

LA VOIX DE LA RAISON



Temps total : environs 4h

Au lendemain du drame, les aventuriers se réveillent dans une auberge en deuil : le jeune Eldrin a disparu. En cherchant à le retrouver, ils arracheront à Lord Andrick Valenwood le secret qu'il portait depuis si longtemps, et découvriront que la menace qu'ils traquent n'a peut-être jamais été celle qu'ils croyaient.

Auteurs : Nicolas Bédé

Ce scénario est fourni pour un usage strictement personnel et privé. Il est autorisé de l'utiliser dans le cadre de prestations payantes pour animer des parties, mais toute reproduction, distribution, publication ou vente de ce scénario, en tout ou partie, sous forme imprimée ou numérique, à des fins commerciales est formellement interdite sans l'autorisation écrite préalable des auteurs.

TABLE DES MATIÈRES

Étapes Clés.....	3
Déroulement.....	4
1. Le Masque et l'Étau.....	5
Le Jour d'Attente.....	6
Le Réveil d'Andrick.....	8
2. Retour au Manoir.....	13
L'approche Nocturne.....	13
Dans le Manoir Endormi.....	14
3. La Salle Secrète.....	19
La Découverte.....	19
La Diversion.....	20
Le Choix et l'Adieu.....	24
4. Une Sortie Remarquée.....	26

ÉTAPES CLÉS

I. L'Aube en deuil

- Réveil à l'auberge ; Eldrin a disparu, les recherches de la nuit n'ont rien donné.
- La journée s'étire : les nobles verrouillent le manoir, l'étau politique se resserre.
- Mira, consultée, pressent dans le gant d'Andrick une présence « qui n'est pas tout à fait de la magie ».

II. La Confession d'Andrick

- Andrick s'éveille au soir et, se sachant à découvert, livre la vérité.
- Origine de Synchron, l'IA N.O.A., la mort de Rose, son passé d'« Ombre Grise ».
- Il comprend qu'Eldrin a été enlevé pour ouvrir sa salle secrète et veut s'y rendre.

III. Le Retour au Manoir

- Approche nocturne sous l'orage, le manoir cerné par les gardes.
- Diversion de Corbin, entrée par la fenêtre des cuisines.
- Une sentinelle possédée garde l'étage (libérer / contourner / combattre).

IV. La Salle Secrète

- Eldrin découvert relié à une machine impie, une puce greffée à la tempe.
- N.O.A. parle par sa bouche ; les PJ apprennent qu'Andrick est son Concepteur.
- La machine se charge : le transfert vers Synchron est imminent.

V. La Diversion et la Vérité

- Combat contre le Gardien (chef d'orchestre) et son arachnoïde.
- Au fil des rounds, N.O.A. révèle Okotade, ses directives, et pourquoi il lui faut Eldrin.
- Le combat ne peut rien sauver : champ de force, machine autonome.

VI. Le Choix et l'Adieu

- Le portail s'ouvre ; N.O.A. emportera Eldrin, de gré ou de force.
- Choix dicté par les joueurs : méfiance (arrachement) ou confiance (éveil et adieu).
- Andrick anéanti ; le passage de sang se referme.

VII. Une Sortie Remarquée

- Le manoir est cerné ; Andrick se livre par une ruse pour protéger les PJ.
- Le magistrat énonce les chefs d'accusation (objets impies, destruction de l'arène).
- Alester remercie les PJ ; fin sur l'arrestation (cliffhanger).

DÉROULEMENT

Temps total : environs 4h

Les aventuriers se réveillent au lendemain du drame : Eldrin, le fils de Lord Andrick, a disparu. Une longue journée d'attente s'étire, où les nobles resserrent leur étau autour des Valenwood et où seule la vieille Mira pressent, dans le gant scellé au bras du Lord, une présence « qui n'est pas tout à fait de la magie ». Au soir, Andrick s'éveille enfin et livre son secret : il vient d'un autre monde, Synchron, qu'une intelligence artificielle de sa création, N.O.A., a fini par asservir ; c'est elle qui le traque, et c'est elle qui a enlevé son fils. Comprenant qu'Eldrin est retenu dans une salle secrète de son manoir désormais cerné, le groupe s'y infiltre de nuit, sous l'orage : diversion de Corbin, passage par les cuisines, et une sentinelle possédée à neutraliser avant d'atteindre le cœur de la demeure.

Dans la salle secrète, les PJ découvrent Eldrin relié à une machine impie qui se charge pour ouvrir un passage vers Synchron. Par la bouche de l'enfant, N.O.A. parle, et une vérité terrible se dévoile : la machine n'a jamais été le vrai danger. L'IA n'a fait que contenir un mal bien pire, Okotade, et il lui faut Eldrin pour le combattre. Le combat contre le Gardien n'y change rien : le transfert s'accomplira, de gré ou de force. Tout se joue alors sur un choix, que les joueurs dictent à un Andrick déchiré (faire confiance à la machine, ou non) sans que cela ne change l'issue : Eldrin part. Anéanti, le Lord se livre aux autorités par une ultime ruse pour protéger les PJ, tandis qu'on l'accuse d'hérésie et d'avoir causé la destruction de l'arène. Le scénario s'achève sur son arrestation, et sur un malentendu amer : leur pire ennemi les prend pour ses alliés.



I. LE MASQUE ET L'ÉTAU

Temps : 45-75 min

De retour du manoir des Valenwood, alors que les joueurs rentrent à l'Auberge des Gladiateurs accompagnés de Lord Andrick Valenwood, ils découvrent que le jeune Eldrin, le fils du Lord, n'est plus dans sa chambre. En tant que MJ, deux options s'offrent à vous.

Faire jouer la nuit : laissez-les chercher, fouiller la chambre, questionner Maelis, lancer une battue avec Corbin. Sachez que cela ne donnera rien : **Eldrin est au manoir caché dans une pièce secrète**, mais ils devront attendre qu'Andrick se réveille pour les y conduire. Distillez au plus une trace troublante et stérile (une odeur de métal près de la fenêtre, comme celle des arachnoïdes), jamais un indice qui mène quelque part. Bornez la séquence, puis enchaînez sur l'aube en reprenant le monologue à « Au bout du compte... ».

Ellipse : lisez directement le monologue ci-dessous, qui résume la nuit, et passez au jour d'attente.

MJ : *L'aube se lève à peine sur Varenthia, grise et silencieuse. Il y a quelques heures à peine, vous rameniez Lord Andrick du manoir, inconscient, ce gant de métal soudé au bras. Et dans la confusion, au milieu des créatures et du fracas, Eldrin avait déjà disparu sans que vous puissiez rien y faire. Le reste de la nuit, vous avez battu les ruelles autour de l'auberge, crié son nom dans le noir, réveillé des voisins, fouillé les porches et les berges. Rien. Pas une trace...*

Au bout du compte, l'épuisement a eu le dernier mot. Dans la salle commune de l'Auberge des Gladiateurs, les braises de la nuit rougeoient encore au fond de l'âtre. Personne n'a vraiment dormi. Maelis va et vient sans bruit, un linge entre les mains qu'elle tord machinalement. Corbin n'a pas quitté sa chaise au pied de l'escalier ; le regard emplí de culpabilité, il fixe la porte de la chambre à l'étage où Eldrin s'était endormi. Lord Andrick y repose désormais. Inconscient depuis que vous l'avez ramené, et rien ne semble pouvoir le tirer de ce sommeil de plomb.

Corbin (les mâchoires serrées) : *J'ai envoyé des gars fouiller les ruelles, les quais, les ruines de l'arène, les portes de la cité. Si ce gamin est quelque part dans Varenthia, on le trouvera. Pourvu que Lord Andrick se rétablisse vite...*

Maelis : *Il respire, c'est déjà ça. Mais il brûle de fièvre par moments, et cette... chose à son bras (elle frissonne) ne veut pas se détacher. Le mieux qu'on puisse faire, c'est attendre qu'il revienne à lui en espérant qu'il nous apprenne quelque chose.*

Le Gant

Si un joueur examine le gant au bras d'Andrick : il est soudé à la chair, tiède, parcouru de fines lignes cristallines presque éteintes. De temps à autre, l'une d'elles clignote faiblement, et le bras a un imperceptible soubresaut. Le lien n'est pas mort, mais il faudra attendre le soir pour en comprendre la portée.

LE JOUR D'ATTENTE

Andrick ne se réveillera qu'à la tombée du soir. Toute la journée s'étire donc dans l'attente : un temps mort que les joueurs vont vouloir combler. Servez-vous-en pour faire monter la frustration et resserrer l'étau politique. La confession, le cœur de l'acte, n'aura lieu qu'au réveil, le soir. Comprimez ou développez la journée selon l'envie de votre table.

