



Le Jour où le Soleil s'éteignit

Ce scénario est prévu pour des joueurs de niveau Rialtho. Les joueurs incarnent de puissants archimages, invités par l'un des leurs à une réception afin d'assister à un événement extraordinaire : le Renouveau de l'Astre Solaire. Bien entendu, rien ne se passera comme prévu, et afin de réparer leur bêtise et d'éviter une mort effroyable, il leur faudra faire preuve de ruse et d'obstination.

Une Invitation Festive

Afin de concrétiser un projet depuis longtemps entretenu par les Archimaçes, ceux-ci sont invités à la dernière phase d'une expérience qui devrait ouvrir le monde à de nouvelles perspectives. En effet, après une longue carrière émaillée d'échecs et de catastrophes en tout genre, l'un d'entre eux, **Penthalus le Visionnaire**, et grâce à leurs conseils avisés, est parvenu au seuil d'une expérience permettant de redonner longévité à la souffreteuse étoile qui leur sert de Soleil.

Ils se rendent donc par différents moyens (téléportation, spiradon...) dans une structure archaïque et bizarroïde installée près du Soleil.

La Structure

Mélançe de science et de magie, cette structure sphérique est capable de supporter d'intenses chaleurs comme les froids les plus extrêmes. Sa fabrication a été dirigée par **Sarponark**, aidé en cela par un sandestin. La grande majorité de la structure peut apparaître comme singulière et forcément non humaine. De même, un vaste volume ne semble être là que pour contenir d'imposantes machineries (réalisées par **Ostiliium** sur les indications de **Penthalus**), et leur répartition, leur agencement et les moyens de communication ont été effectués sans recours à la logique humaine. L'ensemble est donc loin d'être pratique et utilitaire comme de simples humains pourraient le concevoir. Certaines machines se retrouvent ainsi exposées au vide spatial (sans qu'un mur ou une séparation visible ne soit perceptible), d'autres parties sont soumises à des températures, des pressions, voire à des liquides ou des gaz qui les rendent inhospitalières pour des être humains.

Seule une petite partie constituée de salles d'arrivée et de travail ainsi que quelques parties techniques peuvent accueillir des êtres humains. Il va sans dire qu'aucun plan n'existe et que seul le sandestin responsable de ce bric-à-brac, c'est-à-dire **Botur**, ou l'un des sandestins convoqués par **Sarponark** pour la construction sont à même de renseigner les curieux.

Comme pourra l'expliquer **Penthalus**, la machinerie imposante doit « compenser la dérive de l'entropie du système par une rétrosynchronicité de l'enchaînement des flux énergétiques dans 7 des 12 dimensions subspatiales. »



Les archimaâges tous présents, le responsable du projet, **Penthalus**, commente avec volubilité son projet et son proche achèvement. Une petite réception est d'ailleurs prévue afin de fêter l'événement. Le sandestin **Botur**, responsable du site et de son entretien, est également présent.

Or donc, dans un premier temps tout se passe comme prévu. À la mise en marche des machines, un bourdonnement singulier s'élève et quelques minutes plus tard, le Soleil s'enfle légèrement retrouvant une teinte ambrée des plus belles avant de passer par un safran des plus éclatant... une douce chaleur envahit les lieux. Un début de panique peut s'amorcer au vu des événements, vite circonscrit par le maâge **Sarponark**, responsable de la construction du site. Ce dernier rassure tout le monde, prétendant même que son œuvre pourrait résister à la disparition du Soleil. Durant ce temps, le maâge **Basel**, spécialiste en ethnologie parapsychique (vie et mœurs des sandestins) est en grande conversation avec le sandestin **Botur**, qu'il a lié par contrat. Ce dernier demande une libération de son floc. Ce à quoi le maâgicien ne peut qu'acquiescer, son contrat étant rempli. Un refus pourrait convoquer un daihak et faire subir un contrat d'indenture à un archimaâge, le liant au service d'une créature surnaturelle.

Une fois la demande de **Botur** souscrite, ce dernier disparaît. Dans les minutes qui suivent, le Soleil diminue jusqu'à revenir à un vermillon des plus sombre et s'éteint. Laissant les PJ dans l'affolement le plus complet.

