

Le Neuvième Portail

Tiré du film [La Neuvième Porte](#) de R. Polanski (lui-même tiré du roman *Club Dumas* d'A. Perez).
Adapté par [Cyrek Zhivago](#).

Le Neuvième Portail vous propose de suivre les faits et gestes de PJs moyennement expérimentés, qui s'investissent dans une enquête disons... obscure – et des personnages pourront se joindre à l'aventure à tout moment. L'idéal serait de disposer d'un Aurige sathraïste (le protagoniste de cette aventure) accompagné d'un Eskatonique et d'un noble. Ce scénario décrit toutes les pérégrinations des aventuriers lors de leur séjour sur Byzantium Secundus et au travers des Mondes Connus, ainsi que ce qui risque de leur survenir tôt ou tard.

Byzantium, telle que décrite dans le livre de base, est une planète en proie à de vastes luttes politiques et à une pluie continue. L'Empereur fait tout son possible pour donner à la capitale une allure plus aérienne et gracieuse que l'austère cité de béton qu'elle fut, à une époque pas si éloignée... Les factions influentes sont nombreuses, des mouvements nobles aux guildes en place, des sectes religieuses aux groupuscules indépendants. Et les individus riches et puissants sont plus nombreux que partout ailleurs dans les Mondes Connus ! Ainsi, toutes les tractations, négociations et alliances se font et se défont au rythme et au nombre des gouttes de pluie tombant sur les pavés de la capitale.

Cependant, l'Église Universelle veille, elle a bâti la Cité Sainte et sa vaste cathédrale Sainte Miya, au-delà de la capitale, afin de démontrer que le Pancréateur est prêt à protéger Ses fidèles de tous les périls. La Comtesse **Sahl' Hawkwood** est arrivée récemment sur Byzantium pour affaires, mais elle ne s'attendait guère à ce qu'elle allait trouver...

Acte I - Byzantium Secundus :

Si les personnages peuvent s'investir dans l'action à tout moment, le moyen le plus simple de les faire démarrer reste Port-Autorité, l'Agora de Galatée. On ne compte plus les sujets de Byzantium qui cherchent à passer des marchés juteux pour s'élever toujours un peu plus dans l'échelle sociale. Ici tout s'achète et la pluie n'empêche jamais les vendeurs d'avoir à faire à une foule empressée dans cette agora tentaculaire.

Et en parlant de vendeurs... Les PJs, amateurs d'arts, dilettantes ou simples m'as-tu-vu vont ainsi croiser le destin d'un certain boutiquier spécialisé dans les arts humains et xénomorphes : **Vinthan vo Rakil**, un Ur-Obun perdu dans un océan humain. A moins qu'ils n'aient été guidés ici par une connaissance ou un patron, en quête d'un cadeau original, d'un présent excentrique ou de renseignements quant à une prochaine vente aux enchères...

Vinthan vient tout juste d'acquérir une information intéressante pour ses affaires. Il a appris grâce à des informateurs qu'un cristal de données, d'origine xénomorphe et comportant des informations fort rares, pourrait lui être accessible. En effet son possesseur, le Baron **Azif Abdal al-Malik** (qui a toujours refusé de le lui vendre ainsi que le reste de ses ouvrages) est tombé gravement malade suite à une intoxication et se trouve atteint de sénilité précoce. L'humain a désormais un jeune membre de sa famille pour veiller sur lui et gérer ses affaires ; or, celui-ci a décidé de mettre en vente toute la collection de son oncle.

Pour l'Ur-Obun, c'est une aubaine et il doit saisir sa chance. Seulement le vieux noble a une liste de ses employés ou contacts habituels et Vinthan ne veut pas être démasqué sous peine de perdre la vente ou de devoir verser un prix exorbitant. Les PJs arrivent juste à temps pour régler ce problème – pour peu qu'ils aient l'allure « d'aventuriers », Vinthan devrait s'intéresser à eux. Si tous parviennent à un accord, l'Ur-Obun reconnaissant leur remet :

- Une stratégie d'achat (ou aucune si vos joueurs et leurs personnages aiment le marchandage) ;
- Des documents permettant d'identifier le cristal ;
- Une somme d'argent suffisante pour conclure l'achat (1000 Fénix) ;
- L'adresse où ils doivent se rendre pour la transaction : la maison Azif abd al-Malik, à Véridian. S'ils réussissent, 1000 autres Fénix seront versés au retour, en échange du cristal.

Yalhal, le jeune neveu d'Azif, aime autant le marchandage que le profit, et il n'acceptera d'abaisser le prix jusqu'à 300 Fénix (voire moins si les PJ sont véritablement de rudes négociants) qu'avec moult difficultés. Pendant les tractations, il acceptera de bon cœur de parler de la collection de son oncle, se flattant de sa qualité et de son prestige, bien qu'il ne connaisse pas les sujets des diverses œuvres. Mais quoi qu'il dise, Yalhal devrait finir par laisser entendre aux personnages qu'il ne connaît pas son sujet... En lui proposant d'acheter plus tard à

haut prix une partie de la collection (prix assez haut pour lui faire perdre les pédales) et de le débarrasser d'un cristal endommagé, ils pourraient facilement l'acquérir et garder le surplus d'argent pour eux, selon la stratégie et les termes du contrat de l'Ur-Obun. Comment les PJs pourraient-ils résister ?

Bien entendu, vous pouvez faire appel à des considérations plus nobles chez vos joueurs :

- **L'un des PJ connaît peut-être déjà l'Ur-Obun ou l'un de ses parents.** Il saura alors que ce xénomorphe fut durement maltraité par l'Eglise et vit actuellement de quelques tractations pour payer les soins de son jeune enfant malade. Ou une autre histoire touchante à votre goût...
- **Les personnages peuvent également être en train d'enquêter au sujet d'un trafic** – ils ont alors entendu parler d'une histoire de cristaux aux informations compromettantes à vendre.
- **Ils peuvent également travailler au nom de l'Eglise,** mandatés afin de remonter la piste d'un afflux potentiel de reliques de la Seconde République.

Mais quelle que soit l'implication réelle des personnages, arrangez-vous pour qu'en fin de compte ils parviennent jusqu'à la résidence al-malik de Véridian.

L'appartement al-malik :

Difficile à croire que les livres et documents de toutes sortes qui jonchent les sols et les étagères de la bibliothèque aient une quelconque valeur et pourtant c'est bien le cas. L'appartement est richement décoré et au luxe éclatant. L'étendue des pièces parle d'elle-même pour ce qui est de la richesse de leur propriétaire et plusieurs serviteurs s'occupent de l'entretien. Le jeune al-Yalhal Malik semble déjà s'imaginer Baron et propriétaire de la résidence de son oncle et parle avec calme mais en faisant son possible pour impressionner les clients ou les visiteurs par son pseudo-rang. Il répète souvent son patronyme pompeux « nous, Baron Yalhal abdal al-Malik... » et met l'accent sur les problèmes de son oncle. Lequel est prostré sur un luxueux fauteuil et profite de la vue sur la ville, depuis le 512ème étage.

