

# Anoë

## La secte de Nobale



*Scénario*

*Scénario : - Jean Balczesack  
- Sébastien Urbanek  
Illustrations : - Josselin Grange*

*Scénario gratuit pour Anoë.  
Réf : ANOE-SCG-03  
Septembre 2010*

*L'Âge des Réofs*

*Josselin*

# La secte de Nobale

Cette aventure, simple dans son déroulement, réservera néanmoins des surprises à des personnages adeptes de la violence. Il s'agit d'une mission tout en psychologie.

**Ce scénario est directement retravaillé à partir de "L'incrédule", scénario issu de Méga II le jeu de rôle, édité en Mai-Juin 1986. Il a été écrit par Jean Balczesack, réécrit et adapté par Sébastien Urbanek (avec l'accord de son créateur).**

Cette aventure est autant destinée à des joueurs débutants comme confirmés, car ce qui compte dans celle-ci est un esprit ouvert et vif. Les joueurs devront se montrer vigilants, calmes et surtout réfléchis. Dans tous les cas, le MJ devra attacher un soin particulier aux descriptions qu'il sera amené à faire, afin de restituer l'ambiance très particulière de cette histoire.

## Synopsis

Nobale ne répond plus ! Les personnages doivent découvrir les raisons qui sont à l'origine de la rupture de communication. Une troupe de soldats y a été envoyée pour voir ce qui se passe là-haut et personne n'a fait de rapport et personne n'en n'est même revenu. Devant ce constat d'échec, des Réofs ont été envoyés à leur suite et encore une fois pas un seul n'est revenu pour témoigner de ce qui se passe sur Nobale... Il faudra que les PJs se rendent sur le satellite où ils apprendront, grâce à leur tact et intelligence, qu'un enfant doté d'étranges mais puissants pouvoirs pourrait être la cause des étrangetés qu'il s'y passe...

## La mission

Alors que les PJs se reposent dans une auberge d'Umbourg, comme à leur habitude, leur Arrangeur préféré vient les voir. Les personnages seront surpris de voir qu'il est accompagné par un militaire en uniforme couteux et armé d'une épée de qualité. Cet homme, âgé d'une soixantaine d'années, est grand et maigre; il considère les Réofs avec bienveillance. Après que l'Arrangeur ait présenté Andrius Van Rijn, comme colonel dans l'armée de Coadji, il laisse celui-ci exposer la mission aux PJs :

*"Chers amis! Désolé d'interrompre vos rares moments de détente, mais la situation actuelle exige une action immédiate. Permettez-moi d'abord de me présenter plus en détails : je suis colonel dans l'armée de Coadji, particulière-*

*ment dans la troupe militaire de l'espace stationnée sur Nobale, notre satellite. Ce satellite a été aménagé pour que la vie puisse s'y installer grâce à un objet d'origine extra-planétaire : un Toari. Cet objet permet de créer une force nous maintenant au sol (une force appelée gravité), de créer de l'air et une atmosphère respirable ainsi que de l'eau douce. Sur Nobale il y a donc une forêt identique à celle que l'on trouve sur Alanais ainsi qu'un village de 590 personnes*

*faire un quelconque rapport. Donc il faut que vous alliez sur Nobale, en ma compagnie pour tirer tout cela au clair. Aucun pilote n'ayant osé s'aventurer plus en avant pour essayer de savoir ce qu'il était advenu aux soldats ou aux Réofs. Dès demain nous prendrons un vaisseau Oran qui nous mènera d'Umbourg à Blaune, puis de Blaune à Port-Neuf. De là nous prendront un Convoyeur Costa à réacteur subsonique pour rejoindre le satellite. Évidemment je compte sur votre entière discrétion en ce qui concerne cette mission. Voilà messieurs !"*

### L'Arrangeur des PJ reprendra à sa suite :

*"Chers Réofs, il s'agit d'une mission codifiée Lion et vous serez bien évidemment payés en conséquence. Ne prenez pas de risques inutiles: il s'agira juste de savoir ce qu'il se passe là-bas et de faire un rapport aux autorités militaires de Coadji. Faites bien attention car je ne vous cache pas que j'ai une certaine anxiété par rapport à la dangerosité de votre aventure. Allez, prenez du bon temps pour ce soir et rendez-vous demain à l'aube à l'astroport le Central".*

### Note au MJ

Devant l'angoisse évidente de l'Arrangeur, les PJs doivent faire un test de Résistance Chocs ou ils gagneront 2 points de Stress. Gageons qu'ils passent une bonne nuit.

### Le central

Le lendemain matin les PJs se retrouvent donc au Central (page 164 du LdB). Andrius Van Rijn est présent: il est armé de pied en cap de sa fidèle épée mais également d'une arme ADC: un Iguan.

Rapidement les PJs montent à bord d'un Oran, piloté par un gentil pilote militaire elfe des bois (de Coadji) qui s'appelle Elruä Montiel; il est le seul à vouloir encore aller sur Nobale.

### Un pilote est-il présent ?

Si dans le groupe il y a un pilote de vaisseau, le MJ devrait laisser le joueur qui l'incarne avoir le plaisir de copiloter, sinon ce sera le colonel Andrius qui le fera. D'Umbourg à Blaune il y a 9 heures de vol. Normalement un pilote doit se reposer après 6 heures de vol, il doit manger et se reposer au moins durant 3 heures. De Blaune à Port-Neuf le voyage a la même durée. Donc le MJ doit moduler le voyage selon la présence ou pas de pilotes dans l'équipe de Réofs.



Andrius Van Rijn

*pour la plupart des militaires ainsi que leur famille. Une fois par semaine, un convoyeur est envoyé là bas et reste en orbite puis un transporteur Norba atterrit sur le satellite pour y décharger des vivres. Cela évite de construire un échafaudage dans l'unique village. Lors de l'avant dernier vol, les pilotes du transporteur nous ont expliqué que des choses étranges se passaient là bas : les militaires avaient détruits tous leurs armements, ainsi que leurs uniformes et s'étaient organisés en une secte vénérant un jeune enfant qu'ils prenaient pour un Dieu ! Cela date d'une quarantaine de jours.*

*Les pilotes remarquèrent que les militaires n'avaient pas besoin de nourriture car l'enfant leur en procurait. Dès le retour des pilotes sur Alanais, d'autres militaires furent envoyés pour en apprendre plus et pour régler la situation. Le pilote qui les convoya retourna au vaisseau en orbite sans personne car les militaires ne revinrent pas ! Par la suite un groupe de Réofs originaires de Coadji fut envoyé pour mener une enquête car nous pensions qu'ils étaient plus aptes à réussir ce genre de mission par rapport à des militaires. Cette aventure eut le même résultat que pour celle des militaires : le pilote rentra seul car pas un Réof ne revint*

Port-Neuf est une cité de la même ampleur qu'Umbourg ; elle est vaste, encombrée et moderne par rapport au reste du pays. Les PJs resteront juste une soirée à se reposer dans un hôtel (payé par le colonel) avant de se rendre à l'aéroport dès le lendemain. Là, les PJs prendront peut être pour la première fois un convoyeur Costa muni de son réacteur subfaonique.

## Vol Subfaonique

Comme vu précédemment le MJ peut vouloir laisser piloter l'éventuel pilote du groupe, sauf qu'ici, comme le vaisseau doit rester en orbite autour de Nobale, Elruä sera avec le groupe mais restera dans le convoyeur Costa. Puis une fois en orbite, les PJs prendront un Norba jusqu'au sol satellitaire. Le colonel s'impose comme pilote pour l'atterrissage avec le Norba sur le satellite Nobale. Il connaît les lieux pour y être venu et avoir atterri une vingtaine de fois.

## Le crash

Voir la description du satellite en page 171 du LdB. Etrangement le satellite est enveloppé dans un nuage, Andrius annonce que le phénomène est étrange et qu'il est présent depuis les problèmes sur le satellite.

