

La Tour Noire de Xombul Bis

Écrit Frédéric LABAT

Scénario Fan-Made pour VALÉRIAN, le jeu de rôle des agents spatio-temporels d'après l'œuvre de Christin & Mézières et écrit par Aurélien Alerini et Laurent Rambour, édité par LETO

Ce scénario est axé sur la découverte du jeu de rôle VALÉRIAN. Le cadre de l'aventure est néanmoins ouvert, les agents doivent chercher des indices et solutions à leur problématique sur le terrain. Ce voyage temporel à l'An Mil est assez parlant aux joueurs par rapport à la richesse foisonnante au niveau galactique de l'univers de VALÉRIAN. Cette histoire permet un démarrage en douceur pour ceux qui ne connaissent pas l'univers de la BD. Tout simplement, on doit circonscire la menace d'un grand méchant qui modifie la trame temporel. De plus, pour l'enquête des agents, le Cerveau ne quitte pas son QG.

Le Cerveau de l'intrigue :

❖ **Xombul Bis** : [Profil p.303-304 de Xombul modifié voir à la fin du scénario]

❖ PNJ adverses intrigants :

- **Deux paires de Mastodontes** : [Profil p.263]. Xombul Bis a la compréhension de la magie d'Albéric, il a utilisé des Parchemins de Transformation. Ils servent les plans de Xombul Bis et surveillent surtout les « gueux de Plougastel ». Ils portent des noms simples à retenir surtout pour eux : Tapedur et Cognesec, Gross'Baf et PifPaf.
- **Le Chevalier Noir** créé pour le scénario.
- **Une paire de Bêtes de Plougastel** créés pour le scénario.

L'Histoire

L'action de ce scénario doit se passer après les **Mauvais Rêves** et **Terres en flammes**, Xombul a disparu et il est réputé mort jusqu'aux événements de l'**Ouvretemps**. Lors de l'histoire des **Mauvais Rêves**, Xombul avait vraiment abusé de l'emploi des Parchemins de Transformation. Il a utilisé l'un d'eux sur un pauvre pécore de Plougastel nommé Célestin en le transformant en un clone de lui-même, un Xombul Bis créé par magie. Mégalomane, le Xombul originel a regretté partiellement son geste et à enfermer discrètement son double dans la motte castrale abandonnée de Plougastel. Puis, poursuivi par Valérian et Laureline, Xombul a complètement oublié sa sinistre création magique. Confus et esseulé, Xombul Bis est parvenu à s'échapper et aussi machiavélique que l'original (se pensant même unique) il souhaite devenir l'Empereur de l'An Mil (il ne comprend pas d'où il a sorti cette idée là mais il veut la faire sienne). Par une chance insolente ou des souvenirs épars du Xombul original, il a découvert une cache secrète laissée par celui-ci. Dans celle-ci, il découvrit un coffre contenant plusieurs parchemins magiques.

Xombul Bis transforma quatre vils serfs en **Mastodontes** qui considéra comme sa garde de choc. Avec cette force non négligeable mais quelque peu primitive, il assujettit la population de Plougastel qui se vit obliger de travailler pour l'Empereur Breton, Xombul 1^{er} ! La motte castrale fut rénovée et le siège du nouveau pouvoir local. Fort discrètement, il transforma magiquement deux chiens loups errants et maladifs en **Bêtes de Plougastel** qui entreprirent de semer le malheur dans la campagne environnante qui eurent tôt fait isoler davantage le village de Plougastel.

Peu après, un vieux chevalier errant, **Gauvain de Trois-Poils** a entendu parler de la perfidie qui se trame dans le terroir de Plougastel. Mastodontes et Bêtes de Plougastel ne rencontrèrent aucune difficulté à circonscire la

pauvre menace que représentait ce chevalier esseulé. Il fut amené prestement et avec un zèle musclé à Xombul 1^{er} ! Celui-ci retourna la pauvre psyché du chevalier, il en fit le terrible **Chevalier Noir**, le séide et bras droit de l'empereur breton ! Il devait être le futur généralissime de l'armée impériale de Xombul Bis. Au demeurant, Xombul Bis n'avait pas choisi le meilleur parti, le Chevalier Noir était tout aussi zélé et loyal que peu démonstratif d'une quelconque qualité tactique et stratégique. Sire Gauvain profitait surtout des largesses obtenues par Xombul 1^{er} à Plougastel.

A l'arrivée des agents, la population de Plougastel vient de finir de repeindre en noir la tour castrale rénovée pour glacer d'effroi tous les futurs adversaires de l'Empereur des Bretons !

