



Chaos Psycho

Quand le Chaos s'immisce dans les têtes...

jeudi 15 septembre 2005, par [ZedroS](#)

Un peu de Chaos dans un monde de brutes, ça a du bon non ? Pour vous servir, une petite rencontre surprenante avec une manifestation du Chaos inhabituelle donnant vie à un invité des plus dérangeants (et dérangés).

Chaos Psycho

Une production de la Warhammer Team et plus particulièrement de ZedroS.

A l'étoile du matin qui, au zénith, se meurt.

Document mis à jour le 11 mars 2006

Remerciements

Grand merci à ma chérie sans qui toute cette histoire ne serait pas née. Les balades dans les champs ont du bon, enfin, je l'espère !

Merci à JyP pour sa relecture critique et hautement constructive. Vive les informaticiens !

Enfin, merci à Lyagor pour la validation, euh, non, merci à lui pour son attention et ses remarques pertinentes.

Synopsis

Il s'agit d'un événement pouvant arriver à tout groupe voyageant dans une zone montagneuse. Cette rencontre est faite pour marquer les esprits, au sens propre comme littéral.

En effet, une manifestation chaotique a lieu. Une colonne de lumière rose puis une coupole violette apparaît sur le chemin des joueurs. Enfin une

diligence fantomatique arrive sur le groupe des joueurs à toute allure, puis les traverse sans ralentir. Cependant, une fois le groupe passé, le mutant à tentacules qui se trouvait sur le toit de la diligence saute au sol et attaque. Après quelques échanges de coups, le monstre disparaît alors qu'il frappe un des joueurs. Le reste de la manifestation s'évanouit à son tour et tout semble être revenu à la normale. Ce n'est cependant pas tout à fait le cas : le monstre s'est invité « dans » un des personnages et espère bien s'en servir pour retrouver sa Némésis (l'objet de sa vengeance), ce qu'il aura sans doute l'occasion de faire dans les prochains scénarios concoctés par le MJ entrain de lire le présent document.

Des « Règles de courtoisie entre aventurier et esprit incorporé », ainsi que les moments clefs découlant de cette possession, sont donnés dans le présent document, charge au MJ d'intégrer le tout. Ainsi, cet intermède s'incorpore mieux dans le cadre d'une campagne ou d'un autre scénario. Il est cependant aisément possible de construire dessus une fin rapide à même de faire tenir le tout dans un seul scénario, mais cela gâche un peu de l'intérêt du « monstre dans le joueur »...

Au final, pourquoi un tel événement ? D'une part pour rappeler la présence constante du Chaos et de ses effets imprévisibles. L'idée est également de mettre un peu de fantastique dans la partie, des choses inexplicables et qui surprennent. Par

exemple, le monstre sur le toit de la diligence est au début « éthéré », traversant le groupe tel un fantôme, pour ensuite mieux les attaquer... Enfin, la présence de cette étrange créature dans l'esprit d'un des joueurs ne sera pas sans conséquence...

Un peu d'histoire

Tout commence il y a longtemps de cela, dans la région que traversent les joueurs. Un jeune humain, **Gerald Bertrand**, y avait commencé une petite exploitation minière, espérant bien faire fortune afin d'assurer l'avenir de sa femme **Hilde** et de leur fille. Il avait pu mettre la bague au doigt de sa belle alors même que cette dernière était également courtisée par un rival, **Albrecht Ecquert**, habitant d'un village proche. Aussi, Gerald ne voulait donner aucune raison à sa chère épouse de regretter son choix. Le minerais extrait était certes de piètre qualité mais Gerald était dur à la tâche, aussi continua-t-il à creuser toujours plus profond.

Sans le savoir, il arriva sur une poche de Pierre Distordante. Ne reconnaissant aucune valeur à cette étrange pierre, il continua son ouvrage, repoussant les gravats dans une galerie abandonnée, comme à son accoutumée.

En début de semaine, après une altercation matinale avec Albrecht, Gerald alla au fond de sa mine, creusant avec acharnement. Pour son malheur, un groupe de Skavens avait repéré la Pierre Distordante et vinrent pour s'en emparer. Ayant connaissance de la présence du mineur, un des leurs fit s'écrouler la voûte de la galerie où il se trouvait. Les Hommes Rats se dépêchèrent alors de récupérer un maximum de Pierre Distordante puis prirent la fuite, non sans abattre d'autres étaies, cassant ainsi la voûte en différents endroits. Leur précipitation était due à la venue de villageois, alertés par le nuage de poussière s'élevant de la vallée. Ces derniers tentèrent quelques temps de dégager Gerald, mais après plusieurs jours d'extractions dans des conditions difficiles ils abandonnèrent, le tenant pour mort.

Gerald, de son côté, crut qu'Albrecht était venu mettre une fin, à sa façon, à leur rivalité. Ecumant

de rage, il se trouva bloqué au fond de sa galerie la plus profonde avec pour seule ressource un petit écoulement d'eau sale. Bien évidemment, il en bût dans l'espoir de tenir le temps nécessaire aux secours de le rejoindre. Ce ne fut jamais le cas. Cependant, cette eau, dans laquelle la Pierre Distordante avait longtemps baignée, finit par transformer le mineur. Avec le temps, d'étranges tentacules poussèrent, et, toujours obsédé par sa querelle avec Albrecht, le jeune marié se fraya un chemin vers la sortie, sans s'apercevoir de ses changements corporels.

Une fois dehors, il aperçut une diligence se dirigeant vers le village. Il bondit alors dessus, afin de rejoindre au plus vite son ennemi. Les chevaux, surpris, s'emballèrent et finirent leur course dans le ravin adjacent à la route. Gerald tomba avec eux, y laissant apparemment la vie, et pendant un temps son histoire s'arrêta là.

Entre temps, Hilde finit par se marier à nouveau, avec Albrecht, ce dernier s'étant démené comme un diable pour tenter de sauver Gerald puis ayant aidé la jeune veuve et sa fille à subsister. Ils eurent une vie heureuse et d'autres enfants vinrent couronner le tout. Par la suite, les humains durent quitter la région et les descendants d'Hilde et Albrecht changèrent de lieu de résidence.

De nos jours, la volonté de Gerald subsiste. L'accident et la mort ne purent amener le repos à son âme torturée, et elle ressentit au cours des années le devenir de sa femme tant aimée. Sa colère monta, s'accumula, l'envie de vengeance devenant toujours plus pressante. Pour le malheur des joueurs, ce trop plein de rancunes finit par éclater lors de leur passage... Gerald, aidé par le Chaos et obsédé par sa fin, va alors revivre ses derniers moments. Cependant, la présence des joueurs lui offrira une possibilité de se venger, chose dont il ne va se priver !

Mise en place

Comme indiqué plus haut, les événements étranges de « Chaos Psycho » se déroulent initialement dans une zone montagneuse où il y a une faible présence

humaine. Une situation démographique commune dans l'Empire, cela ne devrait donc pas poser de problèmes particuliers.

