne corrompent la terre en se décomposant. Aujourd'hui, j'ai trouvé le repaire des pilotes. Il s'agit d'une espèce de camp paramilitaire gardé par des Humains qui se sont alliés avec ces étranges créatures végétales. Les Humains ont rasé les arbres alentour pour bâtir des huttes sommaires. Ils y ont installé un laboratoire pour synthétiser une drogue basée sur les fruits maladiés issus d'un arbre gigantesque qui semble mort ; pourtant il est gorgé de Nécrose et bien actif. Originellement, cet arbre est appelé Lambrissure, mais la Nécrose corruptrice en a fait un Arbre Juju. Je ne pensais pas de mon vivant voir cet arbre maudit. Il me semblait qu'ils avaient tous été détruits dans les temps anciens, avant l'arrivée de l'Homme. Les branches malades de l'Arbre Juju portent des fruits à moitié pourris ainsi que de grosses coques qui donnent naissance à des monstres végétaux corrompus. »

« Je me suis trouvé une petite cachette idéale depuis laquelle j'observe les agissements de tout le monde. Aujourd'hui, j'ai assisté à plusieurs événements intéressants : une des coques est tombée au sol et un être végétal en est sorti. L'arbre semble doué de conscience car j'ai assisté à une cérémonie sacrificielle orchestrée par un humain venu depuis peu en vaisseau. Il s'est repu du sang d'une Feling prisonnière... Il s'agit d'un vampire, une créature que je croyais légendaire. Je n'ai rien pu faire et les cris de cette pauvre victime me hanteront pendant longtemps. L'Arbre Juju ondulait de plaisir lorsque la jeune fille hurlait et le vampire rendait hommage à l'arbre sous les regards vicieux des Humains qui assistaient à cette scène d'horreur.

La drogue, une fois produite, est emmenée jusqu'aux vaisseaux étroitement gardés par des soldats. Puis les vaisseaux partent pour Gwan. J'ai donc décidé de me rendre là bas, car j'en ai suffisamment appris ici. »

« À l'aérogare de Gwan, je me suis entretenu avec un mécanicien humain, Edmund Neth. Je lui ai posé quelques questions et, devant sa réticence à vouloir m'aider, j'ai dû user d'arguments faisant appel à sa bonne conscience pour qu'il accepte finalement d'agir pour la juste cause. Il me fallait bien un coup de main car je n'avais pas le droit d'entrer dans les zones privées de l'aérogare. De plus, mes connaissances en technologie aéronautique sont plus que parcellaires. Il a découvert que les vaisseaux transportant la drogue font partie d'une flottille appartenant au riche Victor Bugue Azoulé.

M'étant renseigné sur cet individu et ayant vu une photographie de lui, j'ai constaté avec effroi qu'il était le vampire obscène qui avait sacrifié odieusement la jeune Feling. »

« Il faut absolument cumuler des preuves au sujet de toute cette histoire avant d'avertir les autorités. Seul, je ne peux rien faire... »

« J'ai décidé de repartir pour Käm en vaisseau. Avant cela, j'ai fait mes adieux à Edmund et à ma très aimée sœur Nathélie. »

« Malgré mes craintes, le voyage fut bon. Il faut que je me remette au travail ! »

« J'ai décidé de m'acheter une péniche pour une idée qui me trotte dans l'Esprit. »

« Victor Bugue Azoulé possède des bureaux à Technopol et il vit dans un des superbes manoirs de la tour Serenity. Il doit y avoir là-bas toutes les informations qui pourront faire tomber toute cette mafia démoniaque. J'ai besoin d'aide. Il faut que je contacte des gens capables de m'aider. »

« J'ai appris que Victor Bugue d'Azoulé aime fréquenter le restaurant du Bon Mulf. »

« J'ai fait connaissance de La Puce, un Woon faisant parti du Gang des Samovars, au Cercle d'Or, alors que je prenais un verre dans la taverne des Deux Poings, pas loin du parc de Nem-Käm ; ceux-ci pourront m'aider à lutter contre Victor Bugue Azoulé. »

« Je suis allé au Bon Mulf et j'ai pu constater que Victor s'entend à merveille avec Norman Cole, le propriétaire du restaurant. Je dois enquêter là-bas. Je suis sûr que la drogue y est cachée mais qu'elle n'est pas encore en distribution. »

« Voici ce que j'ai appris : la drogue est amenée au restaurant dans des caisses contenant de la nourriture et stockée dans les réserves au sous-sol. »

« Depuis plusieurs semaines, j'ai fait la connaissance d'Éternel Sourire, une jeune et jolie Feling. Je n'ai pas pu empêcher mon cœur de battre pour elle malgré la pression et le stress causés par mon enquête. »

« Il y a quelques jours, j'ai contacté les Yaandars du Quartier des Épices. J'ai parlé à deux capitaines, Milès Stark et Fian-namaelondelle qui m'ont écouté attentivement. Mais je dois retourner les voir avec plus de preuves. »

« En résumé : une drogue issue d'un arbre nécrosé et conscient est synthétisée pour être distribuée à Käm. La drogue est envoyée par des vaisseaux appartenant à Victor Bugue d'Azoulé. Celui-ci habite dans un manoir de la tour Serenity. La drogue passe par l'aérogare et elle est stockée au restaurant du Bon Mulf.

Je pense que des soldats et bien d'autres, qu'ils soient fonctionnaires ou administratifs de différents services, sont impliqués car le contrôle à l'aérogare est étonnamment lâche. C'est trop gros pour que cela soit un hasard.

Le Gang des Samovars m'assure que les autres Gangs ne sont pas impliqués dans cette affaire.

Seul Victor Bugue Azoulé tire les ficelles... »

RÉSULTATS DE L'AUTOPSIE

Morgue du poste de brigade

Le temps nécessaire à **Mésiraldas**, la médecin légiste Kelwin, pour réaliser l'autopsie et les analyses est de **5 jours**. Il est toutefois possible de la « motiver » davantage, soit en lui expliquant l'urgence de la situation, soit en titillant sa curiosité scientifique : **Test en Coopération de Social + Psychologie ou Bluff ou Diplomatie** contre sa Défense d'Esprit de 10. Le délai de 5 jours est réduit par la Réussite du Test avec un minimum de 2 jours.

Lorsqu'elle recevra les personnages, elle sera en train de mâchouiller une étrange pâte verdâtre au goût fruité. Elle pourra donner quelques éléments aux personnages :

- La drogue est à 100 % à base de produits végétaux. Elle donne la liste de plusieurs éléments tous issus d'un environnement chaud et humide.
- Un composé a été détecté mais il n'a pas été reconnu. Sa structure étrange défie toute classification habituelle.
- La drogue est en réalité un poison violent qui tue à la première prise. Tout organisme vivant qui en ingère n'a que très peu de chance d'en échapper : sa structure cellulaire s'en trouve irrémédiablement altérée.
- L'analyse profonde des composés indique une très forte teneur en Nécrose. Un prélèvement a été fait sur le corps de Brian puis injecté à un rat qui, une fois mort, est devenu un zombie particulièrement agressif. Avant d'être détruit, le rat zombie a mordu un congénère qui s'est rapidement transformé en zombie à son tour...

La Puce expliquera que Brian traînait dans le coin depuis quelque temps et qu'un jour celui-ci se décida à lui parler. Il n'y alla pas par quatre chemins : il lui expliqua qu'il enquêtait sur l'arrivée d'une nouvelle et très dangereuse drogue en ville. La Puce fut étonné d'apprendre ceci car, étant tout de même au fait des nouvelles du milieu interlope de Käm, il n'avait rien entendu au sujet de cette nouvelle drogue. Brian lui rétorqua que la drogue n'était pas encore en vente et qu'elle était entreposée quelque part, dans un endroit qu'il n'avait pas encore localisé. Il lui demanda l'aide de son Gang pour essayer d'empêcher ce fléau de frapper la ville. La Puce en référa à ses chefs qui, même s'ils ne sont pas des saints, ne veulent pas qu'une telle substance nocive et nécrosée puisse être distribuée.

Son chef, **Anton Glapik**, eut une entrevue avec Brian et à la suite de celle-ci, Anton décréta que le Gang ferait son maximum pour aider Brian. Donc le Gang quadrilla la ville et apprit que les autres Gangs n'étaient pas impliqués dans ce réseau de drogue. Manifestement, Brian est mort avant d'avoir pu transmettre de plus amples informations à Anton.

La Puce ne sait rien de plus. Rendu paranoïaque par ce que lui ont raconté les personnages, il explique qu'ils doivent être très certainement suivis par des ennemis puissants. Il leur propose alors de rencontrer Anton Glapik mais, pour semer tout éventuel poursuivant, il les fait passer par les égouts pour ne pas être filés.

La Puce va donc voir le tavernier, lui murmure quelque chose à l'oreille et celui-ci lui répond en opinant du chef. La Puce fait alors signe aux personnages de le suivre et de passer discrètement dans la réserve ; là il soulève une trappe et descend une échelle jusqu'aux égouts puants de Käm. Le Shaani, dirigé par La Puce, va donc parcourir les tunnels glauques des sous-sols pour rejoindre le repaire du Gang des Samovars.

Normalement, le trajet devrait s'avérer sans danger car La Puce utilise assez fréquemment ce parcours pour rentrer sain et sauf, mais si les joueurs sont en manque d'action, le meneur de jeu pourrait attaquer les personnages avec un Dam-Dar embusqué dans les eaux sales... (voir *L'erreur est humaine* page 105).

Après quelques heures de progression pénible les personnages remontent par un système de caves dans un bâtiment de conception humaine dans lequel les membres hétéroclites du Gang des Samovars regardent d'un air narquois les personnages ainsi crottés. Sous les quolibets, le Shaani doit faire ses ablutions avant de rencontrer le grand chef. Des habits propres leur sont offerts.

Puis les personnages sont introduits dans le bureau ultramoderne d'Anton Glapik en compagnie de La Puce qui fait les présentations et explique à Anton tout ce que les personnages lui ont raconté. Anton offrira sa protection aux personnages car de grands dangers les attendent.

Ils pourront désormais loger ici en attendant la fin de toute cette histoire. Dès que les personnages auront besoin d'aide, le Gang les aidera du mieux de ses capacités.