Départ de mission

Les [2 à 4 PJ] agents spatio-temporels (de Grade 1) sont mandés par le **Superintendant** [Profil p.297] au QG du SST. Il se montre comme à son habitude autoritaire, pressé et peu bavard. Une Anomalie ST est en train de se manifester dans la Chronographie du Moyen-Âge. Les remous temporels ont été détectés mais l'Anomalie ST est encore résorbable. A bord de deux XB-27, les agents doivent partir pour le relais ST de l'An Mil à Plougastel. Le SST a peu d'éléments probants mais la Chronographie suggère un empereur qui aurait annihilé le règne de Louis le Pieux et mis au pli l'ensemble des duchés de la France de l'An Mil. L'Anomalie prend naissance à Plougastel. La menace doit être gérée en respectant le code d'honneur du SST et surtout afin d'éviter toute Anomalie ST qui pourrait naître d'actes inconsidérés et par trop expéditifs.

Nous sommes sur un scénario de découverte, l'équipement pour la mission est beaucoup plus scripté pour les joueurs/joueuses ne connaissant pas l'univers de la BD. Des habits normaux genrés pour l'ensemble des agents homme ou femme sont disponibles au relais ST. Éventuellement, des postiches masculins (barbe, moustache) pour les agentes afin qu'elles passent pour des hommes et pouvoir parler d'égal à égal avec les gens de pouvoir. Les agents disposent d'une unique bourse en cuir contenant **des pièces d'or de l'An Mil**, l'équivalent de 9 BLOK [p.84]. Les agents pourront neuro-chargés un module mnémonique simple, l'époque du Moyen-Âge.

Chaque XB-27 a son plein d'Ultralum. Le groupe peut choisir dans les gadgets suivants (**un seul gadget alloué par agent du fait de leur grade 1**). Attention, les gadgets sont des objets hyper-technologique, ils peuvent être source d'Anomalie ST si un PNJ ou un figurant remarquent son utilisation ou qu'un agent viendrait à le perdre.

- Un Paralyseur léger [p.314] de 1 à 4 exemplaires.
- Un Communicateur [p.331] miniaturisé de 1 à 4 exemplaires.
- Un Médiscop [p.333] de 1 à 4 exemplaires.
- Une Bulle Calmante [p.322] de 1 à 4 exemplaires.

Pour la mission, je vais détailler les décors dans lesquels vont évoluer les agents spatio-temporels plus que les actions qu'ils vont y entreprendre, le scénario se veut ouvert aux choix des PJ. Ce scénario se veut une première mission. Prenez un moment pour expliciter aux joueurs le système des **Coups d'Avance**. *La réserve de Coups d'Avance du Cerveau démarre à 10 points.*

Il y a trois décors principaux : le village de Plougastel, la Tour Noire (la motte castrale QG du Cerveau) et les environs de Plougastel. Les trois décors comptent des PNJ adverses intrigants, l'État d'Alerte peut se déclencher en fonction des événements.

Décor 1 : Le village de Plougastel

C'est un petit village d'une trentaine de chaumières construites autour d'une motte castrale avec une tour en bois, la fameuse Tour Noire désormais ! Plougastel compte un moulin sur le faite d'une colline proche et d'une belle auberge sise au-dessus des caves du relais ST de l'An Mil.

Les agents émergent par la porte menant à la cave de l'auberge. **Geoffroy**, l'aubergiste est le gardien du Relais ST de l'An Mil [p.236]. A leur arrivée, c'est un PNJ neutre. Prenez un moment pour relater les règles liés aux PNJ alliés. Indiquez-leur qu'ils ne démarrent qu'avec les deux alliés par défaut Mr Albert et le Superintendant. Geoffroy ne s'intéresse guère aux « cavaliers du futur » et à même une « ardoise chargée » par rapport aux derniers événements de **Mauvais Rêves**. Il est plutôt bougon et peu loquace marmonnant dans sa barbe. Il leur fera compléter le livre d'hébergement de l'auberge, c'est une de ses obligations de gardien. L'auberge est vide, il dira en haussant la voix que l'Empereur Breton a interdit la fréquentation de l'auberge. Il se lamente de ne plus avoir d'entrée d'argent. Pour le « transformer » en PNJ allié à l'équipe, ils devront conclure un pacte d'alliance avec celui-ci. Son pacte d'alliance est simple et assez vénal. Il veut une somme de pièces d'or sonnantes et trébuchantes pour renflouer son pécule. Il veut l'équivalent de 12 BLOK. Une fois la transaction effectuée et un test social réussi, Geoffroy est un PNJ allié qui peut leur rendre des services en fonction de son profil, de son niveau de fiabilité et surtout ils peuvent s'appuyer sur sa spécialité : Natif de l'An Mil.

