

Pandémonium - Les machines de terraformation

Par Ouroboros.

Selon les écrits de Doramos, le plus grand terraformateur de l'histoire humaine, chaque planète possède un centre, un nexus où se concentrent toutes ses énergies. C'est cet emplacement que doivent contrôler les machines de terraformation afin de modeler le climat, la dérive des continents voire la vitesse de rotation du globe : tout ce qui fait l'identité même de la planète.

D'après les Eskatoniques, il existe un moyen de calculer la position de ce centre (placé en théorie dans le noyau solide de la planète) en reliant les différentes zones où naissent les manifestations climatiques et géologiques. A partir de là, les Eskatoniques pensent qu'il est possible de détecter par où s'échappe l'énergie de la Sainte Flamme (ou de l'Oeuf du Monde, pour les Symbiotes) de la planète. Ces « valves de pression » énergétiques forment des lignes de force, que l'on pourrait modifier pour contrôler l'environnement. Même si ce débat n'intéresse en général que les Eskatoniques, il est aisé de remarquer que sur la plupart des planètes, les machines de terraformation se trouvent placées sur ces emplacements précis.



Les Eskatoniques ont également des théories concernant l'énergie planétaire, qui serait pour eux l'énergie brute du Pancréateur, énergie que les prêtres utilisent dans chacun de leurs rituels théurgiques. Cependant, rien n'établit la justesse de ces affirmations, sauf peut-être le nombre remarquable de bâtiments religieux fondés sur ces lignes, d'où s'échappent les fluides énergétiques planétaires.

Selon l'exactitude de la détermination de la localisation du noyau énergétique, les machines de terraformation seront plus ou moins efficaces. De ce fait, sur de nombreuses planètes, il a fallu installer des « dérivations » : de plus petites machines placées sur les lignes de force, afin d'équilibrer la pression planétaire. Mais avec la progression de cette science, ces machines secondaires pourtant utiles devinrent obsolètes pendant la Seconde République, reléguées au rang de soupapes de sécurité archaïques. Et dans certains cas, comme Pentateuque ou Pandémonium, la terraformation était si parfaite qu'il ne fallut utiliser qu'un nombre restreint de machines. Hélas, efficaces ou non, les machines de terraformation de Pandémonium finirent par tomber en panne il y a une quinzaine d'années... Pourquoi cette soudaine série noire ? C'est ce que nous allons tenter de découvrir.

PREMIÈRE MACHINE : LE MOYEU

La seule machine de terraformation de Pandémonium dont la localisation est connue avec certitude se trouve dans **les sous-sols du Moyeu**. Le Marquis Enis Sharn Décados sait que si cette machine tombe en panne, Pandémonium redeviendra alors totalement inhabitable. D'un autre côté, c'est à cause du déséquilibre créé par l'existence d'une seule et unique machine qu'il y a autant de cataclysmes et de tensions dans les territoires aux alentours, puisque l'harmonie énergétique planétaire n'est plus assurée. Pourtant, c'est la seule chance de survie des 500 000 habitants (déclarés) du Moyeu, qui se sont placés sous la protection du Marquis.

La machine se situe à une centaine de mètres sous l'astroport, au cœur de la ville. Il fut un temps où la machine se trouvait directement sous le Palais Gilgar, mais celui-ci fut rasé lors de la guerre entre Juandaastas et al-Malik, autrefois seigneurs de Grange. A cet endroit, les Ingénieurs redécouvrirent les ruines ensevelies du Palais Gilgar et obtinrent le droit de les réaménager, de façon à pouvoir surveiller la machine. Ainsi, leur « officine » en marge du Bazar, surnommée **la Forge**, n'est guère qu'une façade, qui leur permet certes de gagner de l'argent mais dont le seul objectif est de détourner les regards curieux des véritables projets de la guilde. Sécurité oblige, seuls les Ingénieurs qui possèdent un rang supérieur à celui d'Initié connaissent l'existence de la Machine. De même, en échange de tarifs préférentiels, les Décados ne laissèrent filtrer aucune information auprès de l'Eglise ; c'est ainsi que certaines expériences furent menées, plus ou moins raisonnables, mais dans tous les cas prohibées par le clergé... C'est pour cette raison qu'il existe un ascenseur secondaire, qui permettrait à un improbable prêtre de descendre voir la machine de terraformation – du moins une maquette on ne peut plus inoffensive... La base est surveillée par des soldats décados déguisés en simples miliciens, afin de ne pas attirer les regards.

A tout moment, une équipe de dix Ingénieurs veille sur la machine, et deux autres équipes sont au repos ou s'occupent d'autres affaires. La cellule spécialisée dans la terraformation est dirigée par **Assam Hal Fuffir** ([cf. les Ingénieurs de Pandémonium](#)), avec sous ses ordres Moody Ralphson, Ona Sin Ke, et Molutu Orolimbo, possédant tous trois le rang d'Artisan.

- **Moody** est un homme simple, passionné par son travail, à l'apparence détendue, coiffé de dreadlocks, au regard grossi par des lunettes à lentilles réfractaires. Il est très tolérant et attend que les autres en fassent autant avec lui. Mystique, il prétend pouvoir percevoir à tout moment les champs d'énergie qui émanent de la machine. Mais il est plus probable qu'il s'agisse des séquelles du selchakah gracieusement fourni par les Décados... Cependant, Moody reste un spécialiste sur tout ce qui touche à la climatologie, aussi ses collègues le laissent divaguer. De même, le selchakah explique très probablement qu'il soit l'une des rares personnes heureuses d'être sur Pandémonium.

- **Molutu Orolimbo** est le spécialiste des champs électromagnétiques. Cet homme noir né sur Madoc a fait partie de l'Ordre Ingénieur Pneumatique, société secrète qui voit le Pancréateur comme une matrice informatique géante et qui dirige en sous-main la guilde des Ingénieurs tout entière. Cependant, Molutu s'est lancé dans la recherche de la théorie du Tout, un domaine très risqué où le peu de renseignements est gardé jalousement par les maîtres de l'Ordre. Sans qu'il puisse déterminer si ses conclusions allaient dans la bonne direction ou bien si elles avaient choqué les dirigeants de l'Ordre, Molutu fut destitué de sa mission et de son laboratoire. Ses expériences, considérées comme trop dangereuses, furent interdites et il fut envoyé sur Pandémonium, un poste grotesque selon lui.

- **Ona Sin Ke** est une femme de type asiatique, aux cheveux coupés court et de petite taille mais au joli visage. Cette femme est très mystérieuse et personne ne saurait dire la manière dont elle a obtenu son rang. Elle n'en est pas moins aimable, enjouée, et sa libido galopante met tout le monde d'accord. De plus, elle a parfois des éclairs de génie qui permettent à son équipe d'éviter une catastrophe imminente. Elle est la spécialiste en géologie et il lui faut parfois s'absenter pour de longs voyages dans le désert, afin de vérifier les résultats de ses collègues. Elle part seule, toujours avec le même guide. En fait, cette femme est un clone créé par les Vao pour garder un œil sur leur « cadeau » : Pandémonium. Ses voyages n'ont pour autre but que de transmettre ses rapports ; Ona fait ce qu'on lui ordonne et n'a toujours pas conscience d'être un clone. Son rôle primordial est de simplement s'assurer que la machine demeure en bon état.

Seulement, la machine souffre aujourd'hui de vieillesse, et les Ingénieurs ne peuvent ou ne savent plus la réparer. Il manque notamment certaines pièces qui n'ont plus d'équivalents depuis la Chute. Le plus gros problème est lié à une tentative maladroite, lors de la redécouverte de Grange, faite par les Ingénieurs pour obtenir plus rapidement des fonds de la part des Juandaastas – maladresse dont les al-Malik furent injustement accusés. Les Ingénieurs sabotèrent eux-mêmes la machine, causant des fissures mineures dans l'inverseur de polarité bi-statique du dys-rythme climatique ondulatoire ; les fissures s'agrandirent avec le temps, et si jamais une nouvelle pièce devait se rompre, toute la machine serait détruite. Les délais quant à cette fin annoncée varient selon les Ingénieurs... Moody craint qu'il n'y en ait plus pour longtemps et les plans pour fabriquer cette pièce n'existent plus, ni les outils pour la construire. Des recherches sont menées à travers les Mondes Connus, mais chaque planète a ses particularités et chaque terraformateur ses « touches personnelles ». Or, malheureusement, il semble que Gilgar ait voulu que son chef-d'œuvre ne soit accessible qu'à de grands génies comme lui.

Les Ingénieurs préfèrent ne pas concevoir de trop grands projets : ils savent que Pandémonium est condamnée à brève échéance ; de plus, ils espèrent presque tous changer vite de poste. Cependant, quelques travaux sont menés à l'abri des regards indiscrets :

- **Le Professeur Habershröt**, renvoyé de l'Académie Interatta, tente d'adapter diverses espèces aux changements climatiques soudains de Pandémonium. Il fait visiter avec entrain la partie de son laboratoire consacrée aux plantes. Les pièces où sont expérimentées les métamorphoses des Brutes en créatures voraces et caparaçonnées sont plus difficiles à trouver (mais incroyablement nauséabonds). Quant çà l'enceinte où un Vorox est « retouché » génétiquement pour résister à la chaleur et se reproduire par scissiparité, seul Molutu est au courant.