Si les personnages s'allient avec La Puce et son Gang des Samovars, ils ne gagneront plus de points d'Embuscade. Durant le reste du scénario, ils bénéficieront d'un endroit sûr pour se reposer ou se cacher. De plus, Anton Glapik peut devenir une nouvelle Relation (voir Caïd dans les Acquis de l'Ombre page 177 du Manuel d'Itinérance).

LE MANOIR DE VICTOR BUGUE AZOULÉ

Tour Serenity au niveau 3

Victor Bugue Azoulé habite un superbe manoir d'un étage avec terrasse et jardin privé. Ce manoir est situé au troisième niveau de la **tour Serenity**. Un simple Test de **SOCIAL + Arpège** Difficulté 1 permet dans un premier temps de connaître l'emplacement dans la tour du manoir de Victor. Puis il faut accéder au dernier niveau de la tour en obtenant une Accréditation Gold.

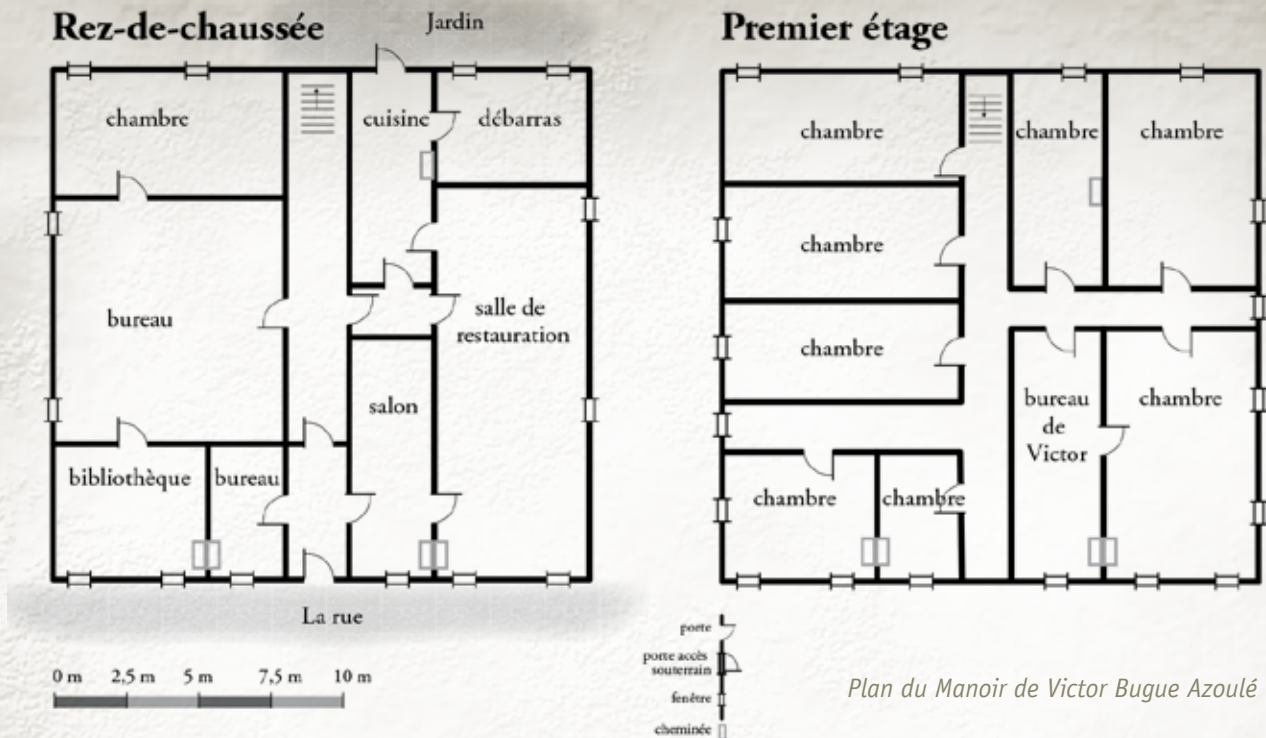
Pour cela il y a deux méthodes : l'officielle et la frauduleuse.

L'officielle consiste à remplir des formulaires et à accepter une charte de conduite pour obtenir un passe valable une journée. Puis il faut réussir une Épreuve de **SAVOIR + Protocoles** Difficulté 30 (un Test par jour, 100 Crédos par Test).

De plus, les personnages qui agissent ainsi réactivent leur jauge d'Embuscade qui démarre à 3 (être protégé par le Gang des Samovars n'aidera pas) et qui bien sûr augmente de 1 par jour d'attente.

La frauduleuse consiste à contacter des faussaires pour qu'ils fassent des faux. Il faut réussir alors une Épreuve de **NÉCROSE + Contrebande** Difficulté 20 (un Test par jour, 500 Crédos par Test). Une autre possibilité frauduleuse est de se les fabriquer soi-même en réussissant une Épreuve de **NÉCROSE + Fraude** Difficulté 50 (un Test par jour, 150 Crédos par Test pour le matériel).

Le manoir est situé au milieu d'un jardin, ceint lui-même d'un mur haut de trois mètres. Une grande grille de fer forgé sert d'entrée principale et deux gardes humains installés dans un petit cabanon filtrent les allées et venues. Le parapet des murs est orné de piques afin de dissuader les intrus. Une Épreuve de **SURVIE + Éducation physique** Difficulté 10 suffit pour grimper mais, une fois là haut, il faut réussir un Test de **SURVIE + Acrobatie ou Éducation physique** Difficulté 3 ou perdre 2 points de Corps.



Plan du Manoir de Victor Bugue Azoulé

Le jardin est verdoyant, de nombreux bosquets permettent de s'y cacher et un turbojet est posé à vingt mètres du manoir. Deux soldats humains le surveillent en permanence. Un pilote qui vit dans le manoir est toujours prêt à le faire décoller. Le manoir est un bâtiment fonctionnel à un étage fait de béton blanc et ocre. Une terrasse dont la toiture est supportée par des colonnes est surveillée par deux gardes qui vont et viennent. Une grande double-porte en acier permet d'accéder au rez-de-chaussée (Épreuve de **TECHNIQUE + Engrenages** Difficulté 10, un Test par Tour, 3 Tours max avant la patrouille). L'intérieur est décoré de divers mobiliers issus de différentes régions de l'Héossie.

- **Rez-de-chaussée** : composé des cuisines, cellier, bureau. Dans ce dernier, il y a une console Arpège 3D... ainsi qu'un Morphosoldat programmé pour tuer tout intrus (pour ses caractéristiques consultez le supplément *L'erreur est humaine* page 67).

- **Premier étage** : ici, on trouve les chambres, celle de Victor, celles des éventuels invités et celles des domestiques (qui ont été congédiés depuis peu).

Les personnages devraient repérer les lieux avant d'agir bille en tête. Le meneur de jeu modifiera ses descriptions en sachant que :

- **Fiannamaelondelle** vient ici régulièrement pour rendre visite à Victor qui est son amant. Elle reste la nuit et repart tôt le lendemain. Une réussite à un Test de **SHAAN** Difficulté 5 signifie qu'elle est au manoir en ce moment.

- **La Nécrose de Victor** devient si évidente qu'il a décidé d'aller vivre auprès de l'Arbre Juju. Il compte toujours diriger le réseau qu'il a mis en place,

aidé en cela par Norman Cole, et pour le climax du scénario, alors que les personnages s'apprentent à pénétrer dans le manoir, il serait judicieux qu'ils le voient partir avec son pilote à bord du turbojet, avec pourquoi pas Fiannamaelondelle qui aurait décidé de désertir pour vivre avec son amant ? À moins que Victor n'ait déjà quitté le manoir, laissant soin à ses gardes de protéger le site ? Le mieux serait donc d'affronter Victor à la fin du scénario. Lorsque l'aventure débute, Victor a déjà congédié ses domestiques. Il y a donc en tout 6 soldats qui se relaient toutes les 10 heures pour surveiller le manoir. À partir de la console Arpège 3D, les personnages pourraient trouver les dossiers secrets de Victor, des informations vitales qui sont une véritable bombe. Toutes les informations indiquant comment fonctionne le réseau de drogue, qui y travaille, qui a été corrompu pour laisser faire et fermer les yeux, toutes les ramifications et toutes les strates de cette mafia nécrosée sont rangées dans un dossier informatique.

Une fois que les autorités de Käm auront en leur possession toutes ces données, ils pourront mettre aux arrêts des centaines de personnes, dont les protagonistes principaux de ce scénario si cela est possible. Le réseau sera détruit et la menace de la drogue écartée, du moins un temps car l'Arbre Juju quant à lui est toujours en « vie ». Il suffit de remettre ces informations au capitaine Milès Stark pour obtenir ce résultat. Mais avant cela, il faut naviguer dans le Rézo Arpège... Il y a **8 Remparts de Puissance 8** qui protègent ces données ultra-confidentielles et qui plus est, il faudra affronter le Morphosoldat si les personnages décident de naviguer sur la console de Victor.

LA COMPAGNIE DE VICTOR BUGUE AZOULÉ

Elle est située dans le Cercle d'or. Le bâtiment administratif de la compagnie de transport de Victor Bugue d'Azoulé est facilement trouvable (adresse disponible sur le Rézo difficulté 0). Les personnages peuvent y aller, et rencontrer des salariés qui travaillent pour les affaires courantes de la compagnie. Nul n'est au courant de cette histoire de drogue, Victor n'ayant mis personne dans la confiance. Si jamais les personnages décident malgré tout de cambrioler les bureaux pour espérer y trouver quelque chose d'importante, il faudra improviser cette partie en sachant qu'il ne s'agit de toute façon que d'une perte de temps.

SURVEILLER

• L'Aérogare

L'aérogare est ouverte à tous, sauf bien sûr les zones de déchargement interdites à toute personne étrangère au service. Là, le meneur de jeu se doit de gérer cette partie du scénario avec les indications données, en ne restant pas figé : selon l'ingéniosité des personnages, il faudra juger de la viabilité de leurs actions. On peut imaginer que les personnages se cachent, se déguisent en ouvriers ou s'approprient des laissez-passer (à l'instar de la tour Serenity mais avec des difficultés moindres).

Si les personnages disposent des informations du réseau de drogue de Victor, ils pourront trouver un officiel non corrompu qui acceptera de les rencontrer. Celui-ci est un humain d'âge mûr qui se nomme **Stan Mac Lane**. Après que les personnages lui auront tout expliqué, il acceptera de fouiller un arrivage de caisses de l'entreprise de Victor à condition que les personnages aient au préalable réussi à le persuader avec un Test de **SOCIAL + Diplomatie** Difficulté 5.

