

Querelle de clochers

Un scénario de [Nathan Zelter](#)

Voici un scénario destiné à un MJ qui aime improviser, qui ne jure que par les intrigues alambiquées et qui aurait envie de faire une quasi-fin du monde (ou de faire le nettoyage au sein des PJs gros-bills pas malins). Des joueurs expérimentés sont requis, ayant une certaine capacité d'initiative, et qui sont suffisamment prudents pour ne pas foncer tête baissée face à dix Kosaques (ou qui sont alors assez costauds pour les bousculer !).

Synopsis :

Les PJs se retrouvent mêlés par hasard dans une gigantesque affaire d'espionnage où baigne l'Inquisition, après avoir fait échouer les inquisiteurs infiltrés en tentant de protéger un prêtre... D'autres factions se mêlent rapidement au jeu, car des informations de toute première importance et concernant les Décados sont devenues accessibles : le bien devient rapidement difficile à discerner du mal, car les apparences sont parfois trompeuses...

L'histoire :

Darius est un prêtre orthodoxe essayant de s'occuper du mieux possible de sa paroisse. Le problème est que ses paroissiens ne sont pas les gens les plus saints des Mondes Connus... Une partie du village travaille au fond d'une mine qui s'avère être en fait une base de repli de l'Agence Jakovian sur Rempart ! Pour l'instant, les Li Halan ne se sont rendus compte de rien – en revanche, le frère Lewong, Avestite quelque peu fanatique ayant ses entrées auprès de l'Inquisition, a découvert par hasard l'existence de ce repère. Il a donc décidé d'utiliser le prêtre (en menaçant de tout révéler et donc de condamner les paroissiens à une mort certaine et douloureuse) et de le forcer à lui réserver une petite pièce dans la mine pour son usage personnel.

Lewong y a monté un simulacre de culte antinomiste, espérant que la découverte – à la fois des Décados et du lieu de culte – conduirait à un incident « diplomatique » autorisant l'Inquisition à mener une visite sur Severus (et de là à provoquer la disparition de la Maison noble...). Mais les Qlippoth se sont intéressés à ces louables intentions : alors que Lewong achevait de monter le décor (le plus réaliste possible, pour berner les meilleurs inquisiteurs), un démon l'a corrompu et a pris le contrôle de son corps. Ce même démon a poursuivi le plan de Lewong, en apportant même quelques légères retouches pour qu'il convienne au mieux à ses désirs...

Introduction :

Les PJs sont sur **Rempart**, qu'ils soient de passage ou présents pour une raison sans rapport avec le scénario. Ils récupèrent de leurs aventures précédentes, et décident de faire quelques emplettes dans les marchés **d'Avaneir**, la capitale planétaire (allons, ne me dites pas que vos joueurs ne sont jamais amenés à faire des achats d'armes ou d'objets variés entre les scénarios !).

Les affaires vont bon train, lorsque l'un des PJs voit dans le magasin d'en face un individu (soit l'un des ennemis compris dans les défauts du personnage, soit rencontré lors d'une précédente aventure) le braquer avec une arme et s'apprêter à tirer.

Tout se passe en une fraction de secondes, alors que l'individu appuie sur la gâchette avec un plaisir certain... jusqu'à ce qu'un prêtre bien en chair dévie brusquement son arme. Parions que les PJs vont profiter de la confusion créée par la situation pour assister le prêtre qui commence à lutter. L'adversaire est mis en fuite, et le prêtre se présente : **Darius**, curé d'une petite paroisse rurale des environs d'Avaneir. S'ils ne le lui proposent pas, les PJs sont invités à venir boire un verre pour fêter ça ! Ils devraient rapidement sympathiser alors qu'ils écumant les bars du quartier marchand... Darius est très amical, refuse tout argent pour son aide, car « *les représentants du Pancréateur ne travaillent pas pour des Fénix !* ». Il raconte le fil de sa vie assez monotone, avec un entrain croissant au fur et à mesure que les pintes réchauffent son gosier, mais il écoute également avec beaucoup d'attention les récits des personnages...

L'embuscade :

C'est après plusieurs heures (et bon nombre de verres) que Darius décide de rentrer vers son presbytère. Les PJs le voient s'engager dans une ruelle sombre (ou décident de l'accompagner), lorsque l'un d'entre eux remarque une silhouette suspecte... Si les PJs ne sont pas des ingrats, ils vont tenter de faire quelque chose – sinon, l'un des « brigands » remarque les personnages, et décide qu'il faut supprimer les témoins gênants. S'ils ne font toujours rien, changez de joueurs !

