

Le pendule de Jra

Une mission pour quatre ou cinq Megas déjà expérimentés, dans des univers en déséquilibre. Il est indispensable de lire auparavant la gazette galactique en page 87.



En deux mots

Un siècle auparavant, des Megas de QF1 ont secouru QF1013 qui subissait un « orage de brèches ». Aujourd'hui – est-ce lié ? – les mondes habités de QF1013 sombrent dans l'apathie, vidés de leur âme. Les Megas vont devoir utiliser leur faculté de voir les « archétypes », et remonter jusqu'à la cause du phénomène : les expérimentations d'une école de magie dont les maîtres, étrangers à QF1013, asservissent les magiciens autochtones par le biais d'un archétype et d'un Mega renégat.

Introduction

Le scénario commence par l'entrevue avec le maître de la Guilde de QF1013, et le MJ profitera des moments de calme pour « rappeler » aux PJ ce qu'il ont appris avant leur départ de QF1, lors des préparatifs sur Norjane QF1.

Briefing sur QF1

Le major Ling était ennuyé : « L'atmosphère se détériore chez les vieux de la Guilde, ce qui influe sur le moral de tous à Norjane. A mon avis, la cause de cette morosité est due à l'univers, ou plutôt AUX univers-pendules QF 1013, que je nomme univers-Jra, et QF 001013bis, ou Jra-bis ; le premier est semblable au nôtre, le second est un univers de poche. Il y a un siècle, de grosses déchirures sont apparues entre eux. Cent cinquante Megas de QF1 y ont été dépêchés pour remédier à cette catastrophe, nommée l'Orage des étoiles. Cela a pris des mois, il y eut beaucoup de victimes, et nos agents sont revenus avec des cicatrices morales et physiques, mais aussi avec des liens d'amitié solides avec des habitants de QF1013. Beaucoup sont aujourd'hui des vieux de la Guilde. Or l'univers-Jra vit actuellement une période de désagrégation, d'apathie. Et je pense que nos vieux sages, sans l'admettre, sont affectés par les mauvaises nouvelles qu'ils reçoivent de là-bas.

J'ai donc décidé de vous y envoyer, bien qu'aucun danger précis ne menace. Peut-être pourrez-vous intervenir au niveau des archétypes... Car j'ai proposé notre aide au Sanctuaire de QF 1013, et j'ai senti que malgré leur vague conscience du

problème, les Megas locaux ne voient pas en quoi nous pourrions changer quoi que ce soit, même si quelques personnalités conservent du mordant. »

Début de mission

● **Archétypes.** Les personnages n'ayant probablement jamais effectué de missions portant sur les archétypes d'un univers, ils vont rencontrer la Mega Paola Calderon, qui leur en dévoilera les mécanismes (voir Gazette galactique page 87).

● **Matériel de mission.** Ce n'est qu'après avoir enquêté sur l'univers QF1013 que les Megas sauront ce qu'ils peuvent faire, et le matériel leur sera donné sur place, au Sanctuaire de Norjane 1013 (au gré du MJ). Seuls quelques équipements vraiment moins performants en QF 1013 leur sont confiés : un médiset, un multiprojecteur, un bouclier énergétique, des paralytants et à tout hasard l'équivalent de 100Ω en bijoux en or.

● **Tétraèdres témoins.** Avant leur départ, les Megas pourront mémoriser les empreintes de trois points de Transit : un situé sur Norjane-QF 1013, et deux sur le monde central de Jra-bis, nommé Arbarradh (la Guilde ignore que l'un est détruit et l'autre trop profondément enterré).