Alors que l'approche du satellite se déroule sans problème,

### Faire un test de Rés Magie à -5.

- En cas de réussite : le personnage ne voit plus le nuage, il voit le satellite normalement. Il subira les effets du vol chaotique et du crash sans comprendre pourquoi tout le monde parle de météorite. Le personnage ne voit tout simplement pas l'illusion de Lyl.

- En cas d'échec : aussi étonnant que cela puisse paraître une pluie de mini météorites vient frapper le vaisseau qui se retrouve secoué comme pris en plein tempête ! Elles sont apparues si soudainement qu'Andrius (le pilote) n'arrive pas à redresser la situation et le vaisseau est gravement endommagé. Le vol est chaotique, le vaisseau fait des figures improbables, les personnages sont cloués au siège à cause des rotations.

Le MJ doit considérer que le vaisseau subit un coup critique de 10, donc un arrêt cardiaque.

Le sol se rapproche à une vitesse folle : test ou gain de 2D6+5 points de Stress. Andrius meurt d'une crise cardiaque (dans son Noeuf) sans que personne ne s'en rende compte. Le vaisseau s'écrase et tout devient noir...

Les PJs sont dans le Coma (ne pas faire les Dégâts et tous les mettre en coma pour ne pas finir le scénario ici).

Le vaisseau est complètement détruit, il ne reste que des fragments de carcasse étalés sur des dizaines de mètres dans la forêt.

En fait les PJs, dans leur grande malchance, sont "tombés" en plein dans une illusion provoquée par Lyl pour montrer à tous la puissance de Dellios en faisant traverser le ciel à des météorites. Et on considère qu'Andrius a raté sa Rés Magie, donc l'illusion les a affecté, lui et le vaisseau.

## Sur la terre ferme :

Lorsqu'ils se réveillent (un indice qu'il ne s'agit que d'une illusion) ils s'aperçoivent qu'il fait très noir et que l'on peut voir très

précisément les étoiles (l'atmosphère tenue du satellite) malgré le brouillard bas qui recouvre la cime des arbres. Dans l'atmosphère de Nobale flotte une odeur sucrée de ...bonbon (un effet de Lyl grand fan de bonbons sucrés).

Une fois qu'ils auront repris complètement conscience, ils se rendront compte qu'ils se sont écrasés dans un bosquet d'arbres. Ils aperçoivent, à 500 mètres, une maison simplement faite de terre séchée et de branchages entremêlés.

Quand ils approchent, un homme sortira de la chaumière : il porte une barbe et des cheveux hirsutes. Il est vêtu d'une robe beige grossièrement taillée et tient à la main une lampe à huile. Gatt viendra prendre des nouvelles sur la santé des PJs (il s'exprime en Naïisien) et après avoir constaté les éventuels dommages subits par le vaisseau, il les invitera dans sa modeste chaumière.

## Des Pistes et des Informations

Durant tout le scénario, les PJs auront l'opportunité d'en apprendre un peu plus de ce qui se passe ici. C'est au MJ de juger ce qu'il donne comme informations et comment il les donne. Il est important que les PJs sachent à un moment ou un autre que des événements étranges se produisent dans la maison de Lyl et que ses parents sont terrifiés. Un jour ils furent écrasés lors de la chute d'une partie de leur maison. Lyl fut alors confié à Gatt qui s'occupa de lui. Puis, le monde changea et la secte fut créée.

Ces faits pourront pousser les PJs à trouver le livre de contes chez Gatt. Des occasions se présenteront aux PJs pour en apprendre un peu plus. Seuls les exclus et les simples initiés ont des informations à donner et ce, sous le couvert de la discrétion.

Il également possible, pour rallonger l'histoire, de mettre en scène des cauchemars de Lyl, les PJs peuvent rencontrer des monstres dans la forêt, ou les parents de Lyl sous forme fantomatique. Ces derniers peuvent raconter des choses sur Lyl (c'est une sorte de subconscient de l'enfant)...

## La maison de Gatt :

L'intérieur de la maison est en désordre et le vieil homme invitera les PJs à prendre place sur des tabourets. Il propose par la suite une boisson revigorante aux PJs et se présentera comme étant Gatt, un militaire à la retraite qui est devenu guérisseur !

Il demandera aux PJs s'ils sont des démons? Ou alors des anges envoyés par Dellios?

Devant l'incrédulité des PJs, il donnera quelques explications : récemment deux groupes de gens sont venus pour essayer de tuer Lyl le Messie, mais Dellios les a détruits. Il s'est avéré que ces deux groupes étaient des démons venus de l'espace pour semer mort et désolation sur Nobale. Dellios, Dieu vivant sous terre les a avalés et le peuple a été débarrassé de cette terrible menace. Gatt ajoutera que Dellios sait défendre son peuple contre le "Chaos" que les démons essaient d'amener sur Nobale. La destruction attend les impies, ... au MJ de broder des paroles de doux fanatique.

- Voir le chapitre « Lyl et Gatt » dans les

annexes pour comprendre réellement qui est ce vieux monsieur.

**Résistance à l'illusion :** Il s'agit en fait d'une tente militaire avec tout le mobilier moderne issu de Coadji...

## Fouille de la maison de Gatt :

Si les PJs ont des soupçons, ils pourront essayer de fouiller sa demeure.

### Test de Recherche :

- Marge Min de 5 : permet de trouver un Ignan caché dans son fatras ainsi qu'un câble EPS.

- Marge Min de 7 : permet de trouver le livre d'histoire de Gatt et de lire la courte nouvelle "Dellios". Cela permet de se rendre compte que tout ceci n'est qu'une histoire et que Lyl ne fait que créer un fantasme qui n'est pas basé sur l'existence d'une véritable divinité.

Résistance à l'illusion : Si la personne qui fouille résiste à l'illusion, les Marges Min sont réduites de 2.

## Première aube sur Nobale

Si les PJs bénéficient d'un temps clair, ils pourront voir des rayons lumineux qui traversent le ciel : l'effet est étonnant. Il s'agit de la réverbération du soleil sur le dôme du temple créé par Lyl...

- Gatt, de très bonne humeur, invitera les PJs à aller visiter Livirina, leur village, car il a du travail. En fait il espère, comme les militaires et les Réofs avant eux, qu'ils commettront un impair et se fassent tuer...

Il n'insistera donc pas trop sur le fait de ne pas porter d'arme, il leur dira une fois, mais pas plus.

## Premier voyage sur Nobale

La route qui va vers Livirina serpente dans les bois, puis passe à travers champs. En cours de route ils se rendront compte que les habitants qui habitent de simples chaumières se rendent au village pour y vendre leur production. Si les joueurs posent la question, ils savent que le satellite ne fait que quelques kilomètres de long et qu'en voyageant, les distances leur semblent être plus grandes...ceci est bien évidemment un effet créé par Lyl. Durant le voyage à travers la campagne, les PJs pourront faire une rencontre (voir les Rencontres en Campagne et Routes).

Résistance à l'illusion : Les personnages qui résistent voient que les autres personnages font des détours impressionnants et qu'ils ne s'en rendent pas compte. Les chaumières sont bien à leur place, un peu plus petites dans la réalité.

## Table de Rencontres en Campagne et Routes

Les Réofs auront 75% de chance de faire une rencontre toutes les heures ; lorsque cela arrive, **tirer 1D6**. Evidemment le MJ peut se passer de tout tirage aléatoire et les choisir pour instiller une ambiance, une impression de vie au scénario. Lorsqu'ils se déplacent hors Livirina, jeter 2D6 Heures pour connaître le temps de déplacement des PJs. C'est un effet faussé, provoqué par Lyl car il ne faut pas oublier que le satellite ne fait que quelques kilomètres.

- 1. Les PJs voient arriver au loin un homme vêtu d'une robe (couleur, lancer 1D6 : 1-2 : blanche, 3-4 : beige, 5 : brune, 6 : noire).

Cet homme les abordera et se comportera conformément à sa caste. Si les PJs réussissent à s'attirer ses bonnes grâces, celui-ci leur parlera de Lyl, un petit garçon aux pouvoirs presque aussi puissants que celui de son père Dellios. Celui-ci officiera une grande cérémonie demain au temple.

