

Des anges, des roches et Anselme Dieuleveult

Un scénario pour Arkeos avec un arrière goût de Blanc-sec et de tentacules qui entraînera les joueurs dans l'exploration de la Tour de Babel et dans les catacombes de Paris.

Les règles suivantes auront besoin d'être relu : acide, dégâts sur des structures.

Séquence pré-générique

Un piton d'une roche rouge strié de safran se dresse isolé dans le paysage pittoresque des mesas de la vallée du Grand Canyon. Au sommet se trouve un homme assis en tailleur. Il a les cheveux blonds et des dessins indiens peints sur tout le corps. Il semble en pleine méditation. Soudain la roche sous lui se soulève, l'entoure comme une couverture et l'engloutit. Il ne reste plus aucune trace de l'homme. Au loin on entend le cri d'un coyote.

Le berceau des civilisations

L'expédition

Les PJ ont été engagé pour accompagner en Irak un archéologue dans une expédition de fouille sur le site d'une des capitales de l'ancienne Mésopotamie. Lors d'une précédente expédition, Archibald Pecastaing a fouillé les restes d'une ville de construction inhabituelle pour la région et l'époque. Au centre se trouve une véritable colline de brique qui signe les restes d'une immense ziggourat. Il pense avoir trouver le site de la mythique tour de Babel. Il pense que ce temple sera gardé par des pièges, aussi il a décidé de faire appel à des spécialistes pour l'explorer.

La théorie du professeur

La ville n'a pas une localisation habituelle, elle est dehors des voies d'acheminement des matériaux de construction (brique, cèdre et un peu de roche). La zygourat (temple en forme de tour) est construite en son centre, lieu habituel du palais. De plus des murs l'entourent pour la protéger elle et non les habitations. Enfin il n'y a aucunes décorations religieuses mais des motifs à la gloire des bâtisseurs / architectes / maçons / briquiers). Tout porte à croire que ce temple a un intérêt particulier et si il est particulier ça ne peut être que la fameuse Tour de Babel.

Les participants

L'éminent spécialiste: Archibald Pecastaing

Une sommité dans le domaine des civilisations sumériennes et babyloniennes. Il a eu l'occasion de participer à des fouilles conjointes avec des allemands et s'y est fait des amis, qui ne sont pas forcément des nazis. Il voue un amour platonique à son assistante, Mlle Grimaud. De ses précédentes expéditions il a gardé le vice de fumer le narguilé, généralement en cachette dans le campement des manœuvres.

La demoiselle en détresse: Sylvie Grimaud

Etudiante inscrite cours du professeur Pecastaing, elle a été catapultée secrétaire personnelle d'Archibald après qu'il eut remarqué ses résultats scolaires et ses beaux yeux. Sous ses airs de jolie idiote elle est tout de même une étudiante brillante mais la mode cinématographique du moment impose les gourdes comme modèle de séduction. Elle flirte sans vergogne avec les personnages et minaude avec tous les mâles du groupe. Elle aime être le centre d'intérêt, elle sera même jalouse si des découvertes faites

pendant les fouilles attire l'attention plus qu'elle. Du coup elle s'isolera dans un coin de la ville et poussera un grand cri de détresse ; les personnes qui accourront découvriront qu'elle c'est cassé un talon.

On peut aussi imaginer une sous-intrigue au cours de laquelle elle sera enlevée par un chef de tribu locale qui veut l'épouser.

L'assistant libidineux: Jean Massé

Il a gravi les échelons universitaires à la force du poignet, passant d'étudiant à appariteur, puis chargé de TP, puis chargé de cours, puis assistant de cours du professeur. C'est un bon archéologue/historien mais il est dans l'ombre de son maître. Il est aussi attiré par Constance mais de manière beaucoup moins chaste. Le soir il l'espionne quand elle se déshabille sous sa tente. En fait il est assez porté sur la chose, attention aux PJ féminins! La nuit il sort discrètement visité les bordels des villages proches.

