

LA PORTE DES SERPENTS

OFFRE D'EMPLOI

Tout commence par une offre d'emploi particulièrement nébuleuse mais très bien payée :

Cherche candidat curieux et discret, en bonne santé, disponible immédiatement, aucune qualification requise, pudeur et claustrophobie disqualifiantes.

Contrat à Durée Déterminée : mission de 2 semaines à 2 mois, renouvelable

Localisation : France

Hébergement et restauration inclus

Contraintes : accord de confidentialité, isolement social pendant toute la durée du contrat

Rémunération : 30 000€

La simplicité de l'annonce ferait douter de sa réalité, après tout il pourrait s'agir d'une tentative de hameçonnage, ou pire... Mais le fait que le lien sur Pôle Emploi renvoie vers le site du très rigoureux CNRS semble témoigner de son sérieux.

Vous incarnez des personnages en reconversion professionnelle et sans attache. Une fois votre CV envoyé et vos coordonnées renseignées, vous ne tardez pas à recevoir un appel de **Mlle Blanc**, l'assistante du **professeur Longerac**, qui vous donne rendez-vous au centre de médecine du travail le plus proche.

Après un check-up digne de la NASA on vous conduit dans un bureau aveugle afin de vous faire signer un contrat qui ne vous en apprend guère plus sur le boulot proposé, il est toutefois accompagné d'un accord de confidentialité de 13 pages en police de caractère taille 8 qui vous engage très gravement en cas de violation.

A l'extérieur, un VTC aux vitres teintées vous attend. Un chauffeur taciturne en costume gris vérifie votre identité, récupère votre téléphone et autres appareils connectés (comme prévu dans l'accord de confidentialité) avant de vous inviter à monter.

Quelques heures plus tard (plus ou moins) vous voilà devant la porte d'un manoir de style néogothique.

Mlle Blanc, une petite brune à l'air sévère, vous conduit à votre chambre et vous informe que le repas sera servi à 20h.

Vous rencontrerez alors vos collègues avant de rejoindre, à 7h30 le lendemain matin, le professeur Longerac dans son atelier.

Celui-ci s'excuse de ne pouvoir vous accueillir mais une affaire urgente l'a malheureusement retenue. Il est sûr que vous trouverez de quoi passer une agréable soirée en son absence. Mlle Blanc précise que le professeur a insisté pour vous informer lui-même des détails de votre fonction.



PRESENTATIONS

A l'heure dite, vous voilà attablés dans la salle à manger, au menu : soupe aux champignons, gibier et petits légumes, fromage et tarte aux pommes.

Mlle Blanc assure le service tandis que vous faites connaissance avec vos nouveaux collègues.

En fin de repas, vous êtes pris d'une légère indolence d'avoir trop mangé, en outre le professeur vous attend à 7h30, il est temps d'aller se coucher.

AU TRAVAIL

Le lendemain, Mlle Blanc vous conduit, à jeun, à l'arrière du manoir vers un long hangar agricole reconverti en laboratoire sécurisé (serrures électroniques et vidéo protection).

A l'intérieur, vous découvrez une première pièce de 50m² (7x7m) occupée par deux lourds bureaux de chêne, garnis de dossiers et de cartons entassés en équilibre précaire et d'artefacts étranges tels des statuettes de pierre représentant des serpents, une parure de plumes multicolores possiblement amazonienne, un masque en bois à la face démoniaque,

une dague de fer à manche de bronze, etc. Un troisième bureau surmonté d'un ordinateur allumé, d'une lampe, de dossiers ouverts, d'une tasse de café fumante, de stylos et de craies éparpillées, occupe le fond. A sa droite deux tableaux noirs sont couverts de formules mathématiques ésotériques tandis qu'un lourd rideau kaki ferme la pièce.





Trois néons éclairent le tout d'une lumière pâlotte.

A l'appel de Mlle Blanc, le professeur Longerac franchi le lourd rideau en prenant bien soin de ne rien laisser entrevoir du reste du hangar.

Il s'empresse de venir vous serrer la main d'une poigne molle et moite.

« Ainsi vous voilà, je vous attendais, désolé de ne pas avoir pu vous accueillir comme il se doit. J'espère que Mlle Blanc a bien pris soins de vous. »

« Vous vous demandez sans doute pourquoi je vous ai embauché. Je vais faire simple. Je teste une toute nouvelle invention, les phases préliminaires durent depuis déjà bien assez longtemps et il est temps de passer aux choses sérieuses. Le mieux serait sans doute que je vous montre. Suivez-moi, suivez-moi... ! »

Il ouvre en grand le rideau kaki et vous pousse dans la seconde partie du hangar. Celle-ci est occupée le long du mur droit par quelques paillasses encombrées d'ordinateurs, de microscopes, d'un spectromètre de masse et autres analyseurs chimique et radiologique. Au fond se trouvent deux frigos pleins de fruits et légumes ainsi que des étagères sur lesquelles sont entreposés des objets de toutes sortes qui auraient eus leurs places dans une boutique d'antiquaire plutôt que dans un laboratoire (comme un téléphone à cadran, une lampe tempête, un coucou suisse, un globe terrestre, un tapis de cuir, une plaque de marbre funéraire, etc.). [1] Le mur gauche est masqué par deux grandes cabines métalliques fermées par des portes de verre opaque, couleur améthyste (mais non ça ne peut pas être de l'améthyste véritable sous cette forme, si ?). Chacune doit pouvoir accueillir cinq ou six personnes (comptez nombre de PJ +1).

Le professeur s'arrête devant les cabines et se retourne vers vous. Prenant soudain l'air grave, il requiert un volontaire (non il n'y aura pas de prime pur ça). Il l'invite alors à se dénuder intégralement (oui même les sous-vêtements, *pudeur disqualifiante*). Aider de Mlle Blanc il équipe le volontaire de tout un tas de capteurs et autres électrodes. Il ouvre ensuite la porte de la cabine de gauche, la dévoilant complètement vide et encourage le volontaire à y pénétrer avant de refermer. L'excitation déforme son visage tandis que Mlle Blanc reste quant à elle tout à fait impassible.

Quelques secondes plus tard (23 si vous comptez) la vue du cobaye s'obscurcie, tandis qu'il perd l'audition quelques instants. Longerac l'autorise enfin à sortir, d'une voix suraiguë et mal assurée.