● **Dossier QF1013 et Orage des étoiles.** Nommé univers-Jra, cet univers a un tempo d'environ 0,8. La Guilde des Megas y existe, et le vieux sage qui la dirige se nomme Elhyaogh-ad Furn. Un de nos Megas a découvert son existence il y a sept siècles, et s'est matérialisé dans l'un des premiers points de Transit installés par la Guilde des Messagers chez le roi Asjad-as-Norj III. Aujourd'hui, la Guilde des Megas de l'univers-Jra en est à son troisième siècle d'exploration des étoiles : elle n'a pas encore rencontré de Ganymédiens, ni fondé la première Assemblée galactique. Le nombre des mondes vivables, atteints et colonisés ne dépasse pas trente, dont un sur lequel ont été découverts des humanoïdes indigènes : Jra, qui abritait quatre civilisations de NT1 de haut niveau social (OS3), type Égypte ou Chine antique (d'où le surnom d'univers-Jra qu'on lui donne en QF1). Norjane-QF1013 y a installé un astroport, un comptoir et une ambassade, sur une île proche des

deux principaux territoires, équipements qui n'ont guère changé depuis trois siècles. Jra était le monde connu qui recelait également le plus de brèches lorsque se déclara l'alerte mentionnée par le major Ling.

— Info pouvant être obtenue à tout moment par un Mega curieux auprès des archivistes de QF1 ou de QF1013 : au cours des contacts réguliers entre les diverses Guildes, quatre Megas (deux de QF1, un de QF 0456 et un de QF 0023), restés en touristes sur Norjane QF1013 à la fin de leur visite d'inspection, ont été portés disparus.

● **Arbarradh.** Cet univers de poche porte le nom de la planète qui en occupe le centre. Des étoiles et des planètes minuscules s'y meuvent contre le « ciel », qui est aussi le bout de l'univers. Seuls la lune et le soleil semblent de taille respectable, quoiqu'irréaliste. S'agit-il de faux astres, ou d'un effet de compression de l'espace ? On l'ignore. La planète est décrite comme un monde médiéval magique assez délirant, quoique la discussion soit possible avec ses habitants, qualifiés « d'exaltés ».

Norjane-Jra

Comme il est dit plus haut, c'est là que sont les PJ lorsque commence la partie...

Sanctuaire 1013

Norjane-Jra ressemble comme deux gouttes d'eau à Norjane QF1... d'il y a dix-huit mille deux cents ans. Le Sanctuaire est un temple-forteresse de style Angkor, vieux de plusieurs siècles, et les équipements modernes qui ont été rajoutés sans détériorer l'ancien lui donnent un aspect médiéval-futuriste. L'astroport, de petite taille, est situé à l'ouest, et non au sud-est comme sur QF1. Le maître de la Guilde, Elhyaogh-ad Furn, un vieil homme de haute stature, reçoit les Megas comme des princes, et leur offre un guide, sire Jeyed-an-Shad, qui lui-même leur présente Sphox-o-sfill, un spécialiste qui leur fera un topo sur les univers-pendules (voir Gazette galactique page 87).

Au cours des repas avec les vieux sages et les Megas de haute renommée, ou des discussions avec des archivistes, les PJ ressentiront une

ambiance morbide générale, qui refroidit toute tentative d'égayer l'atmosphère : les tenues des gens sont négligées, les nouvelles des colonies, du commerce, sont mauvaises, des hôtes qui tentent un bon mot perdent le fil de leur plaisanterie... Les gens semblent en être à demi conscients, et d'après Jeyed, résignés.

Un univers sans archétypes ?

Jeyed pense qu'une intervention auprès des archétypes permettrait de comprendre la nature du mal. Il a lui-même effectué des missions de type A dans d'autres univers, et conduira les Megas en divers endroits où ils devraient en rencontrer (que lui-même ne peut voir). Les déplacements se font à bord d'un avion traditionnel où seul le décollage utilise les antigrav, mal maîtrisés et capricieux.