Le géologue: Pier de Groot

Cet homme est le géologue/anthropologue de l'équipe, en vérité les raisons de sa présence sont tout autres (voir encadré). D'allure austère, habillé en noir avec un chapeau à larges bords, il se présente comme étant quaker et hollandais. Il a l'esprit ouvert avec un gros penchant pour le mysticisme. Il part souvent en cachette méditer dans le désert.

L'histoire de Pier

Pier est véritablement un quaker. Il fit ces études à la prestigieuse Miskatonic University et s'intéressa plus précisément aux rites des anciennes tribus de la Nouvelle Angleterre. Certains rites d'initiation à base de jeûne et de méditation dans la nature trouvèrent un écho dans son esprit par rapport à ses propres croyances. Et il se mit à pratiquer ces rites. Au cours d'une séance de méditation/prière, sur un piton rocheux à l'élégante allure rouge veiné de safran, il vécut une expérience mystique. Son esprit en transe rentra en contact avec une entité supérieure qu'il prit pour un ange. Cet envoyé de Dieu semblait incarné dans la roche qui composait le piton. Mourant, l'ange lui confia la tâche de réveiller ses "frères" de part le monde. (Le message fut en fait mal interprété mais ne brûlons pas les étapes.) Pier sortit de transe juste à temps pour redescendre du piton avant qu'il ne s'écroule. Il changea ensuite de voie pour étudier la géologie, rassembla des documents sur l'existence de roche semblable de par le monde et entreprit de visiter les sites de lui même pour y accomplir les mêmes rites de méditation mais ne réussit jamais à les réveiller, les roches restaient inertes. Au cours d'une transe il eut une nouvelle vision qui le conduisit à poser sa candidature pour l'expédition du professeur.

Au fur et à mesure de l'avancée des fouilles il revient de ses escapades chaque fois un peu plus joyeux (ses affaires progressent). Pier est très intéressé par toutes les nouvelles techniques et l'actualité du monde en général, par moment il a des réactions bizarres, comme si il venait de vivre en reclus pendant très longtemps et découvrirait des choses banales avec émerveillement (les avions, les paquebots...). Un soir il aura une dispute avec l'assistant alors que ce dernier raconte son séjour à Paris pour les vacances (sorties, petites femmes, spectacle de cancan, nuits folles) Pier s'énerve, il trouve que c'est un lieu de perdition et de corruption des mœurs.

Rafik Alkurdi

C'est le contremaître du chantier et le seul autochtone a parlé correctement une autre langue que l'arabe. Ancien chamelier, son sens de la débrouille et sa vivacité d'esprit l'ont vite propulsé intermédiaire indispensable pour tous les archéologues étrangers de la région. Sa position de notable de la région c'est encore affermi avec l'organisation d'un petit réseau de contrefaçon d'objets archéologiques à l'usage des touristes.

Les Quakers

Cette "branche" du protestantisme vit le jour en Hollande, victime de persécution ses membres s'exilèrent en Amérique où ils fondèrent les premières colonies. Guidé par des idées humanistes ils nouèrent des liens d'amitié avec les tribus autochtones et plus tard eurent une part importante dans l'abolition de l'esclavage et la condition de la femme. Leur religion prêche que Dieu est présent dans chaque instant et dans chaque chose de la vie; ainsi qu'un contact direct des fidèles avec Dieu par la prière, sans prêtres ni cérémonies qui sont remplacés par des réunions où chacun peut prendre la parole.

Les péripéties

Les fouilles

Tout est en place : des joueurs un peu parano vont vite partir sur des fausses pistes concernant les principaux protagonistes: les escapades d'Archibald, Constance trop bête pour être honnête, Jean et son voyeurisme, les magouilles de Rafik...