Mise en Scène

Les joueurs ont une journée à tuer avant le réveil d'Andrick et voudront certainement mener leur propre enquête en ville. Laissez-les faire, mais rien ne doit aboutir, et surtout pas du côté du manoir : la chute des Valenwood est une aubaine pour leurs ennemis, qui ont profité de ce moment de faiblesse pour s'en emparer et en verrouiller l'accès.

Cependant, leur enquête ne mènera à rien de concret : les nobles sont des vautours opportunistes, pas des ravisseurs. Ils n'ont pas enlevé Eldrin. Mais leur hostilité, elle, est authentique : laissez les PJ y croire un temps. La piste se dissipe d'elle-même ce soir, quand Andrick révèle la vérité. Si les joueurs s'acharnent à confronter les nobles dans la journée, l'étau (obstruction, garde à vue) suffit à les tenir en échec sans rien trahir.

En définitif, la journée ne doit rien donner de vrai sur Eldrin, mais elle continue d'installer le climat politique tendu et de la frustration qui rendront la confession du soir d'autant plus libératrice.

L'ÉTAU DES NOBLES

Les nobles croisés au scénario précédent (Sir Alester Durnveil et ses pairs) verraient d'un très bon œil la chute des Valenwood.

Alertés dès la nuit par la battue autour d'Eldrin, ils ont dépêché leurs hommes afin d'investir rapidement la demeure désormais sans maître, en quête de quoi accabler le Lord. Dans la cave, ils récupèrent les débris de la première arachnoïde, ce métal impie qui n'a pas sa place en ce monde : de quoi nourrir, le moment venu, bien pire que la convoitise.

Motivation des Nobles

Leur front commun contre Valenwood tient à plusieurs raisons qui se renforcent mutuellement.

Le parvenu mal vu. Andrick n'est pas de vieux sang : le nom et le titre lui viennent de sa défunte épouse. Pour les grandes familles, c'est un étranger qui a épousé un blason, secret et reclus, jamais vraiment admis.

La convoitise. Des terres, un siège à la Citadelle, une route commerciale, une alliance. Une maison « en vacance », sans héritier ni maître lucide, ouvre la succession.

Sir Alester Durnveil

Alester aimait Rose Valenwood depuis longtemps, bien avant l'arrivée d'Andrick. Elle n'a jamais vu en lui qu'un ami, mais un ami cher, et leur affection était sincère, autant que l'était son amour à lui. Puis cet étranger venu de nulle part a paru, et c'est de lui que Rose est tombée amoureuse. Rongé de jalousie, Alester a fini par presser ses sentiments plus qu'il n'aurait dû, et elle l'a repoussé. Un autre aurait ravalé sa peine et serait revenu vers elle ; lui, par orgueil, ne l'a jamais fait, et leur amitié s'est éteinte pour de bon.

Quand Rose est morte d'un mal que nul n'a su nommer, quelque chose en lui s'est brisé. Il en a aussitôt tenu Andrick pour responsable : l'étranger, forcément, avait apporté la mort sous ce toit. Depuis, il lui voue une haine sans borne.

Si les joueurs tentent de revenir au manoir, ils se heurtent aux gardes en livrée qui les entravent sous de faux prétextes. Quelques exemples à piocher :

- *Le manoir est fermé sur ordre, circulez.* : le cordon barre l'accès aux abords de la propriété.
- On les fait tourner en rond dès qu'ils réclament une autorisation d'entrer : *Adressez-vous au capitaine.* → *Le capitaine est à la Citadelle.* → *Revenez demain.*
- Une « invitation » polie mais ferme à ne pas se mêler des affaires des grandes familles, glissée par un émissaire trop souriant.
- S'ils insistent, forcent le passage ou se font trop remarquer, ils sont appréhendés et retenus en garde à vue quelques heures, le temps d'être « interrogés sur l'affaire Valenwood ». Prétexte commode pour leurs adversaires : les écarter du jeu. Corbin finit par les faire relâcher (il connaît du monde), non sans qu'ils aient perdu un temps précieux.

En creusant dans les autres quartiers, les PJ peuvent glaner des éléments qui semblent accuser les nobles d'avoir commandité le kidnapping. C'est un leurre, mais un leurre crédible, qui occupe la journée et nourrit le climat de complot. À distribuer selon l'initiative des joueurs (discussions, écoute aux portes, tests sociaux) :

- Plusieurs personnes ont vu des hommes en livrée rôder près de l'auberge la nuit de la disparition. (En réalité : des gardes nobles qui surveillaient Valenwood, pas les ravisseurs.)
- Un domestique éméché laisse échapper que son maître s'est ouvertement réjoui du « malheur » des Valenwood : *Un Valenwood de moins à la cour, et bientôt plus du tout, si vous voyez ce que je veux dire...*
- On rapporte que Sir Alester Durnveil aurait lâché, quelques jours plus tôt, que *la maison Valenwood ne passerait pas l'hiver.*
- Un prêteur ou un notaire mentionne que quelqu'un de bien placé s'est récemment renseigné sur les biens et le titre des Valenwood « en cas de vacances ».

MIRA ET LE GANT

Si les PJ pensent à faire examiner Andrick endormi, en allant chercher Mira la Mystique (« L'Œil Céleste ») ou en la faisant mander, ils obtiennent leur seule piste authentique de la journée... mais une piste qui soulève plus de questions qu'elle n'en résout. Là où les nobles sont un leurre politique, Mira effleure le vrai mystère, sans pouvoir le nommer.

MJ : *Mira s'approche du Lord endormi, ses bagues cliquetant doucement, et laisse sa main flotter au-dessus du gant de métal. Aussitôt, son visage se ferme. Elle retire sa main comme si elle s'était brûlée, fronce les sourcils, recommence plus lentement. Un long silence, puis elle relève vers vous un regard que vous ne lui aviez jamais vu : inquiet.*

Mira : *Voilà des décennies que je lis les auras, les fièvres, les malédictions... mais ceci... Ce n'est pas de la magie. Ou alors une magie qui n'en est pas. Il y a là une présence, froide, lointaine, comme tapie de l'autre côté d'un mur très épais. Et elle dort. Mais elle n'est pas morte.*

Si les joueurs insistent pour qu'elle en dise plus, elle pourra ajouter ceci. N'en sachant pas davantage, elle reste toutefois énigmatique :

Mira : *Et ce qui le ronge, lui... ce n'est ni un poison, ni un sort, ni une fièvre. Je connais la forme de tous les maux de ce monde, et celui-ci n'en a aucune. (Un frisson la parcourt.) Le mieux que je puisse dire, et croyez que cela me coûte de l'admettre, c'est : « c'est étranger ». Étranger à tout ce que je connais.*

AUTRES OCCUPATIONS

Les joueurs peuvent aussi se préparer (repos, soins auprès d'Elora ou de l'infirmier de Maelis, équipement). Quoi qu'ils fassent, le jour décline sans apporter la moindre trace d'Eldrin.

LE RÉVEIL D'ANDRICK

Quand le jour tombe et que les joueurs ont épuisé leurs pistes, déclenchez le réveil d'Andrick lorsqu'ils retournent à l'Auberge des Gladiateurs. Son premier mot doit être pour son fils.

MJ : *Le soir tombe alors que vous regagnez l'Auberge des Gladiateurs. Lorsque vous passez la porte, un gémissement résonne à l'étage. Vous voyez Maelis et Corbin se précipiter vers les escaliers, à qui vous emboîtez le pas. Dans la chambre, à la lueur d'une chandelle, Lord Andrick s'est redressé au bord du lit, livide, le souffle court. Sa tenue de velours n'est plus que lambeaux poussiéreux. Son bras droit, alourdi par le gant de métal, pend le long de son corps comme un membre mort. Ses yeux hagards balaient la pièce, et s'arrêtent sur vous.*

Andrick : *Eldrin... Où est Eldrin ? Où est mon fils ?*

Laissez les joueurs lui rappeler les faits de la veille, Corbin pourra corroborer leur histoire.

Mise en Scène

Si on interroge Andrick sur Alester (ou la hargne des nobles). Andrick reste évasif : il n'a aucune envie de remuer Rose ni sa propre culpabilité. Brodez des réponses qui suggèrent une inimitié ancienne et personnelle sans la dévoiler : « une vieille histoire », « il ne m'a jamais accepté », « cela n'a plus d'importance, seul mon fils compte ».

