



## Du Rififi à Dôm-Ville

lundi 12 septembre 2016, par [Fredraider](#)

*Dam Raz est un Prêtre des Âges vilipendé par l'Ordre du Vrai, il doit faire amende honorable en allant vivre dans une aldéa appelée Dôm-Ville se trouvant dans la zone méridionale des Champs Célestes de Cristal Nuée. Le voyage s'annonçant risqué, il a recruté une troupe de mercenaires ou de sympathisants (les PJ) qui doivent le protéger jusqu'à sa nouvelle affectation et toucher la récompense promise.*

**Ce que savent les PJ :** Dôm-Ville est une aldéa ancienne qui attend la nomination d'un Prêtre des Âges depuis des années. Elle est sur la route de la Croisade contre les Gaiens et devient depuis peu un élément stratégique au-delà de la Dîme. Dam Raz est un Prêtre des Âges endurci, il a conscience qu'il a fauté et que sa retraite est une nouvelle chance. A demi-mot, il ne s'étend pas sur sa faute, il aurait fait muter l'ensemble d'une petite communauté dans le Navarène en utilisant hardiment un Numenéra.

Le voyage vers le Nord s'est bien passé malgré les désagrèments physiques et passagers assez commun d'un voyage à pied sur deux cent kilomètres. Les PJ ont appris à se connaître au bout de ses 10 jours de voyage. L'aventure commence quand ils sont à la dernière journée de marche de Dôm-Ville. Depuis le matin, les PJ peuvent contempler au loin, les milliers de scintillement des Champs Célestes de Cristal Nuée. Ils se déplacent le long d'une piste courant sur une crête aride en direction de l'Est. Parallèle à la crête, il y a des enfilades de concrétions verticales de roches sédimentées étranges, elles forment des colonnades antédiluviennes de part et d'autre de la crête.

**Le Nuage Noir des Âges :** vers le zénith, ils voient arrivé dans leur direction à l'allure d'un cheval au

galop, un nuage de scories noires parcouru d'éclairs violacés et silencieux. Dam Raz informe que le groupe est en grand danger de mort. Il ordonne aux PJ de rester près de lui pendant qu'il fouille vivement dans son sac-à-dos. Il dénicher une petite trousse en cuir dont il sort de celle-ci une pièce en argent éclatant parcourue de ciselures bleutées. Dans un silence de mort, le nuage va les englober, Dam Raz jette la pièce en l'air, la pièce tourne à vive allure en lévitant et gèle le temps. Le groupe semble se pétrifier dans une gangue temporelle, leur regard braqué sur le vif tournoiement argenté de la pièce flottant dans l'air. Puis le Nuage Noir passe sur eux semblant couler autour de cet écueil temporel et poursuit vivement son chemin sur la crête. La pièce ralentie et s'étiole dans l'air, le groupe récupère son autonomie et chacun s'ébroue pour stimuler les muscles endormis. Dam Raz leur indique qu'il ne faut pas traîner car cette anomalie séculaire des Eons Passés pourrait bien revenir et il ne disposait que d'un seul Numenéra pour annuler sa dangerosité.

J'ai placé cet évènement pour dynamiser le sentiment d'obligation des PJ envers Dam Raz pour que par la suite ils adhèrent plus franchement à l'aider.

**Dôm-Ville :** la petite aldéa est sise sur un piton de roche au bord d'une profonde falaise qui donne sur un panorama à couper le souffle, des miles et des miles de désert en direction de l'étourdissant scintillement de Champs Célestes de Cristal Nuée. Le Champ de Cristaux flottants est à deux cents kilomètres au nord de cette position. L'étrangeté du petit village de maisons en pierres blanches est qu'il est construit sous un dôme en Verracier transparent monumental. La première impression donne à penser que le dôme à l'air vétuste et près à se



vriller, il est encroûté de sable par endroit, couvert de salissures, comme des insectes écrasés sur un pare-brise. On peut y voir des fissures, des bris de glace dans le Verracier. Malgré cet aspect, le Verracier transparent à un bon mètre d'épaisseur et il est incassable par des moyens conventionnels. Il faudrait une source de dégâts cataclysmique pour mettre en danger la vaste structure. Il n'y a qu'un seul accès pour entrer dans le village sous cloche, il faut passer par une brisure de cinq mètres de haut à la base du dôme. L'habitat du village est très ramassé, les rues sont similaires à des venelles, les places pas plus grandes que des courtines, les bâtisses ont des toits plats avec de nombreuses passerelles.

