

no5



Le guide de Prague
pour Blackened



ΠΟΙ



Le guide de Prague pour Blackened

Supplément de contexte et campagne

Par Mikael « Pyromago » Cheyria

Illustrations intérieures par Nelyhann et Christopher T. Buorscio

Rélecture : Alex et ΠΟΙ

Contact : Pyromago@wanadoo.fr

<http://peejees.free.fr>

SOMMAIRE

SOMMAIRE	4
AVANT-PROPOS	5
HISTOIRE	6
LES LIEUX	8
GENERALITES	8
Ambiance générale	9
De la contiguïté	9
Zooms	9
Note préliminaire : Vertige et démesure	10
La Citadelle Hradcany et la Mala Strana	10
La Vieille ville	11
Le pont Charles	12
La Nouvelle ville	12
Josefov	14
La banlieue	14
La Vltava	14
La Forteresse de Vysehrad	15
L'Hypogée, et les accès vers le dehors	15
Vinohrad, le quartier maudit	16
Zones industrielles	16
Au-delà des murs	16
Karlstein	16
Kutná Hora	17
Autres sites	17
Climat	18
GUIDE PRATIQUE DE PRAGUE	19
Population	19
Traditions	20
Organisation	20
Lois et justice	21
Hygiène et santé	21
Animaux errants	21
Maladies	21
Argent et monnaie	22
Vie quotidienne	22
Travailler	22
Le chômage	23
Le travail des femmes	23
Les Mouvements Partisans	23
Jours fériés et fêtes	24
Loisirs	24
Médias	24
Déplacements	25
La Noirceur	25
Les Seuils	25
La mode	26
Nourriture	26
Langues et dialectes	26
Enseignes	26
Hôtels, auberges et restaurants	26
Prague nocturne	27
Sites historiques ou intéressants	27
Quelques préNoms praguais	27
MASCULINS	27
FEMININS	28
PERSONNAGES ET GROUPES	29
Instances officielles	29

Cech, Archontat et Nova-Virà	29
Synarchie	29
Synode	29
Axiome	30
Les Familles Caméristes	31
Consortium	31
Le Grand Jeu	32
Déméter, ou l'apôtre du Mystère Ultime	32
Les Sociétés Secrètes	32
Géniteurs et opposants	32
Le Royaume Secret des Alchimistes de Josefov	33
Le Vénitien	33
La Pondeuse	33
Le Magna Alter et sa horde	33
mafias et Terroristes	34
UNDERSKINNED PT. 1	35
INTRIGUE	35
ACCROCHE	35
DEROULEMENT	36
SCENE D'INTRODUCTION : METRO BOULOT DODO	36
CHAPITRE 1 : REQUIEM	36
CHAPITRE 2 (OPTIONNEL) : AVENTURES	
CHAPITRE 3 : LE REVEIL	43
CHAPITRE 4 : PERIPLE ASHGARDIEN	46
Récompenses	51
Le rôle d'Avalon	51
Aides de jeu	52

AVANT-PROPOS

Voilà donc Noc (« Nuit ». Prononcer « Notch »), le premier supplément pour Blackened, décrivant la ville de Prague en 198 A.D. (Après l'arrivée du Deus Ex). Vous y trouverez également une campagne en quatre chapitres s'y déroulant.

Avant de commencer, quelques mots (chiants) sur le « pourquoi du comment », que vous pouvez zapper sans problème. C'est, en tout cas, ce que je ferai.

Non ? Bon... Ok, donc :

Alors, vous êtes peut-être intéressés sur la raison qui m'a fait choisir Prague comme ville de référence ? « Et pourquoi pas ? » répondrai-je.

Tout d'abord, Prague est une grande et belle ville d'Europe, chargée d'histoire. Ses chefs-d'œuvre d'architecture, miraculeusement épargnés par la seconde guerre mondiale, sont parmi les plus vieux au monde (je vous avais dit que c'était chiant).

Ensuite, Prague, c'est aussi une situation géographique idéale pour Blackened, et son nom sonne déjà un peu « dark » à nos oreilles d'Européens occidentaux capitalistes : on l'associe au communisme, à l'Europe de l'Est et parfois même (injustement), aux Carpates et à la Transylvannie. Rien que le mot « Prague » est guttural, primitif. On imagine tout de suite (moi, en tout cas) des forêts sinistres, des vallées lugubres entourées de montagnes acérées. Le topo habituel quoi. Vous trouverez un peu de ça, mais pas seulement...

Et puis, j'ai personnellement eu l'occasion de visiter Prague, et j'en ai gardé un bon souvenir, un peu comme Venise : c'est une ville à part, où il n'est pas désagréable de se perdre. De nuit, encore plus !

Pour finir... disons que ça change un peu des villes américaines ou françaises qui, je l'espère (c'est dans mes projets en tout cas), seront aussi développées un jour ou l'autre...

Bref, au final, je ne sais même pas si tout ça est vrai :

Prague a toujours été, dans mon esprit, la « signature city » de Blackened, la ville de référence, et la plupart des scénarios joués à ce jeu s'y sont déroulés. Point barre.

En tout cas, voilà le résultat. Vous trouverez peut-être que l'ensemble manque un peu de fantaisie, mais c'est volontaire : L'idée générale est que Prague soit la ville « archétypale », la ville basique pour jouer à Blackened dans les « règles de l'art ». Elle possède bien ses particularités, mais rien ne bouleverse le background originel. C'est juste une grande ville, après deux siècles de nuit et de cauchemar non-stop.

En espérant que vous ne trouviez pas ça totalement creux. Si c'est le cas : Pyromago@aol.com. Si c'est pas le cas : Pyromago@aol.com.

Pyromago

P.S. Je vous avais dit que c'était chiant, non ? Faut pas vous plaindre.

LECTURES OU FILMS CONSEILLEES

- N'importe quel guide touristique de Prague.
- Tout Kafka.
- Bambi.

CREDIT ILLUSTRATION

Les illustrations de ce bouquin sont signées par **Nelyhann** l'inouïe (et il appelle ça « débiter »...) et de **Christopher T. Buoscio**, un artiste américain qui a bien gentiment accepté que je pille abusivement son travail. Faut dire aussi qu'il m'a cherché : ça semble avoir été conçu pour Blackened. Pas touché, c'est Artwork copywrited 2005/©buoscio.com

Vous pouvez admirer ses galeries là : <http://www.buoscio.com/index.html>
C'est trop de bonheur.

Enjoy !

HISTOIRE

Et le noir tomba sur Prague comme sur le reste du monde...

Quelques heures plus tard, les Axes surgirent de la surface de l'Objet-Dieu et perforèrent la Terre. Prague, étranagement, en reçut deux...

Le premier descendit droit sur la grande cathédrale du Tyn, où des centaines de personnes s'étaient réunies pour prier. Et le Dieu écrasa le Dieu. Sa pointe, défonçant la charpente et l'ardoise, brisa l'édifice dont les murs formeraient désormais comme un rempart. On dit que le cri des croyants prisonniers résonne encore, parfois, dans l'Hypogée.

Le second, bien plus imposant, toucha le sol au milieu du cours de la Vltava. Le large fleuve fut forcé de diviser son cours. D'un côté, il chevaucha l'île Detsky, commençant un travail de sape qui se poursuit encore aujourd'hui. De l'autre, il déborda de ses digues et s'écoula dans les rues du quartier de la place Charles, les transformant en canaux.

Alors que la ville était encore plongée dans le chaos, les portes des Axes s'ouvrirent, libérant une nuée d'Autres monstrueux. En moins de deux jours, toutes les défenses humaines étaient tombées et la ville était conquise. Les habitants, livrés à eux-mêmes par un pouvoir complètement dépassé, émigrèrent hors des murs d'enceintes et, si certains trouvèrent refuge dans les villes et villages alentours, la plupart commencèrent à errer dans la nuit.

C'est alors qu'un homme providentiel surgit de l'ombre. Il s'agissait d'un vieux prêtre Eglise catholique, de base extraction, que tout le monde connaît aujourd'hui sous le titre de « Primà Cech », le Grand Cech. Grâce à une sagesse et à un charisme prodigieux, il prit le commandement de quelques 500 soldats de l'armée régulière. Il réorganisa ses troupes et les tourna vers la ville. Grâce à ses conseils avisés, ils entamèrent la reconquête. Quartiers après quartiers, rues après rues, les Autres furent obligés de se replier. En moins d'une semaine, un quart de la ville avait été reconquis.

Devant cette percée, le monstre entrée dans la légende sous le nom de Magna Alter compris le danger que représentait ce vieil ecclésiastique et décida de l'affronter personnellement. Lors de la Bataille de la Révélation, il fraya sa masse colossale à travers les rangs des soldats impuissants, jusqu'à la fragile silhouette de son ennemi. Alors qu'il s'apprêtait à porter le coup fatal, ce dernier prononça quelques mots d'une prière incompréhensible. Une violente lumière apparut alors au-dessus des nuages, sur la surface du Deus Ex, et fondit sur le démon incrédule. Le Faisceau s'abattit

avec une puissance inouïe. Quelques secondes plus tard, il ne restait rien de lui.

Ce prodige désempara les Autres, qui se replièrent vers le cœur de la ville. La rumeur se répandit et bientôt, tous les Pragoï exilés affluèrent en masse pour vénérer et remercier ce mystérieux sauveur. Deux jours plus tard, les derniers Autres furent chassés de la cité et forcé de fuir vers les montagnes. Et le calme retomba.

Le Cech fut tout naturellement proclamé chef, puis Archonte lorsque la Synarchie formula sa constitution. Il ouvrit les portes de la cité à un nombre sans cesse croissant de réfugiés venus des quatre coins du monde. Il organisa la reconstruction de la ville, dont toutes les façades étaient marquées des stigmates de la guerre, et ordonna la construction des fortifications. S'entourant d'hommes de valeur, il fut à l'origine de pratiquement tous progrès qui permirent à la Prague de traverser les décennies.

Toutefois, plus son règne était bénéfique, plus l'inquiétude du peuple grandissait : le Cech était un homme de foi, et se refusait à avoir descendance. Les ans passant, le Cech lui-même dû accepter l'idée qu'il ne vivrait pas éternellement et que la ville avait besoin d'un leader. Bien que trouvant dans ses conseillers de nombreuses qualités, aucun ne les regroupait toutes. Aucun n'avait les épaules assez larges. Il rassembla alors quelques éminences de l'Axiome, et c'est ainsi que fut fondée la caste des Géniteurs. Celle-ci aurait pour tâche de donner au monde un descendant de cet homme exceptionnel. C'est ainsi que débuta la Dynastie des Athanors, en référence aux outils utilisés par les scientifiques pour cloner le Cech. Lorsqu'il mourut, à près de 120 ans, il transmet ses pouvoirs à un jeune homme valeureux, presque parfaitement identique à celui qu'il avait été 80 ans auparavant...

Presque, car avant la fin de l'ère du second Cech, la rumeur avait déjà touché toute la population : celui-ci était brutal, et parfois prit d'accès de démence. Mais, il avait réussi à repousser de nombreuses attaques d'Autres. Alors...

Le règne du troisième Cech débuta dans une ambiance morose. L'Artefact, contrairement à l'espoir de l'humanité, ne semblait pas destiné à repartir, et le Synode était de plus en plus dur et les tentatives des Autres pour pénétrer la cité, de plus en plus fréquentes.

Si fréquentes que l'une d'elle parvint à percer les défenses. Frappant par en dessous, les Autres surgirent de l'Hypogée comme une nuée de vermine. La garde et les Exogènes réagirent, et la brèche fut colmatée. Mais le mal était fait : le troisième Cech était mort, alors que

son Athanor, le quatrième, était encore bien trop jeune pour diriger.

Alors, comme son ancêtre autrefois, un homme, que tout le monde reconnut comme l'enfant illégitime du Troisième et d'une roturière, sortit de l'ombre. Bien que les classes supérieures s'offusquèrent de l'existence de ce bâtard, les masses se reconnurent en lui, et y percurent des reflets de son illustre aïeul. Le Nova-Cech s'installa dans sa Citadelle et accomplit de grandes choses. Il forma une unité Prétorienne d'élite, et débuta une grande croisade hors des murs de la ville. L'heure de la reconquête avait sonné. Cette façon de diriger, très populaire, renforçât la confiance du peuple, et l'âge d'or de Prague commença.

Un autre accomplissement du Nova-Cech fut la modification du statut des Géniteurs. Il décréta que, malgré leurs positions religieuses, les Cechs auraient désormais l'obligation de procréer douze fois durant leurs vies (une fois par mois, l'année de leurs 16 ans), et que le nouveau Conseil des Géniteurs devrait désigner l'enfant apte à hériter de l'Archontat. Les autres devraient être tués à la naissance, pour éviter la trahison ou le népotisme. La mesure fut chaleureusement acceptée par le peuple, et par ricochet, par les hautes instances... Mais, des Géniteurs, bien décidés à ne pas perdre leur influence, disparurent dans les ombres, emportant avec eux le fœtus du Cinquième de la grande Dynastie, pendant que le Quatrième légitime, arrivant à maturité, comprit avec haine de quel destin il avait été privé.

Cherchant tous les moyens pour retrouver sa place, il conspira et fini, inévitablement, par toucher à la magie noire. A la tête d'une petite bande de fidèles, il ouvrit les portes sud de la ville, permettant à une légion d'Autres d'entrer. Au plus fort des combats, le Quatrième fut submergé par la haine et, dans un hurlement de douleur, son corps se déchira : il devint un Déchu. Les

défenses parvinrent à contenir l'assaut dans le quartier de Vinohrad. Mais ne pouvant chasser les pervers défendant coûte que coûte leur nouvel avatar de Noirceur, elles durent se résigner à le verrouiller. Bien que la menace se soit retirée depuis, le quartier reste imbibé de force noire, interdit et sous haute surveillance.

Finalement, le règne du Nova-Cech s'acheva et celui de l'actuel, le premier enfant naturel et légitime de la dynastie, commença. Homme à poigne, au caractère d'acier, il mena personnellement dans sa jeunesse de nombreux raids contre des bastions d'Autres. Homme paradoxal, fier et indépendant, il se détourna assez tôt de la religion Synodique pour épouser pleinement celle, presque éteinte, de son plus illustre ancêtre : le Catholicisme réformé de la Nova-Virà. Agé de 71 ans aujourd'hui, et gravement malade, il s'apprête à passer les reines de son pouvoir à son fils, alors que la situation est délicate.

A l'intérieur, les diverses puissances officielles, officieuses et occultes s'affrontent pour grappiller un peu plus d'influence auprès d'un héritier encore jeune et influençable.

A l'extérieur, les Autres se massent dans les profondes forêts et dans les hautes montagnes, et les rumeurs parlent de la venue parmi eux d'un nouveau leader, peut-être réincarnation du Magna Alter, qui pourrait rassembler et commander la plus grosse armée d'extra-terrestres et de pervers vue à ce jour.

Et, de l'autre côté du miroir, les Despotes et leurs sbires s'interrogent encore sur la signification d'un événement vieux de plus de 200 ans... L'apparition d'un mystérieux faisceau, dont personne ne semble à l'origine, et qui aida miraculeusement le premier Cech à terrasser un de leurs plus redoutables lieutenants et de mener les hommes à travers leurs ténèbres...

LES LIEUX



GENERALITES

Schématiquement, on peut découper Prague en trois secteurs concentriques.

Le premier, au centre, regroupe la Citadelle et la vieille ville (au sens large), s'étendant de part et d'autre de la Vltava.

Le second, englobant le premier, est composé des anciennes banlieues. Il s'agit d'une ceinture misérable d'immeubles décrépits, d'usines désaffectées et de quelques (rares) enclaves aisées, essentiellement massées au nord.

Le dernier est constitué d'un véritable bidonville peuplé par les immigrés et exilés en provenance des quatre coins de la région : le Karst. La plupart des habitants sont descendants de réfugiés forcés, jadis, d'abandonner leurs possessions (et parfois leurs proches) suite à un raid de pervers ou d'Autres, à une chute de Fiel ou à un autre désastre. D'autres sont fraîchement arrivés et doivent apprendre à survivre dans ce bouge régi par les bandes armées et les gangs mafieux.

Ces trois couches sont séparées entre elles par des

murs. Le Rempart Extérieur, s'étendant au-delà du bidonville, est un ouvrage colossal et récent, contemporain du premier Cech. Il mesure près de 100 Km de long, et est rehaussé régulièrement par de hautes tours, de puissants canons, et patrouillé constamment par des centaines de gardes. Le seul moyen d'entrer (légalement) dans la ville est de franchir une des quatre portes : Nord, Sud, Est ou Ouest. Chaque porte est, en fait, une gare-forteresse, d'où partent et où arrivent les trains de marchandise (surtout porte est et sud) ou de personnes (surtout nord et ouest). Sur les quais de ces fortins-stations s'étendent toujours d'interminables files de personnes, nouveaux réfugiés, marchands ou citoyens, qui devront montrer pâte blanche pour être autorisés à passer. Les nouveaux arrivants seront conduits jusqu'aux hospices situés non loin, et parqués là pour une quarantaine.

La seconde couche de remparts sépare le Karst de la banlieue. Il s'agit en fait de deux murs, assez mal entretenus, séparés par un champ de mine large d'un kilomètre et occupé par une flore dense. Les murs sont effondrés par endroits, percés à d'autres, et les franchir n'est pas un problème pour celui qui connaît un chemin serpentant entre les charges. Des passeurs en ont

même fait un commerce rentable.

Le troisième rempart, entre la banlieue et la vieille ville, est, lui, très surveillé. Bien que moins imposant que le mur extérieur, il est patrouillé par des gardes très stricts. Pour entrer dans la Vieille Ville, un étranger devra se présenter à l'un des nombreux péages muni d'une autorisation (temporaire) de séjour. Il existe toutefois des moyens détournés, et de nombreux faussaires se sont spécialisés dans la fabrication de passes plus vraies que nature. Les citoyens pragois n'en ont pas besoin, mais doivent quand même se présenter aux entrées munis d'un titre de propriété ou d'un document équivalent. Le plus souvent, régler cette formalité prend quelques minutes, mais un garde zélé, énervé ou joueur peut étirer ce délai indéfiniment (quelques couronnes ou tickets suffisent en général à régler le « contentieux »).

AMBIANCE GENERALE

Un voyageur découvrant Prague pour la première fois sera inévitablement étonné par la diversité de son paysage. Passé le cap du pitoyable Karst, la route traverse un décor lugubre hérité d'un lointain passé d'austérité post communiste : immeubles de béton, carrés et noircis, carcasses de véhicules pourrissant dans des terrains vagues couverts de végétation malade, chantiers à l'abandon et zones industrielles vétustes servant de refuge à des communautés entières... Pourtant, les voies sont encore entretenues, le goudron rapiécé par un mélange de poix et de gravier, et les trams, fonçant à toute allure sur leurs rails rouillés, desservent encore les cités où s'agglutinent les masses laborieuses.

Puis, au-delà du mur intérieur, les chemins se pavent et se font tortueux et, malgré la misère, sous la crasse et les traces de batailles, on peut encore apercevoir les splendeurs de la vieille ville : là, une fontaine de la renaissance, ici, une petite église, ailleurs la façade d'un petit théâtre XVIII^e...

Non loin de là, les tours modernes et les rues droites, arpentée par les voitures quantiques au look rétro et les calèches rutilantes, donnent à la Nouvelle Ville l'aspect d'un décor de polar des années 30.

DE LA CONTIGUITE

Outre ses répercussions sociales (traitées au chapitre suivant), le confinement de la population, conjuguée à la technologique bizarre de cette ère, a aussi de nombreuses conséquences sur l'aspect physique et sur l'ambiance de Prague (ainsi que sur la plupart des grandes villes du monde, en fait).

Premièrement, dans un souci d'optimisation d'espace a-

En plus des remparts d'enceinte, tous les quartiers disposent de murs et de portes susceptibles de les isoler de leurs voisins en cas d'attaque, d'incendie ou autre. La charge de l'entretien de ce complexe système de défense, imaginé par le premier Cech, est réparti entre de nombreuses instances, et les inévitables conflits d'intérêt ont pour conséquence une forte différence de sécurité d'une zone à l'autre. Ainsi, la porte Nord du mur d'enceinte est réputée infranchissable, car sous autorité directe d'un groupe d'exogènes extrémistes, les Valach, et renforcée par une unité de mercenaires entretenue par des sympathisants. A l'inverse, la porte Est est, depuis près de 3 ans, au centre d'une querelle entre Synarchie et Archontat. Les fonds disponibles pour l'entretien de la forteresse suffisent à peine à la maintenir debout, et le bureau des entrées est connu pour être largement corrompu.

t-on décidé, dans certains secteurs et parfois à regret, de faire courir les tuyaux d'énergie quantique ou les échappements de vapeur et d'air vicié le long des murs extérieurs. Ces grosses conduites métalliques finissent irrémédiablement par s'éroder, par percer et par laisser échapper leur contenu.

Tout aussi problématique, l'enfermement de tant d'hommes et de machines génère une chaleur et une moiteur difficiles à supporter. Résultat : la plupart des constructions sont dotées de conduits d'aérations et de gros systèmes de ventilation, souvent bruyants. Dans les rues, on croise régulièrement, de gigantesques ventilateurs, enchâssés dans les murs derrière des grilles solides (mais qui ne peuvent prévenir tous les accidents), qui libèrent par vagues l'air brûlant de l'Hypogée.

Enfin, le manque de place à l'intérieur des maisons pousse les familles, et notamment celles des milieux populaires, à « s'étaler » au dehors. Par exemple, les hauteurs des ruelles sont souvent occupées par les étendoirs, formant comme de gigantesques toiles d'araignées. De même, les enfants, privés de jardins, ont fait des rues leurs terrains de jeu. En conséquence, la notion de propriété est devenue assez floue.

La contiguïté et ses répercussions directes ont une infinité d'autres petites conséquences sur l'aspect de Prague, qui elles-mêmes débouchent sur d'autres désagréments impossibles à tous cataloguer. Par exemple, la chaleur fait qu'en dehors des serres, les plantes sont malades et tristes, parfois dangereuses ou venimeuses.

ZOOMS

NOTE PRELIMINAIRE : VERTIGE ET DEMESURE

Quelques mots, tout d'abord, sur les caractéristiques architecturales en vigueur, en 198 A.D., dans la capitale de la zone Cech, et plus généralement dans une bonne partie de l'Europe :

Le temps écoulé entre notre début de XXI^e siècle et l'arrivée de l'Artefact est volontairement laissé dans le flou, mais il est de l'ordre de quelques décennies... Et deux siècles encore succèdent à l'avènement du Deus Ex.

En tout ce temps, beaucoup de bâtiments du Prague moderne (comprendre = de notre époque) ont disparu et d'autres, plus massifs et plus hauts, sont apparus. En tout cas, une chose est sûre : il n'est pas envisageable qu'une population si pharaonique puisse vivre dans les seuls bâtiments que compte actuellement la ville, même en y ajoutant la capacité de l'Hypogée.

Beaucoup de nouvelles constructions sont venues leur suppléer, et les anciennes elles-mêmes ont été agrandies, ou plutôt « allongées ». En effet, ne pouvant pas s'étendre horizontalement à l'infini, Prague a, comme toutes les autres mégalofoles du monde, prit de la hauteur. Des immeubles et des tours, reliés entre elles par des passerelles ou des ponts couverts, sont visibles dans le centre ville, et essentiellement dans la Nouvelle Ville, dont la moindre densité facilite les rénovations. Des petites constructions ont été fondées sur les vieux bâtiments, dont les structures ont du être renforcées par des piliers ou, plus souvent, des arc-boutants grossiers en béton ou en poutres métalliques. Dans certaines zones, ces assemblages de fortune ne suffisent pas, et les édifices menacent de céder et s'affaissent.

Malgré tout, Prague n'était pas une ville très haute avant l'arrivée de l'artefact, et les conditions l'ont empêché de le devenir après. En effet, il est nettement plus utile d'augmenter un peu la hauteur de chaque bâtiment, quitte, parfois, à les doubler, et de les chapeauter de terrasses, de serres, de tourelles ou de cuves d'eau, que de construire quelques gratte-ciel démesurés et designs, trop fragiles, et qui n'apporteraient pas beaucoup de nouveaux espaces habitables...

Bref, esthétiquement, le manque de moyen et la chasse au gaspillage entraînent évidemment une forte austérité. La finition des constructions est souvent réduite au minimum : les façades sont laissées à nu (pas de crépi...), les formes strictes (bâtiments rectangulaires, droits).

Une exception toutefois : le Synoecisme. Ce style architectural nouveau, dont le Pic du Consortium est l'incarnation parfaite, est à l'inverse promulgué par le Synode. Globalement, il consiste à donner à un édifice

des traits évoquant la surface du Deus Ex, ou à grimer d'une façon ou d'une autre les motifs Empyriques.

En général, sur la base Synoeciste sur greffe des éléments plus classiques, hérités du gothique ou du baroque, qui ont pour but d'ajouter au caractère imposant et « sacré » du tout.

La plupart des bâtiments rénovés au cours des deux cents dernières années, comme la Citadelle, la forteresse Vysehrad, le Bureau ou des milliers de petites constructions, présentent des caractéristiques Synoecistes : hautes tours biscornues ressemblant à des Axes inversés, enchevêtrements ou chevauchements de bâtiments dissymétriques à l'extérieur (...), irrégularités ou étrangetés géométriques à l'intérieur (couloirs de tranche triangulaire ou trapèze, sol ou plafonds inclinés, etc.). Même les bâtiments classiques disposent souvent d'éléments décoratifs synoecistes : symboles synodiques, gravures, bas-reliefs, etc. Résultat : la ville a parfois une beauté irréelle et étrange.

Enfin, est-il utile de préciser que la ville a été très largement consolidée ? C'est une époque de guerre, et une invasion d'Autres est toujours à craindre. Renforcements de béton ou d'acier, sacs de sables, portes renforcées, postes de tirs et des bunkers sont monnaie courante.

Bref, le cadre d'une ville historique doit vous inspirer mais certainement pas vous brider. Il est, après tout, absolument inconcevable qu'une ville, plongée si longtemps dans une telle situation, ne s'adapte pas physiquement. Tant que vous restez raisonnables et / ou dans le ton, il n'y a aucune limite.

LA CITADELLE HRADCANY ET LA MALA STRANA



La Mala Strana (« petit coté ») est bâtie sur la colline principale de Prague, situé en plein cœur de la ville. Elle débute sur la rive opposée de la Vieille Ville, à laquelle elle est reliée par pont Charles. Sur ses versants sont battis quelques-uns des plus vieux et imposants bâtiments Pragois, mais aucun ne rivalise d'envergure avec la

terrible Hrad (ou Citadelle), nom donné au Château de Hradcany après les travaux de fortification ordonnés par le Cech.

L'édifice, colossal, était autrefois composé de bâtiments plus ou moins distincts, disposés selon une architecture chaotique pour s'adapter aux reliefs du promontoire rocheux et aux caprices des propriétaires successifs. Peu ou pas protégé, et chapeauté par une des plus splendides cathédrales gothiques d'Europe, la cathédrale Saint-Guy, il s'agissait plus d'un palais d'apparat que d'une place forte...

Aujourd'hui, l'ensemble est à peine discernable, tant il est masqué par les murs, les créneaux, les tours et les fûts. Les sublimes bas reliefs des colonnades sont dissimulées sous les plaques de blindage, et les vitraux colorés servent désormais de postes de tir. Les innombrables fenêtres ouvertes sur les parcs et les cours ont été obstruées ou transformées en meurtrières. Les palais et chapelles sont devenus des casernes pour les gardes et... le plus haut clocher de Saint-Guy, le siège de la Nova-Virà, a laissé la place au Darkan.

Celui-ci est une pièce d'artillerie quantique prodigieuse, conçue par l'Axiome à la demande du Primà Cech. Capable, en cas d'attaque massive, de lancer ses projectiles destructeurs à des kilomètres, il sert, le reste du temps, à projeter un faisceau lumineux vers le ciel, visible à des lieux à la ronde, et destiné à guider les égarés et les caravanes vers la ville. La vision lointaine de la capitale, de ses hauts murs surplombés par cette forme menace hérissée d'arme et projetant ce rayon d'espoir au cœur d'une mer de désolation est, dit-on, capable de redonner foi au plus cynique des hommes.

Au pied de la Citadelle s'étend la Malà Strana, zone la plus riche de la ville, bien qu'ayant payé un lourd tribut lors de l'attaque des Autres qui coûta la vie aux troisième Cech. Au hasard des rues et venelles, avoisinant éboulis, décombres et façades calcinées, apparaissent de superbes palais, des églises baroques et des parcs où les plus nantis aiment promener durant



les

journées chaudes. La plupart des personnalités importantes possèdent une maison ou un hôtel particulier ici.

On y trouve notamment le couvent de Strahov, à l'ouest de la Citadelle, où les femmes dévouées au Deus Ex reçoivent l'enseignement de sages et ont accès à l'une des plus grandes bibliothèques théologique du monde.