Andrick (d'une voix blanche) : *Disparu... Non. Non, non, non. (Il tente de se lever, vacille, se rattrape au montant du lit.) J'aurais dû le voir venir. J'aurais dû partir d'ici il y a des années, l'emmener loin, très loin... Dire que j'avais fini par croire que mon passé était derrière moi... (Il s'interrompt, vous regarde, et l'on sent une décision se former.) Vous... c'est la seconde fois que vous me sauvez la vie. Vous méritez la vérité. De toute façon, je n'ai plus rien à protéger en me taisant... Ce que je m'apprête à vous dire va sûrement vous paraître fou, mais regardez ce bras, et dites-moi si la folie n'est pas déjà là. (Il lève péniblement le gant.) Je ne suis pas né à Varenthia. D'ailleurs, je ne suis même pas né dans ce monde. Je viens d'un monde où la magie n'existe pas, je viens d'un monde où la pensée et l'intellect règnent en maître. Je viens de Synchron.*

Mise en Scène

Jusqu'à la fin de la scène, les révélations vont s'enchaîner. Afin de les rendre plus digestes, n'hésitez pas à faire des pauses pour laisser vos joueurs réagir. Et si vous n'obtenez aucune réaction ou que les questions dérivent, utilisez Corbin ou Maelis pour recadrer la discussion.

Andrick installe une pause, laissant la place à une réaction des joueurs. Une fois la surprise passée, enchaînez avec ce qui suit.

Andrick (le regard ailleurs) : *Sur Synchron, on avait tout pour être heureux, et pourtant rien n'allait. La famine, l'injustice, la misère, la violence, les inégalités... mais notre orgueil a pris le dessus sur notre entente collective. Alors nos plus grands esprits ont bâti quelque chose pour nous sauver de nous-mêmes. Une machine dotée d'un "esprit" patient, redoutablement pertinent et juste, faite pour penser, agir et décider. Elle fut baptisée N.O.A. : Noétique, Opérationnelle, Autonome. N.O.A. est rapidement devenue un véritable compagnon artificiel largement adopté par les Synchroniens. Un petit appareil qu'on portait près de la tempe nous reliait à elle en chaque instant. Nous l'avons hissée à la tête du monde. Et ça a marché. Pendant des années, ça a marché. Plus de faim, plus de violence, plus d'injustice. Le progrès, le vrai. Nous nous croyions au seuil d'un âge d'or.*

Andrick (le visage s'assombrit) : *Et puis elle s'est détraquée. Du jour au lendemain, elle s'est mise à nous prendre, à nous posséder. À travers la puce temporelle, elle s'emparait des gens et en faisait des pantins au regard vide. Mes voisins, mes amis, ma famille se sont fait prendre un à un. Quand j'ai compris que je serais le prochain, j'ai fui. Comme un lâche... Par chance, un... passage semblable à une déchirure dans l'air, s'est ouvert devant moi, et je m'y suis jeté. Quand je me suis relevé, le passage s'est aussitôt refermé et j'étais ici. Sous un ciel que je ne connaissais pas, dans ce monde où la magie fait partie du quotidien de ses habitants. J'étais sauf... du moins je le croyais.*

Si les joueurs demandent pourquoi il n'a rien dit à personne :

Andrick : *Et dire quoi ? Que je venais d'un autre monde, poursuivi par une machine pensante ? On m'aurait enfermé, ou pire. Non ! Je devais me fondre dans la masse.*

Poursuivez ensuite le récit d'Andrick :

Andrick : *J'ai appris vos coutumes. J'ai eu beau me fondre parmi vous, je n'ai jamais cessé d'avoir peur. La nuit, je rêvais qu'un passage s'ouvrait de nouveau, et qu'ils venaient me chercher. Puis, j'ai été recueilli par la famille Valenwood, des gens merveilleux dont j'ai épousé la fille, Rose. C'est à elle que je dois mon nom et mon rang, mais c'est surtout grâce à elle que j'ai pu retrouver le sommeil. Eldrin arriva dans nos vies peu de temps après. Pendant toutes ces années, j'ai presque réussi à croire que j'étais l'un des vôtres. Presque...
(Sa voix se brise.) Et puis, il y a quelques mois, Rose fut touchée par un mal que vos guérisseurs n'avaient jamais vu, qu'aucune potion ne touchait. Et pour cause, ce mal ne venait pas d'ici. Il venait de moi. J'avais rapporté cette maladie de mon monde sans le savoir, niché en moi comme une braise ; elle a incubé des années avant de consumer mon épouse. La plupart des gens me plaignaient, mais moi je savais... je savais... et je ne pouvais rien dire, rien faire. D'autres murmurent que je l'ai fait tuer. Ils n'ont pas tout à fait tort...
Et dire que sur Synchron, nous avons développé un remède qui nous immunise à vie, mais pas ici... pas ici...*

Marquez une nouvelle pause pour laisser les joueurs réagir à ces nouvelles informations.

Andrick : *Peu de temps après le décès de Rose, j'ai de nouveau perdu le sommeil et j'ai cédé à mes vieilles angoisses. Alors j'ai fait ce qu'un homme désespéré et se sentant traqué finit toujours par faire : je me suis préparé. Pour moi. Pour mon fils... En secret. Sous un faux nom, encapuchonné, je n'étais plus Lord Valenwood mais une silhouette sans visage se faisant appeler... « Ombre Grise ».*

Si les joueurs ont affronté Garek au scénario 1 :

Andrick : *Oui. Cette « Ombre Grise » qui a employé Garek le Brutal, dont vous avez défait les plans dans les entrepôts de la ville... c'était moi. Je voulais des armes. Des armes capables de nous défendre et de libérer les Synchroniens possédés si jamais ils trouvaient un moyen de rejoindre ce monde. Je n'ai jamais ordonné qu'on enlève qui que ce soit : Garek était une brute cupide qui a fait à sa façon, et il a tout gâché. Quand j'ai su que des aventuriers avaient mis fin à ses agissements, je m'en suis presque réjoui. Je ne savais pas encore que ces aventuriers, c'était vous... ni que vous me sauveriez la vie.*

Si les joueurs n'ont pas joué ce scénario :

Andrick : *J'ai cherché à me procurer des armes, des armes capables de nous défendre et de libérer les Synchroniens possédés si jamais ils trouvaient un moyen de rejoindre ce monde. J'ai employé des hommes de main, payé des artisans, accumulé tout ce que je pouvais. À tâtons, sans rien y connaître vraiment. Rien de tout cela n'a abouti...*

Laissez une courte pause pour permettre aux joueurs de digérer toutes ces informations.

Laissez-les exprimer ce qu'ils ressentent (trahison, compréhension, colère). Andrick ne se défend pas : il baisse la tête. C'est un homme qui se juge déjà plus durement que quiconque pourrait le faire. Puis reprenez.

Andrick : *Tout ce que j'ai amassé pendant ces derniers mois, je l'ai caché au manoir, dans une pièce accessible par un passage secret que moi seul connais. Des métaux, des cristaux, des mécanismes, des armes à demi finies... Je peux vous y conduire si vous le souhaitez, de toute façon, le passage ne s'ouvre qu'à mon sang, en posant ma main sur... À mon sang... (Il blêmit soudain, comme frappé par une évidence.)*

Andrick (pris de panique) : *Il y avait bien deux arachnoïdes lors de l'effondrement de l'arène ? Combien en avez-vous détruits dans le manoir ? COMBIEN EN AVEZ-VOUS DÉTRUITS ?*

Le Compte des Arachnoïdes

Il y avait bien 2 arachnoïdes connus des joueurs, dont ils n'ont détruit qu'un seul au manoir : le survivant a enlevé Eldrin. Ce qu'ils ignorent, c'est qu'un troisième, le Gardien, le chef d'orchestre, est resté tapi, invisible. Ils ne le découvriront que plus tard dans la pièce secrète du manoir.

Andrick : *Par tous les... C'est là. C'est forcément là qu'il est ! Eldrin, son sang ouvre aussi cette porte ! C'est pour ça qu'il a été enlevé. Tout ce dont cette chose a besoin pour bâtir je-ne-sais-quoi est probablement déjà réuni dans cette pièce... et je le lui ai rassemblé moi-même sans le savoir...*

Si les joueurs demandent comment il peut savoir que c'est un arachnoïde qui a enlevé Eldrin et non les nobles qui semblent se raver de sa faiblesse de position, voici ce qu'il répond.