Les machines ont cessé de fonctionner, un léger froid commence à s'insinuer dans la structure. Le maâge **Ostiliium** peut alors expliquer que le système de maintenance était directement relié à **Botur** et ce dernier disparaissant, la structure va progressivement s'arrêter. Un sandestin quelconque peut se charger de remettre en route toute la structure, cependant, la remise en marche des machines ne permet pas un retour du Soleil ! D'ailleurs, son extinction a plongé l'ensemble de la structure dans une faible clarté, seulement éclairée par des étoiles.

À partir de ce moment les joueurs peuvent au choix :

- ☞ rester sur place afin de parvenir à trouver une solution au problème. C'est le choix le plus raisonnable, parce que le problème à résoudre trouve sa cause ici, et que la fuite n'arrangera rien. Cependant, vous vous priverez, cher MJ, d'un interlude récréatif si vous ne forcez la main à vos joueurs pour passer à la deuxième solution...
- ☞ repartir dans leur domaine respectif ou dans tout autre retraite préparée par avance dans un cas comme celui-ci, soit par lâcheté (après tout, le véritable responsable est **Penthalus** ou quiconque ayant actionné la machine), soit par besoin (prendre du matériel, des grimoires...).

Quelques événements aptes à occuper les oisifs qui ne se sentent en rien concernés par les événements et préférant une fuite vaine devant les malheurs du monde :

- ☞ Affolement de la domesticité rendant caduque toute forme de service pour lesquels elles sont grassement payées en temps normal.
- ☞ Demande d'aide de la part de familiers ou de connaissances.
- ☞ Menace de la part de populations superstitieuses ou de créatures féroces autrefois tenues coites par la lumière solaire. Ces mécontentements sont plutôt sources d'agacement que de véritables ennuis.
- ☞ Admonestations et menaces beaucoup plus explicites de la part de confrères, connus ou inconnus, ayant eut vent de la maladroite bévue. Ces menaces peuvent même faire l'objet de manœuvres coercitives visant à enlever aux PJ une partie de leur puissance, de leurs propriétés ou de leur vie.
- ☞ Refus d'obéissance de la part de créatures maâgiques (généralement de sandestins) arguant du fait que la disparition du Soleil ne devrait précéder que de peu de temps la mort des archimaâges, rendant par là même toute continuation ou ouverture de contrat comme nulle et non avenue. Les



archimaçes ont tous une retenue de 1 pour les tentatives de persuasion avec des sandestins.

œ Des créatures démoniaques envahissent les propriétés des archimaçes, mettant tout sens dessus dessous, avant de s'en prendre à leur intégrité physique. Un crescendo dramatique s'effectuera lors de ces rencontres. Les entités démoniaques se révélant de plus en plus hostiles au fur et à mesure des incursions. Cette invasion hors normes de la part des mondes d'en-dessous devrait tout de même apparaître comme sortant de l'ordinaire, et donc, les amener à réfléchir sur le phénomène.

Le Nœud du Problème

Si l'idée de nos archimaçes était effectivement bonne, ils se sont malheureusement heurtés à plus fort parti. Un démon du nom de **Fralath** a eu vent des intentions de ce collègue d'archimaçes. Or, il est une prédiction vivace dans les mondes infernaux que la disparition du Soleil entraînerait une invasion de la Terre Mourante par les habitants des mondes d'en-dessous. Ce démon eut alors l'idée de provoquer cet événement à l'insu des archimaçes. Prenant la forme de l'archimaçe **Penthalus**, il a tout d'abord octroyé quelques heures de repos pour ses bons et loyaux services au sandestin **Botur**. Puis il a mis en œuvre le sabotage de la machine afin, non plus de raviver le Soleil mais de provoquer son extinction !

QUELQUES PISTES SOUMISES À LA SAGACITÉ DES JOUEURS

Un interrogatoire habile peut amener à délier le fil de l'intrigue. Mais pour cela il faut tout d'abord ré-invoker le sandestin **Botur**. Soit en usant d'une journée de travail dans un laboratoire équipé (heureusement c'est le cas sur le site des expériences solaires – voir page 87 de *Dying Earth*), soit en usant d'un autre sandestin qui servira d'intercesseur afin d'amener le récalcitrant à portée

de réponse des archimaçes. Il lui faudra alors « se rendre sur La, tirer sur, ce qui est pour vous, la queue de dix mille sandestins et identifier parmi les cris celui de Botur. » (Voir Rialtho le merveilleux ed J'ai Lu p).