La suite du scénario, c'est-à-dire comment les joueurs vont s'occuper de la présence du monstre dans un des leurs, est sensée se dérouler sur plus de temps, débordant du cadre de cet événement.

Quand à la composition du groupe de joueurs et/ou de la troupe qui voyage, elle est laissée à votre entière discrétion et n'a pas d'impact sur cette rencontre ou sur la suite. La présence d'un prêtre ou d'un sorcier pourrait toutefois éventuellement aider à diagnostiquer le mal, voir même y trouver un début de solution.

Dernier point, les règles : j'utilise et parle de celles de la seconde édition dans ce scénario, mais cela est parfaitement compatible avec la première. Côté vocabulaire, il est à noter que Pierre Distordante et Malepierre sont la même chose nommée différemment. C'est juste que j'assimile lentement.

Un voyage haut en couleurs

Au cours de son périple, le groupe où se trouvent les joueurs s'engage dans une petite vallée. La montagne apparaît dans toute sa splendeur, avec des pics dominant les lieux, et sa difficulté : le trajet est difficile et pénible, l'expédition monte en silence.

Chemin faisant, la vallée se creuse, puis peu à peu le chemin qu'empruntent les joueurs longe un précipice. Puis, de façon surprenante, une espèce de route semble se dessiner, large de quelques mètres, alors même que la région est des plus sauvages et que seuls quelques chemins subsistent. Des traces de roues sont même clairement visibles, ainsi que fers à cheval, combien même le sol est tout de pierre et de roc. Avancer est plus aisé, mais cela surprend et interpelle aussi l'ensemble de la troupe.

Après une petite centaine de mètres, un sifflement grinçant se fait entendre, d'abord bas puis prenant du volume rapidement. Il semble provenir de plus loin devant, plus haut sur le chemin. Sans que mot ne soit dit, l'expédition s'arrête. On peut voir mules

et hommes frissonner. Qu'arrive-t-il donc ?

Subitement, une colonne de lumière violacée s'élève au dessus de la vallée, ayant sa base environ deux cents mètres en avant du groupe, derrière un virage. Des jets de couleur rose l'encadrent et tournent autour à la manière du lierre, tandis que la colonne ne cesse de monter vers le ciel.

A nouveau sans crier gare, tout l'ensemble vire au rose tandis qu'une coupole violette à semi transparente commence à apparaître à son pied. La coupole prend alors de l'importance et sa base approche alors rapidement du groupe, tel un mur violet se précipitant sur les personnages. Toute tentative d'y échapper est vaine, l'étrange masse arrive bien trop vite. Les personnes en tête lèvent alors leurs boucliers, avec un vain espoir d'éviter le pire, mais la matière étrange glisse sur eux, les entourant pour mieux les contourner. Un jet de Peur s'impose alors. Ceux qui échouent se recroquevillent, comme pour éviter au maximum le contact avec cette étrange matière violette qui les entoure. Cette dernière continue cependant sa course de manière toujours effrénée, incorporant les êtres et les choses sans distinction aucune.

Le calme se fait alors, laissant le temps aux voyageurs de recouvrer leurs esprits. Un silence imposant règne, les paroles sont comme étouffées. Peu de temps après, cependant, une cavalcade se fait entendre. Une diligence menée par des chevaux hors de tout contrôle jaillit alors de la brume violette, déboulant à toute allure sur le chemin. Une sombre créature se trouve sur son toit, de grands tentacules jaillissant de son corps et battant les chevaux tels autant de fouets. Le tout se précipite sur le groupe à une vitesse folle.

Un second test de Peur s'impose alors avant de pouvoir réagir. Toute action subséquente pour éviter l'engin est affectée d'une difficulté élevée, tant le gouffre est proche et la diligence imposante. Quand à ceux qui échouent au test, ils sont paralysés par une crainte indicible et ne peuvent bouger.



Il est probable que certains personnages se croient alors condamnés à une mort certaine, car se faire passer sur le corps par une diligence à pleine vitesse n'est pas sans conséquence. C'est alors que la diligence arrive sur eux et, surprise, les traverse tels un fantôme ! Ne ralentissant même pas, les chevaux continuent leur galop effréné et dévalent la pente à toute vitesse. Devant cette aberration, un test de Force Mentale s'impose à toute créature traversée pour éviter d'acquiescer un point de Folie.

Quant à l'étrange attelage, il continue son chemin et se rapproche dangereusement du vide. La créature sur le toit se retourne alors, et son regard semble se fixer sur un des joueurs (prendre celui de votre choix). Le monstre saute alors au sol, et commence à remonter la pente ventre à terre. Derrière lui, la diligence finit sa course dans le vide...

Demandez alors à nouveau aux joueurs ce qu'ils font. Ceux ayant ratés leur jet de Peur ont droit à un nouvel essai pour essayer de reprendre leurs esprits. La bête, elle, continue à monter et sera sur les joueurs le round suivant. Si on tente de lui tirer dessus, elle plonge sur le bas-côté de façon à se protéger et continue sa rapide progression. Si un projectile touche, il s'enfonce dans la chair de l'étrange créature, lui arrachant une plainte... sans la ralentir !

Une fois sur eux, le monstre charge le groupe. Il attaque quiconque s'oppose à son chemin vers sa proie (le personnage de votre choix). En peu de temps, le monstre arrive sur sa victime et l'attaque à son tour. Celle-ci peut se défendre quelques temps, mais vite la bête parvient à la toucher d'une attaque rapide bien placée.

L'attaque en question fait juste assez de dégâts pour assommer le personnage touché. En somme, la bête touche la tête et fait un critique +6. Il est important que le MJ joue cette scène comme un combat normal. Alors que le personnage perd connaissance, la créature disparaît ainsi que la brume violette entourant la scène. Tout semble finir. Si les joueurs regardent à nouveau l'état du chemin, ils constatent que les traces de roues sont toujours

là. Plus surprenant, ces traces de roues et de sabots correspondent à celles de la diligence venant de passer.

Voici de rapides caractéristiques pour Gerald au cours de cette rencontre :

Profil Principal :

CC : 50, CT : 0, F : 50, E : 45, Ag : 40, Int : 33, FM : 48

Profil secondaire :

A : 2, B : X, BF : 5, BE : 4, M : 6

Compétence : Esquive (+10%)

Talents : Armes Naturelles (Tentacules), Sens aiguisés, Armure Naturelle (1 PA partout)

Le X aux points de blessures indique que la valeur en points de blessures de Gerald n'est pas intéressante, vu que son devenir est prédéterminé. Il est cependant nécessaire de jeter les dés pour plus de réalisme.

Gerald se présente sous la forme d'un humain à la peau sale et noire (du fait du minerai). On distingue également à peine ses vêtements.