Les livraisons ont lieu une fois par mois. Si les caisses sont fouillées alors que les informations concernant le réseau de revente n'ont pas été trouvées, cela aura pour conséquence de stopper les activités commerciales de l'entreprise de Victor mais sans les vagues d'arrestations qui auraient pu avoir lieu par la suite. Pour toutes les interactions possibles avec des protagonistes, référez-vous aux caractéristiques des Humains du supplément *L'erreur est humaine* page 50.

• Le capitaine Milès Stark

Les personnages peuvent attendre la fin de service du capitaine pour le suivre et essayer d'en apprendre un peu plus à son sujet. Il habite un appartement proche du poste de brigade. Il est marié depuis 12 ans à une charmante femme prénommée Géraldine et ils ont deux enfants âgés de 10 et 8 ans (un garçon prénommé Adelphe et une fille qui s'appelle Huolde). Rien d'anormal ne peut être remarqué car le capitaine mène une vie simple et sans histoire.

• La capitaine Fiannamaelondelle

À l'instar du capitaine Milès, après son service, Fiannamaelondelle rentre chez elle, dans une demeure proche du poste de brigade. Il s'agit d'un petit appartement situé au dernier étage d'un immeuble assez récent. Il n'y a rien de notable à l'intérieur au cas où les personnages voudraient la cambrioler.

Si les PJs planquent devant chez elle et moyennant un Test de **SHAAN** Difficulté 3, ils pourront s'apercevoir qu'elle découche régulièrement, ne rentrant chez elle que le lendemain.

S'ils parviennent à la suivre sans se faire repérer (3 Tests en Opposition de **SURVIE + Discrétion** contre **SURVIE + Vigilance**), ils pourront découvrir qu'elle se rend chez Victor. Si elle se rend compte qu'elle est suivie (un Échec suffit), elle enverra un message à Victor pour lui demander de cesser temporairement tout contact et de garder son calme. Elle changera alors de destination pour un bar quelconque où elle passera la soirée pour donner le change.

*Si les personnages se font repérer en la suivant, elle décidera de les éliminer coûte que coûte. Les joueurs donc gagnent immédiatement **6 points d'Embuscade**, ce qui lancera une tentative d'assassinat à laquelle elle pourrait d'ailleurs participer. Suivre avec succès Fiannamaelondelle entraîne aussi un gain de **2 points d'Embuscade**.*

CONCLUSIONS DE L'ENQUÊTE

*Une fois que les personnages auront accumulé les preuves de l'implication de **Victor Bugue Azoulé** dans ce vaste complot nécrotique, le mieux qu'ils auraient à faire serait d'agir avec les autorités car il est évident que seuls ils ne pourront mettre à bas une telle organisation.*

*Le capitaine **Milès Stark** sera un appui très solide pour y parvenir. Une vaste opération d'arrestations sera organisée en l'espace d'une semaine et les personnages auront l'honneur d'y participer. Une scène d'action pourra avoir lieu alors, si le meneur de jeu estime que ses joueurs ont besoin d'un combat pour se défouler. Les médias relaieront ces arrestations qui auront lieu dans de nombreux milieux sociaux. La famille Azoulé, donnera son plein appui aux personnages et au capitaine Milès pour se débarrasser de Victor qui est devenu un élément bien trop dangereux pour la tranquillité de leurs affaires.*

Par la suite, les personnages disposeront de quelque repos avant que le capitaine Milès ne vienne les revoir pour leur demander quelque chose d'une extrême importance. Bien entendu les personnages ne subiront plus d'attaques de la part des assassins.



GWAN

• Le départ pour Gwan

Les personnages se retrouvent donc le lendemain, à l'aube au Grand Coliséum en compagnie de **15 Anges Bleus** commandés par le lieutenant **Hiram Coffey**, un butor zélé qui les regardera avec mépris. D'un air martial et laconique, il s'adressera alors à eux :

« Les autorités de Käm nous ont donné carte blanche pour démanteler le réseau de drogue. Il faut faire des prisonniers mais cela n'est pas une obligation (ricanements nerveux) car le droit de tuer nous a été donné à tous. Il faut également détruire le laboratoire et tout ce qui permet la distribution de cette saloperie. Nous devons aussi faire sauter à l'explosif cet arbre magique, le tout sans contrarier (ricanements nerveux) les indigènes locaux avec leurs traditions et croyances d'un autre âge. Allez, on y va. Exécution ! »

Le voyage va être gai... Emprunter une Porte de Transfert provoque une sensation fugace mais désagréable de chute, toutes les molécules du corps étant comme secouées... Les personnages arrivent à Gwan, moqués par les soldats divins qui rient de la désorientation ressentie par le Shaani, qui n'est peut-être pas habitué à voyager ainsi. Mais au moins, les voici arrivés à Gwan sans encombre.

Note : pour tout ce qui concerne les portes de transfert et Gwan, consultez le Manuel d'Itinérance page 324.

• Le Quartier du Temps

Les autorités de Gwan ont été averties de tout ce qui se tramait à Käm, aussi les personnages sont immédiatement accueillis à leur arrivée par une escouade d'Héossiens du Shendernaor menés par **Zora**, une Darken combattante. Elle est là pour leur faire un topo et les mener jusqu'à l'aérogare où deux aéro tanks les attendent pour les transporter jusqu'aux Mangroves Funestes. Seuls le Shaani et les Anges Bleus sont autorisés à s'y rendre.

Les forces de l'ordre ont mis aux arrêts tous ceux qui travaillaient pour Victor Bugue Azoulé et ses vaisseaux ont été saisis grâce, notamment, aux informations données par **Edmund Neth**, un salarié de l'aérogare qui s'est investi dans la lutte contre les Nécrosiens suite à sa rencontre avec Brian Silvangus.

Mais avant d'embarquer, les personnages pourraient peut-être vouloir rencontrer Edmund Neth ou Nathélie Silvangus, la sœur de Brian. Si tel est le cas, le lieutenant Hiram Coffey râlera un bon coup contre les personnages. Leur liberté d'agir à leur guise le contrarie fortement.

• Rencontrer Edmund Neth

Si les personnages le souhaitent, il peuvent rencontrer Edmund Neth, le mécanicien humain qui a aidé Brian Silvangus à découvrir à qui appartenaient les vaisseaux venant des Mangroves Funestes.

L'investissement d'Edmund dans cette enquête fit que tous les travailleurs corrompus de l'aérogare de Gwan furent facilement repérés et jetés en prison. On peut le rencontrer sans problème. Il est suivi par deux Combattants Darkens, chargés de sa protection afin d'éviter toutes repréailles à son rencontre.

Il prendra des nouvelles de Brian et sera extrêmement peiné et inquiet d'apprendre sa mort. Il expliquera au Shaani qu'il a surveillé scrupuleusement les vaisseaux de Victor et qu'il a profité des moments pendant lesquels le plein de carburant était fait pour pénétrer subrepticement dans les soutes et fouiller les caisses. Il leur confirmera avoir bel et bien trouvé la drogue.

Pour la suite de cette aventure, Edmund ne sera plus d'aucune utilité mais il pourra toujours servir de contact aux personnages car il s'agit d'un individu loyal sur qui l'on peut compter.

• Rencontrer Nathélie Silvangus

Rue du Four à Pain

Pour trouver Nathélie Silvangus dans Gwan (et sans se mouiller les pieds !) il faut réussir une Épreuve de **SOCIAL + Vie urbaine** Difficulté 20, ou 5 si les personnages ont eu son adresse grâce à la lettre détenue par **Galet** au Campus (un Test par Heure). Selon le temps mis, Hiram Coffey, exaspéré, passera un sacré savon aux personnages sous les ricanements des Anges Bleus.

Sa demeure est située dans un quartier de Gwan construit sur pilotis. Lorsque les personnages arriveront, Nathélie sera dehors, entourée d'une dizaine d'enfants héossiens. Elle leur apprend l'art du dessin au fusain.

Ayant reçu la lettre de son frère (qui lui a été envoyée par Galet le Nomoi), elle sait donc que son frère est décédé. Mais n'ayant eu aucun détail quant à son trépas, elle demandera qu'on lui raconte toute cette histoire. Elle aura un moment de faiblesse mais se reprendra rapidement. Elle congédiera alors les enfants et proposera aux personnages de venir chez elle.



DEUXIÈME PARTIE : L'ARBRE NÉCROSÉ

Après la première partie de l'aventure, les personnages peuvent se reposer quelques jours. Ils seront convoqués par le capitaine Milès Stark qui les remerciera encore une fois de l'investissement du Shaani. Étant un homme direct et pragmatique, il ne tournera pas autour du pot bien longtemps :

« Nous savons ce que vous valez et ayant une grande confiance dans vos capacités, nous avons pensé immédiatement à vous ! Il faut attaquer le mal à la racine, vous devez faire ce qu'il faut pour que l'on soit débarrassé à jamais du danger que représentent Victor Bugue Azoulé et l'Arbre Juju.

Nous savons désormais que le réseau de drogue possédait un laboratoire dans les Mangroves Funestes au nord du Lac aux Songes. Victor s'est enfui là-bas et qui sait ce qu'il prépare de nouveau ? Il faut tenter de le mettre aux arrêts, de détruire le laboratoire ainsi que l'Arbre Juju.

Accepteriez-vous de partir pour cette région en empruntant une porte de transfert qui vous téléportera à Gwan en compagnie d'une escouade de Soldats Divins ? Vous serez rétribué à la hauteur de vos efforts.

Une fois à Gwan, prenez contact avec Nathélie Silvangus, la sœur de Brian. Vous partirez demain matin à l'aube. Des questions ? Non ? Alors rendez-vous à la Place des Portes et bonne chance ! »

Là, elle fera brûler un bâtonnet d'encens puis dira au Shaani :

« Je vais vous accompagner jusqu'à Natruiel-sur-Ru, le village où habitait mon frère. De là, nous irons à pied jusqu'aux Mangroves Funestes pour plus de discrétion.

Qui plus est, par ici, le fait de détruire une zone de végétation pour atterrir est considéré comme un crime. C'est donc là que se trouvent ceux qui fabriquent cette maudite drogue. Nous leur ferons payer leur vilénie.

