

Descent of the Chaos Archangel

Scénario de Kellyan lors du deuxième concours de Cerbère.org

Scénario Méd-fan générique dans lequel les PJs devront aller reconnaître et cartographier un territoire vierge. Ils rencontreront un village perdu dans le temps qui leur fait revivre sa destruction et les menace de les emprisonner à tout jamais. Avant que le temps ne soit écoulé, les PJs devront se libérer de leur ennemi. Si seulement ils savaient que ce dernier n'est rien d'autre qu'un pont. Les joueurs peuvent être de tout calibre, mais le MJ doit savoir improviser et rendre l'atmosphère étrange puis oppressante.

Synopsis

Sur ordre de leur roi, les PJs devront partir en exploration de territoires vierges et inconnues pour les cartographier et établir un premier contact diplomatique et pacifique avec les éventuels autochtones. Mais voilà qu'en pénétrant dans un village anodin, ils se rendent compte qu'ils en sont prisonnier, comme si le temps et l'espace les y ramener à chaque fois. De plus, les gens sont légèrement translucides, et les PJs se voient devenir ainsi au fur et à mesure que le temps passe. Ils ne doutent qu'ils sont prisonniers d'un souvenir vieux de cinq siècles : les derniers instants avant la destruction en une nuit du village par Baël, Archange du Chaos. Si les PJs ne trouvent pas la clef qui leur permettra de revenir chez eux avant que l'armée de Baël ne détruise tout, ils seront prisonnier éternellement du temps et condamnés à revivre le même souvenir pour toujours.

Contexte

Les terres d'Erold, merveilleuse contrée puissante économiquement, politiquement et militairement. Sa culture développée et son raffinement apprécié sont la fierté de ce royaume. Mais tout cela était il y a cinq siècles.

En effet, il y a cinq siècles, Lucifel, le fils du Chaos, descendit avec son armée en Erold pour châtier les vaniteux voulant devenir l'égal de Bébal le Créateur et la Source de tout. Lucifel envoya ses généraux partout en Erold, et en moins

d'une semaine, le royaume entier fut "purifier".

Mais un petit village, Grégoria, abritait un jeune prodige, un de ceux ne naissant que tous les deux siècles. Ce prodige du nom de Cronas fut élevé au titre de Soldat du Temps, celui qui porte sa marque. Lorsque que le Général Baël venait détruire son village, Cronas voulu emprisonner ses troupes dans les Lymbes à l'aide d'un puissant rituel, espérant que ce sera une première victoire vers une résistance glorieuse. Baël découvrant ceci pendant l'assaut décida de corrompre la nature du rituel afin de le tourner à son avantage. Dans ce but, il s'aïda de tout le sang ayant coulé dans la rivière traversant le village. Il se mit sur le pont, fit son étoile à six branches, et incanta. Hélas une flèche traversant la poitrine de Cronas brisa sa concentration. Ce dernier, dans un dernier souffle de vie, ne put que modifier le rituel, et Baël, pris au dépourvu, fut défait par cet ultime acte de bravoure. A ce moment là l'esprit de Baël fut enfermé dans le pont du village, l'esprit de Cronas fut scellé dans le temple, et tout le village fut à jamais perdu dans les Lymbes. Ainsi, certains voyageurs traversant les ruines du village sont condamnés à revivre ses derniers instants encore et encore.

Quatre siècles et quelques décennies plus tard, après que le temps ait guéri les blessures de la terre, des exilés venus de Tarn, décidant de fuir en traversant la mer ce royaume sous l'égide de Nécos, se sont installés sous la bannière de Grant le Banni sur les anciennes terres d'Erold. Celui-ci fonda Archän le jeune

royaume et commença à l'étendre petit peu par petit peu, explorant au fur et à mesure les environs de ce territoire inconnu. Trente ans plus tard, Archän, devenant une terre d'accueil, s'est développée assez rapidement, mais certaines contrées restent encore inexplorées. Voilà pourquoi il décide d'envoyer les PJs reconnaître et cartographier une zone précise, et établir un premier contact pacifique et diplomatique avec les éventuels autochtones.