D'abord sans comprendre le regard abasourdi de ses camarades et la mine victorieuse du professeur (même Mlle Blanc esquisse un petit sourire étrange), le volontaire fini par comprendre qu'il est ressorti de la cabine de droite.

Longerac, encore tout chamboulé, explique fièrement qu'il vient de mettre au point un système de téléportation révolutionnaire. Après une présentation scientifico-ésotérique des principes généraux qui sous-tendent son invention, sur fond de théorie des cordes et de violation de la théorie d'Einstein-Rosen. Le professeur tient à vous rassurer quant à la fiabilité de son œuvre. En effet, de nombreux tests préliminaires ont été réalisés dans un protocole expérimental très strict depuis presque deux ans. Les premiers portaient sur la matière inerte avant d'inclure, dans une seconde phase, des animaux et notamment Betsy la cochonne qui attend bien sagement et en parfaite santé dans son enclos, au fond du parc.



MONOTONIE DE LA PASSION

Les jours qui suivent vont se dérouler dans une atmosphère d'intense excitation pour le professeur et de profond ennui pour vous. En effet, Longerac va s'évertuer à vous faire défiler seul ou en groupe dans l'une ou l'autre des cabines, avec toujours le même résultat, vingt-trois secondes de patience, voile noir et enfin sortie depuis l'autre cabine. Le professeur relève soigneusement les résultats de ses appareils de mesure, prend des notes, pousse des petits grognements ou lève un sourcil avant de replonger dans ses travaux, vous ignorant parfaitement jusqu'à ce qu'il désigne le prochain groupe. Le second jour Mlle Blanc apporte des peignoirs bien chauds afin de vous éviter de devoir vous déshabiller/rhabiller toute la journée sous les exhortations agacées de Longerac. Si quelqu'un demande pourquoi vous devez vous dévêtir, le professeur répond que les animaux étaient nus lorsqu'il a réalisé les tests et qu'il ne voudrait pas modifier ce

paramètre de l'expérience avant d'être certain de son importance (et les électrodes alors..., haussement d'épaules dédaigneux). Le surlendemain, Mlle Blanc distribue livres, grilles de mots croisées, et autres jeux de sociétés pour faire passer le temps.

Le montant de la paye, la qualité des repas ainsi que les promenades dans le parc du domaine vous aident à supporter le rythme assommant de ces journées routinières. Vous l'aurez compris, il n'y a pas grand-chose à faire, Longerac ne daigne pas répondre à vos questions, tout accaparé qu'il est par son grand projet, Mlle Blanc n'est pas loquace pour un sous et l'isolement contraint peut commencer à vous peser.

Le manoir vous est entièrement ouvert (à l'exception des chambres de chacun, verrouillées par une clé personnelle). Il n'y a d'ailleurs rien à découvrir. Au laboratoire vous êtes sous la surveillance quasi-constante de Mlle Blanc (ou des caméras) et vous ne pourrez pas étudier à loisir les dossiers et les notes du professeur. Il faut vous faire une raison... [2]

Il est néanmoins possible de relever ces deux détails grâce à un **jet d'Intelligence** réussi :

- Les parois métalliques des cabines paraissent constituer un coffrage sommaire dissimulant leur mécanique (parce qu'il s'agit d'un secret industriel ?).
- Mlle Blanc semble avoir une formation martiale : rigueur militaire, démarche de judokate. Avec un **jet de Perception** particulièrement réussi il est également possible de discerner des cales dans les paumes de ses mains indiquant l'usage régulier d'une arme à feu.

AILLEURS

Le matin du 5^{ème} jour, Longerac décide pour la première fois de tester les cabines avec l'ensemble du groupe. Vous pénétrez dans la cabine, décomptez les secondes puis vient le voile noir. Celui-ci a l'air de durer plus longtemps que d'habitude.

Lorsque vous retrouvez finalement l'audition, vous vous dîtes que quelque chose ne fonctionne pas comme d'habitude puisque vous ne voyez toujours rien. Les secondes passent et vous constatez tout compte fait que vous ne devez pas être aveugles, en revanche la cabine est entièrement plongée dans le noir.

En appelant ou en fouillant, vous remarquez :

- Que ni Longerac, ni Mlle Blanc, ni personne ne répond à vos appels hormis un très faible écho étouffé.
- Que l'atmosphère sent la poussière et le renfermé.

- Que les parois métalliques ont fait place à des murs de pierre couverts de gravures et de sculptures serpentines striées d'améthyste (tiède au touché).
- Que certains blocs (gisants au sol), en se détachant, ont fait place à des fissures étroites permettant d'appréhender un espace tout aussi sombre mais plus vaste, à l'extérieur de la cabine.
- Que la porte d'améthyste (elle aussi tiède au touché) est bloquée par un glissement de terrain → **jet de Force** afin de l'entrebâiller suffisamment pour sortir, puis **jet de Dextérité** pour ne pas souffrir lors de l'engloutissement irrémédiable de la cabine.

Vous devez ensuite progresser à tâtons vers le haut, gravissant difficilement → **jet de Dextérité**, à cause du noir et de votre nudité, un chaos de terre et de roche qui encombre partiellement une pièce souterraine aux murs maçonnés. Après plusieurs minutes d'effort, vous vous enfoncez maintenant dans un couloir haut de plafond et large de deux mètres. Vous êtes guidés par une délicate odeur d'humus frais qui présage d'une sortie prochaine à l'air libre. Vingt mètres plus loin le couloir fait un coude à droite avant de reprendre la direction initiale au bout de vingt nouveaux mètres. Ce dernier tronçon, de la même taille, se termine au pied d'un escalier montant duquel parvient une douce lumière naturelle. Une quarantaine de marches plus haut vous émergez enfin, entre deux statues de granit figurant des serpents à plumes de trois mètres de haut se faisant face, dans une forêt de hêtres majestueux.



Mais de quelle forêt s'agit-il ? Fontainebleau (vous n'avez pas souvenir d'y avoir vu des arbres aussi imposants, ni des statues de la sorte du reste) ? Êtes-vous seulement encore en France ? En Europe ? ... ?

Après avoir marché quelques heures → **jet d'Intelligence**, vous êtes presque sûr de pouvoir dire que vous n'êtes pas en France. Vous n'avez pas croisé le moindre signe de présence humaine : pas le moindre chemin, pas le moindre déchet qui abondent pourtant jusque dans les endroits les plus reculés du pays, pas de passage d'avion dans le ciel, etc.