**Le pot de bienvenue :** dès que les PJ approchent du village sous cloche, ils entendent les sonorités d'allégresse d'un orchestre. Au niveau de l'unique entrée, il y a tout un comité d'accueil pour les PJ. Plusieurs longues tables avec des victuailles et des boissons, le conseil du village en rang d'oignons applaudissant (sauf Pik) l'arrivée du groupe tout autant que les villageois. C'est Zombar qui commence par un discours de bienvenue (ponctué par des quintes de toux discourtoises de Pik). A la fin du pot de l'amitié, Zvar propose d'accueillir les PJ et Dam Raz à loger chez lui et ce gratuitement jusqu'à que le conseil octroie un logement de fonction à Dam.

**L'étrange condamnation à mort :** au matin, le premier PJ qui s'interroge sur le retard au petit-déjeuner de Dam Raz constate en entrant dans la chambre que tout le mobilier et le Prêtre des Âges sont déphasés par rapport à la réalité. Les meubles et le pauvre Dam Raz ne sont que des fantômes transparents. On ne peut communiquer que par geste avec Dam Raz, il ne comprend rien à ce qui lui arrive, il n'a rien entendu ou vu de particulier. Il ne peut quitter la pièce, dans sa dimension porte et fenêtre ne semble pas exister.. Il n'a plus qu'un peu d'eau dans sa gourde et quelques rations de viande séchées au fond de sa besace. Il a aussi peur de manquer bientôt d'air. Il compte sur les PJ pour le sortir de ce mauvais pas. Pour les plus cupides, la récompense promise pour leur protection est aussi déphasée donc il faut aider

!

**Le fin mot de l'histoire :** C'est une guerre secrète de faction opposant l'Ordre du Vrai à la Convergence ! Syvo Dris, Magister de la Convergence est l'éminence grise de Dôm-Ville depuis une bonne décennie et il n'a pas l'intention d'en changer. Il voit l'arrivée du Prêtre des Âges comme un concurrent sérieux alors il va planifier sournoisement sa mort. Bien entendu, une mort lente digne d'un adepte accompli des Numenéra.

**L'attaque de la plante carnivore géante :** Syvo a dérobé un pied-mère de dionée nomade à Pik (elle se déplace sur des tentacules épineux). Par des modifications bioniques, il a modifié la plante carnivore géante pour qu'elle attaque les PJ. Tout cela est dirigé pour que l'enquête se porte sur l'acariâtre Pik. Syvo pense que la mauvais caractère de Pik fera le reste et que le Sarracénien se défendra avec sa ménagerie végétale.

**Le conseil de Dôm-Ville dirige la destinée de l'aldéïa :** il est constitué de six membres influents et cooptés avec une charge dirigeante à vie. Les PJ apprendront peu à peu les renseignements suivants en fonction de leurs investigations.