Le sandestin **Botur** se révélera d'une affabilité conciliante d'autant plus qu'aucun floc n'est à disposition des archimaçes. Dans le cas contraire, il commencera à faire montre d'une morçue agressive avant de passer aux supplications pleurnichardes. Ces explications sont claires, il a en tout point suivi les instructions qui lui ont été données. Si des questions lui sont posées dans ce sens, il confirmera une absence de quelques heures mais soulignera que c'était sous les ordres de son maître ! Bien entendu, ce dernier n'a aucun souvenir de tels faits. Les autres questions permettront de mieux cerner la personnalité de l'imposteur. Le sandestin avouera qu'une aura démoniaque (d'ailleurs caractéristique d'un vert 10-18, originaire de Lan Tso selon l'almanach de Thrump) émanait alors du maçicien ; il prit cependant ceci pour une nouvelle forme de coercition l'amenant à accepter sans rechigner sa nouvelle tâche.

Dans le cas peu probable où les PJ font montre d'une telle maladresse que l'invocation ou le recours au sandestin soit impossible, il leur faudra alors trouver une autre solution : la visite de La par des êtres humains est impossible, le temps et l'espace y sont déformés à un point qui serait fatal pour une morphologie humaine.

Dans le cas, où ils souhaiteraient user de leurs pouvoirs afin de remettre le sandestin **Botur** à sa tâche initiale et lui ordonner de rectifier la machinerie, celui-ci en serait bien incapable. Les modifications effectuées par le démon ont considérablement entaché le fonctionnement de l'étrange mécanique bien au-delà de ses misérables compétences.

Il paraît alors évident que les archimaçes devront effectuer un voyage dans les mondes d'en-dessous grimés en démon où s'en remettre à une invocation démoniaque pour parvenir à leurs fins.



Voyage dans les Mondes d'En-Dessous

Il est une notion évidente à retenir : les mondes infernaux ne sont pas particulièrement réputés pour leur hospitalité. Aussi afin de pallier aux différentes sources d'hostilité, le mage **Percipelis** peut proposer d'habiles grimaçes qui feront passer chacun des mages pour des êtres d'une engeance démoniaque méconnue mais néanmoins assez féroce pour éloigner toute menace.

Il y aura peut-être des joueurs pour envoyer un sandestin dans les mondes d'en-dessous à la recherche de **Fralath**. Il conviendrait de rappeler à ces opportunistes chicaneurs qu'aucun sandestin ne serait capable de ramener un démon contre son gré. Et il y a fort à parier que ce démon ne consente aucune entrevue à ses dernières victimes.

Les PJ, par un habile artifice, comme une demande directe à un sandestin de les amener à proximité de **Fralath**, parviennent dans le plan infernal du nom de Lan Tso. Si les PJ ne sont pas nécessairement soucieux des détails de leurs demandes, le sandestin leur indiquera une vague direction. Si au contraire, et comme il se doit pour des archimaçes soucieux de leurs prérogatives, ils donnent suffisamment de précisions sur leur destination, ils se retrouvent dans la même situation, à ceci près que le sandestin leur annonce que leur cible est en train de bouger et indiquera alors d'un geste nonchalant une vague direction. Afin de ne point se faire remarquer, les archimaçes devraient dûment raisonner l'usage de la magie.

Une autre possibilité serait de faire appel aux compétences de l'archimaçe **Valçan**. Dans ce cas, les aventureux voyageurs se retrouveront dans la même situation que ci dessous.

Le Monde d'En-Dessous du Nom de Lan Tso

Les archimaçes se retrouvent dans la semi-obscurité de marécages putrides hantés d'horreurs aquatiques suintantes de malignité. La seule source de lumière provient d'algues phosphorescentes dans des flaques d'eau croupie. Des cohortes de soldats aux visages de crapaud bouffis et caparaçonnées d'armures chitineuses arpentent ces étendues obscures sur des pontons d'acier. Elles escortent d'impressionnantes machines dédiées à la guerre qui se prépare à la « surface ». Tout démon errant sans but, comme cela risque d'être le cas pour les PJ, se voit automatiquement intégré aux bêtes de somme trimant sous le charroi des machines démoniaques. Les convois empruntent des belvédères métalliques les emmenant vers des hauteurs vertigineuses. Là, une cité, véritable toile d'araignée aux poutrelles et câbles métalliques, s'étend dans un espace sans fond, ni plafond. Des appontements accueillent les troupes et le matériel, les expédiant à travers des déchirures irisées, portails donnant sur des fosses abyssales ou des grottes insondables disséminées sur Terre : l'invasion a commencé.