RENCONTRE

Alors que l'après-midi touche à sa fin et qu'un petit vent frais vous rappelle que vous êtes nus, un **jet de Perception** vous permet de découvrir une sente marquée par des empreintes de sabots. S'il y a des chevaux, il doit y avoir des hommes (les équidés sauvages sont si rares que l'indice mérite sûrement d'enquêter, même si vous notez après un **jet d'Intelligence** que les sabots ne sont pas ferrés).

En suivant la laie vous finissez par distinguer le scintillement d'un ruisseau, et la croupe d'un cheval bai (robe ton chocolat) devant y boire, une longue queue noire fouettant son poil luisant.

Nouveau **jet de Perception** : un mouvement dans les branches d'un grand arbre qui surplombe la croupe brune attire votre regard sur un imposant félin roux, tapi, s'appêtant à bondir.

Vous pourriez intervenir, pousser un cri, lancer une pierre, etc. Le félin se retourne alors et saute dans votre direction, *Surpris*. Vous faites face à un **Grand Lynx** roux et vous avez tout juste le temps de vous dire qu'il est énorme pour un animal de cette espèce (de la taille d'une panthère) avant que le combat ne s'engage. La bête cherche à fuir mais vous lui barrez la route. Le tour suivant, une flèche de trente-cinq pouces (90 cm) se fiche violemment dans le flanc du prédateur qui s'écroule, elle est rapidement suivit d'un second trait.

Si vous n'intervenez pas, ou que vous n'avez pas repéré le danger, la première flèche empale le lynx en plein élan, votre présence ayant attiré l'attention (une brindille qui craque, un juron échappé dans un murmure, un hoquet de stupeur, etc.).



Tandis que vous pourriez vous étonner que les flèches ne soient pas celles d'un chasseur du 21^{ème} siècle et qu'elles semblent plutôt issues d'un carquois d'archer médiéval, vous subissez un choc en découvrant le tireur : un magnifique **Centaure**, dans toute sa splendeur, tout à fait authentique !

Il vous tient en joue, l'air soupçonneux et inquiet...

D'une manière ou d'une autre, il va falloir désamorcer la situation. Le fait que vous lui ayez épargné quelques désagréments jouera en votre faveur, reste cependant la barrière de la langue.

Avec quelques **Jets de Charisme** :

- D'un poing sur le torse il énonce ce qui doit être son nom : « Assmaâl Rôô ! ». En retour il tentera maladroitement de prononcer les votre, il faudra s'en contenter ou peut-être les raccourcir.
- Il vous fait comprendre que vous n'êtes pas les bienvenues dans cette forêt, ou plutôt que les hommes n'y sont pas acceptés (mimant deux jambes qui marchent avec son index et son majeur).
- Si l'un d'entre vous mime ou dessine un serpent, l'effroi le saisi et il assomme simplement l'auteur de cette évocation. Apparemment le serpent serait le symbole du mal incarné et il ne faut pas en parler.
- La nuit étant sur le point de tomber, il vous pousse dans un taillis abrité et aménage une sorte de boma (enclos protecteur fait de branches épineuses).
- Il partage enfin le fruit de sa chasse. La viande de Lynx cuite au feu n'est pas si mal, rudement forte mais pas forcément mauvaise quand on a faim. Le tout, agrémenté d'une tisane miellée et chauffée dans un pot de terre cuite, contribue à détendre l'atmosphère.

LA DAME VERTE

A l'abri dans le boma et veillés par le centaure, la nuit n'a pourtant pas été reposante → -1 PR. A l'aube, pendant que vous refaites chauffer de la tisane, une splendide femme verte et nue qui ne peut être qu'une **Dryade** (mais si !), surgit soudain d'un bosquet fleuri avant de s'asseoir avec vous.



Assmaâl Rôô salue la dame, nullement déconcerté par sa présence, paraissant au contraire soulagé. Celle-ci saisit ensuite le pot de tisane et y jette une poudre blanche. Satisfaite, elle vous le rend, attendant manifestement que vous buviez. Les courageux s'abreuveront, les autres s'endormiront (la fumée ?). [3]

Les intrépides seront donc plongés dans une connexion mentale brumeuse avec la nymphe, à base de transmission d'émotions et d'images floues. La dryade ne semble, du reste, rien capter venant de vous.

Vous découvrez ainsi dans les visions de la Dame : [4]

- Que cette forêt est une sorte de réserve pour les créatures « hybrides » et que les hommes n'y ont pas leur place, même si certains tentent de s'y réfugier.
- Que les Dryades y font office de gardiennes.
- Que le monde et ses habitants sont nés de la folie des Serpents, une race cruelle de puissants magiciens.
- Que les Serpents se sont jadis accouplés avec des hommes et les ophidiens sont le fruit de ces unions.
- Que dans cette partie du monde qui est une île, les hommes-serpents ont pris le contrôle et qu'ils réduisent les hommes en esclavage alors que c'est plutôt l'inverse au-delà des mers.
- Qu'ils essaient régulièrement de pénétrer dans ces bois sacrés à la recherche de « quelque chose » en rapport avec les Serpents : les ruines... ?
- Qu'un village d'hommes résiste encore aux ophidiens et que c'est là que vous devez aller.

Vous vous réveillez et constatez que le soleil est à son zénith. L'expérience a été étonnamment relaxante, vous récupérez tous le **PR** perdu pendant la nuit.

LES CADEAUX

Pendant ce temps, Assmaâl Rôh est retourné dans son village et a réuni de l'équipement pour le groupe :

1 *Arc long* en if (**1d8, 50m**) et des *flèches* (à taille humaine car conçu pour un enfant équin), 2 *frondes* en cuir (**1d4, 20m**) et leurs *projectiles*, 1 *couteau* en bronze (**1d4**), 1 *épée* en fer (**1d8**), 2 *épieux* en bois durci (**1d6**), des *manteaux* en peaux de cerf (sans pantalon, il faut les serrer à la taille à l'aide de corde en chanvre) (**Déf +1**), des *outres* (en vessies de cerf) pour chacun, des réserves de *fruits secs* et de *viandes séchées* dans 2 *sacs* en cuir graissé, 1 *meule de fromage* (au lait de jument), des *collets* en crin, 2 *briquets à silex*, le pot à *tisane*, la réserve de *feuilles séchées* et le *miel*.