Nous vengerons la mort de mon frère pour que son Âme soit en paix et puisse quitter notre monde pour suivre le cycle des réincarnations. La route sera longue et épuisante et nous chemineront à travers les marécages et les brumes qui peuvent s'avérer dangereuses. Il faudra se montrer vigilants... Je me prépare immédiatement et nous allons partir dès que je serais prête. »

Sur le moment Hiram Coffey ne sera vraiment pas content que les personnages amènent avec eux une civile, mais elle connaît tout de même bien la région de Natruiel-sur-Ru et, de mauvaise grâce, il reconnaîtra que sa venue est un plus à ne pas négliger.

NATRUIEL-SUR-RU

Les personnages n'ont plus qu'à prendre les aérotanks en direction de Natruiel-sur-Ru. Le vol ne dure qu'un peu plus de deux heures. Les vaisseaux atterrissent non loin du village qui est en effervescence.

Alors que les personnages et les Anges Bleus débarquent des vaisseaux, un groupe de Combattants héossiens (principalement des Ygwans) vient à leur rencontre armes à la main, ce qui tend immédiatement les Soldats Divins qui dégainent leurs armes à feu. Mais les Combattants reconnaissent Nathélie et reprennent une posture non-aggressive. Puis, ils regardent les personnages avec étonnement et font signe de déférence : ils sont attendus au village !

Le village est constitué de huttes rustiques, disposées en cercle, entièrement constituées de végétaux divers et toujours vivants. Elles entourent un Temple du Végétal bâti sur le même principe mais en beaucoup plus grand et majestueux. La population actuelle est beaucoup plus nombreuse que ce que le village peut accueillir et tout ce petit monde semble être sur le point de partir au combat. Des enfants courent autour des personnages, émerveillés de les voir. On pourrait croire qu'ils sont des messies dont le retour était attendu depuis des années. Un conclave de dix Shamans, simplement vêtus de pagnes tressés, accueillent les personnages dans le Temple. Celui-ci forme un dôme aigu dont l'intérieur est tapissé de livres-feuilles dans lesquels

maints savoirs sont contenus. Le plus ancien des Shamans, **Stoïsslytliss** l'Ygwan, s'adresse alors aux personnages :

« Nous, peuples de la Nature, enfants et adultes, nomades ou villageois, nous devons nous unir pour détruire la menace de l'Arbre Juju. Nous devons aussi combattre les Âmes mauvaises venues sur leurs oiseaux de métal qui polluent nos marécages. Ces êtres pervers ont enlevé de jeunes gens pour les offrir en sacrifice aux Limbes ! »

Stoïsslytliss s'adresse alors directement au Shaani :

« Il semblerait que le dernier Arbre de vie vous ait choisi pour réussir cette noble quête : débarrasser la région et l'Héossie d'une terrible menace. Lors de rites, Lambrissure, l'Arbre de Vie, nous a envoyé des visions venues de l'au-delà dans lesquelles nous vous y avons vu accomplir l'ultime sacrifice : donner votre vie pour permettre à l'Arbre de Vie de s'enraciner de nouveau dans notre monde.

Autrefois, il y a bien longtemps, les Arbres de vie étaient nombreux et leur grande sagesse permettait au monde de connaître l'Équilibre. Ils étaient servis par les Êtres-cosses et les Êtres-feuilles, leurs enfants chéris qui répandaient leur sainte parole là où leurs racines ne pouvaient s'implanter.

Malheureusement lorsque la Nécrose vint des Limbes, elle s'ingénia à détruire ces arbres, véritables divinités incarnées, en les corrompant. Les siècles passèrent et les Arbres de Vie quittèrent notre monde...

Nos ancêtres combattirent avec âpreté les Arbres Juju. Aujourd'hui, un seul d'entre eux existe encore. Il est très puissant et son mal semble être sans limite. Il est prêt à se répandre dans toute l'Héossie.

Le dernier Arbre de Vie ne grandit plus désormais que dans nos cœurs et dans nos Âmes, et si l'Arbre Juju arrive à corrompre ceux qui portent l'Arbre de Vie dans leur mémoire, le monde sera perdu : la vie sera éradiquée à jamais.

Le Lambrissure qui vit dans nos cœurs et dans nos rêves vous attend et vous devez lui permettre de revenir en Héossie pour que la vie puisse enclencher un nouveau cycle d'énergie et d'équilibre. Nos visions prophétiques nous ont fait voir que vous êtes ceux par qui la vie triomphera de la mort, ceux qui triompheront de l'Arbre Juju... »



LE RITUEL

Les personnages doivent entrer en contact avec le dernier Arbre de Vie qui n'existe plus que dans les souvenirs des Shamans et des conteurs.

Dehors, toute l'assemblée se prépare au grand rituel. Des grands feux sont préparés, des orchestres de percussionnistes se préparent à rythmer la cérémonie alors que les danseurs s'échauffent avant d'entamer une danse frénétique. Les personnages sont déshabillés, lavés et emmenés dans une hutte de sudation. Une fois nus et les corps peints de figures symboliques spiralées, les Shamans leur apportent une décoction verdâtre à l'odeur sucrée qui laisse un goût persistant dans la bouche.

Les chants religieux ainsi que les incantations de l'assistance deviennent alors lointains pour ne plus être qu'un simple murmure, celui d'une mère à son enfant aimé...

Pendant ce temps, devant ces rites qui n'ont aucun sens pour eux, les Anges Bleus menés par Hiram Coffey décident de partir détruire l'Arbre Juju, laissant « ces arriérés » au village...

Une portion de lumière se condense au-devant d'eux et celle-ci, telle une myriade de molécules de lumière, s'agrège pour former un arbre gigantesque dont la cime vient caresser le ciel qui est d'une pureté inégalée. Au pied de cet arbre, un orchestre de créatures humanoïdes végétales joue une musique éthérée, musique jouée par leurs corps qui vibrent à l'unisson au gré de la brise sucrée qui souffle doucement. Dans le ciel, tout autour de l'arbre, volent des Êtres dont le corps n'est qu'une simple feuille fragile portée par les vents ascendants.

L'orchestre s'arrête soudainement de jouer et les musiciens observent alors les personnages de leurs yeux bulbeux et translucides. Les feuilles de l'Arbre de Vie se mettent à frémir et une puissante voix se fait entendre : une voix forte comme la brise automnale mais apaisante comme un souffle de printemps.

L'Arbre s'adresse alors au Shaani :

« L'Arbre Juju fut un Arbre de Vie mais il a été corrompu par la Nécrose et ne représente plus désormais que la décrépitude et la mort. Vous devez m'aider à le détruire. Je dois revenir en Héossie et ne plus être uniquement qu'un rêve lointain dans les Âmes de ceux qui portent en leur cœur mon souvenir.

Pour cela, je dois vous demander le plus grand des sacrifices : celui de votre vie pour renaître en mes enfants que sont les Êtres-feuilles, seuls êtres capables d'approcher l'Arbre Juju par les airs sans avoir à affronter les terribles racines nécrosées ou les monstres ignobles qui protègent cet arbre maudit.

Portant en vous ma sève, force de vie, frappez le cœur de l'Arbre Juju qui se trouve dans son tronc béant, offrez votre vie végétale pour le bien du monde et annihilez ainsi la Nécrose dont il est gorgé pour le détruire à jamais ».

Les personnages ont le choix entre accepter de mourir pour accomplir cette noble mission ou refuser de se sacrifier.

L'ARBRE DE VIE

Les personnages ressentent dans leur for intérieur la sensation d'une accélération qui semble infinie. Des flashes lumineux ainsi que d'étranges figures géométriques frappent en rafale leur Esprit.

Il leur semble que leurs Âmes traversent un endroit sombre à la vitesse de l'éclair et seule une étrange lumière d'une blancheur infinie, mais qui ne brûle pas, leur indique la direction à suivre. Puis le Shaani se retrouve dans un paysage magnifique, scintillant ; la lumière diffuse, à l'origine inconnue, brille de partout et de toute chose. Les couleurs sont plus vives que ce qu'ils ont pu voir dans leur vie jusqu'à présent et tout semble vivant et conscient...même l'herbe qu'ils foulent du pied.



Être-cosse nécrosé

EXPÉRIENCE

- Fin de scénario : + 10 PX et + 4 PP
- Avoir accepté le sacrifice : +10 PX en Shaan

RÉCOMPENSE

- Les personnages toucheront 1 000 Crédos chacun de l'Assemblée Héossienne s'ils ont coopéré avec les Yaandars, 500 Crédos sinon.

PX : point d'expérience - PP : point de Prestige

LES PERSONNAGES ACCEPTENT

Un personnage qui accepte de se sacrifier se sentira tout à coup mourir. Le temps passera en accéléré et son corps pourrissant nourrira alors les racines de l'Arbre de Vie qui transformera ces macabres nutriments en une sève qui parcourra tout le corps de l'Arbre de Vie jusqu'à atteindre des bourgeons qui, gorgés d'une lumière divine, s'ouvriront alors pour devenir un Être-feuille, qui après une certaine hésitation, s'élancera pour la première fois dans les airs.

Après une période qui semble durer mille vies, le personnage ressentira ce qu'il doit faire : quitter cet endroit idyllique pour aller combattre l'Arbre Juju. Tout à coup, le décor changera et le personnage, devenu un Être-feuille, apparaîtra au-dessus du champ de bataille (voir ci-dessous) et pourra s'attaquer à l'Arbre Juju.

Pour cela, il devra viser son cœur maléfique, son noyau gorgé de Nécrose niché dans le tronc béant de l'arbre mort. Le cœur nécrosé est protégé par des tentacules qui lui donneront du fil à retordre. Pour parvenir à l'atteindre et à s'écraser dessus afin que la sève de vie puisse couler sur lui, un Être-feuille devra réussir une Épreuve en Coopération de **SHAAN + Rêve** ou **SURVIE + Acrobatie ou Navigation ou Éducation physique** Difficulté 50 (Test en Coopération, un Test par action, -1 point d'Âme par Test).

Si cette Épreuve est réussie, les personnages, devenus des Êtres-feuilles, se sacrifieront en s'écrasant sur le cœur nécrosé. Leur sève s'écoulera comme un miel doré et pénétrera le noyau instantanément. Dans un premier temps, les Êtres-cosses nécrosés stopperont tout mouvement et les racines tueuses de l'arbre s'acharneront sur Victor et ses hommes.