Plus surprenant, à la place de ses bras, il a deux énormes tentacules verdâtres, dont les extrémités sont sanguinolentes. Cela vient du chemin qu'il s'est frayé pour sortir de la mine, mais inutile d'en faire part aux joueurs. Par contre, préciser lors du combat que les tentacules sont sanguinolents, sans en dire plus, devrait induire une psychose appréciable chez les joueurs.

Plus près de la créature, on peut apercevoir de drôles d'excroissances osseuses, sous sa peau. Cela se remarque plus aisément si on le frappe, car la peau présente une résistance inaccoutumée. De plus, ses yeux sont tels de sombres miroirs, semblables à de noires flaque renvoyant aux joueurs l'image de leur détresse.

Petits éclaircissements

La colère enfin libérée de Gerald et les mystères du Chaos ont amené celui-ci à revivre l'événement qui mit fin à ses jours. Cependant, cette fois, la présence des joueurs, dont il a fini par s'apercevoir, a changé le cours des choses. S'arrachant de ses souvenirs, il a profité de l'occasion pour prendre possession d'un corps...

Pour le moment, l'esprit qu'est devenu Gerald est affaibli. Il a dépensé beaucoup d'énergie pour entrer dans le corps du joueur et il va devoir reprendre des forces. Cependant, il a désormais un hôte dont il va pouvoir se servir, il ne lui faudra plus des centaines d'années pour être à même d'agir à nouveau, voir la partie « En bonne compagnie » plus bas pour plus de détails.

L'objectif de Gerald est de mener à bien sa vengeance envers Albrecht, ou, plus exactement, son unique descendant subsistant. Ce jeune homme, un certain **Waldemar Ecquert** habite une ville de votre choix. Gageons que le Destin (c'est-à-dire vous le MJ) y conduira l'aventurier hébergeant le monstre.

Waldemar est un Bourgeois (cf page 34 du livre de base de la seconde édition) détenant un petit commerce de denrées à peu près fraîches. Son travail lui vaut un pragmatisme bien ancré, il ne croit que ce qu'il voit. Si on lui raconte une histoire d'esprit qui s'est invité dans un corps, il sera dur à convaincre ! Pour lui qui n'a jamais vu de mutants ou de sorciers, tout cela relève de la plus pure faribole... Toutefois, son petit côté bien pensant peut jouer en la faveur des PJs : s'ils insistent sur l'aide qu'il apporterait ainsi au PJ, dont la nécessité est grande, il peut se laisser tenter parce que lui propose les joueurs.

Entre temps, Gerald ne restera pas inactif. Il tentera régulièrement de prendre le contrôle de son hôte mieux se rapprocher de l'objet de sa haine. S'il réussit à tuer Waldemar, le monstre quittera le Vieux Monde à jamais. Ce dénouement n'est cependant pas inéluctable, les joueurs pourront tenter de combattre l'esprit ou de le circonvenir, là encore la partie « En bonne compagnie », qui suit, prodiguera plus de réponses.

A noter également que tant que Gerald occupe un corps, ce dernier apparaîtra comme « enchanté » à toute personne usant de Sens de la Magie. Bien évidemment, une petite aura Chaotique émane aussi de sa personne. Par conséquent, il est possible que certains Répurgateurs s'intéressent de près à notre équipe de joyeux drilles (les joueurs) avec tous les délices correspondant pour le MJ.

Comme dit plus haut, le choix du PJ hôte est à faire par le MJ. Voici toutefois quelques possibilités :

- le personnage avec la FM et l'Int les plus faibles.
- le personnage avec le plus de points de folie.
- le personnage avec le total de points d'expériences le plus faible, car une correcte interprétation de « sa » possession lui apportera des points d'expériences supplémentaires.
- un sorcier, car Magie et Chaos vont souvent de pair...
- un joueur déterminé au hasard, après tout c'est du Chaos dont il s'agit !

Quant au chemin qui est marqué du cheminement de la diligence, cela est une facétie du Chaos. Il ne faut donc guère y chercher de sens, si ce n'est rehausser l'ambiance.

De même, la colonne puis la coupole qui s'élèvent dans le ciel ne sont là que pour introduire une atmosphère décalée. Les joueurs doivent clairement comprendre que quelque chose les dépasse amplement. Somme toute il n'y a pas de raison pour que le Chaos, avec son énergie débridée, se contente de petites manifestations du type "mutations". Place au grand spectacle ! Si jamais les joueurs ne saisissent pas bien la chose, en quoi elle consiste et pourquoi elle est là, c'est tout aussi bien d'ailleurs. Le Chaos n'a jamais trop cherché à être didactique !

En bonne compagnie

Maintenant que Gerald habite un corps, reste pour lui à en prendre le commandement. Pour cela, il doit affronter l'esprit originel du corps. Le cycle est donc le suivant : récupération d'énergie, affrontement pour le contrôle du corps, contrôle éventuel du corps par Gerald pendant un court moment puis

rebelote, car cet affrontement et l'éventuel contrôle qui s'en suit épuise les forces mentales de Gerald. Toutefois, avec le temps, Gerald devient un adversaire plus redoutable, car il rassemble de plus en plus de force.

L'affrontement a lieu dans un endroit représentant métaphoriquement le mental de l'hôte, que nous nommerons arène pour plus de clarté dans la suite. Par exemple, pour un gardien tribal elfe, l'arène prendra probablement la forme d'une clairière au plus profond d'une forêt, pour un collecteur de taxe il s'agira sans doute de son chez lui où il peut se reposer et ainsi de suite. Une âme torturée aura un champ de bataille à son image. C'est l'occasion de faire de la psychologie appliquée aux personnages !

Lorsque le combat débute, les protagonistes sont à une dizaine de mètres l'un de l'autre et doivent d'abord se trouver (particulièrement si l'affrontement a lieu dans un labyrinthe). Les lieux sont vides de toute autre créature, mais tout le reste fonctionne comme à l'accoutumée. Les combattants peuvent interagir normalement avec leur environnement.

Pendant le combat, le personnage s'évanouit et son corps est animé de tremblements. Immédiatement après l'issue du combat, Gerald prend le contrôle du corps, s'il a gagné. La durée du contrôle augmente avec le temps (plus de détails dans la partie « Règles de courtoisie entre aventurier et esprit incorporé »). Gerald sait « instinctivement » dans quelle direction se trouve « sa cible », Waldemar. De plus, il connaît son nom et son prénom. A chaque fois il cherchera à s'en rapprocher pour pouvoir l'affronter. Une fois la possession terminée, le personnage se souvient... de tout !

Il est très intéressant de faire jouer par le joueur lui-même les moments où il est possédé. Pour cela, il faut s'entretenir à part avec lui et ne lui communiquer que le strict minimum :

- l'esprit cherche un certain Waldemar Ecquert.
- ce dernier se trouve dans « telle » direction.
- il reste tant de temps avant la fin de la possession : si jamais il pense pouvoir tuer Waldemar dans ce laps de temps, il attaque.