Non loin s'étend la mystérieuse colline de Petrin, autrefois un vaste parc naturel, aujourd'hui conquise par une faune et une flore indomptées. De nombreuses légendes courent sur les créatures peuplant les lieux, si proche du Hrad. Les nobles en rient et aiment y chasser en groupe, mais ceux qui vivent à proximité oublient rarement de verrouiller avant de se coucher...

Dans la Mala Strana, et plus encore dans le secteur de la Citadelle, la sécurité est maximale et les patrouilles, nombreuses, sont appuyées par les gardes personnelles des bourgeois.

LA VIEILLE VILLE

Il est coutume de dire que Prague possède un esprit et un cœur. Si l'esprit est la Citadelle de Hrad, le cœur est indubitablement la Vieille ville et la place Staromestke Namesti, ou place de l'Axe. Ici, la géométrie semble n'avoir jamais eu droit de citer. Les rues, ruelles, venelles et placettes se succèdent avec bonheur dans un chaos presque onirique. Ce labyrinthe est toutefois traversé de quelques larges rues qui, toutes, conduisent jusqu'à la grande place.

Cette vaste esplanade est entourée de palais, d'églises, d'hôtels, d'auberges, d'immeubles de verre, de marchands et de bâtiments officiels, ainsi que le centre du Synode pragois.

En effet, le premier Axe descendu sur la ville s'enfonça profondément ici, au cœur de la majestueuse cathédrale Notre Dame du Tyn. Celle-ci fut broyée, mais sa façade, ainsi que ses deux tours gothiques, résistèrent au choc, et forment comme une arche ouverte sur la Porte de l'Axe. L'endroit n'est pas sûr pour autant, et il arrive que des pierres se détachent de la carcasse brisée de l'église. On raconte qu'un homme mourant écrasé de la sorte a sûrement beaucoup à se reprocher, et quelques exogènes zélés ont parfois poussé le vice jusqu'à lancer une enquête sur ce motif.

A quelques centaines de mètres au sud, la rue Zelezna s'ouvre sur la place du Carolinium, l'université de Prague. C'est une zone jeune et vivante, grouillante d'étudiants (des bourgeois ou de jeunes prodiges repérés par une administration), de professeurs en tous genres (des strictes mères supérieurs du Synode aux scientifiques tête en l'air de l'Axiome) et de gardes. Le complexe du Carolinium, bien défendu, est le centre de formation de toutes les instances :

Synarchie, Synode, Axiome, Consortium et Archontat. Si les amphis principaux se situent ici, de petites salles de cours sont dispersées dans toute la ville. Par soucis de commodité, mais aussi parce que certains savoirs transmis nécessitent un peu... d'intimité.

Non loin de la place de l'Axe et du pont Charles se tient le centre de l'Axiome, largement et fastueusement installée dans le Clementinum. Ce bâtiment, un très vieux collège jésuite, rénové et arrangé par l'Axiome pour en faire un bâtiment à son image (à renfort de merveilles mécaniques, quantiques, de verre et d'acier...), est le second plus grand complexe de bâtiments, après le Hrad. Nul ne sait exactement ce qui se passe derrière cette façade pieuse et anodine, bien que parfois, des hurlements, grincements ou couinements souterrains se font entendre. L'Axiome et les différents Cech ont toujours entretenu de puissants liens de confiance, dont le Darkan et quelques autres constructions sont la preuve. Une autre manifestation de ce partenariat est le système de défense du pont Charles, seul point d'accès direct entre la Citadelle et la Vieille Ville, qui est entièrement sous le contrôle des Doctes...

LE PONT CHARLES

Ce pont, vieux d'un millénaire, est intéressant à deux niveaux.

Artistiquement, cette construction est une merveille de raffinement et d'architecture : long de 500 mètres, dotés de 16 larges arches, il est gardé par une haie d'intimidants automates de bronze (les anciennes statues royales mécanisées par l'Axiome en l'honneur du Primà Cech au début de son règne) et s'ouvre sur une voûte perçant le pied d'une étonnante tour gothique. En toute heure du jour et de la nuit, il sert de scène à d'innombrables petits groupes d'artistes ambulants, musiciens de rue, peintres et saltimbanques. Il offre un panorama splendide de la Vltava, et un point de vue privilégié de la Vieille Ville, de la Malà Strana et de la Citadelle.

Le passage y est incessant, et les marchands autorisés à y étaler leurs marchandises pour la journée sont sûrs de faire une bonne moisson.

Le pont est aussi un point stratégique important : étant le seul chemin direct entre la ville et la Citadelle, son contrôle est primordial en cas d'offensive de grande envergure. De plus, sa position sur le fleuve est idéale pour couper le passage à un navire de contrebandiers ou à une (peu probable) flotte de guerre. La garde est toujours très présente sur les lieux, mais est surtout

chargée de dissuader les pickpockets.

La défense militaire en elle-même est assurée, fait exceptionnel, par l'Axiome, dont le Clementinum est situé non loin de là. Le pont a donc été subtilement renforcé, solidifié. Ses arches ont été dotées de herses. De puissants générateurs de champs énergétiques ont été intégrés aux piliers, et protègent l'ensemble. Plus impressionnant encore, les patrouilles de l'axiome sont composées d'hommes d'élites de la Garde Archontale vêtus des redoutables et rarissimes Exo-armures quantiques. Cette « Force Karluvienne » compte guère plus de cent soldats, mais est largement suffisante pour un bâtiment de cette taille.

Pour finir, est-il utile de préciser que le romantisme de l'endroit et propice aux ballades amoureuses (de nombreux jeunes couples s'y donnent rendez-vous, durant les heures creuses de la « nuit ») et aux... suicides.

LA NOUVELLE VILLE

La nouvelle ville, ou Nove Mesto, s'étend un kilomètre au sud de la place de la Vieille Ville. Elle doit son nom au fait qu'elle fut bâtie au XIV^e siècle, pour accueillir la population sans cesse croissante de Prague, trop importante pour la seule zone nord. Elle est donc, malgré son nom, très ancienne. Elle présente toutefois une organisation et des caractéristiques assez différentes de sa « grande sœur ».

Moins dense que cette dernière, et avec une ambiance nettement plus « *films noirs* », elle s'articule autour de deux grandes places : la place Charles et la place Venceslas. Les façades de ses rues, bien qu'anciennes, n'ont pas la même valeur historique que celles de la Vieille Ville. S'y côtoient tours de bureau, bâtiments officiels, écoles, hôpitaux, et l'essentiel des commerces et grands magasins de Prague. Les voies y sont plus larges, plus propices aux déplacements véhiculés, et il y règne toujours une animation folle : les trams y croisent de luxueuses voitures, carrosses ou carrioles dans un vacarme assourdissant. Sur les trottoirs, relativement propres, les enfants hurlent à la gazette, et les étals de cireurs de chaussure, d'aiguseurs de couteaux ou de brocanteurs négociants abondent. Ici ou là, miradors, bunkers, décombres ou ruines rappellent aux citoyens la dureté de l'époque.

Les accès vers le métro ou l'Hypogée sont fréquents, et les patrouilles régulières dans les premiers niveaux inférieurs. Malgré cela, beaucoup de commerçants souffrent de racket, et les groupes mafieux, plus ou moins importants, pullulent.

Le soir (la période située entre 19h et 4h), les devantures des bars, restaurants et clubs s'illuminent. L'ambiance devient alors festive, et les trottoirs se couvrent d'une population guindée. De l'ambiance





feutrée

des salons d'arrière-cours à celle, enfumée et bruyante, des dancing de cave, chacun y trouve son compte.

LA PLACE VENCESLAS

Au cœur de ce secteur s'étire la place Venceslas, tout bonnement monumentale. Longue de près d'un kilomètre et large de presque 200 mètres, elle court des limites de la Vieille Ville, au nord, jusqu'à l'imposante statue de saint Venceslas, gardien de la ville, et derrière encore, jusqu'à l'Europa, le Bureau Central Synarchique. Il s'agit d'un bâtiment colossal et intimidant, entre le blockhaus et le mastodonte style néo-Renaissance qu'il était autrefois, auquel on accède par un escalier couvert et fortifié.

De part et d'autre de la place, sous une succession interminable d'arcades, quelques-unes des plus luxueuses enseignes de la ville avoisinent ambassades et hôtels de luxe. Dans le ciel, le manège hypnotique des flotteurs et des zeppelins privés arrivant ou partant des parkings aériens équipant les toits.

Toutefois, les merveilles de la place Venceslas et de ses environs sont continuellement masquées sous une Brume, parfois légère, souvent épaisse, que tout le monde pense être la conséquence du puissant Faisceau qui s'abattit jadis ici, sur le Magne Alter. Sa couleur, bien que toujours pâle, change légèrement de jour en jour : tantôt verdâtre, tantôt d'un orange léger ou d'un bleu violacé. Elle est un sujet d'étude et d'émerveillement permanent pour les fidèles du Synode. Pour les autres, elle est fâcheuse, voire inquiétante.

Une force militaire semi-indépendante, composée de gardes de l'archontat en service spécial, est chargée de la protection de la place : la Police Venceslas. Elle est reconnaissable à son uniforme noir et or, plus proche de la tenue d'apparat que de la combinaison de combat.

Plus loin au sud s'étend la place Charles et son quartier,

ou plus le « lac » Charles et ses canaux. En effet, lorsque le second Axe destiné à Prague toucha le sol, il s'enfonça profondément au cœur de la Vltava non loin. Si, du côté ouest, le fleuve parvint à retrouver un cours normal en noyant la petite île Detsky, il immergea totalement la rive est. L'eau se déversa dans les rues jusqu'à l'avenue Lipova, et se stabilisa une fois seulement la « cuvette » formée par cette région recouverte de trois mètres d'eaux. Lors des travaux de reconstruction, le Cech décida de la construction de murs et de digues destinés à canaliser la Vltava sur une surface plus réduite. Il dût toutefois se résoudre à condamner définitivement la place Charles.

Aujourd'hui, le quartier fait figure de curiosité touristique. Ses habitants vivent aux rythmes des flots, occupant les étages émergés des anciennes bâtisses. Bien que son eau soit sale et polluée, et que l'odeur y soit souvent infecte (surtout durant les marchés au poisson hebdomadaires), il est très prisé par les bourgeois durant la saison chaude. De nombreuses rumeurs courent sur les trésors engloutis et, bien que la plupart des objets de valeur que pouvaient receler les « profondeurs » aient été volé il y a bien longtemps, il reste encore beaucoup de « chasseurs » occupant leur temps libre en plongée.

LE CENTRUM

Autre endroit notable de la Nouvelle Ville, la longue voie s'étirant de la place de la République à la Vltava, l'ancienne avenue Narodni aujourd'hui rebaptisé « Centrum ». Cette succession de vastes places et de larges rues regroupe un grand nombre de magasins, surplombés par les silhouettes allongées du plus grand rassemblement de d'immeubles et de tours de verre de la ville, eux-mêmes dominés par « Pic », siège du Consortium et monument du style Synoeciste.

Seule la Citadelle, perchée sur sa colline,

dépasse en hauteur cet édifice. Sa

forme irrégulière, décorée d'éléments gothiques, lui donne

l'aspect d'une cathédrale maudite de conte de fée ou d'un gratte-ciel de

cauchemar. Elle huit prodigieux

est soutenue par arc-boutants, et ses premiers niveaux contiennent un réseau complexe d'ascenseurs extérieurs, des galeries marchandes en balcons, des offices, des entrepôts et une caserne.

Les hauteurs de l'édifice renferment des bureaux, des



salles de conférences et de luxueux appartements.

Si toutes les corporations, Syndicats et dignitaires du Consortium possèdent leurs domaines dans un des immeubles du Centrum, beaucoup de réunions ou de négociations se déroulent dans le Pic.

En fait, le bâtiment est tellement grand que des secteurs entiers sont inoccupés, voire oubliés, laissés à l'abandon après le départ de leurs derniers locataires (ou leur mort). D'autres servent de repère à des barons de la pègre et à leurs pions, qui se payent le luxe de vivre biens défendus par la garde elle-même.

L'endroit est mystérieux, lugubre, et de notoriété publique hanté. On parle de voix venues de nulle part, de pannes de courant, de personnes disparues, d'accidents étranges. En tout cas, si beaucoup ne tiennent pas compte de ces rumeurs, les autres évitent autant que possible d'entrer dans le Pic. Qui sait ce qui se cache encore là derrière ?

JOSEFOV

A quelques centaines de mètres au nord de la place de la Veille-ville s'étend Josefov, le quartier juif, s'ouvrant sur la synagogue Staronova.

La religion et les coutumes juives, tout comme la foi du Cech, ont bien survécu à l'arrivée de l'Artefact, et Josefov est aujourd'hui un des endroits les plus prospères (et mystérieux) de la ville. Toutefois, tel ne fut pas toujours le cas, et la zone fut, durant les premiers temps de la reconquête par le Cech, le théâtre de terribles batailles. Lorsque la reconstruction commença, les morts s'empilaient littéralement dans les rues, et des zones entières de l'Hypogée furent transformées en catacombes. Aussi, pour le remercier de son dévouement et par respect pour les hommes tombés, le Cech confia la direction de Josefov à l'un de ses bras droits, le pieu rabbin Yassim. Celui-ci fit du quartier une enclave, un sanctuaire, verrouillant les murs de défense et limitant le nombre d'étrangers en droit de pénétrer à 12 par heure. Il instaura également la loi du Silence des Morts, interdisant tout bonnement à quiconque de parler dans la rue.

Josefov est donc un endroit étrange, caché derrière de hauts murs, et que la plupart des pragoïs n'ont jamais visité. Ses habitants n'en sont pas pour autant tous austères : deux jours par semaine, leurs marchés, peut-être plus bruyants qu'ailleurs, fleurissent à l'extérieur des remparts. Beaucoup travaillent dans la Vieille ville et ne savent même plus pourquoi le silence est obligatoire.

LA BANLIEUE

Mot d'ordre : morosité. Schématiquement, la banlieue est composée d'une succession de cités d'immeubles,

îlots de béton et d'acier espacés les uns des autres par une mer de terrains vagues, de zones industrielles désaffectées, d'autoroutes mortes et de bâtiments à l'abandon. Chaque cité, peuplée de quelques centaines d'habitants, fonctionne comme un petit village autonome : quelques HLM, datant d'avant l'arrivée de l'Artefact, agglutinés autour de commerces improvisés. Tous les habitants d'une cité se connaissent, se côtoient et dépendent les uns des autres, sans forcément s'apprécier. Beaucoup dépendent également des marchands ambulants, travaillant sous l'égide du Consortium, qui sillonnent la banlieue de place en place. Le plus souvent, une cité comporte un lieu de culte, un bar et un endroit pour se divertir : théâtre où se produisent les troupes itinérantes, club ou juste un « endroit où on cause ».

La vie dans les banlieues est rythmée par les descentes Exogènes, les incursions de bandes venues du Karst et par les drames intimes dus à la misère autant qu'à la Noirceur.

C'est aussi en banlieue qu'on trouve le plus grand nombre de bâtiments totalement nouveaux : immeubles, tours, dortoirs populaires, etc. Beaucoup sont fondés sur les restes d'anciennes structures effondrées, ce qui

donne parfois un drôle de mélange des genres.

Enfin, dans les banlieues nord, on trouve quelques enclaves riches, bien protégées, où les membres des classes aisées entretiennent

des manoirs, des hôtels particuliers, voire même de petits châteaux qui, bien qu'ayant perdu leur prestige d'antan, ont l'avantage d'être isolés du reste de ce monde effervescent par des hectares de terrain.

LA VLTAVA

La Vltava est un fleuve large et calme, traversant la ville de part en part. Prenant sa source loin au sud ouest, prêt des frontières germaniques, il a parcouru des centaines de kilomètres avant de pénétrer dans Prague. Sa stabilité en fait une voie de transport idéale : Près des trois quarts des marchandises produites par les usines de la périphérie, et presque la totalité de celles en provenance des villes voisines, sont acheminées vers le centre par voie d'eau. Aussi le fleuve est-il parcouru en toutes saisons de péniches et bateaux à fond plat.

Toutefois, il ne transporte pas que des biens et des ressources : parfois, des coulées de fiel, en amont, se mêlent à l'eau. Lorsque de tels événements se



produisent, une à deux fois par mois, toute navigation est bloquée et les bateaux apportés en urgence à grand renfort de sirènes, le temps que les nappes de Noireur soient passées.

Plus dangereux encore, certains pervers ou Autres essayent parfois d'entrer dans la ville par le fleuve. Les nombreuses écluses militaires, et leurs unités de plongeurs, suffisent en général à détecter et contrer les tentatives trop grossières, mais quelques créatures se collant aux coques des navires marchands, atteignent inévitablement leur but. Qui sait ce qu'elles deviennent ?

Les rives de la Vltava sont couvertes de quais, industriels, marchands ou personnels. Ces zones, isolées du reste de la ville, sont composées d'entrepôts, de bars enfumés, de motels bons marchés et de dortoirs publics. Les marins étrangers, sauf dérogation, n'ont aucun droit d'entrer dans la ville, et les citoyens peuvent accéder aux ponts mais ne pourront en revenir que sur présentation de papiers d'identité. Evidement, au niveau de la banlieue, et à plus forte raison du Karst, les gardes sont moins vigilants et/ou regardants et, bien que les chances soient grandes d'y perdre la vie, beaucoup de nécessiteux tentent de gagner les quartiers riches à la nage ou sur des barques de fortune.

LA FORTERESSE DE VYSEHRAD

Une des premières décisions prises par le Cech, lorsqu'il entreprit de fortifier la ville, fut de redonner ses lettres de noblesse à l'antique forteresse Vysehrad, en grande partie démantelée au XIX^e siècle. Située sur la rive opposée du Hrad, au sommet d'une falaise rocheuse et escarpée de la rive de la Vltava, sa position est idéale tant pour la défense de la Vieille Ville que pour le contrôle du fleuve.

Aujourd'hui, sa lugubre silhouette fait écho à celle, plus massive, de la Citadelle, et elle est devenue le centre des forces militaires du Synode, le QG des Exogènes, du Cénotaphe et de la flotte militaire de Prague. Ce complexe imposant renferme entre autre les funestes geôles où sont amenés présumés pervers.

Les bâtiments sont d'une architecture austère, fonctionnelle et martiale. La pierre de l'ancien château se mêle aux barbelés, aux sacs de sable et au béton grossier.

Le seul chemin permettant aux habitants de monter à Vysehrad est volontairement mal entretenu, escarpé et juste assez large pour le passage d'une petite voiture. Les Exogènes disposent, eux, d'un système complexe de tunnels débouchant sur des sorties plus ou moins secrètes dans la ville. Au pied de la falaise, une large entrée permet aux navires de guerre d'accéder au port troglodyte, construit dans roche. De l'autre côté, dans les terres, une large gueule de fer déverse et avale quotidiennement les redoutables véhicules qui patrouillent les terres extérieures.

L'HYPOGÉE, ET LES ACCES VERS LE DEHORS

Les accès vers l'Hypogée sont nombreux au cœur de la ville, mais nettement moins au niveau du Karst, qui fut construit après elle.

Il existe, en fait, trois catégories de souterrains distinctes : les abris, isolés, clos, en général privés ; l'Hypogée, qui forme un réseau sous toute la ville (et au-delà), profond de plusieurs dizaines de niveaux, et les galeries naturelles, essentiellement forcées par la Vltava et inondées.

Le complexe hypogéen est occupé, dans les premiers étages, par les voies de communication (métro, canaux) et les conduites d'énergie.

Au-dessous se trouvent les fermes souterraines, où est produite une partie de la nourriture consommée en surface. Des ouvriers y font pousser des tubercules et y engraisent de petits troupeaux.

En dessous encore se trouve l'essentiel des abris conçus pour résister au cataclysme, et les tunnels les reliant. C'est ici que survit la lie de la société, les parias et les groupes de pervers. Les plans du réseau sont, comme il se doit, presque inexistant, et il est de notoriété courante que des tunnels oubliés s'enfoncent dans toutes les directions. Jusqu'à l'extérieur...

LA GRANDE BIBLIOTHEQUE DE PRAGUE

Comme un peu partout sur terre, après l'annonce du grand cataclysme qui ne vint jamais, les anciennes autorités politiques, scientifiques et intellectuelles d'Europe de l'est décidèrent la création, dans les niveaux les plus protégés de ce qui deviendrait l'Hypogée Pragoise, d'un grand musée / bibliothèque renfermant tous le savoir possible furent donc entreposés, dans cette arche de Noé de connaissances, des milliers de livres, œuvres d'arts, objets technologiques, espèces animales, de codex, de catalogues, d'atlas...

Ce complexe existe toujours aujourd'hui, placé sous la responsabilité du Bureau qui, bien que le protégeant et veillant à sa conservation, se refuse à en interdire l'accès



au public (ou du moins, dans la plupart des cas...). Il existe une

dizaine de points d'accès vers la Grande Bibliothèque, répartis dans tout le centre ville. On raconte que l'édifice est tellement grand qu'il en existe probablement d'autres, inconnus, débouchant sur un passage secret entre les rayonnages.

La Bibliothèque est un lieu calme et reposant, constitué de niveaux de salles de lectures, de galeries et, parfois, de petits zoos, de parcs souterrains ou de reconstitutions d'habitats naturels, destinés originellement aux animaux mais surtout fréquentés, aujourd'hui, par des humains en mal d'espaces verts.

VINOHRAD, LE QUARTIER MAUDIT

Lors de la terrible bataille qui opposa le Nova Cech de la nouvelle dynastie au quatrième Cech Athanor se produisit un événement rare : ce dernier, sous l'effet de la haine, fut changé en Déchu, un avatar de Noirceur. Galvanisés par cet événement, les pervers parvinrent à tenir durant plusieurs semaines le quartier Vinohrad qui, malgré leur défaite, garde encore de profondes traces de cette occupation impie. Hautement corrompu, il est depuis isolé et surveillé par la garde Exogène.

De l'avenue Vinohradska, au nord, à la place Miru au sud, le paysage n'est que désolation. Bien que personne ne puisse y entrer, hormis quelques rares incursions de gardes spécialement protégés, tout le monde a déjà entendu un nombre improbable d'histoires sur des créatures ou des objets évadés de cet enfer. Les rumeurs les plus folles courent sur le destin des anciens habitants des lieux, sur celui d'animaux errants devenus monstrueux. Et les pauvres citoyens du voisinage sont regardés d'un mauvais œil.

AU-DELA DES MURS

Prague a la particularité d'être assez localisée : au-delà de ses murs, comme jadis, la campagne reprend vite ses droits : Une étendue sauvage plutôt rocailleuse de plaines, de collines (surtout au sud) et de profondes forêts, parfois ponctuée de villages ou de petits bourgs.

Hormis les principaux axes routiers et ferroviaires, les grandes voies sont mal entretenues et peu nombreuses. A l'inverse, beaucoup de petites routes serpentent dans la lande, reliant les différentes communautés, sous la surveillance des patrouilles de la garde pragoise. Assez fréquemment aux abords des zones habitées, des fortifications, des refuges et parfois des péages sont installés.

Une caractéristique importante de la région pragoise est

ZONES INDUSTRIELLES

Il n'y a pas une, mais des dizaines de « petites » zones industrielles à Prague. Elles se situent où leur pollution gêne le moins les nantis et au plus près des travailleurs : en périphérie du bidonville et des banlieues.

Toutes sont très protégées, dissimulées derrière des murs, des barbelés et des miradors. Toutes s'enfoncent profondément dans l'Hypogée. Toutes sont à l'origine d'un nombre incalculable de légendes urbaines.



Pour l'ouvrier de base, la tâche consiste à reproduire inlassablement les mêmes gestes sur une chaîne de montage, et beaucoup n'ont aucune idée de l'utilité des éléments qu'ils assemblent. Dans certaines usines, les gardes sont surtout là pour veiller à ce que les secrets soient bien gardés et que chacun s'occupe uniquement de ce qui le regarde. Les révoltes sont rares, car se soldant toutes

par des massacres.

Cette façon de travailler a un grand impact sur la psychologie des classes populaires, qui se sentent inutiles. Les cas de suicides ou de troubles psychiques graves sont le lot commun.

Bref, les usines sont esthétiquement austères, mais surtout dangereuses. Il y a des accidents, certes, mais les maladies dues à la pollution de l'air ou de l'eau, les risques d'explosions ou de fuites, voire « d'évasion » touchent tout le voisinage... Résultat : les zones alentours sont souvent désertées, ou uniquement peuplées de parias, de pervers ou de clochards.

la densité de ses châteaux, hérités pour la plupart du bas moyen âge, et de ses citées industrielles.

KARLSTEIN

La forteresse Karlstein s'élève à 25 km au sud ouest de Prague, au sommet d'un promontoire rocheux surplombant la vallée Berounka. Jadis résistance secondaire des rois, Karlstein est aujourd'hui une place forte d'importance, et pour cause : autour d'elle s'étend le garde-manger principal de la zone : le Stuly.

Irrigués par la rivière Berounka, sans cesse parcourue de péniches de transport, les plateaux s'étendant au sud de Karlstein sont aujourd'hui couverts de champs, de pâturages et de forêts. Quelques milliers de paysans et

d'artisans s'affairent à produire près du tiers des ressources naturelles consommées, d'une manière ou d'une autre, dans la capitale. Caravanes de marchands et grossistes vont et viennent continuellement sur la sûre et large voie stulienne («voie du menu»). Erudits, apothicaires et scientifiques explorent les forêts, découvrant une faune et une flore riches et étonnantes. Les soldats veillent à ce que tout se passe dans les règles... et le riche baron Karlstein se frotte les mains.

Karlstein est aussi connue dans toute l'Europe pour sa bière, le fameux « pivo Karlstein ». Ses brasseries prospèrent et ses maîtres brasseurs jouissent d'un statut exceptionnel, car soutenus par toutes les instances officielles pour leur soutien au «maintien moral du peuple». L'expression « riche comme un Karlstein » et vient probablement de là.

KUTNA HORA

Dans la bouche des pragoïses, le nom de Kutná Hora sonne funestement. Autrefois, cette ville était la seconde de Bohême, et ses chefs d'œuvre d'architecture et sa richesse n'avaient rien à envier à la capitale. Aujourd'hui, après des décennies de raids barbares, la cité est ravagée. Sa population, forte de 50 000 habitants, est des plus miséreuses, et presque réduite à l'esclavage par le Bureau qui s'obstine à vouloir exploiter jusqu'au bout les maigres filons miniers qu'offre le relief. Pire encore, les bâtiments splendides que la population était fière d'avoir sauvés des cataclysmes ont été transformés en prisons et asiles où les pires criminels de la région sont envoyés pour servir de main d'œuvre.

Ici, les murs et les barbelés n'ont pas seulement pour but d'empêcher les monstres d'entrer...

De nombreux groupes de protestation se forment petit à petit dans la capitale, mais sont refroidis par le traitement réservé aux plus actifs d'entre eux.

AUTRES SITES

La zone pragoïse s'étend des lointaines Carpates à l'est, dont les contreforts servent de refuge à des milliers de sombres créatures, aux limites de la puissante zone germanique à l'ouest, des mystères de Vienne la ville-sorcière au sud aux steppes glacées de la zone Kiev au nord. Ce territoire vaste compte de nombreuses grandes cités mais aussi énormément de landes sauvages, oubliées et inexplorées depuis des décennies.

L'extrême Est grouille d'Autres et de hordes de pervers, mais est également hanté par d'anciennes, puissantes et

mystérieuses créatures-machines d'Empyruim descendues de l'Artefact, traquant solitairement (et avec beaucoup d'efficacité) les pervers et les Autres. On raconte que des communautés d'humains auraient succombé aux charmes de ces incarnations du Deus Ex et les vénéreraient comme les tribus locales vénèrent autrefois leurs idoles païennes.

L'ouest est beaucoup plus sûr. Tant qu'on ne s'éloigne pas des routes principales et des villages attenants, les risques de subir une attaque sont réellement faibles. Les caravanes faisant la navette entre la zone germanique et la capitale sont nombreuses, et il est assez facile d'en rejoindre une le temps d'une traversée.

Au nord, la menace prend une forme inhabituelle : plus le voyageur avance vers le septentrion, plus l'environnement devient hostile. Ici, les faisceaux sont rares et la végétation agonisante. Le froid est mordant et le vent particulièrement violent. Bref, quelque en soit la raison, la région subit plus durement les conditions véritable d'une nuit éternelle.

Au sud, une frontière bien gardée marque la limite avec la zone Viennoise, avec laquelle les Cech successifs ont toujours entretenu des relations très houleuses : Tantôt fausse alliance, tantôt guerre froide, parfois même quelques petites escarmouches sans lendemain. Ce



jeu diplomatique est la résultante de la méfiance des puissants de Prague vis à vis de l'étrange pouvoir de Vienne (où règne un conseil de « sorciers » pratique une forme de magie noire liée à l'artefact ou, pour le dire à la tchèque, « joue avec les allumettes »).

