



# Nécros

LE CYCLE D'ODEA IV

Par Solaris

---

## Avertissement

Le shaani va découvrir deux aspects cruciaux de l'Héossie : les limbes et les humains. L'ambiance est plutôt sombre et désespérée. Face à la noirceur des nécrosés et la déchéance humaine, les personnages devront malgré tout persévérer pour se guérir de la nécrose qui les ronge.

---

## Introduction

(pour jouer Nécros dans le cycle)

Les personnages se trouvent donc dans l'empire Woon, **chez Waba l'Infante** ; entourés des ygwans qu'ils ont sauvé des griffes de Sarla le prince nécrosien, mais aussi d'un darken nommé Héken et de plusieurs membres de la Résistance.

Héken leur annonce que les humains présents dans le coin vont subir des actes de guérilla dans le but d'affaiblir Sarla et d'alerter le Nouvel Ordre de la présence des Albaman.

Malgré la lueur d'espoir (locale) environnante, le shaani ne se sent pas au mieux de sa forme. Les personnages sont fatigués voir sans entrain.

Effets de la nécrose  $\Rightarrow$  jet : Ame + pers + shaan (-1 en Ame+ effets)

Un vieux woon (shaaniste), **Gombo**, prévient les personnages qu'ils sont atteints par les limbes et qu'à terme, ils se dirigent vers la voie de la nécrose. Il est donc vital qu'ils se soignent. A vrai dire il ne pense pas qu'il y est de remède possible mais ils doivent tenter l'impossible : ainsi le veulent les éléments.

Ceci dit, il peut, à son modeste niveau, donner un coup de pouce au destin et leur indique le nom de **Sildéomidiaséminéis** (mélodien), un ancien ami à lui qui devrait pouvoir les aider. Après avoir griffonné de mémoire, il leur remet un papier sur lequel figurent des caractères qu'il ne connaît même pas lui-même. Il sait juste que c'est le seul moyen de contacter Sildéo sur place :

**Sildéo.Kam** (adresse arpège : Les Humains page 70).

Le shaaniste s'arrangera pour que vous puissiez rejoindre Kam par une porte de trihnite. Enfin il ne cache pas que s'il existe un remède celui-ci doit être difficile, la nécrose est un phénomène complexe.

## ACTE 1

### Retour sur Käm

---

Une fois les préparatifs exécutés, Gombo présentera au shaani un féling, **Pied agile**, qui les conduira vers Kam. Il faut prévoir plusieurs heures de marche dans la forêt dense. C'est alors que Pied agile quitte le sentier pour s'enfoncer dans la végétation. Et, désignant un tronc, il indique au shaani qu'une porte de trihnite les attend et les conduira dans les égouts, proche du port.

Arrivés dans les égouts, les personnages pourront voir une lueur qui leur indiquera la sortie et qui les conduira au sein du **ghetto kelwin** (*règles* page 118).

### Contacter Sildéo par Arpège

---

Sildéo : en fait le seul moyen de le retrouver est de se servir de l'indice fourni par Gombo (l'adresse arpège...).

Si les personnages se renseignent auprès de l'héossien moyen, celui-ci sera dans l'incapacité de répondre ; il ne pourra reconnaître les caractères.

Le shaani aura alors comme solutions :

- soit de s'informer auprès d'une population plus adaptée pour apporter une réponse (un résistant qui pratique le rézo Arpège...)
- soit de connaître un humain qui pourra au moins leur indiquer qu'il s'agit d'une adresse sur le réseau informatique des hommes des étoiles.

De toutes façons, une fois que les personnages auront trouvé, il leur faudra pouvoir **utiliser Arpège** en toute sécurité. Il n'y a probablement qu'une seule solution, il s'agira de contacter un héossien, pirate du rézo (s'ils ont joué le scénario *La Réveuse Illuminée*, ils pourront, une fois connectés, demander l'aide supplémentaire de Fianna).

C'est un humain (renégat) qui va être leur contact : **Iggy** (contraction de l'iguane). Le shaani pourra le trouver au Flou métal dans le cercle du campus en Technopole (*humains* page 86).

Les personnages découvrent une cité grouillante, sale et polluée avec son lot d'horreurs quotidiennes.

Il faudra évidemment éviter les patrouilles de la police divine et résister aux différentes provocations de toutes sortes.

### Arpège

---

Celui ci est un pirate. Mais il aura besoin de matériel. Pour cela, il explique que cette nuit, ils devront pénétrer dans un magasin spécialisé en matériel informatique : le **Cyberview**.

