



## La menace de l'Echo Fantôme !

lundi 7 décembre 2015, par [Fredraider](#)

Les PJ arrivent dans le petit village de Beros au cours de leurs pérégrinations. Le village peut se trouver n'importe où dans l'Inébranlable mais plutôt sous un climat tempéré, le Navarene peut être une bonne solution. La première chose que les PJ doivent repérer inmanquablement à l'approche du village est l'étrange et majestueuse demeure plantée sur le faite d'une colline à proximité des mesures du village. Cette demeure a un côté « Weird », elle s'apparente à un vaste manoir victorien façonné dans l'obsidienne la plus pure, sa toiture est constellée d'antennes de différentes tailles à l'embout rond et noir faisant penser à un bizarre tapis d'aiguilles. Des arcs d'énergie bleutés courent par à coup le long de ses aiguilles.

Le village de Beros s'apparente à une bastide médiévale, l'entrée du village se fait par une immense porte. Les ruelles sont étroites et pavées. Le village doit compter une centaine d'âmes. La rue principale est l'unique rue commerçante et artisanale. Les artisans sont tous des horlogers talentueux depuis de nombreuses générations. Chacun ayant sa spécialité en matière d'outils pour mesurer le temps : horloge, pendule, cadran, sablier, montre... Ils utilisent des matériaux communs au 9ème Monde, allant du Synth de récup' au plus rare comme l'écume moulée, la pierre organique ou le Synthacier.

Dès que les PJ remontent la rue principale du village, ils sont accostés par un groupe d'hommes en armes (arbalètes et lances) du même nombre que les PJ - Profil de gardes 2(6). Salt, le chef de la troupe leur indique que leur patron un riche marchand souhaite leur parler et qu'il aurait un travail bien rémunéré à leur proposer.

Ils sont escortés jusqu'à une demeure excentrée par rapport à la rue principale, après avoir déambulé dans un labyrinthe de petites venelles, ils atteignent une petite cour qui donne sur une belle façade ciselée aux fenêtres garnies de vitraux richement élaborés. La riche demeure est encombrée de caisses et de coffres ouverts de diverses tailles. Des serviteurs s'attendent à sortir de celles-ci tout un fatras digne d'un atelier d'orfèvrerie.

Un homme à la peau noire, d'un âge certain, sa barbe et chevelure blanche contrastent grandement avec sa carnation de peau. Il a un signe particulier, ses yeux sont curieusement opalescents et leur iris à la forme d'un rouage. Il s'avance vers les PJ et leur tend la main en signe d'hospitalité.

Il se nomme Markus Khal, il est un marchand spécialisé dans la vente de Numénera. Il cache le fait qu'il est aussi un brillant Nano et artisan de Numénera temporels et Inter-dimensionnels.

Markus leur vend ce discours : « Salutations, je vous promets une belle somme de Shins car je pense que vous êtes le groupe de la situation. Ma demeure familiale est hantée, vous avez dû la voir en vous approchant du village, l'étrange demeure plantée majestueusement sur le faite de la colline proche. Un fantôme sanguinaire hante ces murs et j'ai été obligé de déménager et de louer cette demeure... » Markus peut livrer les informations suivantes aux PJ en fonction de leur questionnement :

1. Ce manoir est très ancien. De mémoire d'homme, il a toujours été là. Il appartient à sa famille depuis des générations. Il a de nombreux secrets liés aux mondes précédents dont lui-même ignore encore les tenants et les aboutissants (il cache le fait que le manoir est un observatoire temporel et inter-dimensionnel).



2. Le fantôme apparaît à des heures fixes à minuit et à midi. L'esprit est diaboliquement vindicatif et mortel, il dispose de tout un attirail d'armes de mêlée et à distance. Son apparition peut durer quelques minutes comme une bonne demi-heure et il ne quitte pas les murs du manoir. Selon Markus, il a un don d'ubiquité, il peut se dédoubler et encore le mot est faible selon lui. Le spectre a tué des serviteurs et des gardes, la fuite a été la seule option.