En terme pratique, un dixième des grandes villes de l'avant sont susceptibles d'être devenues, dans le monde de Blackened, des places fortifiées où les habitants participent à l'effort de guerre et travaillent pour fournir les ressources nécessaires à la survie de leur lumineuse capitale... Les autres ont été désertées et gisent dans l'oubli.

CLIMAT

Le climat local est légèrement différent de ce qu'il était avant l'arrivée de l'Artefact, surtout au niveau des précipitations. Il pleut souvent sur Prague, en toute saison. De la fin de l'hiver à la fin de l'automne, une bruine tiède et morose, caractéristique de la zone, tombe au moins deux jours par semaine. Capricieuse, elle est difficile à prévoir et peu surprendre les habitants, qui ont pris l'habitude de garder à portée de main imperméables et parapluies. Des orages, fréquents et violents, entraînent parfois de petites inondations dans les rues.

En hiver, la neige tombe en grande quantité et de façon régulière. Grâce à (ou à cause de) l'éloignement de la mer, les vents sont modérés, à peine plus forts en

automne, et ont du mal à chasser les nuages.

Intra muros, la température et le taux d'humidité sont très élevés pour la région, avec des pointes dépassant les 40 degrés en été, et une moyenne de 15 degrés. L'exception se situe durant le mois de décembre ou, pour une raison inexplicable, le Deus Ex fait descendre brutalement le thermomètre. Des température nulles ou négatives peuvent durer plusieurs jours d'affilés.

A l'extérieur, loin de la pollution et de la population, le froid reprend ses droits, avec une chaleur moyenne de 9°C et des hivers rigoureux. La neige et le givre recouvrent le paysage du mois de décembre au mois de mars, et les crues printanière son puissantes.

GUIDE PRATIQUE DE PRAGUE



POPULATION

La population de Prague est difficilement dénombrable. Si celle de la Vieille Ville est évaluée à quelques deux millions d'habitants, celle de la banlieue, et à plus forte raison du Karst, ne peuvent être qu'estimées. On parle de 3 millions pour la première et de quelques 6 millions pour la seconde, ce qui porterait le total à 11 millions d'âmes. Toutefois, il faut rajouter à cela les marchands de passage, visiteurs, cultes secrets et, surtout, la population de l'Hypogée... Le plus simple est, de toute façon, d'imaginer que 50% de la population de la zone Pragoise dans son ensemble se masse entre les remparts de sa capitale...

Cette population est, comme il se doit, très divisée, économiquement, socialement et géographiquement. Et, à Prague plus que dans toute autre ville, ces trois critères transparaissent dans l'organisation physique des quartiers.

Près de 8 millions de personnes mènent une existence chiche. Elles vivent dans le Karst, dans l'Hypogée ou dans les zones pauvres de la banlieue. Pour celles-là, l'espérance de vie ne dépasse guère les 40 ans (surtout à cause d'une mortalité infantile très élevée). La vie ressemble à un mélange entre celle du moyen âge et celle des classes laborieuses de l'ère industrielle. En fait,

si toute la journée durant, les hommes travaillent dans des usines relativement sophistiquées à la construction de merveilles de technologie, ils doivent se contenter, le soir venu, d'une bougie pour s'éclairer, d'une pailleasse ou d'un petit lit pour dormir. Les femmes élèvent les enfants et s'occupent de l'entretien de la maison, ce qui recouvre des tâches aussi diverses que le rapiéçage d'habits, la cuisine ou la défense contre les cambrioleurs et pilleurs. Quotidiennement, des nuées de lavandières se partagent les rives de la Vltava, qui transite ensuite les maladies jusqu'à la mer du nord. Les épidémies (et les quarantaines) sont courantes, ainsi que les petits drames qu'implique ce genre d'existence : meurtres, viols, vols, rapt, esclavagisme, rackets, etc. La garde, loin d'être assez nombreuse pour surveiller ce macrocosme, se contente de quelques descentes spectaculaires lorsque des crimes les plus graves sont commis, ou de quelques raids préventifs et souvent tragiques dans les zones les plus menaçantes. Heureusement, le Synode prend à sa charge l'entretien d'Hospices de Servitude (des soins en échange d'un délai plus ou moins long de service) et de lieux de culte, faisant parfois également office de tribunaux.

La vie dans les banlieues est nettement plus heureuse, bien que guère plus glorieuse. Ici au moins, les habitants jouissent d'un toit, d'un chauffage (en général à bois) et l'eau des puits est (un peu) plus saine.

Les hommes vivant ici travaillent souvent dans les mêmes usines que les ouvriers du Karst, mais à des postes légèrement plus élevé : contremaîtres, responsables d'équipe voire techniciens. Beaucoup sont gardes ou artisans, également.

La vie dans les cités est rythmée par les petits conflits de voisinage, le colportage de ragots et les réconciliations bruyantes. Un pub ou un bar focalise toute l'attention. Le passage hebdomadaire des marchands ambulant est attendu impatiemment car, s'il est l'occasion de dépenser ses tickets dans une impression d'opulence et de récupérer son courrier, il est aussi un des rares moyens de s'informer de la vie extérieure. Les gazettes officielles, gratuites, et beaucoup autres payantes, ont un franc succès, mais rien ne vaut le récit des derniers potins par les loquaces marchands, dont certains sont devenus de véritables conteurs, à l'instar des crieurs publics sillonnant la région pour déclamer les dernières nouvelles importantes et les avis.

Dans la banlieue, un jeu désuet est revenu à la mode : le tir à la corde. Chaque secteur possède sa propre équipe qui, mensuellement, s'affrontent dans de grands tournois inter-cités, prétextes à de grandes fêtes. Ces rassemblement heureux, même s'il se terminent parfois par des rixes de supporters éméchés, sont vus d'un très bon œil par le Synode, qui apporte son soutien et fourni même, pour les grandes occasions, un arbitre officiel.

Les habitants du centre ville ne sont pas tous riches, loin de là, mais leur cadre de vie vaut largement la fortune des caïds de l'Hypogée. En fait, la majorité des gens vivant ici ont un savoir-faire pratique dont ont besoin les riches bourgeois et les nobliaux au quotidien. Il peuvent être maréchaux-ferrants, charpentiers, peintres ou boulangers, etc. Certains artisans bâtisseurs ne vivent en centre ville que pour la durée de leurs travaux, avant de s'en retourner vers leurs coins de banlieue. D'autres finissent par se faire une réputation et sont autorisés par le Consortium à ouvrir un atelier.

Le centre de toutes les administrations se situant ici, on trouve également beaucoup de bureaucrates, de scientifiques, mais aussi des imprimeurs, des colporteurs, des messagers, etc. Près des grands manoirs sont logés les serviteurs, les cuisiniers, des médecins. Bref, la population du centre est hétéroclite.

TRADITIONS

D'anciennes traditions locales ont traversé les âges sombres et se perpétuent encore aujourd'hui, et notamment le thermalisme et la verrerie. D'autres sont apparues, comme la généalogie et l'horlogerie.

Le thermalisme est une source de revenus aussi importante qu'inattendue pour les rares quartiers ayant réussi à conserver en état les sources d'eau chaude naturelles, fréquentes dans la région, qui furent utilisées

comme source d'énergie lors de la construction de l'Hypogée. Certaines, réputées pour leur qualité, attirent les populations aisées de la zone entière.

Les verreries de Bohême étaient jadis réputées dans le monde entier. Dans l'époque actuelle, la rentabilité de cet artisanat est nulle. Il est donc devenu un art. De nombreux hommes, fiers de leur héritage, se sont pris de passion pour cette pratique délicate, et occupent leurs temps libres à raffiner leur technique, donnant au cristal des formes tantôt superbes, tantôt troublantes.

La généalogie est une pratique relativement récente, mais gagnant chaque jours de nouveaux adeptes en quête d'identité. A tel point que le Bureau pragois responsable du Moral Populaire, a décidé l'ouverture de quelques postes d'archives patronymiques. En l'échange de quelques heures de travaux d'intérêt public, que beaucoup acceptent volontiers, quiconque peut mener des recherches sur ses ancêtres. Le Bureau, préférant que ses citoyens s'identifient à des héros qu'à des criminels, s'autorise parfois quelques censures ou modifications...

Le regain d'intérêt pour horlogerie est la conséquence la disparition de l'électricité et de la réapparition du travail manuel de précision, autant que de la propagande du Synode et de la nature grossièrement mécanique de l'Artefact. En tout cas, un noyau dur d'individus occupent aujourd'hui leurs loisirs à concevoir et réaliser de merveilleuses petites machines : montres, jouets, automates, instruments de musique, etc. La fabrication de tels prodiges est longue : il faut concevoir les plans, fondre les pièces, les monter. Une pièce de maître doit être aussi complexe que belle et esthétique. Evidement, il y a toujours quelques oiseaux de mauvaise augure qui voient d'un sale œil cette passion : il la considère tantôt comme un manque de respect pour le Dieu Machine, tantôt comme de l'idolâtrie, voire comme un « bon moyen pour attirer les ennuis ». Et les rumeurs sur les nombres d'horlogers disparus ou retrouvés fous apportent de l'eau à ce moulin.

ORGANISATION

L'organisation de la ville est complexe, notamment à cause de l'importance et du statut particulier du Cech. Prague est une des seules villes au monde où aussi bien le responsable local du Bureau que celui du Synode aient accepté de se soumettre, totalement, à l'Archonte.

Le Cech, dans sa mission, est épaulé par neuf conseillés, dont le plus influent est sans contexte l'Archevêque Leonide, chef de la Nova-Virà, l'église catholique réformée. Ensuite viennent le Recteur Strauss, chef du Bureau, l'Exarque Theopol IV, le Prévôt Molkov et le responsable du Syndicat Keneth. Le sage théologien et doyen Yassim III, maître de Josefov fait également parti de l'assemblée officielle, ainsi que la pieuse et mystérieuse Mère Valentina du Synode, que l'on dit tantôt dotée de facultés surnaturelles, tantôt directrice du Cénotaphe. Enfin, autre marque de son statut de

privilegié, deux personnalités de l'Axiome font parti de cette « cour » : le Docte Augustus, chef du Clementinum, et le Docte Obertus, responsable des « Défenses Axiomatiques » telle que la Garde Karluvienne ou le Darkan.

Chacun de ces Conseillers est à la tête d'une organisation importante, lui aussi épaulé d'individus notables. Parmi les plus connus, on trouve le redoutable Grand Questeur Exogène Velehrad, général de Vysehrad, ou encore le charismatique Baron Kamen du Consortium, connu parmi les ouvriers pour être un grand humaniste et défenseur des grandes causes.

LOIS ET JUSTICE

Le système législatif Pragois est relativement simple et se base conjointement sur la Règle Archontale et sur la Doctrine du Bureau.

Les petits délits (vol, rixes, infractions mineures) sont de la responsabilité de l'administration de la ville et de la garde archontale. Chaque gros quartier possède un tribunal local (ou « Petite Chambre »), où des juges municipaux, parfois corrompus, traitent à longueur de journée des dizaines d'affaires ennuyeuses. Les jugements sont expéditifs, et les avocats d'office n'ont pas beaucoup de poids ni de talent.

Les crimes et délits majeurs (meurtres, viols, trahison), ou ceux impliquant des personnalités importantes, sont du ressort du Bureau. Les jugements ont lieu dans le Grand Tribunal Hypogéen d'Europa. Les procès sont longs et pénibles, les contraintes administratives nombreuses et les enjeux importants. Cinq juges seulement, dont les identités sont tenues secrètes, peuvent mener les instructions. On les dit incorruptibles, insensibles, stricts et... eunuques. Lorsqu'ils ne jugent pas, ils sont discrets et bien escortés. Ils sont parmi les personnes les plus importantes de Prague.

LE BUREAU D'INVESTIGATION SYNARCHIQUE PRAGOIS

Si les différentes gardes ont pour mission de défendre la cité d'un point de vue militaire, l'instance chargée d'enquêter sur les crimes est un organe du Bureau : le B.I.S., dont le siège se situe dans l'Europa.

Les rapports entre cet organe d'investigation et les Questeurs Exogène, auxquels incombent toutes les affaires impliquant la Noirceur et les Pervertis, sont très ambivalents : globalement, sous la façade de la complémentarité, les jeux de pouvoir, d'influence et les luttes d'intérêts sont discontinus. Les Agents du B.I.S., s'ils sont loin d'être tous incorruptibles, acceptent mal qu'on se mêle de leurs affaires, qu'on mette en doute leurs compétences et, plus encore, qu'on leur retire une affaire sur la base de quelques faux soupçons mystiques.

HYGIENE ET SANTE

L'hygiène n'est pas bonne dans Prague, quel que soit le quartier. Une si vaste population, avec si peu de moyens, réunie dans un endroit si réduit entraîne inévitablement des désastres humanitaires. Les maladies sont fréquentes et redoutables (voir plus bas), mais même sans cela, beaucoup souffrent de champignons, de maladies cutanées ou d'affections diverses : allergies, problèmes respiratoires, etc.

Si les tares génétiques sont fréquentes, toutes les autres sont majoritairement véhiculées par l'eau de la Vltava, que tout le monde, riches comme pauvres, utilise quotidiennement.

ANIMAUX ERRANTS

Autre source de propagation des maladies : les animaux errants. Chiens, chats, rats, insectes. Un nombre incroyable d'autres espèces ayant, elles aussi, trouvé refuge contre l'obscurité du dehors, prolifèrent dans (ou sous) la ville. Parfois, des meutes dangereuses se forment et doivent être exterminées, bien que le danger sanitaire soit bien plus important.

En tout cas, cette situation a au moins quelques avantages : ces animaux sont de la nourriture facile, et leurs peaux protègent du froid. De plus, elle permet à quelques centaines de professionnels de « l'extermination » de vivre correctement.

MALADIES

Malgré les nombreux hospices de la Synarchie, du Synode ou de l'Archontat, disséminés dans toute la ville, les épidémies sont fréquentes. La plupart sont bénignes, d'autres plus sérieuses. En tout cas, il est rare qu'aucun secteur de Prague ne soit en quarantaine...

Parmi les affections les plus fréquentes, la gale, la tuberculose, ainsi qu'une forme légère de peste appelée la « peste bleue » tiennent des places de choix.

D'autres maladies, moins fréquentes, sont mortelles : lèpre rouge mais aussi le sida, qui continu de faire des ravages (notamment dans le Karst).

Enfin, trois étranges maladies, suspectées d'être le résultat d'expériences loupées de l'Axiome ou d'une autre faction : la Jubile, l'Opaline et la Mécanite.

Les symptômes de la première sont très particuliers : le malade devient de plus en plus joyeux, affable, rieur. Ce comportement n'est pas toujours prit immédiatement comme néfaste, mais à partir d'un certain degré, devient irritant. Cette maladie dure en général 6 à 12 mois, durant lesquels l'excès de bonne humeur du malade l'aura presque totalement exclus de la vie sociale. Il aura probablement perdu son travail et ses proches. Commence alors la seconde phase de la maladie, où son moral va tomber en flèche, et le faire entrer dans une

dépression sans fond. Le malade, rongé par la culpabilité, finira souvent par se suicider.

Les études officielles de cette maladie font part d'une succession de violents dérèglements hormonaux, et font un lien avec la morosité de l'époque, ou avec la consommation de drogue. Se transmettant, dit-on, par la salive, elle touche souvent les membres d'un même foyer ou des proches.

La population, elle, ne sait pas quoi penser, et remarque tout de même que « tout ça ressemble bien à une espèce de contraire de la Noirceur... ». Serait-ce là le résultat d'expérimentation d'un vaccin à cette dernière ?

La deuxième maladie est plus directement mortelle. Elle doit son nom d'Opaline à la teinte que prend la peau des malades quelques jours après l'infection.

L'Opaline semble agir sur les cellules du corps. D'une manière ou d'une autre, la conséquence est une rigidification de celui-ci. Une victime de l'Opaline est condamné à devenir, au terme de quelques jours seulement, une véritable statue de chair. L'élément étonnant est que le corps figé par l'Opaline cesse de vieillir. Il ne pourrit pas, ne dégénère pas, et hormis les éléments liquides comme le sang, il devient aussi dur et résistant que la pierre. Voilà qui ressemble fort à une énième expérience ratée sur la quête de l'immortalité...

En tout cas, les forces de police ont déjà signalé, à plusieurs reprises, la découverte de véritables « musées » de victimes d'Opale. Les rares « collectionneurs » capturés présentaient tous le même panel de troubles mentaux : sadisme, absence d'émotions, manies, etc.

La Mécanite n'est, elle, pas mortelle mais sérieusement incapacitante. Elle s'attaque au système nerveux du malade, hyper-sensibilisant les nerfs et les zones du cerveau responsables des mouvements répétés et des automatismes. Concrètement, une victime de cette maladie voit petit à petit sa coordination se réduire, et ses mouvements devenir de plus en plus secs et rapides, comme ceux d'une... machine ! Gênante dans la vie de tous les jours, elle apporte par contre une nette amélioration de la productivité et de l'efficacité des employés d'usines dont les patrons s'accommodent très bien. Peut-être même un peu trop...

ARGENT ET MONNAIE

À Prague comme ailleurs, les trois quarts des échanges se règlent avec des tickets officiels émis par le bureau. Toutefois, pour les échanges entre particuliers, ou chez les petits marchands, l'ancienne monnaie pragoise n'a pas totalement disparu. La Couronne du Cech est devenue, par la force des choses, une monnaie puissante. Bien qu'il n'y ait pas de bourse ou de banque pour réguler son cours, la valeur des choses a tendance à rester stable. De plus, elle est devenue la monnaie standard pour l'ensemble de la zone, et est très largement acceptée dans les zones voisines.

La Couronne a une faible valeur, aussi ne possède-t-elle pas de centimes. Grossièrement, pour faciliter le jeu, on peut considérer que 100 couronnes = 1 euro et 10 000 couronnes = 1 Point d'Équipement. Cette approximation est surtout valable pour les biens de consommation courante : repas, nuit dans un hôtel, outils classiques. Utilisez les tables de coût habituelles.

Les salaires varient grandement d'une zone à l'autre. Un habitant du Karst gagne rarement plus que 1000 couronnes par jour, alors qu'un artisan bien installé dans la Vieille Ville peut espérer en engranger 50 000...

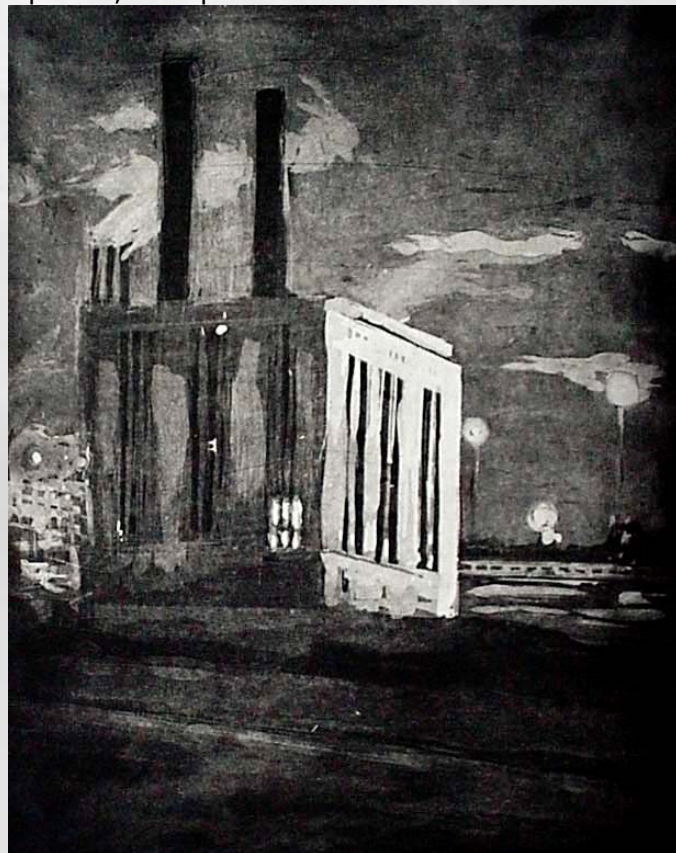
Pour information, le salaire moyen d'un Pragois se situe aux alentours de 8 000 couronnes par jour, et la paye est hebdomadaire.

VIE QUOTIDIENNE

TRAVAILLER

Schématiquement, le marché du travail Pragois se limite à trois corps de métiers : les ouvriers, les artisans et les fonctionnaires.

Les ouvriers sont, de loin, les plus nombreux : près de la moitié des hommes valides (en gros de 12 à 70 ans) doivent se plier à l'Effort. La vie d'un ouvrier est austère, répétitive, mais pas forcément malheureuse. Grâce aux



exploits de quelques brillants syndicalistes du Consortium, les postes se limitent à 9 heures de travail quotidien, 6 jours par semaine, et les ouvriers pragois jouissent même de deux semaines de « vacances » par an offertes par le Synode et destinées, en général, aux

pèlerinages.

Toutefois, la paye d'un ouvrier est si misérable que beaucoup cumulent une autre activité. Si certains tombent dans le banditisme, d'autres dégotent des petits boulots comme dératiseurs, chasseurs, éleveurs, réparateurs, vigiles dans des clubs, etc.

Les artisans sont, sur le papier, tous affiliés au Consortium, et en dépendent. Sur le terrain, tant qu'ils payent les impôts, acceptent les contrôles réguliers du service de l'Attributions des Ressources, et accomplissent sans rechigner les tâches d'intérêt Communautaire mensuelles, ils sont libres et souvent assez riches. Les Maîtres Artisans sont, par la force des choses, plus des gestionnaires que de véritables manuels. Certains, plus doués que d'autres, sont parvenus à créer des chaînes d'ateliers et d'échoppes, et à faire de leurs noms des marques célèbres. Les autres se contentent en général d'une clientèle localisée mais fidèle, et vivent leurs vies tranquillement. Devenir apprenti chez un Maître Artisan est encore ce que peuvent souhaiter de mieux des parents pauvres pour leur enfant...

Les Administratifs forment l'élite sociale. Le moindre gratte papier est largement mieux payé qu'un artisan de quartier, et leur statut « d'intellectuel » leur apporte un crédit dont certains abusent sans retenue.

Les administratifs, s'ils sont tous employés d'une instance officielle, ne sont pas tous reclus dans de lointains et inaccessibles bureaux. En fait, presque la moitié travaillent dans des Offices de quartier, au voisinage tous les autres habitants. Ils sont docteurs, notaires, conseillers, banquiers, etc. Ils sont connus et reconnus, parfois aimés ou haïs, comme peuvent l'être le boulanger ou le cordonnier local. Ils sont, bien souvent, au cœur de tout un tas de rumeurs et « on-dit » du style « Vous avez vu le docteur Dietrich, il est pâle ces derniers temps » ou « Je me suis laissé dire que la fille du boucher fricotait avec M. Gant, le notaire... »...

Un autre corps de métier est à considérer : la garde. Il existe, à Prague, un grand nombre de gardes différentes : gardes personnelles, gardes localisées (sur un lieu, comme la garde du pont Charles), gardes fluviales, garde Exogène, garde d'élite, garde de l'Axiome, garde Archontale, etc. Devant un si grand nombre d'écussons et de variantes, la population se contente en général de parler de Garde Pragoise.

Servir dans la garde peut être, en fonction de l'affectation, très prestigieux et / ou très pénible. Si n'importe qui peut postuler, la seule idée de pouvoir être affecté à la surveillance des égouts Hypogéens suffit à en dissuader beaucoup. De plus, nous sommes en temps de guerre, et être garde est vraiment un métier à risque : l'hypothèse de tomber sur un monstre ou un pervers un peu costaud n'est jamais à exclure. De plus,

les gardes sont souvent confrontés au pire que peu leur offrir leur époque, et l'impact psychologique de certaines scènes est bien réel. Si les jeunes officiers parquent fièrement dans leurs belles tenues, les vieux briscards sont souvent cassés, alcooliques ou junkies, et la vision de leurs yeux éteints peut à elle seule dissuader le plus vaillant des postulants.

LE CHOMAGE

Si, dans le centre ville et la banlieue proche, le chômage est rare et ne dure pas longtemps, la situation est moins rose dans le Karst. Beaucoup de réfugiés, par exemple, n'ont jamais été recensés correctement, et ne sont même pas fichés dans les archives de la Synarchie. Sans papiers, par d'appel pour les usines, pas de service à l'Effort. Et, malheureusement, faire travailler un sans papier est formellement interdit.

Presque 3 millions d'hommes sont donc livrés à eux-mêmes. Sans ressources, ils doivent apprendre à survivre dans l'univers dur de ce secteur. Certains trouvent refuge dans les Hospices du Synode, d'autres deviennent esclaves à la solde, par exemple, d'artisans délocalisant leur production dans des ateliers clandestins. D'autres encore rejoignent des gangs et tournent mal...

LE TRAVAIL DES FEMMES

Un quart seulement des employés d'usine sont des femmes, qui travaillent dans des services spéciaux à l'écart des hommes. La société Pragoise, globalement machiste, a du mal à accepter une telle implication de la femme dans l'effort de guerre.

Donc, la plupart restent à la maison et vieillissent au ménage. Certaines, ne pouvant se résoudre à l'inactivité, ont décidé de se créer elles-mêmes des conditions professionnelles. Et c'est ainsi qu'une nouvelle palette de métiers, réservés aux femmes, est (ré)apparue. Communément connues sous le nom d'Ouvroirs, leurs entreprises comptent parfois une cinquantaine de femmes sous le commandement d'une Matrones, parfois sympathiques, parfois tyranniques. Des ouvroirs de couturières, de lavandières, de tisseuses, de cuisinières, et même des garderies ou des écoles de maintien (dans les milieux aisés) ont ainsi vu le jour. Les Ouvroirs occupent un nombre toujours croissant de personnes.

LES MOUVEMENTS PARTISANS

Les Mouvements Partisans Pragois sont une particularité qui irrite autant qu'elle surprend les officiels de la Synarchie de passage. Il s'agit de groupes de défense des droits des travailleurs, généralement corporationnistes, ayant une véritable influence sur le Consortium et donc sur l'économie de la Zone toute entière. Il existe des dizaines de petits mouvements localisés, comme le Mouvement des Ouvriers des Armements, le Mouvement des Artisans Chaudronniers de la Malà Strana ou encore le Mouvement des Ouvriers des Construction Quantiques, ayant fort à faire avec le

nombre important de maladies mortelles contractées par ses membres.

Etrangement, aucune instance officielle ne semble vouloir la disparition des Mouvements, car tout le monde fait parti de l'un d'entre eux. Le Cech, lui, voit ça comme l'héritage d'une vieille tradition nationale. Une marque du trait de caractère opiniâtre de son peuple qui est loin de lui déplaire...

JOURS FERIES ET FETES

1° janvier = Nouvel an

29 février (ou 28 pour les années non-bisextiles) = fête de l'arrivée du Deus-Ex

4 avril = jour de la Révélation du Cech, fête Catholique

1° mai = fête du travail

5 juillet = Saints-Cyrille-et-Méthode, fête pieuse

28 septembre = Saint-Venceslas, fête nationale

1° novembre = jour des morts

24 décembre = Noël

30 décembre = jour du Souffle (fête juive où le silence est rompu à Josefov)

LOISIRS

Prague, comme toutes les villes du monde, offrent à sa population martyre de nombreux loisirs. Elle se distingue peut-être par l'importance des sports. Parfois conviviaux, parfois huppés, parfois cruels : chaque strate de la société possède son propre sport et méprise celui des autres.

Dans le Karst, les combats en tout genre sont très populaires, et seuls ceux impliquant la mort d'êtres humains sont prohibés. Chaque bistrot et auberge redoublent donc d'imagination pour inventer un type de combat original, et ainsi attirer le maximum de clients. Si les combats de chiens ou de chats sont fréquents, les combats d'animaux mutants ou de pervers (qui ne sont plus considérés comme humains) sont encore plus prisés. Bien que légalement autorisés, le Synode trouve cette pratique hérétique et les organisateurs de tels atrocités sont traqués par les Cénobites.

Dans les banlieues, outre les classiques jeux de balle, le sport à la mode est une variante tactique (et à la limite du complexe) du tir à la corde. Deux équipes de 10 hommes s'affrontent en trois manches. Le but reste de faire dépasser une ligne aux adversaires, mais un objectif supplémentaire est venu se greffer à cette base : la capture d'un foulard ou d'un ballon, accroché à la ceinture d'un des participants ou placé derrière lui. Certaines équipes comptent sur la rapidité de quelques joueurs pour accomplir cet objectif avant que leurs coéquipiers ne lâchent, alors que d'autres se contentent de 10 costauds qui doivent l'emporter par la force.

Chez les jeunes riches, deux jeux font fureur : le jeu de piste, où plusieurs équipes parcourent la ville, d'indices en indices, d'énigmes en épreuves physiques, à la recherche d'un objet de valeur dissimulé par les

organisateurs. En général bons enfants, ces jeux conduisent les participants dans des endroits sordides ou dangereux (et parfois même hors de la ville).

