

NECROS

Ceci est un résumé (réclamé à corps et à cri par les plus furieux des Shaanistes) de la fin du cycle d'Odéa, la campagne pour Shaan. Par manque de place, vous n'y trouverez que les éléments essentiels qui vous permettront de terminer l'histoire d'Abel Cadrissian, le Guide. Vous aurez besoin du livre de base, de l'écran (pour les scénarios), du Livre des Schèmes, des Humains, d'Archéos, d'Edenia, de Fange et d'une bonne dose de travail pour développer à cette fin réduite au 1/10^{ème}.

Rappel :

Dans *Coma* (le scénario de l'écran), les personnages croisent l'incarnation d'une Danseuse Céleste, prisonnière dans le corps d'une Mélodienne du nom de Méliamatylénia, magicienne malchanceuse faisant des recherches à propos d'un mystère passé : le Cercle des Harmonies. Tout comme dans la *Réveuse Illuminée*, cela permet aussi de faire connaissance avec Léandre d'Amaury (un gradé du Nouvel Ordre) et Nataniel Centaurius, l'ange aux tigres.

Dans *Archéos*, un humain du nom d'Abel Cadrissian déclare être le guide de ses pairs, celui qui a amené l'humanité sur Héos. Pantin des Grandes Familles (des Albaman), il apporte la preuve, lors de fouilles archéologiques que certaines reliques pré-humaines portent son image. Il serait donc le premier des Hommes-Dieux.

Edenia, est le concile qui tente de déterminer si le Guide est un imposteur ou pas. Au terme d'un imbroglio politique durant lequel Léandre meurt (??), c'est Antarès lui-même qui explique qu'Abel Cadrissian doit passer l'épreuve de la Foi pour enfin être considéré comme un Homme-Dieu. Il temporise, ce qui semble arranger le Guide.

Dans *Fange* (l'avant-dernier opus), les personnages enquêtent au sein d'une école de magie assez malsaine, à propos d'Abel. Ils apprennent pourquoi l'homme est profondément anti-héossien et qu'il prépare quelque chose d'important avec un prince Nécrosien du nom de Sarla (ancien et premier maître de l'école de Fange). Au terme d'une fuite éperdue, nos héros arrivent à se réfugier dans l'Empire Woon de Waba, l'infante, le voisin et adversaire de Sarla. Ce dernier organise des déportations de masse vers sa ruche (son domaine) et accumule une énergie magique hors du commun pour une mystérieuse raison. Ses troupes se sont heurtées à celles des humains (du Nouvel Ordre) mais passant la frontière du Zephelt, il a déclaré la guerre au seigneur Woon, Waba. C'est ainsi que commence Nécros.

Introduction :

Le Shaani doit en premier lieu récupérer (il doit y avoir quelques blessés). Il apprend par Héken que différents émissaires nécrosiens se sont présentés en Harmonie pour faire part de leur soutien inconditionnel envers Abel Cadrissian. Il semble donc qu'Antarès ait commis une véritable erreur en laissant du temps au Guide et qu'il va avoir du mal à l'éliminer politiquement. Pire, les autres Princes nécrosiens, alliés des Hommes-Dieux, défient le Nouvel Ordre en déportant des travailleurs forcés vers les terres de Sarla. Ce dernier est si puissant que ses pairs n'hésitent pas à s'opposer aux humains pour lui obéir. Les Grandes Familles, poussées par les Albaman jubilent et en profitent pour écraser un peu plus les héossiens. Sentant que le pouvoir bascule de leur côté, ils osent, eux aussi, braver les interdits les plus forts. Des prêtres du Nouvel Ordre sont lynchés un peu partout (mais si

les humains s'entre-déchirent, la situation des Héossiens est de pire en pire). Les fidèles des Hommes-Dieux tentent d'infiltrer le royaume de Sarla mais ne reviennent jamais. On ne sait pas ce que l'ami de Cadrissian prépare avec l'aide des Grandes Familles.

Héken avoue que son réseau de résistance est au plus mal et que la situation n'est pas prête de s'améliorer. Lui aussi a perdu des espions en cherchant à savoir ce que le nécrosien manigance. Pendant ce temps, Waba, l'hôte des personnages, organise la contre-attaque. Devant les mouvements de troupe de Sarla, il prépare la croisade Woonique.