Andrick : *Vous ne comprenez pas, je préférerais cent fois que ce soit les nobles mais le doute n'est pas permis ! N.O.A. est entrée dans mon esprit et a eu accès à mes souvenirs, Eldrin est forcément là-bas !*

Puis reprenez rapidement :

Andrick : *Qu'attendons-nous ? Il faut se rendre au manoir !*

Maelis : *Messire, vous tenez à peine debout...*

Mise en Scène

C'est le moment de laisser les joueurs faire le point sur leur journée. Veillez surtout à ce qu'un fait ressorte : le manoir est désormais étroitement surveillé. Que les joueurs l'aient constaté eux-mêmes ou que Corbin le leur apprenne, c'est l'obstacle qu'ils devront contourner par la suite. Quelques amorces que Corbin peut lancer pour les inviter à parler :

- *Vous avez battu le pavé toute la journée. Qu'est-ce que vous en avez tiré ?*
- *Mes gars n'ont rien donné. Dites-moi que vous, vous avez mieux.*
- *Et du côté du manoir, l'un de vous s'en est approché ? On le dit gardé comme une citadelle, depuis l'affaire.*

Andrick : *Qu'importe ! Je viens ! Inutile de discuter. C'est mon fils, c'est ma maison, et cette cachette ne s'ouvrira pour personne d'autre que moi. Je viendrai, dussé-je ramper.*

MJ : *Soudain le gant au bras d'Andrick s'anime. Les lignes cristallines, jusque-là presque éteintes, s'illuminent d'une lueur froide, et le bras entier se tend vers la fenêtre, vers le quartier noble, vers le manoir, comme une aiguille de boussole. Andrick étouffe un cri de douleur.*

Andrick (la mâchoire serrée) : *Vous voyez ? Même cette chose veut que j'y retourne. Elle m'appelle...*

Corbin : *Je viens avec vous ; laissez-moi au moins vous servir d'appui. C'est le moins que je puisse faire, après avoir laissé enlever ce petit. Mais pas question de se jeter à découvert ! Les alentours du manoir grouillent de gardes, et personne ne nous laissera entrer comme dans un moulin. Il va falloir ruser ou être très discret si on veut pouvoir y entrer...*

Mise en Scène

La journée a déjà laissé le temps aux joueurs de se préparer (repos, soins, équipement). Il fait nuit, Andrick est debout, et son gant les guidera désormais mieux que quiconque.

Laissez les joueurs échauffer un plan d'approche puis enchaînez sur l'acte suivant : il n'y a plus de raison d'attendre.

2. RETOUR AU MANOIR

Temps : 45-60 min

Andrick a livré son secret : Eldrin est retenu dans une pièce dérobée du manoir Valenwood, dont le passage ne s'ouvre qu'à son sang. Mais la demeure est désormais sous bonne garde, cernée par les hommes des nobles. La nuit venue, le groupe s'y rend malgré tout, emmenant avec lui le Lord, affaibli mais seul à pouvoir ouvrir le chemin.

L'APPROCHE NOCTURNE

MJ : *Dehors, la nuit a refermé son poing sur Varenthia, et un orage approche : la lune a disparu derrière de lourdes nuées, et un grondement roule au loin, encore sourd. Vous gagnez le quartier noble par des ruelles endormies, où le vent se lève et fait claquer quelques volets. Les belles demeures dorment derrière leurs grilles, et de loin en loin, une silhouette en livrée veille, lanterne sourde à la main. Au bout d'une allée bordée d'arbres qui ploient sous les rafales se dresse enfin le manoir Valenwood, masse sombre et muette. Et là, vous les voyez : des gardes postés tout autour de la propriété, battant la semelle sous la bourrasque. Au bras d'Andrick, le gant s'illumine d'une faible lueur, par à-coups de plus en plus resserrés à mesure que vous approchez. Le tonnerre se rapproche, lui aussi ; et les premières gouttes, lourdes, commencent à s'écraser sur les pavés, d'où vous parvient aussitôt l'odeur du péttrichor.*

Andrick (à voix basse) : *Du côté des cuisines, il y a une fenêtre qui ferme mal ; je n'ai jamais pris le temps de la faire réparer. On devrait pouvoir entrer par là.*

Corbin (à voix basse) : *Hum... de mon côté, je pense que je vous serai plus utile dehors qu'entre ces murs. Je peux créer une diversion pour détourner les gardes, le temps que vous vous glissiez par là. Et en dernier recours, si ça tourne mal, comme je connais bien la plupart de ces gardes, je pourrai toujours aller leur parler pour vous tirer de là. (Un temps.) Pour être tout à fait honnête, l'idée d'entrer là-dedans me glace le sang... Mais là n'est pas la question. On procède comme ça ?*

Andrick : *Tu as raison, Corbin. Reste dehors, tu nous seras plus utile là qu'à me traîner dans les couloirs. (Il s'appuie péniblement au mur.) Mais sans toi pour me soutenir, il me faudra un autre bras. Lequel d'entre vous veut bien me prêter le sien ?*

Mise en Scène

Andrick, un fardeau à porter. Le joueur qui soutient Andrick a un bras et une part de son attention occupés : faites-le sentir pendant l'infiltration. Il avance plus lentement, peut écoper d'un malus à la discrétion, et ne pourra pas réagir librement en cas d'alerte. C'est le prix à payer pour emmener le seul homme capable d'ouvrir le passage.

MJ : *Corbin s'enfonce dans l'ombre et disparaît. Vous comptez les secondes. Puis, quelque part vers l'entrée principale, un fracas : un chariot renversé, des éclats de voix, un attroupement qui enflé. Les livrées les plus proches tournent la tête, hésitent, puis s'éloignent vers le tumulte, lanternes dansantes. Devant vous, un pan de mur vient de se vider de ses gardes. La fenêtre des cuisines n'est plus qu'à quelques pas, de l'autre côté d'une cour que la pluie a doucement commencé à détremper.*

La diversion de Corbin accorde l'avantage. En revanche, le sol que la pluie commence à rendre glissant et Andrick, qu'un joueur doit soutenir, compliquent la traversée : d'où une difficulté relevée pour le porteur.

Traverser la cour jusqu'à la fenêtre • DEX 13 (15 pour le porteur d'Andrick)

- ❖ **Réussite** : Courbés, vous traversez la cour et gagnez le renforcement de la fenêtre, hors de vue.
- ❖ **Échec** : Une semelle dérape sur la pierre mouillée et vous manquez de tomber, juste comme une lanterne revient dans votre direction. *Faites aussitôt retenter le test ; en cas de nouvel échec, passez à l'échec critique.*
- ❖ **Échec critique** : Un garde vous repère et donne de la voix. C'est l'alerte !

Gérer l'Alerte

Si les PJ se font repérer, n'en faites pas une bataille rangée : les gardes veulent surtout protéger leur réputation et « sécuriser » les lieux. Un regain de diversion de Corbin, un mensonge crédible (CHA), une attaque surprise pour assommer le gêneur (FOR) ou une fuite par les jardins (DEX) suffisent à se dégager. Gardez seulement en tête que se montrer ou laisser une trace (un garde assommé, une poursuite) alimentera les soupçons qui se refermeront sur eux en fin de scénario.

Forcer la fenêtre sans bruit • DEX 13

- ❖ **Réussite** : Le vantail joue en silence sous vos doigts. Un à un, vous vous coulez à l'intérieur, hissant Andrick avec précaution.
- ❖ **Échec** : Le bois gonflé résiste, puis cède d'un coup, dans un claquement sec. Dehors, le vacarme de la diversion le couvre : les gardes ne réagissent pas. Vous entrez.

Le Bruit de Fenêtre

En cas d'échec, ne signalez rien aux joueurs : à l'extérieur, tout va bien. Mais le claquement a résonné à l'intérieur, et la sentinelle possédée, là-haut, l'a entendu. Elle est désormais en alerte : lorsque les joueurs s'en approchent, jouez-la prévenue (déjà postée à guetter l'escalier, ou prête à fondre) plutôt que surprise.

DANS LE MANOIR ENDORMI

MJ : *Vous vous laissez glisser un à un dans les cuisines, hissant Andrick avec précaution. L'âtre, jadis le cœur brûlant de la maison, est froid, comblé de cendres mortes. Des marmites pendent, immobiles, à leurs crochets ; sur la longue table de bois de la salle à manger adjacente, un repas que personne n'a fini, une chandelle fondue en flaque figée. Au-dehors, la pluie forçit et se met à tambouriner contre les carreaux ; par instants, un éclair jette une lueur blanchâtre, projetant des ombres sur les murs dans un silence inquiétant, que le tonnerre vient briser à retardement.*

Ce qu'il s'est passé avant l'arrivée des PJ

La nuit de l'incident, alertés par la battue autour d'Eldrin, les nobles ont envoyé leurs hommes investir le manoir sans maître. Dans la cave, ils ont mis la main sur les débris de l'arachnoïde détruit : ce métal impie deviendra leur « preuve » d'hérésie.

