

# L'enfer de Qhand

par Acritarche

Après avoir tissé des relations avec Milks le Spouinge et assisté à la prise de contrôle de la Cité Noire par un Mercemage puissant, les héros sont projetés à l'Aurore du Malaise pour influencer le présent. Mais dans le passé, les Puissances les attendent pour en faire les jouets de leurs intrigues...

Ce scénario représente le climax de la campagne « la Cité Noire » que je mène à *Légendes des Contrées Oubliées*. Il s'articule autour de deux concepts :

1. la réalisation du Destin des héros,
  2. la chute d'un monde merveilleux.
- Bien qu'il puisse être adapté à de nombreux univers medfan, ce scénario joue intrinsèquement avec la notion de Destin. Cela peut donner une impression dirigiste aux joueurs s'ils ne l'acceptent pas. Dans le cadre d'une campagne LCO, les joueurs apprennent à "vivre" leur destin, ce qui ne pose donc pas de problème quand on en arrive à ce point de la campagne.

\* \* \* \* \*

## Synopsis

Milks le Spouinge monte une expédition afin de récupérer un objet de pouvoir, l'Orbe Pourpre. Les PJ se retrouvent propulsés au Premier Age, peu après le meurtre d'Inë, compagne de Ssin le Sage. Ils doivent y retrouver Qhand, Chevalier Lumière dépositaire de l'Orbe Pourpre dans les décombres de Varnassia. Mais le Chevalier Lumière qu'ils découvrent n'est plus que l'ombre de lui-même. Afin de gagner sa confiance, les PJ vont devoir accepter une mission qui les emmènera à Valinor auprès de la dépouille d'Inë. Ils seront les jouets impotents des Puissances conspiratrices...

## Souvenirs, réflexions et actions

*Je me souviens... Ivorh et ses Chevaliers Lumières qui affrontèrent la Vague Fuligineuse. Je me souviens de Qhand, le porteur de l'Orbe Pourpre qui leur permit de contrer momentanément la Vague avant qu'elle ne les engloutisse. Je me souviens des lieux ravagés par la Vague et des cris d'effroi d'Inë et de rage de Ssin qui marquèrent le début du Malaise. Oui, je me souviens de l'insatiable colère et de l'éternelle vengeance de celui qu'on appelait le Sage...*

*Jamais je n'aurais cru que l'Orbe refasse surface un jour. N'était-elle pas à l'abri dans la tombe de Qhand ? Qu'en plus elle tombe entre les mains d'un Mercemage mégalomane et ambitieux m'apparaissait impossible. Et pourtant... et pourtant mes amis de la Cité Noire ont bien failli mourir sous le déluge de magie de ce Mercemage. C'est pourquoi je les ai conviés à un voyage improbable à travers le temps pour qu'ils retrouvent l'Orbe et la détruise. C'est pourquoi aujourd'hui nous préparons un dangereux rituel magique au cœur des Collines du Temps !*

## Rituel dans le Canyon du Temps Multueux

Avant d'envoyer les PJ dans les éons antérieurs, Milks leur indique que lui et ses amis Mages ne pourront pas maintenir le rituel, et donc leur présence au Premier Age, plus de trois jours. Mais il n'est plus sûr de ce que

représentent trois jours à une époque où, Amoss étant toujours vivant, le temps n'était pas linéaire.

Le rituel commence et petit à petit les flots du fleuve du Temps Multueux se gonflent, jusqu'à devenir une gigantesque crue qui emporte les PJ sur les flots du temps. Ils sont ballottés par le fleuve temporel en furie et ils entendent, à rebours, des images fugaces du Second Age des Contrées. Plus ils se rapprochent du Premier Age, plus le fleuve les chahute et ils finissent par perdre connaissance après avoir assisté à l'exécution d'Amoss par Hürl.

## A la recherche du Qhand perdu

Quand les Pjs se réveillent, ils se retrouvent au milieu de Varnassia, une flamboyante cité de l'ancien Empire lin. Ils comprennent à l'architecture fouillée et majestueuse, à la vivacité des couleurs ainsi qu'à la diversité, la beauté et la majesté des espèces présentes qu'ils sont bien arrivés à destination. Élément convaincant entre tous, ils peuvent voir à l'horizon la Vague Fuligineuse aller et venir.

Ils se rendent rapidement compte qu'aucune créature ne les aperçoit, ne les entend, etc. ! Pour les habitants du Premier Age, les PJ n'ont aucune consistance. Il faut jouer sur

ce fait pour leur donner une impression d'impuissance et d'insignifiance, voire la amener à douter de la pertinence de leur envoi en cet éon.