Il expose sa stratégie :

- Entrer dans le magasin (il s'occupe du passe magnétique),
- Lui s'occupera du rézo,
- Un membre du groupe à chaque porte d'accès, au nombre de deux,
- Pas plus d'un quart d'heure avant l'intervention de la police divine,
- une fois le contact établi, prendre directement rendez-vous pour gagner du temps, là où ils seront le plus en sécurité,
- pas de vol dans le magasin : chaque composant est sécurisé et est un vrai mouchard, seul le vendeur peut le désactiver mais il est en sécurité dans un niveau très protégé,
- Lui faire confiance car lui il a confiance.

Notes sur Arpège : (*humains* page 74)

- Identification ADN digital et oculaire.
- Utilisation payante en UC.
- Dès la connexion, Eglise du Rat au courant, ou trouver un pirate.
- Principe d'interface : images en 3D (monde virtuel choisi par l'utilisateur)
- Pour le domaine voulu, le décor change de couleur lorsque l'on passe le doigt dessus.
- Arpège = Eglise du Rat (dirigée par Luc de Saint-Eure, celui qui a libéré le shaani d'Edenia).

NB : si les personnages bloquent sur ce point, utiliser une ancienne connaissance de Sildéo qui leur indiquera que celui-ci vit maintenant en Technopole. Ils pourront s'arranger pour prendre rendez-vous et ainsi rattraper la suite du scénario.

Par l'intermédiaire d'Arpège, les personnages pourront entrer en contact avec Sildéo. Celui-ci, si les joueurs oublient de préciser qui les envoient, refusera tout contact.

Dans le cas contraire, c'est **Sildéo** qui imposera l'heure et le lieu de rencontre :

**27h00, derrière le nuevobar** [premier niveau, 12 rue de l'Armagedon, cercle du Campus (*humains* page 88) arrêt campus par le monorail(*humains* page 103)].

Au bout d'un quart d'heure, ils devront être dehors et loin !

Ils finiront la discussion dans une ruelle sombre. Il demandera au shaani pourquoi ils se battent avec autant de conviction ? Puis si leur réponse a été «shaaniste», il dira merci au plus shaaniste du groupe.

## Se rendre au nuevobar

---

Le meilleur moyen est effectivement de prendre le monorail. Ceci dit, le shaani peut décider de se rendre au nuevobar par la marche ou avec l'aide d'un guide.

Le **nuevobar** est un endroit occupé par une faune hétéroclite. Mais c'est un quartier relativement sûr pour les personnages s'ils savent rester discrets.

## Rencontre avec Sildéo

---

**Sildéo**, le mélodien arrivera une fois les personnages présents sur les lieux. Il viendra vêtu d'une houppelande. En effet, il voudra préserver «sa nécrose» des regards indiscrets. Il demandera furtivement si Gombo va bien puis, interrogera directement les personnages sur le motif de leur visite (si le shaani a de mauvaises réactions, un gang nécrosé viendra l'aider).

Une fois qu'il se sentira confiant, il expliquera au shaani :

Le seul moyen de guérison pour eux est d'effectuer un rituel. Sans en dire plus, il précisera que pour cela, les personnages auront à se procurer **le filtre noir**.

La seule personne digne de les aider est un **alchimiste** du nom d'**Oligos, un boréal**, mais il n'est qu'une légende des égouts. C'est le seul endroit où ils pourraient être, mais c'est une légende urbaine. On dit qu'il a même un ami nécrosé qui habiterait le cercle sombre.

## Les égouts et son alchimiste (*humains* page 89)

---

Labyrinthe avec ses habitants tous plus étranges, zone avec ses propres règles...

Ils finiront par tomber sur des membres de la communauté où vit **Oligos** et dirigée par Père, un morphe.

A leur arrivée ils devront convaincre **Père** pour que celui-ci reconnaisse la présence d'Oligos et qui le leur présente.

Celui-ci leur explique qu'il a communiqué avec Sildéo et qu'il s'attendait à leur visite. Ils n'ont plus beaucoup de temps avant d'être nécrosés (quelques jours) alors il faut faire vite : son atelier est prêt.

Il a juste **besoin de quelques ingrédients** : une larme de shaaniste, et un ongle de nécrosé. Alors il préparera la recette alchimique et pourra ainsi leur expliquer le rituel.

Le shaani trouvera sûrement la solution pour se procurer les ingrédients...