L'envoi en mission

(Musique d'ambiance : Bof de Conan le barbare 09 Civilization) Après un jour de voyage en barge, les PJs, mandatés par leur roi Grant le Banni, arrivent enfin à Vines, capital d'Archän. La modestie des constructions ne fane en rien sa beauté. Cette cité insulaire, sculptée à l'effigie d'animaux marins et bâtie de pierres marines, miroite de reflet et de nuance de bleu, violet, indigo, vert, et azure. Les routes commerciales maritimes semblent prospères et la populace animée. Arrivés au Palais d'Ecailles, semblable à un énorme coquillage, des gardes conduisent les PJs à la salle du trône où Grant les attend :

“Salutation jeunes gens. Voilà maintenant trente ans que j'ai fondé le royaume d'Archän, terre d'accueil pour tous ceux qui veulent fuir l'oppression. Voilà trente ans que nous sommes venus nous installer ici, mais nous ne connaissons toujours pas toutes les contrées qui nous entourent. C'est pourquoi je vous ai fait mandater, je souhaite que vous vous dirigiez à la frontière sud d'Archän, et vous exploriez les terres sauvages du sud sur quatre jours de marche. Votre tâche consistera à cartographier les lieux et à établir un premier contact pacifique et diplomatique avec d'éventuels autochtones. C'est pourquoi vous n'aurez pas d'escorte, je n'aimerai pas que la présence de garde soit considérée comme un acte hostile. Les vivres, les chevaux et le matériel dont vous avez besoin vous seront fournis dans la limite du raisonnable. Bien, si vous n'avez pas de question, un garde s'occupera de vous.”

Après le discours, le roi répondra aux questions autant que possible, puis un garde se chargera d'aider les PJs à se préparer.

En route

Une fois que les PJs seront préparés, ils commenceront leur voyage vers le sud. Une fois la frontière sud dépassée, et après les dernières recommandations, les PJs s'enfonceront dans les terres sauvages inexplorées du royaume d'Archän.

La première journée, le temps semble au beau fixe et aucun problème notable n'est à signaler. Les fermes devenues rares laissent peu à peu place à des plaines verdoyantes et des vallées peu enclavées, la forêt parsemant cette vaste terre. Le MJ peut agrémenter cette journée comme il l'entend. Il ne doit cependant pas oublier que ce n'est pas le cadre du scénario.

La deuxième journée ressemble un peu à la précédente, à l'exception qu'une légère brise de printemps s'est levée, amenant quelques nuages à voiler le ciel. Cependant, des observateurs attentionnés pourront découvrir au milieu de la matinée des traces d'animaux. Un connaisseur pourra affirmer qu'il s'agit d'un animal inconnu, bipède, qui doit peser le même poids qu'un homme. D'après l'écart des traces, sa vitesse est comparable à celle d'une autruche, et selon la forme, il doit s'agir d'un prédateur. Les griffes sont développées et bien marquées.

(Musique d'ambiance : Bof de Predator 2 02 First Carnage) En milieu d'après-midi, le temps se fera un peu moins clémente. Le vent s'est accentué et une fine pluie commence à tomber. De leur côté, les PJs pourront arriver en vue d'une construction couverte de végétation. En s'en rapprochant, ils découvriront une carcasse d'ours brun partiellement dévorée. Un connaisseur pourra affirmer que l'animal s'en étant nourri devait être un prédateur hors pair, avec une force redoutable. Elle devait posséder des pattes

antérieures semblables aux bras d'un homme. En effet, la cage thoracique a été ouverte et écarté pour se nourrir de l'intérieur comme si on ouvrirait un sandwich. Des traces semblables à celles retrouver le matin, visibles pour des yeux exercés, font en tout sens et disparaissent sur un terrain rocailleux.