Le combat s'engage donc contre ce qui s'avère être des brigands : les bougres sont masqués et savent se défendre – ils sont au nombre de un par PJ (deux pour les PJs bourrins), plus un contre Darius. L'issue devrait tout de même tourner à l'avantage des personnages, et les brigands ne demandent pas leur reste dès que la moitié d'entre eux est décimée ou hors de combat.

Les morts portent des vêtements sans aucun signe distinctif, mais deux détails peuvent attirer l'attention des joueurs attentifs : l'un des brigands décédés a de nombreux coups de soleil sur le visage et les mains (comme les Avestites qui prient dehors des heures sous le soleil de Bûcher, et ce sont les seules zones qui ne sont pas protégées par leurs longues robes à capuchon) ; un autre porte un pendentif en forme de croix du Pancréateur, barrée par une flamme (mais peut-être volé, qui sait...). S'ils ont fait un prisonnier, celui-ci refuse de parler mais ne cesse de répéter « *par le Pancréateur !* » - ce qui n'est guère banal pour un brigand de bas-niveau...

Brigand : Avestite déguisé pour ceux qui n'ont pas compris.

For 6 ; Dex 6 ; End 5 - Int 4 ; Per 4 ; Tech 3

- Compétences : corps à corps 5 ; vigueur 4 ; tir 4 ; mêlée 6.
- Armes : épée, couteau, fusil d'assaut pour deux d'entre eux (dont ils ne se serviront qu'en dernier recours, pour saturer d'éventuels boucliers énergétiques).
- Armure : cuir épais.
- Vitalité : -10 / -8 / -6 / -4 / -2 / 0 / 0 / 0 / 0 / 0

Où les choses deviennent plus complexes ...

Darius remercie le Ciel et les personnages d'avoir survécu. Il propose une prière dans son église, et leur offre l'hospitalité dans son presbytère. La nuit s'écoule ; mais dès le lendemain, les PJs reçoivent d'un messager une lettre officielle les conviant (de façon assez impérieuse : s'ils refusent de se présenter à la convocation, les Frères d'Armes viendront les chercher) à la cathédrale d'Avaneir... Tous les noms des PJs figurent, à l'exception de celui de Darius (qui est content de ne pas y figurer d'ailleurs !).

Là, un prêtre mal habillé et sale comme un pou (les connaisseurs reconnaîtront le style inimitable des Avestites) les attend nerveusement. Dès leur entrée, il les emmène dans une petite salle discrète, et les enguirlande copieusement : ils ont tué et mis en fuite des inquisiteurs agissant dans l'ombre qui voulaient arrêter un dangereux adepte des Qlippoth ! Après de longues bordées de noms d'oiseaux et de menaces, le prêtre se présente : **Père Lewong**. Les personnages ont deux options : soit ils font un « séjour disciplinaire » sur Bûcher, soit ils remplacent les inquisiteurs et deviennent les amis de Darius jusqu'à ce qu'il finisse par révéler le nom de ses complices.

Lewong précise que la voie de la fuite est le plus mauvais choix : des Frères d'Armes sont présents dans la cathédrale, et ils se feront un plaisir que de les ramener dans le droit chemin... Ces mêmes Frères d'Armes suivront d'ailleurs les pérégrinations des personnages pour s'assurer de leur soutien à l'Inquisition. Bien entendu, Lewong attend des résultats rapides, sinon... Vous l'aurez compris, les PJs devront inventer des histoires pour que Darius ne soupçonne pas le fait qu'ils ont discuté avec un inquisiteur pour une opération d'espionnage.

Les Frères d'Armes : normalement, leurs caractéristiques ne devraient pas servir – cependant, les joueurs sont parfois bornés (et ils ont tort à mon avis).