- Un autre cas désespéré pour l'Eglise est **l'Artisan Milla Jonquille**. Elle s'est chargée de la protection du complexe et n'a pas lésiné sur les moyens. Quiconque s'y introduit sans y avoir été invité est réduit à l'état de pulpe sanglante par plusieurs canons soniques ou par une nuée de nano-défenses hostiles. Elle est en train de conduire des recherches sur la reconstruction par la nanotechnologie et pense pouvoir ainsi réparer définitivement la machine de terraformation, « comme dans le temps ». Seulement sans le minerai de Pygmalium nécessaire, elle est obligée de réduire nettement l'intelligence de ses nano-machines, qui ne savent même plus faire la distinction élémentaire entre matière vivante et composant électronique...

Parallèlement, il y a ceux qui désirent bloquer la machine pendant un certain laps, comme les Hazat.

- **Michael Micheda Rolas de Hazat** dirige une petite équipe infiltrée sur Pandémonium, qui cherche à éliminer la menace chauki. Le seul moyen d'aller sur Iver étant de passer par Pandémonium, certains Hazat sont assez fous pour désirer se débarrasser de la planète, purement et simplement, d'autant plus que l'idée est loin d'être irréalisable : il suffit de neutraliser la dernière machine de terraformation. Etrangement, des Républicains extrémistes vivant sur Pandémonium depuis la Chute pourraient avoir les mêmes envies...

- **Les Gardiens d'Iver** ne vivent que pour s'assurer que le Portail demeure scellé, ou du moins protéger du mieux possible la République d'Iver. Aussi, pour eux, fermer le Portail de Pandémonium pourrait être une excellente solution. Mais comme ils n'en ont pas les moyens, bloquer la dernière machine de terraformation pendant un temps pourrait être une solution de rechange... L'idée n'a effleuré que quelques membres des Gardiens, parmi les plus extrémistes. Aussi, ces derniers se contenteront sans doute de vendre leurs informations aux plus offrants... En effet, eux savent où se situe exactement la machine.

- Un ensemble hétéroclite de révolutionnaires, baptisé **la Ligue d'Oldeppa**, du nom de l'ancienne ligue marchande, a pratiquement les mêmes objectifs. Ses membres rêvent d'un retour à un « autrefois » idéal (mais la définition de cet autrefois divise la Ligue), à la période précédant la réouverture du Portail. S'emparer de la machine et la désactiver serait pour eux le meilleur moyen de chasser les Décados et autres factions de Pandémonium.

Et puis il y a ceux qui veulent détruire la machine, une bonne fois pour toute. **Les Fidèles de la vraie Grange**, des païens apparemment inoffensifs, prônent un retour à la vie pastorale et naturelle d'avant les machines de terraformation. En ce temps-là (d'après eux), Grange était un Eden permanent. Cependant, personne ne s'est chargé de leur faire remarquer qu'en ces temps-là, il n'y avait pas d'air respirable non plus... Ils sont motivés et fanatiques, provenant chacun des classes les plus pauvres, bien souvent d'anciens vagabonds du désert ayant souffert de trop d'insolations. Certains d'entre eux ont accès à des pouvoirs mystiques très semblables à ceux des disciples du Gjarti. Des persifleurs assurent que cette secte est appuyée par les Hawkwood - cela reste à prouver.

Bien sûr, il existe aussi des gens qui désirent que la machine soit détruite afin de créer un chaos aussi ineffable que délectable : **les antinomistes**. Leur chef, la représentante de l'Ordo Draconis sur Pandémonium, est **l'Archi-Baronne Mitsuki Li Halan**. N'importe qui peut constater que ce titre nobiliaire est totalement farfelu, pourtant, ses coreligionnaires ne lui font jamais remarquer ; en effet, elle dispose de suffisamment d'informations pour faire chanter toute personne gênante ou importune... Mitsuki est obèse, vieille et laide ; cependant ce n'est rien comparé à ce qui se cache réellement sous sa robe. Elle et son serviteur **Androcynus**, un nain Variant à la langue bifide, vivent dans un manoir, dans un coin délabré des domaines li halan. La bâtisse est surmontée de gargouilles sinistres qui, étrangement, tournent le dos aux arrivants. Au milieu du manoir s'élèvent les restes d'une serre, couverte de vignes noires qui s'agrippent aux renforts de fer à l'instar de griffes végétales, comme si elles désiraient s'enfuir de ce lieu maudit...

DEUXIÈME MACHINE : LE COMITÉ DE BARCELONE

La deuxième machine se trouve dans **la région hivernale de Galutep**. Lorsqu'un Hazat s'installa à **Gushupshan** (rebaptisant aussitôt la ville **Barcelone**), les paysans locaux l'accueillirent aussi bien que tout autre noble.

Dirigeant la ville portuaire d'une main de fer, **le Comte Efil Juan Domingo de Justus** commença par faire bâtir le Castel Malendural sur la colline surplombant Barcelone, un monument qui attira bon nombre d'architectes de talent. Longtemps, les pêcheurs se souvinrent des colères homériques de leur seigneur, colères comparables aux bourrasques et ouragans du nord ; mais avec le temps, l'humeur du Comte s'adoucit, jusqu'au jour où il disparut corps et âme.

C'est précisément à ce moment-là que tout Barcelone alla de Charybde en Scylla. Tout d'abord, les températures hivernales chutèrent nettement et les glaces se mirent à bloquer le port la moitié de l'année. Puis, rapidement, les pêcheurs firent le lien avec les autres troubles de Pandémonium et s'enfuirent en direction du Moyeu. Ceux qui restèrent vinrent au Castel demander asile, ils n'en ressortirent jamais. Et ceux qui s'amuserent à colporter les ragots s'en donnèrent à cœur joie quant aux détails sur la « vie sauvage et animale » du Comte Efil...

Efil obtint son titre aux côtés des al-Malik, lors de la reconquête de Grange face aux Juandaastas ; lorsque la guerre atteignit son point de non-retour, le Comte Afir al-Malik dut se résoudre à chercher des appuis en dehors de sa Maison. Son vieil ami, Enis Sharn Décados, lui présenta l'un de ses alliés, le Baron Efil. Ce dernier acquit sa fortune et son comté en défaisant la flotte juandaastas du Chevalier obun **Bran Lamys vo Moldin**, amiral réputé depuis son rude combat face aux pirates stellaires qui lui coûta son bras gauche. Efil réussit à capturer le navire de Lamys en pleine Mer de Bosco, alors que ce dernier se portait au secours d'un navire de missionnaires en perdition. Lamys se rendit, afin de laisser la vie sauve aux missionnaires – peine perdue, Efil fit étrangler chacun des prisonniers, prêtres compris, et saborder le navire... L'Église racheta au prix fort la mort de Lamys (bien que celui-ci, noble xénomorphe contestataire, causait plus de torts que de bien à l'Église) et des missionnaires, saisissant les domaines d'Efil. Le tout nouveau Comte décida de s'écarter du devant de la scène, rachetant de nouvelles terres et la future Barcelone avec les restes de sa fortune.

Aujourd'hui, ce choix demeure toujours source de questions : Efil a-t-il lui-même porté son choix sur Gushupshan ? Quelqu'un l'aurait-il conseillé ? Le vieux loup de mer souhaitait-il se retirer dans un port ? Toujours est-il

qu'une fois retranché dans son domaine, le Comte Efil allait rencontrer une dame officier avec laquelle il allait se lier : **Dame Sheddarah Ahkmet al-Malik**. Seulement, l'union finit par se rompre en raison des Guerres impériales, opposant Hazat et al-Malik... De plus, le Comte Afir al-Malik fut contraint entre-temps de céder Grange aux Décados, en échange de profits inconnus (le Comte étant notoirement criblé de dettes). Le départ des al-Malik sépara ainsi Efil et Sheddarah – provisoirement.

Une fois maîtres de la planète, les Décados firent pression sur Efil afin que celui-ci déguerpisse. Contre toute attente, il accepta et finit même par se marier à une noble décados. **Dame Lisbeth** n'était guère qu'une énième nièce du Marquis Sharn, mais Efil appréciait au plus haut point sa désinvolture et son dédain vis-à-vis du jeu politique. Son caractère bien trempé avait de quoi résister et même répliquer aux colères du vétéran, bientôt entouré de quatre bambins.

La vie dans Barcelone s'écoula paisiblement, mais le Comte Efil demeura troublé par un souvenir : celui de Sheddarah... Jusqu'au jour où les Guerres impériales prirent fin et où un contingent al-malik fut dépêché pour reprendre Grange ; le bataillon de Sheddarah fut envoyé sur Barcelone afin de créer une tête de pont. Malgré les objections de son épouse, Efil ne put s'empêcher d'ouvrir sa ville à Sheddarah – seulement, les Décados se refusèrent à céder le moindre pouce de terrain, et bientôt les troupes du général Gédéon Décados encerclèrent Barcelone. Personne ne sachant comment Efil se déciderait à réagir, le Marquis Sharn préféra jouer la carte de la prudence et fit implanter une puissante bombe corticale dans le crâne du général (à l'insu de ce dernier) pour régler le « problème Barcelone » une bonne fois pour toute, en cas de défaite.