En étudiant un peu attentivement la bâtisse, un connaisseur pourra déduire que ces ruines devaient être un ancien lieu de culte qui a été partiellement détruit, peut être par une guerre ou un cataclysme. L'architecture, quoique très différente, est assez comparable à la culture d'Archän. Un ancêtre commun ? Possible si cet ancêtre pouvait traverser l'océan. En ce qui concerne l'âge, une rapide étude avec peu d'élément de comparaison fait remonter cette construction entre trois cents et six cents ans. L'intérieur est composé de pierre blanche calcaire. Les restes des murs et des colonnes possèdent des bas reliefs et des écritures gravées mais érodées.

L'étude des bas reliefs montrent qu'ils dépeignent une scène guerrière : un homme est seul à défendre un peuple ou une ville contre une armée de diables et de démons. Puis il prépare un rituel dans son temple, tandis que le démon le plus puissant en fait un sur un pont séparant la ville encore épargnée du champ de bataille. Les énergies s'affrontant semblent être telles qu'un cataclysme se prépare, puis Plus rien, le reste est effacé et illisible, mais on peut reconnaître que le démon est maudit et aspiré par une sorte de malstrom. Peut être s'agit-il d'un récit mythologique ou la symbolique d'un cataclysme qui s'est produit. L'étude des écritures indique qu'elles ont des ressemblances avec l'ancienne écriture du peuple que les exilés d'Archän ont choisit de fuir il y a trente ans. Mais elles restent illisibles. Il n'y a que des bribes de phrases qui peuvent être plus ou moins lu, mais il faudrait quelques heures à les déchiffrer pour en comprendre le sens partiel. Si un connaisseur passe le temps qu'il lui reste jusqu'au levé du soleil, il pourra plus ou moins traduire les

seuls mots lisibles : Rejeton du Chaos... Destruction... Ils nous purifient... Baël... Cronas...Sombre armée... Ange déchu... Morts... Carnages... Puniton pour l'orgueil...Bébal ne nous protège plus... Méritons notre sort...

(Musique d'ambiance : Bof de Predator 2 04 Truly Dead) Pendant la nuit, le MJ peut s'il le désire, organiser une rencontre nocturne. En effet, une ou deux créatures de celles qui se sont nourris de l'ours brun, maraudent toujours dans les alentours, et elles n'apprécieraient pas de voir des opportuns sur leur territoire de chasse. Le combat pour les PJs est en leur défaveur. La nuit est d'un noir d'encre, le vent souffle et la pluie tombent à grosses gouttes. De leur côté, les créatures connaissent le terrain et ne sont pas dérangées par le noir, sans compter qu'elles sont relativement silencieuses. La nuit risque d'être dur, surtout que, qui sait combien il y a encore de bête comme elles dans le coin. MJ, mettez la pression sur vos joueurs, décrivez leur les mouvements furtifs à peine perceptibles, les ombres qui semblent se détacher, le souffle du vent taquinant leur nuque qu'ils peuvent confondre avec celle des créatures, et ainsi de suite.

Grégoria

(Musique d'ambiance : Bof de Conan le barbare 09 Civilization) Après une nuit inquiétante, les PJs se remettent en route vers le sud. Lorsque le soleil aura presque atteint son zénith, ils arriveront en vue d'un village à l'architecture semblable à leur culture. Une pancarte plantée à l'entrée en indique le nom : Grégoria, tandis qu'un pont de bois traverse une rivière coupant le village en deux. En entrant, un fermier les accueille chaleureusement en leur disant d'une voix riieuse : " Bonjour messieurs ! Et ben, vous êtes pas du coin on dirait ! Plutôt du nord semble-t-il ! Alors quelle nouvelles de là bas ? "

A la surprise des PJs, les habitants de ce patelin parlent tous leur langue. Normalement, ces contrées ne sont pas explorées par leur royaume. Peut être des pèlerins ? Mais si on leur parle d'autres royaumes que celui d'Erold, les gens afficheront une expression d'incompréhension. Il semblerait qu'ils soient installés ici depuis des générations, et leur royaume, Erold, est certainement le plus prospère. Aux PJs de faire connaissance avec ces gens.