Le reste du temps c'est le travail plus ou moins monotone d'un chantier de fouilles qui les attend. Les

La civilisation babylonienne

Pazuzu était l'équivalent d'un démon. Les divinations avaient une place très importante, on a retrouvé des milliers de plaquette d'argile avec d'un côté la description en détail d'un foie d'animal sacrifié et de l'autre la signification qu'on lui accordé. Les babyloniens furent les premiers à utiliser l'arc composé. Toute les constructions étaient en brique certaines émaillées de couleurs vives pour dessiner des fresques. Le cèdre est l'arbre de choix pour les constructions, il a une valeur autant symbolique, divine, qu'architecturale.

irakiens locaux font le gros oeuvre (pelletage, brouettage, tamisage, consolidation). Les personnages peuvent s'impliquer dans l'une des tâches suivantes: époussetage et extraction des objets, repérage sur une grille du plan de fouille, reconstitution des objets brisés (domaine privilégié du Professeur), mesure et dessin (sous la plume de Constance), classement et étiquetage (tâche ingrate de Jean) .

Quelques découvertes notables: une statuette de Pazuzu en terre, des plaques d'argile où sont gravés des divinations, un bas relief représentant des archers, des briques émaillés formant une fresque végétale et une étrange canne trouvée juste à l'entrée de la Tour.

La Tour de Babel, tu parles

La ziggourat prend la forme d'un quadrilatère de 90 m sur 50 m, avec sept étages de taille se réduisant (le premier est à 33 m de haut) et sur le plateau supérieur une tour carrée. La hauteur totale estimée est de plus de 90 m. Estimée car à l'heure actuelle le temple est une petite colline de brique et de gravats. En fouillant les remblais le professeur a mis a jour précédemment une entrée murée par des roches. Il a dégagé un petit espace par lequel il a aperçu un couloir qui s'enfonce dans le noir avec un squelette près de l'entrée. Squelette = danger = faire appel à quelqu'un de plus qualifié = les joueurs. Pour la petite histoire le squelette est celui d'un des architectes, mort pendant la construction et qui fut placé sur son souhait dans son chef d'œuvre. Un médecin (voir un paléontologue) repérera d'ailleurs que le cadavre présente des signes de préparation, qu'il a été étendu et qu'il s'agit de celui d'un homme âgé.

Les ennuis commencent

Le professeur a mis à jour devant l'entrée les restes d'un long bâton avec un crochet en métal au bout. Un jet de compétence en archéologie ou artisanat sera indispensable pour savoir la longueur originel du manche qui s'est décomposé.

Le couloir est suffisamment large pour que trois personnes passent de front. Au bout de quelques mètres un système très discret sur le sol va provoquer la chute d'une dalle de pierre en travers du passage. Jet d'initiative: avec 10 le personnage peut éviter, avec 14 il peut passer de l'autre côté. Pour faire monter la pression le MJ peut donner aux joueurs 3 sec pour réfléchir si il passe ou pas, en faisant le décompte à haute voix.

Sur le mur, au niveau de la dalle dans le sol qui déclenche le piège, se trouve une fente très discrète dans le mur. Si l'on y passe le crochet jusqu'au bout, qu'on le tourne d'un quart de tour ça permet d'attraper une chaîne qui tient le contre-poids de la dalle. Il n'y a plus qu'à la tirer vers soi pour que la dalle remonte.

Le couloir s'enfonce de suite dans le sol. Des salles ont été creusées, petites et fonctionnelles elles contiennent des objets de culte, un autel de divination, des plaquettes d'argile avec des relevés astrologiques.

Dans l'une des pièces les PJ auront tout intérêt à s'intéresser à une fresque à priori banale qui représente des personnages contorsionnés. L'un est à genou les bras comme une horloge et la tête sur le côté, l'autre est de profil penché en avant les jambes et bras écartés. Ça ressemble à une danse cérémoniale. Ils sont grandeurs nature.