● 2. Des enfants Gobs tendent une embuscade aux Réofs. Ils sont cachés derrière les buissons et dans des fossés. Il y a deux enfants de plus que le nombre de Réofs. Ils sont armés de couteaux et porteront une attaque, comme ça pour s'amuser ! Utiliser l'archétype en page 216.

● 3. Une trollesse habillée de blanc et particulièrement laide (si cela est possible !) interpelle les PJs, elle s'ennuie beaucoup et elle a une grande envie de faire l'amour. Donc avec la finesse légendaire qui caractérise ce peuple, elle draguera le PJs le plus séduisant (en priorité un troll). Si le PJ cède, après quelques heures de sport intense (les PJs devront dormir et gagneront 1D6 points de Stress s'il n'est pas un troll) elle pourra lui donner quelques informations.

● 4. Les PJs entendent des glapissements étranges (test de Faune/Flore pour reconnaître des Ducorves). 1D6 d'entre eux surgissent et attaquent les PJs!

● 5. Des enfants Gobs (voir 2) ont embusqué une exclue qui git dans une marre de sang. Il ne lui reste que quelques instants à vivre et si les PJs lui sauvent la vie, Gériminiia pourra leur donner quelques informations intéressantes.

● 6. Un homme nu (un exclu?) se promène en observant attentivement ce qui se passe autour de lui. Il pourra même aller au village pour voir ce qui se passe. En fait il s'agit d'un dragon Adolescent s'appelant Polyclominès, qui a été envoyé par ses pairs pour enquêter sur ce qui se passe sur Nobale. Ils ont sentis des perturbations sur le plan Faon et veulent en savoir plus. Il n'agira pas de lui-même mais le MJ pourrait utiliser Polyclominès comme d'un guide qui aiguillonnera les Réofs s'ils piétinent trop.

## Le lac

En contrebas du village, il y a un lac couleur azur duquel s'échappe un ruisseau qui coule au loin dans l'espace. Garder la description qui est donnée en page 171 du LdB mais évidemment les militaires sont remplacés par des prêtres qui surveillent le Toari.

## Livirina

Si les PJs sont vêtus de leurs vêtements de Réofs, ils seront vus avec suspicion et ne manqueront pas d'attirer l'attention des prêtres sur eux. Il vaudrait mieux qu'ils abandonnent leurs habits et qu'ils cachent leurs armes.

A l'origine un simple camp militaire, il a été transformé en sympathique petit village par LyL. Ici les maisons sont simplement de pierres blanches, carrées et ne possédant pas d'étages. Une grande tour blanche s'élève dans le ciel, il s'agit du temple de Dellios. Elle doit faire au moins 100 mètres de haut. Une grande entrée permet d'y pénétrer. Sa toiture pentue est constituée de verre, ce qui y fait refléter les rayons du soleil. Effet éblouissant garanti ! Le village est occupé tous les jours par le marché ou les échanges permettent à tout le monde de subsister ;

l'argent, notion parfaitement matérialiste, a été banni de la société. Les PJs pourront apprendre que demain il y aura une grande cérémonie religieuse dirigée par Lyl. Tous les jours il y a des cérémonies mais elles sont faites par les prêtres. Par contre, lorsqu'ils discuteront avec les sectateurs, cela les mettra mal à l'aise car, s'agissant d'une secte, chaque personne questionnée dira plus ou moins la même chose tout en ayant une attitude béate et satisfaite de sa condition (gain potentiel de 2 points de Stress). Ainsi les PJs pourront apprendre malgré tout quelques informations sur la société:

- toute forme de violence est bannie: toutes les armes ont été détruites car elles sont le produit des démons

- l'argent est une possession matérielle : toute monnaie a été détruite à cet effet.

- toute forme de croyance, autre qu'envers Dellios, est une idée pernicieuse qui ne peut que mener à la déchéance de l'âme, car très certainement influencée par les démons.

- les maux et le chaos viennent de l'espace ; les dieux du mal "Les grands anciens !!?" veulent troubler l'ordre de l'univers et briser l'harmonie cosmique. Mais Dellios protège ses enfants.

- chacun doit produire selon ses capacités pour pratiquer le troc : toute forme d'usure est un acte malfaisant

- il faut lutter quotidiennement contre les idées néfastes inspirées par les démons...

- tout blasphémateur sera avalé par Dellios qui vit sous terre.

- toute activité semant le désordre (chant, cri, danse, sport ...) attire les démons comme le miel attire les abeilles. Ces activités sont strictement interdites.

Le MJ peut broder encore des idées du même genre. Si les PJs évoquent le cas des militaires ou des Réofs, on leur expliquera qu'il s'agissait de démons et que Dellios les a avalés...

Le MJ pourra agrémenter le séjour des PJs dans le village en utilisant la table de Rencontres en zone urbaine.

## Table de rencontres en zone urbaine

Les Réofs auront 50% de chance de faire une rencontre toutes les heures ; lorsque cela arrive, **tirer 1D6**.

● 1. Un homme intégralement nu (un exclu) croise les PJs en longeant les murs. Il paraît en très mauvaise condition physique et semble complètement terrorisé. Soudain, il trébuché et s'étale de tout son long sur le passage d'un chariot tiré par un Gali. Le conducteur du chariot agit comme s'il n'avait rien vu. Si les PJs ne réagissent pas, l'homme sera écrasé par les roues du chariot et une multitude d'enfants se précipiteront pour équarrir son cadavre (gain de 2d6+4 de stress devant la dureté de cette scène). Lorsque les PJs interviendront, le conducteur refusera de considérer que l'exclu existe, en agissant comme s'il était invisible. L'exclu fera tout pour s'enfuir, s'il s'aperçoit que les PJs le voient devenir même violent pour s'échapper. Par contre si les PJs arrivent à le maîtriser il pourra leur donner des informations qui se révéleront d'une extrême importance. Il pourra donc expliquer aux PJs d'autres versions de ce qu'ils ont pu déjà apprendre : le fait que les habitants aient été forcés par Lyl à devenir une secte ou encore

d'autres informations que le MJ voudra bien donner aux PJs. Il faut que la discussion avec ce pnj en vaille le coût et qu'il ne déballe pas tout d'une seule fois, quitte à ce qu'il retrouve les PJs plus tard car il ne veut pas être vu par les sectateurs. Il risque sa vie après tout.

Il pourrait par exemple connaître Gatt avant les événements récents et avoir feuilleté un livre chez lui. Ce qu'il se souvient de l'histoire correspond étrangement à ce qui se passe ici.

● 2. Les Réofs croisent un homme vêtu de noir au crâne rasé (un prêtre). Sa réaction dépendra essentiellement de la façon dont sont habillés les PJs. Si les PJs ne portent pas de robes institutionnalisées, le prêtre viendra leur demander pourquoi ils ne sont pas vêtus en initiés, et autres questions dérangeantes. Cela risque d'être pire si les PJs portent ostensiblement des armes : pourquoi n'ont-ils pas renoncé à la violence et embrassé la vérité de Dellios? Il faudra trouver des très bons arguments pour éviter que le prêtre n'alerte ses collègues. Utiliser les règles de combat social. La MC de base sera selon l'accoutrement des PJs et le fait qu'ils portent des armes ou non.

● 3. Malgré les interdictions de violence de la religion, un homme puissamment bâti qui a subi un gros stress, vient provoquer un des PJs en bagarre (il utilise pour cela un verbiage pseudo-religieux du genre: "je suis sûr que tes actes sont dictés par ceux des étoiles...").

Le mieux pour les PJs est qu'ils argumentent quelque chose de convaincant pour éviter tout pugilat car des prêtres arriveront et puniront les fauteurs de trouble. Selon la tournure, cela peut aller de la réprimande (vous allez prier la clémence de Dellios toute la nuit durant au temple, de la déchéance de statut) jusqu'à l'engloutissement du contrevenant). Les PJs ont encore la possibilité de s'enfuir, etc. Le MJ devra gérer cette scène selon son humeur du moment en laissant une petite chance aux Réofs tout de même.