Le village comporte tout ce qu'un village moderne possède, entre autre un magnifique temple dédié à Bébal le Créateur et la Source, dont tout le monde conseille la visite de tout. Une milice bien armée et bien entraînée reste toujours en alerte, aidée temporairement dans le maintien de l'ordre par Cronas, le Soldat du Temps.

Le Temple

(Musique d'ambiance : Bof El Nombre de la Rosa 01 El Nombre de la Rosa) Si les PJs vont faire un tour au temple, le prêtre les accueillera avec un sourire, puis lorsqu'ils s'approcheront, la lumière baissera partout autour d'eux, le prêtre sera parcouru de tremblement, ces yeux se révolteront, puis une voix tonnante résonnera : " Que faites vous ici malheureux ? Partez vite avant qu'il ne soit trop tard. Seigneur, cela va bientôt commencer. Partez, allez vous en, ces terres ne sont pas pour vous." Puis après cela, le prêtre et les gens aux alentours reprennent une activité normale, comme si rien ne s'était passé.

Les PJs ne le savent peut être pas, mais il s'agit de la voix de l'esprit prisonnier du temple de Cronas qu'ils viennent d'entendre. Ils ne le sauront que s'ils rencontrent Cronas et qu'ils l'entendent parler. Si les PJs demandent au prêtre ou à quelqu'un ce qui vient de se produire, la personne ne saura absolument pas répondre, disant qu'il ne s'est rien produit d'anormal, et si les PJs persistent, ils se

feront traiter de fous. Mais le plus bizarre est au moment de sortir du temple. Leur tête tourneront et une voix retentira à l'intérieur : " Ca a déjà commencé et il vous reste peut de temps..." A ce moment, une chose marquera les PJs, les habitants sont devenus légèrement translucides !

Sortir !

Après être entré dans le village, les PJs qui voudront sortir découvriront qu'ils ne le peuvent pas ! En effet, lorsqu'ils sortent par une entrée, ils sont inmanquablement ramener à l'entrée opposée dans le village. Ils sont en fait prisonnier d'un souvenir vieux de cinq siècles, chose qu'ils découvriront en consultant le calendrier du village, similaire à peu de chose près au leur. Mais après être sortis, ils s'apercevront d'une chose. Alors qu'une voix leur dit : " Il est trop tard pour vous, vous serez tous engloutis avec moi " (une voix sombre et caverneuse), les gens autour d'eux seront légèrement translucides.

Et maintenant ?

Les PJs ne le savent pas, mais il leur reste à peine quelques jours, quatre tout au plus, avant d'être engloutis et perdus dans les Lymbes avec le village. La solution pour résoudre le problème est simple : il faut détruire le seul pont du village. Mais parvenir à cette conclusion est plus dur. Voyons donc un peu ce que les PJs peuvent faire pour s'en sortir, sachant qu'ils n'ont que peu de temps pour faire cela : les troupes du Chaos arrivent !

On nous attaque !

Le soir de l'arrivée des PJs, un messager arrive de la capitale. Une armée s'est levée sur tout le royaume et des troupes menées par un Archange du Chaos marche sur Grégoria. Elles ne sont plus qu'à deux jours de marche. Le nord est déjà dévasté, en moins de trois jours. Il ne faut pas compter sur des renforts.