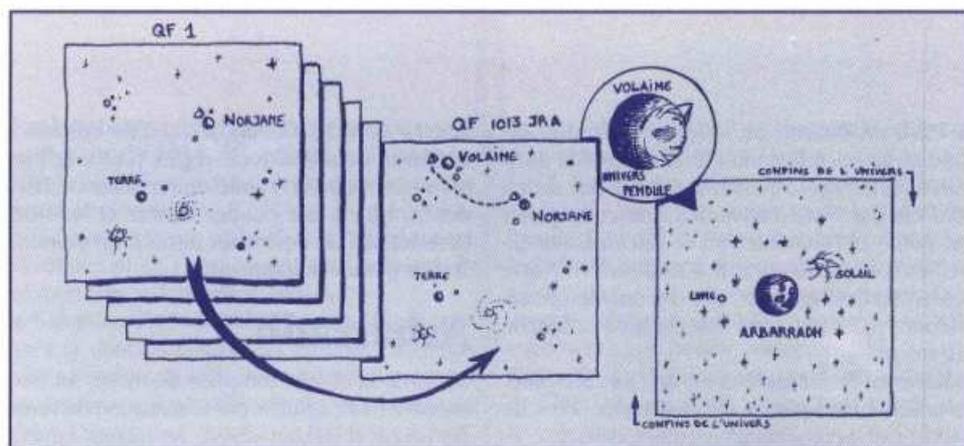
● **Le port de Kal-kas.** Cité portuaire, touristique, commerçante, et universitaire, Kal-kas est aussi l'astroport d'Ohr-Tinpam. On s'y retrouve, on y étudie, on y aime, on y joue, on y triche. C'est la ville des passions, et sire Jeyed pense qu'on doit y rencontrer des cristallisations de sentiments humains. Il suggère de chercher des démons guettant des individus, un homme ou une femme de grande beauté que personne ne semble voir dansant autour d'un individu songeur, ou encore une licorne parlant à l'oreille d'un étudiant aux yeux vagues. (Les PJ peuvent repérer un ou deux « démons » mineurs, créatures grotesques sur l'épaule d'un individu, qui s'enfuient dès qu'on les voit.)

● **La Grande bibliothèque de Kartrys,** ancienne cité royale d'As-shufoor, dans les bâtiments séculaires de laquelle s'accumulent ouvrages de fiction, philosophie, poésie, traités de mécanique et de politique, sous forme de parchemins, de livres, de films et d'holoreportages. (Dans ces hautes salles meublées de pupitres de lectures et de tables, les PJ distinguent des lambeaux informes pendant ou flottant : drapeaux, toiles d'araignées ?)

● **Le temple de Ajj,** dans la cité de Sernine. Encore pratiqué par des milliers de Norjaniens, le culte de Ajj est le plus ancien de Norjane. Jeyed n'y adhère pas, mais pense que la piété des fidèles peut se concrétiser d'une façon ou d'une autre. Dans le temple, les visiteurs récitent des prières de façon mécanique, d'autres dorment. Le prêtre officiant donne des indications déprimantes sur son culte : moins de fidèles, moins de dons financiers, et pénurie de prêtres, les jeunes novices semblant incapables de mémoriser les textes sacrés. (Les PJ distinguent des oiseaux au regard vide qui arpentent gauchement le sol du temple.)

● **Les plaines de bataille de Parak.** Dans ces régions de As-shufoor, des tribus nomades de type mongol, les Parakeen ont conservé les usages et les outils de leurs ancêtres, en plus de leurs mœurs guerrières. Perpétuellement en conflit, elles devraient permettre aux Megas de rencontrer un archétype martial : dieu guerrier, image de mort...

Sur place, Jeyed découvre que les tribus se sont sédentarisées, chacune marquant son territoire de tranchées où « veillent » les guerriers imbibés d'alcool, dont le seul objectif est de brûler toute végétation entre eux et la tranchée d'en face... Or, au milieu d'un tel no man's land, les Megas



rencontrent leur seul archétype : une jeune femme digne, habillée comme les guerriers, zébrée de cicatrices, appelant le nom de Skadajor. Lui parler n'est pas facile, car contrariés par la présence d'intrus, les guerriers des deux tribus réagissent. D'abord par des salves de mousquets, puis par une attaque en règle, menée par un chef suivi d'une douzaine de guerriers armés de haches, d'épées et de casse-têtes. Les Megas doivent négocier avec les deux camps pour obtenir le droit de passer, ou se faire protéger par l'un contre l'autre.

