

LE MAÎTRE DES RÊVES

Ce scénario, fait pour des personnages de niveau intermédiaire (niveau 7-9), peut faire suite à la première rencontre des pjs avec la famille Montségur dans le scénario « La Peste » mais peut aussi être joué indépendamment.

..... Ambiance

La ville-portail de Chambard, par sa proximité avec le Pandémonium, est un lieu propice à la folie. La découverte de la ville par les pjs et leur enquête pour retrouver un de ses habitants doit les plonger dans une ambiance proche de celle des œuvres de H.P. Lovecraft. Des références nettes à la mythologie de Cthulhu existent d'ailleurs dans ce scénario, qui est avant tout basé sur l'investigation.

..... Résumé

A Chambard, ville-portail d'Outreterre menant au Pandémonium, une secte de Loki vient secrètement de créer une machine, « le Maître des Rêves », qui catalyse et amplifie la capacité du dénombre Hrava de provoquer des cauchemars chez les gens. Ils ont capturé ce personnage maléfique qui avait une emprise sur certaines personnes en ville et en ont fait leur instrument.

Après quelques nuits de ces horribles rêves, la population de Chambard sombrera progressivement dans la folie. Si la machine n'est pas détruite rapidement, cette folie collective va conduire la cité à se détacher de l'Outreterre pour retomber dans la Pandémonium, plan cauchemardesque, demeure du dieu Loki.

Henri de Verteuil, un négociant local qui a vendu à cette secte pour 50000 pièces d'or de cristaux de carrare, des catalyseurs magiques, s'interrogeait quelques jours plus tôt sur l'utilisation qui allait en être faite et commençait à enquêter, impliquant un ami à lui, milicien local, Gast.

Ces deux personnes ont disparu, assassinées par les Gardiens, d'étranges créatures qui viennent secrètement d'arriver à Chambard, et veulent observer ce phénomène rare d'une partie de plan qui se détache pour en rejoindre un autre. Comment sont-ils au courant de quelque chose d'aussi secret ? Mystère !

Avant la mise en marche de la machine, les pjs sont recrutés par Alexandre de Montségur pour retrouver trace de Verteuil, qui est lié à l'empire financier de ce Seigneur Doré sigilien. Montségur craint à tort que Verteuil n'ait été enlevé pour des raisons de rivalités commerciales, il veut donc en avoir le cœur net.

Selon que les pjs parviendront à mettre à bas plus ou moins tôt cette machination, la ville sombrera ou pas dans le Pandémonium. Le trajet qui les séparera alors de Sigil, surtout s'ils veulent ramener Chambard en Outreterre, sera un peu plus long...

..... Introduction

Les pjs sont contactés par courrier par Alexandre de Montségur, un noble du Quartier de La Dame. Ils ont déjà fait les preuves de leur sens de l'investigation auprès de lui¹ ou d'un autre Seigneur Doré². Ils leur demande de venir le plus diligemment possible pour un travail d'enquête bien payé impliquant un départ pour l'Outreterre le soir même. Rendez-vous est fixé dès qu'ils le peuvent au château Gormenghast, où il les recevra personnellement.

¹ S'ils ont joué le scénario « La Peste »

² Par exemple s'ils ont joué le scénario « Derrière la Porte des Abattoirs »



Alexandre de
Montségur

Nantis de ce courrier, les pjs passeront sans problème les patrouilles de l'Harmonium et les milices privées du district noble.

✧ **La mission confiée par Montségur** : les pjs seront effectivement reçus dans un petit salon où les attendent le vicomte Alexandre de Montségur et le baron de Laroche-Vermont, Grand Maître de l'Ordre des Chevaliers de l'Aigle. Autour de chocolat chaud, de thé et de biscuits, la teneur de la mission leur sera expliquée par Montségur : *« un message vient de me parvenir d'une succursale d'Outreterre, plus précisément de la ville de Chambard, de la disparition de son dirigeant, Henri Verteuil, lequel n'est pas seulement le gestionnaire d'un de mes biens mais aussi un ami. C'est le chef contremaître, qui vient de m'alerter en envoyant son fils adoptif, Guilain, pour me prévenir. Vous allez le rencontrer dans quelques instants.*

Peut-être ne s'agit-il que d'un malentendu mais mes affaires me mettant en concurrence et en rivalité avec des gens de peu de scrupules, je préfère réagir vite pour parer à toute éventualité. Je vous demande donc d'aller enquêter à Chambard pour retrouver Verteuil et, s'il a subi quelque dommage, agir en représailles.

Je vous le disais à l'instant, pour des raisons historiques et commerciales, je suis actuellement en confrontation à peu près directe avec un organisme tentaculaire et sans scrupule appelé « le Consortium Planaire de Commerce ». Depuis plusieurs siècles, l'Ordre de chevalerie dont mon ami le baron ici présent est le Grand Maître combat cette organisation. Il pourra répondre aux questions que vous avez, pour que vous soyez préparés à les reconnaître et à les combattre s'il s'agit d'eux. »

✧ **Le Consortium Planaire de Commerce** : le Baron de Laroche-Vermont expliquera aux pjs ce qu'est le Consortium, la manière dont, par des investissements, cet organisme commercial est présent dans près de la moitié des transactions planaires et possède une part toujours plus importante du Multivers. Il évoquera brièvement le côté interchangeable de ses dirigeants, leur quartier général situé dans la ville-portail de Négoce.

Il insistera davantage sur les méthodes du Consortium, essentiellement économiques, tant qu'ils peuvent asseoir leur domination comme ça : en rachetant des entreprises juteuses ou au contraire sur le point de faire faillite. Ils sont alors repérables par les hommes d'affaires providentiels qui se présentent aux entreprises, et promettent des investissements sûrs, peu d'ingérence. En finançant outrancièrement certaines entreprises, ils parviennent à écraser toute concurrence locale, pour finalement fixer les prix comme ils l'entendent ensuite.

Lorsqu'ils ne parviennent pas à leurs fins de cette manière, ils n'ont pas de scrupules, quoi qu'ils sachent rester discret, à employer des méthodes plus fortes. Dans ce cas, ils recrutent le plus souvent des mercenaires qui ne savent même pas qu'ils travaillent pour le Consortium et qui effectuent leur sale besogne (assassinats, menaces, kidnappings). Mais dans des cas plus rares, ils envoient leur force armée d'élite, les Aigles Noirs, anciens chevaliers de bonne famille qui ont vendu leur âme aux puissances de l'argent de à celles, plus sombres encore, du Seigneur des Abysses Pazraël.

✧ **Guilain, le fils adoptif de Verteuil** : Alexandre de Montségur présentera ensuite le fils adoptif de Verteuil aux pjs, qui entrera alors dans la pièce, un peu intimidé.

Il s'agit d'un adolescent gnoll de près d'une quinzaine d'année, déjà vigoureux et haut d'1m80, vêtu d'habits d'artisan (tablier, sacoches à outils, grosses bottes épaisses) et d'une cape qu'il a revêtu pour ce « voyage » jusqu'à Sigil. Il a, malgré sa race, un regard tout à fait intelligent, même s'il reste un peu inquiétant. Il s'exprime dans un commun des plans parfait, comme s'il avait été bien éduqué. Il saluera chacun des pjs.

Sur le chemin qui mène à Chambard (le portail est à double-sens et se trouve dans le Quartier des Guildes) ou avant si les pjs l'interrogent, Guilain pourra expliquer la nature du commerce de son père, depuis quand il a disparu (l'avant-veille au soir) et des infos diverses sur les personnes et lieux importants de la ville. Il indique que lui se concentre sur son apprentissage et que sans doute, le contremaître Keldor pourra en apprendre davantage aux pjs.

✂ **La paye** : si les pjs n'abordent pas ce sujet, Montségur ne le fera pas non plus et les rétribuera à leur retour. Il peut aller de 5000 pièces d'or si l'enquête est rapide à 20000 si les dangers rencontrés sont grands.

Organisations, lieux et pnjs notables de Chambard

L'enquête des pjs va les mener à farfouiller dans la ville de Chambard, à la recherche de pistes, de témoins. Le MJ pourra s'appuyer sur la description de cette cité dans la boîte de base de Planescape, dans « A Player's Primer to the Outlands » et sur les éléments repris ici, qui les complètent, pour encadrer cette visite « touristique ». En parallèle, les « Évènements à Chambard », la partie suivante, se déroulent chronologiquement.

Description générale de Chambard



La ville de Chambard est un lieu toujours étrange et effrayant. Elle est continuellement parcourue de vents qui hululent entre les rues et passages de la ville, faisant claquer les volets, renversant les étals.

Elle est étrangement construite dans un trou, le point le plus bas étant la Tour Noire, le portail qui mène au plan de la folie, le Pandémonium (1).

La partie la plus haute de la ville, la Citadelle, est la plus sûre, celle des riches, gardée par la milice autoproclamée des *Lanciers du Vent*. Plus on descend ensuite et plus c'est sordide. Plus les maisons sont des taudis, pour certains inhabités, pour les autres occupées par des habitants étranges, aux regards hallucinés, malveillants. On appelle la partie la plus basse « La Bouche du Portail ». Les étrangers qui y traînent le soir venu ne sont jamais garantis d'en sortir.

Il y a cinq milliers d'habitants à Chambard, dont bon nombre sont des tieffelins, des gnolls, des orques, des humains. On voit des fiélons plus souvent qu'on ne le voudrait, par ici.

.....
La famille Verteuil

✕ **La maison familiale : l'accueil** : en arrivant de nuit à Chambard, c'est d'abord là, dans cette maison de la Citadelle, que les pjs seront conduits par Guilain, le fils adoptif de Verteuil. Il remettra aux pjs en entrant une clé de la maison, qui leur permettra d'avoir un lieu où se reposer et manger, une base à partir de laquelle mener toutes les recherches qu'ils voudront. Il leur montrera leurs chambres, il y en a trois (les servantes se débrouilleront pour installer autant de lits que nécessaire).

Il leur indique qu'il les réveillera et les conduira aux entrepôts dès le petit matin suivant, où ils rencontreront Keldor, le chef d'atelier qui l'a envoyé à Sigil pour prévenir.

Les domestiques : il n'existe pas d'hommes de mains qui gardent la maison.

Par contre, durant toute l'enquête initiée par les Lanciers du Vent à la disparition de Verteuil, deux membres de cette organisation surveilleront la maison de l'extérieur, habillés en civil. Ils porteront un oeil attentif sur les pjs et pourront, à l'occasion, les prendre en filature. Leur présence doit inquiéter les pjs et les serviteurs de Verteuil ne savent pas dire qui sont ces types.

La maisonnée abrite trois serviteurs : la chambrière et maîtresse des domestiques, une humaine du nom de Brigitte d'une quarantaine d'année. Elle était la maîtresse de Verteuil. Elle s'y sent depuis longtemps comme chez elle et a dormi dans le lit du maître bien souvent. Elle sera très courroucée du fait que Keldor se soit autorisé à faire venir les pjs et leur réservera un accueil froid, ne leur en disant qu'un minimum, leur refusant la seule clé qui mène au grenier, considérant qu'il s'agit d'affaires privées. Elle se mettra d'ailleurs sur leur passage s'ils essayent d'accéder à la chambre ou au bureau de Verteuil, considérant qu'ils n'ont rien à faire là. Seule l'intervention de Keldor ou de Guilain pourra lui rabattre son caquet sur l'un et l'autre de ces deux points. Envisageant que Verteuil est peut-être mort, Brigitte a quelque espoir d'hériter de la maison. Durant les deux journées qui suivront l'arrivée des pjs, quoi qu'elle soit presque analphabète, elle tentera de trouver le testament de Verteuil, éventuellement pour le subtiliser puisqu'il n'est pas à son avantage et donne tout à Guilain.

Gilda, la cuisinière gobelour, est simplette mais brave. Totalement sous la coupe de Brigitte, elle ne fera ou ne dira rien qui puisse lui valoir la colère de sa collègue. Pour ces raisons, elle ne voudra pas répondre aux pjs dans un premier temps. Elle occupe une chambre de bonne attenante au grenier. Une petite trappe, depuis sa chambre, permet d'accéder au grenier sans la clé que détient Brigitte. Un pj qui aurait séduit Gilda pourrait apprendre ça et utiliser ce passage.

Jerk, l'homme à tout faire demi-orque, est un ancien mercenaire qui accompagnait les caravane de Verteuil. Le pied qu'il a perdu en combat l'empêche de continuer une vie aventureuse mais il est encore un solide gaillard, assez habile de ses mains, et qu'il s'occupe de toutes les tâches de force de la maison, des menues réparations, des commissions à l'extérieur... Peu loquace et assez inquiétant, il est malgré tout honnête. Si l'on est sympa avec lui et qu'on le fait boire un tant soit peu, il peut parler des liens entre Verteuil, Keldor et Gast. Il a déjà entendu leurs longues conversations sur le Consortium. A l'époque où il accompagnait des caravanes, il lui est arrivé d'affronter des "pillards", qui se sont avérés ensuite recrutés par un homme d'affaire de cette organisation. La chambre de Jerk est juste à côté de l'entrée. Il est vigilant et personne ne pourrait passer le seuil sans qu'il se réveille. Il sait que Guilain effectue des sorties nocturnes, donc.

La maison et ses indices : la maison est un solide bâtiment de pierre, pas très grand, comptant un rez-de-chaussée, une cave, deux étages et un grenier. Ce bâtiment est épais, à l'épreuve du vent et des intrusions (barreaux aux fenêtres, portes épaisses...).

Les chambres qu'occupent les pjs sont simples, rarement utilisées puisque faites pour des amis ou les chefs de caravane de Verteuil lorsqu'ils s'arrêtent un peu à Chambard.

Les pjs accèdent à la cuisine et la salle à manger tous les jours. Les repas que fait la cuisinière sont au départ simples et nourrissants. Ils deviendront carrément bizarres dès après le deuxième nuit. Le quatrième jour, Gilda mettra même à bouillir un de ses doigts, qu'elle aura coupé. la folie s'est emparé d'elle.

La plupart des pièces peuvent être détaillées par le MJ mais ne contiennent pas d'indice particulier.

La chambre de Verteuil, fermée par la clé principale que possèdent les pjs. Elle contient un lit, des armoires de linge, une table de chevé et des bougeoirs peut permettre de comprendre qu'une femme y vit également. Il s'agit de la chambrière Brigitte.

La bibliothèque : fermée par la clé principale que possèdent les pjs. Abrite une cinquantaine de livres assez techniques, sur le commerce, les matières premières, l'artisanat. Un bon enquêteur pourra remarquer que les livres sont rarement époussetés. L'un d'entre eux se démarque parce qu'il a été consulté récemment par Verteuil. Il s'agit d'un traité sur les roches, métaux et minéraux d'Outreterre. Il contient un descriptif du cristal de Carrare (voir "l'atelier et les entrepôts). Des traces marquent que ces pages ont été consultées récemment plusieurs fois.

Le bureau : fermé par la clé principale que possèdent les pjs. En évidence, les pjs peuvent trouver un rouleau de parchemin qui est l'agenda de Verteuil, peu rempli. le seul évènement de la semaine est la rencontre inscrite avec son ami Gast, à l'auberge de Weylund, le soir de sa disparition.