La croisade Woonique :

Waba doit impérativement réunir cinq reliques de guerre avant de pouvoir lancer ses troupes vers le sud, les symboles de sa puissance. Sans ces objets, c'est son maître de guerre Faarg, qui non seulement prendra la tête des armées, mais pourra, par droit coutumier, défier Waba au retour de la guerre, le tuer en duel singulier et prendre sa place. Or Faarg est vraiment un Woon imposant. Le souverain n'a pour le moment que quatre des reliques. La cinquième est gardée dans un fort-monastère au nord de l'empire. C'est un sabre sacré. Il envoie donc les personnages sur place mais ceux-ci y découvrent une ruine fumante. C'est Faarg qui a fait disparaître l'objet que le Shaani peut récupérer (en sauvant quelques moines) au terme d'une enquête et d'une course-poursuite (Waba devant posséder les reliques avant le départ de la croisade).

Pire, les personnages peuvent découvrir que le maître de guerre est sans doute au service de Sarla. Pour le prouver, il suffit de l'accuser et de le vaincre en combat singulier. Le perdant a tort et est tué. Justice woonique oblige. Faarg voulait mener ses troupes droit dans un piège.

Une fois la croisade lancée, les vrais difficultés commencent. Les héros peuvent découvrir que si leurs amis sont déterminés et puissants (rejoints un peu partout par les élites des différentes races), les nécrosiens sont encore plus nombreux et puissants (aussi). C'est donc un peu une bataille sans espoir qui commence.

C'est pour cette raison que Héken, Basse la sage, Flora McFinley (si elle est encore en vie) vont décider d'agir dans leur coin. L'idée est simple. Si Sarla et les Grandes Familles regardent dans un sens, ils vont profiter de cette inattention pour passer de l'autre côté. Bien entendu, ils vont demander aux personnages de les accompagner au cœur du royaume nécrosien. Eux seuls en savent beaucoup sur le Guide et ses manigances. Signe que la situation est grave, ils vont même pouvoir voyager très rapidement grâce... au Nouvel Ordre. Luc Saint-Eure, conseillé par un ami prétendu mort (devinez qui) va mettre à disposition un véhicule au choix des joueurs. Ce dernier pourra les transporter à la frontière de leur choix (n'oublions pas que la technologie ne fonctionne pas au contact des nécrosiens). " Mieux " Nataniel Centaurius va accompagner le groupe, pour se venger de Danna III des Albaman.

Le cœur de la ruche :

Le royaume de Sarla est un monde torturé, dévasté, couvert d'une brume puante qui, quand elle se dissipe, ne laisse deviner qu'un paysage ravagé. Ce fut une terre de grands arbres. Les derniers encore debout sont minéralisés et couverts d'un lichen toxique au touché. Survivre au cœur de cet enfer est une gageure. Le prince nécrosien a laissé ses " expériences " en liberté une fois qu'il avait terminé de jouer avec. Ainsi des monstres abominables servent de gardiens des zones les plus isolées (là où vont sans doute tenter leur chance les personnages). Au loin, le Shaani peut découvrir à quoi ressemble

une ruche nécorsienne. Imaginez un humanoïde géant (une centaine de mètres) enfoncé à mi-corps dans la terre et qui tente de s'en extraire ou de ne pas s'y enfoncer. Constitué de pierre friable, il est la concrétisation minérale de toutes les souffrances endurées par les victimes des nécrosiens. Creusées, ces " bâtisses " sont aussi profondes que hautes. La ruche de Sarla est la plus grande puisqu'elle est constituée de deux corps géants entremêlés. Les héros peuvent la voir de loin mais auront quelques soucis avant de s'y rendre.

En effet, durant le périple, ils vont croiser un convoi de prisonniers. Femmes, enfants, ils sont traités avec moins d'importance que du bétail. Les nécrosiens qui les accompagnent ne sont pas nombreux mais ils semblent puissants. Intervenir signifie trahir leur position mais ne rien faire revient à condamner tous les prisonniers à une mort cruelle et certaine. Un choix important donc. C'est à ce moment que Nataniel va disparaître en aidant les personnages (un faux sacrifice qui aura son importance par la suite).