Tandis que les personnages s'engagent dans les tractations, faites-leur ressentir la cruelle différence entre un noble hautain et un simple marchand xénomorphe : la veste de Yalhal suffirait à payer les soins de la fille de Vinthan et celui-ci ne semble aucunement se soucier d'autre chose que de son propre confort. L'unique chose dont il se préoccupe est d'être sûr de tirer un maximum de bénéfices de cette vente, afin de pouvoir s'offrir à terme les atours nécessaires pour s'introduire à la cour impériale.

Une fois l'affaire conclue, les personnages croiseront un autre client qui, au courant de l'identité de leur commanditaire, ne manquera pas de les calomnier, même brièvement. Le retour jusqu'à Port Autorité se passera sans encombres. C'est lorsque les PJs seront en train de recevoir leur dû qu'une escouade de Recruteurs débarquera inopinément : l'Ur-Obun a opéré cette transaction sans permis et doit déjà une forte somme d'argent aux guildes. Celui-ci aura beau argumenter, il sera emmené avec son cristal. Les PJs seront accusés de complicité et devront s'acquitter d'une lourde amende (tout ce qu'ils possèdent en Fénix feront comprendre les Recruteurs, au besoin en les menaçant) pour pouvoir repartir sans encombres. Sinon, ce sera la geôle, l'esclavage, ou pire... Stigmata. Quand après ces émotions ils retourneront au spatioport, leur vaisseau aura été saisi comme « appareil volé ». Bref, plus une serre en poche, il pleut et la nuit tombe.

Les PJs sont libres d'entamer les procédures fastidieuses veillant à récupérer leurs biens mais cela prendra des semaines au moins. En réalité, une personne très influente a accaparé leurs biens pour en faire ses pions : la Comtesse **Sahl' Hawkwood**. Le bureau de la guilde des Auriges gère la « fourrière » où se trouve leur vaisseau ; ils y trouveront un Bailli tout disposé à prendre en compte leurs demandes. Très amical, il leur proposera non pas le gîte et le couvert mais une offre d'emploi prometteuse, au service de la Comtesse Sahl' Hawkwood, parente de la Duchesse **Régnus-Octavia Hawkwood** - l'une des personnalités les plus puissantes de Byzantium Secundus. Connue pour sa générosité, la Comtesse cherche des « personnes honnêtes et courageuses », etc. Si les PJs sont partants, le Bailli leur propose de contacter sur-le-champ le secrétaire de la Comtesse pour conclure un rendez-vous. Un luxueux glisseur viendra les chercher une heure plus tard.

La Comtesse Sahl' Hawkwood :

Les personnages auront tout intérêt à jouer profil bas, une fois arrivés dans le petit palais hawkwood. Le luxe qui y règne et la technologie avancée en disent long sur la puissance de la Comtesse et fait passer l'appartement d'Azif pour une cahute de gueux. Après un accueil courtois du maître d'hôtel, un bain et un repas plantureux, ils seront reçus par la Comtesse. Celle-ci est d'une beauté sculpturale, les traits aristocratiques, des

yeux noirs et une très longue crinière aux boucles brunes. Habillée dans une robe suggestive mais aussi très haute couture et au style autoritaire, elle s'entretiendra personnellement avec chaque personnage. Si l'un d'eux se risque à la courtiser, il aura la surprise de voir qu'elle est moins farouche qu'on le supposerait de prime abord... Tellement que cela cache quelque chose de suffisamment obscur (à vous MJ de voir où cela mènera) pour éviter de se mêler plus avant aux mœurs des puissants.

Sahl' vérifiera les bonnes compétences des aventuriers et leur fera ensuite visiter sa collection privée : des ouvrages et documents de toutes sortes sur les mystères de la foi et les écrits interdits. Elle est fascinée par cette collection qui date de ses ancêtres et compte se servir des PJs pour vérifier un fait troublant. C'est alors qu'elle pointe d'un doigt parfaitement manucuré l'ouvrage phare de sa collection, une disquette sobrement appelée **le Vishan**.

Le Vishan de Sahl' :

*« Cet exemplaire est le plus beau de ma collection, dira la Comtesse d'un ton pénétré d'importance. Il fut retranscrit par un érudit, **Caïus de Lacédémon** et traite, comme le reste de ma collection familiale, de l'interaction possible entre toute forme de magie et technologie des Annunaki. En fait, le Vishan se veut un codex servant à décrypter et résumer les écrits les plus importants et les vérités essentielles des Tonnerres des Anunnaki, quinze tomes détaillant bon nombre des enseignements des Ur. La disquette a survécu aux autodafés de l'Inquisition, il y a plus de deux siècles de cela, et les connaissances qu'elle renferme sont un condensé de tout ce que l'on connaissait sur le sujet bien avant les âges sombres. »*

Sahl' marquera une pose et se dirigera au bord de la terrasse de son palais, admirant l'horizon tout en frôlant la chute mortelle.

« Observez le fait que la disquette soit en partie en céramétal et fut ouvragée à la main par Leonardo Torres Hazat, un inventeur géomancien mort depuis des siècles. »

En effet, la disquette semble de facture tout à fait exceptionnelle et possède une certaine chaleur et un grain soyeux au toucher.

*« Le fait est que cette disquette décrit, si l'on suit ses instructions, un passage qui serait l'œuvre des Annunaki vers un monde nouveau pour celui qui l'emprunterait. Mais il y a un problème : apparemment je ne suis pas la seule à posséder le Vishan. Je viens de l'acquérir auprès de **la Comtesse Tanya Blavatsky Décados**, la veille de son suicide. Mais deux autres personnes en auraient un exemplaire : **le Chevalier Hakim Hib en-Rafib al-Malik** sur Pandémonium et un Hésykaste, **Vigo le balafré**, vivant à Achéon, sur Criticorum. Or, je suis persuadée que ce sont des faux, mais je ne puis le vérifier car tous deux me connaissent et ne souhaiteraient pas me parler, ni à moi ni à mes affidés. Je veux que vous alliez les rencontrer en toute discrétion, sans jamais mentionner mon nom et que vous examiniez leurs versions pour vérifier s'il y a des différences. Et s'il s'avère que ma version est fausse, je veux que vous me rameniez l'original à... n'importe quel prix. Voici une avance. »*

La Comtesse leur offrira alors un bon de 10 000 Fénix (une somme qui a de quoi faire tourner bien des têtes) et un logement dans le palais, dans une aile éloignée et discrète mais avec un accès facile à la bibliothèque. Ainsi qu'une machine pensante portable pour noter ou faire des comparaisons sur le Vishan en sa possession.