Au milieu de tout un tas de documents personnels, se trouve le seul exemplaire du testament provisoire de Verteuil, lequel lègue à peu près tout à Guilain, son fils adoptif (maison, entreprise, fortune). Si les pjs laissent ce document là ou fouillent tardivement cette pièce (après deux jours d'enquête), il aura disparu (volé par la chambrière Brigitte).

Le coffre de Verteuil, extrêmement difficile à force, contient 20000 pièces d'or en gemmes et pièces, plus des titres de propriété (deux maisons à Sigil, deux mines en Outreterre, un domaine forestier et une scierie non loin de Chambard) pour une valeur totale de près de 600000 pièces d'or.

Le grenier, qui est interdit d'accès même pour Guilain, est fermé à clé. Verteuil a sur lui l'une des clés, Brigitte a l'autre.

Le grenier abrite d'une part les affaires de la défunte épouse de Verteuil, Catherine (vêtements, bijoux, portrait et mobilier, le tout vieilli par trente ans passés dans ce lieu poussiéreux, poids 180 kg, valeur 4500 pièces d'or). Verteuil a fait de cette pièce une sorte de temple en sa mémoire, même s'il ne s'y rend jamais.

Le grenier contient aussi la correspondance entre le père biologique de Guilain, le gnoll Filain, et Verteuil, à l'époque où le premier était chef de caravane pour le second, il y a une quinzaine d'année. Coincé à Pestemort lors d'une épidémie de choléra, Filain demandait à Verteuil, apparemment son ami, de prendre soin de son fils à naître et de sa femme s'il ne s'en sortait pas. Ce que ne dit pas la correspondance, c'est que Filain est effectivement mort de cette épidémie, que la mère de Guilain, habitante de Chambard, est devenue folle peu de temps après (elle se trouve encore au sanatorium, totalement schizophrène) et que Verteuil ne s'est pas seulement occupé de Filain, il en a fait son fils adoptif.

Le fils adoptif, Guilain : il exprime peu de choses même s'il a été assez bien éduqué pour parler. Il pourra parler mais sans émotion de son père adoptif, avec le respect que l'on doit à son patron mais certainement pas l'amour qu'on doit à un père.

La chambre de Guilain n'abrite rien de spécial, sinon des habits et quelques outils, qui lui ont été offerts par son père adoptif.

Guilain partage sa vie entre l'atelier où il travaille sérieusement, la maison où il mange et dort et des sorties nocturnes, discrètes, protégé par une cape. Il se rend à la Bouche du Portail, où il rencontre tous les soirs sa famille biologique (ses cousins, tante et oncle, ses grands-parents, qui vivent dans des conditions misérables). C'est secret pour tout le monde mais ça ne l'était pas pour Verteuil, qui avait lui-même organisé la première rencontre entre son fil adoptif et la famille dont il vient. Guilain ne voudra pas en parler, même si ces sorties discrètes sont une fausse piste.

C'est Guilain qui va hériter de la maison lorsque Verteuil sera mort. Il reprendra l'entreprise familiale et conservera ses collègues et Keldor à leurs postes mais remplacera les domestiques de la maison, particulièrement Brigitte, qui lui est hostile. Il installera sa famille biologique dans cette maison, qui est plus grande et plus accueillante.

✕ **L'atelier et les entrepôts** : le complexe qui réunit l'atelier et les entrepôts est un bâtiment de pierre en dur, aux hautes fenêtres et fermé par de lourdes portes la nuit, gardé par des molosses et un vigile humain. Il se trouve à 300 mètres de la maison familiale des Verteuil.

L'atelier de Verteuil, situé dans la citadelle, est essentiellement axé sur le travail du bois (menuiserie, ébénisterie, charpente). Toute une partie de l'atelier était jadis dédié au travail du métal mais cette activité a été abandonnée depuis que les Derleth, par l'importance de leur affaire, en ont acquis le monopole. Cet espace de travail, qui sent le bois et l'huile de coude, occupe un espace de près de 200m². La production de l'atelier sert essentiellement au marché de Chambard.

Les entrepôts sont attenants à l'atelier et s'étendent sur une surface de 400m². L'endroit est rempli de marchandises diverses. La deuxième partie du négoce de la famille Verteuil est l'import-export de marchandises toujours différentes (animaux, armes et armures, denrées alimentaires, minerais plus ou moins rares...), entre l'Outreterre, Chambard et Sigil. C'est la partie la plus lucrative de l'activité, la plus risquée aussi.

Les équipes : tout le travail du bois est assuré par une équipe de dix artisans et commis (humains, gnolls, demi-orques), dirigés par un nain du nom de Keldor, ami de Verteuil. Guilain, le fils adoptif de Verteuil, fait partie des commis (il effectue son apprentissage).

L'import-export est dirigé par Verteuil et repose sur cinq magasiniers qui s'occupent de l'entrepôt, une vingtaine de muletiers, conducteurs de chariots, deux chefs de caravanes négociants (Gour Forg, un orque et Noémie Lanorie, une demi-elfe) et un comptable, Frédéric Frémont. Les aventuriers et gardes qui escortent les caravanes marchandes ne sont pas des permanents et sont recrutés à chaque fois dans des endroits différents (Sigil, villes-portails mais rarement à Chambard).

Les deux caravanes sont actuellement en déplacement en Outreterre (l'une à Tir Na Og pour récupérer une cargaison de cuir à destination de Peste-Mort et l'autre qui fait de la vente-achat sur un circuit large de toutes les villes-portails des plans supérieurs. Quand une caravane part, il est rare qu'on est des infos sur elle en cours de voyage.

Tous ces travailleurs sont sérieux dans leur travail et connus de longue date par Verteuil et Keldor.

Qu'apprendre en discutant avec les employés ou en enquêtant dans l'entreprise : quoi qu'en fouillant, les pjs puissent découvrir que certains employés ont déjà commis de petits larcins au travail ou parlé en mal de Verteuil, aucun n'a de raison sérieuse de lui vouloir du mal. Le patron les paye en temps et en heure, leur assure des conditions de travail normales.

Les ouvriers sont moins positifs sur Keldor, qui est plus rude et fait l'objet de quolibets et de plaintes derrière son dos (surtout des travailleurs orques, que, dit-on, il traite inégalement).

Keldor, le chef d'atelier, pourra apprendre aux pjs des choses plus personnelles sur Verteuil, sur leur passé en commun, sur leur amitié. Il peut leur apprendre que sa femme est morte quand ils n'avaient qu'une trentaine d'année, qu'il ne s'est jamais remarié depuis et qu'il n'a pas eu d'enfant. Il ne sait pas où Verteuil a trouvé Guilain mais il l'a élevé depuis qu'il est bébé et ensemble, ils en ont fait un vrai artisan.

Keldor et Verteuil ont un ami commun, Gast, avec qui ils font des parties de dés occasionnellement et avec qui ils mangent certains soirs. C'est surtout Verteuil et Gast qui sont proches, Keldor est parfois un peu extérieur. Keldor sait que Gast loge à l'auberge de Weylund et qu'il appartient aux Lanciers du Vent.

Selon Keldor, Verteuil peut avoir deux ennemis : Mornombre, parce qu'il était ami avec l'ancien dirigeant de la ville, que Mornombre a participé à assassiner ; Derleth, parce qu'il était le rival commercial de Verteuil de longue date, depuis des années à vrai dire.

Le comptable, avec ses registres, peut révéler que les grosses ventes récentes sont dans l'ordre d'importance : des constructions de charpente en grand nombre pour le compte de miliciens des Lanciers du Vent (ce travail s'étale sur deux ans, coût total 75000 p.o., sa livraison a commencé voilà trois mois) ; vente de cristaux de Carrare importés de la Montagne des Nains au magicien Howard Puke (livrés voilà une semaine, coût total 50000 pièces d'or) ; vente de nourriture à l'armée de la Guerre Sanglante de l'Oinoloth (ventes régulières depuis deux ans, coût total 10000 pièces d'or par mois, marchandises achetées à Sigil, livraison à la ville de Désespérance).

La vraie piste est celle des cristaux de Carrare puisqu'ils mènent à la Tour Noire et à la secte de Loki, dont les manoeuvres ont conduit Verteuil à être assassiné (voir "la Tour Noire" et "Les Gardiens").

Des connaissances dans les roches, la géologie (comme l'aptitude des nains) ou l'expérimentation magique (connaissance en alchimie) ou des recherches spécifiques sur la question ou trouver le livre sur les minéraux d'Outreterre dans la bibliothèque de Verteuil peuvent permettre d'apprendre la fonction des cristaux de Carrare.

Ce sont des catalyseurs magiques, capables d'accumuler un phénomène naturel (électricité par exemple) ou magique (une faculté comme celle d'Hrava), pour charger le cristal. Au moment où cette énergie est ensuite relâchée, elle est beaucoup plus forte, beaucoup plus intense, au moins pendant un instant. Les précautions d'emploi sont par contre très grande, nombreux sont les mages, même expérimentés, qui sont morts en s'en servant.

Ce qui a été livré par Verteuil depuis la Montagne des Nains jusqu'à la Tour Noire d'Howard Puke représente une énorme quantité.

Voir "la maison familiale" pour le livre qu'a lu Verteuil sur ce sujet et qui l'a conduit à enquêter.

Une caravane a été pillée voilà trois mois au niveau de Maudith, ce qui a fait perdre près de 30000 pièces d'or à l'entreprise et a causé la mort de cinq muletiers et de huit des escortes qui avaient été recrutés. Des enquêteurs Lanciers du Vent ont été engagés pour une enquête et action punitive. Ils sont partis voilà un mois. Un message qu'ils ont envoyé fait le lien avec un chef d'entreprise de la ville en question, qui appartiendrait de loin au Consortium de Commerce. Cette information est une fausse piste mais si la ville bascule dans le Pandémonium, il se pourrait que les pjs en réentendent parler.

Il y a 5 mois, les mercenaires recrutés pour accompagner une caravane faisant le tour des villes-portails des plans Supérieurs, des membres des Verden, une organisation sigilienne, ont valu à Verteuil de graves problèmes. Il semblerait qu'ils aient commis des exactions à divers endroits de leur passage (vols, agressions sexuelles, agressions et intimidations...). Une jeune bariaure, dans un camp nomade dans lequel la caravane se serait arrêtée, aurait même disparu purement et simplement. Cette information est également une fausse piste.

..... La famille Derleth

✕ **La composition et l'histoire familiale** : la famille Derleth est composée d'Auguste (le père, 60 ans, Pl/ mâle humain/ magicien niveau 17/ Morne Cabale/ CN(B)), de Berthe (la mère, 55 ans, Pl/ femme humaine/ niveau 0/ Morne Cabale/CN) et Daniel (le fils, 35 ans, Pl/ mâle humain/ niveau 0/ Morne Cabale/ N).

Ils sont plutôt racistes et ne considèrent sérieusement que les êtres humains. Ils ont également un certain mépris de classe qui leur fait respecter uniquement des gens d'extraction bourgeoise ou noble. Ils n'acceptent pas de discuter ou de recevoir le premier venu. Leurs affaires commerciales sont gérées par les responsables des forges et leurs affaires privées ne regardent qu'eux. Au fond, seule l'évocation de l'appartenance aux Mornés ou le fait de mettre en avant qu'on a lu l'un des livres d'Auguste ou qu'on a été en contact avec le mythe de Cthulhu peut justifier d'être reçu par le père.

Cette famille de vieille bourgeoisie a continué par tradition l'entreprise reçue en héritage. Auguste a reçu des investissements du Consortium Planaire de Commerce il y a une vingtaine d'année parce que l'affaire, plus petite à l'époque, courrait le risque de périliter, notamment avec l'apparition des ateliers Verteuil.

En effet, Auguste est depuis longtemps moins intéressé à la gestion de son affaire qu'aux découvertes ésotériques qu'il a faites et qui ont failli lui coûter sa santé mentale. Grand magicien et découvreur des secrets du Multivers, il a été confronté aux abominations sans âge du mythe de Cthulhu. Depuis, il écrit à ce sujet des récits de ses voyages mystiques et des horreurs dont il voudrait préserver le monde. Il s'est fait une responsabilité d'assister ceux qui comme lui, ont été confrontés à ces réalités et qui en ont perdu la raison (voir « *appartenance aux Mornés...* »).

Berthe est assez effacée et soumise à son mari. Ayant lu un jour l'un des écrits de son mari, elle a perdu la raison et reste le plus souvent à la maison, sous la surveillance des gens de maison, en proie à des crises nerveuses.

Daniel est un grand dadais un peu arriéré, qui passe son temps à lire des imbécilités. Il est soumis à son père et ne sort jamais de la maison familiale. Il semble qu'il sera le dernier à porter ce nom.

D'ici à peu, la famille compte déménager vers la Maison de Fous dans le Pandémonium (voir « *appartenance aux Mornés...* »).

✕ **La maison familiale** : la grande maison familiale des Derleth est située dans la Citadelle. Elle est faite de pierres épaisses et a presque l'aspect d'un château-fort médiéval. Il est difficile de pénétrer dans cette maison par ruse ou par force. De très nombreuses protections magiques barrent chaque porte, chaque fenêtre, chaque vasistas. Il s'agit de *barrières de force* tout simplement impossibles à franchir (pour les esprits et monstruosité du mythe de Cthulhu mais aussi pour les simples rôdeurs).

De l'extérieur, on peut parfois entendre des hurlements déments venir de l'intérieur. Il peut s'agir de Berthe ou des « invités » (voir « *appartenance aux Mornés...* »).

Surveillance : devant les grandes portes closes de la maison, une troupe de quatre guerriers des Sarex montent la garde. Derleth n'a pas choisi les Sarex comme gardes-du-corps et gardes parce qu'il est proche d'Hrava mais parce que son appartenance aux Mornés fait que le chef des Lanciers du Vent lui est hostile (il ne trouve bizarre d'ailleurs). Dans leurs déplacements (peu nombreux), les Derleth seront toujours accompagnés d'au moins deux Sarex.

Gens de maison : la maison comprend une dizaine de cuisinières, domestiques... Ils vivent pour moitié à demeure, pour une autre moitié dans Chambard. Ils sont tous choisis humains, paraissent légèrement étranges et en tout cas, ne parleront à aucune condition de ce qui se passe dans la maison.

Surveiller l'extérieur de la maison familiale, à condition de n'être pas vu des Sarex, peut permettre de découvrir que des gens sont amenés au beau milieu de la nuit par les Sarex dans la maison (voir « *l'appartenance aux Mornés...* »), emmitoufflés dans des vêtements qui ne permettent pas de voir à quoi ils ressemblent. Certains sont carrément portés par les Sarex.

Interrogés, les voisins, visiblement terrorisés, pourront assurer avoir vu d'étranges « choses » se glisser vers la maison les soirs de nuits sans lune. Des bruits atroces, des ombres agitent les toits. Dans le coin, tout le monde ferme lourdement ses volets le soir venu.

✕ **Les forges** : il s'agit d'une vaste manufacture s'occupant de métallurgie, qui ne travaille qu'en journée et emploie une centaine de personnes en ville.

Trois commerces, dans Chambard, appartiennent aux Derleth et distribuent la production des forges (feronnerie, armes, armures). Le reste de la production est exportée, en Outreterre ou à Sigil.