Le second sport à la mode est le Primo : il s'agit d'une version violente du football ou du rugby. Le stade est remplacé par un grand bâtiment désaffecté, choisi pour l'occasion, où chaque équipe doit défendre une zone. Le but est d'amener un disque de bronze dans celle de l'équipe adverse. Tous les coups ne sont pas permis, mais les 3 arbitres ne pouvant être partout à la fois, il n'est pas rare qu'un joueur soit retrouvé incapacité dans un coin sombre...

Chez les membres plus âgés de la classe aisée, les seuls sports considérables sont la chasse et le squash. Durant la saison froide, on leur préfère des jeux de carte, de dés, de domino, ou de réflexion, dont les échecs.

Hormis les sports, les clubs et les dancing font toujours salles combles le soir venu, et notamment ceux proposant une bonne pivo et de bons morceaux de Nova Noce (ou Noce), une musique langoureuse et rythmée qui donne également son nom à une fameuse danse, à mi-chemin entre le tango et le la polka.

Enfin, Prague est célèbre pour la passion de ses habitants pour les casinos. Les bars de toutes les cités possèdent au moins une ou deux machines à sous, et des établissements plus importants prospèrent même dans le Karst. Dans les salles de jeux, les classes moyennes jouent leurs couronnes et parfois leurs tickets, au point que les hospices regorgent d'imprudents n'ayant même plus de quoi se nourrir.

Dans la Vieille Ville, quelques enseignes huppées et réputées font le bonheur des bourgeois et des nobles, et même d'étrangers qui peuvent ici goûter légalement au frisson du jeu.

MEDIAS

Les gazettes, officielles ou non, sont légions à Prague. Chaque administration publie son papier, ainsi que de nombreux groupes indépendants et d'opposants. Les organismes de censure ont fort à faire, sans toutefois pouvoir endiguer le flots de documents propagandistes hostiles au régime en place : la contrebande de tracts, reproduits secrètement dans des imprimeries illégales dissimulées un peu partout, est bien trop répandue. Dans certains endroits, des refourgueurs paranoïaques « dealent » littéralement leurs journaux. Ailleurs, des petits marchands proposent en cachette la littérature interdite aux bons clients. Bref, le résultat est que tout se sait et que les rumeurs non fondées courent plus vite que les informations officielles véhiculés par les crieurs, les affiches ou les journaux.

Parmi les journaux les plus célèbres, l'Europa, le papier officiel du bureau, est le plus lu car le seul à apporter des nouvelles sur le reste du monde. Ensuite viennent le

Nocturno, le journal propagandiste du Synode, et le Dobry Den Praha (« bonjour Prague »), journal archontal officiel.

Pour les papiers d'opposition, on trouve le « Ne ! » (« non ! ») (légal) ou encore le sulfureux P.O.Z.O.R. (« D.A.N.G.E.R. »).

Hormis la presse, Prague peut se targuer de posséder une des seules stations de radio encore en activité. En effet, un vieux traité, proposé par le deuxième Cech et signé par le Synode, la Synarchie, l'Axiome et le Consortium, a conduit à l'invention et à la production en série de postes de radio quantique. Bien trop chers et encombrants pour la plupart des gens, et de bien médiocre qualité, on en trouve en général qu'un par quartier, situé dans une salle commune ouverte, obligatoirement et légalement, à toute heure du jour et de la nuit. Chez les riches, il est de bon ton d'en posséder un, bien que peu d'entre eux l'utilise réellement : le programme, 50% musique populaire et 50% propagande, a tendance à les exaspérer...

Lorsque le temps est clément, on peut capter la radio à près de 50 kilomètres de là... avec quelques heures de retard, évidemment.

On raconte que quelques radios illégales émettent parfois, tard dans les heures mortes. La consommation en Quantar qu'une telle action demanderait rend la chose tout bonnement impossible. Reste à expliquer les étranges voix incompréhensibles que toute le monde a pu entendre, un jour ou l'autre, dans le haut-parleur grésillant...

DEPLACEMENTS

Les moyens de se déplacer dans Prague sont nombreux : Chevaux, carrosses et voitures pour les riches, trams, métros et péniches pour les classes moyennes, vélos ou pieds pour les pauvres.

Les taxis, de toutes sortes, sont fréquents dans les deux secteurs intérieurs (Centre ville et banlieue), mais

presque inexistants dans le Karst. S'il existe de petites firmes de véhicules « privées », proposant des services spéciaux, la plupart des taxis pragois sont employés par Guilde des Taxis du Service des Transport du Bureau. Ils sont payables en « bons de transport privés » (bien qu'aucun chauffeur, ou presque, ne refuserait une course spéciale contre une petite centaine de couronnes...), que chacun reçoit mensuellement en fonction de ses besoins professionnels et de son statut.

Les trams et les multiples niveaux de métros hypogéens desservent les artères principales mais sont souvent bondés, et presque inaccessibles aux heures de pointe.

La navigation sur la Vltava est aussi répandue que pratique : de larges péniches font le circuit de pontons en pontons, et peuvent rapidement vous rapprocher de votre destination. De plus, elles sont très surveillées et bien gardées.

Les carrosses de la bourgeoisie Pragoise sont célèbres dans toute l'Europe pour leur raffinement et leur décoration. Leurs possesseurs semblent se livrer à un concours du plus beau véhicule, et les artisans rivalisent de compétence pour couvrir le bois de sculptures, de peintures, de colifichets divers, parfois à l'excès.

LA NOIRCEUR

La Noirceur se manifeste étrangement à Prague : elle est presque palpable, si bien qu'elle atténue la lumière et accentue les ombres. Pour s'aventurer dans les endroits ayant un fort lien avec elle (ancienne maison d'un pervers, quartiers perdus, etc.), il faut souvent doubler son courage d'une solide lampe quantique.

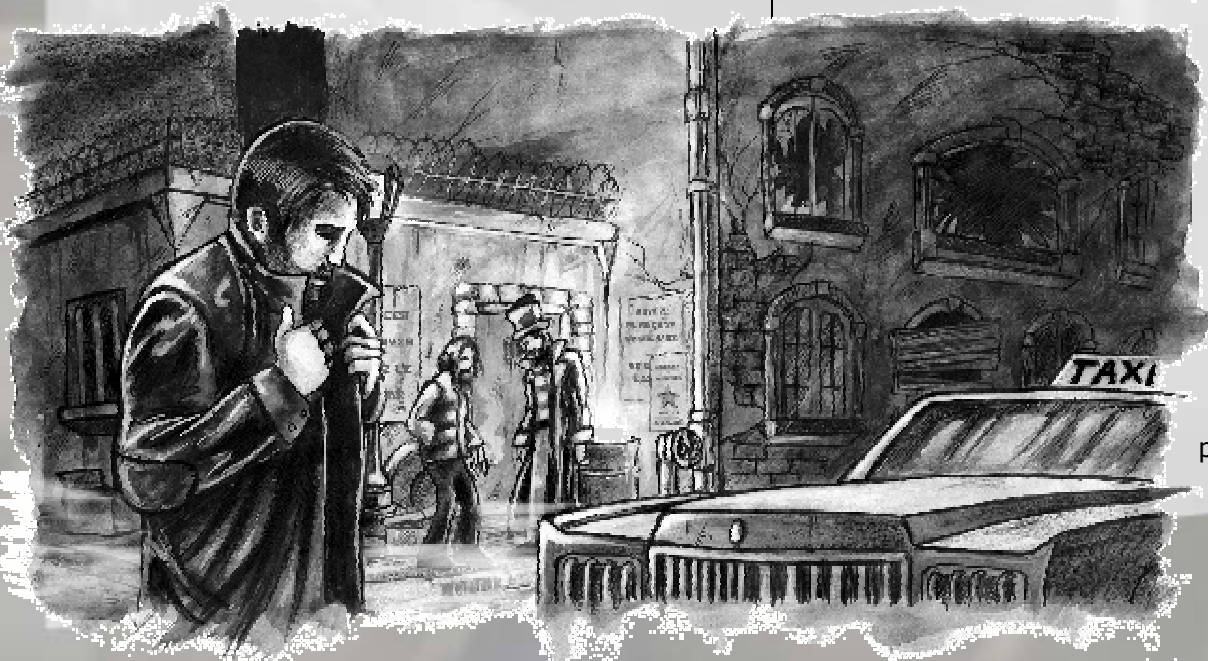
De plus, comme dans toutes les zones très peuplée où les gens ont tendance à se replier sur eux-mêmes, la Noirceur parvient à s'encrer très profondément à des objets de la vie quotidienne, auxquels les gens s'attachent parfois plus qu'à leurs voisins. Bien que tout le monde s'en doute, personne, et surtout pas les plus pauvres, ne refuseraient de participer aux brocantes officielles suivant la mort ou l'arrestation d'un pervers.

Voilà un nouveau vecteur puissant de contamination.

LES SEUILS

Dans certains endroits de Prague, le lien entre la réalité physique et celle du Dédale Intérieur semble plus ténu.

Au point que, parfois, les âmes des humains endormis ou plongés dans un état second en trouvent le chemin sans le



vouloir, beaucoup plus souvent que les « occurrences » habituelles. Ces zones de « passage » sont appelés les « seuils » par les membres de la Lumière, qui s'y intéressent évidemment de près et rassemblent un maximum de témoignages de « victimes » en étant revenues.

Bien qu'inconstants et fluctuants, et donc difficile à localiser ou à « prévoir », les seuils semblent essentiellement se manifester dans des lieux à haute valeur symbolique, et conduire vers leurs pendants du Dédales. On parle ainsi d'érudits assoupis dans la Grand Bibliothèque et ayant trouvé le chemin d'Ishtar, d'ouvriers qui, durant une sieste en salle de pause, auraient songé de Tyr ou de bureaucrates d'Europa, l'ancien musée national, rendus fous par une visite de Sinaï.

LA MODE

Outre les combinaisons uniformes des travailleurs et les tabliers d'artisans, deux éléments vestimentaires ont une importance particulière pour les habitants de Prague : l'imperméable, le chapeau.

L'imperméable, plus souvent un long trench-coat, est porté aussi bien par les femmes que par les hommes. Il doit son renouveau au climat fortement pluvieux de la zone. Peu épais, à cause de la moiteur ambiante, il est généralement constitué d'une couche de tissu de coton, de laine, ou de cuir pour les riches. Il permet aussi à leurs propriétaires de dissimuler leurs possessions aux yeux des voleurs potentiels. En hiver, il cède la place à des manteaux épais, mais qui en conservent toutefois la coupe générale.

Le chapeau doit son essor, lui aussi, à la pluie. Il en existe de toutes formes et de toutes tailles, des simples chapeaux boule des gentils hommes aux coiffes exubérantes des dames de la haute, des feutres des classes moyennes au haut de forme des chefs d'entreprise. Chez les classes populaires, on lui préfère la casquette ou le bonnet.

Deux autres éléments d'apparat ont de nombreux adeptes, surtout chez les classes supérieures : la cane chez l'homme, l'éventail chez la femme. Pratiques et distinguées, ils sont ouvragés et les plus belles pièces dénotent un certain statut.

NOURRITURE

La nourriture pragoise n'est plus guère raffinée. Le plat le plus consommé est, de loin, la soupe accompagné d'une tranche de lard : chaque quartier a sa variante, et chaque variante ses adeptes.

Les ingrédients les plus courants sont le pain complet, le bœuf et, niveau légume, la pomme de terre, le chou et les champignons : ingrédients historiquement préférés des Pragois, et fort commodes à produire. Le plus souvent, la conservation de ses aliments se fait dans un mélange d'huile et de vinaigre assez fort.

Une à deux fois par semaine, ou pour les grandes occasions, la soupe s'accompagne de boulettes de patates et d'une sauce blanche à base de lait et de farine, plus rarement de porc ou de légumes verts.

A l'eau, impure, et on préfère le pivo, la fameuse bière pragoise. Chaque quartier possède sa brasserie, produisant des bières de plus ou moins bonne qualité et plus ou moins bon marché.

Les desserts pragois sont très gras et très sucrés (le sucre étant rare, on lui préfère le jus de betterave), et pourtant assez digestes. Ils sont souvent accompagnés d'un alcool puissant qui aide à dissoudre les graisses.

LANGUES ET DIALECTES

La langue officielle de Prague est le Cechi, un dérivé de l'ancien tchèque aux intonations très gutturale et souvent moroses. De l'avis des étrangers de passage, lorsque les pragois parlent, ils donnent toujours l'impression de se lamenter, même lorsqu'ils vous saluent.

Il existe presque autant de dialectes et d'argots que de métiers et de quartiers : chacun s'approprie la langue et la restitue, en quelque sorte, à sa manière. Bien que parlant la même langue, un homme de la banlieue peut avoir du mal à comprendre la totalité du discours d'un hypogéen, ou à plus forte raison, d'un noble sophistiqué.

Le german est une langue étrangère assez répandue, car pratiquée à la fois dans la zone Germanique et dans la zone Viennoise.

ENSEIGNES

Voici une petite liste de lieux à visiter ou à connaître à Prague :

HOTELS, AUBERGES ET RESTAURANTS

Hoffmeister : Palace luxueux du centre ville

Savoy : Vaste palace style Art nouveau située près du couvent de Starhov, dotée de thermes réputés et d'un restaurant de goût.

Zlaté Studné : Célèbre manoir-auberge de luxe situé au pied du château, que l'on dit hanté par le fantôme de l'astronome Tycho Brahe

The Blue Key : Hôtel abordable doublé d'un fameux club de jazz

Pariz : Hôtel de la Vieille Ville doté de salons et de salles de bal très prisés

Barrock : Restaurant spécialisé dans l'exotique. Cadre cosy, assez cher mais étonnant (et parfois dégouttant).

Praha, Jaltà et Ambassador Palace : les trois hôtels principaux de la place Venceslas. Chers, fashion et fréquentés exclusivement par la haute.

Kalicha : Taverne célèbre de la Nouvelle Ville, abordable, vaste et très fréquentée.

Bohemia Metzo : Plus grosse auberge / club de la Banlieue, construite sur toute la hauteur d'un immeuble de 15 étages. Fréquentée chaque soir par des centaines de riverains.

Krakovia : Auberge en sous-sol du Karst, très bon marché, très glauque et très fréquentée.

PRAGUE NOCTURNE

Statni Opera : Complexe de grandes salles de concert du centre ville, essentiellement utilisées pour des opéras, des pièces de théâtre ou spectacles de danse.

Chapelle des Glaces du Clementinum : Salle de spectacle gérée par l'Axiome, qui propose des spectacles d'avant-garde, très étranges et parfois dérangeant, tournant essentiellement sur le thème de l'amour, de la machine, et de l'amour de la machine...

Grand théâtre des Marionnettes : salle de spectacle très populaire, finançant également une troupe de marionnettistes parcourant toute la ville.

Music Park : le plus grand complexe de dancing de Prague, située dans la Nouvelle Ville, contenant également un casino, un restaurant bon marché, des cafés et des pubs.

Reduta et AghaRTA jazz club : deux club du centre ville très réputés et fréquentés par les amateurs de jazz et de musique populaire.

Oltok Cinemastok : Grand complexe de salle de cinéma diffusant de vieux films à l'aide de projecteurs quantiques. Cher et souvent de mauvaise qualité.

« Les trois lions d'or » : une auberge cultivant le style XVIII^e, doublé d'une des meilleures salles pour orchestre classique de la ville. On dit que Mozart y aurait séjourné juste avant la première de Don Giovanni.

Le couvent Saint-Agnès est un lieu pieux souvent visité par le Cech lui-même, qui accueille toutes les semaines des concerts d'art lyrique, et des expositions d'artistes de talent.

SITES HISTORIQUES OU INTERESSANTS

La tour de l'horloge : située sur la place de la Vieille Ville, cette tour est surmontée de la plus vieille horloge astronomique du monde qui, toutes les heures, fait danser ses petites figurines à l'image des 12 apôtres, de la mort, de la vanité et de l'avarice. La légende veut que la place exceptionnelle de l'Axiome à Prague soit due en

partie à cet objet fascinant... Une légende dont la signification a été perdue depuis longtemps sauf pour les parties concernés. En tout cas, on retrouve assez fréquemment des hommes morts au pied de la tour, et un mystérieux groupe de terroristes fanatique semble en faire un objet de culte.

La rue Charles relie la place de la Vieille Ville au pont Charles. C'est une des plus charmantes avenues de la ville, dominée par les façades de nombreux palais et hôtels particuliers, et notamment celle du palais Clam-Gallas, ancien bâtiment des archives municipales reconverti en bibliothèque.

Les vestiges du pont de Judith, que le pont Charles remplace, sont couverts par la végétation et débouche sur un petit restaurant appelé sobrement « le Judith ». C'est un endroit des plus romantiques, et fréquenté par les amoureux que la foule du pont Charles rebute.

QUIELQUES PRENOMS PRAGUOIS

(Extrait du site <http://www.myczechrepublic.com>)

MASCULINS

Adam, Adolf, Alan, Albert, Bertík, Alexandr, Alexej, Alois, Ambrož, Antonín, Arnošt, Artur, Bedřich, Benedikt, Blahoslav, Blažej, Bohumil, Bohumír, Bohuslav, Boleslav, Bořek, Boris, Bořivoj, Břetislav, Bronislav, Ctirad, Čeněk, Dalibor, Dalimil, Daniel, David, Dušan, Eduard, Emanuel, Evžen, Ferdinand, Filip, František, Gabriel, Gustav, Havel, Herbert, Hubert, Igor, Ivan, Ivo, Jakub, Jan, Jarmil, Jaromír, Jaroslav, Jeroným, Jindřich, Jiří, Josef - Pepa, Pepík, Pepíček, Jožka, Joža, Jožánek, Joska, Julius, Karel, Kryštof, Květoslav, Ladislav, Leopold, Libor, Lubomír, Lubor, Luboš, Luděk, Ludvík, Lukáš, Lumír, Marek, Martin, Matěj, Matouš, Maxmilián, Michal, Mikuláš, Milan, Miloš, Miloslav, Miroslav, Norbert, Oldřich, Oleg, Ondřej, Oskar, Otakar, Otmar, Oto, Pavel, Petr, Přemysl, Radek, Radim, Radomír, Radoslav, Radovan, René, Richard, Robert, Roman, Rostislav, Rudolf, Řehoř, Samuel, Slavomír, Soběslav, Stanislav, Svatopluk, Svatoslav, Šimon, Štefan, Štěpán, Teodor, Tomáš, Václav, Valdemar, Valentýn, Vavřinec, Vendelín, Viktor, Vilém, Vincenc, Vít, Vítězslav, Vladimír, Vladislav, Vlastimil, Vojtěch, Vratislav, Zbyněk, Zdeněk.

FEMININS

Adéla, Adriana, Agáta, Albína, Alena, Alexandra, Alice, Alžběta, Amálie, Anastázie, Anděla, Andrea, Aneta, Anna, Antonie, Apolena, Barbora, Beáta, Berta, Blanka, Blažena, Bohdana, Bohumila, Bohuslava, Božena, Brigita, Cecílie, Dagmar, Dana, Daniela, Darina, Denisa, Diana, Dita, Dobromila, Dorota, Doubravka, Drahomíra, Drahoslava, Edita, Elena, Eliška, Emílie, Ester, Eva, Evelína, Evženie, Františka, Gabriela, Gita, Gizela, Hana, Hedvika, Helena, Ilona, Irena, Iva, Ivana, Iveta, Ivona, Izabela, Jana, Jarmila, Jaroslava, Jindřiška, Jiřina, Jitka, Johana, Jolana, Judita, Julie, Justýna Kamila, Karina, Karolína, Kateřina, Klára, Kristýna,

Květa, Květoslava, Lada, Laura, Lenka, Leona, Liběna, Libuše, Liliana, Lucie, Ludmila, Lýdie, Magdaléna, Mahulena, Marcela, Mariana, Marie, Marika, Marina, Markéta, Marta, Martina, Michaela, Milada, Milena, Miloslava, Miluše, Miriam, Miroslava, Monika, Naděžda, Natálie, Nela, Nikola, Oldřiška, Olga, Pavla, Pavlína, Petra, Radana, Radka, Radmila, Renáta, Romana, Růžena, Sabina, Sára, Silvie, Simona, Slavěna, Soňa, Stanislava, Stela, Svatava, Světlana, Šárka, Šarlota, Štěpánka, Taťána, Tereza, Vendula, Věra, Veronika, Viktorie, Viola, Vladěna, Vlasta, Zdeňka, Zdislava, Zlata, Zora, Zuzana, Žaneta, Žofie

PERSONNAGES ET GROUPES

Voici détaillées les principales factions de Prague, officielles et occultes...

INSTANCES OFFICIELLES

CECH, ARCHONTAT ET NOVA-VIRA

Le Cech actuel était un homme vigoureux, sage, instruit et profondément bon. Mais aujourd'hui, son règne prend fin. A 71 ans, il est gravement malade. Son système nerveux souffre d'un mal que l'Axiome ne peut soigner, le laissant tremblant et en proie à de terribles crises de mouvements sporadiques. Ses anciens alliés pleurent de le voir dépérir ainsi, et craignent que son successeur ne soit pas à la hauteur de la tâche. Pour l'heure, ils se contentent de l'accompagner et de le soutenir lors des déplacements officiels qu'il semble s'imposer à lui-même.

Son fils, Hierin, est âgé de 16 ans, et est déjà la cible de toutes les convoitises. Des charognards de tous horizons viennent mielleusement lui prêter serment, en se frottant les mains une fois le dos tourné. Heureusement, Hierin est épaulé de bons conseillers, pour la plupart au service de son père depuis des décennies. L'un d'entre eux est particulièrement proche de lui : Géomont, un vieil érudit éveillé de la Matriarche qui fait tout son possible pour détourner Hierin du Synode et le rapprocher de la Nova-Virà, le chef de la nouvelle église de Prague. Géomont forme déjà ses propres disciples et espère qu'un jour la puissante Prague tournera enfin ses feux vers le Deus-Ex. Malheureusement, un de ses élèves a, il y a bien longtemps, succombé aux tentations de Maïmon, et a disparu en possession de bien du secret de l'aveugle, qui depuis, fait profil bas.

La Nova-Virà, ou nouvelle église, est une branche réformiste de l'église catholique pour laquelle l'Artefact n'est nullement une preuve de la non-existence de dieu. Bien au contraire. La Nova-Virà, à la grande exaspération des pontes du Synode, ne prête pas grand cas aux dogmes de ce dernier, et reste fidèle à la Bible, où elle pense avoir décelé des éléments prophétiques annonciateurs de la venue de cette « épreuve divine ». Pour la Nova-Virà, il ne fait aucun doute qu'un jour prochain « à nouveau, la lumière soit »... et incite ses fidèles à garder la foi. La Nova-Virà n'a pas une position claire sur la nature de l'Artefact, et ne le présente ni comme un « bien », ni comme un « mal », restant ainsi en accord avec les enseignements du Synode.

Le personnage le plus important de la Nova-Virà est l'Archevêque Léonide II de Prague, un homme charismatique à l'origine de nombreuses religions, et notamment son ouverture aux femmes qui ne pouvaient pas, jusqu'alors, être ordonnées. Léonide est également un membre important de la Rose-Croix Pragoise, ce qui

renforce encore son influence. Après trois tentatives d'assassinats, Léonide est devenu quelque peu paranoïaque, et a décidé de la création d'un organe de renseignement directement sous ses ordres : le Novalyon. C'est ainsi qu'il a découvert la Lumière, dont il ne connaît encore que peu de choses mais qui l'inquiète grandement...

SYNARCHIE

Le Bureau Pragoise n'est ni plus ni moins complexe que dans toutes les autres villes : il est formé de dizaines de milliers de personnes, réparties dans un nombre hallucinant de services et de sous services, chacun possédant ses propres grades, coutumes et modes de fonctionnement. Devant une telle machinerie, dont personne ne peut prétendre connaître tous les rouages, la plupart capitulent et préfèrent laisser les petits offices de quartier gérer leurs affaires. Trois personnages sont particulièrement importants, et connus de tous les citoyens (du moins, en théorie) : le Haut Recteur Strauss, numéro deux après le Cech, le Recteur Oliekov, qui occupe la place de directeur lorsque Strauss est au Complexe (la moitié du temps), et le Commissaire Midlan, chef de la garde Synarchique.

Si le centre du Bureau se situe au bout de la place Venceslas, dans l'Europa, des bâtiments annexes sont disséminés dans toute la ville. Lorsqu'il s'agit d'obtenir une autorisation ou un papier de la Synarchie (notamment, tout ce qui concerne la citoyenneté : titres d'identité, de propriété, etc.), le marathon commence, et une bonne forme physique est aussi nécessaire qu'un sang froid inébranlable.

Pour les tâches courantes (retirer ses tickets, déposer des couronnes à la banque centrale, porter réclamation, etc.), heureusement, existent des Offices locaux. Il existe bien des zones d'ombres sur les attributions de tel ou tel service, des conflits internes et même des conspirations d'intérêt, mais le traitement d'une tâche courante prend rarement plus d'une demi-journée. L'avantage des offices, c'est qu'ils rassemblent bien souvent, et à fortiori dans les zones pauvres pour une question de commodités, des bureaux du Consortium (seule façon, pour la plupart des gens, de porter une réclamation auprès de l'employeur officiel), le poste de garde et le temple du Synode. Plus il compte de services, plus le bâtiment est gros, et bien gardé. Il occupe au minimum un hôtel particulier ou un immeuble entier, même si les archives sont très souvent centralisées dans les niveaux souterrains.

SYNODE

Le Synode est important à Prague, mais pas autant que ses dirigeants le souhaiteraient. Il y a, pour ainsi dire, de sérieux concurrents : l'Axiome et la Nova-Virà. Le Cech

même, par son importance, empêche le culte du Deus Ex de s'installer en leader comme il le fait dans beaucoup d'autres zones. Evidemment, de telles circonstances entraînent des frictions internes, et donc la création de sous factions et de cabales.

Grossièrement, on peut distinguer trois camps : les conservateurs, les humanistes et les contestataires.

Les conservateurs, dont l'exarque Theopold IV fait parti, considèrent que les puissance et la stabilité actuelles de Prague sont plus importantes que l'ambition. Certes, ils refusent rarement de gagner du pouvoir, et rêvent secrètement du monopole, mais ne forcent pas le destin comme le font, dangereusement, les contestataires. Sous la direction des conservateurs, le Synode se contente d'accomplir ses missions le mieux possible : évangélisation, protection et traque.

Les humanistes, eux, ne désirent que le bien de la population : ils veulent créer plus d'hospices, plus de temps, plus d'abris, etc. Pour réaliser ce projet, énormément de ressources et de moyens sont nécessaires. Ressources et moyens que seuls l'influence, le pouvoir et les alliances peuvent apporter. Alors oui, les humanistes signent parfois des pactes dégradants ou humiliants avec l'Archontat, la Nova-Virà ou même l'Axiome, mais si c'est là le prix à payer pour l'amélioration de la vie dans le Karst, alors...

La mystérieuse Mère Valentina est considérée comme la plus puissante et influente humaniste de la ville. Une fois n'est pas coutume, toutes les rumeurs à son sujet sont vraies : elle est effectivement la directrice du Cénotaphe et dotée de pouvoirs surnaturels. Ancienne élève d'un couvent de sorcellerie de la zone viennoise, qu'elle fuit il y a bien longtemps, elle en a gardé des dons hors du commun, et est même à l'origine d'une nouvelle forme de sorcellerie naturelle. Evidemment, seul un nombre très restreint de personnes sont au courant de ses secrets, et les bruits qui courent à son sujet l'aident grandement à les dissimuler : après tout, qui croit les rumeurs populaires ?

Les contestataires eux, n'aspirent qu'à une chose : le pouvoir. Ils considèrent que le Synode seul possède le savoir et la volonté nécessaire pour conduire l'humanité vers son salut, et sont prêts à tout pour gagner le statut nécessaire. Assassins, chantages, enlèvements : certaines conspirations sont prêts à payer le prix fort. Il en va de l'avenir du monde...

Ils sont menés par le sulfureux Questeur Exogène Mathias, ancien maître de la garde Exogène destitué pour ses abus répétés de pouvoir, et que tout le monde connaît pour sa violence et sa dévotion.

AXIOME

L'Axiome, derrière le voile, cache bien des secrets. Projets oubliés ou interdits, factions rebelles, terribles artefacts tombés entre de mauvaises mains : si la

population de Prague ne connaissait qu'un dixième de la vérité, nul doute qu'elle incendierait le Clementinum et bannirait les scientifiques à tout jamais. Seulement, voilà : l'Axiome cultive le mystère depuis deux siècles et est passé expert dans l'art de dissimuler les choses. De plus, il a ici l'appui d'un personnage exceptionnellement puissant qui appui les Doctes pour une très bonne raison : ils sont les seuls à connaître l'origine véritable du premier Nova-Cech.

L'ULTIME SECRET

Celui-ci n'est évidemment pas le fils naturel du troisième Cech et d'une quelconque roturière. En vérité, celui qui fut à l'origine de tant de changements fut découvert bébé, un beau matin, sur l'autel de la Cathédrale Saint-Guy, au cœur de la Citadelle normalement inaccessible au public.