## Oligos et les éléments

---

**Oligos** compose devant **son atelier** caché dans une cavité. Il ouvre un vieux carnet où sont confinées ses recettes. Il prépare le filtre des limbes en prononçant quelques ingrédients puis explique le rituel :

★ Il faudra se rendre en terres nécrosées : un très bon endroit se situe sur le fleuve Tahal, proche de sa rencontre avec le Lac Noir. Rester près de l'eau, si possible proche d'une cascade pour retrouver le vent, l'eau et la terre. Alors ils pourront préparer le rituel.

★ Puis ils traceront un cercle suffisamment grand pour entourer tout le shaani assis en rond ; puis un triangle suffisamment grand pour coller à

l'extérieur du cercle ; et un carré qui prendra appui sur les extrémités du triangle tout en ayant un des cotés du triangle en côté. Ensuite, ils devront placer une torche sur chaque coin du carré.

★ Enfin, ils pourront inhaler chacun leur tour le contenu de la fiole puis placer celle-ci au centre du cercle. Ils n'auront plus qu'à se concentrer pour écouter le lieu sans être troublés sous peine de recommencer la phase de concentration. C'est alors que le temps retrouvé agira et que la limbe disparaîtra.

Ensuite il ne faudra pas s'attarder dans les lieux. Vous pourrez rentrer à Kam.

**Oligos donne alors la fiole d'étain** au plus shaaniste des personnages.

## ACTE 2

### Se rendre en terres nécrosiennes

---

Le shaani devra donc se diriger vers le **Tahal**, proche du Lac Noir, pour effectuer le rituel en **bordure des terres nécrosiennes**.

Ils pourront apprendre que c'est situé au nord du Woonéï, proche du Kamsha (règles pages 111 et 120).

Un village se situe en bordure des terres nécrosiennes : **Yaden** (vent fort en héossien). Ce village, sert à préserver une partie de la nourriture vendue dans certaines régions rurales proches de Käm.

Une **porte de transfert** existe dans ce village mais seules quelques caravanes ont un laissez-passer des autorités humaines. Pour y accéder, il suffira de négocier avec une caravane, dans ce coin les voyageurs ne sont pas légion, et les contrôles sont plus "souples" (moins d'attente pour les formalités) même si la fouille de la cargaison reste de rigueur.

Pour **trouver une caravane**, les personnages devront s'adresser dans les différentes tavernes ou lieu de transit, qui bordent la place centrale où se situent les portes. Moyennant une aide ou quelques hesprides, le groupe devraient facilement pouvoir emprunter ce mode de transport.

Une fois la porte franchie, le climat est plus rude. Déjà quelques bourrasques de vent glacial se font sentir et le bruit des chutes d'eau se fait entendre au loin. **Bienvenue à Yaden..**

### Le village de Yaden

---

La nature locale ressemble au chute du Niagara en plus froid et plus venté. Le village est situé en **bordure de cascade** avec un quartier accroché à flanc de falaise. Le fleuve Tahal se situe en contrebas.

Le site est presque en permanence balayé par des bourrasques de vent glacial.

Sa population est surtout composée de **woons, felings, kelwins** et quelques **delhions**. La nourriture provient de la chasse et de la pêche, pour le reste, la porte de transfert est utilisée.

Les constructions à flanc de falaise et les quelques monte-charge servent à entreposer la nourriture dans les cavités. C'est là que vivent les delhions et quelques kelwins téméraires. Ces derniers sont adaptés à leurs propres systèmes mécaniques qui régissent les monte-charge et à la hauteur des cavités.

Les personnages devront profiter du village pour s'équiper si ce n'est déjà fait (et pour se procurer les items nécessaires au rituel). Le climat est rude mêlant le froid et le sec. A eux donc de prévoir des vêtements, de la nourriture, du matériel de chasse ou de pêche et de quoi s'hydrater.

Si les personnages se renseignent (avec du tact), ils apprendront que les terres nécrosiennes se situent à **quatre jours de marche**. un ancien sentier se situe en contrebas, suivant les bords du fleuve.

Pour l'emprunter, soit les personnages exécutent un détour de trois semaines, soit ils descendent directement la falaise (700m) (1 semaine à pieds ou aide des delhions ?). S'ils décident d'utiliser l'aide des delhions pour descendre la falaise, il leur faudra beaucoup de tact pour leur expliquer qu'ils comptent se rendre au sein des terres nécrosées... mais ils seront sûrement aptes à trouver une solution digne de leurs motivations.

## Les terres nécrosiennes

---

Il faudra encore **quatre jours de marche** pour se rendre sur la bordure des terres nécrosiennes.