Cette entreprise repose sur des financements du Consortium Planaire de Commerce à plus de 50%. Outre que cette même proportion des bénéfices revient effectivement à cette organisation et que, comme l'indiquait Laroche-Vermont, ce fonctionnement assure à Derleth et au Consortium le monopole de la métallurgie, les Derleth ne sont pas des membres actifs du Consortium et mènent leurs affaires sans objectif d'abattre quelque adversaire que ce soit. A vrai dire, les Derleth ne s'intéressent pas vraiment à leur « affaire ». Les forges ne sont en fait pas dirigées par les Derleth, qui en perçoivent simplement des bénéfices mais par des chefs d'ateliers (il y a trois ateliers séparés) : Julien Taure (humain, feronnerie), Gaston Hermenes (humain, forge d'armes) et Dominique Loncel (humain, armurerie).

Ils ne s'intéresseront pas aux pjs sauf s'ils s'agit de business. Ils n'ont pas d'hostilité particulière vis-à-vis des d'eux s'ils apprennent qu'ils travaillent (de près ou de loin) pour les Verteuil.

Si les pjs parviennent à fouiller les livres de compte des forges ou des boutiques qui vendent leurs produits (ce qui nécessite un cambriolage ou de graisser sérieusement la patte des comptables) et qu'il s'y connaissent en comptabilité, ils n'y trouveront rien de véritablement illégal.

Julien Taur, s'il est questionné à ce sujet, pourra dire avoir vendu pour quelques milliers de pièces d'or de minerai et de barres de fer à Howard Puke de la Tour Noire. Pourquoi faire, il ne sait pas. Mais il sait que ce dernier possède une petite forge dans la Tour.

✕ **L'appartenance aux Mornés et les escortes jusqu'à la Maison des Fous** : seuls les Sarex et la responsable du Sanatorium, Althax Toisonnoire sont au courant de ce qui se trame dans la maison des Derleth. Auguste a un arrangement avec eux qui les oblige au silence.

En effet, certains azimutés, qui présentent des profils très particuliers (ils ont été exposés aux créatures ou aux écrits du mythe de Cthulhu) sont orientés depuis le Sanatorium ou d'autres villes vers la maison des Derleth, toujours de nuit, sous escorte et sous des capes qui ne permettent pas de voir à quoi ils ressemblent.

Auguste, pour avoir vécu des expériences similaires, les accueille chez lui un temps, dans les caves, où ils sont protégés par tous les sortilèges de défense de la maison contre les horreurs qui pourraient les traquer. Certains, du fait de leurs contacts avec le mythe, ont d'étranges difformités et demeurent masqués par d'épais tissus.

Ces « invités » terrifient les serveurs, un peu moins des Sarex (qui n'en parlent pas sans une certaine inquiétude dans la voix) et ont progressivement affaibli nerveusement la mère et le fils Derleth. Auguste a des discussions avec ses « invités », qui lui permettent d'en connaître toujours un peu plus, parfois d'apprendre un nouveau sortilège.

Une fois qu'un groupe d'une quinzaine « d'invités » est constitué, Derleth organise, avec une escorte composée de Sarex, une expédition qui passe le portail, et traverse le Pandémonium jusqu'à « la Maison de Fous », le quartier général des Mornés, où ces pauvres bougres sont protégés et aidés. Derleth et les Sarex rentrent ensuite à Chambard.

Derleth pense prendre sa retraite prochainement, également à la « Maison de Fous ». Il pense vendre tous ses biens et les léguer à la Morne Cabale, pour qu'ils continuent de prendre soin de ceux qui sont devenus fous « *de trop en savoir* ».

✕ **Les Derleth par rapport au scénario** : parce qu'ils sont désignés comme des rivaux commerciaux par Keldor, parce qu'ils sont liés au Consortium de Commerce, parce qu'ils emploient des Sarex, parce que leur maison est une forteresse protégée magiquement et parce qu'ils reçoivent chez eux des individus étranges la nuit, les Derleth constituent la fausse piste parfaite.

Ils n'ont pas grand chose à se reprocher, pourtant.

....
Gast

✕ **Description générale** : ce gros magicien tieffelin (Pl/ mâle tieffelin/ magicien niveau 7/ Lanciers du Vent/ CB), ami de Verteuil et de Keldor, appartenait aux Lanciers du Vent. C'est un personnage qui avait un bon fond mais peu sûr de lui, voire peureux. Il logeait à l'auberge de Weylund (voir ces deux paragraphes pour des infos supplémentaires).

Angoissé par l'environnement de vie qui était le sien, par son travail dangereux et pas la folie de cette ville, il compensait ses angoisses en mangeant énormément et il était gras comme un goret.

✕ **Implication dans ce scénario** : c'est lui que Verteuil a vu en dernier avant d'être assassiné. Ils s'étaient donné rendez-vous à l'auberge de Weylund après ce que Verteuil avait vu à la Tour Noire.

Dans un premier temps, l'humain voulait que Gast l'aide à détruire la construction de la secte de Loki. Gast s'était dégonflé et avait refusé. Mais, en rentrant dans sa chambre et alors que Verteuil allait seul vers la tour Noire (vers sa mort, puisque c'est ce jour-là que les Gardiens l'ont tué), il a commencé la rédaction d'une lettre à Ergyl Verrith, le chef des Lanciers du Vent, pour lui expliquer la situation.

Si personne n'a vu Gast depuis ce soir-là, c'est qu'il a été assassiné dans sa chambre par les Gardiens et le début de lettre a été détruit. Personne ne l'a découvert depuis.

Si les pjs le trouvent et qu'ils révèlent sa mort, sa dépouille sera conduite par les Lanciers du Vent au Sanatorium d'Althax Toisonnoire, qui quoi qu'elle ne connaît pas le poison qui l'a tué (elle est pourtant spécialiste), peut dire l'endroit où il a été touché par cette substance qui agit par contact (voir la partie sur le Sanatorium pour des informations supplémentaires).

.....
Tharick Mornombre



Tharick Mornombre

✧ **Généralités** : Tharick Mornombre est le maire de Chambard. C'est un magicien (Pl/ mâle humain/ magicien niveau 12/ Xaositecte/ CN).

Colérique et sénile, il croit qu'on veut prendre sa place. De fait, il détruit bon nombre de maisons à coups de *boules de feu* lorsqu'il fait une crise.

Il s'entend avec à peu près avec les grossiums de la ville mais on ne peut pas dire qu'il les dirige, les gens d'ici sont trop chaotiques et individualistes.

Il vit dans la Citadelle, dans une espèce de manoir fait de pierre et assez spacieux (2). Ce manoir sert d'hôtel de ville bien qu'il n'y laisse entrer personne par paranoïa. Le lieu est truffé de pièges magiques.

✧ **Pendant le scénario** : si les pjs essayent de le rencontrer par rapport à leur enquête, il faudra des

trésors de diplomatie pour qu'il ne prenne pas ça pour un piège destiné à le supplanter. Il est donc probable qu'il renvoie les pjs sans aucune réponse et qu'il se braque s'ils insistent, mettant des Sarex sur leur piste pour les surveiller (d'abord) et les éliminer (ensuite).

Il vivra tout le temps du scénario reclus dans son manoir, à échafauder des plans et faire des théories sur qui complotte contre lui.

Pendant l'attaque des guereleths, Mornombre dépassera toute limites, se sentant confirmé dans sa paranoïa : « On » veut s'emparer du pouvoir. Il sortira de son manoir et, se rendant sur les lieux de l'invasion, lancera tous les sorts de dégâts massifs qu'il peut (*chaîne d'éclair, désintégration, cône de froid, boule de feu, éclair...*), visant aussi bien les envahisseurs que les défenseurs. Il fera en tout cas sa part dans le combat contre la bande de guereleths. Il retournera ensuite dans son manoir, épuisé, pour un repos bien mérité.

Si les pjs le tuent durant le scénario, ils ne seront même pas poursuivis pour cela.

..... Les Lanciers du Vent

Si les pjs commettent quelque méfait dans la Citadelle, s'ils retrouvent le cadavre de Gast ou si seulement ils participent à arrêter l'invasion des guereleths (voir « Evénements »), ils auront affaire aux miliciens des Lanciers du Vent.

✧ **L'organisation** : il s'agit d'une milice, qui opère principalement dans la Citadelle et qui fait régner l'ordre. Les patrouilles sont constituées 2d6 combattants niveau 3-5, dirigées par des magiciens niveau 5-7.

Leur quartier général, un grand bâtiment en dur de la Citadelle (4), peut servir aussi bien de lieu d'interrogatoire dans le cadre d'une enquête que de prison.

Les habitants peuvent parfois se plaindre de leurs méthodes mais s'agit essentiellement d'une milice qui oeuvre à faire respecter la loi (même s'il n'y a pas vraiment de lois édictées ici).

✧ **Erigyl Verrith, le chef** : (Pl/ mâle bariaure/ guerrier niveau 13/ Ordre Transcendental/N) recevra les pjs s'ils en font la demande, dans son bureau ou lors d'une des



Erigyl Verrith, chef des Lanciers du Vent

actions qu'il mène sur le terrain. C'est un matois courageux, terriblement ancré dans la philosophie des Chiffroniers.

Voilà ce qu'il peut dire ou demander sur différents sujets :

Les Lanciers du Vent : « nous maintenons un semblant d'ordre dans le district de la Citadelle mais ça n'est pas aisé parce qu'ici, personne ne se soucie de l'harmonie. » Il fera un discours pro-Ordre Transcendantal, indiquant que les gens d'ici ne laissent pas assez leur corps s'exprimer, leurs idées les menant alors directement à la folie, qu'ils véhiculent alors par leur corps. Le problème est donc qu'il y a trop de tensions entre corps et esprit chez les individus, donc par dérivation, chez les individus.

Les Lanciers repoussent régulièrement des intrusions des créatures du Pandémonium. « *Notre fonction est donc de contrebalancer la folie de la ville pour pas qu'elle ne tombe dans le Pandémonium. Ce genre de chose est arrivé récemment dans la ville de Maudith, vous savez ?* »

Hrava et les Sarex : pour Verrith, les Sarex, sous l'influence du démembre Hrava, sont des provocateurs, des criminels, des fauteurs de trouble et de chaos. Ils se sont calmés depuis quelques jours mais on pense qu'ils reçoivent des consignes du démembre et que c'est pour cette raison qu'ils commettent toutes ces déprédations.

Il suppose fortement où est leur quartier général et peut-être Hrava y demeure-t-il mais personne ne l'a réellement déjà vu. Ce n'est pas un mythe mais il reste invisible pour agir dans l'ombre.

Quand la folie commencera à se répandre dans Chambard, l'idée de Verrith est qu'Hrava provoque tout ça mais sa milice est trop concentrée à gérer les troupes pour faire une descente au QG des Sarex. Un tel affrontement serait un bain de sang de toutes façons, qu'il ne serait pas garanti de remporter.

Si les pjs pouvaient aller enquêter là-bas, eux, par contre...

Verteuil : Verrith ne connaissait pas bien Verteuil, uniquement sa réputation de discrétion et de travail. Ils ont eu affaire lorsque Verteuil montait des caravanes marchandes à travers l'Outreterre.

Les Lanciers ont commencé une enquête de leur côté sur sa disparition mais n'ont rien trouvé en interrogeant l'entourage et le voisinage.

La famille Derleth : Verrith sait que cette famille contrôle les forges de la ville et des commerces.

Verrith les soupçonne d'être liés à la Morne Cabale. Un Sarex qu'il a interrogé après que ce dernier ait commis un crime lui a révélé que la famille fait passer des gens en secret vers « la Maison des Fous » dans le Pandémonium. Cela n'a rien d'illégal mais il s'agirait d'azimutés de premier ordre et cette aura de secret cache sans doute des choses pas nettes.

Gast : Verrith n'a pas vu Gast pas vu depuis le jour du début de l'enquête des pjs. Verrith le décrira comme un élément instable nerveusement. Toute sa solde passait en nourriture et il se fait régulièrement porter pâle.

Si les pjs révèlent son meurtre, le chef des Lanciers du Vent souhaitera les interroger, notamment pour comprendre qui ils sont, sur quoi ils enquêtent...

..... Les Sarex et Hrava

✕ **L'organisation** : les Sarex sont un autre groupe de mercenaires, que les habitants de Chambar peuvent engager comme gardes du corps, hommes de main...

Ils se baladent la plupart du temps par groupe de 3 à 5, de niveaux 7-9 de différentes classes. Ces azimutés, à ce qu'on dit, se sont rassemblés sur la suggestion du démembre Hrava, qui leur parlait dans leur tête. Ils étaient sans doute les plus influençables pour lui laisser prendre une telle emprise sur eux. Pour sûr, une grande partie d'entre eux est originaire du Pandémonium et connaît ce plan. Pour les autres, ils sont issus des coins les plus sordides de la ville.

Leurs activités de protection sont juteuses, raison pour laquelle on les appelle une bande de mercenaires mais ils sont davantage connus pour faire les volontés d'Hrava, assassinant ses adversaires quand personne ne regarde. Le petit signe qu'ils laissent invariablement ne laisse pas d'équivoque quant à l'auteur du forfait.

Ils occupent plusieurs lieux en ville mais le point 6 sur le plan est censé être leur quartier général. Il s'agit d'une grande maison où ils sont nombreux. Ils y ramènent des catins, de l'alcool et font bombance chaque soirée. Ils organisent des combats entre eux.



Hrava et les Sarex

✂ **Hrava** : ce dénombré a des velléités de pouvoir et son emprise sur les Sarex n'est qu'un début. En parlant dans la tête des gens, en les usant, à la longue, il fait de plus en plus d'adeptes pour mener à bien ses plans.

Il avait coutume de se réfugier la journée dans quelque obscur recoin du « quartier général » des Sarex, où il est à l'abri des redresseurs de tort. La nuit, il sortait sussurer d'étranges songes aux oreilles des habitants les plus fragiles, les rendant fous et dépendants.

✂ **Hrava et les Sarex dans ce scénario** : Hrava a été capturé par la secte de Loki il y a deux semaines et il est maintenant captif de leur machine, « le Maître des Rêves ». Il n'a plus de volonté en propre et n'est qu'un instrument.

Les Sarex se retrouvent sans leader, désorientés. Aucun n'a vraiment commencé d'enquête pour retrouver Hrava, ils n'imaginent pas que quiconque ait pu capturer « le chef ». Ils supposent qu'il est quelque part dans les ténèbres à préparer un coup.

Cette « liberté » va calmer les Sarex, qui commettent moins de nuisances ces derniers temps. Ils ne savent pas trop quoi faire à vrai dire. Certains tombent en dépression, d'autres recouvrent un peu l'esprit.

Mais quand les rêves débiteront et que la folie s'emparera de la ville, ils ne seront pas les derniers à commettre des meurtres.

Si quelqu'un s'approche de leur QG, il est immédiatement considéré comme un ennemi et combattu. Il est plus prudent de discuter avec les Sarex en lieu neutre, comme une taverne, dans un moment où ils n'ont pas trop bu. Ces lascars sont imprévisibles.

..... Les Fourvoyés



Thoa et un magicien des Fourvoyés

✂ **L'organisation** : cette milice opère au niveau de la Bouche du Portail, le pire endroit de la ville. Elle est constituée de quoquerets un peu aventureux, qui s'emploient à contrebalancer la folie qui se répand dans le coin.