Un sandestin peut les renseigner plus précisément et pour cause : **Fralath** est emprisonné en plein centre de la cité dans une sphère d'énergie, bien en vue, avec un petit démon bourreau qui rend sa détention extrêmement douloureuse. Entre deux couinements de douleur, ils apprendront que ses maîtres l'ont durement châtié pour avoir provoquer une catastrophe que les stratèges démoniaques ne pensaient pas aussi proche. L'invasion s'effectue dans un chaos indescriptible accentué par les inimitiés qui existent entre les différentes races de démons et leurs maîtres. Une discussion finement menée, amènera **Fralath** à révéler les détails de son intervention et la possibilité d'intervenir le processus.



La Possibilité d'une Odyssée

L'épisode concernant le voyage dans le monde d'en dessous peut-être tout aussi récréatif que rebutant, tout dépend de nombreux facteurs dont le temps restant et l'enthousiasme des joueurs ne sont pas les moindres. Afin que l'amusement dont vous vous étiez satisfait à ce moment précis ne tourne à une angoissante frustration, je vous propose la possibilité de réduire ou d'augmenter l'odyssée infernale de vos archimaçes.

Réduire l'odyssée est d'une simplicité enfantine. Elle peut même donner lieu à un épisode burlesque : le sandestin proposera une arrivée plus ou moins proche de la cible, à savoir le démon **Ftalath**. Bien entendu, ce degré de précision ne pourrait que mettre la puce à l'oreille de vos aventuriers. Laissez-les alors discuter des termes implicites du contrat. Puis par l'entremise de ce sandestin, transportez-les directement dans la prison de **Ftalath**. Ce dernier, tentera de leur faire subir mille avanies de son cru entre ses crises de générosité. Durant celles-ci, au contraire, il se répandra en excuses éplorées pour tout le mal qu'il leur a fait... À ce moment, les archimaçes grimés seront la mire de tous les regards de la place. Et tout comportement ou paroles suspects attireront l'attention des démons gardiens. Ils pourront aussi proposer à **Ftalath** des explications contre la destruction de son bourreau (réussite automatique de la persuasion, mais la destruction du démon bourreau n'est pas une mince affaire).

Allonger la durée de l'odyssée est plus complexe, mais néanmoins possible : les archimaçes se trouvent alors plus loin dans le dédale des mondes d'en dessous.

La poursuite peut commencer dans un palais labyrinthique, où le personnel démoniaque pourrait s'étonner de leur présence en ces lieux et, soit les chasser, soit les assigner à des tâches ingrates ; comme récupérer les vertigineuses murailles de la forteresse souillées par les déjections de stryçes et autres entités

démoniaques volantes ou encore servir de sacrifiés pour une quelconque cérémonie.

Ils peuvent se faire capturer dans les marais pour servir de bêtes de somme pour les machines infernales qui serviront à la destruction de la terre, ou tomber sur un serçent recruteur qui les assignera à une légion démoniaque !

Enfin, l'arrivée en ville peut donner lieu à une véritable tentative d'infiltration s'ils n'ont pas été recrutés (ou qu'ils ont déserté) dans les marais. Seuls les membres d'une légion sont admis dans la cité et sont automatiquement envoyés dans leurs cantonnements (il faut alors échapper au çarde-chiourme démoniaque) ou directement dirigés vers les plateformes de téléportation vers la Terre (ils auront alors la chance de passer sur la place, près de la prison de **Ftalath**).

Le Voyage Temporel

Une autre solution consisterait à effectuer un voyage dans le temps afin de revenir suffisamment tôt dans le passé pour empêcher les actes ayant conduit à cette catastrophe. Ceci est tout à fait possible mais se heurte à deux oppositions de taille.

La première est un simple problème de contexte. Il leur faut savoir quand ils doivent exactement se rendre. Sachant que les sandestins ont une perception toute relative du temps, ils risquent fort d'être en avance ou pire encore en retard. Ils doivent ensuite déterminer ce qu'ils doivent mais surtout ce qu'ils ne doivent pas faire, afin d'éviter une catastrophe.