3. Il n'a pas d'explication sur la survenue du fantôme (c'est un mensonge mais les PJ n'ont pas les moyens de le percevoir car l'intrigue repose sur ce fait). Pour lui, le fantôme est lié au manoir, son père et son grand-père lui ont raconté que le manoir a toujours été la source de phénomènes étranges, inquiétants mais aussi mortels (ce n'est pas faux).

## L'approche du manoir

L'énorme bâtisse est entourée d'un muret de pierre blanche. L'entrée s'apparente à une petite herse en fer où se trouve une porte à taille humaine. Le jardin du manoir est majestueux, avec de nombreuses allées en gravier, avec des bancs en pierre, petits kiosques d'apparat et de nombreux cadrans solaires de formes variées. Deux escaliers en ardoise montent vers la porte d'entrée du manoir. Ils sont tous deux encombrés de tout un fatras de caisses en bois, le déménagement semble avoir été assez expéditif.

Les PJ vont remarquer un homme encapuchonné, assis sur les marches, habillé de noir, avec tout un équipement d'explorateur. Il lève les bras en signe d'apaisement.

Il s'appelle Saulz et il avouera très rapidement qu'il avait l'intention de faire un petit chapardage dans le manoir avec son copain Sung mais il a préféré faire demi-tour dès qu'il a ressenti une affreuse chair de poule récalcitrante.

Il attend le retour de son ami plus téméraire mais deux heures se sont écoulées et il croit de moins en moins à son retour. L'arrivée des PJ, le décide à quitter les alentours du manoir peut-être qu'ils croiseront la route de son ami. Il va rester un temps à l'auberge de Beros.

Le manoir compte de deux étages, chacun des niveaux compte une vingtaine de pièces. L'architecture des pièces n'est pas toujours adaptée à une habitation, la bâtisse est plus un observatoire, un lieu technologique d'un éon passé dédié à l'étude.

Toute la bâtisse semble taillée dans un bloc d'obsidienne pur, sans maçonnerie apparente. Certaines pièces sont encombrées de sphères de divers tailles et de labyrinthe de tubulures et de pendules battant la mesure. Il y a de grands couloirs qui traversent en long et en large la demeure dont le plafond est constellé d'engrenages et de rouages silencieux.

L'ensemble des ancêtres de Markus ont essayé de réchauffer l'ambiance austère et froide du lieu. Il y a de nombreux tapis épais de couleur rouge ou verte. Des rideaux lourds rouges ou verts en brocart cachent les murs noirs. De nombreux meubles en bois rare, véritables œuvre d'art ciselés de représentations d'horloges ou du changement de saison se trouvent dans les plus grandes pièces. Par endroit, des longueurs de mur sont parés de grands tableaux représentant la dynastie des Khal. Les peintures représentant Markus sont lacérées et trouées de carreaux d'arbalète.

Dans chaque pièce, il y a une horloge, aucune d'entre elles indiquent la même heure, tenter de les mettre toute à l'heure est vain, les aiguilles tournent plus ou moins vite et démarrent sur des heures différentes...

Les PJ trouveront le corps du voleur Sung non loin de l'entrée, il est mort perforé par un carreau d'arbalète et de deux blessures profondes de lame.

Dans une autre pièce, ils découvriront le corps d'un gros insecte (1,80 m. de long), un hybride d'un mille-pattes et d'une mante religieuse. Sa chitine est curieuse, presque opalescente comme le nacre d'une huître. C'est le cadavre d'un Chronal Feeder 4(12) - (Bestiaire) qui a attaqué l'écho fantôme.

Le Meneur de jeu peut lors du combat contre Syntho faire intervenir d'autres Chronal Feeder si le combat s'avère moins mortel.