Alors qu'ils déambulent depuis un temps incertain (puisque'il n'est pas linéaire !), ils assistent à la dernière charge d'Ivorrh et de ses Chevaliers Lumières contre la vague. Ils peuvent remarquer Qhand qui porte l'Orbe Pourpre. S'ils suivent la troupe, ils peuvent voir comment l'Orbe fut utilisée pour ralentir la Vague et comment fut dissout l'Ordre des Chevaliers Lumières, balayé par ladite Vague. Ils constateront qu'au moment où la charge des Chevaliers fut balayée, l'Orbe protégea Qhand dans une sorte de bulle, empêchant la Vague de disloquer son corps. Les Pjs ne sont pas affectés par la Vague puisqu'ils ne font pas partie de cet éon et ils assistent impuissant à la disparition de la bulle emportée par la Vague. Ensuite, ils entendent successivement le cri d'effroi d'Inë au moment où elle fut assassinée, suivi du cri de détresse et de rage de Ssîn. L'un et l'autre sont assourdissants et ils provoquent une mélancolie infinie dans le cœur des PJ.

Quand ils surmontent leur peine, les PJ doivent alors suivre les ravages de la vague pour retrouver Qhand. Alors que les PJ remontent le champ de décombres laissés par la Vague Fuligineuse, ils peuvent remarquer que chaque étape de leur périple est ponctuée par un sursaut du temps, ce qui devrait leur faire perdre tout décompte de la durée de leur présence. Ils trouvent finalement un étrange cratère dans le sol, cratère dont le diamètre correspond à celui de la bulle érigée par l'Orbe autour de Qhand. De ce cratère s'éloignent des pas. Ils peuvent donc facilement pister le Chevalier Lumière qui semble se diriger vers le nord...

Mais le tracé de la piste est hautement erratique et il leur faut à nouveau un temps incertain pour rejoindre un Qhand apparemment gagné par la folie et serrant l'Orbe contre son cœur.

Ils découvriront qu'il n'ont aucun moyen de communication avec le chevalier fou.

## La mission d'Ithilks

C'est alors que le Destin placera sur leur route un jeune Spouinge, Ithilks, qui les remarquera. En effet, en tant que serviteur d'Amoss, la Puissance du Temps, Ithilks peut les voir et même communiquer avec eux. Malheureusement pour les PJ, ce Spouinge n'a rien de providentiel. C'est un allié d'Ewador qui l'envoie chercher les PJ dont il a prévu la présence afin qu'ils volent la Pierre d'Eternité d'Inë sur son cadavre ! Comme les PJ ne peuvent être ni vu, ni entendu de Qhand et comme ils ne peuvent pas non plus l'entendre, Ithilks les bernera en leur expliquant que Qhand n'acceptera qu'un objet de puissance équivalent en échange de l'Orbe. Or, ce genre d'objet ne se trouvent qu'à la cité de Valinor...

Ithilks fait donc semblant d'accepter de conduire les PJ jusqu'à Valinor où ils devront subtiliser le Diadème Noir qui appartient à une grande dame de la Cour. Ithilks emmène les PJ à Valinor quelques instants après le meurtre d'Inë. Ce qui n'a rien d'exceptionnel puisque le temps n'est pas linéaire et qu'en tant que serviteur d'Amoss il a la possibilité de le tourner et retourner à sa guise. Une fois arrivé, il guide les PJ jusqu'au Palais de Ssîn et les guide jusqu'à la chambre mortuaire d'Inë.

Si Ithilks a besoin des PJ, c'est parce que Chânt et deux Chevaliers Lumières n'ayant pas participé à la charge contre la Vague Fuligineuse gardent la dépouille d'Inë. Seuls des êtres « totalement invisibles », comme les PJ, peuvent se faufiler jusqu'à la dépouille de la Puissance assassinée et lui retirer sa Pierre d'Eternité.

Les Pjs devraient tôt ou tard sentir le poisson et se douter qu'on les envoie voler la Pierre d'Eternité d'Inë. Malheureusement, ils ne peuvent rien contre leur Destin car même s'ils re-

fusent, Ithilks prévient instantanément Ewador (facile quand on joue avec le temps !) qui envoie Delphe les charmer pour les forcer à agir ! Malheureusement pour eux, la volonté des PJ ne fait pas le poids face aux charmes d'une Puissance...