Une fois dans la ruche, les personnages vont découvrir l'arène où sont sacrifiés tous les prisonniers de Sarla (déjà vu en songe dans les Rampants Oniriques). Cette vision peut rendre fou le plus courageux des Darkens. Des milliers d'Héossiens sont torturés et massacrés sous l'œil amusé du magicien. Abel Cadrissian n'est pas présent. En fouinant un peu, il est possible de voir où toute l'énergie négative est transférée. Dans le cœur de la ruche, l'endroit le mieux gardé. Un sanctuaire où dort une cinquantaine d'héossiens et d'humains, dont le Guide. Ce dernier est plongé dans un bassin de sang (sauf la tête, sinon les personnages ne pourraient le reconnaître) et semble dans une sorte de très profond sommeil. Les autres sont simplement sur des lits et leur corps se nécrosent, contrairement à celui du Guide. De temps à autre, l'un d'entre eux se réveille et est remplacé immédiatement par un autre. Des sorciers nécrosiens l'entourent alors lancent un sort que les personnages peuvent voir pour la première fois sans doute : le voyage dans le temps ! C'est ainsi qu'Abel Cadrissian arrive à obtenir des reliques à son image datant d'avant l'arrivée des hommes sur Héos (et donne les réponses aux énigmes d'Archéos). Or pour lancer un tel sort, il faut une puissance phénoménale. Sarla est le seul à pouvoir la fournir... Cela explique l'alliance avec ce prince. En passant, parmi les dormeurs, les héossiens peuvent reconnaître des historiens disparus (dans Archéos, toujours) ainsi que quelques artistes.

Le voyage dans le temps :

Il paraît évident que le seul moyen d'en savoir plus et d'intervenir pour empêcher le Guide de modifier le passé à son avantage est de se rendre dans le passé aussi. Deux problèmes majeurs se posent alors. Le premier c'est qu'il faut que les voyageurs acceptent de se faire nécroser (ce qui revient à perdre son personnage à la fin du scénario ou accepter de sacrifier des centaines de personnes pour avoir droit à son bain de sang anti-nécrose). Le second, c'est que trouver un moyen de lancer le sortilège. Si Flora est là, elle peut dévier les forces magiques des sacrifiés pour tenter de lancer le sort sur les personnages. Elle avoue que cette idée la répugne et qu'elle passera automatiquement du côté de Sarla une fois le sort lancé (elle aura perdu son âme). Héken peut alors s'occuper de la tuer avant qu'elle ne puisse nuire ou donner l'alerte. Une autre méthode consiste à se mêler aux autres voyageurs et d'attendre que les sorciers envoient les personnages dans le passé. Quoi qu'il en soit, il faut passer par la nécrose sinon les lanceurs de sort donneront l'alerte (ils sont occupés mais pas fous). Passer du côté obscur n'est pas difficile dans une ruche comme celle de Sarla. Il suffit de se laisser imprégner du lieu, de méditer sur un Trihne des Limbes. Bref, facile à dire mais (pour un shaaniste, par exemple), la pilule devrait être amère.

Ensuite, il faut lancer le sort (ou se faire transporter). Les joueurs doivent avoir conscience qu'ils utilisent une énergie impure et que des centaines de personnes ont souffert le martyre pour qu'ils

puissent mener leur mission à bien. De même, laissez-les deviner que pendant qu'ils explorent la ruche, Waba et les siens se font sans doute massacrer au cours de grandes batailles héroïques mais perdues d'avance. Pire, alors que leur Trihns foncent vers le passé, ils vont croiser une énergie qui retourne vers son corps : Abel Cadrissian. En fait, l'épreuve de la foi est pour bientôt et ils ont donc peu de temps devant eux.

Le Cercle des Harmonies et les Danseurs Célestes :

Dans le passé, ils vont s'incarner dans le corps de mélodiens. Il leur faudra un peu de temps se reconnaître les uns les autres. Grâce à des résidus de mémoire de leur hôte, ils vont apprendre qu'ils se trouvent parmi des magiciens antiques formant une école connue sous le nom du Cercle des Harmonies (Coma, vous vous souvenez ?). Certains mélodiens se déplacent normalement et donnent des ordres alors que d'autres ne se déplacent qu'en dansant (les fameux Danseurs Célestes) et sont prisonniers. Ces derniers sont regroupés dans le cratère d'un volcan éteint et sculptent des reliques à l'effigie du Guide (d'où l'historien mélodien reconnaissant l'art de son peuple dans le final d'Archéos). Les nécrosiens ne tuent pas leurs prisonniers (ils ne veulent pas provoquer trop d'interférences temporelles) mais n'hésitent pas à se montrer cruels face à des victimes qui ne comprennent pas vraiment à qui elles ont affaire. Si les personnages veulent communiquer avec eux, ils devront parler en mots simples. En effet, les magiciens du cercle des Harmonies ne dialoguent qu'en ancien mélodien, un dialecte particulièrement complexe (comme les noms de cette race). Nos héros peuvent apprendre que non seulement les prisonniers doivent sculpter des reliques étranges à l'effigie d'un être qu'ils ne connaissent pas (les humains ne sont pas encore sur Héos) mais qu'en plus, leurs anciens amis (ceux dont le corps est contrôlé par des nécrosiens) les ont empêchés de danser avec les étoiles. En d'autres termes, le Cercle allait terminer un grand acte magique avant que les hommes d'Abel ne débarquent : Une danse rituelle particulièrement complexe mêlant le son, le geste, les couleurs et la lumière.