La deuxième est la loi de l'équilibre rétroactif. Cette loi simple énonce un banal aphorisme : ce qui a été fait, a été fait ! En clair, tout acte effectué par une personne remontant dans le temps, a effectivement été effectué par cette personne, et notre présent est le résultat de cette intervention ! Donc, un voyage dans le passé par nos archimaçes n'entraînera aucune modification de l'état



présent. Qu'en est-il des paradoxes temporels suggérés par quelques philosophes en mal de sensations ? Ce ne sont que billevesées et fariboles.

Des joueurs perspicaces pourront éventuellement se servir de ces deux principes afin d'arriver à la création dans le passé d'un mécanisme de sécurité permettant une rétro-activation de la machine afin de faire revenir l'astre solaire à un niveau d'intensité initial ou un dispositif piégeant le démon à la fin de son acte de sabotage. Le retour au présent permettrait alors soit d'enclencher le mécanisme soit de forcer le démon à un retour à la normalité.

Alternatives Rolistiques Déraisonnables

De véritables archimaâges ne se laisseront pas impressionner par la disparition d'une étoile, fut-elle leur propre étoile. Deux réflexes normaux risquent de vous surprendre.

Le premier est une défiance, toute naturelle, sur la subite catastrophe de leur expérimentation. Et le corollaire en découlant est une dénégation, tout d'abord de la catastrophe elle-même (lors de cette partie **Penthalus** argua qu'il était tout à fait normal que le Soleil s'éteigne : c'était la nuit ! « à 3 heures de l'après-midi ? » Répliquais-je. « *Simple décalage temporel dû à l'expérience...* » me répondit-il !). Ne vous affolez surtout pas, le personnage de **Tal Itor Kan** leur expliquera les ressorts de la mécanique céleste. Et les protestations de la foule et de leurs collègues les ramèneront à la dure réalité.

En second lieu, ils s'efforceront de rejeter la faute sur l'un d'entre eux. Voici l'occasion d'une réunion en conclave où l'un des PJ sortira certainement amoindri de ce procès expéditif. Toutefois, ils risquent fort de tous se liquer pour désigner un bouc émissaire étranger à leur association. Dès ce moment, tout revient dans l'ordre : les déprédations démoniaques les renverront au scénario

original. Cependant, si vous en éprouvez le besoin, une fausse piste peut-être habilement lancée à ce moment : un archimaâge du conclave, **Urthius le Clairvoyant**, coupable d'un manquement manifeste à l'un des règlements obscurs du conclave s'est vu dépossédé de ses pierres Ioun et renvoyé ! Bien entendu il a juré de se venger.

Enfin, il est possible que vos joueurs fassent preuve d'une imagination débordante. Par exemple, ils peuvent décider de construire un Soleil artificiel... Ne les en empêchez pas. Laissez-les se bercer de douces illusions : de toute manière, le scénario les rattrapera assez vite via une invasion par les mondes d'en-dessous.

UNE FAUSSE PISTE

Il est évident que les archimaâges crieront au complot dès les premiers événements (ou dès les premières accusations à leur rencontre). Mais qui pourrait faire un bon coupable ? La recherche de la vérité n'étant peut-être pas leur priorité, un bouc émissaire serait salutaire. Et justement, l'un de leurs confrères a été banni de leur association (après avoir été dépouillé de ses pierres ioun et artefact thaumaturgique) suite à un manquement grave au second alinéa du cinquième article de leur constitution (n'entrons pas dans les détails, la faute a été dûment reconnue et enregistrée, restons-en là !).

La catastrophe est certainement de son fait. **Mu** par un odieux esprit de vengeance – injustifié qui plus est ; la faute était réelle et le châtement appliqué avec miséricorde...

... Certes, le bannissement dans les marais de Canopus apparaît comme superfétatoire au châtement lui-même, mais le crime était réel !

Mu par un odieux esprit de vengeance, disais-je, il a évidemment cherché à nuire à ses anciens, mais néanmoins estimés, collègues. Ce qui démontre bien sa malveillance et l'équité de son jugement. Et l'affliger du sort du *Sempiternel*



Hoquet en sus de sa peine n'était pas excessif comme l'ont supputé certains membres de l'association... Suivez mon regard !