Les Fourvoyés ne font pas de patrouilles, comme les Lanciers du Vent. Ils sont plutôt un réseau d'habitants armés et prêts à réagir en cas de manifestation de violence ou de folie. En règle générale, lorsqu'ils se rassemblent pour agir, ils forment des groupes de 7 ou 8, des aventuriers de toutes les classes de niveau 4 à 6.

Ils disposent d'un local (8), qui est la maison de la chef, à quelques dizaines de mètres de la Tour Noire.

Ils s'y réunissent une fois par jour, après la journée de travail, pour une réunion d'une heure qui consiste à faire le point sur les événements de la journée et planifier des actions. En conséquence, la majorité des Fourvoyés n'opère que de nuit.

✧ **Thoa, la chef des Fourvoyés** : Thoa (Pl/ femme humaine/ guerrière niveau 12/ Marqués/ CB) est une femme à poigne, qui appartient à la faction des Marqués. Elle croit sérieusement qu'il est possible de juguler la folie qui se répand dans le coin, dans pour autant rejeter ou dénigrer les habitants les plus misérables de la ville. Sa force d'âme, après le passage au pouvoir de Mornombre, lui a permis de rallier quelques habitants courageux. Aujourd'hui, elle incarne une forme d'espoir et de liberté dans le coin le plus sordide de la ville.

Elle est clairement opposée aux Lanciers du Vent et à leur chef, qui selon elle se planquent dans leur Citadelle paisible. Eux, en retour, la considèrent en retour comme une folle, et ses Fourvoyés avec. Le terme de "Fourvoyés" est une invention du chef des Lanciers du Vent, d'ailleurs?

✧ **Les Fourvoyés et Thoa dans ce scénario** : à partir du moment où les cauchemars commenceront en ville, les Fourvoyés commenceront une enquête, dirigée par leur chef. L'enquête sera lancée le soir suivant.

Les Fourvoyés suspecteront fortement les Sarex et mèneront même une action offensive pour fouiller leur quartier général au moment de l'attaque de la ville par les guereleths.

Si les pjs allaient les voir pour leur montrer en quoi la Tour Noire est impliquée, Thoa est susceptible de croire les pjs et les accepter comme alliés.

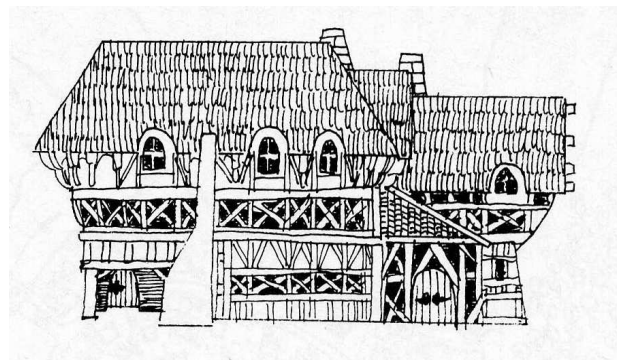
Elle ne connaissait ni Verteuil ni Derleth ni Gast.

..... L'auberge de Weylund

L'endroit le plus prisé des voyageurs dans Chambard est une auberge qui porte le nom de son propriétaire, Pockmarked Weylund. Elle se trouve dans la partie de la Citadelle (5) et constitue un endroit plutôt paisible, relativement insonorisé et échappant à l'ambiance folle de cette ville-portail.

Le patron, un nain volubile, dirige une équipe de quatre employés locaux et fait la conversation aux clients s'ils sont suffisamment sympas. Il connaît tous les ragots de la ville.

✧ **La clientèle** est surtout constituée de voyageurs, venus de Sigil, d'Outreterre ou d'ailleurs. Quelques uns sont des habitants de la ville.



L'auberge de Weylund

L'établissement est assez grand, comporte un dortoir et une trentaine de chambres. Les caravanes marchandes font souvent étape ici, ainsi que les bardes et circassiens itinérants.

C'est le cas en ce moment. Des circassiens, dont la caravane est arrêtée juste à l'extérieur de la ville, et passent leurs journées et fins de soirée à l'auberge. Ils ramènent des infos de Xaos, une ville-portail non loin. Il semblerait que cette ville ne compte ces derniers temps qu'une dizaine d'habitants, sous l'effet d'un exode inexplicable et qui s'est réalisé en un jour.

Nora la gitane (diseuse de bonne aventure) pourra révéler des secrets sur leur avenir pour quelques pièces.

Jesus la montagne de muscle (tordeur de barres de fer et briseur de chaînes) pourra donner un coup de main aux pjs s'il les a la bonne et qu'ils se font emmerder par une milice ou autres.

Henri le prestidigitateur pourra les délester sans qu'ils



Henri le prestidigitateur

s'en rendent compte de certaines de leurs affaires au moment d'un tour de cartes.

Sonia la femme à barbe essaiera de séduire un pj. Elle avait sympathisé avec Gast avant sa mort et a remarqué la bizarrerie du Gardien qui est venu espionner dans l'auberge au moment de la disparition du magicien des Lanciers du Vent.

✂ **Gast et sa chambre** : le patron décrira Gast comme un client sympathique mais qu'il n'a pas vu depuis la veille de l'arrivée des pjs. Il pourra dire que c'est un gros mangeur.

Si les pjs vont taper à sa porte, Gast ne répondra pas puisqu'il a été assassiné.

Sa chambre est en ordre, il est affalé dans son bureau, mort, sans trace de coup. Il a été empoisonné par une substance inconnue, organique (il bave vert).

Son équipement et ses biens personnels n'ont pas été touchés (poids 35 kg, valeur 1200 pièces d'or),

..... L'Oeil et la Dague

✂ **Description** : ce bar, proche du portail vers le Pandémonium (7), pue et est plongé dans l'obscurité. Il y a beaucoup de bruit, on a l'impression que les gens ne font que s'insulter. Il y a une grande salle principale et une mezzanine. Au rez-de-chaussée, une porte de derrière permet à ceux qui sont recherchés par les redresseurs de torts de prendre la tangeante.

✂ **Le patron** : il s'agit d'un tieffelin nommé Grist (Pl/ mâle tieffelin/ guerrier niveau 5 voleur niveau 4/ Ligue Révolutionnaire/ LM), qui est toujours prêt à parler, du moment que son interlocuteur aligne l'oseille.

Il est également prêt à se taire contre du jonc et les clients le savent. D'où des excès parfois importants de la clientèle dans son troquet.

✂ **La clientèle** : beaucoup de clients sont des fiélons : une alu-fiélonne est attablée avec trois aventuriers, un babau entouré de deux nabasus est en train de converser télépathiquement avec un humain louche. Il y a aussi un bon nombre de tieffelins et d'humains à l'air pas catholique.

Une superbe femme est debout sur une table et fait une danse suggestive, à moitié nue. Les spectateurs sont survoltés, quasiment sur le point de se battre.

A une table seul se trouve « le Prophète », qui a annoncé la fin du monde dans l'auberge de Weylund un peu plus tôt. Il boit une bière brune et interpellera un pj pour lui demander ce qu'il vient faire à Chambard. Il leur annoncera à nouveau que la ville va bientôt disparaître, emportée par la Folie. Il dit revenir du Pandémonium et voudra bien donner aux pjs les quelques savoirs qu'il a acquis sur ce plan. Il faisait partie des Fourvoyés mais quand il a révélé le secret qu'il a appris sur ce plan, personne ne l'a cru et il a « été mis de côté ». Mais il sait, lui ! :

Leçons du Prophète sur le Pandémonium :

Personne n'y « habite » pour de vrai, ceux qui y sont sont des bannis, condamnés à y rester. Là-bas, les suppliants sont dépourvus de chaleur et dans l'obscurité, même l'infravision ne permet pas de les voir.

Un vent assourdissant et perpétuel balaie les vastes cavernes vides de Pandemos, la première strate (c'est là où il est allé). La folie a atteint tout le monde là-bas. Les sources du Styx s'y trouvent.

La seule ville qu'il y ait trouvé est « La Maison de Fous », la citadelle de la Morne Cabale. Ces azimutés s'y trouvent chez eux.

✂ **Événements du scénario** : un des Gardiens sèmera les pjs en entrant dans cette auberge pour ressortir par la porte de derrière.

Le côté normalement survolté de cet établissement n'en sera qu'augmentée lorsque la folie se répandra en ville. Parmi les événements qui peuvent y survenir : une bagarre générale (à coups de chaises et de bouteilles) ; un gobelour qui se met en face d'un pj, lui fait un bisou sur la joue et lui plante un couteau dans le ventre en disant : « chat ! » (il a lui-même un couteau planté dans le dos et joue à une sorte de chat perché meurtrier).

..... Le Sanatorium

✧ **Généralités** : situé dans la Citadelle (3), cet endroit est tenu par une bariaure nommée Althax Toisonnoire (Pl/ femelle bariaure/ prêtresse de Shekinester (déesse naja) niveau 12/ Signe de l'Un/ CB). C'est une femme très charismatique, forte, engagée, qui prendra le temps de discuter avec des inconnus.

Dans cet établissement, on offre un abri sûr aux azimutés. Toisonnoire essaye de les soigner. Le Sanatorium sert donc de pension, d'asile et de sauna.

L'endroit est défendu par une dizaine de gardes (un elfe, deux githzerai, quatre humains, deux gnolls et un demi-orque). Les employés du lieu (infirmières, aides...) sont pour la plus grande majorité des Signeurs.

On peut acheter divers remèdes ici, aux prix correspondant au Guide du Maître (*potions d'apaisement des émotions* – pour les crises des psychotiques, *potions de guérison*...).

✧ **Ce que fera ou dira avec Althax Toisonnoire** : sur la plupart des sujets, Toisonnoire ne sait rien d'autre que ce que savent tous les habitants de Chambard. Les sujets suivants font exception :

Derleth : Althax sait des choses à propos du mythe de Cthulhu et sait reconnaître ses limites quand elle reçoit des patients qui y ont été confrontés. Elle a un arrangement avec Derleth, à qui elle adresse ces malades, le considérant spécialiste. Elle sait qu'il a un bon fond et essaiera de détourner les pjs de cette piste s'ils l'interrogent. Elle ne voudra rien dire de son arrangement, cependant, comme le mythe doit être tenu secret, pour le bien-être de tous.

Les rêves et la folie qui se propage : quand les habitants de Chambard font tous les mêmes rêves, elle est sûre qu'il se passe quelque chose de surnaturel mais elle ne saura pas repérer quoi. Elle fera le lien direct entre les explosions de folie et ces rêves. Elle soupçonnera Hrava, dont on sait de notoriété publique qu'il a trouvé le moyen de parler aux gens directement dans leur rêve (d'où les Sarex).

A partir du moment où la folie se propage dans la ville, elle sera débordée par les nouveaux venus, amenés par leur famille, les Fourvoyés ou les Lanciers du Vent. Elle aura beaucoup moins de temps pour discuter désormais.

Toisonnoire accueillera n'importe quel pj qui devient fou et pour 2 p.a. par jour, il recevra des soins appropriés.

L'autopsie de Gast et celle de Verteuil : lorsque le cadavre de Gast aura été trouvé à l'auberge de Weylund, c'est elle qui l'autopsiera.

Lorsque le cadavre (plus vieux) de Verteuil aura été trouvé dans une bicoque abandonnée de la Bouche du Portail, probablement après l'invasion guereleth, c'est elle qui l'autopsiera.

Pour les deux, elle remarquera une absence de coups et une mort par empoisonnement. Le poison en question, alors qu'elle est spécialiste, lui est inconnu. Il est mortel en tout cas et a été projeté sur une partie du corps (dans la nuque pour Gast, sur le visage pour Verteuil). Il s'agit des crachats des Gardiens.

..... Les Gardiens

✧ **Présence des Gardiens à Chambard** : la présence de six membres de l'étrange race des Gardiens dans Chambard est récente. Peu de gens les ont remarqués. Ces individus sont parfaitement discrets. Ils ont des compétences de roublards de bon niveau.

Ils sont clairement là pour rechercher des informations et questionnent les autochtones. Ils observent, passent beaucoup de temps dans les rues, autour des bâtiments, toujours séparés les uns des autres et dans la plus grande discrétion.

Ils veulent observer et comprendre le phénomène d'une ville qui change de plan. Comment ont-ils pressenti ce qui va se passer ? Personne ne le saura. Mais ils abattront toutes les personnes qui voudraient arrêter ce phénomène.

✧ **Description des Gardiens** : quoi qu'ils aient la physionomie générale d'humanoïdes, tout paraît bizarre chez eux, si l'on y regarde bien. Leur peau est grise et brillante, leurs mouvements saccadés. En réalité, leurs articulations ne sont pas au même endroit que les humains. Leur corps est malléable, comme du silicone.

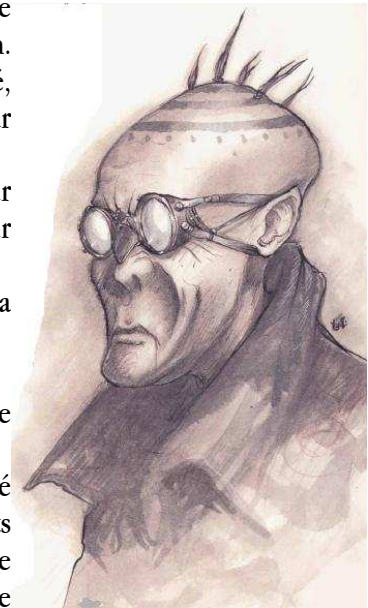
Ils portent de grands manteaux de cuir noir râpés, qui cachent leur physionomie. Des lunettes cachent leurs yeux, qui eux aussi marquent leur étrangeté.

Ils peuvent modeler des parties de leurs corps pour leur donner la forme d'une arme, d'un outil...

Ils savent cracher une substance empoisonnée sur leurs adversaires.

Ils peuvent également se sacrifier en se transformant en une flaque de gelée étrange.

✧ **Actions et réactions des Gardiens** : les Gardiens ont assassiné Verteuil quand ils ont vu qu'il voulait demander des comptes aux habitants de la Tour Noire, la secte de Loki qui va justement provoquer le passage de la ville de l'Outreterre au Pandémonium. Ils l'ont empoisonné avec l'un de leurs poisons organiques et ont mis son corps



Gardien

Pour les mêmes raisons, ils ont tué Gast, un Lancier du Vent à qui Verteuil avait trop parlé de la Tour Noire.

Si les pjs rôdent autour de la Tour Noire, ne se satisfont pas des réponses données par « son occupant » et essayent d'y pénétrer à nouveau, l'un des Gardiens, caché derrière une arcade de la tour, crachera un de ses poisons sur l'un des pjs puis prendra la fuite jusqu'à l'auberge de « l'Oeil et la Dague » pour créer un effet de diversion, faisant en sorte qu'on l'ait vu.

Si les pjs ont visiblement bien avancé dans leur enquête, les Gardiens se liguèrent pour essayer de les tuer (de préférence quand ils se séparent et qu'ils peuvent en isoler un).

Si un Gardien s'est fait attraper par les pjs et qu'ils veulent l'interroger, il ne répondra rien et se transformera en une flaque de gelée verdâtre, mort.