Etonnement, le Cech III décida « d'intuition » que cet enfant ne devrait pas être remis à un hospice mais élevé près de lui et recevoir l'éducation d'un digne héritier de la noblesse. Et le futur lui donna raison : grandissant, l'enfant montra très rapidement des dispositions mentales et physiques exceptionnelles, malgré... une organisation physiologique interne totalement inhumaine !

S'interrogeant lui-même sur sa nature profonde, le Nova-Cech nouvellement couronné s'allia avec l'Axiome, seul capable de l'aider dans sa quête et de le défendre contre les fanatiques du Synode et, guidé par une certitude instinctive, ordonna l'exhumation discrète du corps du Primà-Cech. La conclusion tomba : il présentait les mêmes « anomalies ».

L'Axiome et le Cech tombèrent d'accord sur la nécessité d'une refonte du système des Géniteurs : ni la réplique, ni l'enfantement naturel étaient encore envisageables, car les interrogations scientifiques sur leurs conséquences étaient trop grandes, comme le démontraient les événements récents, de même que les risques d'être découverts.

Comme ils l'avaient tous prédit, un nouvel enfant apparut sur l'autel le jour du 33^e anniversaire du Nova-Cech, et un autre à celui du Cech actuel. Tous légèrement inhumains. Tous légèrement Autres... Tous destinés à devenir maître d'une des villes les plus puissantes du monde.

AUTRES SECRETS

- Il y a près d'un siècle, un laboratoire de l'Axiome fit une découverte étonnante : une injection régulière de Fiel chez un pervers diminuait paradoxalement la violence de ses crises et... stoppait le processus de vieillissement de son corps. Les Doctes de l'époque classifièrent immédiatement l'information et mirent fin au projet. Evidemment, le docteur Manfred, responsable de ce dernier, ne l'entendit pas de cette oreille et disparut en emportant tous ses dossiers. Depuis, il est à la tête d'une société secrète sans nom, prolongeant sa vie grâce au sinistre procédé

dont il est l'inventeur, et dont il fait profiter, moyen finance ou services, d'autres personnes importantes pour lesquelles le choix entre se laisser volontairement pervertir ou mourir est évident.

- Récemment, la force Karluvienne a eu la surprise de découvrir, prit dans les herbes du pont Charles, une bien étrange créature. Ou machine, l'affaire n'est pas encore tranchée. Ressemblant à un Golem d'Empyrée (c'est d'ailleurs le nom que les personnes chargées de l'étudier lui ont donné), cette chose est encore impossible à étudier, car aucun appareil humain n'est capable de percer sa carapace faite du même matériau que l'Artefact, et couverte des mêmes motifs. Les premières conclusions ne sont guère moins intrigantes : la chose semble très ancienne, et née ou conçue pour le combat ou la chasse de très grosses créatures. Elle dispose d'orifices au niveau de la nuque très probablement destinée à recevoir une connexion ou un petit appareillage. Plus troublant encore : la découverte de cette chose a précédé une vague de témoignages concordants de personnes affirmant avoir « eu la visite » ou « avoir été sauvé » par un ou plusieurs « incarnations du Dieu Machine »...

LES FAMILLES CAMERISTES

Les Caméristes forment la classe la plus haute de la noblesse pragoise. Si à l'origine, ce titre était réservé aux familles descendant des neufs premiers conseillers du Primà-Cech, il fut désacralisé par le Troisième Cech qui en fit un titre honorifique destiné à récompenser les hommes et les femmes ayant rendu un grand service à la zone. Lors de son accession au pouvoir, le Nova-Cech, lassé d'être courtisé par des parvenus, décida qu'aucune nouvelle Famille Camériste ne serait admise, figeant ainsi leur nombre à 21.

Il existe donc aujourd'hui 21 familles Caméristes, bien que les neuf premières conservent encore un statut particulier.

La loi dit que « le nom de chaque Famille Camériste ne doit pas être oublié, si bien qu'il prévôt aux liens du mariage ». En d'autres termes, quiconque épousant une fille Camériste reçoit son nom et non l'inverse, et accède donc aux mêmes avantages. Beaucoup seraient prêts à tuer pour obtenir ce privilège, et la cour de chaque famille est un vrai coupe-gorge.

De plus, il est arrivé en deux occasions que les agissements d'un héritier Camériste soient si graves que sa famille en perde son statut. Inutile de dire que ces deux familles aspirent à retrouver leur place, et que d'autres sont passés maîtres dans l'art de construire des stratagèmes ignobles. Après tout, une nouvelle destitution n'est pas impossible.

CONSORTIUM

Le Consortium pragois est peut-être plus complexe et dangereux encore que dans une autre ville car, si les

places y sont aussi chères et les enjeux aussi importants, une autre donnée est à prendre en compte : la puissance des Syndicats.

Confortablement installés dans la Centrum, les centaines d'hommes, luttant pour se faire une place dans cette organisation, se livrent à des jeux de pouvoir incessants et parfois violents.

L'assemblée du Consortium est, comme partout ailleurs, composée des directeurs des entreprises autorisées à œuvrer à Prague. Ils sont plusieurs centaines (étant donné le nombre de petits artisans), mais seulement représentés par sept responsables de Syndicats.

Un Syndicat est comparable à un parti politique de l'ancien temps : chacun est dirigé par un homme et possède sa propre philosophie et ses propres objectifs. Certains fonctionnent démocratiquement, alors que d'autres sont de vraies dynasties. Chaque Syndicat possède un programme, constitué de promesses faites à ses adhérents et de projets.

Tous les entrepreneurs de la ville doivent cotiser un Syndicat, dont le nombre de membres définit le total de voix lors des votes du conseil du Consortium.

Le Prévôt actuel du Consortium, chargé de présider les assemblées, est Hans Molkov, un ancien Docte atypique de l'Axiome, septuagénaire, très croyant dans la foi du Synode, et dont beaucoup « d'employés » moins pieux aimeraient se débarrasser, d'une façon ou d'une autre... Molkov est un fin diplomate, chargé de nombreuses fois par son vieil ami le Cech de mettre fin à une passe d'arme entre les fidèles du Deus-Ex et les scientifiques.

Parmi les proches de Molkov, le Responsable du Syndicat Keneth fait figure de favoris. Lui aussi très croyant et très proche de la cause ouvrière, il est souvent en opposition totale avec les autres « requins » du Consortium, qui craignent plus que tout sa prochaine et probable accession au poste de numéro 1.

Les Syndicats sont :

- La Maison Karlstein, représentant les intérêts de la forteresse. Prône la décentralisation du pouvoir
- Le Faisceau : Programme écologique
- La Prime Assemblée : représentant le Cech et œuvrant pour accroître son pouvoir
- L'Assemblée de Krakovie : Mouvement xénophobe prônant une fermeture des frontières militarisation à outrance
- Le Syndicat Populaire : dirigé par Keneth. Vise à l'amélioration des conditions de vie des ouvriers
- L'Assemblée Républicaine : Groupe de libéraux désirent le retour à l'entreprise libre
- Le Gestalt : Mouvement viennois promulguant le modèle économique globalitaire viennois.

LE GRAND JEU

Voici quelques factions locales qui participent au Grand Jeu à leur manière, et avec leurs propres buts.

DEMETER, OU L'APOTRE DU MYSTERE ULTIME

L'événement connu sous le nom de « Révélation », et à l'origine du culte du Primà Cech, à savoir la destruction du Magna Alter par l'étrange faisceau lumineux invoqué par celui-ci, a eu de bien plus grandes répercussions chez les acteurs du Grand Jeu que chez les mortels pragois, dont les bizarreries étaient devenues le quotidien. Un tel événement était tout bonnement impossible, car la seule entité capable d'un tel prodige était... le Monarque lui-même.

Depuis lors, les Despotes et leurs sbires ont consacré et consacrent encore beaucoup d'énergie à la compréhension de cette énigme. D'autres événements du même type ont déjà été signalés par des Eveillés de la Lumière : ils affirment avoir croisé la route d'individus mystérieusement secourus par une manifestation du Deus Ex. D'autres affirment avoir assisté aux prodiges d'hommes capables de communiquer ou, pire, d'ordonner au Deus Ex lui-même ! Les rumeurs parlent de Brumes spontanées, de Grands Mécanismes providentiels, et même de l'intervention d'énigmatiques créatures d'Empyrée que de plus en plus de gens témoignent avoir vu.

Malgré tous les efforts déployés, les despotes ont seulement réussi à découvrir l'implication d'une société secrète visiblement bien antérieure à l'arrivée de l'Artefact, et fondée sur le culte d'une divinité inconnue du Dédale Intérieur appelée Déméter. L'inquiétude des Despotes à ce sujet les pousse à se mettre en danger, et les hypothèses les plus folles parlent d'une possible réincarnation du Roi-Dieu, ou de la naissance d'un huitième Despote...

En tout cas, tout cela a pour conséquence une attention particulière de leur part sur la ville au mille clochers, et donc à une vivacité intense du le Grand Jeu. Chaque fait étrange est suivi, de près ou de loin, par les sbires des 21 en quête de réponses. Les Eveillés de la Matriarche sont prévenus.

LES SOCIETES SECRETES

Les vieilles sociétés secrètes d'autrefois ont survécu. Plus encore, depuis l'arrivée du Deus Ex, elles ont redoublé d'activité, rejoignant parfois une faction du Grand Jeu ou une autre.

Car la plupart étaient au courant de l'existence du Dédale Intérieur avant l'arrivée de l'Artefact, et leurs grandes connaissances occultes, très profondément liées à ce dernier, font d'elles des acteurs majeurs dans la guerre noire (qu'elles mènent, en fait, depuis des millénaires).

Prague, ville historique au fort passé ésotérique, a toujours eu un lien puissant avec ces conspirations. En 198 A.D., il est plus solide que jamais. Un de ces groupes est particulièrement influent et important : la Rose-Croix.

La Lumière s'intéresse de près à celui-ci car, derrière le tissu de ses coutumes grand-guignolesques filtrent quelques éléments troublants.

D'une façon qui reste encore à éclaircir, il est évident que la Rose-Croix en sait long sur la situation, les enjeux et les acteurs de la lutte secrète. Elle dispose d'une connaissance et de ressources occultes que la Lumière même envie, héritage de près de trois mille ans de quête spirituelle et ésotérique. Parmi les traités de charlatans ou les grimoires farfelus, une poignée d'ouvrages jettent un grand trouble chez les Eveillés. Certains laissent à penser que des maîtres des Mystères de l'Egypte antique, dont l'ordre serait la descendante, avait déjà découvert le moyen de franchir le « Voile » et de revenir du « sombre labyrinthe ». D'autres, plus troublant encore, parlent d'invocations impies, de créatures inhumaines et d'un terrible rituel originel, vieux de six millénaires, auquel on prête les plus terribles conséquences.

GENITEURS ET OPPOSANTS

La cour est pleine de petits nobles mécontents qui, bien que ne l'ayant pas connu, sont sûrs que tout irait beaucoup mieux si la Dynastie des Athanors était encore en place. Certains, plus courageux que d'autres, font tout pour que ce rêve devienne réalité. Parmi ceux-là, de petits groupes se sont formés. Ils ne sont pas trop dangereux, mais leurs lamentables tentatives d'assassinat ou de push permettent à la garde de ne pas perdre la main.

Parallèlement à ces conspirations de bas étage, les héritiers des Géniteurs préparent leur coup. Autrement plus dangereux, ils se contentent pour l'instant de tisser leur toile, enrôlant les contestataires les plus brillants ou influents. Dirigés par le Docte Heinrich, dernier survivant des destitués originaux, ils dissimulent l'existence du Cinquième, Karlov Quint, dont la progéniture croit déjà dans les cuves de leur laboratoire secret.

Agé aujourd'hui de 32 ans, Quint est un perversi de la pire espèce, complètement bouffé par la Noirceur, que les Géniteurs arrivent le plus souvent à refouler grâce à de sinistres rituels hebdomadaires impliquant un sacrifice humain. Lorsqu'il n'est pas occupé à organiser une de ses « soirées masquées », durant lesquels les membres les plus déviants de la haute se laissent aller aux pires atrocités, Quint joue son rôle de jeune baron charismatique, se payant même le luxe de se faire passer pour un farouche syndicaliste défenseur de la cause ouvrière (une proximité avec la misère ce qui lui permet de choisir les futures victimes s'accommodant le mieux à son goût délicat). Heinrich sait que son protégé

est un monstre, et que ses exactions pourraient mettre ses plans par terre. Mais la Noirceur, le touche aussi, et il se contente de fonder plus d'espoirs sur sa prochaine création : le Sixième. En attendant, il se contente de veiller à ce que le secret de l'existence de son groupe soit bien gardé.

LE ROYAUME SECRET DES ALCHEMISTES DE JOSEFOV

Le lien entre Prague et l'Alchimie est aussi fort et ancien que celui unissant la ville et sa communauté juive. Dès le XI^e siècle, beaucoup de juifs, forcés à l'émigration par les persécutions de l'église catholique, se rassemblèrent à Prague, apportant avec eux les mystères et les sciences occultes dont ils avaient hérité des sages arabes.

À Prague comme ailleurs, la présence terrestre du Dédale Intérieur est bien antérieure à celle de l'Artefact, et les moyens d'y accéder connus depuis longtemps par des cabales d'occultistes du monde entier. Le Royaume Inférieur de Shem, gardé par le redoutable Golem, fut créé peu de temps après la fondation de Josefov, au début du moyen âge.

Aujourd'hui, il existe encore un petit nombre de coteries d'Alchimistes et de mages à Prague. Essentiellement juifs, mais pas seulement. Certains conservent le secret d'accès à Shem, un royaume presque vide hanté par son ancien gardien. Inconscients de l'avantage qu'ils pourraient en tirer, la plupart s'en désintéressent, et usent de l'antique savoir et les puissants objets occultes à des fins personnelles. Pactisant parfois avec une sombre divinité, ils jouent un jeu dangereux et finissent invariablement par mourir dans d'atroces souffrances entre les mains d'une quelconque créature.

D'autres, plus sages, se contentent de veiller sur leur puissant héritage ésotérique, et tentent d'empêcher les premiers de nuire ou de commettre l'irréparable. Malheureusement, la richesse de Josefov est connue de tous et fait beaucoup d'envieux. En toutes époques, des pillards, inconscients de leurs actes, ont mené des raids, parfois pour le compte de notables pervers, et dérobèrent des livres et des objets qui, depuis, ont été perdus de vue ou oubliés.

LE VENITIEN

On raconte que l'entité connue sous le nom de « Vénitien » était humaine. Autrefois. Aujourd'hui, il est à la tête d'une organisation occulte importante, dont aucun des membres ne l'a jamais vu. Et pour cause : le Vénitien est un rêve. Ou plutôt, c'est par les rêves, probablement depuis le Dédale Intérieur, qu'il communique avec ses sbires.

Son objectif est vague. D'après ce qu'ont réussi à en apprendre les Eveillés de la Lumière, le Vénitien était jadis un marquis italien, corrompu, dépravé, et versé dans les arts occultes au point d'être parvenu à

enfermer volontairement son âme dans l'autre réalité. Il semble également pousser ses adeptes à rassembler des objets, souvent anodins, et parfois à accomplir des meurtres ou d'autres actes criminels, qu'il s'agisse de rituels ou d'élimination d'ennemis. Ceux qui refusent de lui obéir deviennent fous et / ou insomniaques.

Les premières conclusions des Eveillés ayant eu à affronter le Marquis font part de son grand intérêt pour les travaux de l'ancienne société secrète appelée « Rose-Croix », et pour les théories de cette dernière sur l'Apocalypse biblique et les prophéties chrétiennes concernant la fin des temps.

LA PONDEUSE

La Pondeuse est une Autre d'une espèce particulière, ressemblant à un croisement entre un insecte géant et un cerveau humain gros comme une maison, et passant sa vie à pondre des créatures anthropomorphes. Ces bestioles, ayant une sorte de perception naturelle des voies souterraines, parviennent assez facilement et assez fréquemment à accéder à Prague en utilisant les innombrables conduits de l'hypogée, des couloirs miniers ou des grottes naturelles. Les nids de la pondeuse sont des failles dont les murs sont couverts d'œufs, tombant littéralement en grappe. La garde mène autant de raids que possible, mais ils sont très coûteux en vie et en matériel. La Pondeuse semblant avoir besoin d'hiberner, ils concentrent leurs efforts au cœur de l'hiver, et traquent ses « enfants » au cœur des zones habitées le reste du temps.

LE MAGNA ALTER ET SA HORDE

On raconte que, loin à l'est, dans les montagnes des Carpates, un Autre rassemble ses semblables et les pires pervers en préparation d'un raid final qui dévasterait Prague. Ce n'est pas tout à fait vrai.

En fait, pas moins de cinq factions s'affrontent là-bas, pour le contrôle de la zone :

- Le premier groupe est composé des membres d'une espèce d'Autre technologiquement évoluée et très organisée, possédant d'après les témoignages des patrouilles extérieures, de modes de communication très sophistiqués et d'une intelligence supérieure.
- Le deuxième est formé de créatures bestiales et puissantes, menées par des créatures encore plus grosses et violentes. Pour les Eveillés, elles semblent vénérer un mystérieux avatar d'Achéron ou d'Amon.
- La troisième est formée d'une poignée de créatures très étranges (pas plus d'une dizaine), solitaires mais manipulant une forme de sorcellerie noire à un tel niveau qu'ils sont chacun capables de défaire une armée entière.
- Les Autres de la quatrième force sont des descendants d'Antigone la vierge, et semblent aussi

décidés à défendre les humains vivant dans la région que cette dernière. Malheureusement, les militaires pragois ne font pas de distinction entre les Autres...

- Enfin, la cinquième force est composée de tribus d'humains vénérant de puissantes créatures machines d'Empyrium dont les motivations sont encore floues.

MAFIAS ET TERRORISTES

Les groupes mafieux trouvent à Prague un terreau fertile, et pullulent littéralement dans tous les quartiers. Outre les innombrables petits gangs, quelques grosses organisations méritent plus de détails :

LES MOLDAVES ET LES ROUMAINS

Les Moldaves et les Roumains sont les deux plus importantes factions mafieuses de Prague. Ennemies héréditaires, elles se partagent le contrôle de la « nuit » depuis des générations, plongées dans une guerre de clans et de familles horriblement sanglante, alimentée par les rancœurs, certes, mais aussi par une très forte influence de la Noirceur. Car, si les parrains vivent dans la relative sécurité de leurs manoirs de banlieue ou de leurs appartements de la Nouvelle Ville, les petites frappes sont au contact quotidien de la lie de la société, de ses membres les plus infects et des lieux les plus sordides. Si bien que beaucoup de gros bras ou de Nepotis sont atteints de perversion à plus ou moins grand degré...

Beaucoup d'acteurs de ce monde violent et cruel, vivant eux aussi dans les ombres de la société, ont un jour levé le voile sur une infime partie des mystères du Grand Jeu, et quelques-uns ont pu entrevoir la puissance qu'il y avait à en tirer. Ce qui explique la forte proportion de caïds amateurs d'occultisme ou de parrains versés dans les sciences occultes.

LA MAFIA JUIVE

La mafia juive est née dans le silence de Josefov, comme une complainte. Jadis basée sur un refus des dogmes synodiques, cette cabale originellement

religieuse a perdu depuis longtemps ses nobles ambitions, et s'est fractionné en une demi-douzaine de clans ennemis, ne visant rien de plus que la prospérité de leurs sinistres entreprises...

Toutefois, si ces derniers n'ont plus guère à voir avec ce qu'ils furent autrefois, ils en conservent l'enrobage pseudo-ésotérique et le culte du mystère. Si bien qu'ils ressemblent parfois plus à des sociétés secrètes spécialisées dans l'illégal qu'à leurs cousines moldaves ou roumaines...

DUNKELHEIT

Le groupe d'activistes viennois connu sous le nom de « Dunkelheit » est des plus redoutables. A priori sans revendications particulières, il utilise, pour accroître l'impact de ses actions, sur ce que son époque lui offre de plus terrifiant : la Noirceur, les Autres et la perversion.

Là où d'autres se contenteraient de charges explosives, Dunkelheit préfère la contamination plus ou moins rapide d'un quartier en mêlant du fiel à ses sources d'eau. Ils distribuent à moindre coût des objets corrompus ayant appartenu à des pervers. Ils cassent les murs de voies d'accès hypogéens oubliées, permettant aux Autres de pénétrer dans la ville en toute impunité. Bref, ce sont des fous, d'autant plus dangereux qu'ils sont imprévisibles, et tous invariablement altérés par les forces qu'ils manipulent.

HERR FANHG, LES TERRORISTES VIENNOIS

Le groupe terroriste « Herr Fanhg » est composé de fanatiques viennois les plus extrémistes, considérant Prague comme l'ennemi héréditaire de la ville-sorcière, et œuvrant à saper ses forces de l'intérieur.

Assez peu nombreux, ils ont toutefois l'avantage d'être très bien organisés, hiérarchisés comme une véritable armée, et très bien équipés.

Jusqu'à aujourd'hui, leurs attaques ont surtout visé des lieux symboliques ou des centres d'administrations importantes, bien qu'ils soient suspectés d'être également les auteurs de sabotages dans certaines régions productrices de la zone, et notamment Karlstein.

UNDERSKINNED PT. 1

Aventure d'introduction à Blackened. S'accommode bien avec les personnages éveillés fraîchement créés avec une 40aine de PCP, mais peut également se déguster avec un sorbet de vieux routards. Débrouillez-vous pour glisser le nom de Tiphén Tamin dans leurs contacts : ils ne l'ont jamais vu, mais savent qu'il fait parti de la Lumière. Attention : si le départ est cadré, la deuxième moitié est plus ouverte et demandera pas mal d'improvisation de la part du MJ, selon les choix des joueurs.

Bref, cela ce passe à Prague, en 198 Après Deus Ex.

INTRIGUE

Kalid est une sombre et ancienne entité, emprisonnée il y a des âges dans l'Asgard, le royaume mort du Monarque, par un terrible Tyran nommé Gamoth... et redécouverte il y a 2 ans par une Eveillée d'Amon, Svénia Yotoulev. De retour dans la réalité, cette dernière, totalement corrompue et investie de nouveaux pouvoirs par la sinistre créature, se mit immédiatement à œuvrer à l'incarnation de sa maîtresse. A la tête d'un groupe d'adorateurs, les Kalophènes, elle mit peu à peu en place les pions pour réaliser son grand rituel, tout en veillant à l'élimination de ses ennemis (dont des éveillés de la Matriarche). C'est grâce à un de ces meurtres sauvages que la machination fut découverte par un petit groupe de fidèles de Gorsha appelé « le Troisième Iris ».

Se rendant compte de la menace pesant sur le monde, les dirigeants de ce dernier décidèrent de porter le coup de grâce lors d'une grande messe prévue dans une chapelle oubliée de l'Hypogée. La bataille fut rude, et Svénia sévèrement blessée.

Récupérée par les autorités, qui la prirent pour une victime destinée à un sacrifice, alertées du massacre, elle passa de nombreux mois à l'hôpital, plongée dans un coma interminable. Derrick Mikoï, le jeune inspecteur du Bureau de Prague chargé d'élucider le mystère du massacre de l'Hypogée, tomba malheureusement sous le charme de l'entité fraîchement incarnée dans le corps immobile. Fasciné, il passa de longues nuits à son chevet, et fini par remarquer les mouvements sporadiques de sa main. Alors que les médecins diagnostiquèrent des « spasmes nerveux », une voix dans sa tête lui murmura qu'il s'agissait de bien plus. Plaçant un stylo entre les doigts de la fille, il découvrit avec stupeur que celle-ci ne tremblait pas : elle écrivait... Des noms de personnes, de lieux... qui, tous, étaient victimes, acteurs ou théâtres de crimes atroces, visiblement commis par une seule et même personne ou faction (en vérité, des Kalophènes survivants auquel Kalid était en train d'ordonner).

Derrick fut tout de suite persuadé qu'il venait de découvrir l'unique survivante de l'attaque d'un groupe ou d'une créature, avec lequel la pauvre fille aurait gardé une espèce de contact télépathique lui permettant d'avertir, par delà son coma, de l'imminence d'un nouvel assaut. Il partagea son secret avec quelques amis très proches, et parvint à faire sortir Svénia de l'hôpital. Il établit la base de sa nouvelle cabale dans un sordide appartement de banlieue, où ses membres devraient désormais surveiller les nouvelles « crises » de leur émissaire de la mort.

Petit à petit, Derrick et ses alliés remontèrent les pistes, jusqu'à en apprendre trop... L'attaque des Kalophènes les frappa tous en même temps, et seule Emma Thorpe, en poste auprès de Svénia dans leur repère secret, y survécut.

L'OBJECTIF DE KALID ET DES KALOPHENES

Kalid fut créée, jadis, par Maïmon. Outil du secret, le but de cette créature étaient de parcourir les réalités à la recherche des êtres, des objets ou des lieux recelant une trop grande part de Vérité (notamment sur l'origine et la nature véritable de l'Artefact) et de les détruire.

Il y a quelques siècles, Kalid découvrit les Agonistes, une cabale de mages humains des Carpates réfugiés à Prague, et entrés en possession dans le Dédale Intérieur d'un artefact puissant : la Sphère de Gorsha.

Celui-ci, un assemblage mécanique de forme ovoïde, contenait une partie des secrets sur la venue du Messie. Comprenant l'importance de l'objet, la cabale avait décidé de le dissimuler dans son Royaume Inférieur, et mit tout en œuvre pour vaincre l'entité, libérant la furie destructrice du Tyran Gamoth. Au prix de la vie de nombre des siens, le groupe parvint à piéger Kalid et à l'emprisonner, avant de disparaître dans la nature. Malheureusement, Kalid laissait derrière elle ses sbires kalophènes et deux œufs, contenant deux enfants apocalyptiques que seul un puissant rituel pourrait réveiller.

A sa libération, Kalid n'a donc qu'une obsession : retrouver les Agonistes, les détruire, et récupérer l'œuf pour Maïmon...

ACCROCHE

Tiphén Tamin, un des alliés de Derrick et membre de sa cabale, était un élu de la Matriarche. Mis au courant des événements par Mikoï, il avait décidé de le rejoindre pour tenter d'en apprendre plus sur cette mystérieuse prophétesse. Malheureusement, au contact de l'entité intérieure, sa foi avait commencé à vaciller, et il avait

alors commencé à éviter le Dédale et ses anciens alliés.

Puis vint ce soir de janvier. Une heure après qu'il eut prit son poste auprès de Svénia, il assista à une de ses nouvelles crises. Le hic, c'est que cette fois-ci, le nom de tous les membres de la cabale de Derrick apparurent sur le papier... Comprenant qu'un destin inévitable et funeste attendait tous ses amis, il décida de ne rien leur dire. Mais avant de se résigner à attendre la mort, il devait préparer le futur : c'est ainsi qu'il décida de reprendre contact avec un PJ, dans l'intention de lui demander d'élucider un meurtre sordide mais n'étant pas encore arrivé : le sien...

DEROULEMENT

La première partie de l'enquête va mener les PJ jusqu'à Svénia et Emma, et à découvrir la cabale de Derrick. Ils seront confrontés aux Kalophènes, surveillant les domiciles des membres de la cabale, à la recherche d'éventuels complices. Au final, il est fort à parier qu'ils vont récupérer, cacher et veiller sur Svénia, en attendant d'en savoir plus.

A ce moment de l'affaire, un événement majeur va survenir : les PJ vont être enlevés et interrogés par le Troisième Iris, ayant découvert la survie de Svénia grâce aux événements récents, et prenant les PJ pour des adorateurs de Kalid. Torturé et drogués, ils vont perdre tous souvenirs d'une période de trois jours, et devront alors se mettre en quête de réponses.

Durant cet épisode, ils découvriront la véritable nature de Svenia, et devront se rendre à l'évidence : ils ont hébergé durant plusieurs jours une redoutable créature.

Ils devront alors se mettre à sa recherche, et découvriront qu'elle-même semble en quête de quelque chose : d'un groupe légendaire de mages immortels en possession d'une mystérieuse relique. Se rendant compte que les enjeux sont trop importants et l'ennemi trop puissant, les PJ devront alors, à la hâte, s'enfoncer dans le dédale intérieur pour y libérer Gamoth, un terrifiant Tyran, ennemi ancestral de Kalid.

Le combat final apocalyptique, opposant deux créatures quasi-divines, clora cet épisode mouvementé de la vie d'éveillé des PJ qui, selon la façon dont ils s'y prennent, ont beaucoup à gagner ou tout à perdre.

SCENE D'INTRODUCTION : METRO BOULOT DODO

Tout commence par un soir de janvier. Le lundi 10 janvier 198 A.D. (Après Deus Ex) pour être précis. Les PJ reçoivent, en fin de journée, un message par porteur (AdJ n°1).

Roleplayez la scène si vous voulez, et laissez les joueurs s'organiser. Précisez que la neige et la glace immobilise la ville, rendant les routes dangereusement

Rejoignez-moi ce soir, au 41 rue Valentinska. Question de vie ou de mort. Possible que vous soyez suivi : utilisez les transports en commun autant que possible. Soyez armés.