**CYRIELLE - 4 (12) / Niveau 5** pour de nombreuses connaissances. Elle se déplace d'une manière saccadée et tremble de tout son corps, une à deux secondes de temps en temps. Elle s'occupe de l'unique librairie et bibliothèque de Dôm-Ville. Elle parle d'une voix douce et languissante. Elle ne quitte que rarement son étroite librairie surchargée de volumes, de parchemins et de cartes de la région. Elle occupe un genre de grabat sur une longue et basse étagère. Elle est en fait un automate très ancien et sa présence dans le village est immémoriale. Elle a un siège au conseil depuis que celui-ci existe mais elle n'y va quasiment jamais du fait de son handicap et son isolement désiré. Elle souffre d'amnésie et ignore tout de son passé, elle a le sentiment diffus qu'on lui veut du mal... Elle cherche à percer le mystère de ses origines et à guérir de son dysfonctionnement physiologique. Aspect : jeune fille à la chevelure blonde filasse, aux yeux d'un bleu azuréen intense, à la silhouette fine



presque androgyne. Les détails étranges, elle pèse une centaine de kilos. En la déshabillant (oui, des PJ l'ont fait), on remarque une curieuse serrure ciselée dans son plexus et des implants curieux au niveau de ses deux os iliaques.

**PIK**, surnommé le Vieux Sarracénien - 3(9) / Niveau 5 pour la médecine, pharmacopée et Numenéra.

D'entrée de jeu, j'ai été archétypal, ça marche toujours. Pik doit dégager l'idée du parfait suspect et le plus antipathique au possible.

Ronchon, acariâtre, gueulard, et surtout antipapiste notoire. Il se targuera très tôt de ne pas soutenir l'arrivée du Prêtre des Âges. Plus que centenaire, il est le médecin, sage-femme, pharmacien et amateur de Numenéra et de plantes vertes de Dôm-Ville.

Il a le soutien inconditionnel d'une grande partie de la population. Il est bien conscient de la lutte d'influence entre la Papauté triomphante et l'Ordre Sarracénien en déclin. Il ramène toutes les discussions à la politique.

Sa demeure est emplie de plantes, ses terrasses chargées de bacs à fleurs, il dispose aussi d'une vaste serre tropicale sous lumière artificielle dans le sous-sol de sa demeure. Pour sa défense, il compte sur des plantes carnivores mobiles ou d'humanoïdes végétaux.

Aspect : Gandalf en plus chafouin, au teint et à la barbe verdâtre. En toute occasion, il porte un genre de robe de chambre épaisse de couleur vert-fluo, passablement élimée et terreuse, complété d'un lourd collier clinquant frappé du symbole des Sarracéniens et d'un bâton de marche dont le haut est sculpté dans la forme d'une dionée affamée.

**RITTA ANCHI** - 4(12) / Une hideuse mutante à la silhouette inquiétante : absence de bouche, yeux blancs, cloques sur l'ensemble du crâne, peau noire tavelée [1] de taches blanches, six doigts à chaque main. Elle et une dizaine de ses disciples ont hérité de cette apparence repoussante suite à l'utilisation d'un Numenéra qu'elle avait découvert dans les tunnels. Elle est la plus ancienne du conseil, quatre générations qu'elle y siège (elle est immortelle) sans possibilité de la démettre mais la plupart du

temps, elle reste prostrée dans un coin de la pièce ou est tout bonnement absente aux sessions du conseil. Son étrangeté doit être source de suspicion mais sans exagération, abondez sur ses difformités et ses mutations, les PJ devraient se poser des questions...

**SYVO DRIS** - 5(15) / Le marchand le plus riche du village. Il tient l'unique magasin en produits manufacturés et de premières nécessités à des kilomètres et des kilomètres à la ronde. Il dispose même à la vente d'un rayonnage d'armes légères et moyennes importées de Uxphon. Il est aussi usurier, banquier et mont-de-piété mais il n'a jamais profité de ce pouvoir auprès des plus endettés, il réagit plutôt en patriarche compatissant et droit. Il passe le plus clair de son temps derrière son comptoir, le nez dans ses comptes. Peu causant, discret en affaire, il est le grand méchant de l'histoire. En fait, Syvo est un Magister de la Convergence et c'est lui qui a fomenté le terrible coup de sort contre Dam Raz. Il veut sa mort et une mort étrange et singulière. Il dispose d'une vaste cave où il y stocke ses produits les plus onéreux mais surtout sa collection de cyphers et tout un tas d'appareillages d'espionnage qui lui permet d'épier l'intégralité du village et ses alentours. Un des ses appareils permet de tisser une cage dimensionnelle de déphasage, appareil qu'il a utilisé sur Dam Raz. Aspect : de taille et de corpulence moyenne, chauve mais avec un unique catogan soigné. Il porte une veste de travail soigné mais d'un gris austère.