- l'esprit le possédant n'est pas stupide, bien au contraire, mais n'a accès qu'aux informations qu'il peut glaner dans les moments où il possède le corps. Par contre, il est obnubilé par son objectif.

- enfin, l'esprit ne veut pas pousser le corps de son hôte au-delà de ses limites, faute de quoi Gerald décèderait également. Bien évidemment, si sa mort peut entraîner celle de Waldemar, Gerald n'hésite pas.

Attention, il ne faut pas communiquer d'autres informations au joueur. Il est probable que la première fois il commence à avancer dans la direction indiquée, sans se douter que Waldemar peut être à 5 mètres tout comme à 500 kilomètres. De même, il ne doit pas savoir que la vengeance est la motivation sous jacente. Le dernier point de l'interprétation est primordial : l'être « n'a accès qu'aux informations qu'il peut glaner dans les moments où il possède le corps ». Ainsi rien n'empêche le groupe de prendre des mesures pour circonvenir la prise de contrôle.

Une proposition de règles pour simuler les combats entre esprit et hôte est fournie dans la partie « Règles de courtoisie entre aventurier et esprit incorporé ».

Eventuellement, pour faciliter la recherche de Waldemar, « l'intensité de la direction » dans laquelle il se trouve peut varier, augmentant d'intensité au fur et à mesure que Waldemar se rapproche. Ainsi, Gerald et le joueur l'incarnant peuvent mieux jauger de la distance les séparant de la cible.

Souvenirs, souvenirs !

Alors que le personnage vaque à ses activités, il arrive que les souvenirs de Gerald remontent à la surface, sous forme de rêves - ou cauchemars - voir, moins souvent, d'hallucinations chez le personnage.

L'explication est simple, bien que Gerald soit comateux lorsqu'il ne contrôle pas le corps de son hôte, les inconscients respectifs de l'hôte et de l'invité communiquent. Par conséquent, certaines choses que voient le personnage impactent sur l'inconscient de Gerald, ce qui rejaillit ensuite. Les

hallucinations sont à réserver de préférence pour les souvenirs forts, les moments clefs. Le reste, qui se manifeste sous la forme de rêves ou cauchemars, consiste plus en des tranches de vie, le doux quotidien qui n'est plus.

Les événements à même de resurgir sont, notamment :

- son mariage avec Hilde puis le bonheur perdu, lorsque le joueur assiste à un mariage ou voit un couple comblé.
- l'enfermement dans un espace clos, avec le désespoir de ne pouvoir sortir, le sentiment d'étouffer. Cela se manifeste suite, ou quant, les joueurs sont dans un souterrain ou un endroit très clos.
- l'impuissance face au Destin contradictoire, quand Gerald, une fois sorti, est monté sur la diligence qui s'est écrasée au fond de la vallée. Ce souvenir revient lorsque les personnages subissent une déception importante, ou quelqu'un de leur entourage.
- l'altercation « fatale » avec Albrecht, devant l'entrée de la mine, et ce qui s'en suivit (du moins d'après Gerald). Le personnage verra alors Albrecht utiliser un pied de biche dans la mine pour faire s'écrouler les étais, avant que ce dernier ne s'enfuit lâchement, condamnant Gerald à mort. Ce passage peut revenir lorsqu'une altercation similaire à lieu devant le personnage.

D'autres événements peuvent être inventés. Par exemple, on peut imaginer que Gerald a séduit Hilde lors d'une vendange, alors qu'il était occupé à piétiner les grains de raisins. Pour faire rire sa belle, Gerald s'est peut-être agenouillé dans le raisin, écrasant les grappes à l'aide de ses genoux, le tout dans un bonheur idéalisé (après tout les souvenirs ne représentent jamais strictement la réalité). Ainsi, si les joueurs assistent à une vendange, ce souvenir peut resurgir.

Attention, il s'agit là de la vie telle que Gerald la perçoit. Il ne s'agit pas de la vérité historique. Afin de donner plus de consistance au tout, Albrecht, le rival de Gerald, apparaît bien sûr avec des traits très proches de ceux de Waldemar. Qu'il s'agisse d'un coup du Chaos ou d'une simple coïncidence,

nul ne sait, mais les faits sont là, et, comme à leurs habitudes, têtus. De plus les rêves et autres hallucinations ne sont pas forcément cohérents et bien architecturés. Au personnage de comprendre ce qu'il en est et, peu à peu, de faire les liens. S'il est surpris et dans l'incompréhension au début, rien de plus normal ! Par ailleurs, nul nom n'est jamais cité au cours de ces « flash-back ».

Le but de tout ceci est relativement simple : permettre au joueur d'avoir une certaine idée de la vie de Gerald. Il se peut que le PJ prenne fait et cause pour Gerald une fois son histoire un peu mieux comprise. Si le reste du groupe l'accompagne dans son jugement et qu'ils finissent par tuer Waldemar, alors ils s'attireront les faveurs du Chaos (voir plus bas), notamment sans doute sous la forme d'une mutation ou d'un groupe de mutants suivant le personnage afin de le servir. Cette possibilité n'est pas particulièrement développée dans ce scénario, mais elle présente aussi de nombreux attraits à ne pas négliger si l'occasion se présente.

Une dernière chose cependant, si les joueurs se penchent un peu sur cette histoire, ils auront vite fait de découvrir que les événements qui s'y déroulent ne peuvent qu'être très anciens. Il n'y a plus d'exploitation minière dans le coin de l'incident initial depuis fort longtemps, les villages du coin ont été désertés il y a des lustres. De même il n'y a pas de services de diligence dans cette région (ou alors aucune diligence n'a manqué à l'appel depuis longtemps) et ainsi de suite. Plus tard, s'ils se renseignent sur Waldemar, ils apprendront aussi que ce dernier n'a jamais quitté la ville où ils le trouvent.

Un passager clandestin bien encombrant

Le groupe peut chercher plus loin pour débarrasser définitivement le personnage de son passager clandestin. Les joueurs devront toutefois être bien prudents dans leurs recherches. En effet, le Chaos est une menace qui n'est pas prise à la légère dans l'Empire... Les autorités civiles et militaires sont particulièrement sur le qui-vive concernant ce sujet, aller leur demander de l'aide n'est pas une bonne

idée. Il ne faut pas manquer de faire remarquer aux joueurs que la doctrine de bien des Répurgateurs est « Dans le doute, brûlez tout ! », doctrine partagée par bien des citoyens Impériaux dès qu'il s'agit de Chaos.

S'ils prennent la peine de consulter des bibliothèques, les joueurs peuvent y trouver des indications précieuses sur l'affinité du culte de Morr et de la magie d'Améthyste avec la mort et les esprits. Toutefois, là encore, il leur faudra avoir l'accès à une bibliothèque, ce qui n'est pas chose facile. De nombreux obstacles peuvent ainsi se dresser sur leur chemin, des papiers à remplir en passant par l'adhésion obligatoire à une Confrérie peut être obscure, sans oublier la nécessité de dévoiler le pourquoi de leur recherche... Comme d'habitude, le fait de vouloir se renseigner sur quelque chose touchant, peu ou prou, au domaine du Chaos soulève bien des difficultés.