Tamin

impraticables : il serait préférable de prendre le métro N°3 en direction du centre ville.

LE METRO

A cette heure de faible affluence (les travailleurs sont soit couchés, soit sortis), la rame est presque vide : un vieux clochard finit de saouler son absinthe dans un coin alors qu'un jeune accordéoniste besogne son appareil, tentant désespérément d'égayer l'atmosphère. Durant le trajet, dans l'indifférence générale, la porte arrière du wagon s'ouvre, laissant apparaître Tamin : grand et pâle, vêtu d'un long manteau anthracite, il dissimule son visage sous un feutre mouillé et d'épaisses lunettes rondes. Un jet de perception + empathie réussit permet de noter sa grande anxiété et ses gestes paranoïaques. Progressant maladroitement, il heurte un des PJ (glissant d'un geste habile ses clefs d'appartement dans sa poche), avant de s'installer dans leur dos. Puis, d'une voix faible, il murmure dans leur direction, mais sans vraiment faire mine de leur parler : « Ecoutez-moi très attentivement, car je dispose de peu de temps. Je suis Tiphén Tamin et je vais mourir ce soir, bien que je ne sache ni comment ni quand... Il est primordial que vous le découvriez, car je ne serai qu'une victime anonyme sur une liste qui ne cesse de s'allonger ». Puis, soufflant sur la fenêtre froide, il dessine dans la buée le symbole d'Avalon, avant de se lever et de s'éloigner. Il ignore les questions des PJ. Ceux-ci peuvent essayer de le retenir ou de le suivre. De toute façon, brusquement, le métro s'immobilise et la rame se trouve plongée dans le noir. De longues secondes s'écoulent... Si l'événement n'a rien d'inhabituel (une banale chute de tension quantique), une série de bruits étranges peuvent alerter les PJ. Lorsque la lumière revient, Tiphén a disparu.

CHAPITRE 1 : REQUIEM

SCENE 1

Les PJ débarquent donc finalement dans le centre ville. S'ils s'en tiennent aux informations contenues sur l'AdJ n°1, ils devraient se rendre tôt ou tard à l'adresse indiquée. Ils arrivent alors devant la porte close d'une petite maison de ville, flanquée d'une petite épicerie et d'un bistrot bondé, située à quelques rues de la place de l'Axe. Durant le trajet, le PJ concerné se sera rendu compte de la présence d'une clé dans sa poche : elle

correspond à la serrure...

L'APPARTEMENT DE TAMIN

Cette scène est importante, car la plupart des informations de la première moitié de l'aventure y sont regroupées. Une fois que les joueurs les auront en mains, libre à eux de mener leur affaire à leur guise.

Description générale : L'intérieur est composé de 5 petites pièces. L'endroit est lugubre, et négligé : la poussière et la saleté masquent un mobilier pourtant précieux, l'humidité décolle les tapisseries anciennes, et le désordre est si dense que l'appartement à l'air minuscule.

LA SALLE PRINCIPALE

Il s'agit de la pièce la plus vaste, au bout du couloir d'entrée. Une table de fortune, improvisée à partir d'un vieux tonneau de vin, croule sous les restes de repas, les vieux journaux, et un bric-à-brac informe. Dans un coin, un petit canapé dispute l'espace à une imposante horloge dont le tic-tac grinçant couvre le goutte-à-goutte de la cuisine voisine. Un large buffet occupe le mur opposé.

En fouillant, les PJ peuvent trouver :

- Caché dans l'horloge du salon, l'agenda de Tamin (AdJ N°2). La première moitié des pages est arrachée, et il ne reste que le planning de la semaine passée et de celle à venir.

10 janvier

Svénia

11 Janvier

*Kundera aux docks (quai 72CT)
Hôpital Promince 21h, entrée 2C*

12 janvier

23h30, 18 rue Anenska

13 janvier

12h, M. Dimitri

14 janvier

Svénia

- Des lettres de clients : elles permettent de comprendre que l'homme était un détective privé visiblement assez réputé, travaillant à son compte. L'adresse de son bureau est, évidemment, mentionnée. Parmi ces papiers, une lettre de menace (AdJ N°3), posée dessus, attire particulièrement l'attention.

Le petit incident de ce matin était bien... fâcheux, n'est-ce pas ? La prochaine fois, vous n'aurez pas autant de chance. Cessez immédiatement vos investigations. Dernier avertissement.

Voivode

LA CUISINE

Elle est immonde : la vaisselle s'entasse dans l'évier duquel remonte une forte odeur d'égout. Plusieurs rats sont pris dans des pièges, parfois en état de décomposition. Dans les placards s'empilent essentiellement de bocaux de plats préparés.

En fouillant, les PJ peuvent trouver :

- Un pistolet automatique, scotché sous le tiroir de la table. Son chargeur contient 6 balles.

LA CHAMBRE

Un vieux lit une place, défait, est dissimulé sous une montagne de papiers en tout genre. Un bureau métallique, dominé par une lampe à pétrole et une vénérable machine à écrire, occupe une bonne partie de l'espace. La penderie, presque vide, permet d'imaginer un départ précipité.

Les PJ peuvent trouver :

- Dans la paperasse entassée dans la chambre, de nombreux numéros du quotidien sensationnalisme underground « Zakazan ». Plusieurs articles sont entourés. Un jet de remarquer permet de déterminer qu'ils sont tous signés par le même journaliste : M.P. Le dernier en date, auquel tous les autres ressemblent, est l'ADJ n°4 :

Nouvel épisode sordide dans l'affaire des morts vivants...

Une nouvelle disparition de cadavre a été recensée ce matin, à la pourtant très protégée morgue Synodique de Mundanie. Bien qu'infirmée par les instances officielles, cet information de premier ordre porte à 4 le nombre de corps disparus mystérieusement durant les seuls mois de décembre et janvier. Cette fois, c'est la dépouille d'un paria anonyme, connu sous le code XR-348 par l'administration du Bureau, qui s'est volatilisée durant la nuit du 9 au 10 janvier dernier. Comme d'habitude, l'individu avait été retrouvé violemment assassiné, d'une façon décrite comme « rituelle » par les spécialistes, dans le secteur 7A de l'Hypogée. Quel mystère ce cache-t-il la dessous ? Véritable disparition ou mascarade des autorités pour camoufler une nouvelle et sinistre expérience de l'Axiome ? L'enquête suit son cours.

M. D.
Pour le Zakazan

- Une paire de menotte est attachée de chaque côté du lit. Dans le cendrier de la table basse, à proximité, se trouve une boîte d'allumette portant l'enseigne d'un club : l'« AghaRTA Jazz Centrum ».
- Sur les restes de mégots de petites cigarettes, des traces de rouge à lèvres noir.



LA SALLE DE BAIN

Une pièce étonnamment propre. Si, dans un coin, s'entasse un monticule de linge sale, le reste est bien rangé. Dans la baignoire, remplie à moitié d'eau et de glace, sont plongés une dizaine de pots en verre pleins d'un liquide brun non identifiable.

En fouillant, les PJ peuvent trouver :

- Un sachet plein de petites pastilles noires, dissimulé derrière la baignoire. Un jet de Savoir + Soigner à -4, ou une visite à un pharmacien est nécessaire pour identifier de la Colidrine, un psychotrope puissant classé depuis peu comme drogue dure par le Synode (Tamin en était accro). Les bocal de la baignoire sont pleins de liquide pour perfusion destiné à Svenia.

LA SECONDE CHAMBRE

Elle a été totalement vidée de son ameublement, et transformée en pièce de rituels. Sur les 6 faces, on distingue encore les restes effacés de dessins à la craie. A côté d'un petit lit de camp, une table basse sur laquelle sont posés des sachets d'herbes tranquillisantes et une boîte de craies rouges.

LA CHAMBRE NOIRE

Un petit placard, au fond d'un couloir partant de la chambre, a été réaménagé en chambre noire. Dans photos fraîchement développées pendent à un étendoir. On ne trouve pas d'appareil.

En fouillant, les PJ peuvent trouver :

- Des photos d'un même homme, masqué et en smoking, en compagnie d'une jeune femme très « fatale » dans un club. Le décorum, s'ils ne le savent pas encore, est celui de l'Agharta.

LE VOISIN

Durant leurs investigations, les PJ seront dérangés par un voisin nommé Olson Antoniev. Celui-ci, alerté par les bruits suspects, se présente à la porte armé d'un imposant fusil à pompe. C'est un homme petit et gras, au visage bonhomme et au crâne dégarni, ayant visiblement beaucoup de mal à faire tenir son pantalon à sa taille. Une fois que les PJ lui auront sorti leur baratin, celui-ci se calmera : « Ah bon ! J'ai cru un instant que c'était M. Tamin ou Reidlan, mais en ne voyant pas la voiture... ». Reidlan, explique-t-il, est un jeune homme intelligent que Tamin avait plus ou moins embauché pour l'assister et lui servir d'associé. Ça fait plusieurs jours qu'il n'a vu aucun des deux... Reidlan habite pas loin : c'est le fils du cordonnier situé à quelques rues de là. Il vit avec son vieux père, au dessus de la boutique.

ACTE 2 : L'ENQUETE

LA MORT DE TAMIN

Le lendemain, les PJ peuvent apprendre la mort de Tamin, de plusieurs façons : en interrogeant la police, en consultant la rubrique nécrologique du Nocturno, etc. Renseignement pris, il semble qu'il ait été battu à mort. Son corps a été retrouvé dans le métro n°3 par un employé des transports publics : Herman Brodia. Interrogé, cet homme robuste et fier n'apprendra pas grand chose de plus : il a aperçu une forme et, s'approchant, a compris qu'il s'agissait d'un corps. L'affaire a été confiée à l'inspecteur Veneccia du B.I.S. et au Questeur Exogène Molov.

LE ZAKAZAN

Les bureaux du Zakazan se trouvent en périphérie de la Nouvelle Ville, près des premiers remparts et de Vinohrad, et occupent les deux derniers étages d'un ancien et sordide HLM en comptant une vingtaine. A l'intérieur, une dizaine d'individus travaillent dans une ambiance morne et feutrée, presque paranoïaque : il est bien connu que beaucoup paieraient pour faire fermer leur journal, aussi regardent-ils les PJ d'un œil méfiant. M.D. signifie Mikael Dimitri : c'est le journaliste chargé des affaires sulfureuses sur la Noirceur et la corruption du Synode. C'est un homme très astucieux et particulièrement suspicieux. Il accepte de recevoir les PJ, mais avec l'intention de tirer plus d'infos qu'il n'en donnera. Par défaut, tous les jets de baratin ou de crédit sur lui subissent un malus de -2. En bref, il confirme être l'auteur des articles et avouera ne pas être le seul à voir un lien entre eux. Pour lui, il s'agit de l'œuvre d'un seul et même individu ou groupe... En tout cas, à chaque fois, les victimes sont retrouvées battues à mort, la bouche et les yeux cousus de fil noir. Et à chaque fois, les corps disparaissent quelques jours après qu'on les ait retrouvés... Il n'en sait pas plus, bien qu'il laissera planer le doute pour tirer plus des PJ.

REIDLAN

Lorsqu'ils arrivent devant la petite porte faisant angle avec l'échoppe du cordonnier, les PJ comprennent tout de suite que quelque chose cloche : celle-ci a été forcée. A l'intérieur, en haut d'un escalier droit, un appartement des plus modestes. Au milieu du couloir, un vieil homme gît, inconscient. Il s'agit du père de Reidlan, Tomas Olet. Réveillé, celui-ci affirmera ne se souvenir de rien : il rentrait chez lui lorsqu'il a subi un violent coup sur la nuque lui a fait perdre connaissance. La maison a été saccagée, et des traces de lutte dans la chambre de Reidlan inquiète le vieil homme : apparemment, son fils a été enlevé. Une tulipe noire est posée sur un coussin du lit. Pour Tomas, il ne fait aucun doute : il s'agit de l'œuvre du « fleuriste, le « seigneur » Stanislas, un parrain local auquel il n'a pu payer la totalité de la « taxe de protection » ces derniers mois. Et c'est effectivement le cas. Stanislas justifie ses activités en ayant racheté un grand nombre de fleuristes du quartier, et habite dans

une luxueuse villa aux portes du quartier juif. Derrière de hauts murs, un vaste jardin où patrouille constamment quatre gros bras. La bâtisse, un ancien monastère retapé, est le centre d'une activité intense : vont et viennent à longueur de journée débiteurs, hommes de mains, mafiosi en tout genre, prisonniers et escortes, etc. Reidlan est prisonnier dans une cellule du sous-sol.

Laissez les PJ gamberger : ils peuvent négocier avec le parrain, entrer tous flingues dehors, la jouer furtive, etc. Le challenge n'est pas si élevé que ça : considérez que les 4 gros-bras ont un score de +5 en combat et en vigilance. Les PJ peuvent aussi ignorer la piste Reidlan s'ils trouvent que sa libération est trop risquée.

Une fois libéré, Reidlan peut toutefois accélérer leurs recherches :

- Oui, Tamin était bizarre ces derniers temps. Il le soupçonnait d'être menacé... ou amoureux.
- Il le voyait moins ces derniers temps : Tamin négligeait son agence et lui avait même demandé de passer relever le courrier tous les matins.
- Evidemment, Reidlan avait décidé de chercher un peu, et avait découvert que son mentor fréquentait assez souvent l'AghaRTA.
- Une nuit, Tamin était passé chez lui, visiblement très pressé et affolé, et lui avait demandé de le conduire jusqu'aux remparts, à une adresse précise (le refuge de Svénia).

L'AGHARTA

L'AghaRTA est un club très ancien. Un de ceux dont l'histoire remonte à l'Avant... Construit en sous-sols, il s'organise en une succession de caves voûtées dont la centrale, plus grande, accueille une scène où des groupes de jazz, ou rarement de rock, viennent user leurs instruments. De petits bars, disposés ici ou là, vont et viennent une légion de serveurs ou serveuses, et de nombreuses alcôves permettent un peu d'intimité. Un jet de vigilance permet de remarquer de nombreuses filles de joie, discrètes, et quelques gars louches façon gangsters. Le club et ses habitués regorgent d'informations importantes. Dans le désordre :

- Premièrement, et sans faire de jet, les PJ reconnaîtront immédiatement l'AghaRTA comme étant le décor des photos trouvées dans la chambre de noire de Tamin.
- Comme le confirmera un garçon de salle soudoyé, Tamin avait prit ses habitudes avec une séduisante prostituée pragoise, Celenia. Rousse et fausement timide, elle semble très affectée en apprenant la mort de Tiphén. Il la voyait depuis près de 2 mois, une fois par semaine. C'était un brave gars qui cherchait plus, au départ, quelqu'un à qui parler.

Bien que ces derniers temps, il soit devenu plus... « chaud »... A l'origine, il était venu au club au sujet d'une de ses collègues, Clara, parce qu'il s'intéressait à un de ses clients, un riche excentrique venant ici masqué et épaulé de gardes du corps, et se faisant appelé « le Voïvode ».

- Clara était la maîtresse régulière de Kundera (voir plus bas). Elle ne l'avouera pas facilement, mais finira par céder si les PJ insistent ou usent d'arguments persuasifs. Elle le rencontre deux fois par semaine à l'Hongart Palace, dans le Centrum.
- Un barman avouera que le soir de sa mort, Tamin a passé ses derniers instants ici. Visiblement mélancolique, il avait refusé de voir Celenia et avait demandé une bouteille d'Absinthe et de la tranquillité. D'après ce qu'il en sait, il a été retrouvé tout près d'ici, dans le tunnel de la station de métro voisine (il n'y a rien à trouver là-bas).
- S'ils s'intéressent un peu trop à Celenia, les PJ seront abordés par deux gros bras qui leur font comprendre que « la dame est maintenant propriété du baron Mangrov » et qu'il vaudrait mieux ne pas trop l'embêter. En questionnant le personnel sur ces individus, les PJ découvriront que le baron Mangrov est un caïd local s'étant tout récemment entiché de la jeune fille, et qui envoie ses hommes faire peur à tous ses clients pour obtenir l'exclusivité.

LES LETTRES DE MENACE

Derrière leurs airs de « fausse piste », les lettres de menace et les photos de la chambre noire conduiront les PJ tout droit vers Svenia. En effet, les lettres sont écrites par l'homme apparaissant sur les photos, un riche bourgeois répondant au nom de Vaïdik Kundera. Sa femme, suspectant son mari de la tromper avec une minette de l'AghaRTA, avait embauché Tamin pour le filer. Kundera, s'étend rendu compte du manège, avait décidé d'engager à son tour un privé, Gaumont Spartak, pour enquêter sur Tamin et trouver quelque-chose pour le faire chanter...Ce qui avait conduit Spartak à découvrir que son confrère se rendait quotidiennement dans un petit appartement de banlieue en compagnie d'autres personnes (dont un flic du Bureau) et qu'il y avait du louche là-dessous, bien qu'il n'ait pu encore découvrir quoi.

Les joueurs découvriront forcément que les lettres de menaces émanent de Kundera, et obtenir de sa bouche le nom de Spartak. De là, ils pourront rendre une petite visite à ce dernier (un petit bonhomme patibulaire et peu soigné aux yeux de fouine), dans sa petite boutique du centre ville, et obtenir d'une façon ou d'une autre l'adresse de la cabale...

Il est à prévoir que les PJ rendront visite à Kundera dans le palace où il rencontre Clara le lundi et le mercredi. Il s'agit du Hongart Palace, située dans le Centrum. Des mercenaires à la solde de ce dernier supplantent

presque l'autorité de la Garde de l'Archontat, et la surveillance est plus stricte. L'Hongart est un building de verre de 20 étages, d'un faste provocant, accueillant une clientèle bigarrée de bourgeois et dignitaires de passage. Si votre scénario manque un peu d'action, profitez de la visite des PJ pour mettre en scène le meurtre de Kundera par un assassin à la solde d'un concurrent syndical. Celui-ci attaquera après que Kundera ait lâché les informations. Déguisé en groom, il fuira par la fenêtre grâce à un parachute dissimulé sous son costume.

L'AGENDA

L'agenda (ADJ 2) décrit, de façon sibylline, le planning de Tamin pour les 4 jours à venir. Les joueurs vont devoir tenter d'en comprendre le sens, et pourront glaner de nombreuses informations. Dans l'ordre :

- 10 janvier : Svénia. Le nom est lâché, et les PJ n'ont plus qu'à trouver de quoi il s'agit...
- 11 janvier : Kundera aux docks : Tamin avait découvert que Kundera devait se rendre sur les dock de la Vltava ce soir là. En fait, il doit y rencontrer Spartak, mais débouillez-vous pour garder l'identité des interlocuteurs secrète (mauvais éclairage, fumée, etc.). De toute façon, les PJ seront détectés par des gardes de Kundera et celui-ci parviendra à s'enfuir (il possède un flotteur très rapide). Ils pourront toutefois découvrir, après le départ des protagonistes, un superbe bouton de manchette en argent, arraché durant un passage animé de la conversation, gravé à l'emblème de la famille Kundera (ils ne pourront le découvrir qu'en passant devant chez lui : le même symbole, format géant, décore le fer forgé du portail de sa propriété).
- 11 janvier : H. Promince 21h, entrée 2C : Tamin avait rendez-vous à 21, à la porte 2C du petit hôpital militaire de Promince (aux abords de la ville), avec un infirmier qui devait lui remettre 6 bocaux de liquide à perfusion. Cet infirmier, Hunrgen Ahrsh, ne sait pas à quoi ils lui servaient, mais livrait ainsi Tamin tous les mardis depuis 1 mois et demi. C'est illégal : les PJ devront se montrer très persuasifs pour l'apprendre.
- 12 janvier : 23h30, 18 rue Annexa. Il s'agit de l'adresse du Palace Hougart où Kundera rencontre Clara les lundis et mercredi soir.
- 13 janvier : Tamin avait prit rendez-vous avec Mikael Dimitri. Celui-ci ne sait pas exactement pour quoi, mais Tamin semblait très intéressé par les disparitions de la morgue de Mundani.

LA MORGUE DE MUNDANI

Les PJ ne peuvent pas apprendre grand chose de la bouche des employés de la morgue centrale de Mundani, située près de l'Axe central. Pour la moitié

d'entre eux, les corps ont été dérobés. Pour l'autre moitié, ils se sont juste relevés et enfuis... Aucune véritable piste ici, bien que vous puissiez glisser quelques faux-semblants si vos joueurs avancent trop vite (un employé affirme avoir vu des gars louches, un autre porté pâle depuis quelques jours, etc.).

LE BUREAU DE TAMIN

Située au 222, rue Tinskaï, dans le centre bourgeois. Là encore, pas grand chose à découvrir : les rideaux de fer sont fermés et la boîte aux lettres déborde. Les pipelettes de la mercerie voisine n'ont vu personne venir ici depuis près d'une semaine. Au début, Reidlan venait relever le courrier, mais il a disparu de la circulation depuis vendredi ou samedi dernier... Si elles ne possèdent pas d'informations valables, elles peuvent être un vrai puits de ragots.

L'ATTAQUE DES KALOPHÈNES

A partir de la visite des PJ chez Tamin, les kalophènes les suivent, essayant d'en apprendre le plus possible avant de les éliminer. Faites monter la pression grâce à quelques jets de vigilance bien sentis. Donnez aux PJ l'impression qu'ils sont suivis. Au mieux, que l'un d'entre eux retrouve sa porte ouverte un soir... Puis, au final, au moment le plus inattendu, lancez l'attaque. Les kalophènes sont aussi nombreux que les PJ. Ils ont le profil suivant :

KALOPHÈNE

Initiative : +5 / 12

Attaque : +4 / 11

Défense : +4 / 11

Dégâts : +5

Furtivité : +7 / 14

Vigilance : +7 / 14

Seuils de blessure : 10-11 ; 12-13 ; 14-15 ; 16-17 ; 18+

ENNUIS DIVERS

Hormis les kalophènes, de nombreuses pistes peuvent vous permettre de pimenter un peu ce chapitre d'investigation. Tout d'abord, il est à prévoir que beaucoup de monde aura vent de l'enquête des PJ et désireront en savoir plus :

- Kundera tout d'abord. Alerté par Spartak, il peut décider de dépêcher quelques hommes de main pour fouiller le domicile des PJ à la recherche de preuves compromettantes que les PJ auraient pu rassembler.
- Les enquêteurs officiels du Bureau et du Synode. S'ils se montrent un peu trop brusques, les PJ finiront par recevoir la visite du jeune Questeur Novice Sissor, élève de Molov. Celui-ci ira peut-être jusqu'à les accuser des événements et à les menacer de finir leurs jours plus rapidement que prévu à Vysehrad. Laissez alors les PJ mijoter, avant de faire intervenir Michael Dimitri, qui acceptera de les aider (il possède quelques informations

compromettantes sur Sissor), en échange de leur aide pour retrouver son frère disparu récemment dans les bas-fonds.

- Enfin, si vous souhaitez donner une touche plus fantastique à votre aventure, vous pouvez faire réapparaître quelques-unes des victimes des kalophènes évadées de la morgue de Mundanie : ils ne sont plus, désormais, que de vagues zombies missionnés pour les sales boulots... Une tentative d'assassinat sur un PJ, par exemple. Si vous voulez pousser la logique jusqu'au bout, Tamin peut endosser ce rôle (utilisez le profil des Kalophènes, en ajoutant 2 à tous les scores).

SCENE 3 : LA BELLE AU BOIS DORMANT

Finalement, les PJ arrivent jusqu'à l'appartement. Emma s'y est enfermé depuis plusieurs jours, persuadée que sa mort est inéluctable et décidée à vendre chèrement sa peau et celle de Svenia. Elle attaquera donc les PJ avec ses faibles moyens, armée d'un vulgaire couteau de cuisine, s'ils entrent. Ils comprendront vite qu'elle n'est pas méchante mais les prend pour des ennemis. Ils devront essayer de la calmer ou de l'assommer. En tout cas, s'ils décident de la tuer, jetez les dés derrière l'écran et contentez-vous de la mettre hors de combat. Une fois ses esprits revenus, elle paraîtra soulagée d'apprendre qu'ils sont de son côté. Elle leur expliquera ce qu'elle sait :

- La jeune fille immobile qu'ils aperçoivent sur le lit se nomme Svenia. Elle a été découverte par un agent du Bureau, Derrick Mikoi, dans un hôpital de Prague. Gravement blessé et plongée dans le coma, il semble qu'elle ait conservé de cette rencontre une espèce de lien mental avec l'homme ou la chose qui lui a fait ça. Depuis, lors de crise, elle est prise de spasme et sa main se met à écrire des noms de personnes, de lieux, des dates. Tous ont un rapport avec un drame dans lequel « il » est invariablement impliqué
- Derrick a réussi à faire sortir Svenia de l'hôpital et a réuni quelques amis de confiance (dont elle fait parti, ainsi que Tamin) pour veiller sur elle et essayer de mettre fin aux agissements de cet ennemi.
- Il y a quelques jours (selon le temps que les PJ ont mis à la retrouver), elle est arrivée pour prendre sa garde et à trouvé Svénia seule. Elle a appris la mort de tous ses anciens amis, et sait qu'ils ont été découverts. Depuis, elle s'est terrée ici, attendant la mort ou la providence.

Lorsqu'elle aura donné ses informations, les Kalophènes attaqueront à nouveau, plus nombreux cette fois (deux fois plus nombreux que les PJ). Les PJ n'auront d'autre choix que de fuir avec Emma et Svenia. Ils devront trouver un nouvel abri pour cette dernière. Ceci clos le

premier chapitre.

CHAPITRE 2 (OPTIONNEL) : AVENTURES MEDIUMNIQUES

Ce chapitre propose un épisode optionnel basé sur une prédiction de Svénia. Le principe est simple : il s'agit de faire une démonstration des pouvoirs de cette dernière, ce qui permet d'ajouter un passage s'éloignant un peu de l'intrigue principale.

SCENE 1 : LE REFUGE

Les PJ auront probablement fuit avec Svénia et Emma, et il est à prévoir qu'ils leur auront trouvé un abri. De toute façon, le lendemain soir, alors qu'une pluie grasse commence à tomber sur Prague, Emma les contacte : Svénia vient d'avoir une crise. Sur le calepin, est apparu un nom, Celenia, et un croquis figurant visiblement un Axe.

L'histoire est simple : les kalophènes ont découvert l'existence de Celenia en suivant Timan la nuit de sa mort. Suspectant qu'elle pouvait en savoir beaucoup sur la localisation de leur maîtresse, ils l'ont enlevé.

L'enquête des PJ commencera probablement à l'AghaRTA où ils apprendront qu'effectivement, Celenia ne s'est pas présenté ce soir. Aucun membre du personnel de donnera son adresse facilement : ils savent que c'est bien trop risqué pour elle. Il faudra se montrer très persuasif, ou suivre les hommes que Mangrov enverra immédiatement chez elle en apprenant la nouvelle (vu les cris d'indignation et de colère du « baron » provenant de son alcôve « privée », les PJ peuvent tendre une oreille discrète et l'entendre donner ses consignes).

SCENE 2 : CHEZ CELENIA

Celenia habite dans une sordide chambre d'un motel miteux à quelques rues du club. Le gérant, un homme plus que négligé, au visage à moitié brûlé, se fait payer tous les débuts de mois en nature par la dame. Il refusera de donner le numéro de la chambre et finira, de toute façon, la tête explosé : si les PJ ne craquent pas, les gorilles de Mangrov se feront un plaisir...

La porte de la piaule (la septième donc, juste sous les toits) est défoncée et la fenêtre ouverte, laissant entrer la pluie. A l'intérieur, un jet de chercher permet de déceler, outre les traces de lutte évidentes :

- une odeur de poudre, plus forte près de la table de chevet dont le tiroir est ouvert. Le luxueux pistolet allant avec (offert à Celenia par Mangrov), est tombé sous le lit durant la bagarre. A l'autre bout de la pièce, au sol, des traces d'un liquide noir et pâteux (le sang de l'Assyrien invoqué par le sorcier kalophène pour leur prêter main forte).

- La penderie, un gros meuble rustique, est littéralement défoncée. En étudiant le bois, on trouve des traces ressemblant à des griffures
- Dans la salle de bain, un moine du Synode, gravement blessé à l'abdomen (une profonde coupure), inconscient (il s'agit du sorcier kalophène, touché durant l'assaut et ayant perdu connaissance en cherchant de quoi se soigner).

SCENE 3 : UNUSUAL SUSPECT

Le moine se réveille, quelques minutes après sa découverte. C'est un homme d'âge mur, une barbe impec et un visage charismatique (décrivez-le comme Sean Connery dans le nom de la rose). Les hommes de main du baron décideront tout de suite qu'il est coupable (pour une fois qu'ils ont raison...), ce qui ne manquera pas de faire pencher les PJ en sa faveur. S'ils ne les arrêtent pas, ils commenceront à le tabasser pour le faire parler. C'est là que les PJ devraient intervenir (sinon, il sera juste bien plus mal en point qu'il n'aurait dû).