A ce moment, la Comtesse les conduira à leurs appartements et leur confiera que **le Comte Petrovna Décados**, l'époux de Tanya Blavatsky, est encore sur Byzantium et qu'il serait bienvenu qu'ils commencent par lui rendre une visite de courtoisie, pour obtenir éventuellement quelques informations supplémentaires sur le *Vishan*.

L'un des plus fidèles agents de la Comtesse, **Wilford Hawkwood**, se chargera de garder tous les éléments que les PJs pourront dénicher dans leurs investigations pour les retransmettre à la Comtesse. L'enquête commence...

Acte II - In Nomine Diabolo :

Les moyens ne manquent pas pour se présenter auprès de Petrovna Décados :

- **Si les PJs ont des contacts auprès de guildiens**, ils peuvent être invités en se faisant passer pour des investisseurs ;
- **S'ils sont nobles**, ils peuvent demander à être reçus, simple visite de courtoisie ou diplomatique ;
- Ils peuvent aussi déclarer de but en blanc **le pourquoi de leur visite** : des questions sur le Vishan.

Mais de toute manière, ils devront à tout prix rester prudents...

Première piste : Petrovna Décados

Le Comte Petrovna est un digne représentant de sa Maison et cherchera à tirer profit de la moindre possibilité que peuvent offrir ces visiteurs inattendus. A noter qu'il est très intéressé par le Vishan : sa femme a vendu l'ouvrage et s'est suicidée parce qu'elle avait découvert la vocation antinomiste de son mari et son attrait pour le Vishan !

C'est en effet Petrovna qui contraignit Tanya à acheter sur Graal la disquette à prix d'or. Il tient par dessus tout à récupérer la disquette, dont la vente fut pour lui un gouffre financier. Il ignore l'identité de l'acheteur et même s'il ne se fait pas d'illusions, il posera tout même la question pour la forme. Tout au long de l'entretien, il sirotera une coupe, invitant les aventuriers à faire de même. Bien sûr le vin est drogué et sert à délier les langues.

Si les aventuriers ne se méfient pas, Petrovna rajoutera une nouvelle drogue : ils finiront alors par sombrer dans un profond sommeil. À leur réveil, ils se retrouveront dans une ruelle sombre, seuls, avec toutes leurs possessions - sauf leur argent et le Vishan. Petrovna se sera envolé (au sens propre du terme) vers Pandémonium. Aux aventuriers de s'expliquer avec la Comtesse, qui les remettra à flot avec un glacial : « Ramenez-moi mon bien ».

S'ils se méfient et ne boivent pas, Petrovna se montrera aussi détaché que possible de l'affaire et même si on lui présente la disquette, feindra de ne pas s'y intéresser. Tout ce qui concerne le Vishan sera à mettre, pour lui, sur le compte d'une énième lubie de sa défunte épouse. Il leur offrira même une disquette (avec pisteuse intégrée) contenant la facture relative à cet achat avec le nom du vendeur sur Graal et quelques notes. Enfin, il certifiera aux aventuriers que son couple ne prêtait aucune considération à de fumeuses hypothèses concernant un passage caché ni à de quelconques tomes Anunnaki contenant des canulars éhontés et tout juste bons pour le feu. Bref, un modèle de noblesse cartésienne...

Plus tard, comme les aventuriers seront partis, il les fera suivre par son homme de main personnel, un redoutable et discret Kosaque, entraîné pour l'espionnage et les conflits diplomatiques. Celui-ci devra juste informer son maître de l'adresse où réside le groupe. Il est extrêmement compétent et il est peu probable que le groupe le remarque, même si les aventuriers se méfient (après tout ils transportent une disquette à 10 000 Fénix et un bon de la même valeur, de quoi faire des envieux...), à moins d'une maladresse ou d'une malchance de celui-ci. Les notes méritent d'être examinées, aussi les PJs voudront-ils sans doute confier la disquette à Wilford pour qu'il la mette en sûreté.

Deuxième piste : les archives guildiennes

Tandis qu'ils écumeront bibliothèques et archives guildiennes pour trouver des informations relatives à l'achat, les PJs découvriront l'identité du marchand qui vendit le Vishan à Tanya : un certain **Fenris**, Aurige de son état, actuellement sur Pentateuque. Il aurait 315 ans, ce qui est fort... avancé. C'est l'un des deux détails troublants dont ils se rendront compte, s'ils se rendent sur la planète. Le deuxième étant un enregistrement de la transaction avec notre homme, pourtant mort depuis longtemps. Il semblera fixer les aventuriers à travers l'écran et affichera un petit sourire...

Troisième piste : lancer une enquête

Les autres informations intéressantes sont disponibles soit par enquête, soit par Wilford, soit par le biais des Auriges ou des Fouinards. En l'an 4966, trois articles du nom de Vishan ont transité par un petit comptoir commercial tenu par **les frères Marassao**, des Ecrivains tenant une modeste boutique de reliure, située dans le centre de la capitale.

Y aller ne posera aucun problème. Après avoir échappé de peu à un regrettable incident (un glisseur de l'Eglise qui s'écrase en pleine rue en raison d'une panne soudaine, plusieurs prêtres blessés légèrement et vite secourus) les aventuriers découvriront une petite boutique à la devanture fatiguée, qui tranche avec le luxe des bâtiments aux alentours. À l'intérieur, perdus au milieu de livres anciens, d'étagères débordantes de bibelots et de deux bureaux encombrés, se tiennent les frères Marassao, humbles mais facétieux Ecrivains et touche-à-tout. Ce sont deux vieillards, vrais jumeaux, de type africain, aux yeux sages et rieurs et à la chevelure blanche. Interrogés sur le Vishan, ils sont à même d'identifier n'importe quel article. Ils s'offusqueront, bien sûr, de la possibilité d'un faux, tout en admettant que cela soit possible, même si cela doit être l'œuvre d'un maître faussaire. Enfin ils préciseront que Caius de Lacédémone n'est guère que le co-auteur du Vishan et non pas l'auteur. L'associé ne serait autre que le Malin lui-même... « *Même les antinomistes ont leurs héros, messeigneurs !* » confieront-ils, fort amusés de la boutade sacrilège.

Derniers pas sur Byzantium...

Après la découverte de ces différentes informations, qu'ils partent sur Pentateuque ou pas, les PJs apprendront que Wilford aura été tué par un certain Kosaque. On retrouvera son corps dans la rue, défenestré. Fort heureusement le Vishan était bien caché (si jamais les PJs l'avaient laissé à sa garde).