Le **voyage sera difficile**. Le vent ne cesse de siffler et glace les personnages jusqu'aux os. Au fur et à mesure de leur progression, la **nécrose se fait ressentir**. Les personnages se fatiguent plus vite et apprécient encore plus la viande pour les omnivores. Les membres de cultes auront des envies plus barbares (sans passer aux actes) pour effectuer leur rituel (un adepte du culte de l'eau aura par exemple envie de toucher du sang).

N.B. : accentuer ces différents aspects au fur et à mesure que les heures passent.

L'**influence des terres nécrosiennes** se fait plus présente à mesure que le groupe progresse vers le site. Certains auront des nausées, des chaleurs ou des coups de froid à quelques secondes d'intervalle (voir effets nécroses). Il faut rappeler que les joueurs seront isolés et que seul un bon sens de l'**orientation** permettra de se repérer (jets de dés en perspective).

Le voyage doit devenir difficile et les joueurs devront avoir qu'une envie : repartir !

## Rencontre nécrosienne

---

Au bout de quatre jours de marche, les personnages découvriront une **montagne termitière** parmi le relief escarpé.

Celle ci abrite en fait un groupe de delhions et de mélodiens (une trentaine d'individus tout au plus). Ils sont tous atteints par la nécrose mais ne sont pas encore à un stade avancé.

### **Note au meneur de jeu :**

*Quelques mélodiens sont des artistes qui façonnent différents objets de culte des limbes. Le reste de cette population se charge de la protection de leur site.*

*En fait ce groupe est à l'origine de la création de la tablette qui a servi à Adel Cadrissian dans le désert. Et grâce à la capacité de voyager dans le temps qu'apportent les limbes, la tablette a été "antidatée" par une anti âme.*

A partir du moment où les personnages fouleront leur territoire, ils devront se protéger. **ils sont maintenant bel et bien en terres nécrosiennes.**

Il existe une très faible probabilité pour que les joueurs veuillent en découdre immédiatement avec ces individus. Il faudra donc leur faire comprendre que la fatigue du voyage et la maladie les rongent et **qu'un peu de repos** (voir d'observation sur la termitière) est vraiment nécessaire.

## Nécrose

---

**Puis sans aucune transition, le shaani sera confronté à des phénomènes propres aux limbes.**

### Notes sur la nécrose (règles page 94)

- songe = partage son rêve issu des cauchemars de ses victimes  
Ame + personnel + shaan (très difficile)
- un songe est vaincu si une personne a vaincu son conflit.
- nécrosés = gardien de la stèle où leur chef est devenu songe.
- invoquent des anti-âmes qui agissent sur le temps et l'espace.
- provoquent des perturbations magnétiques.
- un nécrosé peut être atteint par n'importe quelle arme (sauf zombie et au-delà).

**Le plus shaaniste** du groupe, alors que les autres auront à combattre un songe, aura la **vision de la fabrication de la tablette**, mais il aura l'impression d'être la tablette, il aura une vision subjective des scènes qu'il vivra. Il se verra transporté dans les terres arides du Gäshen, puis il se verra frappé au burin par un artiste mélodien nécrosé (peut-être même déjà rencontré dans la communauté). Il subira la "temporisation" de la tablette (peut-être verra-t-il les premiers jours de la présence humaine sur Héos) et rencontrera la tablette ; ensuite il verra le regard terrifiant et destructeur d'Adel se porter sur lui exprimant la victoire.

**Tous les autres personnages** (à l'exception du plus shaaniste) seront entraînés dans un **cauchemar** qui aura pour ambiance leurs progressions dans la campagne. Mais les personnages environnants auront les visages déformés et les différentes scènes s'entremêleront.

Puis, **tous les personnages se réveilleront dans un songe** qu'ils auront à combattre : il faudra qu'ils soient conscients qu'ils se trouvent dans une réalité parallèle. Au meneur de jeu d'improviser une séquence où la réalité se confondra avec le songe : le plus shaaniste se sentira très mal. Le shaani subira des variations de températures corporelles sans raison de changements climatiques : ils attraperont une forte grippe.

**A leur réveil**, les personnages seront en nage, les cernes marquées et la peau du bout des doigts fripée. Surtout, ils auront comme un vide à la place du cœur, ils se sentiront seuls, comme s'ils avaient le cafard après un échec amoureux.

**Ils devront avoir compris le rôle des nécrosiens** (grâce au plus shaaniste du shaani). Elle est la preuve que le Guide a menti à tous.

N.B. : en effet, une fausse expédition archéologique pour une fausse vraie tablette qui a été «façonnée» par le Guide.