La Dryade, quant à elle, tire de derrière un arbre 2 *boucliers* d'écorce de fer (**Déf +3, sans malus de maniement**) et vous les offre avant de produire un sifflement mélodieux. L'aria à peine dissipée, des petits **Chevaux cornus** accourent joyeusement et se rangent à vos côtés.



Une image mentale, rémanence du lien qui vous uni à la dryade, vous fait comprendre qu'ils vous guideront vers votre destination en échange de soins et de protection contre les prédateurs (notamment les loups).

Le centaure vous montre alors comment installer rênes et hackamore (bride sans mors) pour les guider.

Vous voilà presque prêts pour chevaucher à travers les bois. Avant de vous indiquer la bonne direction la Dame paraît hésiter, puis elle vous remet solennellement un fruit rose aux glochides blanc (du même blanc que la poudre jetée dans la tisane) ressemblant à une figue de barbarie. Par mime elle vous explique qu'il s'agit d'un fruit « magique » qui permettra à celui qui le consomme de comprendre et de se faire comprendre de quelqu'un pendant quelques heures (elle plante une branche dans le sol et désigne la lumière du soleil, puis un demi-cercle de l'ombre du gnomon improvisé). [5]



Assmaâl Rôh vient enfin vous saluer un à un, à grandes effusions, avant de vous soulever pour vous installer à cru. Les chevaux renâclent avant de finalement se mettre en chemin.

VERS LA CIVILISATION

Le périple durera plusieurs jours en direction générale de l'Est. Il vous faudra pourtant endurer quelques vicissitudes avant d'atteindre la lisière de la forêt :

- La monte à cru pendant plusieurs jours, l'humidité des nuits à la belle étoile et le rationnement, entre autres choses, rendent forcément le voyage éprouvant → **-1 PR, pas de récupération**.
- Il vous faudra régulièrement faire du feu → **jet de Dextérité**, garder la bonne direction et trouver les passages les plus adaptés dans la sylve dense → **jet de Perception**, trouver les meilleurs abris, à proximité d'une source d'eau si possible → **jet d'Intelligence**.
- Afin d'économiser vos rations, vous pourriez souhaiter chasser → **jet de Dextérité**, installer des pièges → **jet d'Intelligence**, ou compter sur la cueillette de baies, champignons et autres racines (ressemblant fort heureusement à ceux de votre monde) → **jet de Perception**.

Avec une majorité d'échecs, voire quelques échecs critiques, les désagréments sont tels que vous subirez éventuellement **-1 PR** supplémentaire et/ou **1d4 DM**.

- Votre itinéraire pourrait vous amener à passer regrettablement prêt d'une bande de Chèvre-pieds. Votre approche déclenchera inévitablement l'ire des **Satyres** paniqués. Il vous faudra fuir sous leurs jets de projectiles imprécis → **jet de Dextérité** pour rester en selle. En cas de chute (...dans la mousse, ouf !), vous risquez devoir vous replier en exécutant une *Danse irrésistible* et ridicule sous les huées et les rires gras des caprinés. Leur désir est de vous voir fuir, aussi ne vous pourchasseront-ils pas plus que de raison.
- La compagnie de vos chevaux, si précieuse, accroît fâcheusement la probabilité qu'une meute de **Loups** s'intéresse à eux lors d'un bivouac. Ils tenteront sauvagement d'en escamoter un à la faveur de la nuit.

PLAINE SANGLANTE

Vous atteignez finalement l'orée du bois. Devant vous s'étend une morne plaine herbeuse balayée par le vent. A quelques kilomètres un village moyenâgeux, ceint d'une large muraille haute de deux mètres et doublée d'une palissade, domine une petite colline.

La route qui y mène passe à deux cents mètres à peine. Au détour du lacet, trois chariots antiques tirés par des chevaux de traits épuisés et transportant femmes, enfants et vieillards, subissent les assauts d'une dizaine d'hommes d'armes montés, aux tabards vert émeraude (que vous reconnaissez être des **Soldats ophidiens** grâce aux visions de la Dame). Quelques défenseurs essaient encore de protéger les conducteurs à l'aide de lourds boucliers de bois mais ils semblent sur le point d'être submergés.

Si vous êtes indécis, vos chevaux eux, piaffent d'impatience. Ils ont l'air prêt à vous conduire au combat et commencent à tirer sur les rênes.

Les hommes-serpents rompent le combat s'ils perdent au moins trois des leurs ou s'ils constatent qu'ils approchent trop du village.

LE VILLAGE

A une centaine de mètres des portes, quelques **Miliciens** menés par une solide guerrière rousse en armure de cuir cloutée et cape de fourrure accourent. Celle-ci ordonne manifestement, dans une langue étrangère, que l'on prenne en charge les blessés et que l'on tire les chariots à l'intérieure de l'enceinte.

A la façon dont les gens s'adressent à elle, vous saisissez qu'elle doit se nommer **Hedda**. Ou bien s'agit-il de son titre ?

Après avoir ramené un semblant de discipline parmi les fuyards elle se tourne vers vous et tente certainement de vous remercier avant de s'apercevoir que vous ne la comprenez pas.

Deux jeunes garçons conduisent vos montures aux écuries, tandis que la guerrière vous invite à prendre le thé dans une grosse chaumière au centre du bourg.

Sur le trajet, un **jet de Perception** vous permet de constater :

- Que le village est surpeuplé. Des réfugiés s'entassent comme ils peuvent dans les bâtiments et les rues. Des femmes rassurent des enfants en larmes, les aînés vous regardent passer l'air inquiet alors que vous ne repérez qu'une poignée d'hommes capables de se battre, occupés à renforcer les défenses du lieu.
- Que les murs et les palissades ont en effet connus des jours meilleurs, toujours impressionnants de prime abord, on y devine pourtant de nombreuses fragilités.



Vous voici attablés dans une petite pièce de la chaumière, seuls avec Hedda et son second : **Jeran**. Ils vont tenter de communiquer avec vous pour découvrir qui vous êtes et ce qui vous amène ici. L'échange s'avère long et compliqué à moins que l'un de vous n'ingère le fruit de la dryade. Hedda s'éclipsera peu après pour superviser les défenses avant la nuit, laissant l'alchimiste répondre à vos questions.

Celui-ci sera fort intéressé par la figue si vous la consommez devant lui et sa première question portera sur sa provenance. Il est par ailleurs à même de vous soigner tout en faisant la conversation si vous en faites la demande, il possède du matériel et des remèdes.