Et c'est ainsi que la situation s'enlisa : en dépit de leurs Kosaques, les Décados se refusaient à une coûteuse bataille rangée face aux al-Malik, préférant soutenir le siège de la ville ; de leur côté, les al-Malik demeuraient confiants en leur propre Maison, certains que les renforts parviendraient d'ici deux mois... Mais au bout d'un mois, le frère d'Efil, **Don Esteban**, et Lisbeth firent ouvrir les portes en secret et indiquèrent aux Décados où frapper pour en finir le plus rapidement possible, profitant d'une « absence » d'Efil, occupé en compagnie de Sheddarah. En dépit d'une résistance acharnée, la garnison al-malik, privée de ses deux commandants, dut de rendre – suivie peu après d'Efil, obéissant aux injonctions de sa femme. Mais lorsque le Comte passa près du cadavre de Sheddarah, il comprit alors tout ce qu'il avait perdu...

Gédéon, magnanime, lui laissa la vie sauve, annexant la quasi-totalité des terres du Hazat avant de les offrir en retour à son seigneur, le Marquis Sharn. La fin de Gédéon restera dans les annales : alors qu'il taillait en pièces la flotte hawkwood de Byzantium Secundus, le général (promu amiral) succomba à une soudaine crise cardiaque sur la passerelle de commandement – son décès brutal déclencha la mise à feu de la redoutable bombe corticale oubliée de tous, annihilant le vaisseau amiral décados et permettant ainsi aux Hawkwood de reprendre leur avancée victorieuse.

Retour à Barcelone : tyrannisée par Efil qui la jugeait responsable de la mort de Sheddarah, Lisbeth se mit à regretter la cour de son oncle et se mit à remuer ciel et terre pour regagner les faveurs de Sharn. Elle eut recours à la chirurgie plastique et aux implants chimiques, mais les deux habiles charlatans qui se prétendaient Ingénieurs, auxquels elle fit appel, ne parvinrent qu'à relâcher un virus génétique foudroyant, qui les emporta tous trois et bon nombre de serviteurs du Castel avant d'être circonscrit. Efil, effondré, émit le souhait d'enterrer son épouse au cœur du Moyeu, mais il se heurta à un désaccord des autorités, craintives quant à la propagation du virus.

Ne pouvant plaider sa cause, Efil entra alors dans une colère noire, chassa tous les prêtres de ses derniers domaines et fit détruite l'église ; puis il reçut plusieurs personnes étrangement discrètes – s'agissait-il de membres de sa famille, qui désiraient empêcher le retour des Chauki d'Iver ? D'antinomistes convaincus ? De démons ? Toujours est-il qu'Efil entama peu après une série d'excavations sous Barcelone : à l'aide des indications de ces mystérieuses personnes, il découvrit la machine de terraformation enterrée et la détruisit, avant de s'enfuir avec son frère, bien décidé à mener sa croisade démente autodestructrice. Les motivations d'Efil resteront obscures : peut-on décider de raser une planète et de causer la mort de millions de personnes par devoir ? Jusqu'où la vengeance peut emmener un homme ? A moins que les véritables maîtres d'Efil ne lui aient promis quelque chose de bien plus important, comme la résurrection de Sheddarah... Ce genre de marché n'est guère monnaie courante et le pouvoir de relever les morts est réservé à une certaine faction parmi les occultistes. Cela permet de relier le comte Efil au **Druide Pourpre** (cf. la Troisième Machine) et à **l'Archi-Baronne Mitsuki** (cf. la Première Machine), sans qu'il soit possible d'avoir plus de preuves. En tous les cas, le cataclysme déclenché par la destruction de la machine provoqua une secousse sismique, qui l'engloutit de nouveau sous des tonnes de roches.

Les enfants d'Efil furent quant à eux abandonnés à leur sort. Rongés par le virus qui coûta sa vie à leur mère, ils étaient condamnés par l'Église et ses nombreux fidèles. Aujourd'hui, ils errent toujours dans les parages de Barcelone, éternellement affamés, le corps déformé par un code génétique détraqué... Leur organisme n'accepte plus que de la viande crue, et les enfants n'hésitent plus à attaquer les voyageurs solitaires ou les paysans imprudents. Leurs visages d'enfants et leurs corps amaigris font illusion, masquant une dentition acérée, des muscles noueux mais puissants ainsi qu'une capacité à se régénérer.

De Barcelone, il reste un groupe de pêcheurs entêtés, décidés à rester malgré le cataclysme qui donna naissance à Pandémonium. Reclus, ils ne désirent aucune aide et surveillent les bois pétrifiés qui entourent Barcelone, piégeant les sentiers, coupant les routes, renvoyant les derniers intrus. Débarrassés de l'Église Universelle grâce à leur ancien seigneur, les pêcheurs désacralisèrent ce qui restait de la chapelle et se tournèrent vers **l'Esprit de Grange** (également connu sous le titre de « Mère Aimante »), icône de fertilité et de récoltes – un culte que l'Église ne put jamais véritablement abolir, tant il était lié à la féminité (notamment aux grossesses et menstrues) et au passage à l'âge adulte (à travers la maturité sexuelle) ; le grand cataclysme de Grange avait servi de catalyseur, tant il était évident pour les paysans et pêcheurs que la planète avait été offensée par ses habitants et injustement délaissée au profit du Pancréateur.

De tous les recoins de Pandémonium, des druides rejoignirent Pandémonium pour célébrer le renouveau du culte ; tous furent les bienvenus, les légendes laissant entendre que les druides pouvaient converser avec l'Esprit même. Si les prédicateurs et prophètes du Moyeu s'apparentent à des imposteurs ou à des déments, ces druides sont des êtres bien plus tolérants et pondérés, qui ne demandent au final qu'une seule chose : qu'on laisse Grange en paix, afin qu'elle retrouve son équilibre. D'après ces druides, il faudrait évacuer la planète tout entière, le temps que ses plaies se referment.

Les membres du culte ne savent rien des machines de terraformation (de toute manière, ils n'y comprendraient pas grand-chose) ou du rapport entre les machines et la planète. Cependant, une chose est certaine : des prêtres eskatoniques de passage rapportent avoir vu de leurs propres yeux une vieille femme, apparemment usée et blessée en maints endroits, traverser les bois pétrifiés qui entourent les bois de Barcelone tout en dégageant une formidable aura éblouissante... Convaincus de sa nature occulte, les prêtres n'ont cependant pas réussi à parler à l'étrange entité. Reste qu'en plusieurs points de Pandémonium, plusieurs personnes (croyantes, païennes ou athées) disent également l'avoir croisée – mais la vieille reste toujours muette, semblant désespérément attendre quelque chose et laissant naître une vague de culpabilité dans le cœur des hommes.

Parallèlement, un groupe de réfugiés, provenant des terres dévastées environnantes, réussit à traverser les bois pétrifiés et vint s'abriter dans le Castel déserté du Comte Efil. Menés par un ancien Ingénieur du nom de **Monmouse Baden**, les réfugiés se réjouissent d'avoir enfin trouvé un havre de paix. Petit à petit, les quelques vivres découverts dans le Castel permirent aux nouveaux « châtelains » de se remettre sur pied – seulement, leur guide avait bien changé en même temps... Profondément blessé de ne pas avoir pu ou su subvenir lui-même aux besoins de sa tribu, affaibli par la maladie, Monmouse avait lentement sombré dans la folie. Se prenant dorénavant pour le seigneur de Barcelone, il enrageait contre l'abandon de « ses » serfs... Forçant les réfugiés à demeurer au Castel, en dépit de réserves de vivres de plus en plus maigres, Monmouse s'attendait au retour de ses serfs et serviteurs d'un jour à l'autre. Devenu un véritable tyran, il se retrancha dans l'une des pièces du Castel avec l'ultime source de nourriture : un coffre de rations lyophilisées, avec lequel il affame sa « maisonnée » à son gré.

Après avoir fouillé le Castel de fond en comble, le nouveau maître des lieux finit par mettre la main sur l'attirail chirurgical des charlatans autrefois engagés par Lisbeth ; Monmouse, délirant, s'ingénia à remettre l'appareil en marche et modifia profondément ses traits, de manière à se doter d'une effigie plus « noble » à son goût – en réalité une parodie de visage, maladroitement copiée sur un tableau représentant le Comte Efil... Mais plus important, Monmouse retrouva les journaux piètrement cryptés d'Efil, décrivant la machine de terraformation. Monmouse prit le temps de redécouvrir la machine et commença à creuser des tunnels sous le Castel, de plus en plus profondément. Grâce à ses connaissances, il put convaincre sa famille de l'aider : si la machine était réparée, Pandémonium redeviendrait Grange la verte. Vint le jour où Monmouse découvrit seul ce qu'il cherchait : la machine de terraformation – machine devenue le « trésor » de Monmouse, qui veille jalousement sur elle et s'échine à la réactiver. Mais Monmouse s'aperçut d'une chose : il ne pourrait en aucun cas la partager. Il a donc camouflé la galerie menant à la machine, barricadée par une porte peu solide dont Monmouse porte la clé en permanence sur lui.