For 8 ; Dex 9 ; End 8 - Int 6 ; Per 8 ; Tech 4

- Compétences : corps à corps 8 ; vigueur 7 ; tir 8 ; mêlée 8 (et les autres compétences qui pourraient vous servir à minimum 6).
- Armes : épée électrifiée, couteau, pistolet blaster – plus un lance-flammes pour l'un d'entre eux, et le chef de peloton dispose d'un fusil d'assaut chargé avec des balles à plasma (un souvenir de Stigmata – frissons garantis !)
- Armure : cotte de mailles en plastique, Cuirasse Sainte pour le chef de peloton.
- Vitalité : -10 / -8 / -6 / -4 / -2 / 0 / 0 / 0 / 0 / 0 / 0

Si vos joueurs sont bourrins, les Frères d'Armes sont théurges jusqu'au niveau qui vous arrange. Si vos joueurs sont *très* bourrins, ils maîtrisent les arts martiaux jusqu'au niveau voulu. Les Frères sont suffisamment nombreux pour faire entendre raison à vos joueurs – et ils ont des collègues sur la planète si cela ne suffit pas...

Yiu Kidumi, petit village exemplaire de Rempart :

Darius est content de voir les PJs rentrer de la cathédrale (du moins s'il est au courant de la convocation, sinon il est content tout court). Il avale (presque) tous les bobards que ces derniers se seront acharnés à inventer – de même il est très causant, et les PJs n'auront aucun mal à rentrer dans les secrets de sa vie ; problème, celle-ci n'a rien de répréhensible...

Le village où Darius officie, **Yiu Kidumi**, ressemble quant à lui à n'importe quel village de la planète. La moitié des villageois travaille dans la mine toute proche qui rapporte des revenus conséquents, tandis que l'autre moitié travaille dans les champs. Le tout appartient à un noble Li Halan qui ne passe jamais – il est bien trop occupé par la vie de la cour de la capitale. Voici les éléments qui pourront attirer l'attention des PJs :

- De temps à autres, **un étranger passe dans le village sans que personne ne lui demande rien**. Il s'en va en direction de la mine, et repart le lendemain matin. Si les PJs le suivent, il va effectivement dans la mine. Au bout du deuxième ou troisième passage, il arrive blessé et repart plutôt bien retapé... Si les PJs interrogent Darius à ce sujet, celui-ci invente les pires mensonges : ce sont des nobles qui disposent d'actions dans la mine et qui vérifient que tout marche bien ; ou alors il a entendu parler d'aventuriers recherchant un mystérieux Vorox hors-la-loi qui se cacherait dans la mine ; et si les individus arrivent blessés pour repartir guéris, Darius se « souvient » qu'au fond de la mine on trouve une source qui guérit les blessures... Darius ment aussi mal qu'il boit bien, mais il est furieusement sympathique. Suivre les étrangers ne mène à rien : de trop près, ils remarquent leurs suiveurs et changent de route ; de trop loin, ils ont le temps de se faufiler dans une allée camouflée de la mine menant à la base secrète.
- Si les PJs s'amusent à se promener dans la mine à l'heure où les mineurs sont sensés travailler, **les galeries sont désertes !**
- Au bout de quelques jours, Darius désire s'absenter quelques heures – il refuse d'être accompagné. Si les personnages réussissent à le suivre et à rester discrets, **ils se rendent compte qu'il y a une entrée secrète dans la mine**. S'ils décident de filer Darius, ils sont stoppés dès l'entrée par des villageois qui s'avèrent bien plus aguerris qu'il n'y paraît – les PJs ont tout de même le temps d'apercevoir des murs de béton de facture récente qui évoquent davantage un bunker qu'une mine... S'ils combattent les gardiens, ils tombent sur d'autres hommes (des militaires cette fois) bien armés et plus nombreux que leur groupe. Si les PJs parviennent à passer malgré tout, rendez-vous à la section « La Base ».
- Si les joueurs ont tout raté, mais que vous avez quand même envie qu'ils continuent ce scénario, Lewong vient à leur rencontre pour leur expliquer **qu'un Frère d'Arme a repéré une entrée secrète dans la mine**. Aux personnages d'aller explorer...

Interrogé sur cette étrange installation enterrée, Darius craque et explique qu'il s'agit d'une base de repli des Décados de l'Agence Jakovian. Lui-même a découvert cela il y a quelques années déjà, et il a décidé de garder ceci secret pour sauver la vie des villageois (ils ont beau être des hommes à la solde des Décados, ils n'en restent pas moins ses paroissiens). Cependant, il ne parle pas de Lewong et du chantage odieux exercé par celui-ci, sauf si les personnages ont le nez fin et qu'ils insistent suffisamment sur certains points. Il refuse dans tous les cas de les emmener dans la base – de toute façon, ce n'est pas lui qui décide...

Les gardiens de la base : prenez les caractéristiques des brigands, et rajoutez à chacun un fusil d'assaut.