Un grand classique indémodable

Cette pièce décorée débouche sur un palier d'où le couloir repart en descendant doucement. Le passage débouche sur une nouvelle pièce qui a comme par hasard les mêmes dimensions que celle de la fresque vu précédemment, ce que ne manquera pas de remarquer un personnage à l'œil avisé. Par contre une porte de pierre ferme l'autre extrémité. Arrivé au milieu de la pièce le piège se déclenche: des pointes de fer sortent des murs et un mécanisme qui grince de manière insupportable pour les dents fait se rapprocher les murs. Bien sûr la porte refuse de s'ouvrir. Les PJ peuvent faire demi-tour si ils sont assez rapides. Une fois que les murs sont à environ 20 cm l'un de l'autre ils reculeront pour reprendre leur place initiale, prêt à se déclencher à nouveau.

Un regard vigilant remarquera que les pointes sont disposées plus ou moins aléatoirement sur le mur. Pas tant que ça puisqu'il suffit de prendre les mêmes poses tordues que sur la fresque (et aux mêmes endroits) pour échapper aux pointes. A condition de passer deux par deux.

C'est une véritable salle au trésor qui attend les PJ au bout. Non seulement il y a des statues en or mais aussi des costumes de prêtre incrustés de pierreries et des tablettes astrologiques d'une grande valeur historique. Jusque là ça ressemble à la configuration habituelle des temples, mais celui-ci continue plus loin, comme si il gardait quelque chose d'encore plus précieux.

Derrière une tenture en décomposition se trouve un passage étroit (pour une seule personne, de profil) qui à l'air d'être creusé dans la roche bien qu'aucune trace de pioche ne soit visible.

Juste à côté de l'entrée il faut avoir l'idée de chercher une cachette secrète.

C'est l'heure du bain

Dans la cachette se trouvent des barres en bois qui ont l'air en assez bon état (d'apparence seulement !! Elles ne pourront pas tenir le poids d'un homme, mais il faut les tester pour le savoir). Il y en a trois.

Le couloir fin aboutit dans une salle assez longue mais étroite. La salle est dallée en longueur (les dalles font tout le long de la salle) sauf à l'entrée où il y a une sorte de palier, une arche sculptée décore le fond de la salle. Un examen minutieux permet de découvrir des corniches en haut du mur, allant par paire, face à face. Celles-ci permettent de placer les barres afin de s'y suspendre pour ne pas poser les pieds par terre. En fait les dalles pivotent selon un axe en longueur. Si on ne marche pas sur l'axe on risque de basculer dans une cuve d'acide qui se trouve sous la salle. Il faut donc placer une première barre, s'y suspendre, lâcher une main pour mettre la seconde, s'y suspendre, reprendre l'autre et ainsi de suite en construisant au fur et à mesure son propre pont de singe. Gare à celui qui en laisse tomber une.

La salle qui se trouve derrière est décevante par rapport à la précédente salle au trésor. Simple, elle est creusée dans la roche, des bas-reliefs reprennent les motifs extérieurs du bâtiment, ceux de glorification des métiers de construction. La seule ornementation est constituée par des colonnes de roche rouge veinée de safran réparties dans la salle, assez large pour qu'un homme puisse se cacher derrière. Elles semblent

avoir été rajouté pour soutenir le plafond et pourtant aucune ligne de joint n'est visible.

Pier entre en scène

Ces colonnes sont la véritable raison d'être du temple, qui constitue plutôt un entrepôt. Elles sont aussi ce que cherchait Pier.

La manière dont Pier va entrer en scène dépend des décisions des joueurs et du MJ. Il peut s'introduire de nuit à l'insu des PJ dans la salle aux colonnes ou surgir dans la salle alors que les joueurs y sont encore puis les neutraliser et commencer le rituel de réveil.