Ses serviteurs, les réfugiés, continuèrent à creuser, cherchant désespérément la machine – Monmouse ayant sciemment caché sa découverte. Plus profond qu'ils n'avaient jamais creusé, ils découvrirent une salle immense, comportant un unique pilier gravé de symboles étranges et surmonté de quatre têtes de gargouilles Ur – il n'y avait aucune sortie ou entrée prévue à cette salle. Monmouse descendit étudier le pilier, qu'il compara les formes à ce qu'il savait des portails de saut et comprit que les symboles du pilier représentaient des chiffres, dont certains réagissaient à l'énergie. Il finit d'activer le pilier et se retrouva non loin du château, dans la cité de Barcelone, parfaitement intacte. Monmouse réalisa rapidement qu'il avait voyagé dans le temps, jusqu'à la veille du débarquement al-malik de 4983 (cf. l'addenda consacré au voyage dans le temps, à la toute fin de cet article).

Monmouse se dirigea vers le château, où il crut se voir lui-même, puisqu'il croisa l'homme dont il avait copié les traits ; cela acheva de le rendre totalement fou. Pendant une semaine, il tenta d'échapper aux soldats des factions présentes, jusqu'à ce qu'il se retrouvât téléporté de nouveau dans son présent, sain et sauf. Il consigna son voyage dans son journal et fit murer la salle. Il apprit également à sa famille qu'il avait découvert la machine et qu'ils ne devaient plus chercher.

Mais tandis était projeté dans le passé, les réfugiés commencèrent à s'interroger quant à leur seigneur – la révolte grondait, d'autant plus que les rumeurs de spectres hantant le Castel ne firent rien pour calmer la situation, pas plus que les visions de plusieurs enfants qui disaient avoir vu des cadavres putréfiés en tenue d'Ingénieurs ramper dans les couloirs ou encore une vieille femme acariâtre tenter de les étrangler pendant leur sommeil...

Il est à noter que réparer la machine de terraformation de Barcelone tiendrait de l'exploit ! Le Comte Efil s'est acharné dessus comme si celle-ci était la cause de tous ses maux – reste à savoir si justement les Hazat n'ont pas volontairement installé Efil à Barcelone et manipulé le destin du Comte dans ce seul but (pensez à la mission du **Baron Michael** – cf. la Première Machine). Reste qu'afin de déterminer les points faibles de la machine, Efil s'est doté de plans chèrement acquis, expliquant dans le détail le fonctionnement des mécanismes essentiels. Or, ces plans pourraient parfaitement être utilisés pour fabriquer des pièces de rechange ou réparer d'autres machines moins touchées. Les précieux cristaux de données contenant les plans sont enfermés dans une valise blindée, verrouillée par un géno-code obéissant aux seules cellules du Comte. La précieuse valise est dissimulée dans la tombe (pour le moment vide) d'Efil protégée par l'âme en peine de Lisbeth, courroucée de n'avoir jamais eu droit à une sépulture décente – toute personne désireuse d'approcher le caveau d'Efil devra passer outre ce redoutable gardien.

TROISIÈME MACHINE : LES MINES DE MULKA

La troisième machine se trouve dans **les montagnes du nord de Mulka**, un continent dévasté et désert. Le lit d'un fleuve asséché permet de s'y rendre depuis le Moyeu ; cette route est un lieu de passage assez emprunté, puisque c'est entre ces montagnes et la mer de Sidlan que se situent trois cités minières contrôlant la région, surnommées **les Trois Maux**. Comme le laisse présager ce doux nom, elles ne sont guère accueillantes et les réfugiés préfèrent parfois rejoindre les clans de pillards des montagnes plutôt que d'être embauchés de force dans l'un des puits d'extraction. Les dirigeants de ces cités forment une curieuse mosaïque, rassemblant **des pillards fricotant avec l'antinomie, un hésykaste fou et des psychomanciens clandestins**. La guerre d'usure perpétuelle entre les trois villes pour la main-mise sur l'eau et la route du fleuve n'est en aucun cas facilitée par les incursions de clans barbares, peu nombreux mais très agités.

Les trois cités s'érigèrent sur un espace nouveau, créé par sept séismes qui rompirent en trois l'ancien complexe industriel de Tri Fenzil ; en guise d'hommage, les trois cités portent respectivement le nom de **Tri, Fen et Zil**.

- **Tri** est la ville la plus au sud et dispose d'un climat suffisamment doux pour permettre quelques cultures. Bien sûr, des secousses sismiques régulières rappellent aux habitants que la mort n'est jamais loin, mais ces derniers ont appris à naître et vivre avec... L'aspect de Tri est celui d'un vaste bloc de béton, agglomérat de barres d'immeubles et d'usines dressé au beau milieu d'une campagne morcelée, dont n'émergent que quelques arbres.

Par beau temps, Tri serait presque agréable à regarder, mais sous la ville la lutte se poursuit entre plaques tectoniques – lutte qui peut à tout moment engouffrer la cité... Bien conscient de cette épée de Damoclès, les habitants se soulagent de leur agressivité sur les étrangers et villes voisines – pour le plus grand bonheur des militaires chargés de la conscription : chaque citoyen doit à l'armée plusieurs années de sa vie, service militaire accompli avec enthousiasme pour beaucoup. En échange de cette « obligation de solidarité », chaque Trijan mange à sa faim et dispose du libre port d'armes.

Les dirigeants de Tri sont au nombre de trois : **les sieurs Leam, Cory et Granthen**. Ces trois édiles fort âgés (ce qui limite leurs apparitions publiques), à la tête de l'armée (et conditionnant les officiers les plus gradés à l'aide d'exercices mentaux), sont considérés comme les hommes les plus sages de la cité ; seulement, on murmure que Granthen semble condamné au trépas depuis peu et se pose la question de la succession.

Ce que nul ne sait, c'est que les trois hommes sont liés depuis bien longtemps – leur rencontre date d'avant la cataclysmes, alors que Tri Fenzil était encore une cité prospère croulant sous les merveilles technologiques. A commencer par un complexe médical hérité de la Seconde République, spécialisé dans le traitement des troubles mentaux et psychiques, dirigé en sous-main par des psychomanciens, qui profitèrent de cette formidable technologie pour transmettre leurs pouvoirs occultes de génération en génération. Mais entre la réouverture du Portail de Grange et le cataclysmes, des relations se nouèrent entre ces psychomanciens et la Voie invisible, cette dernière fortement intéressée par un traitement potentiel des pulsions... Pourtant, aujourd'hui, la Voie ne donne plus de nouvelles, au grand regret des dirigeants de la clinique, alias les trois édiles, qui pour le moment n'osent pas encore quitter la cité pour s'informer.

- **Fen** est une cité érigée derrière un écran de murailles, censé stopper les fortes bourrasques de vent qui secouent la Lande, le plus souvent accompagnées de séismes. L'abri ainsi créé permet aux habitants d'exploiter le sous-sol ; ainsi Fen ressemble à un vaste amoncellement de grues, derricks et terrils, générant des fumerolles opaques et des nuages de cendre s'étendant au-dessus des plaines environnantes. Bon nombre d'engins ne fonctionnent plus, faute de pouvoir être réparés, et personne ne semble avoir le temps ou le courage de les démonter ou de les déplacer...

Les kilomètres de couloirs souterrains et galeries qui courent sous Fen sont étayés et consolidés au fur et à mesure, à l'aide de plaques de métal (de céramétal dans les meilleurs cas) forgées à la va-vite, donnant aux mineurs une impression toute relative de sécurité.

Le seul bâtiment imposant de la cité reste l'ancienne église : toutes les heures, du sommet du clocher, un homme chante des hymnes couverts par le grincement incessant des machines, en dépit de petits amplificateurs. Particulièrement pieux, les mineurs de Fen se rendant dans les restes de ce temple le plus souvent possible, afin d'y être confessés par **le prêtre hésychaste Bharmo** et ses assistants. Bharmo, prêtre défroqué de Rempart, découvrit dans le désert de Pandémonium le remède contre son alcoolisme chronique. Ayant trouvé « l'illumination », il décida d'aller prêcher à droite et à gauche, dans les pires « nids d'infidèles » de la planète...

Lorsque le cataclysme eut lieu, Bharmo se trouvait dans les rues de la toute nouvelle cité de Fen, exhortant les foules à se débarrasser de leur technologie superflue – soudain une grue s'écroula avec son chargement, emportant poteaux et débris dans sa chute, ensevelissant le prêtre. Mais une fois la zone déblayée, il s'avéra que Bharmo avait survécu sans peine : ce miracle fit de lui l'une des plus personnalités les plus célèbres de la ville ; une notoriété qui lui permit, en quelques semaines, de débarrasser Fen des truands et profiteurs qui se trouvaient à sa tête.