Le soir même un comte Petrovna Blavatsky Décados plutôt soucieux leur demandera un entretien. Suite à une discussion, il proposera de racheter le Vishan 20 000 Fénix ! Devant le refus, il molestera (lire : ses gardes molesteront) les aventuriers. Qu'il ait affaire à forte partie ou pas, il repartira et s'envolera sans plus tarder pour Pandémonium, laissant nos PJs bien éprouvés (prévoyez un combat si l'enquête devient trop pesante, mais Petrovna devra s'en sortir quoi qu'il advienne) et conscients de mettre les pieds dans de peu orthodoxes machinations.

NB : comme la suite des destinations est à la liberté de vos joueurs, je me contenterai d'un descriptif des lieux et individus les plus importants pour l'histoire (libre à chacun d'étoffer), dans l'ordre le plus conventionnel.

Acte III - Pandémonium Abyssus Abyssum Invocat :

Le palais al-malik se trouve dans le quartier du Moyeu réservé à la même Maison noble : une bâtisse honorable aux arabesques architecturales soignées, véritable jardin des délices, loin de l'ambiance morbide du Bazar ou des bidonvilles.

Le Chevalier Hakim Hib en-Rafib al-Malik recevra les personnages de bonne grâce, pour peu que le groupe sache se tenir. Il sera formel : ledit ouvrage (en fait une sculpture animée que les anciens appelaient « **Mobile** ») ne lui appartient plus. C'est un Baronnet passionné mais âgé, du nom de **José Balsamo Hazat**, qui se porta acquéreur il y a trois ans, en 4996, lors d'une visite diplomatique. Si Hakim s'en souvient, c'est parce que le nommé Balsamo, en plus d'être très charismatique, prétendit venir de l'intérieur de terres abandonnées par le Pancréateur – plus précisément, d'une certaine cité, au sud-est : **Cap-Défi** dans le continent de Phobin.

Après renseignements auprès des habitués du Moyeu ou balade à la taverne d'Hazred (cf. le scénario *Une cargaison en or* pour plus de détails sur ce bouge) pour y obtenir des cartes, le groupe arrivera à Cap-Défi via glisseur ou vaisseau : la balade à cheval jusque là-bas est fortement déconseillée. Elle reste possible si vous en faites une campagne et que les périls des Terres Sauvages vous conviennent, cela dit.

Cap-Défi est une ville bâtie sur l'espérance et la volonté de vivre un monde meilleur sur Pandémonium. Loin des incessantes suppliques des mendiants et l'ombre planante de la mort, l'atmosphère régnant sur la ville est digne de celle des pionniers : les gens ici sont travailleurs et préfèrent retrousser leurs manches que dépendre d'autrui. Bien sûr, ils ont aussi compris les vertus de l'entraide et de l'amitié désintéressée. Une dette se remboursera toujours, même si son paiement se réalise quand on ne l'attendra plus : c'est une question d'honneur pour les habitants de Cap-Défi. Et personne ne se retrouve seul à la peine : il y a toujours des bras secourables prêts à faciliter l'intégration des nouveaux venus. Interrogés au sujet de Balsamo, ils indiqueront une petite tour à flanc de colline dominant la ville et le port : la résidence du Baronnet Hazat.

José Balsamo Hazat est un vieil homme aujourd'hui fatigué, qui garde cependant une certaine fougue lors de la mention de l'œuvre de sa vie : une collection unique, composée des objets et artefacts ayant eu un lien plus ou moins éloigné avec les pratiques mystiques.

Sa tour, ornée d'un magnifique jardin intérieur, est fermée par une antique grille qui ne s'ouvre qu'avec réticence et seules des meurtrières servent de fenêtres. Une petite cloche sert à se faire annoncer auprès du maître de céans, seul résident du bâtiment. Derrière les vieilles pierres, la tour s'élevant ici depuis aussi longtemps que l'on se souvienne, s'étale un mobilier de style baroque dont les bois précieux jadis resplendissants ont désormais une patine usée. Les dorures ne peuvent plus cacher un certain délabrement et bien des pièces sont emplies de bibelots inutiles : certaines de vieilles poupées, d'autres de divers services de tables, etc. Les tableaux familiaux sont à la gloire des Hazat et d'honorables ancêtres posent en pied dans des habits militaires au style désuet. Sous les tableaux, quelques inscriptions : « Porte de Stigmata », « Passe de Sutek », des noms d'anciennes batailles ou escarmouches auxquelles ces anciens guerriers participèrent. En fond de chaque tableau, le symbole de l'Eglise : le Pancréateur veille sur leur mémoire...

Le Vishan de José :

José finira par leur montrer ce que le groupe demande : une carte d'un métal inconnu, de 9cm sur 6cm pour 1mm d'épaisseur, lisse et dépourvue de toute inscription. Après une légère pression sur le centre de la carte, celle-ci libérera huit autres plaques identiques ayant pour centre la première. Un symbole Annunaki se dessinera sur la première « carte » : ☿.

Bientôt des sphères pleines se formeront, tournant sur elles-mêmes, et des cercles métalliques aux ornements complexes entameront une sorte de danse hypnotique entre les sphères, le tout à 15cm au-dessus du plan métallique. Lequel aura divers symboles Ur qui s'afficheront aléatoirement, du moins semble-t-il... Cela ressemble fortement à la carte d'un système et au passage décrit dans la disquette. Toutefois, les symboles affichés n'y étaient pas.

José était en train de jouer d'un vieil orgue quand le groupe arrive. Qu'ils préviennent l'hôte ou pas, celui-ci les accueille comme s'ils étaient de vieux amis attendus de longue date. Il s'empresse de leur faire visiter sa collection, déclarant avec fierté qu'il n'y a aucun ouvrage : la nature même de l'écriture est trop sujette à caution en certains domaines, selon lui, tandis que les objets prêtent moins le flanc aux interprétations... Et le noble leur détaillera alors certains de ses articles les plus fameux : là, une vieille lance, d'aspect simple et incommensurablement âgé (plusieurs millénaires selon lui) qui aurait versé le sang d'un Ur, rien de moins ! Plus loin un bol en cuivre où se serait abreuvé un sage Ur-Obun, avant de se lancer dans des sermons philosophiques sur la nature de l'Homme, du nom de Lhan vo Khanash. Là encore, un vieil anneau d'acier aux trois serpents entrecroisés se dévorant mutuellement, qui aurait appartenu à un Tarquis autrichien, lequel aurait écrit une thèse avec pour titre : « Du Bien et de son contraire, le Mal ». Tous ces artefacts ont leurs propriétés cachées, mais José ne les détaillera pas.