Les petits libraires que l'on peut trouver dans les grandes villes du Vieux Monde sont probablement plus accessibles. Les livres y sont cependant généralement rangés sans ordre apparent. Il faut alors consulter le vendeur, avec tous les risques encourus. De plus, les livres rares coûtent chers et la consultation sur place n'est pas permise dans ces commerces.

Cela peut aussi être l'occasion de rencontres surprenantes, avec des libraires suspects, comme celui dont il est question dans le texte « Connaissances interdites » de la page 29 du livre de base de Warhammer Deuxième Edition. Si jamais les joueurs alertent ensuite les autorités, ils seront également l'objet de leur soupçons : en effet pour quelles raisons les joueurs ont-ils donc approchés ce libraire ?

Un Temple de Shallya est sans doute la meilleure option offerte aux joueurs. Il n'est en effet pas dans les coutumes des prêtres de la Déesse de guérison et de la compassion de dénoncer des indigents aux autorités. Les prêtres de la Divinité Blanche risquent cependant d'aborder la chose avec l'œil très pragmatique d'un praticien habitué à voir de tout et de ramener la chose à une simple démente : « Un

dédoublement de la personnalité, c'est tout à fait ce que vous me décrivez. Une petite trépanation et tout ira mieux ».

Si les joueurs arrivent à persuader un prêtre, ou une prêtresse, à regarder plus avant, le fait que le personnage « occupé » apparaisse comme magique mettra cependant la puce à l'oreille du praticien. Il lui faudra alors un peu de temps pour faire des recherches, car lui a un accès total aux connaissances des différentes bibliothèques à sa portée. Finalement, il ne pourra que constater l'impuissance du Culte de Shallya et orientera les joueurs vers un Temple de Morr d'importance (de préférence dans la ville de résidence de Waldemar) où officie un augure. Une lettre de recommandation est également remise aux joueurs pour faciliter leur démarche. Bien évidemment, un don au Temple est plus qu'apprécié...

NB : Il est important de bien décrire les différents Temples, afin de rendre au mieux leur atmosphère dédiée à une divinité précise. Pour cela, la relecture de la partie sur les ordres religieux du livre de base s'impose (page 181 dans la Seconde Edition).

De l'aide pour les nécessiteux et la mort pour tous

L'aide prend forme d'un prêtre de Morr membre de l'Ordre des Augures, **Ernen Traüm**. Ce dernier porte une robe noire dont la capuche ne quitte jamais sa tête. Lorsque les joueurs sont amenés dans sa cellule, l'encens qui s'y trouve en abondance les empêche un instant de voir la forme en tailleur sur la couche du coin. Ernen passe ainsi beaucoup de son temps, en méditation.

Les présentations faites, leur guide laisse les joueurs seuls en compagnie d'Ernen. Ce dernier enjoint les joueurs à s'asseoir (à même le sol) puis regarde tour à tour chaque personnage attentivement, lentement et sans répondre à leurs éventuelles questions, comme s'il cherchait à décrypter leurs auras. Arrivé sur la personne hôte de Gerald, il jaillit de son lit tel un corbeau sur le départ. Ernen tourne alors autour du personnage en bougeant étrangement la tête, un soupçon de

surprise dans sa voix. Il se rassoit alors, la mine sombre, demande aux joueurs de lui expliquer la raison de leur venue.

Une fois que les joueurs ont détaillé leur problème, Ernen pose quelques questions puis reste songeur. Quand les joueurs commencent à se demander s'il ne s'est pas endormi, il s'anime à nouveau : « Que le Seigneur des Rêves m'assiste, j'ai peut être une solution. » Sans en dire plus, il se lève et quitte sa cellule, se dirigeant vers la bibliothèque du Temple.

Une fois dans la bibliothèque du Temple, Ernen entreprend de trouver un vieil ouvrage traitant de semblable possession. Ce livre est peu consulté et le retrouver s'avère difficile. Par ailleurs, ce livre ne fait que référence au rituel permettant d'interagir avec ce type de possession. Aussi, il faudra du temps à Ernen pour retrouver le tout. Cependant, pris comme il est à sa recherche, il ne pensera pas à dire aux joueurs de revenir dans un jour ou deux. Ces derniers devront réussir à capter son attention pour savoir à quoi s'en tenir.

Finalement, Ernen met à jour un rituel avec lequel il pourra provoquer l'instant du combat pour la prise de contrôle du corps et, surtout, permettre à d'autres esprits de rejoindre le combat. Des détails plus croustillants sont donnés dans la partie « Règles de courtoisie entre aventurier et esprit incorporé ». Ceci devrait permettre de limiter les prises de contrôle du corps par l'esprit. Bien sûr, le rituel est relativement coûteux et le répéter fréquemment n'est pas envisageable, sauf si les personnages ont beaucoup d'argent à dépenser.

Quand à l'élimination totale de la bête, l'augure suggèrera bien sûr la participation de Waldemar Ecquert au rituel... Attention toutefois, Ernen suggère de pratiquer d'abord un rituel « pour voir », les savoirs anciens étant parfois trompeurs.

Règles de courtoisie entre aventurier et esprit incorporé

Cette partie est un petit « recueil » technique où des règles sont proposées afin de gérer les « combats mentaux » entre Gerald et son hôte ainsi que le rituel permettant de participer à ce combat.

Ces règles ne sont bien sûr que des suggestions. Je ne suis pas particulièrement fan de règles, aussi elles sont sommaires. Si vous pensez pouvoir faire mieux, allez y ! Et si je pouvais être informé d'idées franchement meilleures, j'en serai comblé.

Un combat mental peut survenir à n'importe quel moment, il suffit que Gerald ait accumulé assez d'énergie. Lorsque le combat va avoir lieu, le personnage sent que l'on essaie de prendre possession de son esprit. Il peut soit se laisser faire, soit se défendre. Dans le premier cas, faire comme si Gerald avait gagné (pour les aspects de durée de la possession et ainsi de suite principalement), les détails sont donnés plus bas. Si le joueur défend son espace mental, alors le combat a lieu tel que décrit ci-dessous.

Fonctionnement des combats mentaux :

- Tous les participants à un combat sont évanouis « dans le monde réel ».
- Le combat se déroule dans une métaphore de l'esprit accueillant Gerald. Cette métaphore s'appelle l'arène. En fonction de l'état d'esprit du personnage, l'arène peut évoluer. Ainsi, il est probable que l'arène du personnage hôte reflètera peu à peu le désespoir qui doit l'habiter.
- Caractéristique des joueurs en combat mental :

Profil Principal :

CC : FM, CT : FM, F : Int, E : Int, Ag : (FM+ Int)/2, Int: Int, FM : FM

Profil secondaire :

A : FM/10 - 2 (minimum 1), B : 10 + 1D10 - Points de Folie (minimum 5), M : M

Les Points de Blessures sont à lancer à chaque fois. Les compétences et les maîtrises restent à l'identique.