Vous devriez pouvoir apprendre :

- Que ce monde s'appelle Lada. Et que vous êtes au sud de l'île de Fya, dans le village de Lande Venteuse.
- Que vous débarquez à un moment pour le moins inopportun (sauf pour les réfugiés en chariot). En effet, les agresseurs du convoi étaient des éclaireurs ophidiens et le gros de leur troupe doit arriver demain pour en finir avec la résistance.



- Que les hommes ont été déportés d'un autre monde par des Serpents maléfiques : les Rédini.
- Que les Exédiri (les êtres hybrides comme les centaures, les dryades, les satyres, etc.) sont leur création et qu'ils ont été repoussés par l'homme dans des régions éloignées de la civilisation.
- Que les Snaki (ophidiens) sont des bâtards maudits issus de viols d'humains par les Rédini.
- Que Lada est principalement dominée par les hommes et qu'ils isolent les Snaki (singulier Snaka) dans des ghettos appelés Snakel en périphérie de leurs villes. Ils les laissent tout juste occuper les emplois les plus infamants (bouchers, porteurs, tanneurs, etc.).
- Qu'il y a cinq ans les hommes-serpents se sont révoltés et ont inversés les rôles sur Fya. Les autres nations humaines de Lada ont bien mené une expédition pour reprendre l'île, mais des troubles dans leurs propres Snakel les ont conduites à rappeler leurs troupes pour réprimer un possible embrasement.
- Hedda était capitaine d'une compagnie de mercenaires et lorsque l'armée a été rappelée elle a décidé de rester avec ses hommes (Jeran ne s'attarde pas sur leurs motivations de l'époque).
- Quatre années de batailles et d'escarmouches n'ont pas suffi à repousser les hommes-serpent. Les villes et villages sont tombés les uns après les autres et Lande Venteuse est désormais le seul bastion sur Fya où les hommes sont encore libres. Sans doute plus pour très longtemps d'ailleurs.
- La situation se serait stabilisée dans les nations humaines. L'alchimiste ne doute pas qu'elles ne renvoient bientôt une expédition, il faut garder espoir.

Malgré ses nombreuses interrogations, le second d'Hedda se gardera de poser trop de questions, le temps est compté car les Snaki seront là demain. Il vous propose de dormir quelques heures dans la pièce. Il viendra vous réveiller à l'aube pour que vous ayez l'opportunité de quitter le bourg avant l'attaque.

CAUCHEMAR

Alors que vous prenez du repos, vous êtes réveillés par des hurlements de terreurs et les crépitements d'un incendie. Des ordres fusent mais peinent à couvrir les bruits de combat à l'extérieur. Jeran ouvre la porte l'air désolé et vous confirme ce que vous savez déjà (l'effet du fruit ne s'est heureusement pas encore estompé), les hommes-serpent ont pris d'assaut Lande Venteuse.

Entre trente et quarante ophidiens ont pénétrés subrepticement dans le bourg en faisant de nombreuses victimes, ils massacrent désormais tout humain passant

à leur portée. Plusieurs d'entre eux lancent des torches sur les toits et déjà deux bâtiments sont en flammes.



Hedda rassemble ses hommes avant de se lancer méthodiquement à la reconquête du village. Votre aide serait assurément la bienvenue.

Pendant les combats, vous risquez avoir affaire au **Prêtre Ophidien** qui dirige l'attaque. Il pourrait surgir des ombres et frapper l'un d'entre vous de sa dague empoisonnée, ou bien Jeran voire Hedda, avant d'être rejoint par des **Soldats** et l'un de ses **Sergents**.

La bataille sera rude, les villageois opposeront une résistance acharnée et la première vague sera repoussée au prix de nombreuses pertes sous les vivats de quelques défenseurs. Mais alors, le son d'une corne retentie dans le lointain, Hedda et Jeran ont la mine sombre car une seconde vague approche...

Cette fois-ci sera la bonne pour les ophidiens. Leurs principaux adversaires, à savoir vous, la guerrière rousse et son second (s'ils sont toujours en vie) seront capturés. Que ce soit débordés par le nombre, assommés au détour d'une maison, ou empoisonnés par une fléchette soporifique en tentant de s'échapper, peu importe.

Si vous avez décidé de ne pas rester dormir au village ou si vous êtes restés mais que vous avez fui les combats, vous finirez tout de même par être capturés à force d'errer sur cette île dominée par les Snaki.

SACRIFICE

Quelques jours plus tard, vous voilà donc, nus, dans les souterrains de ce qui devait être un Snakel. Vous ne pourrez malheureusement pas vous le faire confirmer puisque l'effet du fruit de la Dame s'est dissipé depuis longtemps. L'air est rance. Vous êtes emmenés à la pointe de la lance par une troupe d'hommes-serpent et leur **Prêtresse** dans un réseau de grottes anciennes jusqu'à un gouffre profond et large de sept mètres.

→ **jet de Perception** pour distinguer au fond plusieurs squelettes empalés sur des pieux effilés.

Si Hedda vous accompagne, c'est le moment qu'elle choisit pour reprendre le combat, au désespoir. Elle se jette sur l'un des gardes en hurlant afin de le pousser dans le vide, la prêtresse la blesse de sa dague lorsqu'elle rue. La guerrière dérape et glisse ainsi dans le gouffre avec le soldat, emportée par son élan et déséquilibrée par l'estocade. Vous entendez les chocs sinistres des corps. Jeran, s'il est présent, hurle de rage et bondit à son tour mais il est rapidement maîtrisé.

La prêtresse, nullement décontenancée, donne un ordre. Les gardes vous accrochent alors au front un bandeau contenant des champignons luminescents. Elle tire ensuite un levier qui abaisse une passerelle branlante de bois moulu. Les ophidiens vous forcent à avancer n'hésitant pas à vous blesser s'il le faut → **jet de Dextérité** pour ne pas tomber à votre tour.

Une fois de l'autre côté, le pont est retiré. Vous devez maintenant vous enfoncer dans un dédale de galeries naturelles. La faim, le froid et la marche dans la pénombre vous coûtent **1 PR**. Vous pénétrez, par moment, dans des couloirs empestant fortement la charogne. En vous y enfonçant, vous finissez par entendre une respiration lente et puissante. A n'en pas douter, une bête sommeille au cœur du labyrinthe.

Il vous faudra pourtant pénétrer dans son antre pour ne pas errer indéfiniment dans la première partie du réseau. Effroi, l'origine du souffle malfaisant n'est autre qu'un énorme **Dragon** assoupie (si, si...) → **jet de Dextérité** pour ne pas éveiller le monstre.