Les PJs n'ont alors plus qu'à étudier le Vishan de José... et la comparer avec les notes tout aussi obscures de la machine pensante. Ils peuvent passer tout le temps qu'ils veulent dans la tour, tant qu'ils n'y dorment pas ou ne se restaurent pas (un en-cas ou autre sera accepté, et même offert, mais pas un repas à cinq, il y a des auberges pour cela), bercés par la symphonie étrange que joue José : un requiem qui semble parfois tenir des accents sulfureux. Celui-ci, d'ailleurs, a de moins en moins sa tête - à part nettoyer scrupuleusement sa collection et jouer, rien ne semble compter à ses yeux. Il lui arrive aussi bien d'oublier de se laver et de se changer que de s'absenter tard dans la nuit ou de prendre un repas... Par contre, il est hors de question pour lui de se séparer de sa collection, seul vestige de son patrimoine familial dont il est le dernier descendant. Et son hospitalité généreuse pourrait poser au groupe un cas de conscience, quant à s'emparer du Vishan.

Nos vaillants aventuriers devront alors faire un choix de conscience, qui finalement leur sera épargné : alors qu'ils vagabondent dans les rues de Cap-Défi (le noble hazat ne fait pas de repas de midi) en discutant de la conduite à suivre, ils se trouvent pris pour cibles par un tireur embusqué. Après quelques instants à couvert, (on leur tire dessus avec le calibre approprié à vos goûts de MJ) ils entendent un cri et un homme chutera d'un toit voisin. Une forme svelte le suivra jusqu'au sol : une superbe humaine (**une Thana en fait** – dont vous saurez tout en fin de scénario) qui rengaine ensuite une courte lame droite. Elle les salue puis s'éclipse rapidement. Le temps que les PJs arrivent jusqu'au corps de leur agresseur, elle sera déjà loin : un glisseur l'attendait à quelques pas de là. L'agresseur n'a aucune marque physique distinctive, si ce n'est qu'il est bien bâti, bien armé et porte un équipement qui n'est pas sans rappeler la Maison Décados...

Tôt le lendemain, la mystérieuse et charmante étrangère les réveillera pour aller chercher le Mobile. Arrivés sur place, il faudra que l'un des membres du groupe (ou la Thana) s'introduise dans la tour, car personne ne répond. Escalade en vue, jusqu'au toit, puis ouverture de la grille de l'intérieur. Arrivés dans la cour, la Thana leur indiquera le jardin. Là, le Baronnet se fait doucement mais sûrement dévorer par ses plantes carnivores favorites. Le Mobile est absent, bien évidemment. Au dehors, la foule en colère arrive pour faire justice après avoir suivi les traces de sang. Comment, on ne vous a pas parlé de la longue traînée sanglante qui aboutit à l'entrée du manoir ? Elle mène à José, mais aussi aux oubliettes de la tour. Là, au milieu de cornues et alambics, des corps éviscérés pendent, offrant une réponse muette aux disparitions qui frappent Cap-Défi depuis trois ans... Si vous vous sentez courageux, vous pouvez rallonger la sauce et faire enquêter le groupe sur ces meurtres : bienvenue dans le « Vidocq » de Fading Suns !

En tout cas il est temps pour le groupe d'aller voir ailleurs si le Pancréateur y est et devant la foule avide de sang, Criticorum semble un bon choix. Que le groupe emprunte donc le glisseur de Balsamo pour filer jusqu'au vaisseau. Si les PJs estiment que l'affaire devient trop corsée et s'en plaignent auprès de Sahl', elle se contentera d'un très plat, voire atone « *c'est vraiment tragique pour lui* » et de leur offrir 30 000 Fénix au lieu de 10 000 s'ils poursuivent et réussissent. La Thana se fera un plaisir d'accompagner les PJs lors de leur périple.

Acte IV - Achéon

Sic Venenum :

Achéon est la capitale de Criticorum et c'est dans une pollution effarante que le groupe met pied à terre. Hormis pour les puissants, dont les tours étincelantes s'élèvent comme les griffes de quelque démon endormi au-dessus de sa proie, c'est le lot de tous de respirer la sanie puante qui sert d'air à la capitale. Là, le groupe a un début de tâche facile : tous les habitants connaissent plus ou moins **Vigo le Balafre**, son chien noir et ses prophéties apocalyptiques. Les plus cyniques disent que c'est forcément un bon prophète vu qu'il n'annonce que le malheur. Le groupe se rendra donc à l'auberge de l'Évêque Maudit où réside le moine, perdant en chemin la trace de leur coéquipière thana qui se fondera dans la foule du spatioport.

Approcher Vigo et son chien n'est pas une mince affaire : pour avoir un entretien personnel, il faut d'abord passer par son garde vorox surarmé, engoncé dans une armure et d'aspect suffisamment dissuasif pour que seul un fou veuille ouvrir les hostilités. Cela fait, il reste à obtenir un rendez-vous : le moyen le plus simple reste de mentionner le Vishan. À partir de ce moment, ils auront toute l'attention du « Prophète noir » : Vigo leur ouvrira son office religieux pour discourir tranquillement du Vishan dans son sanctuaire.

Il y a longtemps de cela, alors qu'il essayait de trouver la voie du Pancréateur, Vigo qui est encore l'Hésykaste Constanius, né sur Teyr, se rendit dans l'un des plus grands édifices religieux de la même planète pour y commencer sa prêtrise. Élève brillant et studieux, sa vocation pourtant sincère s'arrête brutalement, bien trop tôt, lorsqu'il croise la route d'une Ur-Ukar mystique qui l'initie à une philosophie que l'Eglise réprouve ainsi qu'aux délices de la chair. Il endosse alors l'habit moral de défroqué et endure l'opprobre social qui marque cet état. Cependant malgré cette première erreur de parcours, il se croit destiné à la vie monacale et entre donc au monastère hésykaste de Maelestron, sur Nulpart. C'est là qu'il trouve enfin l'orientation de sa vie à partir de la lecture d'anciens extraits d'encycliques gnostiques, des écrits des mystiques venus sur Nulpart trouver la foi. Il quitte plus tard la planète, après avoir acquis sa robe de moine et se lance dans la rédaction d'un ouvrage, la « Bible des Ur ». Son livre fait scandale.