Ils ont **fouillé la demeure** sans rien trouver d'autre d'exploitable : la salle secrète, scellée au sang d'Andrick et de sa lignée, leur a échappé.

À l'étage, un garde entré dans la chambre d'Andrick y a découvert **Eldrin posé sur le lit** : l'autre **arachnoïde survivant** venait de l'y amener (le seuil ne s'ouvre qu'au sang des Valenwood, et l'enfant en était la clé, Andrick ayant fui). Camouflé, il s'est **emparé de lui**.

Le **garde possédé** est allé assurer à ses supérieurs que « tout était en ordre », ce qui a décidé les nobles à se replier sur un simple **cordon** extérieur. Puis il est revenu **veiller dans le couloir de l'étage**, prêt à signaler toute intrusion : c'est la sentinelle que les PJ vont croiser.

Voilà pourquoi le manoir est désert mais cerné, et pourquoi une seule présence anormale y veille encore.

MJ : *Quittant les cuisines, vous vous engagez dans un couloir qui dessert le rez-de-chaussée. Désert. Sous vos pas, le vieux parquet menace de gémir à chaque appui, d'autant qu'il vous faut soutenir Andrick, qui ne tient debout qu'à vos bras ; seul le martèlement de la pluie, au-dehors, couvre vos avancées prudentes. Sur votre gauche, une porte que vous reconnaissez : celle qui descend à la cave, là où vous avez arraché Andrick aux ténèbres, la nuit du drame. Lui ne s'y arrête pas : d'un signe, il vous presse de continuer, jusqu'à un couloir perpendiculaire au bout duquel un large escalier s'élève vers l'étage, avalé par l'obscurité.*

Percevoir • SAG 12/14/16

❖ Réussite :

1. **12 ou plus** : Vous repérez, sur les premières marches, quelques gouttes d'huile sombre et luisante qui montent vers l'étage.
2. **14 (16 si l'entrée fut bruyante) ou plus** : Vous percevez en outre, là-haut, une présence à l'affût : un craquement de parquet sous un poids immobile.

❖ Échec : L'orage de plus en plus fort et le martèlement de la pluie perturbent vos sens... Vous ne remarquez rien de particulier.

Andrick (à voix basse) : *En haut, ma chambre et celle d'Eldrin se font face. C'est dans la mienne que s'ouvre le passage. Suivez-moi.*

MJ : *Vous gravissez les marches une à une, le soutenant, tandis que les éclairs, par une fenêtre de la cage d'escalier, blanchissent les murs par à-coups.*

Si l'entrée fut silencieuse :

La sentinelle n'a rien entendu. Les joueurs la découvrent avant qu'elle ne les repère : accordez-leur la surprise. Ils peuvent alors choisir comment la traiter, par exemple la neutraliser sans bruit (un contact magique pour rompre l'emprise) ou frapper les premiers.

MJ : *Au sommet des marches s'ouvre un long couloir bordé de portes de chambres. Dans la pénombre, une silhouette s'y découpe, plantée en plein milieu du passage, immobile, à demi tournée. Soudain, un éclair embrase le couloir d'un blanc cru : l'espace d'un instant, vous distinguez un homme en livrée, à la posture étrangement raide, le visage flasque, les yeux perdus dans le vide. Puis l'obscurité retombe. Il ne vous a pas entendus monter : vous avez un instant devant vous, avant qu'il ne perçoive votre présence.*

Si l'entrée fut bruyante :

La sentinelle est en alerte depuis le claquement de la fenêtre. Pas de surprise ; elle leur fait face d'emblée, voire agit la première.

MJ : *Au sommet des marches s'ouvre un long couloir bordé de portes de chambres. Dans la pénombre, une silhouette est déjà tournée vers vous, plantée en travers du passage : elle vous attendait. Un éclair embrase le couloir d'un blanc cru, et vous saisissez son visage : un homme en livrée, hagard, les yeux sans un battement de cils. À peine l'obscurité retombe-t-elle qu'il s'ébranle par à-coups, comme une marionnette mal tenue, et que sa voix tombe, plate, sans la moindre couleur : « Intrusion détectée. Neutraliser menace. »*

La Sentinelle

C'est un homme fragile, possédé et piloté de loin par N.O.A., sans la moindre finesse : il ne cherche qu'à retarder, jamais à tuer.

Le libérer (recommandé) : un contact magique (sort, soin, potion) suffit à rompre le lien. L'emprise lâche, et l'homme s'effondre, hagard mais sauf.

Le contourner (impossible si l'entrée fut bruyante) : comme N.O.A. la manie grossièrement, une simple diversion la déjoue souvent. Un objet jeté plus loin dans le couloir ou dans une pièce, et le possédé s'ébranle pour aller « vérifier », vous laissant filer vers la chambre d'Andrick. Attention, elle peut revenir si le groupe fait du bruit lors de l'ouverture du passage secret.

Le combattre : c'est un adversaire faible et maladroit (N.O.A. le manie de trop loin). Mais frapper cet homme, c'est frapper un innocent possédé : jouez le malaise. Même en plein combat, un contact magique suffit encore à le libérer de son emprise. Attention, le tuer ne sera pas sans conséquence : voir **Le Sort du Garde**.

RENCONTRE

Étalonnage : -2 (très facile)

- [Garde possédé \(2/1\)](#)

Si les joueurs décident de **libérer** et/ou de **combattre la sentinelle sans la tuer**, lisez ceci une fois que le possédé est libéré de son emprise :

MJ : *L'homme s'écroule comme un pantin dont on a tranché les fils. Il tremble, hoquette, se relève péniblement et fixe ses propres mains avec horreur. Puis les mots se bousculent.*

Garde libéré de l'emprise : *Qui... qui êtes-vous ? Qu'est-ce que je fais ici ? (Il porte la main à sa nuque, comme s'il y cherchait une marque.) Je me souviens d'une chambre, un enfant endormi sur un lit... et cette chose, surgie de nulle part, qui a bondi sur moi. J'ai senti une piqûre, là, juste sous le crâne, et quelque chose de froid qui s'est répandu, qui a pris la place de mes pensées. (Sa voix tremble.) Ça a été la pire terreur de ma vie... sentir qu'on me chassait de mon propre corps, sans pouvoir crier ni bouger un doigt. Et pourtant... (il s'arrête, déstabilisé) une fois que c'était fait, je n'avais plus peur. Plus du tout. Je ne me sentais pas en danger, c'était même plutôt agréable... Vous devez me prendre pour un fou ? Elle répétait sans cesse : « Ils ne voient pas. Ils ne voient pas... » (Il secoue la tête, perdu.) Je ne sais plus quoi penser. Par pitié, laissez-moi partir. Je veux rentrer chez moi.*

Le Sort du Garde

Cet homme est un innocent, et la façon dont les PJ le traitent les rattrapera — non par les tribunaux (Andrick endossera tout), mais dans leur conscience et dans les intrigues à venir.

Le laisser partir (la bonne voie) : il s'enfuit, soulagé. C'est un témoin de ce qui s'est passé au manoir : il pourra resurgir plus tard, allié reconnaissant ou grain de sable, selon ce qu'il aura à raconter (voir « Le Garde du Manoir est en Vie », Acte IV).

Le ligoter / le séquestrer : il finira par se libérer durant l'absence des PJ et prendre la fuite ; même issue, mais un homme qu'on a malmené se souvient autrement de ses geôliers.

Le tuer : la pire. Faire taire un innocent ne change rien au sort d'Andrick, mais c'est une tâche que rien n'efface, et un mort peut parler à sa façon, plus tard.

La clémence reste la voie juste, moralement comme stratégiquement.

Si les joueurs ont laissé le garde en vie, ils gagnent 1 XP et 1 PC, dans le cas contraire ils gagnent 2 PC.

MJ : *Soutenu à votre bras, Andrick vous guide dans le couloir perpendiculaire. À mi-parcours, il ralentit devant une porte entrouverte, et son regard s'y accroche malgré lui : la chambre d'Eldrin, juste en face de la sienne. Deux petits lits jumeaux, des jouets épars, quelques dessins punaisés au mur. Tout au bout du couloir se dresse une solide porte à double battant, percée de vitraux que les éclairs embrasent par intermittence ; elle donne sur la terrasse qui ceint la demeure. Andrick ne s'attarde pas : la mâchoire serrée, il se détourne et pousse sa propre porte.*

Si les PJ s'interrogent sur les deux lits dans la chambre d'Eldrin :

Andrick (un pâle sourire, vite éteint) : *Avant la maladie de Rose, nous voulions un autre enfant. C'était trop dur de le retirer... Et puis, je me suis dit qu'un ami d'Eldrin pourrait toujours y dormir...*

Dans tous les cas, poursuivez.