● 4. Les Réofs aperçoivent un attroupement. Au centre un exclu est agenouillé et semble complètement abattu, un prêtre déclare alors: "Encore une fois, tu as recommencé, encore une fois tu as bafoué Dellios. Dellios est malheureux. Dellios exige réparation. Une première fois tu avais blessé sans raison une de tes soeurs. Une seconde fois tu avais volé de la nourriture, alors qu'invisible nul ne pouvait te voir commettre ce forfait. J'ordonne alors que tu fusionnes avec notre créateur!". Les PJs verront alors que l'exclu s'enfonce dans le sol. Au bout de quelques minutes il aura disparu, comme avalé par le satellite. Cela risque de leur causer 2D6 points de Stress. Il vaut mieux que les PJs n'interviennent pas ! Évidemment, il s'agit d'une illusion et le sol semblera régurgiter le malheureux qui lui est mort de peur ! La population viendra alors équarrir le corps pour nourrir les bêtes : encore un gain de 2D6 de Stress possible !

● 5. Les Réofs entendent le cri malheureux d'un enfant. Jouant avec ses copains à chat perché il a glissé du rebord du toit d'une maison un peu plus grand que la moyenne et risque de se tordre le cou ! Si les PJs interviennent, le père de ce dernier, Jalor, sera leur ami fidèle. Ainsi il osera expliquer aux PJs ce qu'un exclu pourrait leur dire au sujet de la secte, selon le bon vouloir du MJ. Mais attention il le fera de manière discrète pour ne pas se retrouver avalé par Dellios.

Il peut également leur expliquer qu'il se sou-

vient que le vieux Gatt lui avait raconté une histoire de dieu qui ressemble beaucoup à ce qui se passe. Il ne se rappelle plus trop, c'était avant les grands changements de Lyl. Mais il se rappelle que Gatt avait un livre avec lui, et qu'il le lisait souvent.

● **6. Une jeune femme avenante nommée Aquila, propose aux Réofs de venir manger chez elle. A la fin du repas, elle leur demandera d'aller expliquer à Vilar son voisin, qu'elle n'entend pas s'unir avec lui. Si les Réofs refusent, elle se déclarera offensée et provoquera un scandale. Attention car Vilar est très costaud, très stupide et en plus il est prêtre !**

Si les PJs aident cette jeune femme elle pourra leur donner quelques informations.

## Le temple de Dellios

Il s'agit d'une grande tour blanche s'élevant jusqu'au moins 100 mètres de haut. Une grande entrée permet d'y pénétrer. Sa toiture pentue est constituée de verre, ce qui y fait refléter les rayons du soleil. Il est fait de pierres blanches et les murs sont sculptés d'arabesques. De petites niches abritent des oiseaux qui vont et viennent dans un flot incessant. La grande majorité des prêtres résident dans des chambres situées de part et d'autre du couloir qui fait le tour du temple. Lyl, quant à lui, réside dans le sanctuaire, sorte d'enclave réservée au Messie.

L'intérieur est particulier car il n'est qu'illusoire comme la plupart de ce que voient les PJs dehors. Le centre du temple, quant à lui, est un gigantesque amphithéâtre dont le sol est décoré d'une immense mosaïque représentant un visage serein d'un homme au crâne rasé et au sourire énigmatique : Dellios ! Surgissant de son menton, il y a un petit promontoire de pierres blanches au sommet accessible par une volée de marches et servant à Lyl de chaire pour sermonner ses adorateurs. Les gens viennent s'asseoir sur les gradins écouter les prêches de prêtres ou de Lyl. Il ne sert pas à grand-chose de détailler le temple comme un donjon mais divers éléments viennent habiller la description qu'en donnera le MJ ; après tout, elles peuvent être fluctuantes, car nous le répétons ici : le temple est illusoire, le messie habite une simple maison, et lorsqu'il fait un prêche, les gens s'assoient autour et écoutent sagement. Portes : toutes les portes sont faites de cristal et sont montées sur des charnières de toile et s'ouvrent en silence. Sur un résultat de 1 sur 1D6 la porte sera fermée (MC 20).

## Eclairage

Dans l'enceinte du Temple, l'éclairage est fourni par des lampes à huile, des braseros et quelques illuminateurs. De jour, la salle principale n'est pas éclairée, les rayons du soleil entrant largement par de nombreuses ouvertures. Les pièces inoccupées ne sont pas éclairées, alors que les pièces occupées sont éclairées sur un résultat de 1 à 5 sur 1D6 (les occupants peuvent méditer dans l'obscurité par exemple...).

## Les pièces

Pour déterminer la nature d'une pièce, lancer 1D6 :

● **1 à 3. Chambre de prêtre : 50% de chance qu'un D6 prêtre soit présent dans**

cette chambre, en train de lire, méditer, faire leurs ablutions ou jouer à des jeux de réflexion. Le mobilier de cette chambre est très simple : 6 nattes posées à même le sol, 6 coffres contenant des habits et accessoires de toilette, 3 tables basses en rotin, 6 tabourets, 3 lampes à huile et un brasero.

● **4. Chambre d'un prêtre supérieur : 20% de chance pour que le grand prêtre soit présent. Le mobilier est plus riche et mieux étudié, on trouve : une petite fontaine, un coffre (même contenu que pour les autres prêtres), un grand bureau couvert de parchemins et du matériel pour écrire.**

● **5. Bibliothèque : 30% de chance pour que 2D6 prêtres soient présents. Les murs sont couverts de rayonnages contenant des milliers de rouleaux recouverts de textes religieux abscons relatifs à la foi dellienne. Si on en a le temps, l'analyse de ces textes révélera avec un test réussi en Théologie, un prêchi-prêcha dénué de sens et d'une réelle structure de pensée. Il s'agit bien évidemment de textes créés par l'esprit d'un gamin de 7 ans !**

● **6. Autre pièce : le MJ appréciera, selon l'heure du jour et sa fantaisie, si elles sont occupées. Lancer un nouveau D6 :**

1. Cuisine
2. Débarras contenant du matériel de nettoyage.
3. Blanchisserie : fontaine, linge étendu pour sécher, etc.
4. Salle d'exercice : tapis, altères grossières, agrès.
5. Réfectoire : tables, tabourets, toilettes attenantes.
6. Bains : piscine, serviettes et vestiaires.

Caractéristiques communes à toutes les pièces : leurs dimensions sont de 10 mètres sur 20, aucunes d'entre elles ne possèdent de fenêtres.

**Les prêtres :** il ne faut pas les jouer trop du moment car ils sont sûrs des pouvoirs conférés par leur divinité et pourront être imprudents face aux Réofs !

## Les appartements de Lyl

Appelés le Coeur, leur entrée est située à l'opposée de l'entrée principale du temple, accessibles à partir de l'arène.

Ces appartements sont richement meublés et possèdent tout ce dont un enfant (même mûr) de 7 ans espère avoir : beaucoup de jeux, des confiseries et autres décorations enfantines.

## La fête

Le veille du grand jour.

Le lendemain matin de l'arrivée des Réofs, ceux-ci pourront constater que toute la population se rend au temple. Si les PJs se décident à suivre le mouvement (ce qui serait souhaitable) ils se rendront compte qu'aux abords du temple, les adorateurs se préparent à construire de grands brasiers sur lesquels ils brûleront ce qui ne correspond pas au dogme religieux comme des armes Codex (ce qui a déjà été fait précédemment ; c'est pour cela que l'on ne trouve pas de ce type d'arme ici. Les armes métalliques ayant été jetées à l'eau). Aujourd'hui brûleront les derniers livres non religieux. Le tout dans une ambiance festive

et enjouée. Toute la nuit les feux brûleront et on fera cuire aussi de la nourriture qui sera partagée par tous.