Traduit devant la cour de l'Eglise, il est condamné à quinze ans de pénitence dans la prison du monastère avesti de Criticorum. Là, il acquiert sa célèbre balafre ainsi que de nombreuses autres preuves tangibles de son repentir. Sorti de prison, ses premiers pas de moine libre le portent vers un étal où sont exposés des ouvrages. Incapable de résister à ses vieux démons, il acquiert un vieil ouvrage orné d'un symbole indéchiffrable : le Vishan. Les écrits répondent en écho aux préoccupations spirituelles de Constanius, rebaptisé Vigo lors de son chemin de croix. Il se consacre définitivement aux pratiques occultes dites sensibles, de l'avis de l'Eglise.

Actuellement, il met la dernière main à ce qui est l'œuvre de sa vie : un ouvrage détaillant les pratiques nécessaires pour prendre contact avec les Annunaki et pratiquer les sciences occultes, fondé sur ses lectures et ses pratiques comme sur ses idées dans ce domaine. À sa décharge, l'ouvrage est encore plus brillant que son premier opus sur le sujet.

Seulement, l'âge se fait sentir et Vigo/Constanius sent bien qu'il n'a plus longtemps à vivre, d'autant que la médecine avesti fut assez rigoureuse à son encontre. Assisté de fidèles, suivi en permanence par son fidèle compagnon, un robuste chien noir, il se console en se disant qu'il partira en compagnie d'un entourage plus affectueux qu'il n'espérait. Les marques de sa maladie (ou de sa corruption) commencent à se faire cruellement sentir : visage vérolé, yeux chassieux et une déformation des mains qui s'accroît. Impossible de savoir où cela s'arrêtera et il espère juste avoir assez de temps pour finir son ouvrage, au moins dans les grandes lignes. Son office est à son image : rongé par la décrépitude et la pauvreté mais témoignant d'une gloire maintenant révolue. Sur une étagère se tient une collection modeste mais de qualité indiscutable, rassemblant des écrits que certains jugeraient hérétiques sinon apostats et blasphématoires.

Interrogé au sujet du Vishan, il mettra en garde le lecteur sur les dangers de l'âme à parcourir de telles pages. Il ne s'en sert plus lui-même. Il fut un temps où il se rendait à des cérémonies antinomistes ou déviantes sur Manitou, dans le manoir d'un certain... Petrovna Blavatsky Décados. Interrogé sur ce dernier, Vigo révélera que le Comte décados est en réalité le véritable acquéreur du Vishan et que sa propre branche familiale était agonisante jusqu'à ce que le petit Baronnet qu'il était bénéficiaire du mariage opportun avec la Comtesse Tanya Li Halan, devenue Tanya Décados. C'est avec l'argent de son épouse qu'il restaura ses domaines et obtint sa puissance actuelle. Quand Vigo apprendra que le groupe vient le consulter pour comparer le Vishan à une autre source, similaire, au nom d'un employeur mystérieux, il aura vite fait de percer à jour l'identité du commanditaire et de renvoyer les PJs. Le Vorox viendra prêter main-forte si besoin est.

Après être éconduits, les aventuriers apercevront en face de l'entrée de l'office un imposant Kosaque bien armé qui semblait les attendre. S'ils pressent le pas, l'homme les suivra. S'ils se réfugient dans une auberge ou autre, l'homme attendra jusqu'à la nuit noire. S'ils vont vers lui ou sortent la nuit, l'homme les conduira ou les forcera à se rendre dans un endroit au calme où l'on peut échanger des « arguments » : combat en perspective ! Le groupe devra avoir le dessous : si besoin est, il y a plusieurs Kosaques, juste ce qui est nécessaire pour ajouter de la difficulté. C'est aussi le bon moment pour faire intervenir toutes sortes de seconds couteaux : sectes, organisations secrètes, convents occultes, etc. Quand les PJs seront au plus mal, faites intervenir la mystérieuse Thana et ses incroyables talents guerriers et psychomanciens pour que tous les agresseurs repartent la queue entre les pattes. Tous fuiront, sauf les morts bien sûr. La Thana sera légèrement blessée et il faudra songer à rentrer se soigner.

Il ne reste plus qu'à louer une chambre ou deux au Mendiant Rêveur et à élaborer un plan pour convaincre l'Hésykaste de laisser examiner son livre. La Thana restera à l'auberge pour se soigner. Au final, la meilleure solution pour les PJs est d'agir au moment où le Vorox est absent : c'est alors le moment de montrer patte blanche, de tomber les masques et de parler en toute franchise. Seulement cela ne devrait pas être très évident pour eux d'arriver à une telle solution, d'autant qu'ils ont un impératif de discrétion...

Le Vishan de Vigo :

Une fois un accord trouvé, Vigo les laissera examiner l'ouvrage, à la couverture et aux feuilles argentées et d'un métal inconnu, mais semblant similaire à la disquette et au Mobile.

Après étude, les variations sont celles-ci : on retrouve les mêmes symboles que sur le Mobile, mais seulement trois sont présents, plus diverses instructions et un principe philosophique de Zacharie pour accomplir le « Vol éclipsant », un cheminement entre les étoiles qui aboutit à l'ouverture du passage des Ur.

Ci-joint dans l'ouvrage, l'image d'un Portail de saut et celle d'un Temple en ruines sur Pentateuque avec annoté : « **Je l'ai trouvé la première, désolée Vigo, Sahl'** ». Vérifiez bien si l'un de vos PJs prend cet indice ou non.

Après transcription, ou lors de celle-ci (Vigo refusera de vendre l'ouvrage), un gaz odorant mais invisible se répandra dans l'office, faisant tomber Vigo, son chien et le groupe dans l'inconscience. Le réveil est orchestré par Vigo dont la tête vient régulièrement heurter son bureau, comme il pend par un pied à son lustre. L'office est en flammes, le moine également ; c'est un nouveau départ dans les flammes pour le groupe. Il est temps de ramasser ses affaires et de fuir au plus vite s'ils veulent échapper à la vindicte populaire, il ne fait jamais bon de tuer un saint homme... Sur le chemin ils croisent le Vorox qui rentre benoîtement à son poste. La meilleure chose

à faire est de le bousculer pour sortir vite fait de l'office. Peu de temps après, un attroupement entoure l'Evêque Maudit et chacun est requis pour combattre les flammes. Le chien noir de Vigo se tient immobile à une dizaine de pas des PJs, tel un cerbère démoniaque, et fixe leur groupe d'un air mi-malicieux mi-accusateur, avant de disparaître à une vitesse surnaturelle.