En Définitive

Une fois le coupable identifié: le démon **Ftalath**, la solution trouvée, voyage temporel ou dimensionnel, et mise en place, il ne restera plus aux archimaçes que redonner une vie chétive au Soleil. Bien entendu, la résurrection de l'astre solaire ne passe pas inaperçue. Un commando démoniaque, voire même une légion, tente une ultime action martiale envers la plateforme des maçes. Le final sera bien entendu apocalyptique, les archimaçes préparant la destruction de leur structure expérimentale afin que les démons ne puissent recommencer leur sabotage, pendant que plusieurs de leurs collègues tentent d'arrêter les myrmidons de Lan Tso grâce à leurs sortilèges. Finalement, la plateforme sombrera dans un Soleil purpurin, la promettant à une destruction certaine.

Seconds Rôles

FTALATH, LE DÉMON

Un être chitineux, d'un gris maladif, au corps mince tout en longueur. Son orifice buccal est orné de deux paires de mandibules qui lui donnent une voix chuintante. Pour son arrogance et ses méfaits, il a été condamné à être torturé jusqu'à la fin des temps (qui est relativement proche si tout se passe comme l'ont prévu les généraux des mondes d'en-dessous) par un démon bourreau. Afin que tous prennent la mesure de son châtiment, il est enfermé dans une bulle d'énergie sur la place centrale de la cité. Cette bulle empêche toute entrée ou sortie de démon.

Persuasion 1,5~ / Rebuffade ~ / Attaque 0,5~ / Défense ~ / Santé ~ / Magie 2~

DÉMONS GARDIENS

Des monstres à la carrure imposante, hybrides bâclés entre un bœuf et un tatou. Ils sont recouverts d'une carapace de cuir articulée que surmonte une tête bovine dépourvue de corne. Leurs deux paires de bras sont un avantage incontestable pour maîtriser des adversaires. Ce sont les responsables des prisons démoniaques et remettront à leur place toute entité se montrant un peu trop curieuse ou familière avec l'un de leurs pensionnaires.

Persuasion 0,5~ / Rebuffade ~ / Attaque ~ / Défense 2~ / Santé 2~ / Magie ~

DÉMON BOURREAU

Cette entité psychique se représente par un module lymphatique de la grosseur d'un point fixé par une ventouse suintante sur l'échine de sa victime, lui faisant tour à tour connaître compassion, générosité, retenue, pitié et autres sentiments exécrables pour un démon. Ce dernier passe donc par des phases imprévisibles de bonté succédant à des accès de rage impuissante. Ses caractéristiques sont sans importance, il faut réussir un jet d'attaque avec un cumul de 5 pour réussir à l'enlever (dans le cas peu probable où les joueurs œuvreraient dans un but charitable envers un démon !). Les inquisiteurs ont un bonus de 1 pour tout acte de persuasion envers un démon soumis à un tel châtiment.

Répliques

« Cessez vos vaines turpitudes casuistiques, elles irritent mon intellect. »

« Qui a éteint la lumière ? »

« S'il y a quelque chose d'obscur ici, c'est votre esprit. »



« Un démon peut-être ? »

« Comment un démon pourrait-il faire preuve de plus d'esprit que les respectés membres de cette association ? »

« Les voyages forment peut-être la jeunesse mais n'entretiennent pas la santé ! »

« Quel déguisement ridicule ! »

« Cet ichor démoniaque est un délice, quelqu'un voudrait ma part ? »

« Je suis las de ces tortures et de ces questions, je vous propose de nous en aller. »

Un Exemple d'Environnement pour Débutants Consciencieux

La description suivante ne vise qu'à fournir une échappatoire au sempiternel conclave d'Ildefonse. Ce dernier existe bien, mais les archimaçes n'en font pas partie. De plus les PNJ proposés, quasiment des pré-tirés, ont des compétences en relation avec le scénario. Ce qui leur permettra de s'y glisser plus facilement

Vous êtes une congrégation d'archimaçes obéissant aux préceptes d'Edilium, disciples de **Phandaal le Grand**. Vous adhérez aux règles de «VIE» (Volonté Immanente d'Edilium), constituées de 18 volumes, plus les addenda (7 recueils de notes et exemples) et les annexes (10 volumes supplémentaires, de commentaires et notes de bas de page). Évidemment, peu d'entre vous peuvent arguer d'en connaître toutes les subtilités. Mais la connaissance infuse des préceptes les plus courants permettent à votre petite communauté de vivre en bonne intelligence.