Mission impossible ?

Les PJs devraient logiquement aller faire un rapport sur leurs découvertes à Lewong, contents qu'ils sont d'enfin se débarrasser de l'Inquisition ! Mais cela ne suffit pas à l'Avestite : il leur ordonne de poursuivre leur infiltration et d'entrer dans la base. Si jamais ils ne sont pas satisfaits de leur sort, des Frères d'Armes attendent à la sortie et ils se feront une joie de leur rappeler leurs devoirs envers l'Eglise.

Lewong leur promet par contre le soutien d'un petit groupe d'Avestites « peu expérimentés mais très motivés » dès qu'ils auront des éléments tangibles.

La base :

Laissez les joueurs préparer leur expédition – ils finiront par se décider et à arriver à la base après plusieurs plans. La logique voudrait qu'ils choisissent un moment où les villageois mineurs se trouvent dans le village – la nuit en somme.

Dans ce cas précis, les trois quarts de la garnison présente dans la base sont en veille – il ne reste donc qu'un effectif réduit pour surveiller ce vaste bunker aux couloirs interminables et aux pièces multiples. On y trouve un atelier d'entretien des armes, un autre pour les composants cybernétiques, des salles d'entraînement (dont une à gravité variable et une autre à degré d'oxygène modifiable), des salles entières destinées à stocker des archives (avec divers dossiers sur des personnalités de Rempart et sur les intérêts décados), quelques véhicules militaires ou civils modifiés parqués dans un garage donnant sur une entrée camouflée, et enfin un dédale de zones inexploitées parmi lesquelles une pièce où Lewong a entreposé tout son décorum – y accéder est très facile, le prêtre a volontairement laissé traîner quelques traces de sang sur le chemin et dans les couloirs abandonnés, traçant des signes cabalistiques.

Le tout (malheureusement pour les PJs) est très bien protégé. Des rondes de gardes circulent environ toutes les cinq minutes dans les coursives stratégiques (qui sont extrêmement longues – il sera très difficile de s'y cacher), des caméras sont camouflées un peu partout, des petits systèmes d'alarmes sont dissimulés çà et là (voyez si des PJs disposant de connaissances technologiques se trouvent dans le groupe, sinon limitez le nombre d'alarmes de sorte que le scénario reste faisable).

Cependant, les PJs ne seront pas forcément désavantagés : les couloirs sont tellement longs, et les ventilateurs sont tellement assourdissants que les coups de feu n'éveilleront pas forcément l'attention de la garnison. Quelques combats peuvent donc avoir lieu sans que l'alerte ne soit donnée – de même, la partie abandonnée du bunker est une formidable cache et il y a même quelques sorties...

Enfin, si l'alerte est donnée, tous les gardes s'éveillent et s'équipent aussi vite que possible. Comptez en tout une trentaine de gardes décados ordinaires, quelques Kosaques en cas de joueurs bourrins, et un ou deux Golems de défense si vous vous sentez d'humeur sadique ! Bref, il faut que ce soit sportif et épique, que les PJs aient le temps de fouiller dans les archives pour comprendre que des informations cruciales y sont détenues, mais qu'en même temps ils ne puissent pas mettre la main sur de magnifiques « armes-qui-tuent-tout™ ». A vous de doser !

Garde ordinaire : en patrouille de deux en temps normal, de cinq en cas d'alerte.

For 6 ; Dex 7 ; End 7 - Int 4 ; Per 4 ; Tech 3

- Compétences : corps à corps 7 ; vigueur 6 ; tir 6 ; mêlée 5.
- Armes : épée, couteau, fusil d'assaut, quelques grenades. Plus une arme lourde par patrouille de cinq hommes (soit du gros calibre, soit un lance-flammes suivant votre inspiration).
- Armure : demi plate en plastique.
- Vitalité : -10 /-8 /-6 /-4 /-2 / 0 / 0 / 0 / 0 / 0 / 0 / 0 / 0

Kosaque : vous êtes vraiment sûr ? Bon...