## Valinor, son architecture improbable, son million de balcons, sa Puissance assassinée

Une fois à Valinor, les PJ vont devoir redoubler de prudence car leur ombre pourrait éventuellement les trahir auprès des Puissances majeures et mineures qui peuplent la Cité. De plus, certaines Puissances peuvent même les reconnaître pour ce qu'ils sont : Amoss et ses Spouinges bien évidemment, mais aussi Ewador et ses Whuzz grâce à son don de divination. Ils doivent donc rivaliser d'astuce dans le palais de Ssîn pour ne pas se faire remarquer et ils arrivent finalement devant la dépouille d'Inë.

L'extraction de la Pierre d'Eternité de la calotte crânienne d'Inë demande un peu d'imagination (transfert zootanique d'Yfereün, opération chirurgicale, application d'acide autour de la pierre, etc.). Une fois la Pierre récupérée, les PJ sont repérés par Chânt à cause de l'aura que celle-ci dégage. Les Zgîs de Ssîns pourront également les repérer à partir de ce moment. Chânt leur donne la chasse avec ses Chevaliers Lumières.

Ce moment doit être le climax du scénario, les PJ étant la proie d'une impitoyable chasse à l'homme à travers la merveilleuse architecture de Valinor. Ils n'ont que le temps de retrouver Qhand et d'effectuer l'échange avant que Chânt ne les ratrape et passe à l'attaque avec ses deux Chevaliers. Lors de l'attaque, il est préférable que l'Orbe Pourpre soit détruite, voire perdue (de toute manière comme Qhand ne la possède plus, le Mage ne pourra la trouver dans sa

tombe). Au moment où les PJ croient leur dernière heure venue, le rituel arrive providentiellement à son terme et ils sont rapatriés dans leur éon.

Lors du chemin de retour, les images fugaces des temps écoulés leur permettent d'assister à la fuite éperdue d'Ithilks, maintenant en possession de la Pierre d'Eternité d'Inè, devant Chânt et ses Chevaliers. Ils le voient parcourir perpétuellement les éons du Premier Age, tordant le temps pour perdre ses chasseurs. Afin de bien transcrire la non-linéarité du temps, il est bon de décrire l'état changeant d'Ithilks. Plus celui-ci jongle avec le temps dans sa fuite éperdue, plus il s'affaiblit et se flétrit. Mais comme sa course dans le temps est chaotique, il apparaît souvent plus faible dans le « passé » qu'on ne peut l'y voir dans le « futur ». Les PJ deviennent donc les témoins privilégiés de la plus grande chasse à l'homme qui eut jamais lieu, puisqu'elle dura pendant tout le Malaise !

Ils assistent ensuite à la dénonciation d'Amoss par Ewador, à son assassinat et à la fin de la fuite d'Ithilks, le temps devenant linéaire à la mort de la Puissance. Finalement, ils voient Delphe rejoindre le Spouinge, lui reprendre la Pierre et l'assassiner.

C'est à ce moment qu'ils perdent connaissance et se réveillent au milieu du cercle de Mages à côté d'un Milks grandement affaibli. Ils remarquent que du sang et des viscères maculent les Mages et Milks. Ils notent également les dépouilles des assistants des Mages, éentrées par l'explosion consécutive à l'utilisation de plusieurs seaux de sels noirs. Il est plus que probable qu'ils gardent un goût amer des manipulations des Puissances...

## Epilogue

*Oui, je ne souviens maintenant de la trahison de l'un des nôtres...*

*Ô Ithilks, toi qui étais le préféré d'Amoss, pourquoi l'as-tu trahi ? Que t'avait promis Ewador pour que les cadeaux de ton maî-*

*tre légitime te paraissent fades ?*

*Delphe t'a-t-il torturé de l'irréversible vérité avant de t'assassiner ? T'es-tu rendu alors compte que tu avais signé l'arrêt de mort d'Amoss et de tous ses Spouinges ? Sois-mil fois maudit, mon frère !*

*As-tu compris qu'Ewador t'a finalement trahi comme tu avais trahi Amoss ? Et qu'il t'a dénoncé à Ssin pour mieux lui offrir ta dépouille en guise de sauf-conduit ?*

*Peut-être un jour parcourrai-je à nouveau le Fleuve du Temps Multueux pour le savoir ? Peut-être, oui, le jour au mon chagrin cessera et que je t'aurai enfin pardonné...*

\* \* \* \* \*

**Rappel** : ce 14<sup>ème</sup> concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://hikaki.hmtforum.com/>), sur les éléments donnés par Cultösauros (en sa qualité de gagnant du 13<sup>ème</sup> concours) :

- thème : une perpétuelle errance ;
- élément : calotte.