Cronas va alors commencer à préparer des défenses, tous les villageois aidant à la tâche. L'humeur sera au silence et au calme. Le temps lui-même sera maussade pendant les deux jours restant. L'anxiété prendra de plus en plus le pas sur l'anxiété. Parfois, des personnes s'effondreront en larme devant les PJs, ces derniers pourront même peut être en voir qui se suicideront, et les PJs ne pourront rien faire pour l'empêcher (au pire leur mots n'atteignent personne, au pire ils attrapent de

l'air). Qui sait, ils auront peut être la malchance d'assister aux scènes les plus horribles : une mère au bord du désespoir qui tuera ses nourrissons un par un, ou une jeune fille qui, traumatisée par l'ambiance, commencera à dévorer son chien vivant ou, pire, son petit frère. En tout cas la tension monte au fur et à mesure du temps de manière exponentielle, tout comme les PJs deviennent de plus en plus translucides. Et je vous l'accorde, tout cela est très malsain comme ambiance.

A partir de là, les PJs savent qu'ils ne leur reste plus beaucoup de temps, deux jours au plus. Il faut espérer qu'ils ne le perdront pas à organiser les défenses.

Le pont

A ce stade, si les PJs sont proches du pont durant la nuit, ils pourront apercevoir s'ils sont attentifs, un guerrier qui s'y dresse. Son casque et son armure sont noirs et en os. Son épée à deux mains est imposante et trop grande pour un humain. Son visage d'une grande beauté respire la cruauté. Son regard semble assoiffé de vengeance et de sang. Il regarde sans mot les PJs qui ont l'impression qu'il perce leurs âmes. Si une autre personne est dans les parages, elle ne le verra pas et passera même au travers.

A la recherche de la clef

Maintenant aux PJs de jouer. Au début, il n'aura que deux pistes, trois s'ils se souviennent des ruines du temple. Ces pistes sont : le Temple où ils ont entendu la voix, Cronas le Soldat du Temps, et les écritures et bas reliefs des ruines du temple.

Les écritures des ruines et les bas reliefs

Commencer par là serait une bonne idée, ne serait ce pour clarifier la situation et en apprendre un peu plus. Voici les informations que les joueurs pourront glaner :

Bébal : Il s'agit du Créateur et de la Source de tout, la divinité qu'adorent les habitants d'Erold. Il est celui qui a donné naissance à toutes les choses : la pierre, la terre, la mer, les animaux, les plantes, l'homme...Le temple de Grégoria est érigé en son nom. Les hommes le vénérant cherchent toujours à lui ressembler. Cependant, il engendra le Chaos lorsqu'à sa mort il séduisit Vatei, déesse de la Vie. Il est représenté par un homme ayant le monde dans sa main gauche et la main droite sur son cœur.

Le Chaos : Engendré par Bébal à sa mort avec Vatei, son fils, à la tête d'une armée de Déchus, se nomme Lucifel l'Archange. Pour la culture d'Erold,

le Chaos est négatif et incarne la destruction sauvage, mais il désigne aussi la destruction propice au renouveau. C'est pour cela qu'on parle de "purification" lorsqu'il s'abat quelque part : détruire pour reconstruire plus sainement.

Cronas : Il est le Soldat du Temps, celui qui en porte la marque. Jeune prodige dans bien des arts dont celui des armes, son titre lui a été confié par Bébal. Ce titre signifie qu'il est désigné pour être un défenseur. Dans cette optique, il est un des rares à pouvoir utiliser la magie du temps. Sinon, il s'agit d'un jeune homme d'environ 23 ans connu pour son calme, sa sérénité, et le fait d'écrire son journal avec du jus de citron (encre invisible).

Le cataclysme des bas reliefs : Personne ne saura de quoi il s'agit. Peut être une scène qui doit se passer ou les inventions d'un esprit dérangé. En tout cas il ne s'est rien passé de tel en Erold. De plus, le temple dans lequel il a été retrouvé n'existe pas.

Cronas

En dehors de ce qu'ils peuvent apprendre sur lui (paragraphe ci-dessus), les PJs peuvent le rencontrer en train de préparer les modestes défenses du village. Conscient de la gravité de la situation, il ne pourra guère prêter attention aux PJs, à moins que ceux-ci participent aussi aux défenses (dans ce cas ils seront placés avec discernement selon leurs compétences).

