

Ad Vitam Aeternam

Style : Enquête, ambiance

Cadre : N'importe où dans les Mor Rohim

Saison : Peu importe

Durée : Environ 3 heures

RACINES

Il y a 5 ans, le Primus Galtar Komen, vitaliste de renom, mettait au point un procédé révolutionnaire censé préserver les tissus humains. Il proposait de conserver des corps entiers dans des cuves remplies d'un composé stable, les plongeant ainsi dans un état de stase. Les applications étaient nombreuses : préservation des patients atteints de maladies incurables, transports de blessés graves etc.

Le procédé, baptisé *Chambre Stable*, retint toute l'attention de la communauté magientiste et les Magisters donnèrent finalement le feu vert pour des expérimentations sur des prisonniers de droit commun. Les premiers résultats furent prometteurs. L'artefact se composait d'un caisson rempli d'une solution élaborée à partir de liquide amniotique dans lequel le sujet était plongé. Sa respiration était assurée par un système de pompe relié à un module externe. Une imposante machinerie extrayait ensuite un flux minéral qui, après de nombreuses étapes de transformation, venait enrichir le composé amniotique pour produire le Juvéniùm. Le résultat dépassa les espérances de Galtar. Non seulement les tissus étaient préservés mais ils étaient même réparés. Dans ce véritable bain de jouvence, les sujets cessaient même de vieillir.

Il y eut toutefois un imprévu. Après leur immersion les cobayes subissaient une sorte de mutation : ils se changeaient en pierre comme si le flux minéral dans lequel ils avaient baigné se mêlait à leurs tissus propres. En quelques minutes, ils mouraient dans d'atroces souffrances et finissaient par devenir des statues figées dans la douleur pour finalement tomber en poussière. Dès lors, les Magisters retirèrent tout crédit à Galtar Komen qui fut sommé d'abandonner ses chimères.

Loin d'obtempérer, le Primus continua ses travaux et modifia la *Chambre Stable* afin qu'elle fonctionne au flux organique d'origine humaine, dans le but d'éviter toute forme de rejet. En secret il mena des expériences qui donnèrent naissance à de véritables abominations, fruits de mutations incontrôlables. Puis le processus s'affina. Ne demeurait qu'un seul inconvénient de taille : il exigeait d'énormes quantités de flux et donc de victimes.

Un concurrent eut vent de la désobéissance de Galtar et en informa l'ordre. La troupe débarqua dans le laboratoire du Primus et l'arrestation se solda par une explosion de tout le complexe. Aïna, la fille de Galtar, fut grièvement blessée. Galtar fuit alors vers l'ouest avec sa fille mourante, des mercenaires et les quelques scientörs qui lui restaient fidèles. Ayant franchi la frontière, il trouva refuge à *Clémentia*, une léproserie perdue dans les Mor Rohim où sa fille tomba dans un profond coma. Rongé par la culpabilité, Galtar ne put se résoudre à sa mort et prit les mesures qui allaient lui permettre de la sauver.

La léproserie était un véritable champ d'expérimentation avec ses dizaines d'indigents dont nul ne se soucie plus. Galtar supprima donc le prêtre en charge de *Clémentia* et édifia dans les sous-sols une nouvelle *Chambre Stable* dans laquelle il installa sa fille. Il fit importer le liquide amniotique nécessaire au bon fonctionnement de l'artefact et se servit sans aucun scrupule parmi les ladres de *Clémentia*. Il put ainsi arracher sa fille des griffes de la mort. Mais à nouveau, le sort s'acharna contre lui : le sang infecté n'avait pas été correctement filtré par l'installation de fortune et la fillette fut frappée d'une forme particulièrement abjecte de la maladie.

Depuis ce jour Galtar poursuit ses recherches en quête d'une parade qui pourrait éviter à sa fille une éternité de souffrance...

TRONC

Les PJ seront, espérons-le, le grain de sable qui va enrayer la machine bien huilée de Galtar Komen. Le scénario peut débiter de plusieurs façons.

Si le groupe compte un prêtre, celui-ci peut avoir reçu l'ordre d'enquêter sur la disparition d'un émissaire, Janus Kreit, envoyé à *Clémentia* il y a 2 mois pour une inspection de routine.

Un Magientiste peut avoir reçu l'ordre de se rendre dans la léproserie dont l'intendant importe des quantités anormalement importantes d'huile. Il s'agit en réalité du liquide amniotique dont Galtar a besoin et qu'il se procure illégalement, via un trafiquant d'organes basé à Baldh-Ruoch.

Un Démorthen pourrait très bien avoir repéré un étang pollué par une substance nauséabonde qui a détruit toute la faune environnante. En remontant le ruisseau, il découvrira qu'il alimente la léproserie en eau potable. Ce sont les résidus de Juvénum dont Galtar se débarrasse qui ont détruit le fragile écosystème.