## Le jour de la cérémonie.

Les adorateurs se réveilleront aux premières lueurs de l'aube. Ils commenceront par nettoyer les restes de feux avant de s'assembler près de l'entrée du Temple. Bientôt les prêtres ouvriront les portes et la foule pénétrera lentement et en bon ordre dans le lieu saint. Les premiers à entrer seront les saints hommes suivis par les initiés, le cortège étant terminé par le groupe braillard des enfants. En entrant, les Réofs pourront remarquer qu'un large couloir, s'enfonçant dans les parois du temple, s'ouvre de chaque côté de la porte (ces couloirs mènent vers les appartements et autres pièces). Mais très vite, ils se retrouveront dans l'arène centrale et devront s'installer sur les gradins correspondant à la couleur de leur robe. Autour du visage, les gradins sont occupés, du bas vers le haut par les prêtres, les sages, les saints hommes, les initiés et enfin les enfants qui se trouvent tout en haut.

## La cérémonie.

Une fois tout le monde installé, la cérémonie pourra commencer. Un prêtre se dirigera vers le promontoire du menton et y montera pour s'adresser à l'assistance. L'acoustique du temple est ainsi faite que tout le monde peut entendre ce qu'il dit, quel que soit le tumulte qui règne dans les gradins. Il commencera en ces termes :

*"Peuple de Nobale, enfants de Dellios, soyez les bienvenus dans le sanctuaire ! Nous sommes vivants (l'assistance reprend alors en chœurs: "gloire en soit rendue à l'Unique"). Aujourd'hui nous implorons ta clémence, Dieu tout puissant. Dellios, nous sommes tous tes enfants, mais accueille celui que tu préfères !".* Après ces mots et sous un tonnerre d'applaudissements et de cris de dévotions ("Vive Dellios, gloire à Lyl, etc."), le prêtre redescendra de son promontoire et la porte du Coeur s'ouvrira, laissant passer un cortège composé de prêtres portant une plaque de cristal sur laquelle est assis en position du lotus, Lyl, vêtu d'un simple pagne noir. Le cortège s'arrêtera au pied de la tour et l'enfant se lèvera et montera jusqu'au sommet du promontoire.

## Note au MJ

Dès l'apparition de l'enfant, des tests de Vision Faon permettront de distinguer les vents de couleur verte qui tourbillonnent autour de l'enfant. Il s'agit de sa capacité à gérer des illusions extrêmement puissantes.

## Note au MJ

Une attaque frontale à ce moment serait d'une témérité pathologique, car tous les prêtres sont là (environ une dizaine) et près de 300 personnes assistent à la cérémonie. Autant dire que les PJs peuvent recevoir des Prêtres et de Lyl environs 16 fois le sort d'écrasement (voir pouvoir de Lyl).

Lyl parlera alors d'une voix fluette, mais étrangement déterminée :

*"Peuple de Nobale, je suis l'élu ! Dellios m'a créé et je suis son fils ! Il veut que vous le sachiez : Il est l'Unique, Il est le Grand Tout et rien n'existe en dehors de sa Volonté ! Nous devons tous combattre le Chaos ! Je combats le Chaos !*

*Nous devons combattre les démons qui viennent des étoiles et qui menacent l'intégrité du monde ! Chaque jour, le Chaos s'affaiblit, je le sens ! Je détruirai le Chaos ! Nous détruirons le Chaos !*" A ce moment, l'enfant se tourna vers le visage de la mosaïque, levant les bras et ajoutera :

*"Père, nous donneras-Tu la force?"* Les yeux du visage, alors clos, s'ouvrent doucement, révélant des pupilles d'un noir profond. Dans le même temps, la bouche, déjà souriante, accentuera le sourire. La foule tombera en extase. *"Merci Dellios, merci !"*

### Note au MJ

Un test de Vision fera permettre de voir qu'il vient d'accomplir un sortilège d'illusion : il y a saturation de vents verts.

Ensuite l'enfant descendra du promontoire et retournera dans ses appartements. La cérémonie continuera avec d'autres orateurs qui broderont sur les thèmes déjà exposés. Le visage reprendra subitement son apparence première au bout de deux heures (c'est-à-dire à la fin du sort). Ainsi la cérémonie sera achevée et les adorateurs quitteront alors le Temple dans l'ordre inverse de leur entrée (c'est à dire enfants d'abord, puis initiés, etc.).

### Rencontrer Lyl

Lyl ne quitte jamais l'enceinte du Temple où il étudie la théologie, tout en recevant les devoirs de ses condisciples prêtres (c'est Gatt qui leur demande par son entremise !). Il faudra que les PJs puissent accéder jusqu'à ses appartements privés, et pour cela ils auront deux solutions :

- 1. Soit profiter de la cohue de la fin de la cérémonie pour se glisser dans le couloir qui court dans les murs du Temple. Ils pourront, par exemple, se déguiser en prêtres en dérobant les vêtements appropriés dans l'une des chambres et en se rasant le crâne. Mais ils auront toutes les chances de rencontrer un groupe de prêtres (1D6 prêtres) au cours de leur trajet et ils auront tout intérêt à faire preuve de ruse pour éviter une confrontation qui pourrait tourner à leur désavantage. Le MJ devra veiller particulièrement à mettre l'ambiance, à faire craindre aux PJs d'être attrapés par les prêtres. Veillez à récompenser les plans bien pensés.

- 2. Soit essayer de pénétrer dans le Temple à partir des nombreuses ouvertures qui en percent le mur. Mais il faudra être discret et de plus être un bon grimpeur (MC 30, en sachant qu'il ne s'agit que d'une illusion et qu'en fait les PJs grimperont juste une maison. Donc la difficulté n'est pas trop importante).

### Comment persuader Lyl et comment réussir le scénario.

Lorsque les PJs seront en présence de Lyl, ils trouveront ce dernier en pleine méditation dans ses appartements. Il n'a que 7 ans mais pourtant il fait déjà preuve d'une étonnante maturité. Pour son histoire, voir le début du scénario.

Personne ne sait d'où viennent ses pouvoirs étonnants mais Lyl pense qu'ils lui viennent de Dellios. Il est à la fois acteur et victime de ses pouvoirs car il est clairement poussé dans cette voie par Gatt qui est en fait devenu

le maître de Nobale à force de manipuler le petit. Comme il a été déjà dit, ses pouvoirs énormes lui permettent de faire ce qu'il veut mais il ne s'agit que d'illusions, même si celles-ci peuvent tuer. Les PJs devraient réussir à le persuader que toutes les histoires racontées par Gatt ne sont qu'un pur mensonge. Le MJ a libre cours pour déterminer la difficulté de Combat Social, en sachant que le fait d'apporter le livre de Gatt à Lyl, lui fera comprendre qu'il a été trompé et admettra la véracité des dires des PJs. A partir de là, le MJ pourrait faire intervenir Gatt, armé de son Ignan, pour tuer les Réofs. Tout le décor disparaîtra alors, et Nobale reprendra son apparence normale. Les Réofs pourront apprendre ce que sont devenus les soldats et les Réofs envoyés ici avant eux ; ils ont été tués par leurs propres peurs et enterrés dans les bois par les bons soins de Gatt et de prêtres complices ! Le scénario repose entièrement sur l'appréciation du MJ et de son inspiration du moment. Le scénario lui donne tous les éléments pour mettre en scène tous les événements. Il faut juste garder à l'esprit que la réussite inclut la rencontre avec Lyl et son acceptation de la vérité.

### Expérience

Le scénario pouvant être complexe et dangereux pour les PJs, une prime de 10 points d'expérience sera obtenue en plus des points normaux attribués.