Vint le jour où Bharmo eut un songe, qui lui coûta ses dernières onces de santé mentale (déjà fortement rognée lors de l'incident de la rue, qui fit croire au prêtre qu'il n'était nul autre que le Messie) : dans ce rêve, des anges de l'Empyrée descendaient sur Pandémonium et se dirigeaient vers une caverne sous les montagnes, afin d'y extraire un artefact fabuleux (Bharmo a bel et bien rêvé de la machine de terraformation) jusqu'au moment où des démons jaillirent brutalement, afin de détruire cet artefact. Bharmo est persuadé que cette relique se situe sous les fondements de sa cité et chaque jour, il encourage ses ouailles à creuser toujours plus profond. L'utilisation massive d'explosifs plus ou moins bien dosés et maîtrisés ne fait rien pour calmer les tremblements de terre. Les mineurs, déçus de ne rien trouver, commencent à se relâcher.

Inquiet à l'idée de s'être trompé de localisation, Bharmo prévoit d'envoyer ses agents (tous issus de ses prétoriens : **la Garde de Fer**) enquêter auprès des deux autres cités minières.

- **Zil** est une cité souterraine fondée autour d'anciens puits abritant des réacteurs nucléaires – la surface est interdite aux habitants, depuis que des coulées de boue titanesques balayèrent les dernières ruines et les quelques nouvelles habitations. Seulement, l'acclimatation aux profondeurs pose plusieurs problèmes, à commencer par l'adaptation des cultures et l'absence de lumière naturelle pour les humains comme le bétail, d'autant plus que les coulées de boue bloquent par moments toute issue vers les niveaux supérieurs et « l'Extérieur ».

A force d'être secoués lors des séismes, les réacteurs ont commencé à se fissurer, irradiant copieusement les mineurs qui forment le gros de la population de Zil, en compagnie de plusieurs tribus nomades aujourd'hui sédentarisées, toutes issues d'un même groupe : **le Clan de la Rikane** (du nom du chien croisé avec une hyène, aux crocs empoisonnée, dont on ne sait si ce sont les nomades qui l'ont apprivoisé ou l'inverse, tant les nomades ponctuent leurs phrases de ricanements féroces).

Le chef des Rikanes, **Kroenigs**, est un homme svelte et taillé pour de longues courses, agile au sabre comme au coutelas. D'après ses dires, l'exode de son clan est dû à des songes étranges, qui le menèrent lui et ses compagnons jusqu'à Zil. Une fois arrivé, Kroenigs imposa la présence du clan en tranchant cérémonieusement la tête du mineur dirigeant la ville... Les mineurs se seraient volontiers rebellés, mais Kroenigs organisa une grande purge – à l'aide de pouvoirs vaguement antinomistes – qui se solda par la pendaison de bon nombre de familles de rebelles.

Maintenant que Zil est « pacifiée » (les Rikanes s'organisent pour empêcher toute nouvelle émergence des rebelles et partagent les bénéfices de l'extraction minière pour calmer les esprits), la production reprend – Zil a toujours été réputée pour ses veines de minerai de Pygmalium, qui assuraient jusque-là la prospérité de la mine. Les Ingénieurs du Moyeu affrètent une navette-cargo trois fois l'an, échangeant le Pygmalium contre diverses marchandises et bon nombre d'esclaves (résultat d'un pacte conclu avec les Négriers). A noter que les Ingénieurs refusent de négocier avec les Rikanes, trop barbares à leurs yeux : seuls les mineurs constituent des intermédiaires valables – si les Rikanes touchent par la suite la part du lion, les mineurs se préparent un trésor de guerre qui pourrait bientôt rompre le fragile équilibre avec les Rikanes...

Le lien entre les trois cités ? Toutes sont manipulées, à un niveau ou à un autre, par un même homme, un sorcier antinomiste du nom de **Druide Pourpre** (il serait d'ailleurs de bon ton que vos PJs le croisent à plusieurs reprises, portant assistance à ce « pauvre vieillard » sauvagement agressé, ou encore lors d'un voyage ou d'un échange de nourriture). Cette figure légendaire, connue de tous les nomades de Pandémonium, cache un homme déterminé au passé obscur. Né frère aîné du Marquis Enis Sharn, il préféra renoncer à son titre et à ses droits, sachant que son cadet aurait sa tête un jour ou l'autre ; mais aujourd'hui, il tient sa revanche... Ses agissements demeurent énigmatiques pour beaucoup, mais on devine qu'il dirige trois groupes de pillards sans foi ni loi, bien armés, prêts à envahir le Moyeu à son signal.

Les supérieurs démoniaques du Druide lui indiquent où frapper pour causer le plus de tort et de souffrance – ainsi, il guida le Clan de la Rikane lors de son exode et empoisonna lentement l'édile Granthen afin de s'emparer à terme de son siège. Entre-temps, le Druide se fait passer pour un simple réfugié, errant dans les déserts, espionnant convois et cités champignons – il n'ignore pas que le chaos qui ronge Pandémonium est dû à la destruction des machines de terraformation, lui-même s'est chargé de neutraliser la troisième... Afin que personne n'entreprenne des réparations, il a chargé un énième clan de nomades (**alias le Vent de Terreur**) de surveiller en permanence les ruines tout autour de la machine.

Les esclavagistes qui composent ce clan abject sont réputés se nourrir de leurs proies lorsque la faim se fait sentir ; de même, ils vouent un culte à leurs montures traditionnelles, **les Raleks** – des ânes musculeux et carnivores. Chaque « prise » est enfermée dans l'un de leurs wagons métalliques (surmontés chacun d'un nid de mitrailleuse) où les nomades se réfugient eux-mêmes, en cas de tempête de sable. Il est à noter que ces barbares ont une conception bien particulière de l'attaque aux explosifs : si les portes d'une cité leur résistent, ils envoient aussitôt un esclave bardé de pains de plastic s'en occuper... Les quelques malheureux qui survivent au voyage finiront inmanquablement entre les mains des Recruteurs – à leur grand soulagement, paradoxalement.

Le chef de cette bande (dont le clan tire son nom) n'est guère qu'un drogué, dépendant aux stimulants et stéroïdes, à l'intelligence limitée (ne parlons pas de ses hommes) mais à l'instinct animal sans pareil. Sans cesse entouré de ses chiens de guerre au pelage teint en rouge, il est armé d'une hache vibrante colossale et habillé d'une armure plastique pourpre – la chaleur lui importe peu. Lorsque sa caravane de métal surgit entre les dunes, les habitants terrorisés du désert savent ce qu'ils ont à faire : fuir, le plus vite possible, sans demander leur reste.

Quant à la machine de terraformation, celle-ci se trouve précisément au pied d'un barrage, placé sur le cours d'eau à la source du fleuve aujourd'hui partiellement asséché. A cet endroit confluent deux torrents boueux (qui ont la fâcheuse tendance de se gonfler au moment où les PJs arrivent). Le barrage dispose d'une cavité à son sommet, qui regorge d'eau dès que le lac artificiel est plein. Une petite équipe de Fouinards, envoyée par **Victorius Sanscrit** (bras droit **d'Adam Diasopore** - cf. [les Fouinards de Pandémonium](#)) s'est installée dans les ruines et découvre chaque jour des reliques de la Seconde République. Ils pensent même pouvoir découvrir un golem, des machines pensantes, ou des armes « magiques »... Ces Fouinards viennent de découvrir une porte ouvragée, dans les sous sols d'un complexe militaire, et se demandent ce qu'elle peut cacher. A défaut de pouvoir la déverrouiller, ils ont cependant compris qu'il s'agissait d'une machine de terraformation et espèrent gagner beaucoup d'argent en la remettant en fonction. Ce qu'ils n'avaient pas prévu, c'est l'arrivée soudaine d'un groupe de réfugiés, qui a fui à travers le désert et les montagnes jusqu'à eux, poursuivis par le clan du Vent de terreur. Tous ont réussi tant bien que mal à se fortifier dans les ruines et subissent un siège depuis. Le Vent de terreur attend la venue du Druide Pourpre pour agir. Quant aux réfugiés, ils ont envoyé en douce à chacune des trois cités des messagers pour les sortir de là.

QUATRIÈME MACHINE : **LES RIVAGES D'OLDEPPA**

Cette machine fut bâtie dans **la mer d'Oldeppa** ; nul ne se souvient si Gilgar décida de la construire sous la surface des eaux afin de la mettre à l'abri, ou bien si elle coula pendant l'ère interstellaire. Toujours est-il que les ruines annunaki colossales qui l'entourent demeurèrent longuement à l'air libre avant de sombrer au fond des eaux. C'est au cours de cette période qu'un vaisseau s'engouffra soudainement au fond de l'océan... Venu d'au-delà du second Portail, il resta inaperçu des humains. Attirés par l'énergie dégagée par la machine de terraformation, **les Nizdharims** – des xénomorphes physiquement proches des poulpes – entamèrent la fondation de **tlongs** (leurs cités vivantes) à proximité des puits de chaleur menant vers les profondeurs, obligatoires pour le bon fonctionnement de la machine.

Finalement, leur colonie prit suffisamment d'ampleur pour être remarquée depuis la surface, aussi les Nizdharims installèrent-ils des pièges anti-navires et aéronefs, utilisant l'énergie de la machine pour se débarrasser de tout intrus. Du côté humain, la zone fut considérée comme hantée, tout appareil la survolant finissant « frappé par la foudre ».