Plougastel vit sous une chappe de silence, l'ensemble des villageois ne quittent que rarement leurs chaumières. Ils sont harassés par les travaux collectifs que leur demande Xombul 1^{er}. Ils vivent dans la peur du duo de Mastodontes qui arpentent sans arrêt les rares ruelles de Plougastel. Les deux demi-géants sont sans arrêt en train de hurler, de grogner ou de frapper portes et volets pour saper toute détermination. Les 150 habitants vivent dans la peur et ne voit guère d'espoir que cela change. Tous ceux qui ont tenté de s'opposer aux Mastodontes ont fini en charpie ou grièvement amoché.

Geoffroy peut leur indiquer l'existence de **Castolin, le forgeron de Plougastel**. Il peut les guider jusqu'à lui. Castolin est un PNJ neutre qui peut basculer PNJ allié. Sa mini quête est de lui ramener sa femme, Clothilde qui est restée à **Plouhinec-sur-Vase**, un petit village près du **Marais Dormeur**. Les agents entreprenant cette mini quête auront peut-être le loisir de croiser la route d'une **Bête de Plougastel** qui erre dans les environs de Plouhinec. Une fois sa femme ramenée et un test social réussi, Castolin passe PNJ allié pour les agents.

Castolin, le forgeron de Plougastel

Spécialité : *Fabriquer ou réparer des objets de l'An Mil*

Services

- *Fournir, une épée de l'An Mil, une dague, une armure légère et un arc, à un groupe d'agents.*

Tares :

- *Aucune de connue*

Remotivations :

- *Lui fournir du matériel et l'outillage de forge pour 15 BLOK en monnaie d'époque.*

Décors associés : *L'An Mil, Plougastel*

PNJ associés : *Geoffroy, Albéric le Vieil*

Décor 2 : Les environs

Les agents ont sûrement connaissance par Geoffroy ou par hypno-éducation de **Albéric le Vieil**, un étrange thaumaturge incontournable de l'An Mil. Ils peuvent partir le rencontrer. Ils devront traverser le redouté **Marais Dormeur** et le chercher dans le vaste château labyrinthique de celui-ci. Le voyage jusqu'à Albéric équivaldra à un interlude long (2 CA). Albéric est un PNJ neutre, le « basculer » en un PNJ allié pourrait faire une grosse différence pour la résolution de la menace magique représenter par Xombul Bis. Pour signer un pacte d'alliance avec celui-ci, Albéric leur demandera de récupérer les fleurs d'une orchidée, la **Fleur de la nuit**, qui n'ouvre ses pétales qu'au cœur de la nuit. Elle pousse dans la **Forêt d'Arelaune**, dans les hautes branches des arbres

géants. Le voyage ne sera pas de tout repos, les phénomènes étranges se multipliant à la nuit tombée dans cette forêt curieusement ensorcelée.

Les environs de Plougastel constitués de champs, de prairies et de petits bosquets comptent deux petits villages :

- **Plouhinec-sur-Vase** : Un port d'échouage où les navires marchands finissent invariablement par s'embourber dans la vase à marée basse. Il se situe à proximité du Marais Dormeur.
- **Saint-Gildas-des-Choux** : Un monastère et son village fortifié dont la seule ressource et sa fierté est la culture intensive de brassicacées indigestes. Il se situe à proximité de la Forêt d'Arelaune.

Bête de Plougastel

Force 12 / Subtilité 12

Unité : solo / État d'Alerte : 2/6

Motivations : Effrayer les pécores, hurler à la lune, grogner sous les volets

Capacités spéciales

- *Effrayer les agents, figurants et PNJ. Faire un test de sauvegarde en mental ou subir des dégâts. Cette CS n'occupe pas l'action principale de la Bête de Plougastel.*
- *Une ombre dans la nuit, elle augmente de 12 points son score d'initiative à sa prochaine attaque*
- *Flair infallible, elle suit la trace de sa proie sans coup férir, rien ne peut l'empêcher à part changer de décor.*

Tares :

- *Origine magique, une annulation de la magie transforme la bête en simple chien-loup.*

Décors associés : l'An Mil, Plougastel

PNJ associés : Xombul Bis, Albéric le Vieil

A partir de Plougastel, le voyage jusqu'à un des deux villages est une courte séquence (à pied 4 heures et à cheval 2 heures).