## L'histoire en quelques mots

Lucant Khal était un riche marchand et Nano spécialisé dans les Numenéra spatio-temporels. La famille Khal est dépositaire d'un ancien observatoire du temps et des dimensions au village de Beros. Durant une première partie de sa carrière aventureuse, Lucant tomba amoureux d'une de ses compagnes de route et il eut un enfant de cette union, Syntho Khal. Deux ans après la naissance de celui-ci, il abandonna sa compagne et l'enfant dans une ville de l'Inébranlable. Après 20 ans de tribulations sur les routes, Lucant rentra chez lui à Beros pour administrer le domaine de son défunt père. Au village, il tomba amoureux d'une de ces anciennes amies d'enfance. Ils se marièrent et eurent un enfant, Markus Khal. L'accouchement fut funeste, le bébé malade se présentait mal. Markus recourut à l'utilisation de Cyphers, l'enfant fut sauvé par une modification génomique mais son épouse mourut en couche. C'est Lucant qui éleva seul son enfant, le traitement Cypher couplé aux énergies du Manoir eut des conséquences autant biologiques que psychologiques. Naturellement, Markus percevait des fragments des autres dimensions. Lucant chérissait son fils mais ne lui révéla jamais l'existence de son demi-frère.

Les années s'écoulèrent, Markus suivit les pas de son père. A la mort de Lucant, son demi-frère Syntho s'invita discrètement aux obsèques. Il montra à Markus, un enregistrement de son jeune père à l'aide d'un Numenéra, l'enregistrement indiquait que Lucant à sa mort remettait l'intégralité de son patrimoine à son fils unique Syntho Khal. Les demi-frères en vinrent aux mains, le savoir Nano de Markus éclipsa les compétences de chasseur de Syntho. Les attaques spatio-temporelles létales émiettaient le corps de Syntho dans l'espace et le temps. Les énergies de manoir transformèrent Syntho en un Dimensional Husk 5(15) - (Bestiaire p. 36). Lors du combat, le Numenéra qui avait consigné la parole de Lucant fut happé par les énergies spatio-temporelles.

Markus continua à étendre son riche négoce de Numenéra et à explorer l'étrangeté de son observatoire. Quinze ans s'écoulèrent avant que le

fantôme dimensionnel de Syntho puisse se manifester dans le manoir. L'écho fantôme de Syntho est ivre de vengeance et très confus. Pour lui, le combat n'est pas fini contre son demi-frère. Ces apparitions furent de plus en plus rapprochées et de plus en plus létales néanmoins Syntho est lié au Manoir et ne peut quitter celui-ci. La fuite de Markus a convaincu Syntho qu'il était désormais le maître du domaine familial. L'écho fantôme apparaît tous les jours à minuit et à midi. Il peut se manifester pendant 10 minutes comme une bonne heure avant de s'étioler dans l'espace-temps. Le Numenéra qui a consigné la voix et le visage du jeune Lucant ont réapparu avec l'écho fantôme de Syntho. Il se trouve dans le manoir, au Meneur de jeu de réfléchir où il peut se placer.

## Le dilemme

L'écho fantôme pourrait ne pas entrer en combat directement, passer par une étape de discussions assez confuses mais qui bien menées par les PJ devraient lever le voile sur le fin mot de l'histoire. Le combat contre le Dimensional Husk n'est pas évident pour des Tiers 1 néanmoins plus le groupe est étoffé et plus les chances augmentent. La GM Intrusion est pas mal à placer dans le combat, ou l'écho fantôme attaque et génère un autre écho fantôme d'un des personnages joueurs avec certaines de ses capacités. Ce deuxième écho fantôme pourrait survivre et s'attacher aux pas du PJ, le hantant d'une certaine manière et générant matière à jeu de rôle. Vous pouvez aussi rajouter un Chronal Feeder qui attaquera indifféremment écho fantôme ou PJ en fonction de l'équilibre des forces.

Que faire de la vengeance de Syntho, Lucant a réalisé son testament quand il était jeune bien avant qu'il rencontre sa deuxième épouse et qu'il chérisse Markus. Markus n'est en rien coupable de la situation néanmoins il n'a pas hésité à abattre son demi-frère pour conserver son héritage. Par ailleurs, Syntho oublié par son père et seul avait accumulé une froide et terrible rancœur... Si le groupe épargne ou pactise avec Syntho et décide de mener la vengeance à son terme par la mort de Markus, l'affaire n'est pas si simple. Markus compte



sur une dizaine de gardes du corps et il est un Nano - 5(15).