Chacune de ces options devrait amener les joueurs à élaborer un plan préalable à toute intrusion dans *Clémentia*. Ils devront faire preuve de doigté s'ils ne veulent pas éveiller la méfiance des hommes de Galtar.

Enfin, la léproserie peut être sur le chemin des PJ qui, pour une raison ou une autre, seront amenés à y faire halte (tempête en montagne, un blessé dans le groupe, etc.).

LA LÉPROSERIE

La léproserie accueille une cinquantaine d'âmes. Elle est financée par l'Eglise qui y place un intendant chargé de superviser l'approvisionnement en eau et en nourriture des malheureux qui y finissent leurs jours. Ceux-ci viennent parfois de leur plein grès, mais la plupart du temps ils sont acheminés jusqu'à *Clémentia* dans des chariots scellés dont le confort est loin d'être la qualité première.

La léproserie compte trois bâtiments ceints d'un mur haut de cinq mètres et dans lesquels vivent les prêtres (une chapelle, un bâtiment principal et une réserve). Les lades quant à eux vivent dans un réseau de cavernes creusées à même la paroi, au fond d'une profonde gorge. Les prêtres leurs descendent leur pitance par le biais d'un monte-charge qui est évidemment toujours relevé. Je me suis inspiré du film *Ben Hur* qui est amené à y descendre pour sauver sa sœur et sa mère.

Les prêtres qui sont amenés à descendre, pour en extraire un défunt par exemple, se couvrent le visage d'un masque à long bec rempli de plantes médicinales. Selon les besoins du scénario, n'hésitez pas à jouer de cette iconographie morbide qui ne fera que renforcer l'ambiance résolument lugubre des lieux.



INSPIRATION

La Chambre Stable m'a été inspirée par l'installation du Dr Frankenstein dans le film éponyme interprété et réalisé par K.

Branagh.

L'ambiance de ce film colle parfaitement à l'idée que je me fais de la magie.

Quant à *Clémentia*, elle m'a été inspirée par la Léproserie du film culte *Ben Hur* dans laquelle la sœur et la mère du héros sont contraintes de se retirer.

BRANCHES

Galtar a usurpé l'identité du père *Javod*, intendant de Clémentia. Il ne tient pas à attirer l'attention aussi les PJ sont-ils bien traités par Harold, son scientör le plus dévoué, qui leur demandera de bien vouloir excuser l'absence du père Javod. Les joueurs devront très fortement insister pour pouvoir passer la nuit sur place et c'est à contre cœur que Harold les installera dans une cellule, leur interdisant formellement de la quitter.

Les PJ ont plusieurs possibilités d'action qui vont grandement dépendre des raisons qui les ont amenés à Clémentia. Voici une série d'éléments susceptibles d'éveiller la curiosité des joueurs:

 Il y a 2 mois un émissaire du Temple venu pour une inspection de routine a flairé le pot aux roses. Galtar l'a donc fait emprisonner et le malheureux, qui a bien vu depuis sa cellule que des étrangers venaient d'arriver, ne cesse de hurler à l'aide. Le temps qu'un garde l'astreigne au silence, les PJ ont entendu ses cris. C'est que Galtar n'est pas un assassin de sang-froid : tuer des prisonniers de droit commun ou des lépreux n'a rien à voir avec un meurtre prémédité. Ce sursaut d'humanisme va certainement lui coûter cher.

 Payés à prix d'or, 9 mercenaires imposent la discipline aux cinq prêtres qui vivent dans la léproserie. Pourquoi une léproserie a-t-elle besoin de mercenaires ? Des Rheizites (leur accent les trahit) de surcroît... Pourquoi les prêtres les craignent-ils tant ?

 Le soir, les PJ assisteront à un étrange spectacle : revêtus de masques à becs, trois hommes descendent dans la fosse des lépreux et remontent avec un ladre visiblement inconscient. Il s'agit de la victime du jour, celle que Galtar va placer dans la Chambre Stable pour alimenter le Juvénium. S'ils s'y prennent bien, les PJ pourront suivre le groupe qui s'engouffre dans une dépendance attenante au bâtiment principal.

 Les joueurs peuvent aussi opter pour une infiltration peu après avoir quitté Clémentia. C'est une bonne idée car Galtar relâchera son attention. Vous pourrez alors jouer la scène d'extraction du ladre et amener les PJ à découvrir ce qui se trame dans la dépendance. Celle-ci cache un escalier qui s'enfonce dans les tréfonds de la terre et donne sur le laboratoire de Galtar.

Antios Vaneck, le chef des mercenaires, aura les PJ à l'œil. Il leur faudra user de ruse ou de violence pour déjouer sa vigilance. Evidemment un garde est de faction devant la cellule des PJ.

Le prêtre du groupe pourrait demander à prier dans la chapelle de la léproserie. Un PJ féminin pourrait jouer de ses charmes et un guerrier de ses muscles; les réflexes des mercenaires sont émoussés depuis qu'ils tiennent la léproserie. De tous, Vaneck est sans conteste le plus redoutable.