Cependant, un observateur le suivant pourra remarquer que lorsqu'il s'approche du Temple, Cronas a l'air de plus en plus absent, ses yeux devenant de plus en plus blanc au fur et à mesure qu'il s'en approche, et lorsqu'il s'approche du pont, il est victime de malaise, voir d'évanouissement. Evidemment, des questions à ce sujet, posées directement à lui ou un de ses subordonnés, seront accueillies avec des yeux perplexes et suspicieux de l'état mental des interlocuteurs.

Le Temple

En dehors de la bibliothèque, y faire des fouilles est interdit sauf accord de Cronas (qui affichera un refus catégorique). Le seul moyen serait d'y pénétrer de nuit, lorsque personne ne veille.

Dans la bibliothèque, les PJs peuvent en apprendre plus sur l'histoire d'Erold et sa culture, ainsi que d'autres renseignements, comme les connaissances sur le temps et sa magie.

(Musique d'ambiance : Bof de El Nombre de la Rosa 09 Destellos) Si les PJs veulent y

pénétrer de nuit par contre, quelqu'un pourra apercevoir à un vitrail la silhouette éphémère de Cronas. Puis en s'approchant, les portes s'ouvriront d'elles même. En fait, l'esprit de Cronas les invitent à entrer et les guides jusqu'à un cellier de manière presque invisible (un bout de cape à un couloir, une porte se refermant, un souffle d'air,...). Dans ce cellier, assis à une table se trouve Cronas, mais un Cronas différent de celui rencontré. Il ne parle pas, a une flèche dans l'épaule et le cœur, et est vêtu de blanc et le teint grisâtre. De plus, il semble flotter comme dans de l'eau et être transparent comme du verre. Il désigne alors un livre dans lequel il écrit sans que les mots apparaissent.

(Musique d'ambiance : Bof de Predator 2 - 11 End Title) Puis c'est à cet instant précis qu'un vacarme se fait entendre dehors. Les villageois s'agglutinent autour du Temple, grognant et grimaçant, portant piques et fourches, les yeux révoltés. Ils semblent en vouloir à la vie des PJs. Au loin, si quelqu'un regarde dans la direction du pont, une silhouette imposante en armure s'y dresse, mais impossible de la voir en détails. Il s'agit de l'esprit de Baël et les villageois sont sous son contrôle. Il ne veut pas que les PJs sachent la manière de partir. Les villageois ne pourront pas entrer dans le Temple (Baël ne souhaite pas perdre leur contrôle), mais pour faire sortir les PJs, ils mettront le feu au temple grâce à des torches et des lampes à huile. Cronas lui regardera les PJs avec pitié mais ne pourra rien faire pour eux.

Pour s'en sortir, les PJs devront attendre le levé du soleil. Ce n'est qu'à ce moment que le pouvoir de contrôle de Baël va se dissiper. Jusqu'à cette instant, faites de cette nuit une effroyable chasse à l'homme. Les PJs devront fuir devant l'adversaire en surnombre et se cacher pour mieux courir encore après. L'ennemi est en surnombre et connaît le terrain (mais pas les intentions des PJs), alors que les PJs eux, qu'ont-ils réellement ?

Le lendemain

Le lendemain, le temple sera détruit mais le prêtre y fera son office, et les morts seront de nouveau à la vie, possédant encore les blessures fraîches du combat de la veille. Alors que tous font de grand sourire aux PJs, ces derniers se rendent compte qu'ils deviennent à leur tour peu à peu translucide ! Attention, il ne leur reste plus qu'une ou deux journées.