Vous le savez, d'autres conclaves d'archimaçes, usent de vils succédanés basés sur les écrits de **Phandaal**. De l'avis général, et du votre en particulier, il s'aït là de versions tronquées et donc erronées. Ce résultat d'une déplorable démaçogie met à la portée du premier ambitieux ou prétentieux venu la noble condition d'archimaçe. Le laxisme qu'elles engendrent n'a pas manqué de clairsemer vos rangs : les personnes de moindre valeur ou à la moralité douteuse voient par là un moyen d'assouvir leur passion ou leur soif de pouvoir avec l'agrément de leurs pairs ! Dans ces conditions, votre association est empreinte d'une honorabilité qui manque à beaucoup d'autres, et vous vous considérez tous comme faisant partie d'un éminent cercle de respectables personnalités.

Voici une liste des membres de la congrégation de maçiciens. Les caractéristiques sont fournies à titre purement indicatif de manière à obtenir des personnages pré-tirés. Les spécialisations et styles sont, cependant, obligatoires, afin de garder une cohérence au scénario. Les autres styles sont laissés à l'appréciation des joueurs.

Penthalus le Visionnaire. Spécialisation maçique: flux énergétique, style visionnaire. Instigateur du présent projet. Ses connaissances lui ont permis de mettre en œuvre une machinerie capable de régénérer la puissance de l'astre solaire. Les nombreuses catastrophes qu'il a déjà causées n'entament en rien son optimisme.

Persuasion 12 / Rebuffade 8 / Attaque 5 / Défense 7 / Santé 8 / Maçie 20

Sarponark l'Édificateur. Spécialisation maçique: architecture non euclidienne, style studieux. Maître d'œuvre de l'in vraisemblable structure qui accueille les travaux de **Penthalus**. Beaucoup plus circonspect que ce dernier, il fait preuve d'un sang-froid étonnant en toute circonstance.

Persuasion 6 / Rebuffade 10 / Attaque 5 / Défense 5 / Santé 6 / Maçie 20

Percipélis le Dandy. Spécialisation maçique: métamorphose, style retors. Il est capable de prendre la forme, l'aura et la psychologie de tout être ou objet.



D'un naturel précieux, il est en perpétuelle confrontation avec ses serviteurs (tous récalcitrants).

Persuasion 11 / Rebuffade 12 / Attaque 6 / Défense 5 / Santé 7 / Magie 20

Basel le Philosophe. Spécialisation magique: ethnologie parapsychique, style curieux. C'est une sommité en ce qui concerne les mœurs des créatures extradimensionnelles (sandestin, démon, etc.). En public, il se révèle être un personnage odieusement pédant (et certains laissent entendre qu'il en va de même en privé!).

Persuasion 12 / Rebuffade 6 / Attaque 10 / Défense 10 / Santé 9 / Magie 20

Valçan le Fantastique. Spécialisation magique: transport dimensionnel. Une personnalité fantasque et sujette à de fréquentes sautes d'humeur.

Persuasion 7 / Rebuffade 8 / Attaque 9 / Défense 8 / Santé 10 / Magie 20

Ostilium le Concis. Spécialisation magique: mécanique. Un petit homme replet d'un naturel ronchon, il a élaboré les machines suivant les spécifications de **Penthalus**.

Persuasion 7 / Rebuffade 10 / Attaque 6 / Défense 6 / Santé 7 / Magie 20

Uldériade l'Advocatis. Un vieillard chenu mais toujours alerte, détenteur d'un savoir incommensurable sur les règles de « VIE ».

Persuasion 10 / Rebuffade 10 / Attaque 5 / Défense 7 / Santé 5 / Magie 21

Karentulos l'Apprenti. Spécialisation magique: inconnue, style curieux. Avatar d'un archimaître disparu, maladroit, en proie à des trous de mémoire par rapport à l'original.

Persuasion 7 / Rebuffade 5 / Attaque 8 / Défense 12 / Santé 10 / Magie 20

Tal Itor Kan l'Astronome. Spécialisation magique: astronomie, style studieux. Ses cheveux blonds sont relevés en toupet et une barbe en collier orne sa mâchoire proéminente. Il paraît toujours un tantinet distant.

Persuasion 9 / Rebuffade 10 / Attaque 8 / Défense 7 / Santé 8 / Magie 20