Pier s'assoit en tailleur au centre de la salle, il fait le signe de croix et joint ses mains pour une prière. Sa respiration se calme, il ne bouge plus pendant quelques minutes puis ouvrent les yeux, son regard est illuminé par le pouvoir d'une force de la nature à l'état brut, par la folie aussi. Il murmure quelques paroles dans une langue oublié des humains et se met soudain à s'agiter brutalement. Ses gestes frénétiques ressemble à ceux d'un noyé, ou à quelqu'un qui creuse pour remonter à la surface.

Et l'impossible se produit, les colonnes commencent à bouger et à se déplacer en ondoyant lentement!!

Pier semble se parler à lui même, il vocifère au centre du cercle que forme les colonnes qui se referment peu à peu sur lui. Il passe de l'anglais au hollandais, au latin aussi... Il est question de Dieu, d'ange endormi sur Terre, d'un prophète désigné pour les réveiller, que c'est lui le prophète, qu'il est maintenant investi d'une mission divine, que le pouvoir lui a été accordé pour accomplir cette mission.

Morceaux choisis: Le grand horloger est un bâtisseur et il est en moi... Gabriel soit avec moi, donne moi la force de ton bras vengeur... Dieu est grand, il est en toute chose! Il est dans les pierres!... Je suis Pier et sur cette pierre je rebâtirais une nouvelle église... Que les anges se réveillent, qu'ils viennent à moi... Gomorrhe périra par le soufre et par le sel...

Les colonnes de Lythos finissent par se rejoindre et se souder les unes aux autres. Pier semble être pris dedans, les PJ l'entendent encore ses cris étouffés. Puis la masse rouge et safran se hisse vers le plafond, s'y mêle et disparaît.

Et maintenant, que vais-je faire ?

Le contact de son esprit avec celui de créatures aussi étrangères à notre genre que les Lythos a fait basculer Pier dans la folie. Il se raccroche à ce qui fut un support/un guide tout au long de sa vie: la religion. Il se prend pour un prophète investi d'une mission, réveiller les autres Anges de Dieu endormi sur Terre afin que ceux-ci l'assistent de leur puissance pour accomplir sa mission apocalyptique: détruire Sodome et Gomorrhe, incarné par la Ville Eternel (qui va pas le rester longtemps si ça continue), Paris.

Les Lythos

Je resterais volontairement vague sur le sujet de leur origine et de leur nature, il ne s'agit de donner que quelques pistes de réflexion pour enflammer l'imagination des joueurs. La plupart du temps il suffit de les écouter débattre entre eux pour écrire les cases manquantes du scénario. Et puis dans cette histoire personne ne sait vraiment d'où viennent ses créatures ni ce qu'elles sont. Les Lythos s'apparentent à une forme de vie minérale amiboïde. Elles ont la solidité d'une roche de granit mais la malléabilité de la pâte à modeler. Elles ne sont pas plus intelligentes qu'un éléphant bien dressé et elles avaient dans l'antiquité la même fonction, celle de porter des charges lourdes (plusieurs tonnes) ou de s'appliquer sur une surface pour lui donner la force de la roche, un peu à la manière des fontaines calcifiantes. Voilà qui peut être une explication à la construction des pyramides, aux alignements de Carnac, aux formes étranges du grand canyon, au Machu Pichu, aux réalisations de Ousmane Sow... Elles communiquent avec leur dresseur par une forme rudimentaire de télépathie que Pier de Groot a pris pour une vision. Alors qu'elles lui demandaient

Sous la capitale se trouve des carrières de calcaire qui sont aussi le nid de Lythos. Le contact avec autant de Lythos à la fois va rendre Pier encore plus fou et lui faire perdre le contrôle des créatures.

Les joueurs doivent être complètement perdu à ce stade. Le scénario partait comme un pseudo-donjon et les voilà avec un prophète apocalyptique sur les bras sans qu'ils aient compris d'où il venait. L'explication se trouve dans la tente de Pier qui tenait un journal, comme tout bon méchant qui se respecte. A condition qu'on lise le hollandais. Il y raconte son histoire tel qu'on peut la lire dans l'encadré, ainsi que de nombreuses considérations mystiques et métaphysiques. Dans la partie la plus récente il parle de la vision qui l'a conduit à se joindre à l'expédition et de la sensation d'être près du but, sensation confirmée par ses méditations quotidiennes. Les références mystiques sont de plus en plus omniprésentes. Pour les joueurs ayant le cerveau lent il peut y avoir de nouveau une référence à la dispute avec le premier assistant.