Vous aboutissez dans une salle où coule une cascade, formant une petite mare à son pied. Mais vous vous apercevez vite qu'il s'agit d'un cul de sac, la source de l'écoulement étant trop haute et trop étroite → **jet d'Intelligence** pour vous demander ou s'évacue l'eau.

Les flots s'échappent dans un boyau souterrain promptement bloqué par une grille à moitié descellée → **jet de Force** pour en dégager l'accès. Il vous faudra reprendre votre respiration avant de poursuivre.

C'est justement le moment que choisi le Dragon pour faire son apparition dans la salle. Il faut plonger, pourtant Jeran reste paralysé au bord du bassin, fasciné et horrifié par la vision cauchemardesque.

Il n'est plus temps de repasser la margelle calcique pour saisir le pauvre bougre. Si vous tentez toutefois le coup → **jet de Dextérité** tandis que la queue du

saurien s'abat au-dessus de votre tête (en guise d'avertissement). Vous vous immergez avec l'image de la gueule de la créature sur le point de se refermer sur votre camarade.

LE TEMPLE

Le boyau débouche dans un long bassin de brique situé sur le côté arrière droit d'une immense cathédrale calcaire. Des rangées de bancs font face à une statue de femme à tête de serpent de plus de deux mètres de haut. Derrière la sculpture on entrevoit une porte alors qu'à votre gauche, une grille verrouille l'accès à un couloir éclairé de torches.

Si vous avez de la chance, la salle est déserte, sinon elle est bondée de Snaki en pleine cérémonie rituelle. Dans le premier cas la grille est fermée à clé, dans le second elle est fortement gardée. L'emprunter est impossible, ou inconcevable.

Ne reste plus que la porte derrière la statue. Si la salle est pleine, vous pourrez vous saisir d'armes et de boucliers rangés sur un râtelier proche du bassin. L'effet de surprise jouera et vous permettra de foncer. Il faudra quand même affronter quelques hommes-serpent ainsi que la prêtresse avant de vous barricader.

La porte s'ouvre sur une petite pièce aveugle abritant une cabine d'améthyste, votre salut... !

DAME SERPENT

Après Vingt-trois secondes et l'habituel voile noir, vous émergez dans les ruines de ce qui ressemble à un temple grec en bord de mer. Vous avez le sentiment de n'être ni sur Terre, ni sur Lada. Et vous revoilà nus, dans un monde inconnu.



Alors que vous vous interrogez quant à la suite, un rayon de lumière vous arrache du sol. Tandis que vous vous élevez, une langueur pesante vous gagne.



Juste avant de sombrer vous découvrez, flottant sans un bruit au-dessus de vos têtes, une soucoupe volante.

Et quoi encore... ?

Vous reprenez conscience vêtus de combinaisons soyeuses, dans une pièce ovoïde aux murs d'un blanc laiteux et translucide. Vous flottez à quelques centimètres du sol et faites face à une réplique vivante de la statue du temple snaki : une Déesse-Serpent magnifique, accompagnée de son familier, un Boa aux écailles couleur ivoire glissant sur ses épaules en une danse hypnotique et sensuelle.

Elle s'adresse à vous d'une voix musicale en bon français, sans le moindre accent :



« Je sais que vous débordez de questions, laissez-moi vous donner les réponses à ma façon, sinon nous nous embrouillerons. »

« Pour commencer, je vous dirai que je sais tout de vous et de vos aventures. Pendant votre période d'inconscience je vous ai sondé et j'ai appris tout ce qui vous concerne. »

« La curiosité est un défaut, ou une qualité, que ma race possède aussi. De plus je vous cherchais. »

« Nous avons appris par hasard que des êtres étaient passés par de très vieux transmetteurs hors service. Nous voulions savoir comment, et pourquoi. »

Elle vous explique d'un ton maternel :

- Que le nom exact de son espèce est G'édar ni Rédini, même si elle serait une Rédin pour Assmaâl Rôô, Hedda ou Jeran. Et qu'elle se prénomme Rr'jhill.

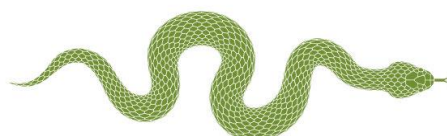
- Que chez les terriens, son espèce est à l'origine des mythes du serpent corrompteur tel Satan tentant Ève dans le jardin d'Eden. Cette sombre légende ne serait en fait à l'origine qu'une banale histoire de coucherie et c'est Adam, le cocu qui aurait monté tout un conte.
- Mal à l'aise elle confie que malgré tout sa race n'a rien fait pour arranger les choses puisqu'elle a quelque peu joué avec les humains en pratiquant diverses expériences relativement anodines. Blâmables certes, mais ses ancêtres étaient déjà très évolués lorsque les votre grimpaient encore aux arbres et après tout, l'homme aussi expérimente sur les animaux.
- Que c'est à cette époque, alors que son espèce était jeune et enthousiaste et que la recherche les passionnait, qu'ils découvrirent les mondes parallèles en expérimentant un transmetteur de matière. Les cabines améthystes ne sont d'ailleurs qu'un ancien moyen de transport entre les mondes, points de passages fixes et peu commodes, ils ont été abandonnés depuis longtemps au profit de vaisseaux.
- Qu'il existe une infinité de mondes, tous plus ou moins semblables. Sa race est originaire, disons du monde 1, les humains du monde 2. Ils y ont découvert les premiers simiens et ont accéléré l'évolution d'une branche prometteuse. Lada est le monde 3. Ils y ont transférés des humains et le produit de leurs expériences génétiques et sexuelles.
- Qu'elle est triste de savoir qu'hommes et ophidiens s'entre-tuent à cause de préjugés hérités des agissements inconséquents de ses aïeux.

La conversation se termine autour d'un étrange repas. Vous voilà parfaitement frais et reposés.

« Bien, maintenant que vous en savez plus, que vais-je faire de vous ? Ne devrais-je pas vous tuer pour éviter que vous ne bavardiez trop ? »

Elle pousse un drôle de petit gazouillis chantant (son rire) avant de reprendre :

« Non rassurez-vous, ce que vous raconterez sera sans importance, personne ne vous croira. Je pense que je vais vous ramener plutôt, mais où voulez-vous aller ? Sur Terre, sur Lada ? Je peux faciliter votre retour dans l'une ou l'autre en vous déposant à l'endroit de votre choix pour commencer et vous fournir de quoi repartir du bon pied ou vous apprendre la langue...»