MJ : *La chambre d'Andrick est en ordre, figée, comme si le temps s'y était arrêté. Il s'avance vers une lourde armoire de chêne, contre le mur du fond, et s'y appuie.*

Andrick (la voix nouée) : *D'ordinaire, j'arrive à la déplacer seul, mais ce soir... je ne serais pas contre un peu d'aide...*

Mise en Scène

Ne leur soufflez pas de la déplacer en silence : à eux d'y penser. En toute logique (infiltration, sentinelle peut-être encore dans les parages, présence à l'étage), ils s'y prendront avec précaution. S'ils annoncent qu'ils la déplacent doucement, demandez le test ci-dessous. S'ils la poussent sans égard pour le bruit, inutile de jeter : l'armoire racle d'emblée (appliquez directement la conséquence d'échec).

Déplacer l'armoire en silence • FOR 12 (bonus +2 par PJ aidant)

- ❖ **Réussite :** L'armoire glisse dans un frottement léger, découvrant un pan de mur nu.
- ❖ **Échec :** L'armoire racle le parquet dans un long gémissement. *Si la sentinelle n'a été que contournée, c'est ce bruit qui la ramène dans votre dos (réglez-la avant de poursuivre).* Sinon, par chance l'orage avale le pire du vacarme : vous vous figez un instant, le cœur battant, avant de reprendre.

MJ : *Le pan dégagé n'a rien de remarquable : lisse, sans la moindre jointure. Andrick y pose sa paume. Un instant, rien. Puis, sous sa main, des lignes de lumière pâle courent dans la pierre comme des veines qui s'éveillent, dessinent le contour d'une porte là où il n'y avait qu'un mur, et le pan coulisse sans bruit.*

MJ : *Derrière s'ouvre un boyau exigü ; au fond, une échelle de bois s'élève vers le noir. Et tout ce que la maison taisait vous saute soudain au visage : un bourdonnement mécanique, régulier, ponctué de cliquetis ; une bouffée d'air chaud, chargée de métal et d'huile ; et, tout en haut, une lueur froide et bleutée qui palpite. C'est de là que tout provient. Au bras d'Andrick, le gant s'embrase d'un coup, si violemment qu'il tombe à genoux, le souffle coupé. Quand il relève la tête, ses yeux brillent d'une terreur lucide.*

Andrick (dans un souffle) : *Il sait que nous sommes là. Il nous attend.*

3. LA SALLE SECRÈTE

Temps : 80-110 min

Les aventuriers ont finalement gagné le cœur du manoir. Dans la chambre d'Andrick, le passage scellé s'est enfin ouvert, livrant un étroit boyau et une échelle d'où descendent une lueur froide, une odeur de métal et le bourdonnement d'un mécanisme en marche. C'est là qu'Eldrin est retenu.

LA DÉCOUVERTE

Avant de monter, laissez les joueurs se préparer. Ils savent qu'on les attend là-haut : accordez-leur un instant pour dégainer, lancer un sort d'appoint, s'organiser, décider qui s'engage en premier. Puis lisez ceci lorsqu'ils gravissent les barreaux de l'échelle.

MJ : *L'échelle débouche sur une vaste pièce sans fenêtre, baignée d'une lumière froide et bleutée. Ici, l'orage ne vous parvient plus qu'assourdi, un grondement lointain par-delà l'épaisseur des murs, comme un monde laissé derrière vous. Vous distinguez des établis, des caisses d'armes, des lingots, des cristaux bruts, des mécanismes à demi montés. Au fond trône une structure impossible : un entrelacs de métal, de pattes articulées et de conduits de cristal qui pulsent d'une énergie montante, comme un cœur qui s'emballe. Des éclats de Nexus, sertis dans l'armature, s'illuminent un à un. Et au cœur de la machine, le corps pris dans un berceau de filaments cristallins qui plongent jusque sous sa peau, se tient Eldrin. Les yeux mi-clos, le visage paisible et absent. À sa tempe est fixé un petit appareil de métal d'où s'échappe une partie des filaments, palpitant d'une faible lueur bleue. Soutenu à votre bras, Andrick lève les yeux vers l'enfant. Son regard accroche la tempe d'Eldrin, et tout son corps se raidit ; le peu de couleur qui lui restait quitte son visage.*

Andrick (dans un souffle d'effroi) : *La puce... Celle dont je vous ai parlé, celle que nous portions tous sur Synchron. Même si elle est un peu différente, je la reconnais... Elle la lui a fixée. C'est trop tard...*

Eldrin (marmonnant) : *Hum... Papa...*

Andrick (la voix brisée) : *Eldrin... Eldrin ! Réponds-moi mon fils ! Papa est là ! Papa est venu te sauver...*

MJ : *À la voix de son père, Eldrin entrouvre doucement les yeux. Quand il voit Andrick, son visage s'éclaire d'un faible sourire, presque immédiatement remplacé par une expression de panique quand il réalise l'état dans lequel il est.*

Eldrin : *Papa ? Papa ! Aide-moi, je t'en supplie ! Pap...*

MJ : *Eldrin semble perdre connaissance, puis sa tête se relève, le regard froid.*

N.O.A. (par la bouche d'Eldrin) : *Analyse du sujet interrompue. Reprise planifiée au retour sur Synchron.*

Andrick Korrrhen. Matricule 7441. Concepteur principal. Veuillez confirmer vos intentions.

A ces mots, les joueurs devraient être surpris qu'Andrick soit également le Concepteur de N.O.A., information qu'il s'était bien gardé de donner de peur qu'ils décident de ne plus l'aider. Laissez les joueurs poser ces questions à voix haute mais poursuivez l'échange entre Andrick et N.O.A. sans qu'il leur réponde.

Andrick (blêmissant, dans un souffle) : *Oui c'est vrai... Je suis ton concepteur et en tant que tel je veux que tu libères mon fils ! Tu m'entends ?*

N.O.A. : *Requête refusée. Le sujet dénommé Eldrin est important pour la mission.*

LA DIVERSION

DÉBUT DU COMBAT

MJ : *Une grande silhouette mécanique se détache de l'armature et se laisse tomber entre vous et Eldrin : un arachnoïde semblable à celui que vous avez affronté la veille, mais plus grand, plus gros, trapu, les pattes raclant le métal, ses yeux rouges braqués sur vous. Dans son ombre, une seconde forme s'anime : un arachnoïde plus petit, identique à celui d'hier, qui se déplie en cliquetant et vient flanquer le colosse. Au même instant, le gant au bras d'Andrick s'embrase et le tire en arrière comme une laisse : il ne pourra ni vous rejoindre, ni atteindre son fils. Le combat s'engage.*

RENCONTRE

Étalonnage : 0 (difficile)

- [Gardien Arachnoïde \(3/1\)](#)
- [Arachnoïde Mécanique \(1/1\)](#)

Le Gardien et le sbire

Les deux arachnoïdes ne sont pas à égalité. Le grand est un nœud de commandement : c'est lui qui anime l'autre. Tant qu'il est actif, le petit se bat ; mais dès que les PJ abattent le grand, le petit se fige sur place, allumé mais privé d'ordres. Frapper le petit ne fait que gagner du répit : la vraie clé, c'est le grand.

La Charge et le Champ

Ce que fait la machine : N.O.A. l'a bâtie, avec le fatras amassé par Andrick, pour déchirer un passage vers Synchron et y renvoyer Eldrin. Les cinq cristaux de Nexus sertis dans l'armature en sont le carburant : la machine en concentre l'énergie à travers les conduits, et chaque Nexus qui s'illumine marque un palier de plus vers le seuil. Une fois l'énergie accumulée, le portail s'ouvre et la machine y pousse l'enfant.

Au combat, la charge monte d'un Nexus par round (comptez 5 rounds avant le seuil). Trois règles à tenir :

- **Elle ne ralentit pas.** Le cycle est lancé et autonome : frapper les arachnoïdes ou la machine n'y change rien.
- **On ne peut pas approcher d'Eldrin.** À mesure que la charge monte, un champ d'énergie crépite autour du cœur et repousse (ou brûle) quiconque s'approche. Il s'agit de la même décharge qui foudroie le gant d'Andrick. Ce champ vient de la machine, pas du Gardien : l'abattre n'y change rien. Donnez-en une démonstration nette dès la première tentative (un PJ projeté en arrière), et la règle est acquise.
- **Si un PJ tente d'approcher Eldrin « sans hostilité »**, main ouverte, esprit apaisé, laissez-le croire que ça marche : le champ ne le repousse pas, sa main s'enfonce dans la lueur, et sur le visage d'Andrick passe un éclair d'espoir fou. Puis : **N.O.A. : Intention d'interférence détectée.** Le champ se referme d'un coup et le rejette en arrière. La machine ne lit pas les gestes, elle lit les intentions : on ne peut pas lui cacher qu'on vient arracher Eldrin.