**ZOMBAR** - 3(9) / Niveau 4 pour les interactions sociales et Niveau 5 pour le marchandage. C'est un marchand d'esclaves installé depuis une décennie à Dôm-Ville. Son négoce est florissant, il vend de nombreux esclaves aux forces armées de la Croisade contre les Gaiens. Sa geôle est souterraine, creusée sous sa demeure et contrôlée par de terribles matons patibulaires. Il aurait quitté Uxphon pour une sordide affaire contre la noblesse, l'obligeant à s'exiler.

J'ai bien appuyé sur la notion d'esclavage, il faut le rendre antipathique malgré son aspect débonnaire.



Aspect : un grand homme adipeux à la peau noire, habillé de vêtements extravagants et coûteux, toujours accompagnés de deux gardes armés de lourds cimenterres.

**ZVAR THERAS** - 4(12) / Niveau 5 pour le maniement des couteaux à viande. L'aubergiste-boucher-charcutier du village. Son auberge est le bâtiment le plus imposant du village. Il est un vibrant défenseur de la papauté et il est très honoré de compter à la table de son auberge un Prêtre des Âges. Veuf, il s'appuie sur ses cinq filles pour le seconder à la marmite, à l'hôtellerie et au bar.

Aspect : grand échalas, sec mais musclé, à la barbe grise et broussailleuse, lunettes de soudeur, continuel sourire aux lèvres. En toute occasion, il porte un lourd tablier en cuir, orné de nombreuses poches chargées de couteaux et de ciseaux de boucher.

## Les premiers indices

- C'est Syvo qui a indiqué au conseil l'arrivée des PJ en utilisant secrètement ses appareillages d'espionnage pour que le pot de bienvenue soit à l'heure. Le conseil ne sait pas trop posé de questions sachant que Syvo est un homme plein de ressources singulières.

- Cyrielle a trouvé des appareillages d'espionnage dans sa bibliothèque et les a détruits. Cela a eu tendance à fortifier sa paranoïa latente et elle n'en parle pas. Elle a conservé les dispositifs détruits dans une boîte, ils s'apparentent à des cyphers. Des

PJ qui disposent d'implants machine/chair et/ou des Nanos et/ou des qualifiés en Numenéra peuvent interpréter leurs utilités. Elle peut en parler aux PJ qui arriveront à la rassurer sur leurs intentions (Un *roleplay* brillant avec elle peut octroyer des atouts en interactions sociales).

- L'amitié de Zvar et Syvo. L'aubergiste sait que son hostellerie est truffée d'appareillages miniaturisés d'espionnage posés par Syvo. Ils ont tous deux une grande amitié. Zvar considère que ces dispositifs le protègent et ne s'en étonne pas. Quand tous deux étaient plus jeunes, ils ont explorés ensemble des sites anciens et ce sont enrichis. C'est à cette époque que Syvo a commencé à étudier les Numenéras puis à rencontrer la Convergence à laquelle il a très vite adhéré. Cela à quelque peu éloignés les deux amis, Xvar ne souhaitait pas rentrer dans ce mouvement sectaire. Quand Zvar va apprendre le terrible coup du sort de Dam Raz, il comprend que cela est le fait de Syvo. Son amitié en prend un sacré coup. Le lendemain, il va demander une explication à Syvo. L'échange va être très houleux, Zvar demandant la libération immédiate du Prêtre des Âges. Syvo emprisonne Zvar en lui disant qu'il sera libéré quand il aura réglé l'ensemble de la problématique du Prêtre et de sa garde rapprochée.

## Notes

[1] Moucheté, piqueté, tacheté