NOTES AU MJ :

[1] Les fruits, légumes et autres objets incongrus ont servi dans la première phase des tests de Longerac.

[2] Mlle Blanc n'est probablement pas la seule à surveiller les employés du professeur. Pour accroître la paranoïa naturelle des PJ (ce qui peut être intéressant si vous souhaitez prolonger le scénario par une chronique axée sur une enquête portant sur l'organisation qui finance les recherches de Longerac), vous pourriez les laisser entrevoir à l'occasion d'une promenade dans le parc, quelques étranges silhouettes rodant autour du domaine, malheureusement trop loin et trop fugaces pour être identifiables.

[3] Capacité *Sommeil* de la Dryade, sans jet opposé et boostée pour les besoins du scénario.

[4] Le schéma de pensée de la Dame est dépourvu de tous les artifices sociaux diluant habituellement une conversation. Pendant le lien les émotions sont brutes, pures et sans ambages, mentir lui est donc impossible.

N'hésitez pas à sur-jouer la crainte qui lui inspire les Serpents, son dégoût des ophidiens, sa détermination à protéger la forêt et ses habitants, etc.

N'oubliez pas non plus que l'échange ne comporte pas de mot, de phrase, mais seulement des images et sensations, c'est pourquoi les PJ n'obtiendront jamais de nom.

Si la dryade ne capte pas de souvenirs de la part des PJ (il serait dommage qu'elle doive les combattre parce qu'elle découvre qu'ils sortent des ruines-serpents), son esprit perçoit néanmoins certaines sollicitations mentales comme la curiosité, guidant ainsi ce qu'elle doit détailler (comme l'origine du monde ou des hommes-serpents alors que tout le monde sait cela) pour faciliter la transmission de son message.

[5] Les PJ pourraient s'étonner que la dryade n'ait pas utilisé le fruit plus tôt. Elle leur fera alors comprendre que ses semblables sont exclusivement télépathes.



ASSMAÂL RÔÔ

Centaure Rôdeur niveau 2

NC 4, taille grande

FOR +6 (+3) **DEX** +2 **CON** +6*

INT -1 **SAG** +2 **CHA** +0

DEF 15 **PV** 50 **Init** 15

Sabots +8 **DM** 1d6+4

Epée +7 **DM** 1d8+3

Arc long +6 (50m) **DM** 1d8+2 (+2/animaux)

Voie du cogneur rang 1

Voie de l'archer rang 2

Voie de l'escarmouche rang 1

Voie de la survie rang 1

Capacités :

Attaque double (L) : peut faire une attaque de sabot et d'épée dans le même tour

Hybride : For +6 = puissance globale, For +3 = bonus de combat, considéré comme Humanoïde pour les attaques mentales, pas pour les physiques

Charger (L) : déplacement 30m + attaque à 2d20 → garder le meilleur résultat, DMx2 + renversement en cas d'échec d'un jet de For pour les créatures de même taille ou plus petites

Sens affutés : +2 en Per // +2 en Init à l'arc

Tir aveugle (L) : pas de malus à l'arc contre un ennemi non visible

Chasseur émérite : +2 en Attaque et DM contre les animaux // +2 en Pistage

Endurant : +2 en Con pour survie en milieu naturel

Dryade

NC 3, créature humanoïde

FOR +0 **DEX** +4 **CON** +0

INT +2 **SAG** +2 **CHA** +4

DEF 16 **PV** 26 **Init** 18

Dague +10 **DM** 1d4+4

Arc court +10 (30m) **DM** 1d6

Sorcière 5 (Hybride Druide, Enorceleur)

Voie des végétaux rang 5

Voie de l'envouteur rang 2

Capacités :

Symbiose : arbre de belle taille, distance limite d'1 km ou *affaiblie* et mort en 4d6h

*Peau d'écorce (L)** : +5 Déf pendant 7 tours

*Prison végétale (L)** : 10m de diamètre (20m) pendant 7 tours → -2 en Attaque et Déf, immobilisé, peut se libérer avec un jet For DD 12

*Animation d'un arbre (L)** : animation d'un arbre pendant 5 tours (**Init** +7 **DEF** 13 **PV** 50 **Branches** +5 **DM** 1d6+3 **VD** 10m **RD** 10/tranchant et feu)

*Gland de pouvoir (L)** : 1x/combat (10m) attaque magique +8 → statue pendant 2d6+2 tours, **DEF** 10 **RD** 10, ne ressent rien, fin du sort à 10 DM

*Porte végétale (L)** : 1x/jour (20km dans la même forêt)

*Injonction (L)** : ordre simple compréhensible, attaque magique +8 (contre attaque magique ou attaque contact) (20m) → 1 tour

*Sommeil (L)** : 1d6+4 cibles, zone de 10m (20m) **PV** max 8 → inconscience 9 minutes (ou gifles)

Grand Lynx

NC 2

FOR +2 **DEX** +4* **CON** +2

INT -4 **SAG** +2* **CHA** -2

DEF 16 **PV** 15 **Init** 23

Morsure et Griffes +5 **DM** 1d6+2

Voie du prédateur rang 1

Capacité :

Embuscade : cible fait jet Per difficulté 19 ou *Surprise* → attaque avec +1d6 DM + renversement créature avec **FOR** 0 ou 1 // +5 en Discrétion



Cheval cornu

NC 1

FOR +4 DEX +0 CON +4*

INT +0 SAG +4 CHA +0

DEF 14 PV 15 Init 10

Ruade et Corne +5 DM 1d6+5

Capacité :

Monture : le cheval double son Mod. de For pour porter une charge

Cheval sauvage : pas de stress au combat

Loup

NC 1

FOR +1 DEX +1 CON +1*

INT -4 SAG +2* CHA -2

DEF 14 PV 9 Init 12

Morsure +2 DM 1d6+1

Voie de la meute rang 1

Capacités :

Odorat : Sag en caractéristique supérieure

Interchangeables : si plus de loups que de proies, +5 en Déf. // si plusieurs loups au contact des proies, choix du loup qui subit les DM

Satyre

NC 1

FOR +1 DEX +1 CON +1

INT +0 SAG +2 CHA +2

DEF 14 PV 11 Init 12

Dague +2 DM 1d4+1

Fronde +2 (20m) DM 1d4

Capacités :