Délivrance et la grande danse :

Les magiciens mélodiens sont plus nombreux que les nécrosiens mais entravés par des chaînes magiques qu'ils ne connaissent pas (elles n'ont pas encore été inventées). Tout se passe dans le volcan, comme ça il n'y a que peu de risque de paradoxe temporel et les quelques sorties sont destinées à enterrer les reliques là où les historiens du Guide pourront creuser des siècles plus tard. Toutes ne sont pas parties. Pour contrer les projets du futur homme-dieu sans changer le cours du temps, il ne faut plus toucher aux reliques déjà trouvées dans le futur mais celles qu'il compte exhiber lors de l'épreuve de la foi. En fait, il les a fait placer tout autour de l'emplacement de ce qui sera plus tard Harmonie, la cité des Hommes-Dieux. Grâce à un sort, il compte faire émerger de terre des statues à son image. Antarès et les autres devront alors le reconnaître comme leur frère.

Il faut donc organiser la révolte, éliminer les nécrosiens incarnés et détruire ces fameuses reliques. Signalez aux joueurs qu'à un moment désespéré de leur quête, ils vont obtenir l'aide providentielle d'une personne inconnue. En fait, c'est Nataniel Centaurius qui est aussi dans le passé et qui prépare un petit coup à sa manière.

Les reliques sont détruites et les espoirs du Guide volent ainsi en fumée (en poussière pour mieux dire).

Pour remercier les personnages, les mélodiens leur proposent de les guérir de leur nécrose en participant à la fin de leur rituel du Cercle des Harmonies. Aussitôt que leur Trihn sera de nouveau

positif, ils repartiront dans leur corps puisque le sort de voyage dans le temps s'arrêtera. Ils vont donc participer à la grande danse céleste, augmentant leur savoir magique s'ils le désirent et aidant à achever le fameux sort. Le résultat de ce dernier est une grande lumière qui s'échappe du volcan comme un rayon lumineux. C'est la dernière image que verront les personnages.

Il reste à repartir du royaume de Sarla et de foncer à Harmonie (grâce à Luc de Saint Eure).

Conclusion :

De retour, il va se passer plusieurs choses.

Cadrissian va se présenter aux Hommes-Dieux, escorté d'une part par les Grandes Familles en la personne de Danna III des Albaman et par le Nouvel Ordre en la personne de Nataniel. Plusieurs princes nécrosiens seront présents ainsi que tous les gens importants chez les humains. Le Guide doit prouver une ultime fois devant un Antarès dégoûté qu'il est bien un Homme-Dieu. Il fait donc lever les statues à son image et à la surprise générale, ce n'est pas son visage qui apparaît mais celui de Nataniel Centaurius, l'ange des Croisés et le serviteur et ami de Léandre d'Amaury.

Antarès, saute sur l'occasion pour désavouer Cadrissian et tous les princes nécrosiens fondent sur Sarla qui leur avait promis le pouvoir. Danna III s'éclipse alors que sa grand-mère (la Némésis de Léandre) est foudroyée par une crise cardiaque.

Nataniel annonce qu'il est le véritable Guide mais aussi l'humble serviteur des Hommes-Dieux. Il explique, ensuite, que si on en croie l'histoire, les pilotes humains alors que le grand vaisseau monde dérivait dans l'espace sans but, ont été attiré par un rayon de lumière... Ce rayon, avait été lancé d'un volcan par des magiciens mélodiens à son service, connus sous le nom prémonitoire du Cercle des Harmonies. Les historiens humains comme héossiens pourront attester de la véracité des faits.

Antarès proclame alors qu'il reconnaît Nataniel comme premier demi-dieu de l'histoire humaine et chef séculier du Nouvel Ordre. Abel Cadrissian est immédiatement foudroyé et son nom interdit dans la bouche de quiconque sous peine de mort.

La situation revient donc à la normale à la différence que les joueurs vont sans doute réaliser que si les humains sont sur leur planète, c'est à cause du fameux rayon qu'ils ont aidé à produire en délivrant les mélodiens et en lançant le sort avec eux... Il leur faudra à présent, même si tout le monde les considère à présent comme des héros, vivre avec ce secret.

PS : Conseil au MJ. Préparez-vous à fuir vite au moment où vos joueurs réaliseront leur triste implication dans l'histoire d'Héos... Très vite...

Fin

Benoît Attinost, Elysium@club-internet.fr <<mailto:Elysium@club-internet.fr>> pour les remarques, les suggestions et les questions.