Puis l'Arbre Juju se desséchera et sera réduit en cendres qui seront balayées par un vent aussi puissant que surnaturel. Il ne restera de celui-ci qu'une mince souche sur laquelle on pourra voir une frêle pousse verte ! Une pousse de Lambrissure, l'Arbre de Vie !

La zone de Nécrose refluera, puis la pousse connaîtra un développement accéléré : en quelques minutes, un nouvel Arbre de Vie se développera jusqu'à atteindre sa taille maximum. Les témoins ne pourront qu'être émerveillés devant un tel prodige. Puis des bourgeons apparaîtront pour donner naissance à des Êtres-feuilles. Des fruits oranges énormes pousseront également et tomberont au sol, et de ceux-ci sortiront les personnages qui se seront sacrifiés pour donner naissance à l'Arbre de Vie : à son tour, celui-ci leur en a offert une nouvelle...

Pour les répercussions de cette aventure sur le long terme, le retour d'un Arbre de Vie en Héossie sera un sacré avantage dans la lutte contre la Nécrose. Il appartiendra à chaque meneur de jeu d'estimer l'impact réel du retour de l'Arbre de Vie dans sa campagne.

LES PERSONNAGES REFUSENT

Les personnages qui refusent le sacrifice ne meurent donc pas, mais réapparaissent soudainement dans des marécages lugubres, à l'eau croupie. Des gaz puants remontent à la surface par endroit. Les arbres sont malades et vérolés par des champignons aux formes grotesques et aux couleurs écœurantes.

À une certaine distance, une zone a été délimitée par un muret fait de simples rondins de bois et, à l'intérieur, un arbre immense et maladivement sinistre trône tel un roi hideusement maléfique.

Dans le camp, il y a un aérotank, des soldats, ainsi que Victor Bugue Azoulé (peut-être aussi Fiannamaelondelle) et des Êtres-coques nécrosés. Un combat vient d'avoir lieu et les personnages pourront voir des combattants héossiens soignés par les Shamans rencontrés à Natrueil-sur-Ru.

Il y a beaucoup de morts. Ils peuvent aller voir Stoïsslytliss qui peut ainsi leur expliquer la situation. Ils découvriront alors abasourdis que le rituel a eu lieu voici plus de vingt-trois jours. Comme les personnages ne sortaient pas du coma, il a été décidé de partir sans eux malgré la prophétie qui faisait du Shaani le vainqueur du mal. Les personnages ont vécu une étrange expérience d'espace-temps altéré. Une attaque a déjà été tentée mais elle a été repoussée.

LES FORCES EN PRÉSENCE

- **Du côté du Shaani**, il reste 40 Combattants émérites (divers Héossiens, en grande majorité des Ygwans), 10 Shamans, Hiram Coffey et 5 Anges Bleus, ainsi que Nathélie Silvanus.

- **Du côté de l'Arbre Juju**, il reste l'Arbre Juju, 27 Êtres-cosses, 15 Soldats humains, 1 Pilote, 5 Chimistes, Victor Bugue Azoulé, et éventuellement l'ex-capitaine Fiannamaelondelle ou Norman Cole.

L'ATTAQUE FINALE

Les personnages qui ont refusé de mourir pour donner naissance à l'Arbre de Vie pourront se concentrer sur Victor Bugue Azoulé et les Êtres-cosses. C'est ici que le rôle du meneur de jeu a toute son importance car c'est à lui de décider comment se déroulera la bataille, qui affrontera qui en fonction du plan mis en place par les joueurs.

Gérez les protagonistes comme bon vous semble, en gardant à l'esprit que le combat contre l'Arbre Juju sans l'aide des Êtres-feuilles est quasiment voué à l'échec, car cette créature est extrêmement puissante. L'idéal est une attaque des Êtres-feuilles, seule attaque ayant réellement une efficacité contre l'Arbre Juju.

Si l'Arbre de Vie n'est pas revenu du monde de l'au-delà, les derniers dépositaires de sa mémoire devront être mis à l'abri car la Nécrose cherchera à les corrompre, ce qui lui donnera un avantage certain dans son but d'annihiler toute vie sur Héos...

LES PROTAGONISTES

BRIAN SILVANGUS



À l'origine, c'était un Humain Botaniste initié à l'Élémentalisme et au Shaan. Désormais, son nouvel état de mort-vivant fait de lui une créature nécrosienne sanguinaire et complètement folle. Sa morsure transforme en zombie tout comme la drogue.

LA DROGUE

- **Virulence** : -2 pts d'Âme par Jour
- **Sauvegarde** : 1 Test d'Âme par Jour
- **Difficulté** : 15 • **Durée** : 10 Jours
- **Symptômes** : Ce poison extrêmement nocif transforme ses victimes en zombies assoiffés d'Âmes. Leur soif inextinguible les transforme en créatures enragées et malfaisantes, ne reconnaissant plus ni les amis ni les proches.

MILÈS STARK



Cet Humain d'âge moyen, aux cheveux courts et portant autour du cou un Gri-Gri du Feu, est un Initié Élémentaliste. Il est assez fier de sa personne car il a travaillé dur au sein de la milice pour en graver les échelons un à un. Il déteste les lèche-bottes et beaucoup de Yaandars l'aiment pour cela. C'est quelqu'un d'honorable sur qui l'on peut compter et qu'il est impossible de corrompre. Il n'aime guère Fiannamaelondelle car il estime qu'il s'agit d'une parvenue qui a usé de ses charmes pour devenir capitaine. Il garde ce sentiment pour lui, mais des personnages qui useraient de psychologie avec lui pourraient deviner ce ressentiment. Si les personnages se montrent persuasifs, il pourra les accompagner en dehors de Käm pour les aider.



Spécialisations :

- **TECHNIQUE** : Technologie +1
- **SAVOIR** : Culture Humaine +2, Protocoles +1, Histoire d'Héros +1
- **SOCIAL** : Arpège +2, Diplomatie +2, Psychologie +2, Vie urbaine +2
- **RITUELS** : Rite de Combat +3
- **SURVIE** : Éducation physique +2, Vigilance +2
- **COMBAT** : Armes de mêlée +2, Stratégie +2, Intimidation +2
- **NÉCROSE** : Armes Humaines +2, Fraude +1, Contrebande +1, Explosifs +1

Acquis :

- **Hache de bataille** : Armes de mêlée +2
- **Gri-gri du Feu** : Rite de Combat +1
- **Fusil d'assaut** : Armes humaines +4
- **Combinaison en plastimétal** : Défense de Corps +2 - Défense d'Âme -1

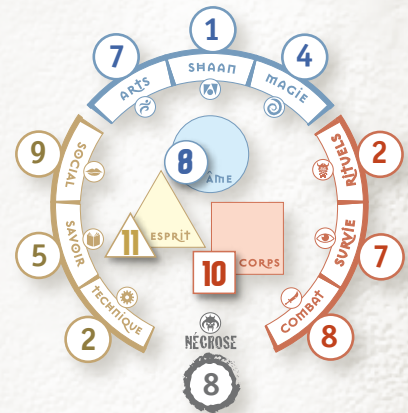
Pouvoirs :

- **Secrets** : Éclair de génie, Investigation mentale, Révélateur d'acquis,
- **Privilège** : Vol de pensées
- **Transes** : Décharge élémentaire, Énergie élémentaire, Alarme élémentaire, Combat élémentaire, Protection élémentaire
- **Exploits** : Instinct du prédateur, Santé de fer
- **Tactiques** : Aura guerrière, Seul contre tous
- **Tourments** : Frappe Malsaine, Anticipation
- **Race** : Névrose humaine

FIANNAMAELONDELLE



Cette jolie Mélodienne a toujours été assoiffée de pouvoir et de reconnaissance sociale. Aussi, usa-t-elle de sa capacité de séduction pour bénéficier de « promotions canapé » au sein des Yaandars. Elle fréquenta également, en tant que prostituée mondaine, la bonne société de Käm. Elle devint rapidement la maîtresse de Victor Bugue Azoulé qui la fit passer du côté obscur assez aisément. Actuellement, elle est chargée d'une partie de la mise en place du réseau de revente de la drogue. Elle a corrompu certains agents des Yaandars avec succès ; ceux-ci qui tomberont lors du coup de filet orchestré par les autorités.



Spécialisations :

- **SAVOIR** : Culture humaine +2
- **SOCIAL** : Arpège +2, Séduction +3, Bluff +3, Commerce +2, Vie Urbaine +2
- **ARTS** : Chant +2, Comédie +2, Déguisement +2, Langage du corps +1
- **SURVIE** : Acrobatie +1, Culture nécrosienne +2, Discrétion +1, Éducation physique +2, Vigilance +2
- **COMBAT** : Esquive +2, Armes lancées +3
- **NÉCROSE** : Corruption +3, Fraude +2, Armes humaines +3, Larcin +2

■ **Acquis :**

- **Nashen :** Armes lancées +1
- **Matraque énergétique :** Armes humaines +2 (Capacité Assommer)

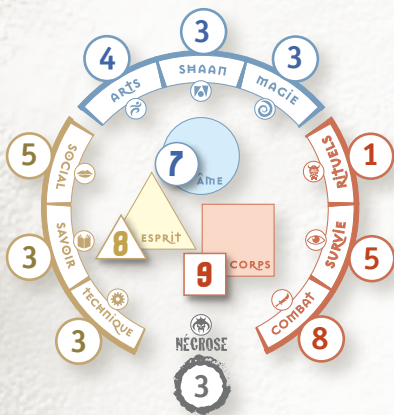
■ **Pouvoirs :**

- **Secret :** Soin physique mineur
- **Privilèges :** Mots tranchants, Hypnose, Allié providentiel, Humiliation, Réduction de volonté
- **Création :** Chant de bataille, Offense sarcastique, Simulacre d'objet
- **Exploits :** Âme du chasseur, Esquive acrobatique, Saut félin
- **Tactiques :** Salve meurtrière, Parade providentielle, Positionnement stratégique, Sens du combat
- **Tourments :** Discorde, Frappe Malsaine, Méchanceté gratuite, Hurlement effrayant
- **Race :** Aura Mélodienne

LES YAANDARS



Force locale du Shendernaor, les Yaandars sont aux ordres des deux chefs du poste de Brigade.