Il est temps désormais d'annoncer la bonne nouvelle à Sahl' : ils ont tous les éléments du Vishan, ceux qu'ils n'ont pas sont irrécupérables. La Comtesse les félicitera tous et leur demandera de venir lui rendre sa disquette, ajoutant qu'un chèque attend ses fidèles serviteurs, comme convenu. Elle réside au palais hawkwood de Criticorum, à guère plus d'une demi-heure en glisseur du Mendiant Rêveur. Reste à annoncer la mauvaise nouvelle : ils n'ont plus ni le Mobile, ni la disquette (dérobée pendant l'incendie) ni l'ouvrage de Vigo qui fut brûlé ou volé. Sahl' se contentera d'un avertissement : un « *Vous savez que je n'aime pas être déçue, alors ramenez-moi mon bien dans les plus brefs délais si vous ne voulez pas en faire l'expérience* » assez expéditif ou une autre menace voilée de votre cru.

Le groupe va se sentir en position délicate car il n'est jamais bon d'attirer l'attention ou le courroux des puissants. Actuellement, les seuls indices qu'ont nos aventuriers sont soit Pandémonium s'ils ne s'y sont pas encore rendus, soit Manitou où officiait Petrovna. La Thana se joindra à eux.

Acte V - Manitou Nocte Eternæ :

A présent, le groupe touche au but. Une fois posé sur Manitou, il faut retrouver la trace de Petrovna. Si les joueurs font vite, ils pourront le surprendre à la sortie du spatioport, partant dans un vaisseau avec ses gardes et ses affaires. Vu la faune ambiante de Manitou, tenter d'arrêter un glisseur en se mettant sur son passage revient à signer son arrêt de mort. Ceci dit, notre aimable Thana prendra en charge un luxueux et voyant glisseur al-malik pendant que le groupe tentera d'appeler un taxi. Elle viendra se ranger nonchalamment devant eux avec un sourire taquin - en route ! La poursuite démarre au milieu d'une circulation dense à tous les niveaux, mais le groupe a un avantage : le glisseur est rapide et a de la réserve. Vous pouvez gérer cette poursuite comme vous le souhaitez, avec les péripéties urbaines qui vous plaisent.

Plus tard, Petrovna quitte la capitale et s'enfonce dans les terres : la circulation s'éclaircit et il devient difficile de ne pas se faire repérer. C'est aux personnages de saisir l'opportunité : les al-Malik ont laissé nombre de vêtements (après tout, un al-Malik digne de ce nom ne se promène jamais sans garde-robe !) et assez de boissons dans le mini-bar pour organiser une vraie fête aérienne. Tandis que la Thana dépassera le glisseur, Petrovna aura la décadente vision de nobles al-Malik fonçant dans les terres en hurlant, grisés par l'alcool. Aucun savoir-vivre...

Du coup, notre cher Comte décados ordonnera d'augmenter la vitesse et de prendre de l'altitude. Comme le groupe est en glisseur et lui en vaisseau, le sort en est jeté : très rapidement les aventuriers ne voient plus qu'un point qui disparaît rapidement dans les nuages... S'ensuit une longue errance dans les campagnes de Manitou. Quand vous sentirez le moment venu, après moult détours et traversées de villages, apparaîtront les lumières d'un bourg - dont un cordonnier/charcutier/ébéniste loquace indiquera la direction d'un proche manoir décados, si les joueurs posent les bonnes questions.

Le manoir décados :

Il s'agit d'une luxueuse bâtisse au style décados traditionnel. Un imposant parc boisé l'entoure, lui-même « fortifié » par un muret de 3m de haut. L'entrée principale est ouverte et éclairée tout du long jusqu'à la demeure, bien que non gardée en apparence. Il serait judicieux de se poser à l'écart et de s'introduire en faisant le mur. Une fois dans les sous-bois, en vue du manoir, des aboiement retentiront : le groupe va se retrouver face à des dogues morts-vivants digne de « Resident Evil » et au maître-chien, un robuste craquenuit à la force terrifiante. Le combat se fera avec force aboiements et coups de butor, mais aucun renfort ne viendra du manoir. Après la menace éliminée, le groupe pourra s'approcher et verra un imposant vaisseau d'un noir d'ébène, réfléchissant les lumières, se poser silencieusement.

Une fois proches de l'entrée, les aventuriers verront depuis le haut des statues qui entourent la demeure un groupe important de personnes en habits noirs. De nombreux glisseurs sont posés dans la cour. Plus loin, car la porte principale est verrouillée, ils verront deux cuisiniers craquenuits à l'œuvre, avec des cadavres humains accrochés au mur. On prépare un ragoût avec mains et pieds humains...

Enfin, un petit balcon facile d'accès amènera les aventuriers dans les appartements privés de Petrovna. Lequel revêtira une robe noire à capuche et sera en possession des artefacts du Vishan quand le groupe fera irruption ! Il ne restera plus qu'à le délester de ses biens mal acquis. Seulement, le groupe sera mis en joue par un Kosaque et éventuellement quelques gardes. Petrovna récupèrera ses biens et ordonnera au Kosaque de tuer les aventuriers au sous-sol. Celui-ci les conduira à travers escaliers et portes jusqu'au lieu présumé de leur mort avec des laconiques « *Descends !* », « *Ouvre !* », et il faudra profiter d'une éventuelle distraction pour agir et retourner la situation.

Cela fait, la Thana et le groupe devront retrouver les sectateurs et Petrovna, réunis dans l'une des nombreuses pièces du manoir. A part eux, seuls des craquenuits « vivent » ici, accomplissant les tâches des serviteurs de maison classiques, ce qui promet des rencontres animées... Une fois la pièce cérémonielle trouvée, il faudra se glisser discrètement dans les rangs des antinomistes, tous en train de célébrer un rituel. Le Comte est le maître d'œuvre, à ses côtés les artefacts du Vishan crépitent et s'affolent. Comme le groupe progressera, les grandes portes s'ouvriront d'un seul mouvement et Sahl' fera une entrée théâtrale. Petrovna feindra de l'ignorer et continuera la mélodie générale mais Sahl' s'éciera d'une voix sépulcrale : « *Bla bla bla !* », couvrant les paroles de moins en moins audibles de Petrovna. Elles les répètera plusieurs fois tout en s'approchant et finira par ainsi briser la concentration des antinomistes.