Le livre

Sur la page de garde, il est noté " Journal de Cronas ". L'intérieur ne présente que des pages blanches, mais si les PJs y placent une flamme, une écriture apparaît. Il s'agit des derniers événements relatés par Cronas au moment de la destruction de Grégoria. Un passage notamment attire l'attention

des PJs, car il décrit ce qui leur arrive : (Musique d'ambiance : Bof de El Nombre de la Rosa 04 La Leccion)

" Les troupes de Baël, Archange du Chaos commence à envahir le village. Les défenses que j'ai mis en place ne tiennent pas longtemps et l'armée ennemie nous détruit rapidement. Le rituel que j'ai entamé voici un certain temps est sur le point de finir. Il a pour but d'emprisonner Baël et ses sbires dans les Lymbes, dans l'espoir que cela marquera le début d'une résistance glorieuse dans tout Erolde. Pourvu qu'il soit assez puissant...

... Je commence à voir Baël se dresser sur le pont. Seigneur, je crois que j'aurais pas le temps de finir mon rituel...

... C'est fini. Bébal a décidé de ne plus nous venir en aide. Baël a failli corrompre mon rituel en dessinant une étoile à six branches sur le pont couvert de sang. De mon côté j'ai reçu une flèche en plein épaule et une m'a traversé la poitrine. Tout ce que j'ai pu faire c'est de modifier la nature de mon rituel en cours de route. Je ne sais pas quel sera son réel effet, mais je sais qu'il emprisonnera Baël dans le temps avec ce village, et peut être tous les autres aussi, moi y compris...

...Voilà mes derniers mots. Mon rituel a fonctionné, mais l'étoile de Baël l'a légèrement modifié. On est tous prisonnier du temps, mon esprit scellé dans le temple, celui de Baël dans le pont. Hélas son rituel a fait en sorte que les voyageurs traversant nos ruines subissent le même sort que nous. Mais il semble qu'il leur reste une chance. Ils sont condamnés à revivre encore et encore le souvenir de la destruction de Grégoria, mais s'ils arrivent à briser le sort de Baël, ils pourront alors se libérer. Hélas, je ne connais pas le moyen de le faire. Que Bébal nous pardonne pour notre vantardise et notre orgueil, et qu'il me pardonne de ne pas avoir pu aider d'autre à échapper à notre sort. "

A ce moment du scénario, les PJs savent plus ou moins ce qu'ils doivent faire pour espérer rentrer chez eux, mais comment le faire est une autre paire de manche.

Vision

Lors de la seconde nuit, ou tout autre moment après où les PJs ont une occasion de dormir (voir un moment où ils pourraient s'endormir sans s'en rendre compte), ils feront un étrange rêve (mais vous ne devez pas l'annoncer).

Alors qu'ils allaient dormir ou s'occuper de leur tâche, un vacarme au loin commence à se

faire entendre. Le ciel vire alors au rouge mêlé de noir : une nuée de corbeau traverse un ciel gorgé de sang dont il commence à pleuvoir des gouttes. La panique commence alors à prendre les habitants de Grégoria. La milice campe sur ses positions pendant que Cronas court au temple afin d'accomplir son rituel. Puis le silence. Après un long moment de calme, la terre commence à trembler et à gémir, au loin de la poussière se soulevant. Le bruit de dizaine de chevaux au galop résonne. Les troupes du Chaos chargent, Baël à leur tête.

(Musique d'ambiance : Bof de Conan le Barbare 04 Riders of Doom) Faites vivre un véritable cauchemar aux PJs. Décrivez les soldats se faisant piétiner, les femmes et les enfants qu'on égorge, la poussière, le sang et les corps tombant de toute part. La confusion qui règne ne permet plus de reconnaître ni ami ni ennemi. En quelque instant c'est le carnage. Puis les PJs aperçoivent Baël sur le pont en train de lancer son rituel grâce au sang de tous les morts. Entraînés par le combat, ils arrivent suffisamment près pour apercevoir que le pont devient brièvement l'étoile à six branches, le bois s'abreuvant du sang utilisé par le général du Chaos.