■ **Spécialisations :**

- **SURVIE :** Éducation physique +2, Vigilance +2
- **COMBAT :** Armes de mêlée +2, Forcer +1, Armes lancées +1, Intimidation +1, Pugilat +2

■ **Acquis :**

- **Bouclier de Yaandar :** Défense de Corps +2
- **Armure de Yaandar :** Défense de Corps +2
- **Javeline :** Armes de mêlée +1 et lancées +1
- **Communicateur**

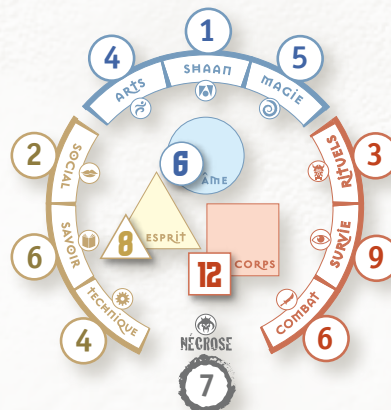
■ **Pouvoirs :**

- **Privilège :** Galvanisation
- **Exploit :** Esquive acrobatique
- **Tactiques :** Positionnement stratégique, Projection, Cri de Guerre, Contre-attaque

LES ASSASSINS



Ces dix dangereux criminels héossiens, recherchés un peu partout pour meurtre, sont passés maîtres dans l'art de l'embuscade. Ils se sont entraînés pour parfaire leur art et leurs services sont très chers. Seul un homme comme Norman Cole peut se les offrir. Ils sont impitoyables mais pas suicidaires, et ils utilisent leur ruse pour monter des embuscades extrêmement bien ficelées. Lorsqu'ils ont attaqué Brian Silvangus, ils ont utilisé un peu de drogue qui leur a été confiée par Norman. Celui-ci s'est bien privé de leur indiquer quels sont ses effets exacts... Ils ne sont pas au courant du réseau de drogue et n'en font pas partie. S'ils subissent trop de pertes, ils quitteront Käm sans demander leur reste. L'un d'eux est blessé à la lèvre supérieure suite à la contre-attaque de Brian.

■ **Spécialisations :**

- **SAVOIR :** Alchimie +2, Botanique +1
- **MAGIE :** Arcanes +2, Voile +2
- **SURVIE :** Acrobatie +3, Discretion +3, Éducation physique +2, Vigilance +2

- **COMBAT :** Esquive +2, Pugilat +2
- **NÉCROSE :** Armes Humaines +2, Contrebande +2, Explosifs +3

■ **Acquis :**

- **Quadral :** Pugilat +2
- **Cape de dissimulation :** Discretion +2, Esquive +1
- **Fusil de sniper :** Armes humaines + 4
- **Grenades :** Explosifs +3
- **Communicateur**

■ **Pouvoirs :**

- **Secrets :** Soin mental et physique mineur
- **Sort :** Télékinésie
- **Exploits :** Camouflage, Traque de l'invisible, Âme du chasseur, Sens du danger, Vitesse accrue
- **Tactiques :** Poings de pierre, Seul contre tous
- **Tourments :** Frappe malsaine, Larcin infailible, Méchanceté gratuite

LA PUCE



La Puce est un surnom donné par ses compagnons des Samovars, car il s'agit d'un Woon assez chétif. Il a au front une estafilade, cicatrice héritée d'une bagarre d'ivrognes lorsqu'il était jeune et insouciant. Il rêve depuis toujours d'être un itinérant, un aventurier de premier plan, parcourant le monde à la quête de gloire et d'exploits.

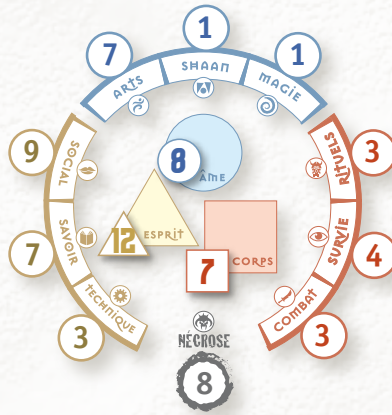
Lorsqu'il a été contacté par Brian Silvangus, il n'a pas hésité une seconde à l'aider même si au départ cela n'était pas sans arrière-pensée. Au départ, il croyait avoir à faire à un membre d'un nouveau Gang, mais il s'est rapidement rendu compte que non. Il est conscient du danger que représente cette drogue et il s'investit à fond pour lutter contre le réseau qui se met en place. Si les personnages se montrent persuasifs, il pourra les accompagner en dehors de Käm pour les aider.

ANTON GLAPIK



Il s'agit d'un Humain d'âge mûr qui a dilapidé sa fortune au jeu. Lorsqu'il réfléchit, il se caresse machinalement le menton, les yeux dans le vague. Lorsqu'il donnera son appui aux personnages, il faudra le considérer comme une Relation, un Caïd (page 177 du Manuel d'Itinérance).

Il regrette que son garde du corps Giovan ne veuille pas se joindre à ses orgies de sang, mais il garde cette pensée pour lui de peur de s'aliéner son fidèle second. Norman vit seul dans un petit appartement situé au dernier étage de son établissement. Il n'y a pas grand chose d'intéressant à y trouver.



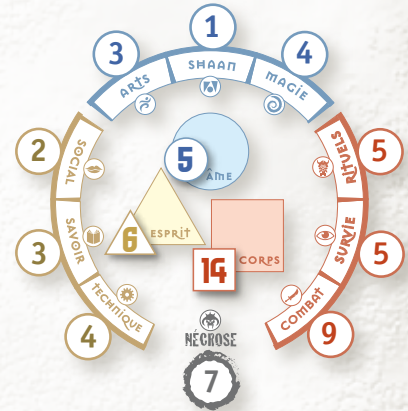
■ Spécialisations :

- **SAVOIR** : Culture humaine +2, Protocoles +2
- **SOCIAL** : Arpège +2, Bluff +2, Commerce +3, Diplomatie +2, Vie Urbaine +3
- **ARTS** : Gastronomie +2
- **SURVIE** : Culture nécrosienne +1
- **NÉCROSE** : Armes humaines +3, Contrebande +3, Corruption +3, Fraude +3, Harcèlement +2, Pacte nécrotique +1

■ Pouvoirs :

- **Secrets** : Clairvoyance, Éclair de génie, Mémoire infailible
- **Privilèges** : Vente du siècle, Déceler les motivations, Réduction de Volonté, Humiliation, Chance au Jeu
- **Créations** : Déguisement prodigieux, Incarner le sentiment, Offense sarcastique
- **Tourments** : Altération de souvenirs, Affaiblissement, Larcin Infaillible, Méchanceté gratuite
- **Race** : Névrose humaine

Il sert Norman depuis des années et il supervise parfois des enlèvements pour satisfaire les envies carnassières de son maître, même s'il s'est toujours refusé à participer aux orgies cannibales. Loyal, il n'hésitera pas à se sacrifier pour couvrir son maître. Face aux personnages, il se montrera impitoyable et agressif au possible.



■ Spécialisations :

- **SAVOIR** : Culture humaine +1
- **RITUELS** : Rite de l'Animal +2
- **SURVIE** : Éducation physique +2, Vigilance +2
- **COMBAT** : Armes de mêlée +3, Forcer +3, Intimidation +3, Pugilat +3

■ Acquis :

- **Armure darken** : Défense de Corps +4
- **Épée darken** : Armes de mêlée +3, Intimidation +1
- **Totem de l'Animal** : Rite de l'Animal +2

■ Pouvoirs :

- **Transe** : Déplacement élémentaire
- **Exploit** : Santé de fer
- **Tactiques** : Frappe dévastatrice, Lancer d'arme, Aura guerrière, Rempart tenace, Seul contre tous
- **Tourments** : Anticipation, Frappe malsaine, Méchanceté gratuite
- **Race** : Rage darken

NORMAN COLE



Cet humain âgé d'une cinquantaine d'années est un pervers qui se complait dans la souffrance d'autrui. À l'origine, c'est un serviteur zélé de la famille Azoulé qui est tombé entièrement sous la coupe de Victor. Il est prêt à tout pour que la vente de la drogue soit réalisée afin que la Nécrose se répande rapidement. C'est un bel homme qui cache sous un masque de civilité l'être néfaste qu'il est réellement. Sa mort sera une bénédiction pour tous. Il envoie ses hommes de main enlever de pauvres hères des quartiers déshérités pour les sacrifier, car il se livre fréquemment au cannibalisme.

GIOVAN SNOTGOG



Giovan est un Darken solide au regard sévère que peu arrivent à soutenir.

LES SBIRE DE NORMAN COLE



Des Héossiens patibulaires et peu causants et qui obéissent sans trop réfléchir. Ils enlèvent de temps en temps une pauvre victime, sous les ordres de Giovan. Ils se sacrifieront sans hésiter pour couvrir leur patron.

LES GARDES DE LA DILLA DE VICTOR AZOULÉ



Ce sont des humains prêts à défendre coûte que coûte Victor, car ils sont très grassement payés pour cela. Sans conscience, ils n'hésiteront pas à tuer.

NATHÉLIE SILVANGUS



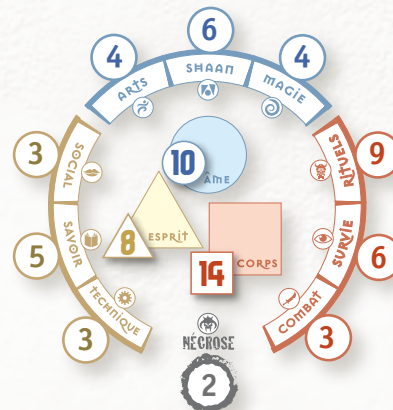
Sœur cadette de Brian Silvangus, elle partage avec son frère le même goût de l'aventure. Après avoir pris beaucoup de risques durant l'exploration d'une région inconnue, elle se repose en ce moment à Gwan et gagne sa vie en donnant des cours d'art à des enfants. Elle est très gentille et affable. Ceux qui la connaissent ont une grande estime pour elle.

C'est une jolie femme, mais sa vie aventureuse lui a laissé quelques marques : des cicatrices au visage ou des mains calleuses par exemple. Il s'agit d'une beauté certes, mais une beauté sauvage !