Une fois sauvé et réveillé, le moine, affaibli mais rusé, comprend vite sa situation et décide de glaner le plus d'informations possible avant de fuir. Il affirmera se nommer Frère Théos, scribe et mathématicien du Synode, et être une vieille connaissance de Celenia, l'ayant rencontré durant l'enseignement de cette dernière au couvent de San-Yoannes (elle a vraiment fréquenté l'édifice : Théos est renseigné un minimum). Celle-ci l'a appelé la nuit dernière car elle avait besoin de se confesser. Il était sur le point d'alléger son âme de ses péchés lorsque la porte a volé en éclat et qu'un homme et... une « chose que son esprit a refusé de voir », sont entrés et se sont rués sur eux. Il a perdu connaissance à peu près à ce moment... Et se demande bien ce que Celenia voulait lui dire. L'attaque avait peut-être un rapport : les PJ savent-ils quelque chose ? Jouez-la fine. De toute façon, Théos possède un score scandaleux en baratin et en crédit : il est un éveillé de Maïmon (et en camoufle la marque, apparue sous l'aisselle droite, en se brûlant la peau à la bougie au fur et à mesure de son expansion).

Dès qu'il pense en savoir assez ou que les PJ commencent à douter, il feint un malaise : il est vraiment blessé, après tout. Les PJ peuvent essayer de le soigner et de l'embarquer ou le conduire à l'hôpital. Le résultat est le même : quelques heures plus tard, l'Assyrien vient le chercher... Si Théos est dans une planque des PJ, il prendra le temps de fouiller pendant que son molosse les occupe. Si c'est à l'hôpital, les témoins affirmeront avoir vu le vieil homme résister à l'injection de plusieurs doses de sédatif, injectée par l'héroïque interne Jacky Stark, maintenant répandu dans les chambres 12 13 et 14...

SCENE 4 : EUH... ON S'EST FAIT DONNER LA, NON ?

Les PJ devraient comprendre qu'ils se sont fait rouler dans la farine. Plusieurs pistes possibles :

- Le voisinage : deux des chambres de l'étage de Celenia étaient occupées lorsque l'attaque s'est produite... et une d'elles contenait la curieuse M. Wang. C'est une petite asiatique, ayant accompli le long voyage depuis la zone pékinoise pour suivre un amant qui la largua peu après. Elle possède deux dons précieux pour les PJ : elle espionne tout et a une bonne mémoire. Interrogée, elle sera fière de démontrer ses talents : oui, elle a bien entendu des bruits bizarres. C'était vers 20h. Elle a vu quelqu'un frapper à la porte qui s'est annoncé comme « frère Théos de Kraag ». Il ressemblait à un moine. Il semblait vouloir parler avec Celenia, qui refusait de lui ouvrir... C'est lorsque les ombres ont commencé à bouger que Mme Wang a refermé la porte et a prudemment perdu le fil des événements.
- Le Synode : en interrogeant des contacts ou le bureau local du Synode, on peut apprendre que seul le monastère Kraag, situé au pied de l'Axe à l'extérieur de la ville, possède un ordre de scribes mathématiciens. Ils sont appelés « moines xeno-linguistes », et œuvrent à résoudre le mystère de l'Empyrée. Et, oui, il existe bien, dans les archives, un frère Théos correspondant à la description.

SCENE 5 : ET KRAAG !

C'est une scène d'ambiance avant tout : les joueurs sortent de la ville et s'enfoncent dans l'inconnu. Bien que la route soient patrouillée par les Exogènes et la Garde de l'Archontat, ils abandonnent derrière eux les lumières et le paysage urbain qui laisse bientôt la place à celui d'une lande austère, de pierre aiguisée et de végétation sauvage. Après 30 bonnes minutes de route, ils apercevront les lueurs d'une petite bourgade accrochée sur les affleurements rocheux entourant la sinistre silhouette d'un Axe. Traversant le village de Kraag endormi (décrivez-le comme si c'était le dernier village avant le château de Dracula...), ils se rappellent d'un seul coup combien la vie est dure au-delà des murs de la ville aux milles clochers.

Le monastère est à quelques kilomètres de là, au bout d'un chemin isolé, à l'écart dans un écrin de pierre. C'est un bâtiment millénaire, en forme de « H ». Autour, les murs d'enceinte d'origine ont été renforcés, donnant à l'endroit un aspect de forteresse imprenable. Le tout a l'air totalement mort et désert. La lumière de quelques lanternes vacillantes permet de suivre la voie, soudainement beaucoup plus exigüe. S'ils s'approchent des grilles, deux moines semblent sortir du noir et, armés d'imposantes arbalètes, leur demandent de rebrousser chemin : le monastère n'est pas à visiter et aucun des frères ne peut recevoir de visite. Il va falloir se montrer très persuasif, et les moines ne sont pas corruptibles. Ils peuvent par contre être sensible à des arguments plus humains comme ceux portant sur la vie d'une femme. S'ils parviennent à passer, où s'ils mentionnent le nom de Théos, on les conduit par un chemin détourné et à l'abris du regard des moines,

jusqu'à l'officine du père supérieur. Ils peuvent remarquer au passage les nombreuses pierres tombales qui ornent la cour : visiblement, les moines de Kraag n'en ressortent jamais, même pas morts... Bref, au bout d'un couloir interminable percé d'alcôves et d'arches donnant sur différentes parties du château, on leur demande de patienter dans une pièce pieuse, austère et glacée. Le moine de la grille repart, et les minutes commencent à défiler. Puis, la porte du bureau du père supérieur s'ouvre et apparaît Théos. Il reste aussi bouche-bée que les PJ. Là, jetez les dés derrière l'écran pour faire du bruit, mais débrouillez-vous pour que Théos perde l'initiative. Si les PJ attendent, il envoie la main dans sa manche et en dégage un objet métallique et sphérique d'une couleur cuivrée (la prison où il a enfermé l'Assyrien). D'un biais ou d'un autre, les PJ devront agir vite : soit ils le bâillonnent, soit ils l'assomment, soit ils le tuent ou fuient, mais c'est clair que dans quelques instants, s'ils laissent Théos agir, tout le monastère sera alerté. S'il est pris vivant, il ne parlera pas. Il se suicidera par le moyen le plus gore à sa disposition dès qu'il en aura l'occasion. S'il est tué, les PJ devront la jouer très fine : s'il est quasiment impossible d'entrer dans le monastère, il est presque aussi dur de s'en échapper. S'ils fouillent le bureau de Théos, ils découvrent sous un tapis un accès aux caves. En bas, la poussière forme un rideau, l'humidité glace le sang et le sol grouille d'insectes en tous genres. Un couloir semble serpenter sous tout l'édifice, débouchant en général à des passages secrets. Dans une des premières pièces, une petite cellule plongée dans des ténèbres insondables, Celestia gît dans son sang. Elle a été torturée, ligotée, bâillonnée et jetée là à moitié nue. Elle est gelée, en état de choc et agonisante...

En suivant les sous-sols, les PJ découvrent la base d'un culte impie. C'est leur première visite chez les kalophènes, alors soyez généreux en descriptions glauques. Une des occupations favorites de Théos est de lire le destin dans les entrailles de ses prisonniers (des ennemis ou des pauvres bougres capturés dans les bas-fonds de Prague). Ceux qui ne lui ont pas déjà servi de lecture sont enfermés dans des cellules aussi sordides que celle de Svénia. La plupart ne sont même plus en état de marcher... Laissez les joueurs faire. S'ils continuent, ils finiront par sentir un courant d'air venant du fond du couloir, et déboucheront dans les ruines d'un ancien moulin à vent. Au loin, les cloches du monastère sonnent le début de la chasse... Au total, une 40aine d'ennemis potentiels, plus l'apprenti de Théos et l'Assyrien que ce dernier prendra la peine de libérer (si les PJ ont récupéré la sphère, ils comment à la sentir palper, puis à voir les ombres bouger, puis à entendre une respiration bestiale tout autour d'eux...), les PJ ne sont pas sortis de l'auberge. D'autant qu'ils sont à un bon kilomètre de leur véhicule, garé juste devant le monastère, et à deux kilomètres de Kraag.

CHAPITRE 3 : LE REVEIL

A vous de décider le temps s'écoulant entre la fuite de

Kraag et la suite de l'aventure : vous pouvez garder la pression sur vos PJ en relançant tout de suite la machine, ou les laisser souffler quelques jours s'ils ont pris beaucoup de dégâts.

Bref, dès que vous êtes prêts, attendez que les PJ aillent se coucher. Décrivez leur des bruits, puis le noir et le silence. Ensuite...

Ils se réveillent. Ils ressentent une vive douleur. Leurs sens revenant petit à petit leur permettent de distinguer une petite pièce sordide et puante, ressemblant à une salle d'opération ou quelque chose comme ça. Aucune fenêtre : Ils sont probablement en sous-sol. Les murs sont plus que crasseux, Un fauteuil de dentiste, équipé de sangles, fait face à une table couverte des restes d'Emma. Deux portes sont visibles : une, en acier et piquée de rouille, est entrebâillée sur un couloir sans lumière. L'autre, carrément renforcée de tiges métalliques, est littéralement éventrée. Elle donne sur une toute petite cellule nauséabonde. Près de là, le corps d'un homme, gras et vêtu d'un tablier taché de sang. A la main, il porte une scie chirurgicale.

Imaginez les pires situations pour vos PJ : un peut être pendu par des chaînes, la tête en bas. Un autre, prisonnier dans le fauteuil, une perfusion au bras. Tous sont nus et sans équipement. Enfin bref, faites en sorte qu'au moins un d'entre eux puisse tous les libérer. Outre les ecchymoses (ils ont visiblement passé un mauvais quart d'heure), la nausée et un sérieux mal de crâne (pour le tout, comptez 1d3 blessures légères, mais sans tuer personne), leurs esprits sont embrumés. La dernière chose dont ils se rappellent, c'est d'être allés se coucher...

En fouillant la pièce, les PJ peuvent très aisément trouver de quoi se soigner un peu. Ils peuvent également improviser des armes en ramassant quelques instruments de sévisse.

Le corps d'Emma ne peut rien leur apprendre. Sur leur tortionnaire (il est évident que c'est lui), ils trouvent :

- Ses papiers : l'individu répond au nom de Olgart Maximus, habite à l'appartement 3221 du Pic, et possède une carte témoignant de son statut de Docte retraité de l'Axiome.
- Un trousseau de trois clefs
- Un petit calepin où, d'une écriture illisible, sont indiquées les coordonnées des PJ et de Mikael Dimitri
- Une montre à gousset. Les doutes des PJ sont confirmés : trois jours sont passés à la trappe
- Une feuille, clairement issue du calepin de Svénia, sur laquelle apparaissent les noms des PJ, de Mikael Dimitri, de Emma et d'un individu inconnu : Yhavin

La petite cellule ne leur apprend rien : visiblement un être humain a été retenu ici plusieurs jours. Quelques bouts de tissus servent de paillasse. Un défibrillateur et plusieurs seringues gisent, brisés, près d'un tas d'excréments. Une assiette de soupe est renversée près de la porte.

Bref, les PJ ne devraient pas coucher ici. En empruntant la seconde porte, ils se retrouvent dans un couloir sans lumière, percé d'une demi-douzaine d'autres portes : des caves. Au bout, un escalier montant, conduisant à une ruelle anonyme, coincée entre deux immeubles de ce qui semble être la Nouvelle Ville. Au bout de ce cul de sac, appuyés à une petite voiture quantique, deux gars louches, ressemblant à des petites frappes de la mafia (imper, chapeau feutre, cigare), papotent. En écoutant la conversation, les PJ peuvent comprendre qu'ils attendent ce « foutu psychopathe, tu parles d'un docteur ! ».

Ces PNJ n'opposeront pas beaucoup de résistance : réglez la scène en quelques jets de dés. De toute façon, ils détalent à la vue des PJ mutilés, en hurlant comme s'ils venaient de voir Samael en personne, laissant leur véhicule (et le fusil qu'il contient) à disposition des PJ.

Ceux-ci sont libres d'aller où ils veulent. De toute façon, le même discours reviendra de la bouche de tous les PNJ : ils ont disparu, voilà 3 jours, en se rendant à X après avoir reçu un message de Y (remplacer X et Y par les modalités d'excuses habituelles des PJ lorsqu'ils partent en « mission »)... A la planque, Svénia a disparu, et des traces de combat armé sont visibles.

PERDUS DE RECHERCHE

Après s'être remis de leurs émotions, les PJ vont très probablement se mettre à enquêter sur ce qui a pu leur arriver durant ces trois derniers jours. S'ils ne le font pas, de toute façon, ils recevront la visite du Questeur Sissor, qui les soupçonne fortement d'être impliqués dans la disparition de Mikael Dimirti. Après tout, les témoignages concordent : ils sont les derniers à l'avoir vu avant sa disparition, il y a deux jours...

Les pistes à suivre :

DOCTEUR MAXIMUS

Le Docteur Maximus était, jadis, un Docte de l'Axiome chargé du développement de techniques d'interrogation de pervers. Vaste et sulfureux sujet... Sa spécialité était la chimie, bien que son sadisme l'empêchait de limiter sa science à un seul domaine. C'est, justement, au cours de l'expérimentation d'une technique, qu'il entendit parler, de la bouche même d'un kalophène, de l'existence du Dédale et du Troisième Iris. Grâce à ses ressources et à son influence, il parvint à découvrir, puis à rejoindre le groupe, dont il devint de fil en aiguille (au sens comme au figuré), le responsable de la sécurité... le gardien des

secrets.

Prenant très à cœur sa tâche, il mit sur pied un organe de renseignement très bien organisé, et c'est ainsi que, grâce aux événements récents, il découvrit l'existence des PJ et la survie de l'ennemi intime de l'Iris : Kalid / Svénia.

La suite est simple : il fit enlever tout le petit groupe, bien décidé à mettre un terme définitif au problème. Malheureusement pour lui, sa faible humanité fut rapidement subjuguée par la force de la déesse, au point de n'avoir plus qu'une obsession : la tirer de son sommeil. Il réussit si bien, qu'il en mourut, et que l'abomination est maintenant libre. Pour l'instant, les PJ ignorent tout cela, et disposent uniquement de son adresse, dans le sinistre Pic, et de ses clefs.

Accéder aux ascenseurs du Pic sans invitation n'est pas chose facile pour les PJ lambda : laissez les joueurs imaginer les meilleurs stratagèmes, mais ne soyez pas trop sévères : ils doivent entrer.

Une fois dans la salle des ascenseur, tout n'est que démesure : un hall, presque plus haut que large, décoré de troublantes statues de marbre noir sans visage, terminé par douze tubes de verre où vont et viennent les cabines pneumatiques dans un sifflement félin.

L'appartement de Maximus est le 21^{ème} du 32^{ème} étage. Deux des clefs du trousseau correspondent aux serrures de la porte. L'intérieur est digne des suites des plus beaux hôtels de la ville : petit bar, piano, jacuzzi, lit à bal d'aquin.

La pièce la plus importante des lieux, le bureau de Maximus, est dissimulée derrière un passage secret. Un jet de Fouille à +2 permet de remarquer un petit mécanisme au niveau d'une applique, et permettant de faire coulisser un grand miroir du petit salon (en fait, une vitre sans teint).

Là, au milieu d'une bibliothèque bien fournie de livres occultes, un bureau où les PJ pourront découvrir :

- Un dossier, contenant leurs photos ainsi que celles d'Emma, de Svénia (avec une étrange annotation « Kalid ! » au dos), et de l'ancien refuge de Derrick.
- La lettre par laquelle un des hommes de Maximus averti celui-ci de ses soupçons quand à la survie de la déesse (voir ADJ n° 6).
- Une tenue de cérémonie du Troisième Iris, toute recouverte de symboles liés (jet de Savoir+Occultisme à -2) à Gorsha l'oracle.
- Une lettre précisant l'heure et le lieu de la prochaine cérémonie de l'ordre (Voir ADJ n° 7).
- Dans un coin de la pièce, les restes de ce qui semble

être, après étude superficielle, le journal intime d'un Eveillé écrit dans une langue inconnue des PJ. A coté, une table d'architecte couverte de vieille cartes

Ô Maître de tous nos Secrets,

C'est un jour funeste que celui où je dois vous annoncer la survie de l'Ennemi Intime, la Noire Abomination du Seigneur des Mensonges dont nous croyions avoir triomphé : Kalid la Traqueuse des Réalités.

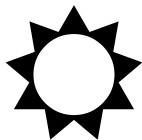
Incarnée dans le corps de sa sinistre Prêtresse, mortellement touchée lors de notre précédente bataille, elle régénère actuellement ses forces, veillée par un petit culte de fidèles dont le dossier joint contient les photos.

Une action urgente est plus que recommandée. Si Elle venait à s'éveiller...

Keth

de Prague, couvertes d'indications de la main de Maximus, et indiquant une point de la Vieille Ville (correspondant à l'Illusio) comme résultat de calculs ésotériques compliqués. Lorsque Maximus interrogea le Kalophène qui lui révéla l'existence du Troisième Iris, il avait également découvert le but de Kalid, et avait commencé des investigations pour localiser le groupe de mages détenteurs de l'œil de Gorsha. En étudiant d'anciens textes, il avait réussi, juste avant de mourir, à définir les coordonnées du lieu ou était censé se cacher le « trésor »...

JACOBSON



Prochaine lune, Grenier VI-725

Yhavin Jacobson, dont le nom figure à coté des leurs sur la feuille de Svénia, est un des rabbins de la grande Synagogue de Josefov, donc facile à identifier et à trouver. Il est également, dans le plus grand secret, membre des Agonistes, l'ordre de mages gardien de l'œil de Gorsha. Il est donc hautement paranoïaque. Presque à la surprise des PJ, il n'est ni mort, ni porté disparu : il

a réussi à échapper à l'attentat que les kalophènes lui ont tendu durant l'absence des PJ, et que tout le monde prend pour un acte antisémite. L'approcher est facile, mais il niera tout en bloc et ne dira rien, même si sa gêne est perceptible sur un jet d'Empathie réussi, sauf si le nom de Kalid est mentionné (voir plus bas). L'enlever ou lui forcer la main ne servirait qu'à s'attirer les foudres d'une cabale puissante du Grand Jeu.

Par contre, les PJ peuvent essayer de le suivre ou de l'espionner, ce qui leur permettra de découvrir l'existence de l'Illusio, le petit théâtre de quartier servant de QG à son groupe.

« KALID EST VIVANTE ??? »

Dès que les PJ auront prononcé le nom de Kalid devant Jacobson, son attitude changera du tout au tout. Il finira par coopérer et les conduira jusqu'à l'Illusio, pour qu'ils y rencontrent le maître de son groupe, le très énigmatique Zakaria.

DIMITRI

Le sort de Dimitri dépend des PJ : il a été enlevé par les Kalophènes lorsque ceux-ci ont découvert ses liens avec les élus de la Matriarche après leur première visite.

Il avait contacté les PJ juste avant leur enlèvement (ce dont ils ne se souviennent évidemment pas), pour leur parler de rêves étranges qu'il avait commencé à faire... des rêves obsédants où il se voyait errer dans un labyrinthe lugubre en leur compagnie. Et oui : Dimitri est en train de connaître l'éveil de la Matriarche.

Lorsque les PJ découvrent sa disparition, il est retenu captif dans un hangar désaffecté des Docks. Un hangar qui va, par le lien qui commence à les unir, leur apparaître en rêve : il se verront s'y promener, y être traqués, etc. Un élément récurrent leur permettra d'identifier l'entrepôt : un numéro, qui leur apparaît très clairement toutes les nuits : G-703.

De là, ils pourront assez facilement le localiser (en demandant à un bureau, à des gardes fluviaux, etc.), et pourront affronter les quatre kalophènes veillant sur leur futur frère de fratrie, dont la Marque est apparue sur le corps tuméfié...

LA REUNION DU TROISIEME IRIS

Les PJ pourront décider d'aller jeter un œil à la réunion de cet étrange ordre. Pour eux, il s'agit des méchants : après tout, c'est le groupe auquel appartenait leur tortionnaire.

Cela se passe à minuit, dans un ancien grenier du sixième sous-sol de l'Hypogée. Tous les membres arrivent et repartent masqués, et ne sont donc pas identifiables au premier abord. Quoi qu'il en soit, les PJ seront détectés par les gardes discrets, et amenés, sous la menace si nécessaire, devant la petite assemblée. Là, les personnages peuvent obtenir beaucoup de réponses à leurs questions : ils seront en effet accusés d'être les

serviteurs de la progéniture impie du maître des mensonges, et condamnés à être exécutés. Il est à prévoir que les PJ tenteront de s'expliquer : jouez sur leurs nerfs grâce à quelques jets de baratin et de crédit bien placés. Accordez des bonus si l'un d'entre eux à la bonne idée d'exhiber sa Marque. Le doute s'installera vite dans le camp des « jurés », Les PJ seront enfermés dans une ancienne salle de congélation (en panne), le temps qu'on décide de leur sort. S'ils ont été bon, le Troisième Iris peuvent devenir des alliés. S'ils ont été vagues ou menaçant, ils pourront entendre, au bout d'un temps, des clameurs et des bruits métalliques peu engageants : une bande de kalophène attaque et, quelques minutes plus tard, le silence retombe. Tout le monde est parti, les laissant prisonniers d'une pièce de 2m sur 3. Laissez les réfléchir à un bon moyen de se libérer. Au pire, faites intervenir un groupe de clochards de l'Hypogée venus piller les corps après la bataille, et en profitant pour jeter un œil au frigo...

L'ILLUSIO

Le dernier chapitre commence à l'instant où les PJ pénètrent ouvertement dans l'Illusio, peu importe le moyen.

On accède à ce petit théâtre par un escalier anonyme perdu au bout d'une ruelle de la Vieille Ville. Bien qu'il soit assez décrépît, on devine encore sa beauté d'antan : des moulures dorées encadrant trois ballonnets, une centaine de confortables fauteuils de velours vert, et une scène poussiéreuse où s'entassent encore de vieux éléments de décors. Chose plus marquante : tous les murs son couverts de centaines de symboles de passage vers le Songe, ce qui laisse à penser qu'il est souvent le cadre à des rituels de groupe. Les centaines de pictogrammes sont tracés à l'encre noire avec une précision d'orfèvre à en donner le tourni.

Une poignée de personnes se trouvent en permanence dans cette salle. Certains sont de puissants éveillés. La plupart sont touchés par la Noirceur. Tous veillent sur Zackaria, le fondateur de ce groupe, un Avatar dont l'intolérable corps se situe ici, sous la scène, tandis que l'âme veille sur l'œil de Gorsha dans le Dédale Intérieur. S'ils sont accompagnés de Yhavin, les PJ seront bienvenus, et conduits à Zackaria. Sinon, tout ce passe comme s'ils étaient attendus de longue date, et sont quand même conduits à Zackaria... Celui-ci, en tant qu'Avatar de Gorsha, en sait évidemment long, très long. Bref, l'individu en question est une créature très grande mais excessivement maigre. La peau lui colle littéralement aux os. Il est d'une pâleur mortelle, et ses cheveux, tombant en cascade sur le sol, sont filasses et fragiles. Sur son ventre se dessine les traits grossiers d'un visage naissant, et c'est avec celui-ci qu'il communiquera avec les PJ (qui peuvent, pour la circonstance, faire un petit jet de santé mentale à -5).

Zackaria écoutera attentivement ce qu'ont à lui dire les PJ, avant de sortir de sa torpeur pour entonner, de sa voix grave : « Vous avez sauvé une créature terrible. Il

vous revient de réparer votre faute et de la détruire. Pour combattre un mal aussi puissant, vous devrez déchaîner un mal pire encore. Ce qui fut enfermé jadis doit être libéré, La voie vers Yetoth doit être redécouverte. La Sixième Tour Noire d'Ashgard doit être retrouvée. Gamoth le Tyran doit être réveillé. Qu'ainsi en soit l'avenir de l'univers. », avant de se rendormir.

A ce moment, les personnages doivent être aussi désespérés, voire agacés, que les joueurs. Tant mieux : Place au final.

CHAPITRE 4 : PERIPLE ASHGARDIEN

EVENEMENTS SOUS-JACENTS : LA COURSE CONTRE LE MONSTRE

Quelques heures après son réveil, Kalid va reprendre physiquement la tête des Kalophène et faire feu de tout bois pour réaliser son objectif et éviter sa propre destruction. Elle va donc se mettre à chercher activement la localisation de la cachette des mages, et celle du Troisième Iris. Se doutant que les PJ lui poseront un problème à un moment ou à un autre, elle envoie un détachement de ses hommes pour capturer leurs proches. Dans l'autre réalité, elle va éveiller ses deux enfants et rassembler ses anciens fidèles, afin qu'ils traquent tous ceux menaçant d'éveiller Gamoth et qu'ils retrouvent et mettent en sécurité tout ce qui permettrait de retrouver la Sixième Tour (pour empêcher sa libération et en prévision d'une attaque massive sur le Tyran endormi). Bref, cette fois, la bête est lâchée...

QU'EST-CE QU'IL A DIT, SQUELETOR ?

Il semble donc que la prochaine étape de l'aventure des PJ soit une petite quête dans le Dédale Intérieur. Malheureusement pour eux, personne dans l'Illusio ne sait ce que sont Yethot, la Sixième Tour Noire ou Gamoth. Par contre, tout le monde sait ce qu'est Ashgard, et quelques-uns connaissent le moyen de s'y rendre (près d'une petite ville de Tymorien pacifistes). Là, libre aux PJ de décider de la marche à suivre. Ils peuvent partir sur l'heure, demandant aux sbires de Zackaria de les envoyer au bon endroit, ou repartir pour mener leur propre rituel, voire effectuer quelques recherches préliminaires.

RECHERCHES PRELIMINAIRES

Là, tout dépend des contacts occultes dont disposent les PJ, dans une réalité ou dans l'autre. En interrogeant les bonnes personnes, ils peuvent apprendre :

- Qu'Ashgard est le Royaume du Monarque, un désert mort et hostile, où ne survit plus aujourd'hui que des créatures terrifiantes et quelques communautés de races particulièrement ferventes.

- Que les Tymoriens sont des créatures fragiles mais dotés d'une foi inébranlable ? Parcourant l'Ashgard depuis toujours, elles pourraient de plus savoir quelque chose sur Gamoth et sa prison.

LES TYMORIENS

Les personnages atteignent Ashgard en surgissant d'une faille de pierre. Autour d'eux, le paysage est recouvert d'un sable noir corrosif soulevé par un vent violent, de roche tranchante et de rares éléments de végétation malade. Il fait très sombre, et les rafales sifflent si fort qu'il est difficile de s'entendre. A la limite de leur champ de vision, ils peuvent distinguer quelques lumières vacillantes... A première vue, un campement, en réalité, les feux d'une improbable créature-machine tueur, ressemblant à une statue de divinité exotique animée et dotée de 8 bras griffus. Fonçant droit sur le piège, les PJ ne seront sauvés que par l'intervention d'un groupe de Tymoriens, armés de filets suffisamment robustes pour leur permettre de fuir vers le réseau de crevasses d'où les PJ viennent d'arriver. C'est là, dans le noir, qu'ils vont faire connaissance avec Shom, le chef de la communauté de petites créatures reptiliennes. Ce dernier leur expliquera que, lorsque le temps est mauvais, la lumière est le seul moyen dont disposent les prédateurs pour trouver leurs proies, et qu'il est plus sûr de s'en priver.

Shom n'a jamais entendu parler de Gamoth, mais connaît quelqu'un qui pourra probablement les renseigner : Laraïth, un hermite Acadien, vivant reclus dans un « puits de lumière », au-delà d'une zone hostile à quelques heures d'ici, et vouant sa vie à archiver autant d'informations et de souvenir que possible sur le Royaume du Monarque et sa grandeur passée. Cependant, Shom les met en garde : cette créature est rustre, très puissante et parfois violente. Et elle aide rarement sans rien n'exiger en retour... De plus, pour arriver jusqu'à elle, ils devront traverser une zone très dangereuse : la vallée de la beauté intérieure. Pour finir, il est hors de question pour Shom ou un des siens de servir de guide aux PJ, malgré tout le respect qu'ils ont pour la Dernière Race : ils ne sont tout simplement pas assez nombreux pour se permettre de prendre un tel risque.

LA VALLEE DES ECORCHES

Quelques heures après leur arrivée, le vent se calme, et la luminosité augmente suffisamment pour que les PJ puissent prendre la route. Avant qu'ils ne partent, Shom leur fait un présent : un petit cor taillé dans la corne d'un animal inconnu et gravé de motifs empiriques. « En cas de dernier recours, et seulement en cas de dernier recours, soufflez dans ce cor. Son hullement attire les Dendrites, une espèce souterraine très dangereuse. Toutefois, il ne permet pas d'en contrôler la fureur, alors fuyez le plus vite possible ».