For 10 ; Dex 9 ; End 10 - Int 5 ; Per 8 ; Tech 5

- Compétences : corps à corps 9 ; vigueur 9 ; tir 8 ; mêlée 10 ; torture 11 ; intimidation 8.
- Armes : sabre électrifié, couteau, fusil blaster, grenades – plus une arme lourde par unité (en général une sulfateuse pour saturer les boucliers adverses, et éventuellement faire mal).
- Armure : armure kosaque, avec masque sans visage (8d de protection – aucun malus d'utilisation à force de vivre, dormir et mourir avec). De plus, deux Kosaques utilisent des camouflages thermo-optiques (+6 en discrétion à l'arrêt, +4 en déplacement) pour prendre leurs ennemis à revers tandis que leurs collègues les arrosent au plasma et à coups d'épée.
- Vitalité : -10 /-8 /-6 /-4 /-2 / 0 / 0 / 0 / 0 / 0 / 0 / 0 / 0
- ✓ Cybernétique : tout ce qui est nécessaire pour voir de nuit et éviter d'être ébloui en toutes circonstances ; des muscles renforcés ; et tout ce qui vous semble nécessaire à une unité d'élite Décados.
- ✓ Escrime et arts martiaux : au moins autant que les Frères d'Armes (cf. plus haut).
- ✓ Et n'oubliez pas leur protection « naturelle » contre les pouvoirs psychiques et théurgiques !

Petit rappel : les Kosaques ont l'habitude de frapper un grand coup, de laisser fuir quelques adversaires et de torturer les autres pour effrayer ceux qui ne sont pas encore tombés entre leurs mains... Ils adorent le corps à corps, pour mieux intimider encore, et prendre un avantage décisif. Ils travaillent bien entendu en parfaite collaboration avec les gardes ordinaires de la Mante. En un mot, je ne souhaite à aucun PJ de tomber sur des Kosaques énervés...

Les Golems de défense :

Pas de caractéristiques, je n'ose pas imaginer que des PJs puissent les affronter... Si vraiment vous en avez besoin (je ne sais pas s'il est possible d'avoir un groupe qui résiste aux Kosaques ET aux Golems), ils sont encore plus optimisés que les Kosaques.

Les actes héroïques finissent toujours par être célèbres !

Les PJs devraient sortir du bunker salement amochés, ou au moins durement éprouvés – et s'ils ont été malins avec quelques dossiers et preuves dans les poches. S'ils commencent à essayer de monnayer les archives confidentielles qu'ils ont éventuellement dérobées (ou qu'ils en parlent aux supérieurs de leurs factions respectives), la nouvelle fait rapidement le tour de tous les services de renseignements des Mondes Connus (qui ont tous des taupes chez les voisins) !

Les Martyrs Cachés li halan ont vent des événements, et s'apprêtent à lancer une expédition pour effacer tout élément compromettant. Les Mutasih al-malik, ainsi les Hazat et les Hawkwood finissent par s'intéresser à l'affaire, bien qu'ils n'aient que peu d'attaches sur Rempart. Les Fouinards, quant à eux, se disent que ces informations pourraient enrichir leur célèbre réseau de chantage. Les groupuscules terroristes humains et xénomorphes pensent pouvoir retirer des informations très intéressantes en vue de leurs futurs attentats. L'Oeil Impérial se dit qu'il n'y a pas de raison qu'il ne participe pas à la fête... Enfin, l'Eglise (et donc le Synode Inquisitorial) tombe sur la nouvelle – c'est à ce moment précis que le Synode se rend compte qu'il n'a jamais donné de mandat inquisitorial à Lewong, et qu'il serait intéressant de voir ce que trame celui-ci.

Si jamais les PJs n'ont pas pu mettre la main sur des documents secrets, tout ce téléphone arabe n'aura pas lieu. Ils peuvent cependant commencer à raconter leurs faits et gestes à leurs supérieurs (ce qui revient à produire ce qui se passe dans le paragraphe précédent).

Et s'ils restent muets comme des tombes, un autre inquisiteur viendra les rencontrer après ce qu'ils auront dit à Lewong, et après lui avoir apporté les preuves. Cet inquisiteur leur expliquera que Lewong lui a tout raconté : il demande des précisions assez pointues sur les lieux où les documents se trouvaient, etc. (le tout en essayant bien évidemment de noyer le poisson – mais laissez une chance aux joueurs de se rendre compte qu'on essaie de leur tirer les vers du nez). En réalité, cet Inquisiteur n'est autre qu'un membre des Fouinards qui s'occupait jusque-là de mettre sur écoute les conversations dans une église (à l'aide d'un micro caché dans la sacristie) et qui a senti le gros coup venir. S'il obtient les informations désirées, les Fouinards ne résisteront pas à l'attrait de l'argent, et ils livreront le tout aux différents groupes intéressés contre espèces sonnantes et trébuchantes.