Dans ses affaires se trouvent aussi plusieurs livres de géologie, certains ont des notes manuscrites dans la marge. Il s'agit d'endroits où l'on peut trouver cet étrange roche rouge et safran. Il y en a partout dans le monde. Dans tous ces lieux Pier a essayé de contacter les "AnGES tombés sur Terre": le Grand Canyon, les alignements de dolmens en Bretagne, des villages troglodytes en Asturies, le Mont Rushmore et ses étranges sculptures (non, je déconne)... Les notes décrivent ses échecs, à chaque fois il n'a pas réussi à entrer en contact avec les "AnGES" car ceux-ci étaient trop profondément endormi, ou mort. Les notes manuscrites sont en anglais ou tout autre langue connue des personnages.

Paris, c'est une blonde...

La traque

Dans Paris tout le monde ne parle que d'une chose: les tremblements de terre qui secoue la capitale depuis quelques jours. Ils ne sont pas de grande magnitude et n'ont pas causé de victimes mais certains immeubles vétustes se sont écroulés. Dans les cafés l'ambiance reste frivole, les gens prennent plutôt ça à la rigolade. Armand de la Trémise, président de la Société de Géologie préfère parler de glissement de terrain dans les sous-sols plutôt que de tremblement de terre.

Du coup les catacombes sont redevenues le lieu à la mode, certains gardiens, en échange d'un "don aux bonnes oeuvres de leur profession", amènent même les visiteurs dans des endroits habituellement interdit au public.

Les PJ vont devoir se débrouiller sans l'aide des autorités pour trouver l'endroit où Pier se trouve. Plusieurs moyens pour cela.

L'épicentre:

Repérer l'épicentre des secousses demande une grande connaissance technique, une carte de Paris et un relevé sismique des secousses qui ont frappé la ville.

Le guide touristique:

Les guides de Paris parle des curiosités que l'on peut voir dans les catacombes, historique et géologique et notamment d'une certaine veine de granit rouge. Par contre ils n'expliquent pas où elle se trouve.

La Société parisienne de Géologie:

Elle est dirigée par Armand de la Trémise, très en vue dans les milieux politiques et aristocratique. Il préfère cacher ce qui se passe (il sait que ce sont véritablement des tremblements de terre) plutôt que de passer pour un oiseau de mauvaise augure et profite à fond de sa nouvelle notoriété. Autant dire qu'il verra d'un mauvais oeil qu'on contredise ses théories, et renverra paître les PJ si ils lui avancent une autre version

des faits, voir même leur mettra des bâtons dans les roues grâce à ses relations dans la police si ils ont l'air de s'opposer publiquement à ses théories. Par contre si les joueurs lui font des courbettes il pourra les renseigner sur la veine de calcaire rouge veiné de safran, curiosité connu de tous les géologues français.

Le service des Mines:

Il gère l'exploitation des carrières de calcaire sous la ville, mais aussi l'entretien des anciennes carrières et champignonnières abandonnés. Ils sont très préoccupés par les glissements de terrain, l'ingénieur avec qui les PJ auront un contact redoutent ce moment depuis des années. Il n'a pas entendu parler de présence de roche rouge veiné de safran dans les sous-sols. Mais sera en mesure de fournir un plan et d'aider à trouver l'épicentre. Si les joueurs savent s'y prendre il peut aussi les accompagner.

Les catacombes

Que ce soit accompagné par un guide soudoyé, avec la clé et le plan fourni par l'ingénieur ou seuls, les PJ s'aventurent dans les catacombes.