A la réouverture du second Portail, les Nizdharims étaient suffisamment nombreux pour décider d'envahir le continent de Memsah. Les pêcheurs des cités portuaires connaissaient déjà l'existence des xénomorphes : leurs enfants se baignaient avec ces créatures gélatineuses, contre l'avis formel de leurs parents. Et les familles les plus pauvres avaient fini par vénérer **Nidderdak, le Dévoreur des Profondeurs**, dieu des Nizdharims.

Mais peu avant la tentative d'invasion, les deuxième et troisième machines de terraformation tombèrent en panne, causant de multiples dégâts... Des ouragans ravagèrent la surface et des séismes sous-marins détruisirent de nombreux tlongs - les Nizdharims ne comprirent pas ce qui se passait, à leur décharge ils n'en eurent pas le temps...

Une escouade de guerriers hazat, surarmés, prêts à se battre en milieu aquatique, fit soudainement irruption dans la cité sainte nizdharim. Sur la cinquantaine de soldats qui accompagnat **le Comte Efil Juan Domingo**

de Justus (cf. la Deuxième Machine) bien peu parvinrent à revenir. Mais les Nizdharims étaient désorganisés et furent pris par surprise – sans quoi les humains n’auraient pu vaincre.

Efil, poursuivant sa croisade folle, progressa à travers les tlongs jusqu’à atteindre le sanctuaire du temple, où il trouva d’innombrables poches d’œufs prêtes à éclore et la source d’ichor de Nidderdak. Approchant de cette dernière, le Comte fut aspergé – le liquide engendra diverses mutations, qui rendirent Efil plus fort, plus endurant, quasi-immortel, mais encore plus instable psychologiquement...

Afin de survivre, le Comte dut se résoudre par la suite à se nourrir d’êtres humains pour se plier aux exigences de son nouveau métabolisme, et c’est pratiquement seul qu’il dut terminer son travail. Dans une rage meurtrière, il sacrifia une partie de ses derniers soldats et fit exploser une bombe au cœur de la machine de terraformation capturée. Puis, les quelques survivants évacuèrent.

La société nizdharim commença alors à s’effondrer. Certains prêtres affirmèrent que Nidderdak avait été offensé ; d’autres que bien au contraire, tout avait été écrit dès le début. De toute façon, quelles que soient leurs idées sur la question, elle ne se posa plus lorsque le niveau des océans se mit à descendre et le plateau océanique à monter. Les Nizdharims furent par milliers vers les étoiles, et repartirent comme ils étaient venus : dans l’ombre. D’ailleurs, certains disent qu’au sein des ruines de leurs tlongs se cache encore l’une des clés qui ouvrent le second Portail.

Cependant, tout exode compte ses égarés. Plusieurs dizaines de Nizdharims (des prêtres notamment) décidèrent de se sacrifier à l’entropie. Ils errèrent, de tlong en tlong, jusqu’à finir dans un lac d’eau très salée, autour des restes de la machine de terraformation et des épaves. Il en reste encore une vingtaine aujourd’hui, survivant dans cette eau croupie, rendus fous par la salinité. Pendant ce temps, les cités portuaires de la mer d’Oldeppa, qui vivaient essentiellement de la pêche, se retrouvèrent entourées de kilomètres de sable, leurs bateaux et docks rendus inutiles. Les caravanes de ravitaillement disparurent peu après, sur la décision d’Enis Sharn, désireux de préserver les précieuses réserves du Moyeu. Alors les pêcheurs devinrent nomades par nécessité, vivant de rapines et pillages.

Seulement, les quelques adeptes humains de Nidderdak que comptait la communauté savaient vers où se tourner, pour retrouver la mer et ses ressources... Petit à petit, après de nombreuses errances, se constitua **le Clan de la Pieuvre** – une bande de nomades décidés à retrouver les Nizdharims. Lorsque ces adeptes parvinrent enfin aux ruines des cités xénomorphes, ils ne trouvèrent guère que les os des tlongs, blanchis par le soleil, éparpillés au milieu des carcasses des bateaux échoués, étreints par le vent salé du désert marin. Toute la technologie nizdharim avait été emportée ou avait été détruite. Cependant la décomposition des tlongs avait inexplicablement assaini le sol, et un lac d’eau plus ou moins douce, regorgeant de poissons, se trouvait à proximité.

Les graines plantées par les nomades germèrent dans la terre enrichie des tlongs et les nomades s’installèrent. Mais les machines artisanales de traitement du sel ne purent fournir suffisamment d’eau pour tout le monde ; les prêtres décidèrent alors d’envoyer le chef de la tribu dans les ruines annunaki chercher une solution. **Morden Tarratogha** fut le premier à se rendre au sein des ruines et à revenir vivant : les créatures du lac l’avaient laissé passer. Et il annonça que bientôt une source pure jaillirait, étanchant la soif de toute la communauté – et en effet, une source jaillit. Le chef acquit alors une renommée qui rivalisait avec celle des prêtres, ce qui n’alla pas sans quelques heurts... De plus, plusieurs clans de pillards, informés au sujet de la « légende », traversèrent ce qui restait de la mer et tentèrent de chasser la tribu. Mais à chaque reprise, le chef Tarratogha s’engouffra dans les ruines et des éclairs s’abattirent sur les troupes ennemies – la renommée du Clan de la Pieuvre s’accrut, de même que le prestige de Morden. Mais si le clan avait à présent tout le nécessaire pour vivre en harmonie, les prêtres de Nidderdak poussaient les jeunes à vivre en un perpétuel état de siège. Et rares furent les étrangers à pouvoir gagner vivants les rangs de la communauté.

Les survivants des armées foudroyées de barbares affamés répandirent la nouvelle d’un éden au milieu du désert salé. Et derrière chaque attaque se trouvait un conseiller mystique de grand pouvoir, qui poussait les barbares à agir. Rapidement, Tarratogha en eu assez de ces attaques incessantes et envoya régulièrement des messagers diplomatiques, tout en interdisant les sacrifices de prisonniers aux prêtres afin de montrer un visage plus humain aux voisins du clan. Seulement, les prêtres de Nidderdak n’avaient pas renoncé à se débarrasser du chef qui leur faisait de l’ombre, et ils firent un pacte avec **le Druide Pourpre** (cf. la Troisième Machine).

Lors d’une énième attaque, l’un des clans de pillards parvint à s’infiltrer au sein de la ville de la Pieuvre et à incendier le palais du chef. La cité fut mise à sac, pourtant les barbares repartirent sans toucher aux habitants ou aux cultures agricoles. Tarratogha n’avait pu diriger la défense de la cité, car il dormait d’un étrange et profond sommeil. Les prêtres l’accusèrent alors publiquement d’incompétence et le firent chasser de la cité, puis ils interdirent d’approcher des ruines sous peine de mort. Les clans nomades se détournèrent de la cité du Clan de la Pieuvre et se contentèrent désormais de commercer avec les religieux, gardiens des ruines.

Désormais à la tête de la cité, les prêtres commencèrent par s’entourer d’esclaves, puis découvrirent dans les ruines des tlongs des résidus d’une matière inconnue, qu’ils baptisèrent **le sang sacré**. Cette « gélatine », une fois

consommée, procura des pouvoirs surhumains aux fidèles de Nidderdak et leur servit à créer une armée de guerriers fanatiques, aisément reconnaissables à leur peau verte et visqueuse, ainsi qu'aux deux embryons de tentacules dorsaux. Mais si ces guerriers pouvaient résister à bon nombre d'attaques, un point faible demeurerait : un important besoin d'eau, pour lutter contre une déshydratation foudroyante.

Seulement, Tarratogha avait un fils, du nom de **Silvio**, âgé de dix ans lors de l'exil de son père. Cinq ans plus tard, il décida de se faufiler dans les ruines de la cité de la Pieuvre, contre l'avis des prêtres, qui avaient entre-temps remis au goût du jour les sacrifices dédiés à Nidderdak. A bord d'une barque légère, en pleine nuit, l'adolescent traversa le lac d'eau douce, apercevant quelques mètres plus bas les derniers tlongs vivants, entourés des véritables gardiens des ruines, d'étranges requins créés par les Nizdharims. Pourtant, tout comme le Comte Efil quelques années plus tôt, les requins laissèrent passer le garçon sans même l'attaquer. Celui-ci découvrit alors un vaisseau échoué dans une des salles inondées. A bord, le jeune nomade découvrit une salle encore remplie d'eau - un être tentaculaire en sortit, à l'agonie. Silvio ne comprit pas les images et pensées que lui envoya cet être dans sa tête, mais il put y déceler une noirceur infinie. Il ressortit, profondément marqué par ces visions, pour abattre aussitôt le chef du Clan de la Pieuvre, avant de se diriger vers le Moyeu pour faire payer aux hommes leur égoïsme lors du cataclysme. Prédisposé à servir les Ténèbres, d'aucuns disent que Silvio est désormais le féal des démons.