Il y a de fortes chances pour que les PJ soient amenés à engager la mêlée. Ne leur faites pas de cadeau mais laissez-leur quand même la possibilité de se rendre : Galtar a besoin de sang propre et les PJ sont une aubaine qu'il serait stupide de gâcher. Un beau combat se soldant par la reddition du groupe peut vous offrir une excellente transition vers une conclusion dramatique. Si les PJ défont trop facilement les mercenaires, faites intervenir Galtar qui, protégé par un masque respiratoire, lâchera une ou deux *grenades soporifiques* qui neutraliseront tout ce beau monde.

S'ils déjouent l'attention des mercenaires les PJ parviennent jusqu'au laboratoire et découvrent avec horreur la Chambre Stable. Un énorme caisson en verre dans lequel flotte la pauvre Aïna, son petit corps de fillette de cinq ans déformé et purulent, reliée à des tubes qui assurent sa respiration. Non loin, un sarcophage baigné de sang relié au caisson par une machinerie complexe. Des livres, des tables surchargées d'outils et d'ustensiles divers finissent de camper un décor lugubre éclairé par trois nébulaires.



AMBIANCE MUSICALE

Je ne saurais trop vous recommander la BO de Black Death (par Christian Henson) qui est un modèle du genre. Celle d'Aliens IV a aussi son lot de musiques flippantes à souhait. D'Hommes et d'Obscurités est bien sûr parfaitement adaptée.

Galtar fera alors son apparition. Agé de 38 ans, il a les traits tirés par des nuits trop courtes et hantées de cauchemars horribles. Accablé par le chagrin, il racontera sa tragique histoire en caressant la vitre derrière laquelle sa fille endure mille tourments depuis cinq ans. Pour tenir le coup il consomme de grosses quantités de drogue, ce qui a tendance à le faire délirer. Ainsi leur explique-t-il le fonctionnement de la Chambre Stable, comme si c'était une merveille de technologie. Après quoi, et bien qu'il en soit désolé, il ordonnera aux mercenaires d'installer Janus Kreit dans le sarcophage. A vous de faire de cette scène un cauchemar inoubliable : l'homme se débat pendant que Galtar actionne les leviers qui commandent l'extracteur. Ses cris se changent en hurlements inhumains comme le flux passe par saccades dans les tubulures.

Galtar ouvre une vanne et le liquide amniotique se déverse dans une cuve auxiliaire où elle se mélange au flux pour former le Juvénium qui est *injecté* dans le caisson d'Aïna. Une fois le processus achevé, il ne reste plus rien du malheureux hormis une bouillie infâme qui sera jetée en pâture aux chiens sauvages qui pullulent dans les bois.

Après quoi, Galtar fait enfermer les PJ qui savent maintenant quel funeste destin les attend. S'ils n'agissent pas tout de suite, quitte à y laisser des plumes, donnez-leur l'occasion de le faire plus tard.

FEUILLES

Avec de la chance, les PJ quitteront Clémentia en vie. Il se pourrait alors que les prêtres leur demandent de se rendre à la ville la plus proche pour informer le clergé des événements qui se sont déroulés. De là à ce que les PJ soient accusés d'y être pour quelque chose, il n'y a qu'un pas que je vous laisse le plaisir de franchir...

Si à un quelconque moment les PJ parviennent à acculer Galtar, il les suppliera de lui laisser la vie sauve ; après tout, il n'a rien fait qu'un père ne ferait pour sauver sa fille, la chair de sa chair. Et si les joueurs décident tout de même d'en finir avec lui, il les implorera de le laisser achever Aïna. Il arrêtera alors l'oxygénation de sa fille qui se noiera en quelques instants. Il se rendra ensuite aux PJ qui devront décider de son sort. Quelle qu'elle soit, sa fin devrait être pathétique.

ANTIOS VANECK

Les caractéristiques de Vaneck sont celles du PNJ Sire Jerryl des Marais, décrit page 58 du Livre 2 Voyages.

GALTAR KOMEN

Inutile de s'embarrasser avec des caractéristiques. Galtar n'est pas un combattant et ne prendra aucun risque qui puisse mettre sa fille plus en danger qu'elle ne l'est déjà.

Une fin alternative

Pendant l'affrontement final, un incendie peut se déclarer. Les PJ devront alors fuir pour leur survie alors que Galtar, qui refuse d'abandonner sa fille, est dévoré par les flammes. La léproserie part en fumée alors que les PJ sont les seuls témoins vivants (ainsi qu'un ou deux prêtres) de l'horreur dont elle fut le théâtre.

Canevas non-officiel pour les Ombres d'Esteren créé par Houari « Houarg » Benkhera (textes).

Utilise des contenus protégés par la propriété intellectuelle © Agate RPG, 2010, avec l'aimable permission de l'éditeur dans le cadre de la licence CUVOE.

<http://www.esteren.org>