Au détour d'un couloir, une ombre se profile, un homme portant une lanterne s'approche. TaTaTAAAA!! Surgit soudain un petit bonhomme rondouillard, avec des bésicles et une barbiche, habillé à la mode (mais d'il y a 20 ans).

Après quelques moments angoissants, une partie de cache-cache avec les gardiens et autre au choix du MJ, les joueurs vont arriver dans une carrière désaffecté depuis les tremblements récents. Il s'y trouve divers outils de forage, des pioches, un bulldozer et une grue de démolition, (vous voyez où tout cela va nous mener ?).

Une voix est audible, c'est celle de Pier DeGroot. Il va falloir tendre l'oreille pour réussir à trouver le bon chemin qui conduit à lui parmi le dédale de petits couloirs plein d'écho.

Anselme Dieuleveult

Ce vieux garçon qui habite chez sa maman (qui l'habille avec les vêtements de son défunt mari) est médium, il a ressenti l'éveil des Lythos. Il cherche dans les catacombes d'où provient cet appel. Le but de sa présence est de guider les joueurs qui se serait perdu. Il est aussi prévu que ce soit la première victime des Lythos. Au détour d'un couloir il va s'approcher d'un mur en disant « Tiens qu'est ce que c'est cette tâche rouge ? ». Il sera aussitôt recouvert par un Lythos qui laisse discernable ses traits paniqués. La panique des PJ augmentera quand il verront qu'aucune des armes qu'ils ont emmené n'est efficace pour entamer la bestiole. A ce moment ils doivent se douter qu'il faudra

Les PJ finissent par arriver dans une grande salle dont les murs, le plafond, le sol sont constitués de Lythos animés par de petites vagues ondulantes, donnant l'aspect saisissant d'un lac de pierre. Pier est au milieu sur une espèce de podium. Il est en train de vociférer en hollandais, parfois on comprend un mot en français : apocalypse, mort à Sodome, feu sur Gomorrhe... Il a l'air complètement fou, ses yeux sont creusés, ses habits déchirés, il est tout maigre. Un PJ qui a de bons yeux apercevra un léger filet de sang couler de ses oreilles. Il aperçoit les PJ et s'adresse à eux : « Soyez les premiers à périr !! » Place à l'action. Laisser les joueurs faire quelques jets de dés avant qu'il ne se rende compte que leurs armes sont inefficaces. Seul la dynamite a un effet, à condition de ne pas être trop près de l'explosion et de courir le risque que tout s'écroule, ce qui ne d'ailleurs gênera pas les Lythos.

Les PJ vont devoir opéré une retraite judicieuse dans les couloirs jusque sur le chantier, mais Pier les a devancé. Il est entouré de colonnes de Lythos qui s'interposeront si les PJ lui tire dessus. Il semble mal en point, les mains autour du crâne, il fait des efforts pour diriger les créatures. Il finira par s'écrouler, du sang sortant de ses oreilles. Si un PJ se rend auprès de lui il se rendra compte qu'il est mourrant.

Dans un dernier effort il demandera pardon aux joueurs et à Dieu, il s'est fourvoyé, l'esprit de ses créatures est trop étrange pour qu'il puisse les contrôler, ça l'a rendu fou, et il regrette maintenant tout le mal qu'il a pu faire et qu'il va encore faire. Car elles vont continuer à suivre ses ordres comme de vulgaires fourmis ouvrières, elles vont chercher à tuer les personnages puis détruire la ville. Effectivement, le temps de ce « climax » dramatique, les Lythos se sont arrêtés mais elles vont reprendre peu à peu leur marche lente et mortel. Pier poursuit : « *Mais vous pouvez encore sauver ces innocents, concentrez vous, il faut que votre esprit retourne vers la terre, que vous ne fassiez qu'un avec elle, au centre de sa vastitude vous sentirez une présence, ce sont les créatures, les Lythos. Il faudra vous accordez à elles, les accepter en votre sein comme on accepte la communion et là vous pourrez leur donner des ordres.* »

Si les joueurs comprennent quelque chose il va falloir mettre en place un cercle de défense pour que l'un des joueurs pratique la cérémonie. Mais il n'est pas facile de se concentrer lorsque le plafond s'écroule autour de vous, que vos camarades se battent à coup de bulldozer, de marteau-piqueur et de grue et que vous n'avez pas la moindre idée de ce qu'il faut faire.