Ces derniers temps, la pluie recouvre les plaines désertiques autour des ruines ; les nomades parlent avec ferveur et espoir du retour de la mer. Le grand prêtre de Nidderdak, **Karu**, sait pertinemment qu'il s'agit de la vérité, car Nidderdak lui envoie des songes cauchemardesques où il voit la cité engloutie par les eaux. Et il sait que Nidderdak ne fera rien pour sauver ses fidèles, car l'icône n'a rien d'une divinité - elle n'est guère qu'une abomination stellaire qui n'accorde que très peu à ceux qui tentent de la réveiller. Le grand prêtre a beau être fanatique, le pouvoir est bien mauvais conseiller : il aiguise bien des appétits. Afin de sauver sa vie, Karu envoie des pauvres hères se faire dévorer en tentant de traverser le lac d'eau douce pour entrer dans les ruines, afin d'apaiser Nidderdak. Karu sait que le seul moyen de sauver la situation est de retrouver Tarratogha ou Silvio - les seules personnes à pouvoir franchir le lac sans heurt - pour pouvoir pénétrer les ruines et peut-être contrecarrer les plans de l'abomination. S'emparer de Silvio étant désormais sans espoir, Karu espère que ses agents retrouveront Tarratogha - du moins, si celui-ci a survécu à sa traversée du désert. Et jour après jour, la mer approche, menaçante...

CINQUIÈME MACHINE : LA CATHÉDRALE ORTHODOXE

La cinquième machine de terraformation se situe **sous la Cathédrale orthodoxe en construction dans le Désert des Gémissements**. Elle ne porte pas encore de nom officiel, car elle n'a pas encore été baptisée. Les prêtres hésitent toujours entre trois appellations :

- L'une liée à un saint local, **Ostani**, mais qui n'a pas encore été reconnu par Teyr-Sainte ;
- Un hommage à **Hombor**, le saint patron des mendiants
- **Delucep**, le nom de l'évêque qui avait amorcé la construction de la Cathédrale, mort il y a de cela trois ans.

Les pèlerins sont acheminés à la Cathédrale par glisseur une fois par semaine - pour ceux qui en ont les moyens, bien sûr. Les autres partent en pèlerinage à travers le désert, depuis le Moyeu. Construite à deux semaines de marche de la capitale, dans les Terres dévastées, cette Cathédrale attire un flux incroyable de pèlerins par jour, dont une grande partie se perd et meurt de faim ou de soif dans le désert. Les pires brigands ne sont pas forcément ceux qui attaquent les pèlerins dans le désert : bien souvent les escrocs qui se font passer pour des guides sont en réalité des bandits de grand chemin qui extorquent tout l'argent des pauvres hères avant de les abandonner dans le désert à leur triste sort.

A ce propos, les seuls guides sûrs sont **les Frères d'armes** et **les Éclaireurs**, qui empochent un bénéfice confortable au passage. Les Frères d'armes disposent d'ailleurs d'un petit sanctuaire dans le village de **Nouvelle Foi**. Autour de ce village s'étend une forêt de tentes : des pèlerins qui arrivent chaque jour, à dos de dunadaire dans le plus grand désordre. Ce quartier de bric et de broc possède sa propre topographie, mais bien malin sera celui qui différenciera la tente d'un riche Li Halan de celle d'une famille de mendiants. La guilde des Éclaireurs possède ici un bureau et réalise la quasi totalité de ses bénéfices sur ce trajet. L'acheminement de la nourriture vers Nouvelle Foi est assuré par la guilde des Fouinards. **Victorius Sanscrit** (cf. la Troisième Machine) a envoyé **Berel Chelni**, une femme mûre mais coriace, vêtue à la mode al-malik, s'occuper des menus services destinés aux pèlerins. Mais sa raison d'être reste l'acheminement de pièces technologiques de la Seconde République. Elle sait que l'Église fait fortune en revendant ces artefacts au plus offrant et aimerait bien identifier leur source, qui paraît inépuisable.

Autour du chantier de construction s'est constitué un petit village de serfs au service des prêtres orthodoxes, surnommé **le Parvis**. Quelques hommes libres y travaillent, comme le tenancier de l'auberge du Roc Vert

ou les Farson, famille de maréchaux-ferrants. La ville, en bois, rappelle le décor poussiéreux d'un western spaghetti, si ce n'est le sol de grès vert qui émerge du désert. La famille la plus riche du village est sans doute celle des Augusto, des tailleurs de pierre affiliés à la Ligue, qui fournissent le chantier. La source d'eau de la famille des Aigues Vertes abreuve le village, purifiée par un adducteur à pompe hydraulique. La Cathédrale est située sur un promontoire de roche verdâtre pale, et les fondations font figure de phare planté au beau milieu d'un océan de sable. Le chantier occupe toute la falaise de grès, mais les échafaudages bâtis en contrebas – bien loin des plans de construction – ne cessent d'étonner les spécialistes ; selon Padre Guillermo, il s'agirait là de consolider le piton rocheux, lentement érodé par les vents sablonneux.

Dans la Cathédrale vit déjà un grand nombre de personnes. Dans les étages praticables sont installés les prêtres orthodoxes qui dirigent le chantier, au nombre de six. L'archevêque habite pour l'instant au sein du Moyeu mais garde le contact avec ses suppléants grâce à un légat : **Padre Luis Guillermo**, un homme petit et replet, qui attend avec impatience d'avoir fini sa tâche actuelle pour être affecté ailleurs. En dessous des étages des prêtres sont logés les architectes. Ces derniers vivent dans la peur, craignant de finir éliminés une fois l'ouvrage terminé... De fait, ils n'arrêtent pas de repousser l'échéance de la construction, et d'étranges incidents nocturnes les obligent à recommencer plusieurs fondations, encore et encore. Certains ont tenté de s'enfuir, nul ne les a jamais revus.

Perdu dans ses plans, **M'bele Botu**, un prêtre eskatonique, noir et chauve avec de grosses bécicles, ne s'aperçoit de rien. Il dirige officiellement les travaux de construction et rêve des vastes ailes et neufs à venir, mais ce qui se trouve au sous-sol lui est parfaitement inconnu. D'ailleurs, s'il le savait, la seule chose qui l'intéresserait serait de calculer son impact sur la stabilité du terrain...

Au service des architectes se trouvent **les Bâtisseurs**, occupant plusieurs des tentes plantées tout autour de la Cathédrale. Ces francs-sujets font partie de la guilde des Recruteurs et s'occupent de tous les travaux physiques pénibles. Leur présence obligatoire génère quelques conflits avec les habitants de Nouvelle Foi, issus de Pandémonium, à l'inverse des pauvres bougres inféodés aux Recruteurs, ramassés à droite et à gauche des Mondes Connus. Le sergent recruteur qui les dirige se prénomme **Bultiff Melchior**.

Plus loin, **le père André**, un individu sec et barbu, confesse tous les psychomanciens pénitents - et les contrôle donc en partie. Ils savent tous ce qui se trouve dans les tréfonds du chantier, mais pour eux cela participe à la cause du Bien, même par des « voies détournées ». Et puis ils n'ont pas le choix : c'est ça ou l'Inquisition !

Le site de la Cathédrale a été déterminé par M'bele Botu, suivant les conseils oniriques d'un ange de l'Empyrée. Toujours est-il que le site répond à toutes les attentes : de l'eau, de la quiétude et de la pierre à foison. Néanmoins, quelques mois auparavant, les serfs employés pour creuser commencèrent à se plaindre de ce que les Eskatoniques appellent « troubles psychiques »... Des prêtres orthodoxes intervinrent pour découvrir la source du problème, et c'est ainsi que les enquêteurs découvrirent une galerie menant aux ruines d'un bunker militaire de la Seconde République... Construit autour de l'une des machines de terraformation, ce bunker disposait d'un département de recherche psychique. Certaines de ces expériences avaient physiquement marqué le bâtiment de manière indélébile, expériences dont les émanations provoquaient quelques gênes mineures, en générant une activité psychique surdéveloppée (-2 en Calme chez les psychomanciens).

La machine de terraformation, par contre, intéressa au plus haut point les Orthodoxes, qui prirent entièrement l'affaire en main, écartant petit à petit M'bele. L'Archevêque du Moyeu de l'époque se nommait **Delucep**. Cet homme têtu mais réputé pour sa bonté tentait désespérément d'alléger les souffrances de ses ouailles, prises entre les catastrophes, les Décados et les Fouinards. Lorsqu'il entendit parler de la machine de terraformation, il envoya illico un messenger auprès de la guilde des Ingénieurs. Cependant, l'homme appelé à devenir l'Archevêque actuel, **le père Gavin Beck**, et le père Luis Guillermo, soufflaient à ses oreilles des idées pernicieuses. Pourquoi céder une telle mine d'or à la Ligue ?

Fou de rage, l'Archevêque Delucep les menaça d'excommunication, avant de les chasser. Entre temps, le messenger de Delucep avait déjà disparu – la chance souriait aux deux prêtres renégats. L'Archevêque trouva la mort dans une ruelle du Moyeu, officiellement assassiné par **les Fils d'Oldeppa** (cf. la Première Machine). A l'aide d'habiles chantages et d'une campagne politique fructueuse sur Teyr-Sainte, Beck devint le nouvel Archevêque. Il paraît difficile d'imputer cette machination aux antinomistes de l'Ordo Draconis. Cependant, on connaît l'amour de Beck pour les petits garçons, qui ne manquent pas parmi les réfugiés. Ce que l'on connaît moins, c'est leur destin après que Beck les ait violentés. La garde décados recherche actuellement un tueur en série qui laisse derrière lui des cadavres de petits garçons atrocement mutilés et scarifiés de symboles étranges. Une seule personne apprit la vérité, l'enquêteur eskatonique désigné par le Synode, mais celui-ci garda le silence. Il dirige aujourd'hui la chapelle eskatonique locale, l'une des plus actives dans ce recoin des Mondes Connus. Mais les remords le rongent...