STOÏSSLYTLISS ET LES SHAMANS



Stoïsslytliss est un vieil Ygwan qui guide les communautés de la région depuis plusieurs dizaines d'années. Toutes ses ouailles ont une confiance indéfectible en lui, car ses décisions sont toujours empreintes de sagesse. Il est réputé pour ses talents de guérisseur et il est le plus expérimenté des shamans vivants dans les alentours des Mangroves Funestes. Il est entouré d'Élémentalistes fidèles (en majorité des Ygwans) qui suivent ses préceptes et son exemple, ainsi que de fiers guerriers de la Caste des Combattants qui vont tout faire pour détruire l'Arbre Juju.



■ Spécialisations :

- **SAVOIR** : Botanique +2, Zoologie +2
- **SHAAN** : Intuition +2, Rêve +2
- **RITUELS** : Rite du Végétal +3
- **SURVIE** : Éducation physique +2, Vie sauvage +2, Vigilance +1

■ Acquis :

- **Armure de bois** : Défense de Corps +2
- **Bâton ygwan** : Armes de mêlée +1, Géologie +1
- **Fétiche du Végétal** : Rite de Savoir +3

■ Pouvoirs :

- **Secret** : Remède ancestral
- **Symbioses** : Brûlure d'Anti-Âme, Transfert vital
- **Tranes** : Rafale élémentaire, Conversation élémentaire, Apaisement élémentaire, Armure élémentaire, Combat élémentaire
- **Exploit** : Santé de fer
- **Race** : Régénération ygwan

HIRAM COFFEY



Hiram est un lieutenant zélé des Soldats Divins, n'ayant pas complètement intégré le fait que les Héossiens se sont révoltés et ont renversé la situation à leur avantage, ni que le culte des Hommes-Dieux n'est plus que l'ombre de ce qu'il était. Il en garde un racisme certain envers les « inférieurs », mais aujourd'hui il n'ose pas exprimer trop ouvertement ses idées nauséabondes. Il passe la plupart de son temps à maugréer, à jurer ou à lancer des regards plein de mépris envers les personnages ou les protagonistes du scénario. Mais il est là pour obéir, et exécutera les ordres qu'il a reçu au mieux de ses capacités. C'est un officier compétent et courageux.

Ses Soldats sont des individus bas de plafond, trop bourrés aux drogues de combat pour utiliser ce qui leur reste de cervelle. Vulgaires et fanfarons, ils n'en demeurent pas moins des professionnels accomplis.

Note : pour les Soldats de Hiram Coffey, les Sbières de Norman et les Gardes de Victor Bugue Azoulé, utilisez les caractéristiques des Soldats Divins du supplément *L'erreur est humaine* page 51.

VICTOR BUGUE AZOULÉ



Victor a toujours été un affairiste, concerné par une envie irrésistible de s'enrichir beaucoup et vite. Il est prêt à toutes les vilénies et bassesses pour y parvenir, réussissant même à surprendre les autres membres de sa famille par son audace et son manque de conscience et de scrupules.

Dépravé, il fréquenta des cercles orgiaques pervers et décadents, c'est là qu'il rencontra Norman Cole. Il considère la plèbe comme du bétail tout juste bon à être exploité et détruit au besoin, si un bénéfice personnel est à la clef.

Explorant un jour l'Ygwanie, il se sentit attiré par les Mangroves Funestes malgré les avertissements des autochtones qui le dissuadèrent d'y aller. Une étrange voix résonnait dans sa tête et il fut amené jusqu'à l'Arbre Juju qui lui promit la vie éternelle en le transformant en vampire pour qu'il devienne son premier et principal serviteur.

Autrefois bel homme, il doit utiliser désormais du maquillage pour cacher son état de vampire, car son corps se dégrade rapidement et son besoin de sang frais et d'Âme ne fait qu'augmenter.

Puis lui vint l'idée de répandre la Nécrose en commercialisant une drogue basée sur les fruits malades de l'arbre...

Note : si besoin, vous trouverez les caractéristiques de la troupe de Victor dans le supplément *L'erreur est humaine* page 50-51.



■ Spécialisations :

- **TECHNIQUE :** Technologie +1
- **SAVOIR :** Culture Humaine +2, Protocoles +1, Histoire d'Héros +2
- **SOCIAL :** Arpège +2, Bluff +3, Diplomatie +2, Séduction +2, Commerce +2, Vie Urbaine +3
- **ARTS :** Gastronomie +2
- **MAGIE :** Arcanes +1, Conjuración +1, Transfert +1
- **SURVIE :** Éducation physique +1
- **NÉCROSE :** Armes humaines +3, Harcèlement +4, Pacte nécrotique +3, Cauchemar +2, Corruption +4

■ Acquis :

- **Focaliseur nécrotique majeur**
- **Combinaison en plastimétal :** Défense de Corps +2 - Défense d'Âme -1

■ Pouvoirs :

- **Secrets :** Éclair de génie, Soin mental mineur
- **Privilèges :** Héritage, Amnésie, Mots tranchants, Pacte de non-agression, Humiliation, Pressentiment, Réduction de volonté
- **Créations :** Incarner le sentiment, Simulacre d'objet
- **Exploits :** Esquive acrobatique, Instinct du prédateur
- **Tourments :** Souffrances Infernales, Nécrose accélérée, Ténèbres, Rayon Hurlant, Contagion Nécrose, Affaiblissement, Pestilence, Lire dans les entrailles
- **Race :** Résistance nécrosienne

• Les Soldats de Victor

Ce sont des Humains prêts à défendre Victor car il leur a promis la vie éternelle en échange d'une soumission sans faille.

• Le Pilote

Il reste toujours près du vaisseau, prêt à se sauver avec Victor si besoin. Contrairement aux Soldats, il n'est guère enchanté par devenir un Nécrosien et, à la moindre occasion, il se sauvera avec l'aérotank.

• Les Chimistes

Ce sont des Humains prêts à défendre Victor car il leur a promis la vie éternelle en échange d'une soumission sans faille.

LE CAMP DE VICTOR BUGUE AZOULE

1 Palissade : elle a été faite de rondins taillés dans les arbres alentours. Elle mesure 4 mètres de haut et il faut réussir une Épreuve difficulté 20 (un Test par action) pour la graver.

2 Esplanade : Les soldats ont coupé les arbres et drainé au maximum le sol. Celui-ci reste tout de même spongieux (Malus de -1 aux actions de Corps).

3 Huttes : Elles sont composées d'une toiture faite de branchages et de murs faits de branches entremêlées. On peut y trouver de l'équipement standard (hamacs, sacs, nourriture, etc.).

4 Laboratoire : Il est construit comme les huttes mais dans de plus amples proportions.

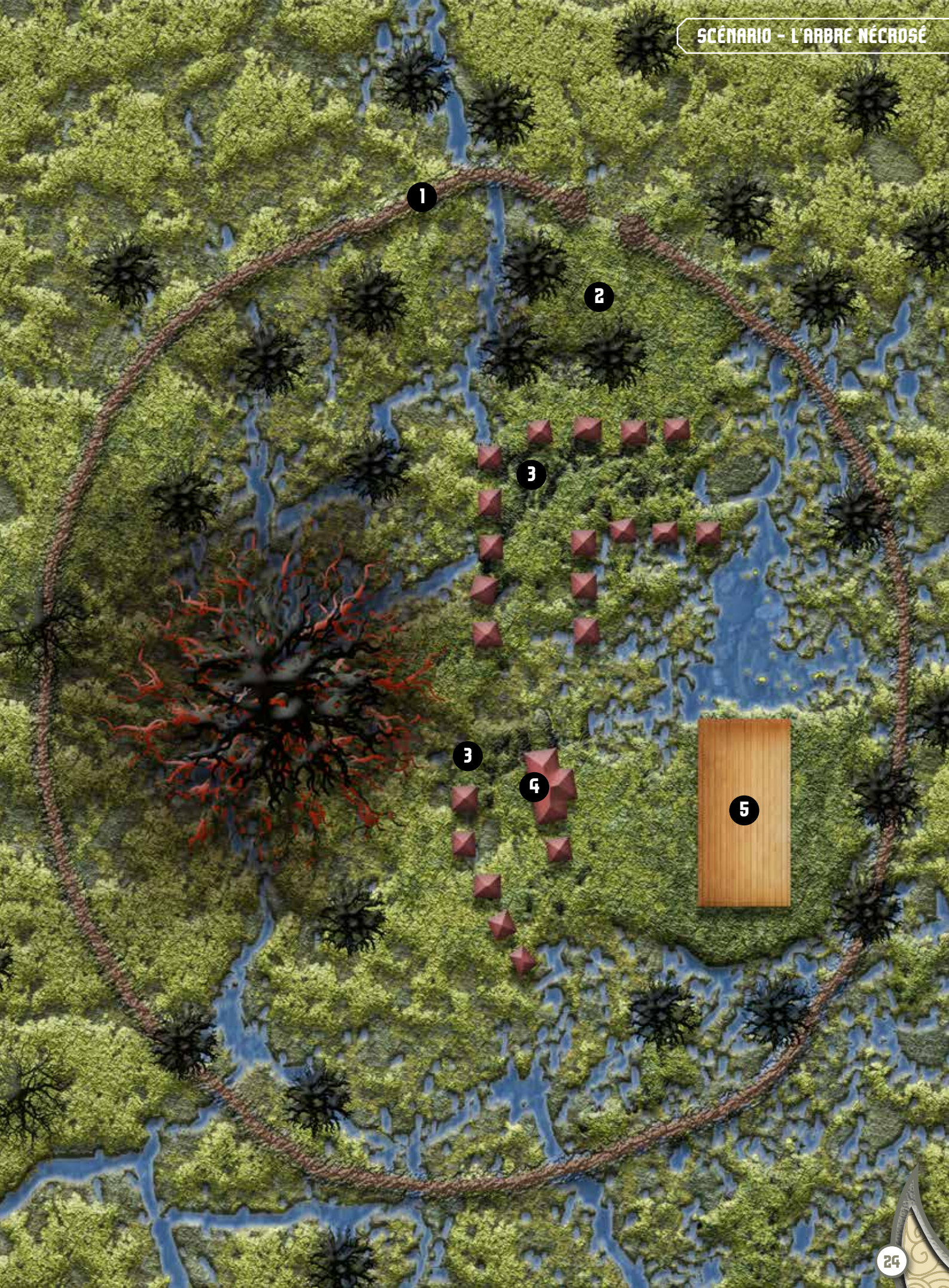
C'est un laboratoire assez moderne et payé par Victor. De la drogue y est en cours de production.