## Épilogue

Les autorités de Coadji récupèrent les Réofs, tous les sectateurs seront envoyés, soit en prison, soit en hôpital, selon leurs implications respectives. Gatt ira en prison pour sédition et meurtres, s'il survit à la vindicte des Réofs. Par la suite, de nouveaux soldats seront envoyés sur Nobale et les PJs seront particulièrement bien vus par les autorités. Quant à Lyl, il sera envoyé dans une Université de magie pour qu'il apprenne à canaliser ses pouvoirs et gageons qu'il deviendra un mage et Réof extrêmement doué, même s'il perdra en puissance, avec le passage à l'âge adulte. Il sera peut être d'une grande aide pour la lutte contre la Nécrose selon votre campagne en cours. L'état de Coadji gardera un oeil sur lui, en espérant que ce jeune enfant devienne quelqu'un de très important dans l'avenir du monde.

## Annexes

### La magie de Lyl

#### La naissance de Lyl

(La mère de Lyl a accouché lui ce début de phrase est trop lourd) Il est né dans le convoyeur Costa qui, entré en vitesse Subfaonique, en plus de cette coïncidence, un phénomène improbable survint, un Archange qui se téléporta involontairement sur la trajectoire du vaisseau. Le jeune bébé et l'Archange se percutèrent au moment du passage Subfaonique. Dans le vaisseau personne ne remarqua quoi que ce soit, trop occupé à gérer la naissance qui venait d'avoir lieu. L'Archange reprit sa route, vaguement conscient d'avoir laissé quelque chose au passage... Lyl venait d'acquiescer involontairement des capacités supra-normales pour malaxer les vents Faoniques et donc faire de la Magie.

#### Lyl et Gatt

Quant Lyl avait 3 ans, Gatt a été contacté par ses parents lorsque ceux-ci ont été témoins des effets poltergeist causés par l'enfant. Gatt s'occupa donc de lui, tentant de canaliser son énergie mentale jusqu'au jour où il lui raconta son histoire fétiche intitulée "Dellios". Gatt manipula Lyl pour qu'il tue ses parents, pour avoir l'exclusivité de son éducation. L'accident est survenu il y 3 ans, Lyl ne semble pas plus affecté que cela et considère Gatt comme son père.

Lyl fut impressionné (comme le fut Gatt avant lui) à la lecture de cette histoire contenue dans un vieux livre intitulé sobrement "Contes et légendes d'ailleurs" est un recueil de nouvelles. Une histoire nommée simplement "Dellios", raconte comment un Dieu chthonien protège son peuple, constitué de gens pacifistes, contre les intrusions d'êtres malfaisants venus de "l'extérieur". Il explique qu'un système de caste est obligatoire pour maintenir l'ordre etc...

Avec le temps, il reproduisit donc avec son esprit l'environnement de l'histoire intitulée "Dellios", sans réellement comprendre qu'il a matérialisé une comptine d'enfants. Gatt était trop heureux de vivre un rêve éveillé.

#### La perfection illusoire

L'illusion parfaite englobant l'astéroïde est en place depuis 63 jours.

Lorsque les autres habitants virent la puissance de son esprit, ils se reconvertirent (la plupart) par peur de disparaître, ou par intérêt. Ceux qui résistèrent devinrent des invisibles. L'intelligence maligne de toute cette histoire est donc Gatt. Il faut donc le jouer retors en le faisant passer pour un simple sectateur et non pas le véritable maître. Ainsi il sera serviable, faussement naïf et pourra noyer les PJs dans des vérités mêlées de mensonges. Ainsi il pourra donner quelques informations aux joueurs selon les connaissances du MJ et selon son bon vouloir.

Gatt possède le livre chez lui, il contient plusieurs comptes dont celui de Dellios.

## Dans le futur

Avec les Années, cette capacité se perdra. Actuellement, il a 35 dans ses compétence de Magie, à 10 ans il aura 30 etc. Il perdra également ses Avantages particuliers.

### Les Avantages particuliers de Lyl :

- Dégâts de Lyl : Il a en permanence + 5 aux Dégâts causés par Magie.
- Extension d'illusion : il peut étendre son illusion sur tout l'astéroïde tant qu'il a foi en l'histoire de Dellios.

### Les deux sorts de Lyl :

#### 1 / Sort d'illusion sur l'astéroïde

- 1/ MC de base : 40
  - 2/ éléments Magique MC+25 (pour que ce soit tangible)
  - 3/ Zone : Glyphe (zone) MC x3
  - 3/ Zone : +MC60 = 12m de rayon en plus
  - 4/ Cible : 1 MC+0
  - 5/ Modificateur : Rés Magie -5 MC+50
  - 6/ Portée / +0
  - 7/ Temps passif : 0
  - 8/ Temps actif +40
  - 9/ Déclencheurs 0
- MC : 350

Tant que Lyl pense être l'élu de Dellios, son sort d'illusion recouvre tout le satellite. A partir du moment où il a un doute sur la vérité, l'illusion ne sera plus que sur la Tour, mais elle ne fera plus que 24m de hauteur.

Comment résister à ce sort :

- Vigilance avec un Malus -3, cela prend une Action pour se concentrer et tenter de voir la réalité pendant un Tour. (Un test par Tour).
- Un Rés Magie avec un Malus de -5. Un test par Jour (au moment du lancement du sort).

#### Mécaniquement :

Lyl maintient son illusion sur le satellite en faisant un sort par jour (au matin). Ce qui veut dire que tous les matins (entre 8h et 9h) tout le monde fait un test de Rés Magie à -5. Un effet scénique intéressant (le mot scénaristique n'existe pas) serait que le MJ lance en secret la Résistance à la Magie pour éviter de vendre la mèche trop facilement aux joueurs.

#### Résister à illusion :

La personne ne voit plus illusion, elle voit le monde tel qu'il est, avec ses vraies distances, et les vrais objets qui l'habitent. Mais un MJ roublard pourrait persuader les autres PJs que celui qui a réussi à résister est dans l'erreur. Ne pas résister à l'illusion : la personne est toujours dans l'illusion, les tentes de militaires sont de belles chaumières. Les petites maisons sont de belles bâtisses, la forêt est belle avec des animaux improbables et colorés. Le temps de voyage est aléatoire car les gens se perdent facilement dans la nature. Dans le ciel, un brouillard ceinture les gens, empêchant de voir loin devant soi, à environ 50m, on ne voit plus rien, les créatures volantes n'arriveront pas à passer par-dessus ce brouillard qui fait partie de l'illusion.

#### Battement du cœur de Dellios :

Marge Min de 0, on l'entend, à 6 et plus on entend parfaitement les battements d'un cœur.

#### Réaction de l'illusion sur le "monde" :

Le monde d'illusion réagit aux tentatives d'agression, par exemple en cas d'invocation de gardiens divins, de sorts offensifs, d'une personne voulant casser une maison etc.... Un micro-climat viendra gêner les personnages.

Mais rien de plus, au maximum ils auront momentanément -2 dans leurs caractéristiques.

#### 2 / écrasement Sort pour les Prêtres :

- 1/ MC de base : 10
  - 2/ éléments Magiques Uniquement Air MC+0
  - 3/ Zone : Rayon MC x2
  - 4/Cible : 1 MC+0
  - 5/ Modificateur : Rés Magie -5 MC+50
  - 5/ Modificateur : Dégâts NET MCx4
  - 6/ Portée / Ne pas voir sa cible + 30
  - 7/ Temps passif : +20
  - 8/ Temps actif +5
  - 9/ Déclencheurs +5
- MC : 340... c'est le niveau d'un Gardien Divin de RS17 ou d'un Dragon (entre l'âge Adolescent et Adulte)
- Effets : 1D6+5 points de Dégâts NET par Tour et -1 Action (pendant 1 minute).

Lyl donne à ses "prêtres" un sort de "fusion avec la terre", qu'il leur donne tous les matins. Chaque prêtre reçoit en fait un sort passif à avec un Déclencheur. Sans une vraie analyse magico-divine, ça ressemble à de la vraie prêtre. Ainsi ils peuvent provoquer la fusion entre un homme et Nobale une fois par jour. Lyl peut le lui faire 6 fois par jour.

#### Effet visuel (illusion) :

La cible s'enfoncera alors dans le sol, qu'elle qu'en soit la nature, à la façon d'un corps englouti par des sables mouvants. La douleur de l'absorption provoque la mort (voir les Dégâts), la personne est engloutie en 3 Tours.