Vos joueurs devinent le coup fourré ? Et bien, pour l'intérêt du scénario, tout le monde va l'apprendre ou presque, malgré tout. Car Lewong a tout intérêt à ce que ça se sache pour la suite de son plan (cf. plus bas), et il lâchera le morceau à un panel de personnes soigneusement sélectionnées, qui le répéteront à d'autres, etc. à moins que vos joueurs n'anticipent (et dans ce cas, vous êtes suffisamment expérimenté pour adapter la suite du scénario).

La Sainte Inquisition (la vraie cette fois) :

Maintenant que Lewong les a remerciés et leur a dit que tout était prêt pour confondre publiquement Darius et les villageois – une fois l'information parvenue au Synode de Teyr-Sainte – les PJs vaquent de nouveau à leurs occupations autrement plus classiques.

Ils essaieront peut-être de sauver Darius en lui intimant de partir (bien que Lewong le leur ait formellement interdit, sous peine d'être de nouveau coincés par l'Inquisition), mais celui-ci leur répondra qu'il n'a pas peur, car il sait que sa cause est juste : il a protégé des villageois, et le fait que ces derniers travaillent pour des Décados n'est pas un crime. Si les PJs viennent à parler de la salle de culte antinomiste, il s'agit pour Darius d'un coup monté destiné à le faire sauter avec les Décados et à décrédibiliser ces derniers de façon définitive. Il semble ne pas mentir et il est prêt à assumer ses actes. Il n'en veut en aucun cas aux PJs, qui ont agi selon lui dans le sens de la droiture et en fonction de leurs idées.

Dans tous les cas, alors qu'ils commencent à profiter à nouveau du climat printanier de Rempart et d'Avaneir, un autre prêtre (un Orthodoxe « rouge » cette fois) les rejoint alors qu'ils sont dans la rue : il désire leur parler. Il se présente à eux : **Xavier Juan Eduardo de Hazat**, le deuxième enfant de sa famille à être entré dans les ordres. Il est membre du Synode Inquisitorial (ce qui devrait laisser les personnages relativement blasés, voire inquiets à l'idée de devoir encore obéir pour enfoncer Darius) et il leur explique aussitôt que Lewong n'a

jamais eu aucun mandat inquisitorial au sujet de cette affaire (là, les joueurs devraient être surpris, sinon, oubliez ce scénario, car j'aurai du mal à faire plus gros rebondissement !).

Plus tard, Xavier leur dévoilera que la petite escapade dans le bunker des Jakoviens a fait grand bruit : il semblerait que les Martyrs Cachés aient d'ailleurs tenté par la suite d'y pénétrer pour effacer certains dossiers compromettants, mais qu'ils s'y soient cassé les dents face à des défenses renforcées... Cependant, l'Agence Jakovian devrait évacuer le bunker sous peu – après tout, leur base n'est plus vraiment secrète. Ce qui signifie que les documents vont forcément transiter. Hors, nous sommes **en pleine saison de Carnaval** – les gens sont masqués et il est facile de faire passer des documents dans une ruelle à l'écart tout en restant anonyme.

Si Xavier explique tout cela aux PJs, c'est qu'il a deux objectifs (et il ne les leur cache pas) :

- D'une part, ces documents peuvent être de premier intérêt pour le Synode Inquisitorial, afin de faire le ménage chez certains hérétiques.
- Mais surtout, il est probable que Lewong dévoile enfin son jeu – l'Inquisition pourra alors comprendre un peu plus quels sont véritablement ses plans.

Les PJs devraient pouvoir approcher plus facilement l'Avestite que nul autre (ce dernier connaît en effet les têtes des membres de l'Inquisition et leurs méthodes). Quant aux documents, il fera appel à ses propres hommes, les PJs n'auront pas à intervenir d'ici là (à moins que leurs supérieurs ne l'exigent, ce qui devrait corser le tout encore un peu plus). Le Carnaval aura lieu dans trois jours.

Et les Jakoviens dans tout cela ?

Prendre les Décados pour des ignares, en plein milieu d'une intrigue d'espionnage, serait une grossière erreur. Ils ont évidemment découvert que l'emplacement de leur cache avait été compromis, et ils ont décidé de tout transférer ailleurs en attendant que les choses se tassent – après avoir glorieusement tué une bonne vingtaine d'agents des Martyrs Cachés. De même, ils ont également pensé à se servir du Carnaval comme couverture.