5 Piste d'atterrissage et vaisseau : le sol a été damé et une piste sommaire faite de planches permet au vaisseau de se poser sans s'enfoncer dans la boue.

CRÉDITS

Auteur : Sébastien Urbanek
Relecture & avis : Christelle Urbanek
Avis, relecture & techniques de jeu : Christophe Ollivier (Krikroune)

Illustrations : Christophe Swal, Claire Wendling, Igor Polouchine, Cyril Nouvel, Matthieu Rebuffat, Bernard Bittler, Sébastien Lamirand, Ysha, Axelle Psychée Bouet, Anthony Wolff, Alexei Yakovlev
Maquette : Julien Bès



1

2

3

3

4

5

L'ARBRE DE VIE OU LAMBRISSURE

Cet espèce d'arbre est un archétype, le grand-père de tous les arbres existants. Il s'agit d'entités semi-divines qui sont apparues au commencement du monde. Au début, ils maintenaient l'équilibre naturel. Mais la Nécrose s'évertua à corrompre ou à détruire ces arbres magnifiques.

Les Héossiens des anciens temps s'unirent pour éradiquer les arbres corrompus avec l'aide du dernier Lambrissure qui était le plus puissant. Se faisant, ce dernier perdit la vie au cours de cette entreprise. Les sages, les Shaanistes et autres Élémentalistes du Végétal gardèrent dans leur cœur le souvenir vivace du dernier Arbre de Vie.

Depuis il cherche à se réincarner en Héossie en puisant la force de renaître dans l'amour que lui portent tous ces êtres. Physiquement, cet arbre mesure une centaine de mètres de hauteur pour un tronc avoisinant les cinquante mètres de diamètre. Il ressemble à un baobab aux feuilles magnifiques. Son tronc possède une ouverture béante dans laquelle se trouve son cœur, qui est un bulbe verdâtre pulsant de la sève gorgée d'énergie vitale. Il baigne dans un bassin rempli de sève et un petit passage au sec permet de s'y rendre.

Venir en ce lieu permet de bénéficier de plusieurs avantages : cette immense cavité aux parfums capiteux peut servir à la fois de **Temple du Végétal**, mais aussi d'**Hospice de Shaaniste**.

Qui plus est, les Lambrissures sont conscients et communiquent par **télépathie** avec ceux qu'ils jugent dignes d'intérêt. Il émane d'eux une aura bienfaisante qui se répand de plus en plus loin autour d'eux, au fur et à mesure qu'ils vieillissent : chaque année, l'aura s'étend d'un mètre.

Lorsque l'arbre se réincarnera, il atteindra en quelques instants l'âge canonique de trois mille ans, son aura sera de trois kilomètres. Tous les êtres vivants se trouvant dans cette zone bénéfique profiteront d'un **Bonus de +1** à toutes les Spécialisations des Domaines liés à l'Âme.

L'arbre produit également des fruits très nourrissants, de couleur orange et ayant la taille d'une pastèque : des **guggulas**. Succulents, ces fruits sucrés et juteux

permettent également de bénéficier d'un **Bonus de +1 à tous les Dés de Régénération** pour une journée.

Ne pouvant agir de lui-même car il est immobile, l'arbre bénéficie de deux types de serviteurs : **les Êtres-cosses et les Êtres-feuilles**.

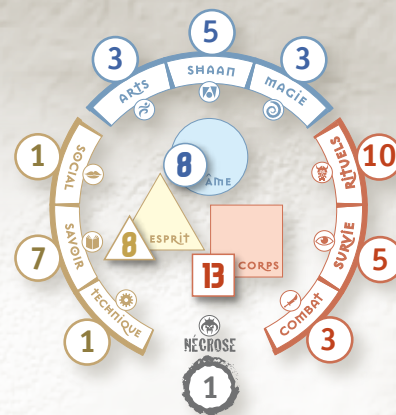
• Les Êtres-cosses

L'arbre peut agir grâce à ces créatures qui sont des extensions de lui-même. Ces végétaux humanoïdes peuvent agir de manière semi-indépendante mais ne sont pas réellement conscients dans le sens où nous l'entendons.

L'arbre peut en produire **5D10 par an**. Leur apparition commence avec des cosses qui poussent aux branches dès le début de la saison des feuilles et qui se développent jusqu'à la saison du feu pour tomber au sol. Puis les Êtres-cosses sortent de leur gangue en la déchirant de leurs mains griffues.

Ils sont entièrement glabres, asexués et leur peau est fibreuse comme un végétal classique. Ils sont de taille humaine, ne parlent pas et semblent dénués d'émotions.

Ils ne disposent ni d'yeux, ni de bouche, ni d'oreilles. Ils se repèrent grâce à un sens sonar qui compense allègrement leur manque de vision. Ils se nourrissent par photosynthèse et en absorbant l'humidité de l'air ambiant.



■ Pouvoirs :

- **Secrets** : *Connaissance partagée, Mémoire infailible, Soins mentaux mineurs*
- **Symbiose** : *Marque de l'amitié*
- **Trances** : *Décharge, Persistance, Rafale, Alarme, Combat, Soins mineurs élémentaires*
- **Exploits** : *Santé de fer*

• Les Êtres-feuilles

Ces créatures diaphanes sont à l'instar des Êtres-cosses des extensions semi-conscientes de l'arbre. Elle lui permettent de voyager vite et loin, d'aller aux nouvelles, de transmettre des messages ou de surveiller le territoire. Leur corps est une feuille possédant des bras et des jambes, ce qui leur permet d'utiliser le vent pour voler. Ils possèdent les mêmes sens que les Êtres-cosses mais, contrairement à eux, ils peuvent communiquer en créant des images brumeuses issues d'une condensation qu'ils créent lorsqu'ils joignent les deux mains en forme de creuset. Ils sont de la taille d'une Sylphe élémentaire (30 à 50 cm) et l'arbre peut en produire **10D10 par an**, durant la même période que les Êtres-cosses.



L'ARBRE JUJU

Il s'agit du dernier arbre corrompu n'ayant pas été détruit par les habitants d'Ygwanie. Il fut mis en dormition grâce à un rituel. Cependant l'explosion de Wana l'a réveillé.

En Ygwan, Juju signifie « non-mort ». D'aspect, il ressemble à un Lambrissure malade, pourri et corrompu par la Nécrose. Il ne possède pas de feuille et ses branches portent des fruits malades aux couleurs glauques et des coques ressemblant à d'affreux bubons. L'entrée déchirée permettant de rejoindre son cœur nécrosé est telle une gueule béante et affamée. L'écorce est déchiquetée et forme de sombres crocs menaçants.

Son but est de contaminer le plus possible d'êtres vivants et son influence négative (procurant un **Bonus de +1 aux Spécialisations de Nécrose**) est identique à celle, bénéfique, du Lambrissure.

Contrairement à ce dernier, l'arbre se protège grâce à de nombreuses racines-tentacules qui s'activent à l'extérieur, mais aussi et surtout à l'intérieur de sa cavité. Ses racines-tentacules agissent comme des êtres indépendants et chaque adversaire devra affronter à tout moment **105 racines-tentacules** en même temps.



Normalement, l'Arbre Juju dispose de deux cents racines-tentacules au début d'un combat à l'extérieur du tronc. Par contre, dans la cavité, un Combattant devra affronter 1D10 racines-tentacules (à l'intérieur, il y a en 20).

Comme l'Arbre de Vie, il dispose d'un cœur niché dans sa cavité. Il s'agit d'un bulbe énorme pulsant hideusement et qui émet, malgré son aspect peu engageant, une douce odeur sucrée. Il flotte au milieu d'un liquide poisseux (de la sève qui au moindre contact agit comme la prise d'une dose de drogue) parmi les cadavres des victimes ayant été sacrifiées pour son plaisir malsain.

Pour atteindre le bulbe, il faut parcourir un petit passage en bois d'un mètre de large, grâce à un Test de **SURVIE + Acrobatie ou Éducation physique ou COMBAT + Esquive** Difficulté 3 lorsque l'on est attaqué par une racine-tentacule pour ne pas tomber.

Si le noyau est touché par de la sève de l'Arbre de Vie, la Nécrose se trouvera immédiatement annihilée et l'arbre sera détruit (voir la fin du scénario à cet effet). Entrer en volant dans la cavité (comme en étant un Être-feuille) permet de détruire le bulbe (qui ne peut être détruit que de cette manière) tout en étant à l'abri d'attaques des racines-tentacules.

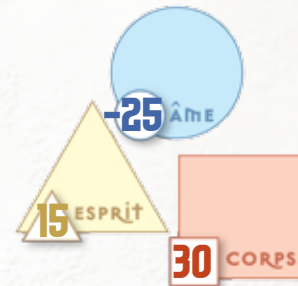
Les fruits de l'arbre ont un étrange goût sucré et sont bons malgré leur aspect répugnant et leur dangerosité : quiconque en consomme, ne serait-ce qu'un petit morceau, subira le même effet qu'en ayant absorbé de la drogue.

Les Êtres-cosses nécrosés sont ni plus ni moins de la version nécrosée et pourrie des Êtres-cosses de l'Arbre de Vie. Ils ont les mêmes caractéristiques qu'eux, excepté les changements suivants :

■ ÂME -8, NÉCROSE 10 ET SHAAN 1

• **Tourments** : Contagion nocive, Parasite, Rayon hurlant, Frappe malsaine, Malédiction, Pestilence

• Caractéristiques de l'Arbre Juju



COMBAT 10 - NÉCROSE 15

- **Forme** : Arbre
- **Déplacement** : Aucun
- **Élément** : Végétal
- **Racines-tentacules** : l'Arbre Juju attaque autant de cibles qu'il a d'adversaires grâce à ses racines et ses branches, elles lui confèrent un **Bonus de Spécialisation de +5 en Armes de mêlée**.

Contrairement à une Incarnation « classique », l'arbre Juju n'est pas sensible aux attaques visant à le convaincre qu'il n'est pas réel, pour la simple et bonne raison qu'il est bel et bien réel !

Le meilleur moyen de le vaincre est qu'un être-feuille fusionne avec son cœur afin de libérer l'Arbre de vie de son influence corruptrice.