La Tour Noire et la secte de Loki

✧ **Description extérieure** : cette tour couleur obsidienne est le portail qui relie Chambard et le Pandémonium. Il s'en échappe en permanence un vent froid et bruyant, qui parcourt la ville. La tour est tout en bas de la colline (1). A son sommet, il y a une gigantesque main humanoïde, dont on raconte que c'est celle d'un dieu qui a tenté de s'échapper du Pandémonium. Tout, dans cette tour, inquiète et provoque un sentiment de malaise.

La base de la tour est ouverte par de grandes arches de pierre et de métal rouillé. Au milieu de ses arches, une béance noirâtre iridescente fait le lien avec le Pandémonium.

Sur la partie intérieure des arcades se trouve un escalier droit vertigineux et étroit, sans rambarde, qui mène à une porte de métal et de bois. La porte, qui mène sur l'intérieur de la tour, est décorée d'un gros loquet, d'une grosse serrure et d'un judas.

✧ **Le propriétaire** : si les pjs demandent en ville, la tour est depuis trente ans la propriété d'Howard Puke, un magicien Morné d'une soixantaine d'année (Pr/ mâle tieffelin/ magicien niveau 6/ Morne Cabale/ CN) sujet à des longues dépressions.

Originaire d'un monde primaire peu connu, Howard Puke sera décrit par ceux qui le connaissent personnellement comme ayant un accent à couper au couteau. *(Cet indice ne doit être livré que si les pjs patinent dans l'enquête ou qu'ils sont insistants dans leurs questions sur lui).*

Ce magicien a été tué il y a deux mois par les occupants actuels, qui ont pris possession des lieux et font croire que Puke est toujours vivant (voir plus loin).

✧ **Les occupants actuels** : la tour est investie par une secte de Loki, le dieu nordique de la tromperie. Leur objectif est de mener une expérience, « le Maître des Rêves », qui va faire sombrer

Chambard dans le Pandémonium, pour la plaisir de leur maître et la damnation des habitants. Pour cela, ils ont tué le propriétaire, acheté au nom de Puke divers matériaux et ont commencé à construire leur machine. Ils ont capturé le démembre Hrava et l'ont intégré à leur machine. Au moment où les pjs arrivent en ville, ils restent enfermés dans la tour, et font chaque nuit marcher la machine.



La secte est composée du grand Prêtre Berthold, d'Anarian l'illusionniste et de huit nains de Loki.

Berthold le grand prêtre (Pr/ mâle humain/ prêtre niveau 12/ Potentiaire de Loki/ CM) est le chef de ce groupe. Il a 53 ans. Il a un fort accent nordique et parle fort. Il possède un bâton de pétrification et a le pouvoir de *changement de forme*, un don accordé par son dieu, qui lui permettra de prendre n'importe quelle forme en cas d'affrontement et en fera un adversaire redoutable.

Anarian l'illusionniste (Pl/ mâle humain/ magicien illusionniste niveau 7, voleur niveau 5/ Potentiaire de Loki/ CM) est très maigre, petit, a un visage de rapace, des habits rouge et noir. Lorsqu'il est besoin d'aller faire une course ou de répondre aux visiteurs, c'est lui qui s'y colle, prenant l'apparence et la voix de Puke grâce à ses sorts d'illusion.

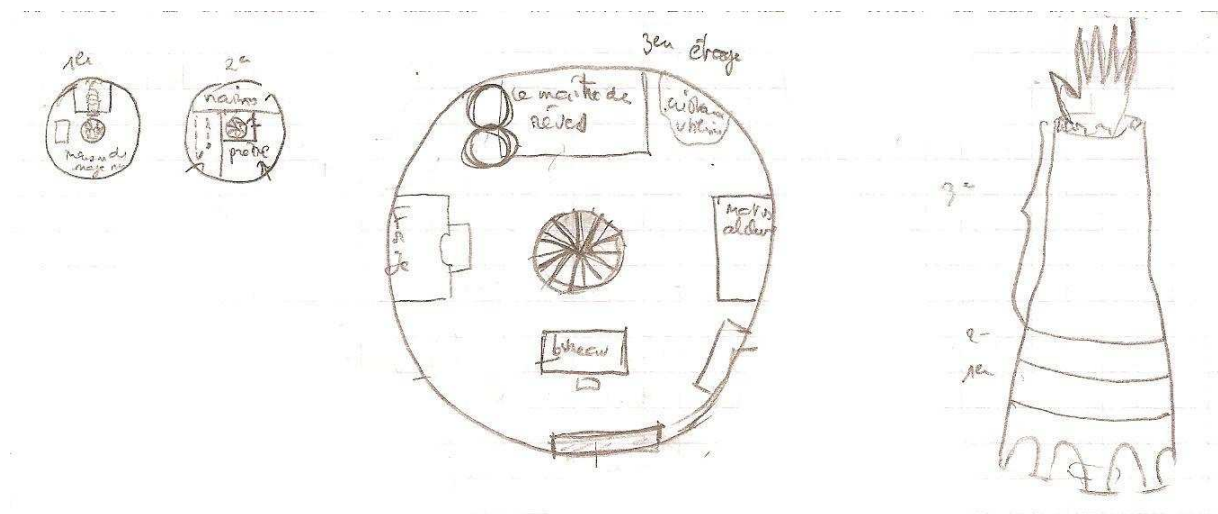
Les nains (Pl/ mâles nains de Loki/ DV 6/ Potentiaire de Loki/ LM) sont des ingénieurs, qui conçoivent et actionnent la machine du « Maître des Rêves ». Ils ont l'apparence des forgerons nains dans

Berthold, grand prêtre de Loki

la bande-dessinée Perceval (cheveux et barbes orange, peau noire, regard mauvais). Ils savent se battre et peuvent tomber en frénésie. Ils sont surtout des travailleurs infatigables et inventifs.

❏ **Description de la partie intérieure de la Tour** : la tour se décompose en trois étages, dont le troisième est nettement plus haut de plafond que les autres.

Le premier étage était le lieu où vivait Howard Puke et a été maintenu intact en cas de visites. Une cuisine, une table, un lit, quelques ustensiles et outils divers en constituent l'ameublement. Si Anarian reçoit les pjs, ce sera là. Une bonne audition permettra d'entendre, par-dessus le bruit du vent qui n'est qu'à peine assourdi par les murs, des bruits de pas ou d'objets métalliques aux étages supérieurs. En haut de l'escalier en colimaçon qui mène au deuxième, pourtant, la porte est solidement fermée et barrée de



Plan de la Tour Noire

fer. Seul un nombre de coups précis tapés sur la porte conduira un des nains à ouvrir.

Le deuxième étage de la tour est celui qui est utilisé comme lieu de vie par la secte.

Dans la chambre des nains, cinq paillasses permettent de dormir à tour de rôle. Des rations de nourriture et des barriques d'eau sont entreposées dans un coin pour l'alimentation de la secte. Les nains gardent quelques armes et outils sous la main.

Dans la chambre de l'illusionniste, se trouvent ses vêtements de rechange, des sacs de composante, son grimoire et celui de Puke, qu'il étudie un peu tous les soirs. Il garde également cachée une bourse avec 500 pièces d'or dedans.

Dans la chambre du Grand Prêtre se trouvent ses vêtements et un livre de prière en nordique dédié à Loki.

Le troisième étage est celui des expérimentations magiques.

Sur un bureau, au centre, se trouvent des plans et des notes griffonnées, qui expliquent et décrivent le fonctionnement de la machine. De bonnes connaissances en ingénierie sont nécessaires pour les comprendre. Mais si c'est le cas, un pj pourrait très bien faire fonctionner la machine, la saboter, lui faire faire l'inverse de sa fonction normale, voire la réparer si elle était cassée. Tout ça en ayant suffisamment de temps bien évidemment.

Dans les tiroirs fermés de ce bureau se trouve les réserves de monnaie de la secte (29500 pièces d'or, 2 perles d'une valeur de 100 pièces d'or chacune, une gemme à 1000 pièces d'or, deux à 200 et deux à 100).

Une bibliothèque abrite un exemplaire du Draconomicon, des ouvrages d'alchimie, de magie théorique et de culture générale (poids 34 kg, valeur 4200 pièces d'or).

Une armoire contient du matériel d'expérimentation magique et d'alchimie (poids 120 kg, valeur 3000 pièces d'or). Dans un compartiment secret est cachée *une baguette/ bâton de givre* contenant 34 charges.

Une table contre un mur est recouverte de matériel alchimique et de bocaux de composantes (poids 20 kg, valeur 2500 pièces d'or).

Une forge, avec tout ce qui est nécessaire pour son fonctionnement (minéral, charbon, outils) est à l'arrêt contre un mur. Elle a servi à construire la structure du Maître des Rêves. Elle est la raison pour laquelle ce bâtiment a été choisi par la secte de Loki pour abriter leur « expérimentation ».

Enfin, « le Maître des Rêves » est une structure de métal dans laquelle est enfermé une créature d'ombre de plus de 2 mètres de haut, Hrava, qui semble prise dans un rêve sans fin, brutal et épuisant. De nombreux tubes de liquide bouillonnant relient le démembre à des cuves. Certains câbles lui rentrent dans le corps, d'autres dans la tête. Dans un creuset sous le démembre, sont fixés les cristaux de carare et à mesure que les jours avanceront, leur énergie sera utilisée et d'une couleur rosée, ils terniront pour devenir gris.

Si les pjs arrivent après le passage de Chambard dans le Pandémonium, les caisses contenant ces gros cristaux sont vides et des cristaux gris forment de gros monticules inutiles à côté de la machine.

✂ **Que se passe-t-il si les pjs viennent voir ?**

Les événements décrits dans cette partie sont supposés retarder la découverte du « Maître des Rêves » par les pjs et l'affrontement principal du scénario contre la secte de Loki. Dans le même ordre d'idée, il n'est pas possible de « regarder par une fenêtre ». La seule porte d'entrée est constamment fermée à clé. Entrer dans la tour et découvrir ce qui se passe ne doit pas se faire par hasard mais nécessiter un passage en force.

1ère visite : si les pjs viennent frapper à la porte de la tour sans trop savoir pourquoi, l'illusionniste Anarian, qui aura pris la forme d'Howard Puke, leur répondra. S'ils sont courtois, il les laissera même entrer au premier étage pour répondre à leurs questions.

Très bon baratinier, il fera comme si tout allait bien si les pjs n'ont pas de question précise.

S'ils veulent savoir ce qu'il fait de tous les cristaux de carrare qu'il a acheté, il fera tout pour les convaincre qu'il mène des expériences visant à étudier les propriétés de ces pierres.

Si les pjs ont découvert qu'hors les cristaux, Puke a acheté à d'autres fournisseur tout un tas de matériel, il répondra la même chose.

Si on lui demande comment il a tout l'argent nécessaire à ces dépenses (plus de 100000 pièces d'or, une fortune !), il fera référence à sa carrière d'aventurier et à un bien immobilier qu'il a vendu à Sigil.

Si les pjs ne le croient pas, il les congédiera courtoisement mais fermement. Il essaiera de les assassiner en les suivant discrètement et en mettant un poison mortel dans leur boisson à la prochaine taverne à laquelle ils s'arrêteront.

S'ils forcent le passage pour voir la tour, les nains, lui et Berthold les affronteront dans un combat à mort.

Le seul défaut dans le baratin d'Anarian est qu'il a un accent normal, ce qui n'était pas le cas de Puke. Il faut cependant en connaître long sur Puke pour percevoir cette différence.

2ème visite : si les pjs reviennent ou viennent pour la première fois avec un fort pressentiment qu'il se passe des choses étranges dans la tour, un Gardien, qui surveille la Tour, s'attaquera à eux pour les en éloigner (voir partie sur les Gardiens).

3ème visite : dans les mêmes conditions que la deuxième visite, surviendra l'attaque des guereleths sur Chambard (voir « Évènements à Chambard »).

Évènements à Chambard

..... Les rumeurs

Ces rumeurs peuvent circuler dans les tavernes, dans les rues... Les pjs peuvent les apprendre à n'importe quel moment mais sont par ordre croissant de « rareté ».

✂ **Les sarex** : cette bande de mercenaires qui « entendent les voix » de Hrava, le maître occulte de la ville, ne l'entendent plus depuis deux semaines quand les pjs arrivent.

✂ **Calme en ville** : depuis deux semaines, les manifestations de folie ont diminué en ville, les gens se sentent calmes, apaisés (note au MJ : c'est la capture de Hrava par la secte de Loki qui produit cela).

✂ **Invasion imminente** : les « Fourvoyés », à l'auberge de « l'Oeil et la Dague », font courir la chanson que la ville est sur le point de subir une attaque de fiélons qui la ravagera.

✂ **Les Gardiens** : ces étranges bonshommes seraient arrivés une semaine avant les pjs. Ils farfouillent on ne sait trop quoi.

..... Les cauchemars

Le « Maître des Rêves » permet à la secte de Loki de programmer des cauchemars dans la population de Chambard.

Les cauchemars commencent dès la nuit où les pjs arrivent et se succèdent pendant quatre nuits consécutives. Tous les habitants de la ville rêvent de la même chose, avec quelques variantes qui rendent ce cauchemar plus personnel. Ces cauchemars produisent progressivement des « manifestations de folie » (voir plus bas) dans la ville, qui elles-mêmes provoqueront le basculement de la cité dans le Pandémonium.

Si l'action des pjs empêche la machine de fonctionner avant que quatre nuits ne se soient écoulées, la ville ne basculera pas. Mais selon qu'il s'est passé une, deux voire trois nuits de cauchemars, cela aura des conséquences d'autant plus néfastes sur la santé mentale de la population malgré tout.

Une nuit de rêves paisibles, provoqués par le Maître des Rêves, suffirait à ramener la ville à la normale.

Rêve de la première nuit : le sujet se trouve dans un lieu complètement obscur. Il se sent observé et ça le met mal à l'aise. Il lui semble qu'il voit une vague lueur devant lui et se dirige vers elle. A chaque fois qu'il s'en approche, la lueur semble s'éloigner. Il se met à courir mais ça ne sert à rien. Il est désespéré, complètement apeuré.

Rêve de la deuxième nuit : le sujet se trouve dans une boîte fermée où il ne peut être ni debout ni assis. Cette position est extrêmement désagréable, douloureuse. Il a l'impression de ne rien pouvoir faire, ce qui l'exaspère.

Rêve de la troisième nuit : le sujet est dans une jungle luxuriante et tout semble paisible. Il fait chaud et les bruits de la forêt résonnent. Tout à coup, il se lève et entend un bruit sourd non loin. Il sait qu'il doit s'échapper. Il commence à s'éloigner et « la chose » fait de plus en plus de bruit à sa suite. S'en suit une poursuite éperdue, où le sujet tente par tous les moyens d'échapper à la chose, qui reste sur ses talons.

Rêve de la quatrième nuit : le sujet est dans une fosse commune, enterré vivant au milieu d'autres cadavres. Cela dure comme si ce n'était pas un rêve, comme si c'était la réalité. Quand l'angoisse est à son paroxysme, le sujet s'éveille.

Il est important que si les pjs interrogent la population, il soit clair que ces cauchemars collectifs ne sont pas habituels. Beaucoup de gens en parlent en ville et s'étonnent des ressemblances de leurs songes.