A ce moment deux énergies sont en lutte. Une provenant du temple, l'autre provenant du pont, et au bout d'une bataille acharnée, l'énergie du temple prend le dessus et brise le pont. Une voix tonnante maudit alors le nom de Cronas et ceux des PJs puis ricane. C'est alors que les PJs se réveillent, une voix, celle de Cronas, dans leur tête : "On ne peut certes pas changer le passé, mais on peut briser le lien qui nous y lie."

Briser la clef

Normalement, cette vision doit faire comprendre aux PJs que pour détruire le sort de Baël, il faut détruire le pont du village, là où est enfermé l'esprit de Baël. Le problème est que le pont, ou plutôt Baël, ne se laissera pas faire. En effet, jusqu'à ce que le temps de l'assaut des troupes du Chaos soit venu, le pont prendra le contrôle des villageois la nuit pour repousser les PJs, ou fera tout pour les empêcher d'arriver jusqu'à lui de jour en créant des visions ou en invoquant des adversaires. Cronas de son côté ne pourra pas intervenir pour les aider.

(Musique d'ambiance : Bof de Predator 2 – 07 El Scorpio) Engagez une lutte des plus difficile pour la destruction du pont. Une lutte où chaque seconde est importante. Baël ayant un certain contrôle sur cet univers clôt essaiera d'accélérer le temps pour que l'heure de l'assaut arrive le plus tôt possible.

Epilogue

Lorsque les PJs arriveront à détruire le pont (en y mettant le feu par exemple), le village aura alors l'impression de se briser en mille morceaux, laissant apparaître l'espace, les étoiles, les galaxies sur un fond quadrillé de vert. Puis, alors que leur tête se fait lourde et tourne, un univers se reforme autour d'eux, mais ils tombent inconscients. Puis une main les réveille. Celle d'un soldat d'Archän. Les PJs se retrouvent alors sur la berge d'une rivière entourée de ruines. D'après le soldat, voilà une semaine que les PJs auraient du être rentrés au palais. Soucieux, le roi a envoyé des soldats à leur recherche. Ainsi escorté, les PJs peuvent enfin aller faire leur rapport.

Note au MJ

J'ai proposé pour cette aventure plusieurs musiques d'ambiance. Les albums utilisés sont au nombre de 3 Bandes originales de film : *Conan le barbare*, *Predator 2*, *El Nombre de la Rosa*.

Dans cette aventure, les PJs ont l'air de ne pas avoir grand chose à faire pour s'en sortir, mais vous pouvez la complexifier comme vous le voulez. Par exemple, Baël peut créer un diabolotin qui volera le journal et se cachera avec, imaginez qu'il rentre "dans le pont !" sous les yeux des joueurs, ceux-ci ne se frottant qu'à du bois. Ils devront alors trouver le sort qui permet d'entrer dans les Lymbes du pont où les attendent Baël (une première confrontation intéressante) et récupérer le journal sans mourir.

Ils peuvent aussi d'une certaine manière se faire traquer par un malade mental, un survivant de la destruction d'Erold et qui aurait traversé le village sans réussir à en sortir, depuis le temps qu'il revit toujours la destruction de sa nation, il a de quoi devenir cinglé et décider de tuer tous les voyageurs qui pénétreraient.

Si les PJs pataugent trop, attendez qu'ils aient la vision, puis faites intervenir un prisonnier du temps tout comme eux (un survivant d'Erold par exemple) qui attirera leur attention sur le fait que le pont renferme désormais le sort de Baël, si les PJs patinent toujours.

Dans tous les cas, à vous de jouer ami MJ, et dieu sait que c'est dur d'être MJ face à des idiots de PJs qui ne comprennent rien et qui pourtant fusil le scénario en deux coups de cuillère à pot ;) Votre imagination est votre seule limite.

En dehors de ça, je m'excuse de ne pas avoir pu, faute de temps, intégrer plusieurs personnages prêtés.