- Les combattants arrivent avec leurs habits normaux et une arme simple de contact dans l'arène.
- La Magie ne fonctionne pas... pas de vents de magie dans un cerveau !
- Lorsqu'un personnage tombe à 0 points de blessure, il est mis hors de combat. Il voit alors la suite des combats mais ne peut interagir avec



quiconque.

- Gerald peut contrôler le corps de son choix parmi ceux des combattants qu'il a mis hors de combat, même si lui-même est vaincu par la suite.
- Lorsque tous les opposants à Gerald ou Gerald ont été mis hors de combat l'affrontement s'achève. Les participants se réveillent et la possession d'un corps par Gerald commence éventuellement.

Il est important de noter que Gerald peut « investir » le corps et l'esprit de son choix parmi ceux qu'il a mis hors de combat. Ainsi, lorsque le rituel est réalisé pour la première fois, il est probable que les joueurs aient quelques surprises... Il ne faut cependant pas oublier qu'avoir provoqué le combat mental plus tôt implique que Gerald nécessitera plus de temps pour pouvoir en déclencher un nouveau.

Des règles plus complètes pourraient par exemple plus axer la confrontation sur des caractéristiques « mentales », car c'est de ça dont il s'agit avant tout.

Voici une proposition de caractéristiques pour Gerald, mais vous êtes libre de les changer à votre guise et en fonction de l'opposition. Il est important de retenir qu'au début Gerald doit être une menace peu conséquente, mais qu'avec le temps il devienne de plus en plus dangereux.

L'intervalle de temps entre chaque « montée en puissance » de Gerald est laissé à votre appréciation, en fonction de vos besoins. Il n'est pas obligatoire que cette progression soit linéaire. Pour plus de cohérence il faudrait cependant que Gerald ne cesse de monter en puissance. Autrement dit, il peut monter en puissance une fois au bout de deux mois puis ensuite une fois deux semaines écoulées, mais il vaudrait mieux que Gerald ne revienne pas à une puissance antérieure.

Profil Principal : CC : 25, CT : 0, F : 50, E : 25, Ag : 25, Int : 33, FM : 33 Profil secondaire : A : 2, B : 6, BF : 5, BE : 2, M : 4 Talents : Armes Naturelles (Tentacules), Sens aiguisés, Armure Naturelle (1 PA partout)	5 + 1D10 tours	5 jours +/- 1D10 jours (minimum 4 jours)
Profil Principal : CC : 35, CT : 0, F : 50, E : 35, Ag : 35, Int : 33, FM : 43 Profil secondaire : A : 2, B : 8, BF : 5, BE : 3, M : 5 Talents : Armes Naturelles (Tentacules), Sens aiguisés, Armure Naturelle (1 PA partout)	15 + 2D10 tours	4 jours +/- 1D10 jours (minimum 2 jours)

Evolution du profil de Gerald pour les combats mentaux	Durée indicative de contrôle du corps	Délai indicatif avant prochain combat
--	---------------------------------------	---------------------------------------



Evolution du profil de Gerald pour les combats mentaux	Durée indicative de contrôle du corps	Délai indicatif avant prochain combat
Profil Principal : CC : 60, CT : 0, F : 50, E : 55, Ag : 40, Int : 33, FM : 48 Profil secondaire : A : 4, B : 12, BF : 5, BE : 5, M : 6 Compétence : Esquive (+10%) Talents : Armes Naturelles (Tentacules), Sens aiguisés, Armure Naturelle (1 PA partout)	40 + 4D10 tours	2 jours +/- 1D10 jours (minimum 1 jour)

Gerald apparaît sous la forme du mutant détaillé dans la partie « Un voyage haut en couleurs ».

Le moment où la lutte pour le combat commence, et donc où le personnage s'évanouit, est particulièrement critique. Pour peu que le personnage soit seul, alors la prise de contrôle du corps, s'il y a, passera inaperçue. Dans le même ordre d'idée, il n'est pas forcément bon ton de prendre connaissance lorsqu'on traverse un pont étroit...

Gerald n'a pas, per se (« en soi » en latin, ignares ! ;), la faculté de savoir ce qui se passe « à l'extérieur ». De même il n'a pas accès aux pensées de son hôte. Le moment où il passe « à l'attaque » est donc pour lui aléatoire, dès qu'il se sent près. Au MJ donc de décider, après tout les joueurs n'en savent rien...

Rituel « Voyage onirique de Morr » à la sauce Ernen

Type : divine

Langage mystique : magick

Magie : 2

XP : 225

Ingrédients : du fil de pêche, un pendentif en forme de demi lune (valeur minimum de 50 Co)

Conditions : le rituel doit se dérouler de nuit dans un Temple de Morr sous la direction d'un prêtre de ce même Dieu.

Conséquences : si le jet d'incantation est manqué, toutes les personnes impliquées ne peuvent plus dormir pendant 24h bien qu'elles subissent les effets du manque de sommeil. Si l'incantation réussie, toutes les personnes qui ont participé au combat mental auront des rêves agités lors de leur prochaine nuit.

Difficulté : 11

Temps d'incantation : ½ heure

Description : Morr vous permet un court passage dans l'esprit d'une personne, visitant une métaphore de son mental. Cette personne doit être couchée au centre d'un cercle composé de ceux désireux de pénétrer son mental. Tous sont reliés par le fil de pêche.

Dans le cas de ce scénario, cette « visite de l'esprit » déclenche le combat entre Gerald et ses opposants, tel que décrit plus haut.

Ernen consacrera le temps (et l'expérience) nécessaire à la maîtrise de ce rituel. Il attend des joueurs qu'ils réunissent les ingrédients. Il se fait assister par un plus jeune prêtre lors de l'incantation.

Le fil de pêche est là parce que j'affectionne particulièrement les rituels au cérémoniel décalé et ... quelque peu stupide. Ici Ernen fera de grands gestes avec son fil de pêche, tournant sur lui-même, puis reliera avec les différents participants avec le plus grand soin. Quand au pendentif, il le mettra sur la tête de la personne dont l'esprit sera visité.



Ce rituel sera sans doute l'occasion pour les PJs de s'inquiéter de l'état mental d'Ernen.

Happy end ! Ou pas...

Si les joueurs parviennent à amener Waldemar (de quelque façon que ce soit et dans la limite où Ernen accepte une telle forme de participation) pour un rituel, ils sont alors en bonne voie pour sauver Gerald et libérer le joueur possédé.

Le dernier rituel s'avère plein de surprises. Au lieu de se dérouler dans l'esprit de l'hôte, comme à l'accoutumée, il se déroule dans l'esprit de Gerald. Comme nous allons le voir, cette arène est des plus particulières.