*Confusion (voie de l'envouteur rang 3) (L)** : le satyre utilise sa flute de pan pour effectuer une attaque magique à +6 (20m), il désoriente sa cible pendant 5 tours, chaque tour lancer 1d6 : **1-3** la victime n'agit pas, **4-6** elle attaque la créature la plus proche (au hasard). Test de Sagesse difficulté 12 pour mettre fin au sort

*Danse irrésistible (voie du musicien rang 4) (L)** : le satyre joue une gigue endiablée aux effets magiques, attaque magique + 6 → danse pendant 1d4+2 tours et -4 en Attaque et Déf

Loup, Mâle alpha

NC 2

FOR +3 DEX +1 CON +3*

INT -4 SAG +2* CHA -2

DEF 15 PV 15 Init 17

Morsure +4 DM 1d6+3

Voie de la meute rang 1

(Possibilité de rajouter 1 rang → NC+1)

Capacités :

Odorat : Sag en caractéristique supérieure

Interchangeables : si plus de loups que de proies, +5 en Déf. // si plusieurs loups au contact des proies, choix du loup qui subit les DM



Villageois

NC ½

FOR +1 DEX +1 CON +2

INT +0 SAG +0 CHA +0

DEF 14 PV 9 Init 10

Gourdin +2 DM 1d4+1

Ou Fronde +2 (20m) DM 1d4

Capacité :

Instinct de survie : lorsqu'une attaque amène le personnage à 0 PV, les DM qu'elle inflige sont divisés par 2 (minimum 1)



Milicien

NC 1

FOR +2* DEX +1 CON +2

INT +0 SAG +0 CHA +0

DEF 15 PV 15 Init 10

Epée +3 DM 1d8+2

Ou Arc court +3 (30m) DM 1d6

Capacité :

Instinct de survie : lorsqu'une attaque amène le personnage à 0 PV, les DM qu'elle inflige sont divisés par 2 (minimum 1)



HEDDA

Championne

NC 3

FOR +3* DEX +1 CON +3

INT +0 SAG +1 CHA +2

DEF 18 PV 35 Init 10

Lance +6 DM 1d8+5

Dague +4 DM 1d4+5

Voie du champion rang 1

Capacité :

Instinct de survie : lorsqu'une attaque amène le personnage à 0 PV, les DM qu'elle inflige sont divisés par 2 (minimum 1)

Imparable (L) : attaque avec 2d20, garde le meilleur résultat, sur 15-20 réussite automatique et +1d6 DM

JERAN

Alchimiste

NC 3

FOR +2* DEX +2 CON +3

INT +2 SAG +1 CHA +0

DEF 18 PV 35 Init 10

Dague +5 DM 1d4+4

Grenades +5 face à DEF 10 à (20m), +5 à (40m), +5 en restant à couvert DM 2d6 rayon 3m, (jet de Con difficulté 15 ou être *Etourdi* pour 1 tour, *Surdité* pour 2d6 tours, 1d6 si le jet est réussi)

Capacité :

Instinct de survie : lorsqu'une attaque amène le personnage à 0 PV, les DM qu'elle inflige sont divisés par 2 (minimum 1)

Poudre noire : l'alchimiste connaît la recette, il peut en préparer avec du temps et les bons ingrédients et notamment réaliser des grenades

Soldat Ophidien

NC 1

FOR +3* **DEX** +0 **CON** +1

INT +2 **SAG** +0 **CHA** +0

DEF 15 **PV** 15 **Init** 10

Lance +4 **DM** 1d8+3

Ou Javelines +1 (10m) **DM** 1d6

Capacités :

Vision dans le noir : dans le noir total, un ophidien voit comme dans la pénombre jusqu'à 30m

Sergent Ophidien

NC 3

FOR +3* **DEX** +0 **CON** +1

INT +2 **SAG** +0 **CHA** +0

DEF 17 **PV** 30 **Init** 10

Epée +6 **DM** 1d8+5

Hachette +3 (5m) **DM** 1d6

Voie du chef d'armée rang 1

Capacités :

Vision dans le noir : dans le noir total, un ophidien voit comme dans la pénombre jusqu'à 30m

Sergent : 1x/jour donne 1 action supplémentaire à l'un de ses hommes // 1x/combat ignore une attaque qui aurait dû l'amener à 0 PV

Prêtre/sse Ophidien/ne

NC 4

FOR +0 **DEX** +4* **CON** +0

INT +2 **SAG** +2* **CHA** +2

DEF 20 **PV** 45 **Init** 23

Dague +9 **DM** 1d4+4 (+poison affaiblissant)

Voie du tueur rang 1

Capacités :

Vision dans le noir : dans le noir total, un ophidien voit comme dans la pénombre jusqu'à 30m

Crachat (voie des ophidiens rang 3) (L) : poison acide +9 (2m) **DM** 1d4 → jet de **Dex** difficulté 13 ou *Aveuglée* pour 1d6 tour

Attaque mortelle (L) : cible surprise → attaque avec +5 et +2d6 **DM** // +5 en discrétion

Dragon jeune

NC 10, taille énorme

FOR +9 **DEX** +3* **CON** +9

INT +2 **SAG** +4* **CHA** +2

DEF 24 **PV** 110 **Init** 17

Morsure et griffes +17 **DM** 13d6+13

Souffle (L) 6d6+18 (cône de 10x5m)

Voie des créatures élémentaires rang 1

Voie des créatures volantes rang 3

Capacités :

Effroi : (50m) lors de la 1^{ère} attaque → jet de **Sag** difficulté 14 ou peur et *Ralenties* pour 1d4 tours

Coup de queue : attaque gratuite aux adversaires dans son dos +12 **DM** 6d6+6

Immunités : sommeil, paralysie et feu

Souffle enflammé (L) : fréquence 1d4 tours, jet de **Dex** difficulté 13 pour ½ **DM**

Vol rapide : +1 action de mouvement en vol // +5 en Attaque et +1d6 **DM** en vol contre sol

Agripper : sur 15-20 en attaque, +5 en Attaque et +1d6 **DM**, cible de taille inférieure *Immobilisée* → action de mouvement + jet de **For** opposé = libre

Emporter dans les airs : action de mouvement → emporter une victime agrippée de taille inférieure, chute en cas de libération : 5d6 **DM** au 1^{er} tour ou 10d6 **DM** au 2nd tour et plus haut