Quelques Pénitents, spécialement formés pour déchiffrer l'activité des machines, furent envoyés sur le chantier. Depuis, ils tentent de refaire fonctionner la machine complexe. Aujourd'hui, leurs efforts semblent couronnés de succès, puisque toute la zone du village est épargnée par les tornades et séismes. Ceci dit, les Orthodoxes n'ont

absolument pas l'intention de dévoiler publiquement l'existence de la machine : pour la populace, l'apaisement des forces de la nature doit demeurer un miracle qui chasse les mauvais esprits.

Reste un hic : la situation s'est nettement compliquée le jour où les Pénitents parvinrent à identifier la cause des dysfonctionnements de la machine. En ouvrant le local d'alimentation, ils découvrirent un très ancien cadavre desséché ; la thèse du sabotage était manifeste... De plus, le cadavre n'était autre que celui de **Don Esteban Juan Domingo Justus de Hazat, frère du Comte Efil**, qui termina là sa carrière. Évidemment, l'Orthodoxie, en proie aux appétits d'ogre des Hazat sur Teyr-Sainte, ne put que sauter de joie : les preuves qui constituent le blason, l'anneau et les armes d'Esteban sont autant d'éléments à charge des Hazat. Tout cet attirail est depuis caché dans un coffre en plastacier (verrouillé par une antique géno-serrure) placé dans la chambre de Luis Guillermo.

Mais ce n'est pas la seule chose que les Pénitents découvrirent sur le corps. En effet, le père André parvint à « lire » les derniers souvenirs d'Esteban, mort peu après avoir saboté la machine. Il semble qu'il ait été surpris par une femme, une Ingénieur d'après ses insignes, arrivée trop tard sur les lieux, une certaine **Kao Sin Ke**, obéissant aux Gardiens d'Iver. Mais Esteban ne mourut pas immédiatement, et il eut le temps d'avoir une conversation avec son agresseur – Kao lui révéla son identité, son appartenance aux Gardiens ainsi que ses objectifs. Au moment de mourir, tandis que des éclairs brutaux commençaient à foudroyer les environs, Esteban, convaincu de la démence de son frère, révéla sa position à Kao.

Efil était parti effacer les dernières données historiques permettant de retrouver la clé de saut du second Portail, dans une base de la Seconde République bâtie sur **la lune de Lux Aeterna**. Cette base, encore protégée par des golems républicains, était inconnue des Gardiens d'Iver. Kao Sin Ke repartit aussitôt, espérant arriver à temps... et Esteban rendit son dernier souffle. Tout le récit est consigné dans un journal, enfermé avec les preuves. Le Père André précise à la fin de son journal que des recherches permirent de s'assurer qu'Efil n'est jamais revenu de son voyage sur Lux Aeterna. Quant à Kao Sin Ke, elle serait d'après la légende des Gardiens d'Iver partie sur Iver en possession de la clé. D'ici peu, l'Église compte envoyer un agent sur Lux Aeterna dès que des fonds seront débloqués par l'Archevêque, afin de régler certains derniers détails...

ADDENDA : **DES VAO SUR PANDÉMONIUM ?**

Quels sont les intérêts des Vao sur Pandémonium ? Les clés de saut de Grange ont été données aux humains par les Vao, sans que l'on sache pourquoi. Et en fait, les Vao eux-mêmes ne font que suivre les indications de leurs auspices, de manière à suivre le schéma voulu par les dieux Annunaki. Il semble donc que Pandémonium devait être cachée aux yeux des Mondes Connus, avant d'être finalement redécouverte. Peut-être dans le but de redécouvrir Iver, qui a elle-même été protégée pendant un millénaire ? Peut-être afin de découvrir ce qui se cache après Iver ?

Cependant le but ultime de cette manœuvre échappe pour l'instant aux Vao, qui n'agissent jamais à la légère (voire jamais, tout court.) Les humains sont considérés comme une bombe à retardement, car les auspices des Vao les désignent comme des jokers universels dans le plan des Annunaki. Le conseil vao qui traite des affaires humaines, le Dau'rum'phal Scobit-sa'un, est très important au sein de l'Hégémonie mais hésite encore sur la conduite à tenir. Certains membres veulent se débarrasser des humains définitivement, d'autres veulent les aider à évoluer de manière à mieux servir leurs intérêts. Il est donc probable qu'aucune des deux factions vao qui s'intéressent à Pandémonium n'aient l'aval officiel de leur peuple. Et aucune de ces deux factions n'interviendra directement...

ADDENDA : **DE L'INTÉRÊT DE REMONTER LE TEMPS**

La machine à remonter le temps est une très grosse ficelle pour agrémenter un scénario et peut très rapidement gâcher une campagne. Heureusement, dans le cas qui nous intéresse, il s'agit d'une voie à sens unique, vers une date précise et non modifiable, et pour une durée maximale d'une semaine. En une semaine, il est impossible de quitter le système de Pandémonium, ce qui fait que les PJs auront peu de chance de modifier le futur dans les grandes largeurs. Sauf ! Sauf que les pjs auront l'opportunité de transformer Pandémonium en Grange en empêchant la mort de Sheddarah et de Lisbeth. Si aucune des deux ne meurt, le Comte Efil ne devient pas un monstre guidé par la haine et ne détruit pas les machines de terraformation.

Cependant, il n'est pas dit que cela doit être simple. Les Décados entourent la cité, et les al-Malik, Sheddarah en tête, ne partiront pas. Lisbeth ne se laissera pas attendrir, et si les PJs laissent un seul instant Efil et Sheddarah seuls, et bien il arrivera ce qui arrivera... Gédéon ne peut être assassiné, car les PJs ne sont pas sans ignorer la présence de la bombe corticale.

Vous pouvez résoudre ce scénario d'une façon agréable pour vous et vos PJs. Lisbeth, gênée d'une façon ou d'une autre par les PJs, n'a pas trahi son mari. Le général Gédéon a explosé un peu plus loin, sans faire de mal à personne, toujours grâce aux PJs, qui finiront le scénario ravis et persuadés d'avoir changé la face du monde. Cependant, dans ce nouveau passé, quelques années plus tard, Lisbeth, horrifiée d'avoir été évincée par cette pimbêche de Sheddarah, s'allie avec Esteban, le frère d'Efîl, amoureux d'elle. Ils parviennent à assassiner Sheddarah et les troupes al-malik sont définitivement chassées. Le Comte Efîl est vaincu et Esteban s'empare de son titre. Alors Lisbeth commence à se lasser de son nouveau mari, qui n'a pas la virilité d'Efîl, et fait appel à des ingénieurs pour modifier son visage et briller à la cour. Vous connaissez la suite : elle meurt dans d'atroces souffrances et le clergé refuse de l'enterrer dans une terre consacrée. Esteban, fou de rage, est contacté par les forces mystérieuses qui veulent la destruction de la planète. La boucle est bouclée.

Evidemment, la machine à remonter dans le temps ne fonctionne qu'une seule fois, avant de s'autodétruire. Maintenant, que fait elle là, précisément à l'endroit où elle peut changer la face de Pandémonium ? La machine a visiblement été bâtie uniquement dans le but de réparer une situation qui pourrait renvoyer Pandémonium dans l'inconnu. Iver doit être redécouverte absolument. Les Annunaki affrontent les démons à travers le temps. Il est peu probable que vos PJs raisonnent jusque là, mais la présence de cette machine à voyager dans le temps peut s'expliquer ainsi.

NOTE D'OUROBOROS :

La suite vous appartient. Dans ma chronique, les PJs sont allés sur Lux Aeterna où ils ont découvert une base de la Seconde République cachée sous un cratère. Plus aucune trace du code du Portail de Saut, effacé par Efîl. Dans une salle se trouvait un appareil étrange, installé là par les Vao afin de les prévenir dès qu'Iver serait prête à être redécouverte par les humains. Les PJs ont actionné l'appareil sans connaître son utilité, et le cratère a alors servi d'antenne pour alerter un vaisseau vao.

Les PJs ont rencontré Kao Sin Ke, maintenue en animation suspendue par un golem médical fou ainsi que le spectre du Comte Efîl, qui a tenté de les tuer, jusqu'à l'arrivée de l'Église. Encerclés par les prêtres, les PJs ont cru leur dernier moment arrivé, mais c'était sans compter sur les Vao, débarquant à l'instant même. Un Mandarin et ses gardes ont neutralisé les soldats de l'Église, avant de remettre la clé de saut pour Iver à l'un des personnages. Les PJs ont alors pensé que suivre les Vao pour sortir sains et saufs n'était pas une mauvaise idée...

Par la suite, les PJs ont échangé la clé contre la promesse de faire partie de l'ambassade pour Iver et ils ont attendu que le portail soit réouvert.