Ces derniers pratiquent la magie nécrosienne et malgré leur aspect rudimentaire, ils n'en restent pas moins armés et dangereux, et surtout ils sont sur leur terrain. Il est bien évident qu'aucun d'entre eux ne fera un témoin à charge valable, alors ils auront tout intérêt à **profiter de l'occasion pour récupérer le plus de preuve possible** : objets de rituel, localisation géographique, vêtements, nombre d'individus, objets personnels, bref tout ce qui fait qu'un magicien pourra agir : un jet d'intelligence pour y penser ? Oui les magiciens sont pourchassés, mais pas les semi-inférieurs...

Il faut que malgré l'ambiance plutôt pesante, les joueurs comprennent qu'ils peuvent enfin espérer accumuler des preuves pour destituer le Guide. De plus ils débarqueront au moment où une nouvelle relique est en cours de fabrication : un médaillon avec l'effigie du Guide dont la tête est entourée d'un halo de lumière. Mais celui-ci a déjà subi le rituel du voyage dans le temps.

Une fois cette étape résolue, il reste aux personnages à s'occuper de leur propre sort.

## La préparation du rituel

Au bout de quelques instants de marche le long du fleuve, en contrebas d'une petite chute d'eau, les personnages trouveront un lieu où des **stèles se dressent en cercle** (5 mètres de rayon). Ces dernières, au nombre de dix, représentent un visage de chacune des races présentes sur le continent, y compris un visage humain. Elles sont taillées dans du granit noir et sur une hauteur d'un mètre environ. Chaque visage est torturé et son regard est très dérangeant comme s'il pouvait encore faire du tort. D'un peu plus près, les personnages pourront remarquer qu'il s'agit de **visages nécrosés**.

Lors des préparatifs, un personnage (le plus malade où celui qui a le score le moins élevé en défense magique) aura la vision d'Adel pendant sa déification. L'image d'un homme sûr de lui pour qui la fierté et la haine sont les seuls sentiments que son aura exprime.

Reste malgré tout pour eux à préparer leur rituel :

★ Rester près de l'eau, si possible proche d'une cascade pour retrouver le vent, l'eau et la terre.

★ Tracer un cercle suffisamment grand pour entourer tout le shaani assis en ronde ; puis un triangle suffisamment grand pour coller à l'extérieur du cercle ; et un carré qui prendra appui sur les extrémités du triangle tout en ayant un des cotés du triangle en côté. Placer une torche sur chaque coin du carré.

★ Enfin, inhaler chacun leur tour le contenu de la fiole puis placer celle-ci au centre du cercle. Se concentrer pour écouter le lieu sans être troublé sous peine de recommencer la phase de concentration. C'est alors que le temps retrouvé agira et que la limbe disparaîtra.

## Le rituel

---

Pour sa phase "finale", les personnages se verront entourés d'un halo verdâtre (identique à celui de Flora ou d'Antarès).

Ils sentiront tout d'abord leurs forces les quitter. Puis, ils auront l'impression de flotter dans le néant. A ce moment, ils verront des spectres verdâtres les envelopper puis hurler avec des bruits stridents. Autour d'eux, il n'y aura plus aucune référence à leur environnement naturel, ils auront l'impression d'être dans un autre plan. Ils apercevront tout juste des 'monstres' identiques à ceux de leurs cauchemars d'enfants.

Puis écran noir... (perte d'un point de corps).

Fin de la quatrième partie du cycle d'Odéa.



## .....Oligos.....

Alchimiste des égouts de Kām.

**C : 1 Rel : 2 E : 4 Per : 3 A : 4 Sens : 2**

**Points de vie : 4/8**

**Description :** boréal, petit, assez vieux, posé et sage.  
Il est toujours d'une grande discrétion et entretient la légende en se présentant rarement aux étrangers à sa communauté.



## .....Le clan de la termitière.....

Damnés en bordure des terres nécrosiennes.

**C : 3 Rel : 2 E : 0 Per : 2 A : -1 Sens : 3**

**Points de vie : 4/8**

**Description :** delhions ou mélodiens, ils sont d'un teint blafard, mal dans leur peau et en proie à de terribles colères incontrôlées. Ils vivent en groupe et servent un songe. Ils pratiquent un peu la magie des limbes et l'un d'eux, un mélodien est un «artiste» qui achève les reliques du Guide.

Ils sont également armés d'épées et de dagues corrompues par le songe. Gérer de manière réaliste et clémentine leur combat contre les personnages s'il y a lieu.

Ils représentent une vingtaine d'individus tout au plus.



## .....Lexique.....

Abel Cadrissian (le Guide)

Albaman (Famille)

Iggy (humain utilisant arpège)

Oligos (boréal alchimiste)

Sildéomidiaséminéïs (mélodien nécrosé)