#### Effet réel, pour ceux qui résiste à l'illusion

**de Lyl :** La personne est plaquée au sol et subit 1D6+5 points de Dégâts NET pendant 1 minute de quoi tuer presque n'importe qui.

**Donc :** quelqu'un qui Résiste à l'illusion de Lyl voit une cible se faire écraser au sol, et quelqu'un qui est dans l'illusion de Lyl voit la cible disparaître dans le sol.

- L'effet visuel peut changer selon votre humeur, car elle n'a pas d'incidence, c'est l'illusion de Lyl qui la génère : par exemple cela peut être une pierre tombant du ciel sur le crâne de la victime ou d'autres effets du même acabit.

#### Mécaniquement :

Lyl garde le sort en mémoire, mais le sort en plan faon tourne autour du prêtre, le déclencheur est un ordre du Prêtre, la cible et celle que le prêtre choisit et comme Lyl n'est pas directement présent au moment du lancement du sort, nous ajoutons +30 (ne pas voir cible).

## Mécanique autour de Lyl

### Vrai Prêtre ?

Non, ce sont des personnes qui y croient sûrement, mais qui ne sont pas des Prêtres dans le sens des règles du jeu. Un dieu ne leur donne pas de Pouvoir, ils ne sont pas Vrais Croyants etc... Lyl leur fait croire que Dellios leur donne des Pouvoirs, mais en fait c'est Lyl qui, inconsciemment, donne des sorts avec déclencheurs à ces personnes.

- Un prêtre ou quelqu'un qui utilise un Pouvoir de localisation de Prêtre ou de Vrai croyant ne trouvera donc rien.

### Pouvoir Divin ?

Ces Pouvoirs en fait sont... faux ! Il s'agit de sorts magiques et non de Pouvoirs. Ils sont créés par Lyl et donc pour y résister il faut faire comme si c'était lui qui lançait le sort.

### Aura

les Auras des sorts de Lyl sont toutes masquées.

Marge Min de moins de 7 : il n'y a rien à voir  
Marge Min de 7, l'Aura est principalement constitué d'Air, mais les illusions comportent tous les éléments.

Marge Min de 8, ce n'est pas de la Prêtrise, parole de Mage.

Marge Min de 10 et plus, que tout est enveloppant de magie, sûrement une illusion à grande échelle. Sans forcément résister à l'illusion, le Mage peut voir qu'il y a une illusion. Un MJ de bonne humeur peut lui donner +1, à la prochaine Rés Magie contre l'illusion.

### Une invocation sur Nobale

Si un personnage invoque un Gardien Divin, ce dernier, en arrivant, doit faire son test de Rés Magie, pour ne pas être affecté par le pouvoir. Ensuite, l'invoquer et il peut agir normalement, attention cependant suivant ce qu'il fait, il pourra être repéré par les quelques mages dans la population de Nobale. Lyl sentira sûrement son Aura, n'ayant aucune connaissance dans ce domaine, il ne fera rien (à la limite le sort écrasement si la créature l'attaque).

### Une illusion sur Nobale

Un personnage peut faire de la magie normalement sur Nobale. Il est possible de faire un sort d'illusion par dessus celle de Lyl.

### Détruire l'illusion

Si un mage veut détruire le sort de Lyl... ce n'est pas possible.

Le dragon que les PJs peuvent rencontrer sur Nobale ne voudra pas détruire les sorts de Lyl, car ils ont un niveau supérieur à ce qu'ils peuvent faire.

## Table météorologique dans l'illusion

Le MJ devra tirer 1D6 chaque jour pour déterminer la météo selon les caprices de Lyl. La colonne M indique le modificateur à appliquer au dé tiré. Exemple: si un MJ obtient le score de 2, le temps sera couvert. Si le lendemain, il obtient un nouveau score de 2, le temps sera orageux car le jet de dé moins le modificateur dû au temps de la veille donne un score corrigé de 1. Le lendemain le jet de dé devra être modifié par -2, etc. Pour les habitants, un temps clément indique que Dellios est satisfait alors qu'un temps exécrable est signe de son mécontentement.

D6 - M	Temps	M
6, 5, 4 et 3	Beau temps clair	0
2	Ciel couvert	-1
1	Orage	-2
0	Pluies fortes et refroidissement	-3
-1 et -2	Tempête	-3

## La secte Dellienne

Lyl n'a que 7 ans mais ce garçon possède déjà des talents exceptionnels qui éclipsent ceux de nombreux mages. Ce fils de militaire fait déjà preuve d'une étonnante maturité pour son âge et depuis quelques temps ses parents remarquent que leur unique enfant avait "quelque chose". En sa présence se produisaient des bruits étranges, des mouvements d'objets suspects, des voix surgies de nulle part. En bref l'archétype d'un effet "poltergeist". Lyl est féru d'histoires fantastiques, histoires contées par Glatt, un paysan original, ancien militaire qui a eu le droit de rester sur Nobale grâce à sa grande expérience. Gatt raconta à Lyl une histoire qui marqua profondément l'enfant. Cette histoire parlait d'une divinité appelée Dellios qui dirigerait un planète sur laquelle tous les habitants seraient heureux, vivraient en harmonie sans haine ni conflit. Lyl impressionné fantasma cette histoire à tel point que ses fantômes alimentèrent ses pouvoirs qui atteignirent désormais une puissance phénoménale, jamais vue ! Il peut altérer la réalité, la transformer pour lui donner une image idéale (selon ses points de vue) : ainsi cela eut pour résultat de changer l'apparence du satellite. La mentalité des soldats se plia à la volonté de Lyl et plus ou moins malgré eux, ils se transformèrent en gens pacifistes, rejetant toute violence armée. Les armes furent brûlées ainsi que les vêtements militaires au Temple. Désormais ils se nomment entre eux "Delliens".

## Organisation sur le satellite

Il y a cinq castes car parmi les gens qui sont sous la coupe de Lyl, certains, plus courageux, arrivent mieux à résister à la volonté du Messie Lyl et sont donc punis, alors que ceux qui résistent le moins et qui ont décidé de servir se voient récompensés par des grades religieux. Ainsi, nous avons :

● **Les exclus** : au plus bas de l'échelle sociale, ils sont également nommés "invisibles"; ils ne portent aucun vêtement car ils ont été dépouillés de tout. Ce sont des parias qui ont contrevenu aux lois delliennes. Ils n'ont plus qu'un droit à la survie. Tous les autres habitants les traitent comme s'ils n'existaient pas. Leur vie est terriblement précaire, car à la moindre incartade de leur part (petit larcin ou attitude menaçante), les prêtres auront pour mission de les éliminer. Ils mènent donc une existence des plus misérables et font pas de vieux os. Généralement ils ont réussi au moins une fois à résister à Lyl et n'ont pas accepté sa vision du monde. Certains ont peut-être compris qu'il s'agissait de Magie. Ils succombaient sûrement à nous aux sorts de Lyl, tout en sachant qu'ils étaient manipulés. Résultat, ils se rebellent et pourront être d'un grand secours au PJs.

● **Les profanes** : les enfants ou profanes ne doivent porter que des tuniques chamarrées aux couleurs vives. Pour les Delliens, ils symbolisent la pureté et l'innocence, c'est pourquoi ils bénéficient de larges libertés au sein de la société des adultes et par conséquent ils se permettent beaucoup de choses, même trop! (il faut ajouter qu'ils étaient des compagnons de jeux de Lyl). Dès qu'ils auront 10 ans, Lyl jugera qu'ils seront dignes ou pas, selon leur pureté (il faut dire obéissance) d'être initié. Blesser un enfant est un crime très grave et sera puni par l'exclusion de la secte.

● **Les initiés** : une fois initié, un profane doit se vêtir d'une robe blanche, symbole de son nouveau statut. Désormais il doit obéir scrupuleusement à Dellios et à ses représentants. Il doit ne chasser que pour se nourrir, et ne pas voir les exclus. La majeure partie des habitants du satellite est composée (s'accorde avec "majeure partie") de cette caste.