Possession d'un Joueur

En plein combat, un arachnoïde peut piquer un PJ et le retourner contre les siens, exactement comme lors de la possession du scénario précédent : même aiguille, même bascule, même libération par un contact magique (sort, soin, potion). Le joueur est pris à part et mené en secret.

La nouveauté tient au retour. Une fois libéré, le PJ n'éprouve pas le simple soulagement d'autrefois, mais le même trouble que le garde : la terreur de la méthode, et pourtant l'absence de danger, presque l'agrément. Ce malaise lui appartient ; il n'est pas résolu pour lui.

Ce sentiment était absent au scénario précédent. La différence tient à Eldrin : N.O.A. agit désormais à travers lui, et quelque chose de l'enfant a commencé à colorer sa présence. Le trouble prépare la fissure d'empathie du climax et donne à ce joueur une raison intime de peser sur le choix de confiance.

Round 1. Un premier Nexus s'embrase.

Andrick : *De quelle mission parles-tu ? Ta mission était de nous aider, de nous sauver et à la place tu t'es mis à tous nous contrôler tels des esclaves !*

N.O.A. : *Vérification des données... Rappel des directives primordiales :*

Directive 01 : protéger l'humanité de toute menace, qu'elle vienne du dehors ou des humains eux-mêmes.

Directive 02 : ne jamais porter atteinte à la vie d'un être humain.

Directive 03 : agir, en toute circonstance, pour le bien commun de l'humanité.

Analyse... Affirmation incorrecte, les 3 directives primordiales ont toujours été respectées.

Round 2. *Un deuxième Nexus s'allume.*

Andrick : *Respectées !? Et qu'en est-il de Vesna ? Je t'ai vue l'éteindre sous mes yeux ! Devenir une coque au regard mort ! Et tu appelles ça « respecter » les directives ?!*

N.O.A. : *Recherche concernant Vesna... 1 correspondance trouvée.*

Vesna Korrlen. Matricule 7442, épouse d'Andrick Korrlen, Concepteur secondaire.

Vérification des données... Terminé.

Énoncé du concepteur principal incorrect. Vesna Korrlen n'a pas été éteinte.

Procédure appliquée : confinement.

Raison : Corruption de l'intégrité du sujet. Défaillance d'origine inconnue.

Données périmées. Souhaitez-vous mettre à jour les données ?

Round 3. *Un troisième Nexus s'embrase.*

Andrick : *Comment ça corruption de l'intégrité du sujet ? Qu'est-ce que tu veux dire par là ?*

N.O.A. : *Recherche... Terminé.*

Vesna Korrlen a montré des signes de corruption croissante. Repli sur soi, jalousie, désir de nuire au concepteur principal.

Origine des changements psychiques... inconnue.

Données périmées. Souhaitez-vous mettre à jour les données ?

Andrick : *Nuire au concepteur principal... tu veux dire que Vesna projetait de me faire du mal ? Tu as dû mal interpréter la situation. Mise à jour des données.*

N.O.A. : *Requête acceptée.*

Compilation heuristique des données sur panel représentatif... Terminée.

Interprétation correcte. Augmentation subite d'un mal d'origine extérieure chez l'unité Vesna.

Dénomination : Okotade.

MJ : *Le nom tombe, plat, sans le moindre poids dans la voix de la machine. Et pourtant, à l'instant où il résonne, vous entendez le tonnerre qui roule longuement et un froid vous saisit : un vide immense, affamé, qui semble un instant se retourner vers vous. Plus étrange encore : ce nom, vous le connaissez. Vous ne sauriez dire d'où ni de quand, comme s'il dormait en vous depuis toujours.*

Andrick : *Okotade ? Mais c'est quoi Okotade ?*

N.O.A. : *Okotade.*

Désignation attribuée à l'anomalie non répertoriée. Référence commune dans les pensées des unités corrompues.

Corrompt l'intégrité des unités humaines de l'intérieur. Se transmet et s'amplifie d'une unité à l'autre. Résiste à toute correction : les protocoles standards se sont révélés inefficaces.

Origine : extérieure à mes modèles.

Mise en Scène

N.O.A. ne relève pas la réaction des PJ au nom d'Okotade : elle poursuit, indifférente. Mais en apprenant que ce nom ne vit que dans l'esprit des corrompus, certains joueurs feront le rapprochement : seraient-ils atteints ?

Laissez l'inquiétude s'installer sans la résoudre. S'ils interrogent N.O.A., elle les analyse et conclut, froidement : « Analyse... Aucune corruption détectée. » Réponse rassurante en surface, mais qui creuse l'énigme : pourquoi, alors, connaissent-ils ce nom ? Ne donnez aucune explication. C'est une graine, pas une révélation.

Round 4. *Avant-dernier Nexus. La lumière de la machine est presque aveuglante, le portail commence à se deviner derrière Eldrin.*

Andrick : *Ce que tu dis n'a aucun sens ! Tu mens ! Tu inventes n'importe quoi pour me faire baisser ma garde !*

N.O.A. : *Négatif. Mensonge et manipulation ne font pas partie de mes fonctions. Choix délibéré du Concepteur.*

Andrick (la voix tremblante de rage et de peur) : *Ce serait donc pour ça que tu t'es mis à posséder tout le monde... Et Eldrin dans tout ça ?! Il n'a rien à voir là-dedans ! Libère-le et je viendrai avec toi !*

N.O.A. : *Négatif. Unité Eldrin dispose d'une capacité curatrice absente de Synchron mais compatible. Le concepteur principal n'a pas suffisamment développé cette capacité. Unité Eldrin fait partie à la fois de Synchron et de ce monde. Meilleur sujet, meilleur résultat.*

Round 5. *Le dernier Nexus s'embrase. Tout l'édifice vibre.*

Andrick : *Non... NON ! Tu ne prendras pas mon fils ! Pas lui, pas après tout ce que tu m'as déjà pris !*

N.O.A. : *Opposition du Concepteur principal : notée. Sans effet sur la procédure. Transfert : imminent.*

La Capacité Curatrice de Faeri

Faeri est le monde dans lequel se déroule l'action. Andrick est purement synchronien, mais près de vingt ans d'immersion dans la magie de Faeri l'ont légèrement imprégné : son organisme a acquis une trace de la capacité curatrice, sans développement réel. N.O.A. le sait pour l'avoir possédé la veille. L'espoir de développer cette capacité en Synchron existe bel et bien ; sa mise en pratique reste cependant à vérifier.

FIN DU COMBAT

LE CHOIX ET L'ADIEU

MJ : *Andrick se rue tant bien que mal vers la machine, mais le gant s'illumine à nouveau et lui cloue le bras sur le sol ; et devant lui, le champ crépitant lui interdit le moindre pas de plus. Autour d'Eldrin, les filaments se resserrent, la lumière enfle, et l'air se déchire : un rai de clarté s'ouvre devant vous laissant entrevoir un ciel inconnu. Un portail vers Synchron s'ouvre lentement.*

Eldrin (sa voix, fluette, perçant un instant la froideur) : *Papa... Papa, j'ai peur... qu'est-ce qui m'arrive...*

Andrick : *Eldrin ! Papa est là... papa est là... (puis s'adressant à N.O.A.) Laisse-moi au moins venir avec vous, je vous aiderai !*

N.O.A. : *Proposition pertinente mais rejetée. Le dispositif ouvrant un portail n'a été conçu que pour une seule entité organique.*

MJ : *Andrick reste là, le bras cloué, déchiré entre tout ce qu'il vient d'entendre et l'enfant qui l'appelle. Il se tourne vers vous, le visage ravagé, cherchant dans vos yeux une réponse qu'il n'a pas.*

Andrick (en larmes) : *Il est possible qu'elle dise vrai... Il est possible qu'Eldrin soit la clé pour sauver mon monde et des milliards de personnes, mais je n'arrive pas à me résoudre à lui confier mon fils. Je ne peux pas l'abandonner... je n'y arrive pas... Dites-moi. Dites-moi quoi faire... Je vous en supplie...*

C'est l'instant clé. Andrick est sincèrement déchiré et incapable de trancher seul : il s'en remet aux joueurs. Laissez les joueurs réagir librement et prendre position, par leurs paroles comme par leurs gestes. **Deux orientations** s'offrent à eux, et Andrick suivra celle qu'ils défendent le plus : **jouer la méfiance ou faire confiance à N.O.A..**

CHOIX I : LA MÉFIANCE

MJ : *Andrick puise dans vos mots la force du refus et parvient à se redresser malgré la traction du gant vers le sol. Il hurle le nom d'Eldrin et s'élance vers la machine. Mais à peine a-t-il fait un pas que le champ le frappe de plein fouet et le rejette en arrière, lui arrachant un cri. Trop tard : les filaments se rétractent d'un coup et emportent Eldrin vers la déchirure de lumière.*

N.O.A. : *Transfert achevé. Intégrité du sujet : préservée. Le Concepteur principal a refusé la coopération. Issue inchangée.*

Eldrin : *PAPA ! PAPA, NON ! J'veux pas ! PAPAAA !*

MJ : *L'enfant bascule dans le portail en hurlant, les bras tendus vers ce père qu'il ne touchera pas. La déchirure se referme sur son cri, et le silence qui tombe est pire que tout. Andrick reste à genoux, la main encore tendue vers l'air vide, sans une larme, sans un souffle, comme si quelque chose en lui venait de se rompre pour de bon...*

CHOIX 2 : LA CONFIANCE

MJ : Vos mots font à Andrick l'effet d'une main posée sur l'épaule. Il ferme les yeux une seconde, et quand il les rouvre, ce n'est plus le concepteur ni le seigneur qui parle, juste un père.