Pourquoi une manœuvre aussi prévisible ? Plutôt que de feinter et de prendre les autres agences de renseignement de vitesse, les Décados préfèrent prendre un peu plus de risques : lors du Carnaval, ils transféreront quelques documents sans grand intérêt (car périmés) pour forcer les espions adverses à se dévoiler – espions qu'ils pourront interroger voire retourner. Ainsi, ils s'apprêtent à tendre des pièges à plusieurs reprises au cours de la soirée, afin de neutraliser le maximum d'agents. Des Kosaques intercepteront les imprudents : le Carnaval risque fort d'être mouvementé...

Mais Lewong, quel est son but ?

Comme on l'a vu précédemment, Lewong est possédé par un démon. Le but de ce démon est de faire croître la puissance des Qlippoth – pour cela, rien de tel qu'un vaste rassemblement de personnes (un carnaval par exemple), où de nombreux actes de violence seront commis (en cela, les Décados le servent involontairement) et où l'on peut collecter les âmes de personnalités importantes (les espions, les notables présents lors du Carnaval, les prêtres de l'Inquisition, sans oublier un groupuscule terroriste qui prépare un attentat) tout en affaiblissant les adversaires de la Géhenne (les prêtres et les PJs, si ces derniers collaborent avec Xavier).

Mais Lewong n'est pas idiot : il sait que les PJs et que l'Inquisition vont lui mener la vie dure. Mais il a une longueur d'avance, et il compte bien en profiter... Pour lui aussi, les risques sont importants, mais cela vaut le coup – il s'est donc entouré d'un groupe de Li Halan dissidents, adeptes des croyances d'avant la Conversion de Cardano. Il s'est efforcé de les corrompre depuis quelques temps, et aujourd'hui ils forment d'excellents esclaves, à peine conscients de leurs actes et suffisamment dépravés pour obéir aveuglément tout en sachant faire preuve d'initiative par moments.

Son plan est le suivant : ses esclaves captureront puis tueront cinq prêtres au même moment (à minuit pile, Lewong apprécie les symboliques). Pendant ce temps, lui se rendra à la cathédrale d'Avaneir (qui formera l'épicentre des cinq emplacements des meurtres rituels). Là, ils amènera les PJs (après les avoir bernés) pour qu'ils l'aident à allumer tous les cierges de l'église (afin de pervertir le lieu), comptant sur leur crédulité (qui pourrait penser qu'un rituel antinomiste pourrait se pratiquer dans une église ?).

Pour être certain de convaincre les personnages, il a manigancé tout un plan... Il a ordonné à ses esclaves les plus déments de commettre d'autres meurtres rituels – Lewong guidera les PJs jusqu'à eux, afin de les éliminer. Ce plan a deux avantages : ces meurtres créeront encore davantage d'énergie négative ; et si les PJs savent que Lewong a agi sans l'autorisation de l'Inquisition, ils croiront alors qu'il poursuit tout de même les

mêmes buts que celle-ci en pourchassant les ennemis de l'Eglise Universelle. Tout cela est machiavélique, mais on est un démon ou l'on n'en est pas un ! Et puis, les PJs ne sont pas sensés comprendre immédiatement.

Bien entendu, les Li Halan sont loin d'être stupides ...

Les Li Halan sentent bien que de multiples choses se préparent au cours du Carnaval, et ils comptent bien tenter de capter un maximum d'informations – tout en s'assurant que le Carnaval ne soit pas entaché de problèmes d'hérésie. Ils sont ainsi persuadés que si les PJs ont réussi à infiltrer le bunker décados, c'est parce qu'ils ont fait appel à des forces démoniaques ; dans l'optique des Li Halan, l'occasion est trop belle pour ces antinomistes : profiter du Carnaval afin de libérer les entités des Qlippoth. Les PJs seront donc suivis de près, afin que le pire soit évité. Les Li Halan se trompent de cible, mais dès que Lewong aura dévoilé son jeu, ils deviendront de précieux alliés.

Le Carnaval :

Ainsi, le Carnaval bat son plein, avec son lot de déguisements extravagants, de paysans se mêlant pour une nuit aux nobles dans une fête qui embrase toute la ville. De nombreux déguisements caricaturent soldats, miliciens et mercenaires – difficile de savoir si quelqu'un est armé d'autre chose que d'un bout de carton... Bref, lâchez les PJs dans cette folie extravagante !