● **Les saints hommes (ou femmes)** : par dévouement envers Dellios, un initié peut devenir un saint. Comme pour toute promotion sociale, la décision appartient aux prêtres. Les saints hommes portent des robes beiges et se déplacent toujours avec un long bâton pointu à l'aide duquel ils font des trous dans le sol à chacun de leur pas (pour donner de l'air à Dellios). Ils forment ce que l'on appelle le deuxième cercle.

● **Les sages** : ils s'habillent de brun et vivent la moitié de leur vie aux abords directs du Grand Temple. Leur statut est relativement ambigu parce qu'ils sont, à la fois plus que des saints mais moins que des prêtres. Quoiqu'il en soit, les classes inférieures doivent leur témoigner du respect. Ils sont membres du troisième cercle.

● **Les prêtres** : au sommet de la hiérarchie dellienne, ils sont vêtus de noir, ont le crâne rasé et vivent presque en permanence au Grand Temple où ils étudient les textes sacrés créés par Lyl, en ces lieux depuis le commencement de toute cette histoire. Leurs tâches sont multiples car ils doivent aussi bien

prêcher la foi de Dellios que de veiller à la bonne marche de la société. Il leur incombe de punir les criminels et de veiller à l'entretien du Grand Temple. Ils sont très proches de Lyl à tel point que celui-ci sait ce qui risque de leur arriver, comme un lien télépathique. Les prêtres ont de plus un lien empathique qui les lie les uns aux autres ce qui fait que rapidement ils peuvent s'organiser en cas de danger. Il est également très difficile de leur mentir (marge minimum de 5 en Baratin).

Cette hiérarchie est indépendante de tout corps de métier : ainsi un simple soldat peut se retrouver prêtre alors qu'un capitaine peut être exclu. Selon la volonté de Lyl, tout doit être fait pour vivre dans l'harmonie et la paix : ainsi il est interdit de danser, rire, chanter, boire de l'alcool, de copuler (c'est sale...), de crier, bref tout ce qui nuit à la tranquillité de l'esprit.

## Croyance

Tous croient en l'existence de Dellios, un Dieu chtonien (Dieu qui vit sous terre) qui vivrait dans le sol du satellite. D'ailleurs, si l'on colle son oreille à terre, on peut distinctement entendre le battement sourd d'un cœur gigantesque qui bat... En tout cas, les delliens sont persuadés de l'existence de leur divinité tout comme Lyl qui ne croit que trop le conte que lui a raconté Gatt. Mais dans un sens, cette divinité existe maintenant car elle est créée de toute pièce par la volonté de Lyl. Ainsi toute personne voulant du mal à un dellien fidèle ou à Nobale subira des désagréments, comme une pluie soudaine ou un vent violent qui se met subitement à souffler.

● La religion, comme on l'aura compris, prend une telle place que tous les croyants se rendent au temple chaque jour lorsque le soleil est au zénith. Gare à celui qui faillirait à cette obligation. De part leur dévouement, les prêtres disposent d'une partie du pouvoir de Lyl ce qui leur permet de modifier la réalité très localement et ce, une fois par jour. Voir le chapitre « Magie de Lyl » pour avoir une version en terme de règles.



### Gatt : Saints hommes

Gatt est un vieil homme sympathique, en tout cas tel est le rôle qu'il jouera pour mieux tromper les Pjs. Il pourrait même faire mine de les aider, en mêlant mensonges et vérités. Le MJ devra donc jongler avec ce personnage qui est le véritable danger de cette aventure car son ascendant sur Lyl est trop important.

Gatt est trop heureux de la tournure des événements sur Nobale. C'est un homme d'expérience qui n'est pas né de la dernière pluie et sait pertinemment que Lyl a reproduit l'histoire qu'il lui racontait lorsqu'il était plus petit. Gatt est frustré de n'avoir pas eu de commandement militaire qu'il s'imaginait digne de recevoir. La vie sur un satellite n'est pas des plus facile ; malgré l'entraînement psychologique dont il bénéficia, son esprit développa de noires pensées et son envie de dominer son prochain s'amplifia d'autant qu'il ne pouvait rien changer à sa situation de soldat subalterne. Il rongea son frein durant des années, se vengeant sur ses soldats qui le détestèrent. Lorsqu'il s'occupa de Lyl, il cru que les Dieux répondirent à ses nombreuses prières : ils avaient enfin fait un signe, ils avaient exaucé ses vœux et allaient lui donner la place qu'il méritait. Ses frustrations donnèrent naissance à une mégalomanie exacerbée et il pu devenir le gourou de Nobale grâce aux pouvoirs de Lyl. Il est prêt à tout pour défendre sa nouvelle position sociale qu'il mit toute une vie à obtenir et c'est un homme sans pitié qui a tué et tuera encore pour éviter de perdre son commandement de Nobale.

A	Ch	C	F	FM	I	P	R
8	10	9	9	10	9	9	8

Ini	Action	Vie	Rés Sociale	Rés Choc	Rés Magie
D6+9	2	46/23/12	3	2+3	2+5

Stress Max 50 / Asocial 30 / Stress actuel 6 (il est détendu et pense être tranquille pour longtemps)  
*Compétences : baratin 9, diplomatie 6, empathie 9, étiquette 6, interrogatoire 9, intimidation 9+2, marchandage 5, séduction 6, course 9, discrétion 9, escalade 7, filature 6, natation 8, survie 8, recherche 7, vigilance 8, épées 8, esquive 6+5, armes de trait 6, pugilat 8+3, poignards 8+3, cartographie 9, héraldique 9, théologie 5, politique 9, ADC 9+5, Noeufologie 9.*

Avantages : Maîtrise ADC+5, Maîtrise pugilat +3, Maîtrise esquive +5, Résistance choc +3, Résistance Magie +5.

Faiblesse : rien d'utile pour le scénario.

Équipement : câble EPS, Ignan (3D6+15).

### Lyl

Lyl est un charmant garçon blond juste vêtu d'un pagne. Les Réofs pourront le persuader d'arrêter ses illusions comme cela est vu dans le scénario. Ses pouvoirs magiques sont immenses et dépassent le cadre normal des règles ; il commence à les maîtriser grâce à Gatt. Il faut le considérer comme un archimage et qu'il fait ce qu'il veut en tout cas en ce qui concerne les illusions. En tout cas c'est un gentil garçon, mais manipulé par Gatt ; il est terriblement dangereux.

A	Ch	C	F	FM	I	P	R
3	7	2	2	7	7	3	3

Ini	Action	Vie	Rés Sociale	Rés Choc	Rés Magie
D6+5	1	18/9/5	3	1	1+5

Stress Max 34 / Asocial 24 / Stress actuel 0 (il vit dans un monde idéal... pour lui !)

*Compétences : Compétence de Magie 35. Vision Faon 15. Baratin 5, empathie 5, séduction 5, course 3, discrétion 3, escalade 3, fauneflore 3, théologie 7.*

Avantages : Mage, Harmonie Faonnique, Magie Rapide, Protection Faonnique, Surpuissance et voir le chapitre sur la **Magie de Lyl**.

Faiblesse : rien d'utile pour le scénario.

### Les personnages non joueurs.

Les sectateurs sont identiques pour la plupart, utiliser les caractéristiques des guerriers en page 214 et des citadins/paysans en page 217. Pour les enfants, utiliser les archétypes en page 216. Ils sont représentés en pourcentages identiques aux habitants lambda de Coadji.

## Crédits

Un jeu et un univers de : **Josselin Grange**  
 © GDJeux Éditions et Ludopathes Éditeurs

### Scénario pour Anoë

Scénario : - Jean Balczesack  
 - Sébastien Urbanek

Illustrations : Josselin Grange  
 Relectures : Pierre Grange - Plantaxl



www.ludopathes.com



www.gdjeux.com