Au centre se trouve une petite maison, à l'allure ancienne. A travers les fenêtres on peut discerner quelques ombres en train de bouger. Tout autour, le monde est comme fou. Le sol, d'un rouge sang, tremble sans arrêt. Les arbres, dotés d'un tronc des plus noirs, sont également agités, alors que nul vent ne souffle. Ils perdent leurs feuilles rapidement, ces dernières tombant avec une lenteur surréaliste. Un peu partout des rocs de plusieurs mètres de haut sont posés à même le sol, surgis de nul part. Lorsqu'ils bougent avec le sol sous eux, ils cachent même le ciel gris qui recouvre la scène. L'air enfin semble manquer. Les joueurs ont immédiatement le souffle coupé et la poitrine opprimée. Ils arrivent certes encore à respirer mais c'est avec difficulté...

Les joueurs commencent à peine à prendre pied, que le monstre à tentacules surgit à nouveau, pour les attaquer. Avoir enfin l'objet de sa haine à sa portée décuple sa force et déforme son visage. Il attaque avec une fureur terrible Waldemar et tous ceux sur son chemin. Les joueurs arrivant dispersés, ils ont fort à faire pour défendre le Bourgeois.

Alors même que le groupe commence à s'organiser un trou apparaît non loin de la maison. Ce trou se met alors à grandir, en rythme avec les tremblements. Mêlé au bruit de la terre en train de s'ouvrir, un cri déchirant, plein de colère et de haine, retentit. La fin de l'arène semble proche...

La situation doit alors sembler désespérée. C'est

alors qu'un corbeau surgit de nulle part et attire l'attention d'un croassement aigu. Il survole alors les joueurs et se dirige entre deux rocs. Non loin le trou continue de se creuser...

Gageons, et espérons, que les joueurs suivent le corbeau. La bête qui les assaille est dans un premier temps trop concentrée pour comprendre leur manœuvre. Cependant elle sent bien que la situation lui échappe, que quelque chose d'autre interfère avec ce combat. Par conséquent, elle entreprend de couper le chemin aux joueurs. Commence alors un jeu de cache cache des plus dangereux, avec en fond des croassements les guidant vers le salut.

Après quelques détours, les joueurs aperçoivent alors un portique de pierre. La terre sur laquelle il repose ne semble pas bouger, tel un îlot au milieu des flots. Lorsque le mutant le voit, il court dans sa direction pour en interdire l'entrée aux joueurs. A eux de se frayer un chemin... Une fois les joueurs passés, Gerald les suit sous le porche, sans vraiment s'en rendre compte, car sa colère n'est pas calmée. Jaillissant de nulle part, une multitude de corbeaux se jettent alors sur lui, le plaquant au sol sans qu'il ne puisse résister. Tout devient noir. Les joueurs perdent la vue.

Peu à peu, la lumière revient. Ils se trouvent désormais sur une falaise, surplombant un chemin. A côté des joueurs un énorme corbeau (pour ne pas dire géant), est fermement assis sur un monstre qui n'a ni ses tentacules ni ses plaques sous la peau. Il est désormais un homme semblable à tout autre. Un homme qui regarde fixement en bas, les yeux hagards. Au pied de la falaise, sur le chemin, deux hommes sont en train de se disputer violemment. Le premier ressemble à l'homme à leurs côtés, le second n'est pas sans rappeler Waldemar, même s'il apparaît certain qu'il s'agit d'une autre personne.

L'altercation prend alors fin, le sosie de la personne à côté des joueurs, entre alors dans une mine à l'entrée toute proche. L'autre homme s'éloigne lui à grands pas vers la vallée. Pendant un instant tout est calme. Quelques oiseaux chantent, une douce brise apporte l'odeur des fleurs qui s'ouvrent. Une

tête étrange, allongée telle un museau et velue, surgit alors de l'autre côté du chemin. Un homme rat inspecte rapidement les abords du chemin puis couine vers l'aval. D'autres hommes rats surgissent à leur tour, traversant rapidement le chemin. L'un d'eux est d'une taille imposante, pratiquement aussi gros qu'un ogre. Il porte sur lui des chaînes et des barres à mine. Le guetteur, celui qui était sorti en premier, se cache alors en bordure de route.

L'homme sous le sombre corbeau ne bouge plus. Il semble pris par une confusion sans nom. Ses yeux sont écarquillés, tout indique une grande stupeur. Subitement un grondement sort de la mine, tandis que le sol bouge légèrement. Un épais nuage de poussières ne tarde pas à s'élever, sortant de la mine telle d'une cheminée. Peu à peu le calme revient. Le temps s'écoule à nouveau, à priori rien ne bouge.

Un léger flottement se fait alors ressentir dans l'air. En un clignement d'œil, le soleil a quelque peu changé de place. Au sol, l'homme rat qui faisait le guet s'est levé. Il se précipite vers l'entrée de la mine. Le malheureux compagnon des joueurs, toujours sous le corbeau, ne cesse de guetter le bout du chemin, dans la direction où l'homme est parti précédemment. Y portant alors leur attention, les joueurs distinguent un petit nuage de poussière. Un groupe monte le chemin en direction de la mine !

La terre tremble alors à nouveau. Le même grondement se fait entendre, en bien plus fort cette fois. Cela se calme un peu, puis à nouveau le sol tremble. Rapidement de la poussière sort à nouveau de la mine, plus épaisse cette fois. Se glissant le long de la falaise, les hommes rats apparaissent à nouveau. Ils remontent le chemin à vive allure et peu de temps après sont hors de vue.

Le groupe qui montait en maintenant proche. Il s'agit d'un groupe d'hommes, aux visages fermés, avec des barres à mine et d'autres ustensiles de terrassement. Derrière eux suivent des femmes et des enfants. Des cris et des pleurs arrivent aux oreilles des joueurs. La personne avec des traits proches de ceux de Waldemar est en tête. Elle a dû

courir car la sueur recouvre son corps tout entier. Arrivé à l'entrée de la mine, l'homme met un chiffon humide sur sa bouche puis, tenant une pioche, s'engouffre dans la mine. Les autres le suivent.

Des larmes coulent à présent sur le visage de l'ancien mutant. De lourds sanglots agitent tout son corps. Il se tourne alors pour dire quelque chose aux joueurs, mais le corbeau prend son envol, les griffes fermées sur une forme blanche tendue dans la direction des joueurs. Le corps sans vie de Gerald s'affaisse alors sur le rebord.

Voile blanc. Perte de connaissance.

Tout le groupe se réveille, enfin, dans le Temple de Morr, sous les yeux inquiets de l'Augure.

L'envers du décor

Que s'est il donc passé ? C'est tout simple, Tzeentch et Morr se sont affrontés pour le contrôle de cette âme. Le Chaos était en bonne voie pour l'emporter, mais, avec l'aide des joueurs, Morr a pu jouer son va tout et a finalement gagné.