Ils devraient avoir rapidement l'occasion de croiser des agents échangeant des liasses de papiers – parfois, ce sont juste des leurres. Parfois, ils pourront voir un agent tenter de récupérer des documents puis se faire trucher par des Kosaques dans un recoin assombri... Les personnages qui ont des ennemis ne manqueront pas de penser les croiser derrière un masque (ou de les croiser réellement si vous êtes taquin) – tout est faux, tout est artifice, rien n'est vrai ! Parfois des gens font semblant de mourir puis se relèvent, mais d'autres resteront couchés pour de bon... Les Avestites (les seules personnes à ne pas se déguiser) font du remue-ménage lorsqu'ils croisent des fêtards mimant des hérétiques – leurs lance-flammes se mélangent aux gerbes enflammées des cracheurs de feu...

Lewong balade les PJs quelques temps, puis il leur explique soudainement qu'il est sur la piste d'un rituel antinomique qui aura lieu ce soir. Il les emmène dans des lieux louches, où des les barmans déguisés murmurent quelques indices alors que Lewong use de pouvoirs théurgiques avestites (il s'agit en fait d'esclaves qui débitent ce que Lewong a préparé à l'avance, et celui-ci s'amuse – non sans ironie – à singer les rituels des Avestites). Si jamais le groupe croise des Avestites, ceux-ci se joignent à la « croisade », et ils prennent un malin plaisir à brûler vifs les leurres de Lewong.

La soirée avance : vers minuit moins le quart, une explosion retentit à proximité de la tribune des officiels. Seuls des gardes li halan sont tués : ils ont eu le temps de voir la bombe et de faire barrage de leurs corps avant qu'elle n'explode. Enfin, à quelques minutes des douze coups, les pistes des leurres de Lewong mènent soudainement vers la place de la cathédrale. C'est ici, selon Lewong, que le puissant rituel des antinomistes qu'il traque va être lancé ! Il annonce que la seule façon de contrer efficacement ce rite est de prononcer une longue prière après avoir allumé tous les cierges de la cathédrale. Le rituel est imminent : impossible de faire venir des renforts, explique t-il.

Suivant la perspicacité de vos joueurs (et les indices que vous leur aurez laissés), le rituel sera accompli par Lewong ou non. Si c'est non, Lewong prendra alors l'apparence du démon qui le contrôle et il cherchera à tuer le maximum de personnes avant de succomber au nombre. Si le rituel réussit, il ne se passera rien... Ecumant de rage, le démon exprimera toute sa colère et il luttera toute la nuit durant dans l'église. Ce sera une véritable bataille rangée contre lui !

Le démon :

Considérez qu'il a un seuil de 18 à ses jets de dé (heureusement, les malus ne tarderont pas à pleuvoir !), une armure correspondant à un bouclier énergétique 5/20 (batteries illimitées tant qu'il fait des morts). Des ailes lui permettent de voler dans toute la cathédrale, et il résiste magnifiquement à la plupart des rituels occultes. Enfin, il dispose d'une cinquantaine de points de vie et de tous les pouvoirs psychiques de flux d'énergie.

Une façon toute simple de le rendre aussi inoffensif qu'un diabolotin : éteindre tous les cierges. Mais intelligent comme il est, il pourrait fort bien faire semblant de disparaître pour revenir en force – pour cela, il utilise la même méthode que les Portails de Saut, mais sans avoir besoin de porte !

Conclusion :

Le lendemain matin, les habitants d'Avaneir et des alentours se réveilleront avec une incroyable gueule de bois. Les chefs se félicitent que le pire ait été évité, puisque le démon est reparti dans son plan. Des Avestites patrouillent malgré tout, mais la Fin du Monde, c'est encore pour demain...

Le démon pourra servir de parfait ennemi récurrent dans une campagne éventuelle.

Si le rituel a été lancé, il n'a peut-être rien fait sur le coup, mais s'il avait des conséquences à terme ou sur une autre planète ?

Quant aux Décados, ils se seront amusés à « purger » les agences adverses.

Enfin, les personnages se seront fait un paquet d'amis – mais sûrement d'ennemis au même titre, s'ils ont revendu des informations compromettantes...

Le MJ est content, il a bien fait peur à ses joueurs – du moins je l'espère, sinon je ne sais plus quoi faire ! Et l'auteur du scénario est tout aussi content : 1h20 du mat', enfin bouclé ! ☺