APARTE : LE COR DES DENDRITES

Si, à n'importe quel moment, les PJ soufflent dans le

Cor, le sol ne tarde pas à grouiller et à onduler. Finalement, au bout de quelques dizaines de seconde et dans une zone de 1d6 x 10 mètres, va en surgir des chaînes terminées de pointes ou de crochets, dont le seul but est de capturer les créatures vivantes pour les amener avec elle sous la terre (qui s'ouvre comme une gueule à l'occasion). Cette manifestation dure une minute. Pour sortir vivant de ce cataclysme, il faut réussir un jet d'esquive à -6 ou dépenser un point de Destin. C'est aussi simple que ça.

Suivant le chemin indiqué par les Tymoriens (à savoir « traverser le réseau de faille en suivant les marques blanches sur le mur, puis traverser la vallée de la beauté intérieure vers la seule montagne visible à l'horizon »), les PJ arpentent un long moment ce labyrinthe de roche, pour finalement déboucher sur une étendue plus large et nappée de brouillard, de laquelle surgissent, par intermittence, des tiges. Ou plutôt, comme ils ne tarderont pas à le comprendre, des piques, au sommet desquelles sont embrochés des individus de toutes espèces, écorchés (Jet de santé mentale à -8).

Finalement, alors qu'ils avancent dans ce paysage cauchemardesque (ou qu'ils le contournent, au choix), ils aperçoivent une silhouette avançant vers eux. Elle ne semble pas les avoir vu...

L'individu en question est Rodoplhe, un moine allemand né au 16^{ème} siècle et ayant accédé à l'immortalité de l'Ame dans le Dédale. Il est ici pour étudier et tuer un Assyrien dont cette endroit n'est que la « salle des trophées ». Si les PJ sympathisent avec lui, il pourra leur apprendre ce qu'il sait sur la légende de Gamoth : il s'agissait, autrefois, d'un Tyran redoutable, une des machines conçues par Ishem et Astarte pour défendre éternellement le royaume du Dieu Agonisant. Toutefois, après le Meurtre, Gamoth, comme bien de ses frères, succomba à la Noirceur, pour devenir une abomination redoutable, parcourant son territoire à la recherche de proies. Pour ce qu'en sait Rodoplhe, Gamoth fut emprisonné par un des descendants de Deumus dans une Tour, quelque part dans l'Ashgard...

S'ils se débrouillent vraiment bien, Rodolphe acceptera de les accompagner jusqu'à ce qu'ils trouvent ce qu'ils cherchent.

S'ils décident de l'affronter, les PJ risquent d'avoir des difficultés : Rodolphe traque les monstres du dédale depuis 4 siècles (considérez qu'il possède un bonus de +8 à tous les jets martiaux). Il se contentera, au pire, de les amocher, et de les soulager de la corne de Shom, avant de disparaître dans la nature. S'ils parviennent à le vaincre, les PJ ne trouveront rien d'utile sur lui.

Ils reprennent leur route lorsque, dix minutes plus tard, ils commencent à distinguer dans le lointain la forme d'une tour. En s'en approchant, ils constatent qu'elle est noire, parfaitement rectangulaire et sans fenêtre. Elle

mesure une trentaine de mètre de haut, et une large porte, béante, laisse échapper une pale lueur pourpre. Détail important : elle est surmonté du Symbole qu'un jet de Savoir + Occultisme à -4 permet d'identifier comme désignant une des formes de Samael le prétorien.

S'ils entrent, ils découvriront « l'atelier » de l'Assyrien que leur a peut-être décrit Rodolphe. Dans la lumière blafarde de cristaux surgissant le long de la paroi (la tour est construit comme un puits : il n'y a pas d'étage), ils peuvent distinguer une sorte d'autel de pierre noircie par le sang séché. Du plafond tombent chaînes et crochets, auxquels sont encore parfois accrochés des victimes, mortes ou gémissantes (dont Laraïth l'Acadien, mais ils ne peuvent pas le savoir... voir plus bas), et des lambeaux. Dans le mur, à hauteur de visage, douze trous, se faisant face comme les heures d'une horloge. A l'intérieur les instruments de travail de la créature, aussi décorés que des reliques cérémonielles millénaires. L'odeur est pestilentielle, et le froid mordant.

De toute façon, qu'ils entrent ou pas, ils percevront d'un coup un mouvement, furtif et anodin, mais qui les glacera sur place. Ils sentent qu'une abomination est dans les parages, et ne tardent pas à l'apercevoir dans toute sa majesté : Un corps colossal (près de trois mètres), un visage dissimulé sous un masque sans traits, et le corps d'une proie (Rodolphe, si possible) jeté sur son épaule. Là, c'est aux PJ de gérer leur stress. Dans cette réalité, la puissance de l'Assyrien est magnifiée (+2 à tous ses jets ; voir ses caractéristiques dans le livre de base).

LE ROYAUME INFÉRIEUR DE LARAITH

Dès qu'ils auront échappé à l'Assyrien et décidé de reprendre leur route (après, peut-être un retour vers la réalité, selon le temps écoulé), les PJ ne tarderont pas à sortir de la vallée des écorchés et à pénétrer dans une zone de ruines gigantesques. Autrefois devait s'élever ici la fière cité d'une espèce cyclopéenne, dont il ne reste plus que les vestiges, gagnés par une épaisse mousse vert pourriture et poisseuse. Au milieu des bâtiments à la hauteur vertigineuse s'ouvre une place où s'enfonce un puits, large comme une maison. Dans le muret encerclant le rebord a été taillé un escalier, conduisant à un système complexe d'échelles et d'échafaudages, s'enfonçant dans le trou d'où émane une lumière diffuse. Les parois ont été scrupuleusement gravés : un travail de titan.

Que les PJ entament la descente ou pas, ils seront bientôt surpris par un groupe de quatre créatures ayant réussi à échapper au massacre du Royaume Inférieur de l'Acadien, leur créateur, par l'Assyrien, et les prenant pour une nouvelle menace. Ces créatures n'ont rien d'humain : au mieux, s'en sont des simagrées, créée par Laraïth pour l'assister dans sa tâche. Ils sont donc grotesques et effrayants : l'un d'entre eux ressemble à un croisement entre un homme et un ver, capable de se faufiler partout. Un autre ne possède pas d'yeux mais

avance sur huit jambes comme une araignée. La bouche du troisième, conçue pour explorer la vaste bibliothèque de l'Acadien, est remplacée par une pince, et son corps nu possède des poches de peau, certaines contenant encore des livres pour lesquelles elles étaient dessinées. La dernière, la seule capable de parler la langue des PJ, est une petite fille, pas plus d'une dizaine d'année, dotée d'ailes semblables à celles d'une libellule. Ses yeux sont entièrement blancs et légèrement luminescents.

Ils sont armées de ce qu'ils ont pu récupérer avant de partir : essentiellement des objets d'étude (ciseaux, pinces, etc.) ou des armes abandonnées par l'Assyrien dans sa frénésie. Ils ne sont pas violents, mais sont prêts à se défendre. Une fois qu'ils auront compris que les PJ ne sont pas des méchants (enfin, pas trop), la petite fille leur expliquera que, voilà quelques jours, leur royaume, crée par Laraïth, a été pillé par une bande d'individus, de la même race que les PJ et issus de leur réalité. Ils avaient probablement été suivis car, alors qu'ils étaient encore ici, le Royaume fut attaqué par un monstre effrayant. Tous ses frères et sœurs ont péri et l'Acadien a été enlevé. Seuls quelques pillards étaient parvenus à fuir, avec une partie des objets sacrés et des grimoires qu'ils étaient venu chercher. Eux avaient bravé l'interdit et avaient franchi la porte vers cette réalité qu'ils ne connaissent pas. Depuis, ils se cachent ici, incapables de rentrer chez eux parce qu'ils n'en trouvent plus l'accès, et attendant le retour de leur créateur. Là, les joueurs sont libres : ils peuvent soit retourner dans la Vallée des Ecorchés pour libérer Laraïth et le soigner. Soit essayer de retrouver l'accès vers le Royaume Inférieur pour l'inspecter. Dans le premier cas, Laraïth est juste pendu dans la tour, troisième chaîne à gauche... S'ils recherchent la Porte de son Royaume, c'est simple : elle se situe dans le puits, à une centaine de mètres de profondeur, creusée à même la paroi : Une petite double porte d'Empyrium, sur laquelle l'Assyrien a tracé, au sang de ses victimes, le symbole de Samael (le même que celui que les PJ ont vu sur la tour). C'est ce symbole qui empêche les créatures de trouver la porte : leur esprit se refuse à le voir.

Une fois les portes franchies, les PJ traversent un long couloir de ténèbres, pour déboucher dans une grande pièce heptagonale (sept cotés), dont le décorum est un mélange entre le Dédale Intérieur (pour l'aspect lugubre et les matériaux), une cathédrale et un laboratoire d'Alchimiste. Des traces de luttes sont visibles et des corps de créatures plus bizarres les unes que les autres, ainsi que des pillards (voir plus bas) jonchent le sol. Les pièces attenantes sont du même acabit : l'ensemble fait penser tantôt à un musée, tantôt à une bibliothèque, et souvent au lieu d'étude d'une créature géniale. Des cartes, des plans d'objets, sont accrochés aux murs. La plupart des ouvrages présents ici sont écrits dans des langues extra-terrestres. Les autres sont de la main d'éveillés de toutes époques et de toutes nationalités. Un peu partout, des traces du pillage récent : des objets, des livres, manquent sur les rayonnages. Malheureusement pour les PJ, il semble que les voleurs

cherchaient la même chose qu'eux.

Bref, c'est ici que les créatures rencontrées par les PJ pourront être très utiles. En effet, elles ont été conçues par Laraïth pour l'aider dans ses recherches. Si les PJ ne pensent pas à leur demander de l'aide, c'est elles qui viendront à eux : c'est ici leur domaine, et ils peuvent trouver ce que cherchent les PJ... en échange de la libération de leur maître... Les PJ, cette fois n'ont guère le choix. Dès qu'ils auront ramené l'Acadien, mort ou vivant, les « choses » se mettront à leur service (après tout, ils sont des représentants de la Grande Race). Les informations qu'ils peuvent trouver sur Yetoth et la Sixième Tour figurent sur l'aide de jeu correspondante.

Jadis, le Monarque régnait sur l'univers à partir de la capitale primordiale des réalités : la splendide cité de Symbolum, dont la localisation a depuis longtemps été perdue. Celle-ci, au-delà de toute imagination, étaient défendue par les légions de Samael, et gardée par sept tours capables d'apparaître du néant en cas de menace. La sixième de ces tours s'élevait au-delà du Yetoth, le grand océan de vie, sur une île errante d'Empyrée...

Elle proviennent d'une série de vieux grimoires en latin intitulés « Encyclopedia Onirica », écrite au XII^{ème} siècle par un mystérieux groupe d'Eveillés humains anonyme, dont ils découvrent les premiers tomes dans le sac d'un des voleurs. Malheureusement, les plus importants, ceux concernant la localisation de la Sixième Tour, semblent avoir été emportés.

LES PILLARDS

En étudiant les « corps » des pillards, évidemment des kalophènes, les PJ en arrivent à la constatation suivante : Les Ames sont atrocement mutilées. A la connaissance des PJ, il est impossible de tuer une âme ainsi sans un puissant rituel ou une faculté magique redoutable. L'Assyrien doit probablement posséder l'un ou l'autre. Heureusement, il reste un survivant qui, dans un dernier souffle, et sous condition qu'il jurent de libérer sa sœur y étant enfermé, acceptera de leur révéler la localisation de la cachette où les kalophènes sont endormis... et où doit s'accomplir le rituel permettant le passage des grimoires d'une réalité à l'autre : à l'intérieur de la crypte du sulfureux poète Teodor Zebnek, dans le cimetière de St Iena, à l'est de la Vieille Ville.

A LA RECHERCHE DE YETOTH

Les PJ savent maintenant ce qu'ils cherchent : une île dérivant sur un océan. Reste à la trouver. En tout cas, ils savent par où commencer : chez les kalophènes.

Les PJ doivent donc rebrousser chemin jusqu'à l'endroit de leur entrée dans le Songe, et retrouver la voie

menant à leurs rêves. Vous pouvez éluder, ou intégrer ici des éléments de votre composition.

Une fois de retour dans leur réalité, les PJ vont, si ce n'est pas déjà fait, découvrir la disparition de leurs proches (orchestrée par Kalid). Les recherches qu'ils peuvent mener (auprès du voisinage, de proches, etc.) leur apprennent seulement que les assaillants, nombreux et fanatiques, n'ont même pas essayé de se cacher. Ils sont arrivés dans une luxueuse voiture (personne n'a pensé à relever la plaque), et ont disparu comme ils étaient venus. Les témoins sont toutefois formels : un des coupables avait le visage tatoué d'un symbole du Synode.

En tout cas, les traces d'effractions sont bien visibles. Sur les lieux de l'enlèvement, un PJ pourra retrouver un message lapidaire, d'une écriture qu'il ne connaît que trop bien(celle de Svénia) : « Mettez fin à votre quête ».

LA CRYPTÉ DE ZEBNEK

Le cimetière de St Iena est isolé de la Vieille Ville, entouré d'un vieux mur et plein de vieilles tombes. L'herbe pousse entre les pavés soulevés par les racines d'arbres centenaires. La mousse recouvre les stèles érodées et le lierre s'accroche au fer rouillé des grilles.

La Crypte de Zebnek est la plus grande de toute. C'est un petit bâtiment, surchargé d'art gothique, de trois mètres sur trois. Sa porte métallique est fermée, mais de la poussière de rouille, au sol, permettent de définir que les vieux gonds ont servi récemment. Elle s'ouvre, dans un grincement puissant, sur un escalier faiblement éclairé par quelques bougies posées à même les marches. En bas, un tombeau. Huit cercueils occupent des alcôves murales, alors que le gisant à l'effigie du poète est renversé. Le fond du tombeau, vide, est percé vers une pièce inférieure d'où émane une forte chaleur et des gémissements. Une échelle permet de descendre.

En bas, les PJ découvrent un spectacle étonnant. Le long des quatre murs ont été installés des bureaux de fortune, où sont enchaînés une dizaine de kalophènes, en transe, occupés à recopier ce qui semble être les pages des grimoires qu'ils recherchent. L'un d'entre eux est mort durant l'effort, le visage crispé par la douleur, et son corps a déjà commencé à pourrir.

Malheureusement pour les PJ, leur intrusion a attiré l'attention d'un des enfants de Kalid, qui va investir le cadavre pour les affronter directement. Isolez un de vos joueurs, et expliquez lui que son perso remarque soudain un détail sur le visage du mort : une tache vient d'apparaître, qui commence immédiatement à s'étendre. Il faut quelques secondes seulement au PJ pour comprendre qu'il s'agit d'une tache de Noirceur, et que quelque chose se passe. Il dispose de 2 tours pour réagir, avant que le corps ne s'anime, prit de compulsion. Dans un craquement horrible, sa peau, ne pouvant supporter la puissance de l'entité l'investissant,

se déchire et se craquelle de manière horrible, alors que ses membres commencent à leur tour à Noircir, puis ses yeux qui deviennent comme deux billes d'ébène. La créature fait céder la chaîne qui la retient avec une facilité déconcertante et attaque.

Enfant de Kalid

Facteur de terreur : 9

Initiative : +9 / 16

Attaque : +8 / 15

Défense : +8 / 15

Dégâts : +8

Furtivité : +3 / 10

Vigilance : +7 / 14

Seuils de blessure : 15-16 ; 17-18 ; 19-20 ; 21-22 ; 23+

Laissez les joueurs vivre leur instant de bravoure à leur manière : favorisez les actions d'éclats autant que les idées rocambolesques. Si vraiment ils ne s'en sortent pas, faites intervenir une de ces mystérieuses créatures d'Empyrium dont parle la presse depuis quelque temps, et donnez dans le grandiose. Si, au contraire, ils sont trop faciles, ajoutez quelques kalophènes défendant la planque secrète.

Finalement l'adversité est vaincue et les PJ peuvent reprendre leurs recherches : ils trouveront ce qu'il cherchent, après étude des documents retranscrits, sous la forme d'un jeu de symboles de passage permettant d'accéder à l'antique port Yetothien d'Almaro.

S'ils respectent leur parole, les PJ pourront également libérer la seule femme présente ici, sans aucun doute la sœur du kalophène auquel ils avaient promis quelque-chose...

ALMARO

Les PJ surgissent à Almaro par une petite venelle, débouchant sur une large voie courant jusqu'à l'océan. Là, après tous les cauchemars qu'ils viennent d'endurer, c'est une vision inouïe et magnifique : la ville est assez petite et vide d'habitants, mais semble avoir été épargnée par les ravages des éons passés. Ses maisons de pierres noires, bâties à la façon d'une port oriental, se chevauchent et s'entremêlent. Sur ses terrasses, d'anciens et imposants appareils, ressemblant à des outils astronomiques, sont encore fonctionnels. Des dômes cristallins renvoient la lumière d'un phare colossal, dominant la crique de sa hauteur vertigineuse. Dans le dos des PJ, la cité s'achève au pied d'une falaise, dont la paroi est équipée d'un système de monte-charge impressionnant. Et enfin, face à eux, s'étend le Yetoth, l'Océan des Possibilités, composé non pas d'eau mais d'une énergie chromatique et fluctuante aux remous apaisants.

S'avancant sur celle-ci, un petit ponton rocheux, où est encore amarré un engin, plus proche d'un petit sous-marin que d'un bateau, semblant les attendre.

Quelques instants seulement après leur arriv  , les PJ

sont h  l  s par une voix dont le propri  taire ne tarde pas    se manifester : il s'agit d'un vieillard, v  tu    la fa  on d'un loup de mer. Il est maigre    faire peur, mais les muscles courant sous sa peau paraissent robustes. Une barbe puissante entoure une bouche   dent  e et rieuse. « H  , moussaillons, si vous saviez combien je suis content de voir   me qui vive ici ! » commence-t-il.

Il dit s'appeler Filibert, et avoir d  barqu   dans ce monde bizarre voil   des si  cles, apr  s une nuit trop arros  e du c  t   des cara  bes, et arpenter la « Grande Mer » depuis Jadis, il avait un compagnon, mais celui-ci avait   t   enlev   par une des dangereuses cr  atures des profondeurs.

Pour lui, la Grande Mer est magique, car capable d'engendrer des ph  nom  nes improbables. Il l'a d  j   vu plus d'une fois se mettre    bouillonner, comme prise d'un malaise soudain, pour finalement recracher une esp  ce nouvelle de ses entrailles.

L'esquif qu'ils aper  oivent et le sien. En tout cas, elle lui appartient depuis qu'il l'a d  couverte d  rivant au large d'Almaro. Dot  e d'un   trange moteur, elle file bon train et permet m  me de plonger sous ce qu'il nomme « l'Ether ».

Filibert ne conna  t pas le nom de Yetoth, mais a d  j   vu,    de nombreuses reprises, une   le d  rivante. Il s'en m  fie, car les eaux l'entourant grouillent toujours de bestioles mortelles. La trouver est assez facile : elle suit le m  me circuit depuis toujours. Un circuit que Filibert a appris    conna  tre pour mieux l'  viter...

GAMOTH

Le voyage jusqu'   l'  le prendra une demi-journ  e (le double si les PJ d  cident de se passer de l'aide du marin). L'int  rieur de l'appareil est   tonnant mais confortable : des fauteuils souples, un large hublot. La navigation s'effectue tant  t    la voile, tant  t par un syst  me d'h  lices activ  es en d  pla  ant alternativement deux leviers du poste de pilotage.

Finalement, la petite   quipe arrivera en vue l'  le. Ou plut  t, de la machine. En effet, l'  le appara  t comme une esp  ce d'assemblage m  canique. Lorsque le navire s'approche suffisamment pr  s, les PJ commencent    distinguer des chemin  es sur la surface, crachant une fum  e noire. Finalement, il devient clair qu'ils sont en face d'un gigantesque Tyran dont seul l'  chine   merge de l'Ether. Toutefois, aucune tour ne pointe nulle part.

Alors qu'ils approchent du « rivage », la mer autour d'eux se fait plus sombre, et les PJ ont parfois l'impression d'y voir passer des formes. Bient  t, des raclements sinistres se font entendre sur la coque, qui ne tarde pas    tanguer, puis    ralentir jusqu'   l'arr  t complet. L'  nergie commence alors    s'agiter, comme sous l'effet d'un tourbillon dont le navire serait le centre, et qui petit    petit s'enfonce dans le siphon jusqu'   toucher le sol. Ou du moins c'est ce que pensent d'abord les PJ, avant de

se rendre compte que leur vaisseau vient de se poser sur un plateau d'Empyrium, et qu'en face de eux, le visage du Tyran occupant tout l'horizon, les fixe. Laissez les joueurs réagir à leur guise. De toute façon, au bout d'un temps, l'énergie recommence à monter, et le bateau à avancer, de plus en plus vite, jusqu'au rivage. C'est à l'instant où il touche le sol, que la Sixième Tour surgit, littéralement, de l'île. Comme si elle se construisait sous leurs yeux, étages après étage, selon un mécanisme dément de perfection et parfaitement dément. Des blocs de murs surgissent ici, bientôt surplombés de tours. Une facade pousse en une fraction de seconde ou se trouvait un simple muret. Le manège semble ne jamais avoir de fin, alors que sous les yeux des PJ apparaît progressivement une tour de défense digne de la Capitale des réalités, haute de plusieurs kilomètres, si colossale, redoutable et splendide que sa seule vue impose un jet de santé mentale à -6. A peine finit-elle de « pousser » qu'au travers sa porte un hurlement bestial, celui d'un Tyran, sans commune mesure avec tout ce qu'on déjà entendu les PJ, retentit. Il est si puissant qu'ils sont assourdis pour les 5 prochaines minutes. Le souffle de Gamoth est si fort qu'ils le sentent dans les vibrations du sol, parfois noyé sous le choc du monstre heurtant de toutes ses forces la porte de sa prison.

A partir de là, les PJ vont probablement rechercher le moyen de libérer Gamoth. La porte, bien trop grande pour être poussée par un mortel, est fermée par deux puissantes barres, terminées de chaque côté par un système qu'il est possible de manœuvrer à l'aide de deux petits leviers, conçus pour des créatures de leur taille, situées de part et d'autre des battants. Ce faisant, les barres coulisent, et la porte cède face à la furie du Tyran. Les PJ se retrouvent face à face avec une abomination telle que leur esprit n'en peut supporter la vision. Alors qu'un dernier hurlement déchire leurs tympans, ils sentent leur conscience vaciller. A la folie, leur instinct préfère le noir... Ils perdent connaissance.

FINAL

Les PJ se réveillent brusquement dans la réalité physique, où ils se sentent comme aspirés par les mots d'un puissant rituel. Autour d'eux, une véritable marée de kalophène, frénétiques, psalmodient le non de leur reine noire, Svénia / Kalid, se tenant au dessus d'eux au centre de sa cathédrale lugubre où, jadis, elle avait subi l'assaut du Troisième Iris. Les PJ sont enchaînés sur une dalle cérémonielle, groggy, et s'apprêtant visiblement à être sacrifiés d'une façon ou d'une autre. Leurs proches disparus sont à leurs côtés, ainsi que les personnages rencontrés à l'Illusio. Zakaria est enchaîné sur une espèce de chaise électrique, au milieu d'eux. Règne une chaleur dingue, encore amplifiée par les centaines de cierges qui éclairent les lieux mais parvenant à peine à s'imposer aux ténèbres épaisses.

Alors qu'ils n'ont même pas récupéré tous leurs sens, submergés par le chaos de cette ambiance démentielle, Svénia saisit un des PJ par le col, lui lèche le visage,

avant d'éructer « J'ai trouver ces maudits mages, et j'ai éliminé tous mes ennemis. L'œil de Gorsha est à ma merci. Jamais je ne vous laisserai entraver ma route. Jamais je ne vous laisserai libérer ce Tyran de pacotille ! » La foule hurle, en liesse.

C'est durant un des moments d'euphorie de Svénia qu'un des personnages remarque un signe de Zakaria, qui profite du chaos pour lui faire glisser un objet : le Cor des Dendrites... Ou plutôt, UN Cor des Dendrites, très subtilement différent de celui offert par Shom, et bel et bien matériel ! Bien qu'il soit pour l'instant totalement inutile, le regard de l'Avatar en dit long : quelque chose va se produire, et il faudra être près.

Et effectivement : presque immédiatement, un grondement sourd se fait entendre, comme les prémices d'un tremblement de terre. Toutes les personnes présentes se sentent soudain mal à l'aise, alors que la barrière des réalités commencent à plier sous les coups de boutoir d'un Gamoth déchaîné. Rapidement, l'édifice menace de s'effondrer. La perception des personnages se trouble, alors qu'ils commencent à distinguer en « surimpression » des éléments du Dédale Intérieur, comme si la fureur du Tyran était si terrible qu'elle avait le pouvoir de fusionner les deux dimensions ! Zakaria pousse alors un hurlement de rage, et brisant ses chaînes avec un force dont personne ne l'aurait cru capable, se jette sur Svénia. C'est un signal : le moment d'agir.

Là, plusieurs finals possibles : soit les PJ utilisent le Cor, et les Dendrites ne tarderont pas à se manifester, soit ils ne le font pas, et Gamoth fera s'effondrer toute cette partie de l'hypogée jusqu'à ce que Svénia périsse et qu'il puisse affronter Kalid dans le Dédale. De toute façon, donnez dans l'apocalyptique : la fusion contre nature qu'entraîne la frénésie de Gamoth peut avoir de nombreuses conséquences : déclencher des incendies, attirer des Autres charognards, emballer toutes les machines, etc.

RECOMPENSES

L'idéal est de distribuer les points d'expérience séance par séance. 2 à 4 points, selon la prestation des joueurs, devraient suffire. A la fin de chaque chapitre, chaque joueur recevra un bonus supplémentaire de 3 ou 4 points. A la fin de la campagne, les joueurs recevront, en plus, 1 niveau d'éveil grâce à leur contact avec Gamoth. De plus, les personnages possèdent maintenant un artefact redoutable : un Cor d'appel des Dendrites...

LE ROLE D'AVALON

Les PJ peuvent, à n'importe quel moment du scénario, essayer de se rendre à Avalon pour requérir l'aide d'un allié. Jouez la chose normalement : l'allié apportera l'aide qu'il peut, à hauteur de ses compétences, de ses connaissances et de ses envies. S'ils l'appellent à l'aide, la Matriarche elle-même ou un de ses descendants pourront se manifester, sous la forme de rêves symboliques ou éclairant d'une façon ou d'une autre le PJ.

AIDES DE JEU

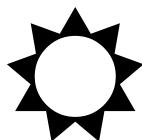
Rejoignez-moi ce soir, au 41 rue Valentinska. Question de vie ou de mort. Possible que vous soyez suivi : utilisez les transports en commun autant que possible. Soyez armés.

Tamin

Le petit incident de ce matin était bien... fâcheux, n'est-ce pas ? La prochaine fois, vous n'aurez pas autant de chance. Cessez immédiatement vos investigations. Dernier avertissement.

Voivode

Jadis, le Monarque régnait sur l'univers à partir de la capitale primordiale des réalités : la splendide cité de Symbolum, dont la localisation a depuis longtemps été perdue. Celle-ci, au-delà de toute imagination, étaient défendue par la légion de Samael, et gardée par sept tours capables d'apparaître du néant en cas de menace. La sixième de ces tours s'élevait au-delà du Yetoth, le grand Océan des Possibles, sur une île errante d'Empyrée...



Prochaine lune, Grenier VI-725

Ô Maître de tous nos Secrets,

C'est un jour funeste que celui où je dois vous annoncer la survie de l'Ennemi Intime, la Noire Abomination du Seigneur des Mensonges dont nous croyions avoir triomphé : Kalid la Traqueuse des Réalités.

Incarnée dans le corps de sa sinistre Prêtresse, mortellement touchée lors de notre précédente bataille, elle régénère actuellement ses forces, veillée par un petit culte de fidèles dont le dossier joint contient les photos.

Une action urgente est plus que recommandée. Si Elle venait à s'éveiller...

Keth

10 janvier

Svénia

11 Janvier

Kundera aux docks (quai 72C7)
Hôpital Promince 21h, entrée 2C

12 janvier

23h30, 18 rue Anenska

13 janvier

12h, M. Dimitri

14 janvier

Svénia

Nouvel épisode sordide dans
l'affaire des morts vivants...

Une nouvelle disparition de cadavre a été recensée ce matin, à la pourtant très protégée morgue Synodique de Mundanie. Bien qu'infirmée par les instances officielles, cet information de premier ordre porte à 4 le nombre de corps disparus mystérieusement durant les seuls mois de décembre et janvier. Cette fois, c'est la dépouille d'un paria anonyme, connu sous le code XR-348 par l'administration du Bureau, qui s'est volatilisée durant la nuit du 9 au 10 janvier dernier. Comme d'habitude, l'individu avait été retrouvé violemment assassiné, d'une façon décrite comme « rituelle » par les spécialistes, dans le secteur 7A de l'Hypogée. Quel mystère ce cache-t-il la dessous ? Véritable disparition ou mascarade des autorités pour camoufler une nouvelle et sinistre expérience de l'Axiome ? L'enquête suit son cours.

M. D.
Pour le Zakazan