..... Les manifestations de folie

✕ **Chez les pjs** : ces nuits de cauchemars ont des conséquences sur les pjs.

Après les trois premières nuits, les pjs seront en état « fatigué » pour la journée qui vient (-2 en force et -2 en dextérité). Après la quatrième nuit, ils seront en état exténué (-6 en force et en dextérité).

Chaque jour, ils doivent réussir un jet de sagesse ou de volonté avec un malus ou une difficulté grandissantes, sans quoi ils développent une folie au hasard (voir « annexes, folie du Pandémonium »). Le MJ, dans ce cas, doit prendre le pj à part pour lui faire part de la folie qu'il développe et des changements qu'il doit imposer à son role-play. Pour les folies comme « hallucinations », c'est au MJ de le mettre en scène.

Si les pjs passent une des nuits sans dormir, ils échappent au risque de folie mais deviennent directement exténués.

Les pjs, s'ils essayent d'aller dormir hors de la ville, pourront passer une nuit paisible à plus d'un kilomètre de Chambard. Pour ne pas avoir les effets de la fatigue, au moins 6 heures de sommeil sont nécessaires par journée de 24h.

✕ **Dans la population de Chambard : Généralités** : le MJ doit disséminer un certain nombre de rencontres pittoresques durant les jours de folie qui s'abattent sur Chambard. Ces rencontres ne doivent pas être drôles mais plutôt témoigner de vices qui ressortent chez chacun, d'un chaos qui s'empare de la ville.

De façon générale, plus les jours avanceront et moins les commerces ouvriront, moins les ouvriers iront travailler, moins les milices patrouilleront dans les rues. Des actes de vandalisme et d'agression, des suicides se multiplieront.

Des maisons émergeront de plus en plus de gémissements, de cris, de violences domestiques. Dans les rues, des gens apathiques se tiendront la tête dans les mains, incapables d'agir. Des pyromanes incendieront des maisons abandonnées de la Bouche du Portail.

Étrangement, malgré les événements, personne ou presque ne songe à quitter la ville pour éviter ce chaos. Et même, les gens sont hostiles à l'idée de quitter Chambard, comme si une force les y retenait.

Quelques rencontres : -Dans la rue, les pjs voient une femme gnoll d'une cinquantaine d'année, assise dans la boue, en train de mâcher une chaussure de cuir. Son regard est vide et plein de souffrance, comme un bébé abandonné.

-Alors que les pjs passent dans la rue, toute une famille est à la fenêtre, et les regardent fixement, sans jamais détourner le regard.

-Une femme humaine de 25 ans se fait violer dans une ruelle par deux gnolls. Si les pjs interviennent, elle se relève et leur assène de grands coups avec son panier, les insultant « *de quoi ils se mêlent ces puceaux !* ».

-Dans la citadelle, un petit garçon à l'air perdu, appelle un pj masculin. Si ce dernier s'approche, il lui propose une fellation pour 2 p.o. Si le pj refuse, le garçon hurlera à la garde qu'on le viole. Trois *Lanciers du Vent* interviendront et embarqueront le pj à leur quartier général.

-Alors qu'ils entrent dans un magasin, les pjs sont invités à sortir par des hurlements de haine d'un demi-orque : « *sortez de ma boutique, on ne sert pas les ...* (race de chacun des pjs) *ici* ». Le demi-orque est sérieux et il sortira son arbalète pour tirer sur les pjs s'ils ne sortent pas.

✧ **Réaction des autorités** : Mornombre ne fera rien par rapport aux événements qui agitent sa ville.

Les Lanciers du Vent et les Fourvoyés redoubleront d'efforts dès le premier jour, effectuant de nombreuses arrestations, stockant les auteurs de crimes dans leurs quartiers généraux respectifs, conduisant tous ceux qui peuvent l'être au Sanatorium.

Les geôles surchargées des Lanciers du Vent seront cependant le théâtre d'un horrible événement au matin du troisième jour : des prisonniers gnolls déclencheront des affrontements entre prisonniers qui se transformeront en carnage, puis en repas cannibale. Les geôliers Lanciers du Vent qui interviendront seront sauvagement assassinés et dévorés et les prisonniers restant en profiteront pour s'échapper, retournant dans les rues de Chambard, soulagés de leurs pulsions.

Une proportion de plus en plus grande de miliciens, chez les Lanciers comme chez les Fourvoyés, sera elle-même pris de folie et incapable de travailler. Vers le quatrième jour, ceux qui patrouillent encore dans les rues sont des héros ou en tout cas des gens très courageux.

..... L'attaque des guereleths

✧ **L'attaque** : cette attaque surviendra quand les pjs vont fouiner du côté de la Tour Noire ou, au plus tard, durant la troisième soirée. Surgissant des ténèbres du Pandémonium, la troupe de fiélons destructeurs veut prendre Chambard avant de prendre à revers l'armée des baatezus.

Les douze guereleths (dix farastus et deux kelubars) sont menés par un marquis cambion, le baron Ascaride.

Ils s'attaqueront à tout ce qui se trouve sur leur passage et dévasteront tout, maison par maison, dévorant et tuant les occupants. Des hurlements démoniaques se feront entendre, mêlés à ceux des victimes et à celui du vent du Pandémonium, plus strident qu'à l'accoutumée.

Ils n'attaqueront pas la tour mais plutôt les bicoques de la Bouche du Portail, en remontant progressivement.

✧ **La réaction des habitants** : la population se cache ou fuit.

Les Fourvoyés interviennent rapidement pour combattre cette menace.

Le maire Mornombre contrattaque assez rapidement (voir « Tharick Mornombre »).

Les Lanciers du Vent finiront par arriver mais tardivement.

Les pjs doivent être pris dans au moins un combat, qui doit être particulièrement violent et risqué.

Une fois le gros des démons tués ou en fuite, les Lanciers organiseront, suivis par les Fourvoyés, une fouille des maisons de la Bouche du Portail, pour traquer les derniers guereleths qui se cacheraient, pour évaluer l'étendue des dégâts et pour porter assistance aux blessés. C'est durant ces fouilles, auxquelles les pjs pourraient être invités, que le cadavre de Verteuil sera retrouvé et amené par les Lanciers du Vent au Sanatorium pour autopsie (il était quelqu'un d'important et sa mort est visiblement antérieure à ces événements).

..... Le basculement dans le Pandémonium

Alors que la folie est à son comble et que les gens sont dans la rue, au beau milieu de la 4ème nuit, dans une sarabande meurtrière et hallucinée, le vent strident qui émerge du Pandémonium, tout à coup, cesse. Ce suspens met la population dans un état de stupeur quasi-catatonique, incapables de bouger, de parler, la bave coulant des lèvres.

Les pjs, s'ils ont été atteints par une folie, sont dans le même état.

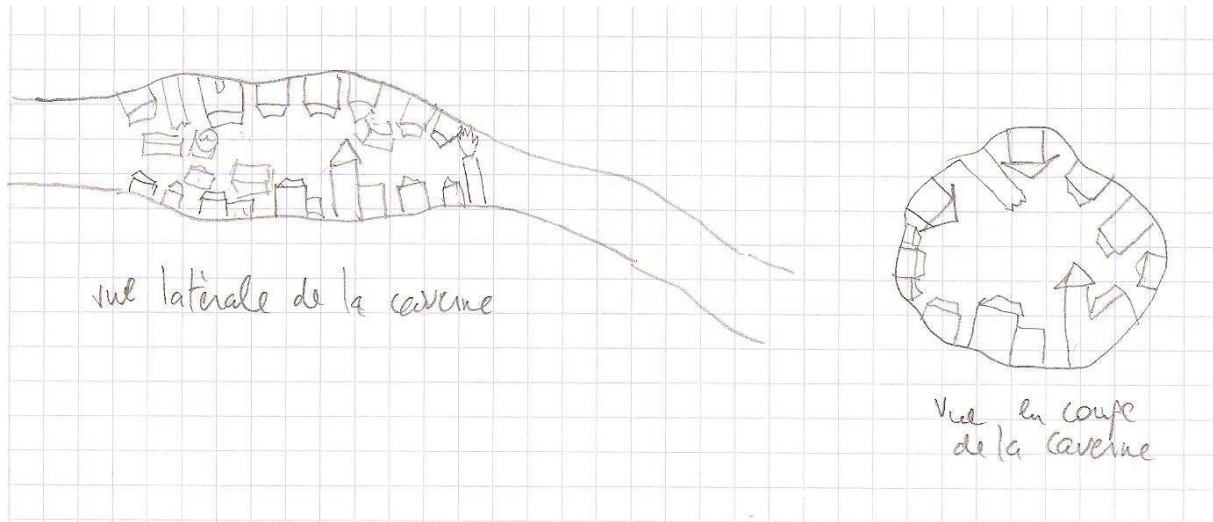
Les autres peuvent, pendant ces cinq minutes de calme avant la tempête, agir à leur guise.

Puis, le vent reprend, faiblement, puis de plus en plus fort. Pourtant, quelque chose a changé : il ne souffle plus depuis le Pandémonium vers l'Outreterre mais dans le sens inverse. En clair, ce vent, qui deviendra finalement aussi fort qu'un cyclone, aspire la ville-portail de Chambard en une minute. Les

gens, les bêtes puis les bâtiments sont déracinés, emportés et disparaissent de la face de l'Outreterre, n'y laissant que quelques pierres émergeant du sol, les fondations des maisons les mieux bâties.

De l'autre côté, les bâtiments de Chambard, dans l'obscurité d'une large caverne du Pandémonium, se plantent dans le sol, brutalement. Les habitants atterriront sans dommage, dans l'une des rues ainsi recomposées, dans ce lieu de folie, de noirceur et de vents hurlants et assourdissant.

La ville n'est plus construite en forme d'éventail autour d'un point plus bas, la Tour Noire. Elle est désormais agencée comme sur la face intérieure d'un tube, sans qu'aucun haut ni bas ne puisse se distinguer.



Vues de Chambard dans le Pandémonium

Le Pandémonium

Conditions de vie du Pandémonium

✧ **Description générale** : Pandesmos, la première strate du Pandémonium, est une succession de cavernes reliées les unes aux autres, dans lesquelles souffle le vent assourdissant de la folie des plans Inférieurs. Certaines de ces cavernes sont suffisamment grandes pour abriter des nations entières. La gravité relative fait que les bâtisses et habitants peuvent avoir la tête en haut ou en bas sans problème.

Des cours d'eaux glacées traversent les cavernes, certains au centre des tunnels et flottant en l'air.

✧ **Conditions physiques** : la gravité est orientée vers le mur le plus proche d'une créature. Il n'existe pas de sens, ni de sol ni de plafond puisque tout se vaut. Dans certains tunnels étroits, la gravité des différentes surface s'annulent, si bien qu'on peu s'y projeter en avant comme si on volait à une vitesse incroyable.

Le vent incessant, qui hurle et balaie les sols comme les bougres, a plusieurs effets simultanés. La folie qu'il peut cause, le plus grave de ses effets, est détaillé dans le paragraphe suivant.

Il provoque des malus de -2 à toutes les attaques à distance.

Les créatures de taille TP ou inférieure doivent réussir un jet de sauvegarde (vigueur ou paralysie) tous les tours (ou 10 rounds) ou être renversés.

Les lanceurs de sorts ont beaucoup de mal à ne pas laisser échapper leurs composantes de sorts (jet de réflexe ou de dextérité à chaque fois qu'ils sortent des composantes de leurs affaires). Idem pour utiliser tout objet de petite taille susceptible de s'envoler.

Tous les jours passés sur le Pandémonium, chaque pj doit réussir un jet de sauvegarde (paralysie ou vigueur) pour ne pas perdre une part de son ouïe. Si ce js est raté trois fois, le pj devient définitivement sourd.

L'obscurité est un problème pour les visiteurs du Pandémonium, puisqu'il n'existe aucune source de lumière sur ce plan. Les torches s'éteignent instantanément, les lanternes normales également (seules des lanternes spéciales peuvent résister au vent, on en trouve à Chambard). L'infravision (vision dans le noir) fonctionne de façon atténuée, puisque les matériaux et les suppliants du Pandémonium ne dégagent aucune chaleur et même, l'absorbent, de sorte qu'ils sont invisibles par ces moyens de vision. Les sorts de *lumière* et apparentés fonctionnent mais augmentent de 20% les chances d'attirer les monstres du coin, qui repèrent de loin cette source étrangère de clarté (voir "table des rencontres").

La folie causée par ce vent qui vrille la tête est graduelle et impossible à arrêter. A une fréquence qu'il revient au MJ de déterminer (d'une fois par heure en terrain exposé à une fois par jour dans un lieu clos), chaque pj doit effectuer un jet de sauvegarde (paralysie ou volonté) pour que le vent ne l'éprouve pas profondément. Il y a quatre stades successifs à la fragilisation nerveuse. Quelqu'un qui a raté un de ces jets de sauvegarde passe au stade suivant le menant vers la folie. Lorsqu'il quitte le plan, il revient à la normale mais s'il retourne un jour sur ce plan, il ne repart pas de zéro mais du dernier stade qu'il ait atteint.

Premier stade : la frustration. Le pj se sent vexé, irrité par la moindre chose, impatient (notamment de quitter ce plan et son bruit incessant). Cela peut causer des conflits entre pj et pj, pj et pnj... En tout cas, le pj souffre d'un malus d'un en sagesse et intelligence tant qu'il est exposé au vent du Pandémonium.

Deuxième stade : le pj est atteint par le désespoir. Il lui semble que rien ne mettra fin à ce bruit, alors pourquoi essayer d'y changer quoi que ce soit. Le pj communiquera son pessimisme aux autres, surtout s'ils essayent de faire quelque chose. En combat, par contre, le pj combattra comme un désespéré, furieusement et comme un berserk. Un tel pj est automatiquement surpris en combat mais bénéficie d'un +1 au toucher et aux dégâts.

Troisième stade : la décompensation. Le pj se met à hurler, insulter quiconque se met sur son chemin, pleurer, implorer les dieux pendant un nombre de round égal à leur marge d'échec au js. Puis, il s'évanouit, puis se tiendra la tête entre les mains, incapable d'agir.

Quatrième stade : la résignation. Le pj est maintenant accordé avec le vent du Pandémonium, il l'accepte. Mais cette adaptation au plan lui a coûté une part de sa santé mentale et il développe une maladie mentale, déterminée par le MJ, en lien avec la personnalité du pj (des exemples sont mis en annexe "*Everyman's madness*").

✧ **Conditions magiques** : *altération* : les altérations qui changent la forme de quelque chose ou quelqu'un ont tendance à ne pas donner exactement le résultat attendu mais une forme un peu plus distordue, un peu moins propre (odeur sulfureuse, forme sinistre...). Cela ne change pas l'effet.

Conjuration/ Invocation : les sorts qui permettent d'appeler un familier, les sorts de *souhait* ou similaire ne fonctionnent pas.

Divination : à chaque fois qu'un sort ou pouvoir de divination est utilisé, le MJ doit réussir un jet de sauvegarde (sort ou volonté) en secret pour le joueur ou donner de fausses informations.

Nécromancie et soins : les sorts de nécromancie liée à l'énergie positive (réincarnation, soins) ont des chances d'échouer, si le lanceur de sort échoue un jet d'intelligence.