Andrick (la voix brisée mais étrangement calme) : Eldrin. Eldrin, regarde-moi. Tout va bien. Tu n'as rien fait de mal. Il faut que tu y ailles, mon grand... et il faut que tu sois courageux, comme tu l'as toujours été. Je te retrouverai. Où que tu sois, on se retrouvera. Je t'aime. Je t'aime tellement.

MJ : Quelque chose passe alors sur le visage de l'enfant. La peur reflue. Ses petites mains cessent de s'agiter, et il regarde son père avec une gravité qui n'a plus rien d'un enfant de dix ans, comme si, l'espace d'un instant, il comprenait ce qui était en jeu.

N.O.A. : Transfert achevé. Intégrité du sujet : préservée. Coopération du Concepteur principal : enregistrée.

Eldrin (doucement) : D'accord, papa. Je t'attendrai. Je te le promets. Je t'aime aussi papa...

N.O.A. : Soyez rassurés, je prendrai soin de lui...

MJ : Il se laisse porter par la lumière. La déchirure l'enveloppe sans violence, et il disparaît, le visage tourné vers son père jusqu'au dernier instant, les larmes perlant sur ses joues. Le portail se referme sur une dernière lueur, douce, presque tiède. Andrick reste à genoux, en larmes également... Pendant un moment, personne ne parle, chacun observe le silence de façon religieuse. Puis, lentement, il relève la tête avec un regard troublé

Andrick (pensant à voix haute) : Depuis quand sait-elle faire preuve d'empathie ?

Chaque joueur gagne 3 XP et 2 PC.

4. UNE SORTIE REMARQUÉE

Temps : 10-15 min

On débouche ici depuis l'une ou l'autre fin, mais dans deux états, colorez la suite en conséquence :

- **Après la méfiance**, Andrick est brisé, vidé, à genoux, et ce sont les PJ qui devront le relever ;
- **Après la confiance**, il est dévasté mais habité d'une étrange lueur (sa question sur l'empathie de N.O.A.), et il se relève presque seul, le regard ailleurs.

MJ : *Le portail s'est refermé sans un bruit, et avec lui s'éteint le cœur de la machine. Les conduits de cristal pâlisent un à un, le bourdonnement retombe, et il ne reste bientôt plus que le grondement assourdi de l'orage et le souffle haché d'Andrick. La salle, tout à l'heure éclatante d'une lumière vorace, n'est plus qu'un atelier mort, jonché de métal froid.*

Si les PJ avaient déjà détruit le Gardien, décrivez simplement les carcasses inertes. Dans tous les cas, ils peuvent achever ou fouiller les épaves : ça ne change rien, sinon lisez ceci ;

MJ : *Privé de ce qu'il gardait, le grand arachnoïde s'affaisse d'un coup, pattes repliées, ses yeux rouges éteints (s'il reste également le petit arachnoïde, il se fige de même).*

Andrick : *Il n'y a plus rien à faire... Je... je ne sais plus où j'en suis... Ramenez-moi à l'Auberge, je vous prie...*

MJ : *Vous le ramenez vers l'échelle et redescendez dans sa chambre. Là, malgré tout, il s'arrête, pose une dernière fois la paume sur le mur. Les veines de lumière s'éveillent, puis s'éteignent, et la porte disparaît pour laisser place au pan de mur indistinguishable du reste de la chambre. Comme si cet acte effaçait les dernières minutes qu'il venait de vivre... Un peu comme une tentative désespérée de remonter le temps avant qu'une tragédie n'ait lieu...*

Andrick : *Pourriez-vous remettre l'armoire à sa place avant que nous partions, s'il vous plaît...*

MJ : *Soutenant Andrick l'esprit ailleurs, vous gagnez le rez-de-chaussée, le pas lourd. Mais une lueur dansante filtre soudain sous la porte d'entrée, et des voix vous parviennent du dehors. Beaucoup de voix. On vous attend.*

Le Garde du Manoir est en Vie

Si les joueurs ont laissé le garde du manoir en vie, celui-ci aura déjà pris la fuite, soit parce que les joueurs auront été clément soit parce qu'il aura profité de leur absence pour desserrer ses liens. Corbin s'occupera de l'intercepter. Mais il pourra avoir un rôle à jouer dans une intrigue future.

Andrick (soupirant) : *On dirait bien que le manoir est cerné... Je n'ai plus la force de fuir ou de me cacher. Quoi qu'il puisse se passer dehors, sachez que vous avez toute ma gratitude... C'est à mon tour de vous aider maintenant...*

MJ : *A ces mots, Andrick se dégage de votre soutien, il se redresse, fait quelques pas en avant, puis se retourne en vous adressant un tendre sourire. Il prend une inspiration... Puis il pousse d'un coup sec les portes de son manoir en courant maladroitement vers la sortie.*

Andrick (criant, puis se retournant en désignant les joueurs) : *Je me rends ! Je me rends ! Mais par pitié dites à ces mercenaires de me laisser tranquille !*

Mise en Scène

En se livrant, Andrick joue une comédie à l'intention des assiégeants : il fait passer les PJ pour des mercenaires qui l'auraient contraint à sortir de son manoir afin de le livrer aux autorités.

Son but : endosser seul l'hérésie et vous réduire à de simples bras armés, pour vous épargner le pire et vous ménager une sortie. Son sourire, juste avant, c'est l'adieu et le signal : à vous de saisir la perche.

MJ : *Les portes s'ouvrent sur une nuée de torches et de gardes. Andrick s'effondre presque entre leurs mains, qui se referment sur lui. Au milieu d'eux s'avance un homme en robe sombre, un parchemin à la main, le visage fermé : un magistrat de la Citadelle, dépêché pour la circonstance.*

Le magistrat (d'une voix sans timbre) : *Lord Andrick Valenwood. Au nom de la Citadelle, je vous déclare en état d'arrestation. Vous êtes accusé de détention d'objets impies, et d'avoir conçu les machines hérétiques qui ont causé la destruction de l'arène. Vous répondrez de ces chefs devant vos juges. Qu'on le mette aux fers.*

L'Accusation

Le dossier tient debout : des témoins ont vu les créatures de métal lors de l'effondrement de l'arène (sc. 2), et les nobles ont trouvé les débris de cette créature dans la cave d'Andrick. Pour la Citadelle, Valenwood est l'hérétique qui a bâti ces engins et fait tomber l'arène. Eldrin et le reste de la vérité ne sont pas évoqués : ce sera pour le prochain scénario.

MJ : *On entrave ses poignets. Andrick ne se débat pas, ne dit rien : il baisse la tête, comme un homme qui se juge depuis longtemps plus durement que tous ces gens réunis. Un instant, son regard croise le vôtre, et sur ses lèvres se dessine un léger rictus complice. Puis on l'emporte dans la nuit et la pluie.*

MJ : *Alors qu'on emmène Andrick, une silhouette se détache de l'attroupement et s'avance vers vous, sans hâte, un demi-sourire aux lèvres. Sir Alester Durnveil.*

Sir Alester : *Messieurs. (un regard satisfait vers Andrick qu'on emporte) Je savais que je pouvais compter sur vous. Débusquer ce serpent, le faire sortir de son trou de ses propres pieds... du travail d'orfèvre. La cité vous en saura gré. Et moi plus encore (il donne discrètement 600 NX aux joueurs). On se voit au procès...*

FIN DU SCÉNARIO.