Une **Bête de Plougastel** (PNJ Adverse intrigant) erre dans les environs de chaque village, elle terrorise la population locale empêchant quiconque de quitter facilement les villages respectifs. Elle s'apparente à un énorme loup noir aux yeux écarlates et brillants (gabarit équivalent à celui d'un tigre).

Décor 3 : La Tour Noire de Xombul 1^{er}

La motte castrale de Plougastel est composée d'une butte de terre d'origine artificielle et surmontée d'un fort en bois. Le tertre est entouré d'un fossé, le sommet étant occupé par une forte palissade. Un fortin de bois y est aménagé avec une tour de guet analogue à un donjon. La Tour Noire peut être considérée comme un château fort primitif. Le fortin en bois a été peint de noir, il a donc une touche assez sinistre.

Un **duo de Mastodontes** erre dans l'enceinte du fort, vu leur gabarit, ils ne peuvent se rendre dans le fortin. Le fortin est exclusivement occupé par **Xombul Bis** et le **Chevalier Noir**. Une salle est dévolue à Xombul Bis et une pièce est dévolue au Chevalier Noir. Le fortin compte des souterrains, une geôle (pour les agents éventuellement capturés), une salle de stockage de nourriture, un puits d'eau potable et une salle au trésor (qui se remplit assez vite à la suite des rapines des Mastodontes dans les villages proches). Une cassette dissimulée dans cette salle conserve les Parchemins de Transformation qu'à utiliser Xombul Bis. Pour les agents s'approprier cette cache pourrait changer drastiquement la donne pour défaire la magie tissée par Xombul Bis.

Quand les agents débarquent à l'An Mil, un seigneur du coin est venu rendre visite à Xombul Bis. Fin manipulateur comme l'original, Xombul Bis est en train de subjuguer le seigneur féodal à sa cause lui faisant miroiter richesse et gloire. Si Xombul Bis parvient à tisser cette alliance, il va modifier durablement les forces en présence. Cela sera le pendant narratif à sa victoire avec les 21 Coups d'Avance. Le seigneur féodal, **Bouchard le Barbu** (ou Bouchard III de Montmorency) est bien entendu un PEC, les agents devront faire très attention à celui-ci par rapport à d'éventuelles anomalies temporelles. C'est un seigneur bourru et redoutable du nord de l'Île-de-France, entré dans l'histoire pour ses incessants conflits territoriaux avec les abbayes voisines et le roi de France. Son sobriquet historique « le Barbu » et son ascendance sur la puissante maison de Montmorency en font un parfait spécimen de baron médiéval ombrageux. Il est accompagné d'un quatuor de chevaliers loyaux. Toute cette troupe et le seigneur sont des PNJ neutres non intrigants que le Cerveau Xombul pourrait transformer en intrigants ce qui compliquera sérieusement la mission des agents. Dans l'enceinte du fortin, ils ont installé leur tente colorée et aux nombreuses bannières de la maison Montmorency battant au vent.

Le Chevalier Noir

Force 15 / Subtilité 9

Unité : solo / État d'Alerte : 5/6

Motivations : Profiter des largesses de Xombul 1^{er} sans trop en faire non plus !

- *Regard pénétrant et chafouin : les tests d'infiltration ou d'exfiltration deviennent truqués durant une très courte séquence.*
- *Invoque un duo de Mastodontes qui apparaît au début du tour suivant.*
- *Tourbillon d'acier, il se lance dans un grand tournoiement avec son épée longue pour se défendre pendant un tour. Un échec à un test d'action pour l'attaquer Blesse instantanément votre agent.*

Tares :

- *[3/6] Essoufflé, l'âge le rattrape, il est incapable d'activer une capacité spéciale pendant un tour.*

Décors associés : l'An Mil, Plougastel

PNJ associés : Xombul Bis

Xombul Bis, Empereur des Bretons !

Force 12 / Subtilité 15

Unité : solo / État d'Alerte : 3/6

Motivation : Réformer la France de l'An Mil et devenir le premier Empereur de France.

Enlevez les capacités suivantes par rapport à Xombul : « Invoque un duo de robots, saboter le vaisseau par un complice, piéger un agent dans le Miniaturiseur moléculaire, utiliser une bulle-prison.

- *Invoque un duo de Mastodontes qui apparaît au début du tour suivant.*
- *Utilise un Parchemin de Transformation (au choix du MJ) volé par Albéric.*

Tares :

- *Tare identique à celle de Xombul.*

Décors associés : l'An Mil, Plougastel

PNJ associés : Xombul Bis, Geoffroy, Mastodontes, Albéric