Magie élémentaire : l'absence de feu dans ce plan empêche les sorts qui y sont liés (*boule de feu, pseudoélémentaires du feu...*)

✧ **Rencontres** : cette strate est quasiment inhabitée, à l'exception de quelques bandes dépenaillées d'humains, de gobelinoïdes, de géants, de nains ou de drows qui ont été bannies ici par quelques divinités. Ils habitent dans de petites bourgades hirsutes où ils luttent pour leur survie et leur santé mentale.

Les suppliants ont leur forme d'avant la mort, légèrement plus osseux, leur corps ne dégage aucune chaleur. Ils sont insensibles au vent, insensibles à tout, sauf à la folie qui vacille dans leurs yeux.

Des fiélons vivent aussi là, aussi givrés que les autres.

A chaque fois que les pjs sortiront de Chambard, un jet de pourcentage sur ces tables de rencontre sera nécessaire, à une fréquence déterminée par le MJ (toutes les heures, toutes les 4 heures, une fois par jour). 1D100 (+20 si les pjs portent une lumière, lanterne ou sortilège produisant de la lumière).

Si les pjs tombent une deuxième fois sur une rencontre déjà effectuée, relancer le dé et ajouter 10%.

01-79 : *personne*.

80-84 : *groupe d'arpenteurs des plans*. Alors qu'ils passent dans une caverne de largeur moyenne, traversée en son centre par un cours d'eau, ils y voient voguer une sorte de chaloupe à voile qui avance à vive allure, dans le sens du vent, contre le courant (ce qui projette de l'eau partout).

Les occupants de la chaloupe sont des aventuriers, qui n'auront pas aperçu les pjs s'ils ne se manifestent pas. Ils accepteront de s'arrêter dans le cas inverse. Ils sont cinq, de différentes race et classe (niveau 15 chacun), visiblement rompus aux conditions du plan (certains sorts qu'ils ont actifs les protègent de la folie, du bruit assourdissant..).

Tant que les pjs seront courtois et pas trop fous, les aventuriers accepteront de rester discuter pour les guider et éventuellement faire un bout de chemin avec eux dans leur chaloupe (qui peut contenir jusqu'à 20 personnes).

Ils se rendent au Hall de l'Hiver, le domaine de Loki, dans le cadre d'une mission confiée par un prêtre d'Odin de Glorium. Ils connaissent pas mal de choses, notamment la localisation de la Maison des Fous, le plus proche portail vers l'extérieur du plan (il mène à Sigil). Ils peuvent en rapprocher les pjs. le prêtre peut créer de la nourriture pour eux, leur vendre une pierre de lumière continue/ éternelle.

Ils peuvent leur dessiner un plan de la succession de caverne qu'il est nécessaire de traverser pour atteindre la Maison des Fous.

85-89 : *suppliants fous*. Un nombre de suppliants du Pandémonium égal au groupe des pjs sont massés le long d'une galerie étroite à travers laquelle les pjs doivent passer. Ils sont d'anciens humains, demi-elfes, aasimars, tieffélins. Ils regardent, les yeux écarquillés, les gens qui passent. certains sont légèrement menaçants d'aspect mais ils ne feront rien. Ces lascars-là sont dans une profonde dépression. Ils sont des ombres, effacées, qui s'incrument dans le paysage comme s'ils tenaient les murs.

90-94 : *village goblin (survivants)*. La caverne par laquelle la troupe des pjs passe est la résidence d'une bande de gobelins deux fois plus nombreux qu'eux (guerriers, rôdeurs ou roubleards niveau 1 à 8). Leur maisons ne sont rien d'autre que des trous dans le sol, dans lesquels ils échappent quelque peu au vent. Leurs sentinelles donnent l'alerte et ils sont tous armés d'arcs au passage de la troupe des pjs. Selon le comportement de ces derniers, ils passeront à l'attaque ou pas. Ils font partis des Bannis, qui quoi que fous, ont développé un sens de la survie très fort. Ils éviteront le conflit mais voudront que l'on passe "au large" de leur habitat, se considérant comme un camp retranché.

95-99 : *ouragan*, le vent se fait plus violent encore, prenant en quelques dizaines de secondes l'ampleur d'une tornade, qui durera 3d10 rounds. Les attaques de tir deviennent impossibles, les jets pour entendre sont forcément ratés.

Chaque round, si elles ne sont pas couchées au sol ou agrippées à un point fixe, les créatures de taille M ou moins sont emportées sauf js (paralysie ou vigueur DD20) sur 1d4x3 mètres (1d4 points de dégâts non létaux par trois mètres), les créatures qui volent sur 2d6x3 mètres (1d4 points de dégâts non létaux par trois mètres plus 2d6 points de dégâts non létaux par le vent). Les créatures de taille G sont renversées, celles qui volent sont repoussées sur 1d6x3 mètres. Les créatures de taille TG sont stoppées.

00-104 : *suppliants fous, agressifs*. Les pjs passent par un village apparemment fantôme mais habité par des suppliants, dirigé par des drows, avec des esclaves de diverses races (humains, demi-elfes, nains). Assez faiblement armés, ces suppliants de niveau 1 à 10 laisseront d'abord la troupe des pjs entrer dans le village, puis, les vivant comme des menaces, se ruent sur eux dans un accès de rage et de folie. Ils sont près du double du groupe des pjs.

105-109 : *bande débraillée d'humains (la tribu de Caïn, survivants)*. Cette tribu d'hommes primitifs (une trentaine d'individus), à peine vêtus de peaux de bêtes, est maudite et condamnée à errer dans le Pandémonium. Leur leader et ancêtre est Caïn, un puissant immortel.

Ils proposent aux pjs pour partager un repas mais en réalité, n'ont rien, et réclameront d'être nourris une fois tout le monde installé. Si les pjs partagent tout ce qu'ils ont avec ces va-nu-pieds, ces derniers repartiront finalement en donnant leur bénédiction.

Si les pjs ne partagent pas ce qu'ils ont généreusement, ils seront poignardés dans le dos alors qu'ils prennent leur repas. S'ils tuent le moindre membre de la tribu de Caïn, ils seront maudits jusqu'à une délivrance de la malédiction (malus de 2 à tous leurs jets de dés).



Démon fou

110-114 : fiélon fou. Les pjs tombent nez-à-nez avec un démon de quatre mètres de haut, bardé de pointes et terriblement impressionnant (voir illustration).

Ce fiélon a sombré dans la folie du fait du vent qui court dans le Pandémonium. Sa personnalité est celle d'un enfant de 5 ans, apeuré, timide mais au fond, maléfisant. C'est en réalité la personnalité de l'enfant mortel qu'il était, plusieurs vies antérieures plus tôt, qui a pris le dessus sur celle du fiélon. Un enfant qui avait fait de terribles choses pour avoir ainsi été maudit.

Ce "petit garçon" espérera donc l'aide des pjs, qu'ils l'accompagnent dans un lieu où il ne court pas de danger. Sa peur est réelle et tant qu'il est ainsi terrorisé par ce monde, il sera à peu près incapable de faire quoi que ce soit.

Ce n'est que si les pjs lui portent assistance, s'ils le raccompagnent vers un lieu sécurisé qu'il reprendra le contrôle de lui-même. Alors, un amalgame de sa personnalité d'enfant méchant et de démon le reprendra et il trahira les pjs, au pire moment. Un pj fin psychologue peut voir venir ça.

115-118 : demeure d'une bande de géants du froid (survivants). Le vent est moins fort dans ce coin mais tourne comme un tourbillon, produisant d'étranges remous. Et pour cause, une bande de géants du froid, bannis dans le Pandémonium, a façonné un mur d'enceinte et fermé l'accès que doivent emprunter les pjs. Les pierres sont épaisses et derrière leurs meurtrières, les géants peuvent tirer sur les intrus (toute personne qui approche, dans leur paranoïa, est un agent de ce plan qui cherche à abattre leurs murs).

Les géants sont suffisamment nombreux pour que le combat soit sanglant et compliqué. Il est cependant nécessaire car la Maison de Fous se trouve non loin derrière et contourner cette obstacle prendrait des jours.

119-120 : attaque de démembres. Tandis que le groupe des pjs avance dans les tunnels et cavernes de Pandemos, des démembres les repèrent et veulent se repaître de leur chair et de leurs âmes. Ils s'en prendront aux retardataires ou aux éclaireurs, s'il y en a. Ils sont suffisamment nombreux pour représenter une menace importante, en fonction des forces dont sont accompagnés les pjs.

Panique dans les rues de Chambard

✧ **La secte de Loki** : ayant pleinement réussi leur mission, la secte de Loki quitte la tour après avoir saboté le Maître des Rêves et libéré un Hrava hagar, qui erre dans les rues de la nouvelle Chambard, sans savoir où il est ni qui il est. La Tour Noire est laissée ouverte aux quatre vents. Si les pjs n'ont pas l'idée de s'en approcher, les plans du Maître des Rêves s'envoleront de la tour pour tomber à leurs pieds. Il est nécessaire que d'une façon ou d'une autre, les pjs comprennent ce qui s'est passé.

Deux heures après la chute de la ville, La secte accueille à Chambard un avatar du malicieux Loki, qui fait discrètement une visite de la cité, avant d'en repartir, satisfait, pour son domaine, Les Halls de l'Hiver.

Les membres de la secte parade ensuite dans les rues, chacun ayant le sourire aux lèvres, porteurs de lanternes spéciales. Ils sont momentanément invulnérables (tous les coups



Loki

qu'on leur porte les traversent), un don accordé par leur dieu. Ils moquent les malheureux de la ville, leur promettant la damnation dans les cavernes du Pandémonium. Ils se comportent, logiquement, comme s'ils avaient gagné. Personne, mis à part peut-être les pjs, n'essaie de les arrêter, comme tous sont encore sous le choc.

✂ **Les Gardiens** : à partir du moment où la ville de Chambard a basculé dans le Pandémonium, les Gardiens considèrent qu'ils ont vu ce qu'ils devaient observer. Ils restent un jour de plus en cas d'effets secondaires particuliers mais se tiennent en retrait. Ils n'agissent plus, ni dans un sens ni dans l'autre. Ils partent ensuite, se téléportant dans un autre plan au terme d'un étrange rituel qu'ils accomplissent dans une chambre de l'auberge de chez Weylund.

✂ **Le peuple de Chambard** : la population de Chambard se remet difficilement de "l'atterrissage". Certains, hébétés et aveugles dans le noir, errent dans rues en direction des pauvres sources de lumière de la ville, qui s'éteignent les unes après les autres sous l'effet du vent. Ceux-là ne comprennent pas ce qui se passe.

Certains restent en hurlant dans leurs maisons, comprenant ce qui s'est passé. Ils tâtonnent pour allumer quelque lumière et essayent de barricader leurs fenêtres, leurs portes..

Quand tout le monde a compris où est la ville, la terreur est à son comble dans la nouvelle Chambard. Chacun s'attend à plus ou moins brève échéance à être emporté par la folie et par quelques bandes de fiélons malfaisants. Les gens de Chambard connaissent trop de récits sur le Pandémonium pour penser pouvoir s'en sortir.

Les vents du Pandémonium vont rapidement épuiser mentalement cette population, déjà au bout du rouleau. Tous souhaiteraient trouver un portail de retour vers l'Outreterre, voire n'importe où ailleurs mais ils comprennent vite qu'il n'y a rien de tel dans Chambard et la perspective de quitter la ville, si étrange soit-elle dans ce nouvel environnement, les terrifie encore plus.

Ils attendent comme une prière une aide de l'extérieur, ou l'émergence d'un homme providentiel qui pourrait les sauver. En attendant, ils sont livrés à leur propre impuissance, aux assauts de la folie.

Les jours passant, la folie, en effet, grandit.

✂ **Mornombre, Les Lanciers du Vent, les Fourvoyés**: sous l'égide du Gardien de Chambard Mornombre, étrangement apaisé par tout ce "chambardement" et concentré à "régler la situation", les Lanciers du Vent et les Fourvoyés vont s'accorder sur un point : la ville est en danger mortel et quelqu'un doit faire quelque chose.

Les heures suivantes, ils parcourent les rues, porteurs de lumières autour desquelles ils veulent fédérer la population. Par réaction à tout ce qui se passe, ils luttent âprement contre la folie mais vont finir par se laisser emporter par une autre, celle du totalitarisme :

Ils veulent imposer l'idée que maintenant que Chambard est là, il faut bien faire avec. Le vent et les fiélons sont des menaces qu'il faut rapidement endiguer, ce qui nécessite que tout le monde retrousse les manches.

Ils veulent mettre toute la population à contribution pour abattre des taudis, en récupérer les pierres et construire un mur qui bouche complètement une des extrémités de la caverne. Ainsi, le vent ne passerait plus. Dans un deuxième temps, sera construite une simple muraille de l'autre côté. Ainsi, la ville sera protégée et sera un havre. Le retour au calme est seul capable de ramener la ville en Outreterre.

Cette idée, *a priori* à peu près réaliste, est imposée par les Fourvoyés, les Lanciers du Vent et Mornombre avec tellement d'entrain que ça va progressivement devenir dictatorial et confiner à la folie.

Cette alliance réduit autant qu'elle peut toute opposition d'abord en essayant de convaincre, puis par l'intimidation, puis par l'oppression et la violence, puis par des exécutions publiques. En imposant l'idée que les opposants sont des fous, emportés par la nature du Plan, on est "avec eux ou contre eux".

Les milices et leur partisans vont finalement transformer la ville en camp de travail forcé, au prétexte de la survie, considérant tous ceux qui souhaitent autre chose comme des fous à faire taire.

✂ **Les Sarex, les Derleth, leurs "invités" et les résidents du sanatorium** : après s'être remis de ses émotions et avoir sécurisé sa maison, Derleth invite Mornombre, Thoa, Erigyl Verrith, Althax Toisonnoire

et quelques leaders des Sarex à une réunion sur l'avenir de Chambard, cinq heures après que la ville se soit déplacée dans le Pandémonium.

Il veut leur proposer d'organiser l'exode de toute la population vers le quartier général de la Morne Cabale du Pandémonium, qui peut leur prêter secours, soit en leur donnant asile, soit en permettant un sauf-conduit vers Sigil par le portail abrité en ses murs.

Mornombre et les Lanciers du Vent s'estiment alors trop occupés à gérer la ville pour perdre du temps à une réunion. Ils en sont donc absents.

A la réunion, les appréhensions sont grandes pour ceux qui craignent de traverser ce plan à pied, pour ceux qui ne croient pas en l'aide que pourraient apporter les Mornés, pour ceux qui pensent que Derleth est derrière ce qui vient de se passer...

Pourtant, après discussion, Derleth, les Sarex et les salariés du sanatorium commencent à préparer un départ de la ville, durant les huit heures qui suivent, harnachant des mules, organisant des cordées d'azimutés du Sanatorium ou des "invités", toujours cagoulés, de Derleth, préparant des bagages de nourritures, empaquetant les richesses des uns et des autres.

Apprenant ça, Mornombre fait proclamer de par les rues l'interdiction pour quiconque de quitter la ville, jusqu'à nouvel ordre. A partir de là, les Lanciers du Vent et les Fourvoyés opèrent des patrouilles pour empêcher physiquement quiconque de partir.