Le grand final

L'initiative se joue comme d'habitude, y compris pour le joueur qui se concentre, sauf que lorsque vient son tour d'agir il doit :

1°) Réussir un jet de concentration (Sang-froid) contre une difficulté de 13. Avec des malus si jamais il est déconcentré (une attaque de Lythos, un boulet de démolition qui lui passe au dessus...)

2°) Puis rentrer en contact avec les Lythos : comme pour jeter un sort, Mental + meilleur score de Magie contre sa propre volonté, dépense de 7 points de magie

3°) Enfin il faut réussir à imposer sa volonté aux créatures par un jet de sa propre Volonté contre celle des Lythos

4°) En dernier lieu il faut donner un ordre qui ne soit pas trop compliqué pour qu'elle le fasse, sinon elles continuent sur leur lancée

Tout échec implique que le processus doit être repris à zéro. Tout échec critique implique de sombrer dans la folie. Si un joueur souhaite garder un Lythos comme animal de compagnie, mal lui en prend, le dernier jet doit être recommencé à chaque round.

Les caractéristiques des principaux protagonistes

Les Lythos

PHY 11 MEN 3 PER 4 PRE 4 // Con 3 Com 7 Hab 7 Soc 4

Aucunes aptitudes ni spécialités.

Protections: 20 Initiative 2 Volonté 5

Point de structure: spécial tant que la protection n'est pas dépassée il ne se passe rien, dès que c'est le cas le Lythos se fendille puis explose en petits morceaux.

Attaques : 1) un bon gros coup de pseudopodes dans la gueule à +9

2) le Lythos enrobe un membre du personnage, il faut faire un jet de PHY/PHY pour se débarrasser, si au bout de 1D6 rounds ce n'est pas réussi, le PJ est libéré mais son membre est devenu de pierre. Le MJ est libre de décider si il devient impotent, si il s'agit juste d'une disgrâce esthétique ou si la croûte de pierre tombera d'elle même. Je suggère que ce soit selon le temps de recouvrement.

Le bulldozer

Un test de conduite est nécessaire pour le manipuler. La pelle peut servir à frapper, considérer comme +20, il faut utiliser la Conduite pour le faire. Si elle sert à soulever une Lythos, le joueur aura l'agréable surprise de la voir se transformer en une flaque de « boue » inoffensive.

La grue de démolition

Son utilisation se fait avec Habileté pour frapper. Le temps d'inertie du balancier ne permet de le faire qu'un round sur deux, à +30. Il faut bien se rendre compte qu'un coup loupé équivaut à un boulet de 500kg qui traverse le champ de bataille.

Les marteau-piqueurs

Il faut un PHY de 7 pour arriver à les soulever. Ils s'utilisent avec Combat sans modificateur. Les dégâts sont de +10, cumulable. C'est à dire qu'au deuxième round d'attaque consécutive réussie le Lythos se fendille et qu'au troisième il tombe en morceaux.

Séquence post-générique

Un guide qui brandit une lanterne s'adresse à un groupe de touristes : « Vous remarquerez à ma droite cette sculpture faites dans la parois même des couloirs par un artiste inconnu. Vous apprécierez le rendu extrêmement réaliste de frayeur, nul doute que l'artiste était claustrophobe. Si vous voulez bien me suivre, attention à vos têtes... »

Ecrit par Alexandre DIOT, novembre 2004.

<mailto:major.paz@wanadoo.fr>