« *Toi !*, s'éciera le Comte décados hors de lui, *comment oses-tu ! Je vais...*

- *Regardez-vous*, s'éciera en le coupant Sahl', *regardez, que voyez-vous ? De pauvres jouets usés cherchant une ébauche de vie à donner aux Maîtres pour la distraction d'un instant ! Croyez-vous qu'ils se présenteront à vous ? Ils ne l'ont jamais fait et ne le feront jamais ! Moi seule ai compris les énigmes des Tonnerres, moi seule ai acquis le savoir du Vishan ! Moi seule suis digne de me présenter à eux et d'être leur égale !* »

Et Sahl' fera mine de reprendre les artefacts, désormais inactifs, mais Petrovna s'interposera : « *Tu n'as pas le pouvoir de tes ambitions !* ». Sahl' commencera alors à attaquer Petrovna par le biais de pouvoirs antinomistes : « *Tu es encore plus méprisable que ces rebuts, Petrovna, car tu as saisi le sens de ces écrits et tu les souilles dans des cérémonies impies !* »

Pendant que les deux antinomistes règlent de vieux comptes, le groupe a un petit détail pour lui : il y a là une foule d'antinomistes tout disposés à envoyer les aventuriers aux tréfonds des Qlippoth... Le rituel tourne à la bagarre générale au moment où la Thana bondit sabre en avant, exécutant des bonds fantastiques, les antinomistes répliquant en déchaînant leurs pouvoirs et invoquant les démons, tandis que les seconds couteaux surgissent, sans oublier les craquenuits attirés par le fracas... Après cette titanesque bataille, il ne reste plus de Petrovna qu'une carcasse noircie et brûlée. Les antinomistes et leurs séides sont morts, il y a sans doute des blessés graves chez les PJs, la Thana est étonnamment indemne... Et ils ont juste le temps d'apercevoir Sahl' qui quitte en courant le manoir, les artefacts à la main.

Si le groupe ne bouge pas, il risque de dire adieu à sa prime, sans compter la valeur des reliques et les diverses accusations qui peuvent peser sur eux (on ne fricote pas ainsi avec l'antinomie !). Il reste un indice : Pentateuque, là où **Fenris** vendit le Vishan à Tanya Décados, là où se trouve le temple d'après l'image trouvée dans le Vishan de José... Par bonté d'âme, la Thana restera au manoir pour tout expliquer aux autorités (du moins, c'est ce qu'elle prétendra).

Acte VI - Pentateuque Hora Lupinum :

Quand les PJs arrivent en vue de Pentateuque, Sahl' a mis son vaisseau en orbite géostationnaire à la verticale du temple. Les personnages peuvent facilement la localiser s'ils ont fait le tour de la planète ou avec l'aide de leurs senseurs. Comme ils arrivent, les senseurs affolés ou les éventuels pouvoirs du prêtre ou du psychomancien du groupe révèlent qu'elle a fixé les artefacts Anunnaki sur le sol du temple. Sahl' termine son incantation : une lumière jaillit du temple et enveloppe le vaisseau ; les PJs doivent foncer dans la colonne de lumière !

Une fois cela fait (MJ prenez l'initiative s'ils hésitent : le vaisseau sera aspiré), les PJs observent par les hublots du vaisseau un système inconnu : des planètes à forte révolution tournent, la plus proche est une énorme boule de feu dix fois plus grande que Jupiter, un trou noir est en bordure de l'horizon, une tempête stellaire balaie de long en large un champ d'astéroïdes et au milieu du chaos galactique, huit Portails vont et viennent en décrivant des cercles. Il règne une atmosphère de fin du monde et d'enfer cosmique si intense que le groupe devrait se sentir presque ami de longue date avec Sahl' devant l'énormité des dangers et des merveilles qui sont à l'œuvre : ils peuvent contempler la naissance d'une étoile, voir des planètes prises dans une tempête magnétique, admirer l'extinction soudaine d'une galaxie entière et sentir vibrer des ondes d'une puissance

cosmique jamais égalée de leur vécu. Un tonnerre inhumain retentit lorsque deux galaxies fusionnent et l'horreur comme un sentiment d'allégresse retentit dans leur cœur alors qu'ils entendent l'univers parler. Ou plutôt ils entendent un Ur ou le Pancréateur émettre quelques mots qui résonnent dans tout le système autant que dans leur esprit : « SALUTATIONS ÊTRES, JE SUIS », un ton d'avertissement mêlé de joie sous-tend cette affirmation.

Sahl' ne perdra pas le nord pour autant et commencera à effectuer le « Vol éclipsant » : elle guide avec maestria son vaisseau en récitant une antique prière sathraïste et passe à chaque fois en plein centre des Portails qui s'illuminent et s'activent un par un : six, sept, huit, elle repasse par le dernier en sens inverse... Elle stoppe son vaisseau et prétend être ivre de puissance. Les PJs peuvent la voir, elle a branché la liaison vidéo : Sahl' se tient debout au bord du vide, sans combinaison aucune et ne semble pas affectée par les éléments : « *Regardez, le vide ne m'affecte pas, je suis une déesse, je suis toute-puissante !* ».

Qu'un des PJs fasse une remarque ou pas, la divinité de la Comtesse fera long feu : un soleil explosera non loin de son vaisseau, qui commencera à trembler. Sahl' vacillera, le visage convulsé d'une peur telle qu'a dû ressentir la première femme aux âges liminaires du monde en faisant face au démon originel, tandis que la voix de l'Annunaki résonnera tristement et finira en sanglots : « ÊTRE... »

Alors Sahl' sera précipitée dans le vide et commencera à être vidée de ses organes et de son sang tandis qu'une gangue de glace se formera autour d'elle. Ses restes flotteront un instant dans l'espace, puis tout sera balayé par les flammes solaires qui incinéreront le vaisseau et le corps. Il ne faudra pas que le groupe s'afflige trop du spectacle ou il en fera aussi les frais (mais après de telles merveilles cosmiques, un sathraïste pourrait mourir en paix) et sera purement et simplement incinéré. Il faut désormais faire demi-tour, quitter ce système hostile et foncer vers la colonne de lumière ! Juste avant d'être téléportés, ils entendront une dernière fois la voix merveilleuse, terrifiante et triste du Pancréateur (ou de l'Annunaki, suivant le degré épique que vous voulez mettre) : « ÊTRE. »

Puis ils graviteront à nouveau au-dessus de la planète Pentateuque : retour dans les Mondes Connus. Il est plus que probable qu'ils descendront sur la planète car leur vaisseau a de multiples avaries. Au spatioport ils rencontreront la Thana, qui prendra des nouvelles et leur donnera son nom avec un sourire : **Alestraël**. S'ils demandent pourquoi Sahl' a échoué, elle leur dira qu'il lui manquait une dernière information car celle que Sahl' possédait était fausse. Regardant l'état de leur vaisseau, elle ajoutera simplement : « Marassao ».

Epilogue :

Si le groupe se rend à cette heure-ci au lieu du temple de Pentateuque et exécute l'incantation, au besoin en se la rappelant par consultation des artefacts du temple au sol, la colonne de lumière jaillira et ils se retrouveront dans le système inconnu... Avec cette fois-ci un neuvième anneau/Portail, mais qui contrairement aux autres reste stabilisé à l'horizontale : une fois passés au travers, selon le vol éclipsant, ils disparaîtront dans un éclair sidéral. Seul le MJ sait ce que les aventuriers deviendront...