Quand Derleth, secondé par les Sarex (et peut-être les pjs), s'estime prêt, c'est à côté de la demeure de Mornombre qu'il rencontre Mornombre (s'il est mort, de Thoa et Erigyl Verrith) pour convaincre de son projet et de la nécessité que tout le monde parte, faute de quoi la folie les emportera jusqu'au dernier. Une majeure partie de la population assiste à ce discours et à l'affrontement qui suit.

Mornombre ou les siens se montrent alors intransigeants, dénonçant de la voix la plus forte possible la folie que constitue le fait de quitter la protection de la ville et de diviser la population. Cette faction ne peut donc pas accepter que qui que ce soit parte, sans quoi la ville est selon eux condamnée à rester dans le Pandémonium.

Quand Derleth et les Sarex, moins conciliants, font comprendre qu'ils ne se laisseront pas emprisonner dans cette ville et qu'ils la quittent immédiatement, les chefs en viendront aux mains.

L'affrontement a lieu entre August Derleth et Tharick Mornombre (Erigyl Verrith si Mornombre est déjà mort). Derleth gagne assez facilement et invite le reste de la population à l'accompagner.

Plus personne ne peut oser l'empêcher de partir, non plus que ses suivants. Pourtant, mis à part les Sarex, la famille Derleth et ses invités, les employés du sanatorium et leurs malades, les habitants de la ville ne partent pas, trop effrayés (à moins que les pjs en aient convaincus).

Le départ a lieu quelques 15 heures après que Chambard ait rejoint le Pandémonium. Ils sont trois cent à partir et presque 3500 à rester en ville.

.....
[Comment peuvent agir les pjs ?](#)

✕ **Aider les habitants dans Chambard** : rester dans Chambard, dans les jours et semaines qui suivent, signifie assister ou participer à sa tentative de défense contre des envahisseurs et, tandis qu'aucun ennemi de l'extérieur ne se présente, voir la population sombrer de plus en plus dans la folie.

Les milices vont se faire de plus en plus tyranniques et violentes pour imposer leur "ordre".

Les habitants vont de plus en plus céder à la folie, renonçant à lutter contre le bruit assourdissant qui les rend cinglés chaque jour un peu plus.

Pour les pjs, la donne est identique et il se peut, s'ils laissent trop le temps passer, qu'ils ne se remettent jamais de la folie qui les étreint progressivement.

Si les pjs s'engagent auprès des défenseurs, ils peuvent effectuer des patrouilles sans jamais rencontrer d'ennemi, capturant parfois des habitants qui essayent de s'enfuir ou errent sans but, ils peuvent construire le mur avec des centaines d'autres habitants (la force du vent l'abattrait bien des fois avant qu'il ne soit réalisé).

Avec les tyrans, ils sont incités à devenir de plus en plus intransigeants vis-à-vis des "anormaux", des "déviant", des "fous".

Si les pjs se révoltent, tôt ou tard, contre l'ordre des milices et de Mornombre, ils mènent des actions de guérilla dans le noir, peuvent aider des gens à s'enfuir, essayent de convaincre la population de quitter la ville, fomentent une révolte...

Ils sont dans ce cas-là pourchassés par les milices et Mornombre qui les tueront s'ils le peuvent.

✧ **Trouver un moyen de rejoindre Sigil** : *Seuls* : si les pjs partent au plus tôt, seuls de Chambard, à travers le Pandémonium, faire simplement jouer "les rencontres" prévues plus haut. Selon qu'ils sont plus ou moins bien renseignés sur l'endroit où ils veulent se rendre et la manière dont ils peuvent le faire, la durée de leurs pérégrinations doit aller de cinq jours au plus court (pour atteindre la Maison de Fous en sachant comment y aller) à plusieurs semaines. Dans le deuxième cas, la folie peut les emporter avant d'avoir atteint leur but, les rencontres doivent être diversifiées ou répétées.

Faire jouer les règles de faim, de soif et imposer des difficultés d'endormissement (fatigue) pour toutes les nuits passées au milieu des vents.

En accompagnant, sans aide, des habitants de Chambard : si les pjs quittent la vielle en embarquant avec eux des habitants de la ville, pour les sauver ou comme boucliers humains, au moins l'un d'entre eux pourra conseiller aux pjs la Maison de Fous comme moyen le plus rapide de quitter le plan. Il a une idée générale de la manière d'atteindre ce lieu (en une dizaine de jours).

Aux "rencontres" prévues plus haut, le Mj peut ajouter quelques événements liés aux folies développées par les habitants qui les accompagnent.

Par exemple, un des habitants de la ville peut partir seul, dans le noir, en quête d'une chose connue de lui seul. Ses proches imploreront pour qu'on attende son retour, puis pour qu'une équipe de sauvetage parte le retrouver.

Par exemple, trois hommes (éventuellement gobelours et gnolls) tentent de violer des femelles de leur race alors que la troupe fait une pause pour se reposer. Totalement incontrôlables, ces lascars se lanceront dans un combat à mort avec tous ceux qui voudraient les empêcher de faire ça.

Par exemple, un vieux ne veut pas aller plus loin et souhaite qu'on le laisse là, où il va mourir. Le leadership des pjs sur leurs suivants sera fortement ébranlé s'ils ne parviennent pas à convaincre ce vieux de continuer ou le forcer à avancer.

Avec les Sarex, les Derleth, leurs "invités" et les résidents du Sanatorium : si les pjs quittent Chambard avec tous les autres, ce sera probablement August Derleth qui guidera cette troupe. Il connaît bien le chemin jusqu'à la Maison de Fous, qui durera un minimum de temps.

Du reste, sa puissance en temps que magicien et les renforts que constituent les Sarex protégeront leur troupe de la plupart des mauvaises rencontres du plan.

Des manifestations de folie doivent cependant se multiplier (particulièrement chez les résidents du sanatorium, chez les "invités" de Derleth) et une grande difficulté tiendra à la gestion des déments.

Une difficulté supplémentaire, et non des moindres, tiendra aux monstruosité du mythe de Cthulhu qui traquent partout les "invités" de Derleth, aujourd'hui éloignés de la protection de la maison de cet homme d'affaire. A trois reprises pendant le parcours jusqu'à la Maison de Fous, d'étranges attaques surviendront, dont Derleth n'expliquera pas la nature et qui feront à chaque fois des morts dans la cohorte. Les pjs devront forcément participer à ces rudes combats, dans lesquels Derleth et les Sarex livrent toutes leurs forces. Les "invités" de Derleth, pendant ces attaques, pousseront des hurlements inhumains ou resteront catatoniques. Ils se feront remarquer en tout cas.

Première attaque : attaque de la cohorte par une masse compacte de plusieurs dizaines de babéliens, qui apparaissent brusquement comme s'ils avaient été déphasés (un peu comme lorsqu'on passe du plan éthéré au plan Primaire. Ils sont attirés par "les invités" et le famille Derleth. Ils ne sont pas de taille contre l'homme d'affaire, cependant.

Deuxième attaque : depuis une porte de phase qui s'ouvre dans le fond de la caverne, une armée de kuo-tuas (des profonds) s'élance vers la cohorte de réfugiés. Ils sont visiblement là pour ça et se battront jusqu'à la mort.

Troisième attaque : depuis le fleuve qui coule au milieu de la caverne occupé par la cohorte, un mage aboleth entouré d'une quinzaine d'aboleths s'attaquera aux réfugiés. Le combat entre Derleth et le mage

aboleth sera terrible. Quelques maigres bêtes de la nuit (prendre les caractéristiques des vlocks (tanar'ris)) rejoignent cette armée en volant, luttant contre le vent.

La Maison de Fous : la Maison de Fous est un mélange de ville, d'auberge et de citadelle, située dans un tunnel de près de 700 mètres de diamètre et qui constitue un havre pour les aventuriers et ceux qui se sont égarés sur ce plan.

Que les pjs arrivent seuls, avec quelques habitants de Chambard ou avec toute une cohorte, on les laissera entrer.

Dirigé depuis soixante ans par une matrone elfe noire paranoïaque, Maris Warrow (Pr/ femelle drow/ prêtresse niveau 12, Morne Cabale/ CN), cette ville est un lieu de commerce pour tous les aventuriers qui sont là. C'est aussi un lieu où on est à l'abri des dangers du plan, où l'on peut, pour un peu de jonc, trouver une chambre ou au moins une paillasse.

Le grand nombre de Mornés qui vivent ici, dans les maisons de la deuxième enceinte de la citadelle, fait qu'un bon accueil est fait aux fous, qui trouvent toujours un toit sous lequel dormir et quelque réconfort.

Mais être réellement pris en charge, comme Derleth l'organise pour ses invités, nécessite un accord avec la matrone du lieu.

Passer le portail qui mène à la Loge de Sigil, lequel se trouve dans l'auberge centrale de la Maison de Fous, nécessite de pouvoir convaincre qu'on est pas un espion et d'aligner quelques joncs (5 p.o. par personne). Si les pjs traversent, le scénario peut se terminer avec leur retour à Sigil. Les Mornés de la Loge sont habitués à ces ouvertures intempestives du portail de la Maison de Fous et aident les pjs à sortir du bâtiment vers les rues grisâtres de la Ruche.

Pour les habitants de Chambard qui traverseraient avec eux, ce sera la découverte d'un nouvel environnement, d'une nouvelle vie.

✂ **Piste optionnelle de scénario** : si le MJ n'a pas le cœur à ce que la charmante ville de Chambard soit condamnée au Pandémonium et ses habitants promis à une fin rapide ou à sombrer dans la folie d'un monde sans limites, il peut développer la piste de scénario suivante :

Les pjs peuvent se montrer suffisamment adroit, nantis des plans du « Maître des Rêves », pour le reconstruire et le faire fonctionner à l'envers afin de rendre la raison aux habitants de cette pauvre ville.

Pour cela, il leur faudra quelques talents d'ingénierie et de ferronnerie (ou des alliés dont c'est le cas), retrouver Hrava, le démontre (qui erre à moitié fou dans les rues de Chambard) et l'enfermer à nouveau dans la machine et aller trouver une nouvelle réserve de cristaux de Carrare, probablement au lieu de leur production, à la Montagne des Nains en Outreterre.

Toutes ces conditions réunies, les pjs pourront donner aux habitants de la ville, qui se terrent dans leurs habitants, des rêves paisibles, qui les ramèneront à la raison et... déracinera la ville du Pandémonium pour lui rendre sa place d'origine.

Dans ce cas, les pjs seront les nouveaux héros de Chambard. Pour peu de Mornombre soit mort, il en faudrait peu pour que l'un d'entre eux ne prétende au poste de maire.



L'extraction des cristaux de Carrare dans la Montagne des Nains

Fin du scénario

De retour à Sigil, les pjs seront reçus par un Alexandre de Montségur forcément déçu et peiné que son ami Verteuil soit mort. Il sera même sérieusement contrarié si Chambard a sombré dans le Pandémonium, comme il perd du même coup les intérêts économiques qu'il y avait.

La mission des pjs sera considérée comme une réussite s'ils ont découvert que le Consortium et même les rivalités commerciales n'étaient pour rien dans la disparition de Verteuil. Ils doivent avoir appris que cet entrepreneur avait découvert (au moins partiellement) les agissements de la secte de Loki et qu'il a été assassiné par les Gardiens, dont les objectifs restent mystérieux.

Aussi bien au niveau de leur rétribution que de l'expérience qu'ils gagneront, il y aura un supplément s'ils ont fait en sorte que la cité ne sombre pas dans le Pandémonium.

Annexes

Les folies du Pandémonium



EVERYMAN'S MADNESS

It can be quite a job as a DM to find a new twitch for every character who suffers madness at the hands of Pandemonium's endless winds. To make the task a little easier, the following table provides suggested forms of insanity that are sometimes difficult but still playable. Other eccentricities may also work; ask the players for suggestions. Players who help choose their character's madness will enjoy role-playing it more.

Accident Prone: Whoops.

Amnesia: I don't remember any of you.

"Animal Senses": I can scent a flower in a hurricane. Hey, are we upwind or downwind?

Barking: Arf, arf, wrowr!

"Backpack Vortex": I can't believe I lost it!

Compulsive Liar: Yeah, I'm the messenger you're looking for.

Conspiracy Nut: If you think about it, it's obvious that the factions are all a smokescreen, and the bashers behind it all are the Clueless. It's gotta be the Clueless. No one could really be that stupid.

Contrariness: I refuse.

Dancing Mania: Hey nonny nonny, hey a right and round.

Delusion: I can fly, I tell you.

Fear of Blood: I think I'm going to faint.

Fear of Disease: You don't know where that's been.

Fear of Heights: I can't go up there.

Fear of Magic: I'm not touching it. What if it explodes?

Fear of Noise: Shhh, I'm concentrating.

Fear of the Undead: They want to eat my brain!

Fear of Water: Bathing is dangerous, everyone knows that. What do you mean I smell?

Foreign Accent: I am zee prinze of zee gypsies, you see.

Forgetful: What was that factol's name again? You know, the one who hired us.

Fussy: A little to the left. No, wait, back.

Greedy: Mine, everything's mine!

Hallucinations: Don't you see that city? Right there, on the horizon.

Howling: Arf, arf, aoooooooooooo!

Hypochondriac: I'm sure I caught lycanthropy from that rat.

Jaded: Seen it, been there, done that. So what?

Kleptomania: I need that, need it, need it, gimme, need it.

Laughs Too Much: You Mercykillers are a funny bunch.

Melancholy: It's useless, of course. Don't even bother.

Messiness: I've got that material component here somewhere.

Mistaken Identity: You don't recognize me? I'm the factol of the Sensates, you berk.

Multiple Personality: Yes, I'll do it. No, I won't.

Mute: <Refuses to talk.>

Narcolepsy: <Yawn.> Sorry, I'm sort of sleepy. . . .

Neatness: You'll have to wait until I get this blood off my armor.

Nerves: What's that? Did you hear something? I heard something.

No Sense of Direction: We're not lost. Don't panic.

Nudist: Armor is so confining, so stifling, I can't breathe.

Obsessive: We can't leave until we count it and sort it by type.

Pacing: If I can't move, I get angry. You wouldn't like me when I'm angry.

Paranoia: They're out to get me.

Permanent Cynicism: You're the lord of the 7th layer of the Abyss? Sure you are.

Photomania: Turn that damn light off!

"Possessed": He's in my brain; he's making me do it.

Pyromania: It's so dark, gotta light a fire, gotta get some light.

Quick Tempered: I don't have to take that from you, I don't have to put up with any of this.

Rabid Optimism: So it's a goristro, so what? We can take him.

Rabid Pessimism: That'll never work.

Racist: Githyanki, githzerai, you're both inferior.

Scratching: Arrggh! Right between the shoulder blades – can't reach!

Seizures: <Ack, choke, spit, gag>

Sharpening: Needs a better edge, needs a better edge, needs a better edge.

Shaving Mania: Not now, I got to get rid of this stubble – and these eyebrows.

Stunned: Huh?

Talker: You know I think sometimes I just don't know when to be quiet, but a berk's gotta say what's on his mind, right? So anyway . . .

Verbal Tics: What I mean is, that is, what I mean is.

"Visions": My deity has commanded me to tell you . . .

Xenophobia: I don't know him. What if he's evil?