En effet, le portail et le corbeau étaient la façon du Dieu pour montrer la voie du salut. Jamais Gerald n'y serait allé de lui-même. En combattant « réellement » Waldemar, dans le monde physique du Vieux Monde, il n'aurait même pas eu cette occasion...

Tzeentch quant à lui était présent depuis le début. Rappelez vous, la colonne de lumière est passée du rose au violet, deux couleurs symboles du Grand Transformateur. La manifestation qui a eu lieu elle-même était toute empreinte de sa marque. Enfin, il a tout fait pour détourner les joueurs de leur but lors du dernier combat de l'arène, sa marque ayant déjà suffisamment empreint l'âme de Gerald pour se ressentir dans la métaphore de son esprit. Le trou qui s'est ouvert dans le sol n'était autre qu'une tentative du Chaos d'absorber toutes ces âmes dans son maelstrom sans cesse changeant. Aussi, en sauvant Gerald, Morr a également sauvé les joueurs. S'ils étaient fait prendre par le maelstrom, un grand malheur les aurait attendu...

Le reste de l'arène était plus « classique », enfin, reflétait plus strictement le mental de Gerald. Le sol qui bouge rappelle la première étape de son calvaire. La maison ancienne représente son rêve d'une vie familiale. D'ailleurs les ombres portées sur les fenêtres ne sont autres que les reflets des fantômes de son passé. Les feuilles tombant au ralenti évoquent le temps passé dans la mine. La sensation d'étouffement là encore rappelle les épreuves subies... Waldemar, l'objet de toute sa haine, s'incorpore donc bien dans ce décor de fin du monde.

Pourquoi une telle attention de la part de divinités me direz vous ? A l'origine, il ne s'agit rien de plus que du Chaos en marche comme à son accoutumée. De la Pierre Distordante a fait son œuvre, il ne restait plus qu'à en récolter les bénéfices. Toutefois, l'intervention du prêtre de Morr, du rituel et des combats dans l'arène a attiré le regard de Morr. Cela relevait parfaitement de son domaine : un mort qui refuse de passer dans l'au-delà, des affrontements qui ressemblent forts à des rêves... tout correspond à ses attributions. Au final, son intervention relève presque de la conséquence logique !

Si les joueurs ne parviennent pas à sauver Waldemar, si ce dernier meurt dans l'affrontement final, ils n'auront, dans un premier temps, qu'un corps sans vie sur les bras. Il est probable que certains seront ensuite touchés par une grâce de Tzeentch, comme récompense sardonique pour leurs actions, vu qu'il aura eu deux âmes au lieu d'une. Hé oui, Waldemar connaîtra le même sort que Gerald si ce dernier venait à atteindre son but. De plus, tout joueur tombant dans le trou de l'arène verrait son risque de mutations augmenter grandement. Il est en effet passé symboliquement du côté d'un des Sombres Seigneurs...

Digression sur le « hors jeu » et le « en jeu »

NB : cette partie sur certains aspects de la pratique rôlistique est facultative. Libre à toi, lecteur, de ne pas la lire. Toutefois, elle met à jour une façon de jouer que je pense précieuse pour le type de scénario présenté ici.

Au cours de ce scénario, il arrive de nombreuses choses dont les joueurs peuvent avoir conscience mais pas leurs personnages. Cet aspect est quelque peu déroutant au début, aussi il est bon de faire le point, notamment avec les joueurs.

Avec mes joueurs, nous avons l'habitude de faire la distinction entre « en jeu », c'est-à-dire en se mettant à la place de nos personnages, et « hors jeu », où on parle entre joueurs.

En « hors jeu », les paroles ne portent par à conséquence. Elles ne comptent pas comme dites par les personnages. De même, on peut échanger des informations sur le monde (quand un des joueurs connaît une menace à laquelle le groupe est confronté par exemple) sans que cela implique pour autant que les personnages le fasse également.

« En jeu », à l'inverse, toutes les actions entreprises par les joueurs le sont également par leurs personnages. Nulle parole, ou presque, sans conséquence. Si un joueur dit « j'attaque le Bourgmestre », ainsi soit il, il lance son initiative et le combat débute. De même, lorsqu'un joueur parle avec un autre, il est tenu de jouer son personnage. Ainsi, même si le joueur en sait plus que son personnage, il ne peut pas le communiquer « en jeu ». Dans le même ordre d'esprit, si les joueurs ne signifient pas explicitement qu'ils se mettent à l'écart pour discuter, alors ils ne le font pas.

Pourquoi donc toutes ces simagrées ? La raison en est simple : à la demande du MJ, on peut ne faire que du « en jeu » pendant un certain temps. Attention, l'hors jeu est important et il est souvent dur, pour ne pas dire impossible, de ne faire que de « l'en jeu », mais bien dosé cela change drastiquement la façon de jouer du groupe. Il convient de se préparer à l'avance et les périodes de négociations sont bien plus intenses (nettement moins de droit à l'erreur). De plus il y a moins d'actions « parasites », genre les discussions sur le dernier film vu par le bavard du groupe.

Epilogue

J'espère que ce scénario aura apporté une petite touche de Chaos de bon aloi. On peut lui reprocher,



à priori, une certaine linéarité, ce qui n'est qu'à moitié vrai. En effet, il comporte bien des éléments ouverts. Comment les joueurs trouveront ils l'information concernant le rituel ? Comment le PJ possédé incarnera t il Gerald ? Comment trouveront ils Waldemar ou Ernen ? Des répurgateurs se dresseront ils sur leur chemin ? Si la linéarité vous dérange, à vous de faire que ce ne soit pas le cas sur ces événements là.

D'autres dénouements sont possibles. Si jamais un des joueurs est sorcier, il se peut que Tzeencht tente plus particulièrement de l'attirer à lui lors du dernier combat, lui permettant de se servir de ses pouvoirs non sans en payer le prix, voir en lui donnant temporairement des capacités que seul le Sombre Savoir du Chaos accorde généralement. De même, si un prêtre de Morr est présent, son Dieu pourrait bien choisir de s'incarner à travers lui, ce qui est assurément plus surprenant pour le joueur, surtout s'il se transforme en corbeau géant lors du dernier combat et que la voix de sa divinité lui dit que faire.

Comme vous l'aurez remarqué, je ne donne que peu de profils et pas de conseils pour l'attribution des points d'expérience. Je pense que le MJ est le mieux placé pour décider sur ces points de mécanique, l'essentiel est l'histoire.

Au final, j'espère que cette petite aventure vous aura comblé. Je suis plus que preneur de tout retour !

Cordialement

ZedroS

P.-S.

Si quelqu'un se sent une envie d'illustrer ce scénario, j'en serai ravi. Pour me contacter utilisez mon mail (zedros.schwartz_at_gmail.com, en remplaçant le _at_ par un @) ou envoyez un message privé à ZedroS depuis les forums du Site de l'Elfe Noir (www.sden.org/forums).