La femme est surprise que les Megas la voient, elle déclare s'appeler Nawaz. Si ses propos sont rapportés à Jeyed, ce nom lui rappelle l'héroïne d'un chant Parakeen, morte au combat avec son mari Skadajor lors d'une grande bataille. Nawaz semble contente qu'on lui parle, mais répond à côté des questions. Elle cherche Skadajor, qui devrait être là pour veiller sur les tribus et qui a disparu vers les étoiles, comme aspiré par le ciel, peut-être par l'étoile Judju qui le fascinait et l'effrayait tant de son vivant, lorsqu'elle envahissait ses rêves...

Où est Judju ?

Les Megas vont devoir attendre la nuit noire pour se faire indiquer avec précision où est « l'étoile Judju », leur seule piste. Il est difficile de retenir Nawaz jusque-là, mais un érudit d'une tribu Parakeen peut la montrer aux personnages. Un pilote peut l'identifier par un test Milieu air/mer. Sinon il faut déranger des archivistes de la Guilde pour savoir qu'il s'agit de l'étoile Circla 5195, située au milieu de la constellation de la Roue.

Jra

Intrigués par leur rapport sur QF1013, les PJ peuvent vouloir aller sur Jra. Le Transit ne pose pas de problème spécial (point de Transit standard dans un bâtiment de l'astroport), mais il est vite évident qu'aucune brèche ne s'est manifestée depuis un siècle. Par contre, des Jraeens sont passés en Arbarradh lors de l'Orage, et certains en sont revenus. Si le MJ le désire, les PJ peuvent rencontrer les enfants de Jraeens ayant fait l'aller retour, et apprendre quelques détails sur ce monde, ou à l'inverse lier connaissance avec des autochtones, et ensuite rencontrer leurs parents proches en Arbarradh, ce qui leur vaudra peut-être de l'aide.

Transit sur Volaine

La deuxième planète de Circla 5195, une géante nommée La Rouge possède diverses lunes

dont une habitable, Volaine, découverte lors de l'Orage des étoiles, car plusieurs brèches y conduisaient. Des Norjaniens ayant participé au colmatage y ont fondé une colonie de pasteurs-agriculteurs. Des trois tétraèdres témoins du Sanctuaire, un seul donne sur un point de Transit en état. Situé à proximité du village de Marches-Silence, et haut de 3 mètres, il est abrité dans le vestibule d'une caverne naturelle qui ouvre sur le village, situé en contrebas au milieu d'un décor champêtre surprenant. La pesanteur est faible, et les arbres filiformes s'élançant haut dans le ciel comme des algues dans un aquarium. De jour, Volaine reçoit la lumière de Circla 5195, crue et brûlante, et les habitants vivent la « nuit », dans la semi-clarté rouge-rosée renvoyée par l'imposante planète.

Dès qu'on sort de la grotte, on aperçoit un gigantesque terril qui surplombe une plaine noire et torturée, vitrifiée aux atomiques, et ponctuée de lacs qui luisent en bleu dans le rouge « nocturne ». Des carcasses de vaisseaux de belle taille se désagrègent, recouvertes de végétation.

Sur des collines herbeuses, des troupeaux de moutons et de sangliers paissent, gardés par des canidos, et des pâtres à la peau cuivrée montés sur des sortes d'ânes. Les Voloniens sont accueillants, quoiqu'ici aussi, l'impression persiste d'une apathie générale.

Marches-Silence abrite huit cents habitants, et fait songer à un village grec : maisons simples blanches ou ocre, petit temple sans prétention. Non loin, une navette orbitale-sol d'un modèle ancien dort près d'installations astroportuaires fatiguées.

Trois débits de boissons y servent de lieu de rendez-vous, dont un est la maison du bourgmestre. Les habitants étant de souche norjannienne, il est facile de lier conversation, même si en trois siècles ils ont cultivé un accent et des expressions bien à eux (et s'il faut lever sans cesse la tête, le Volonien moyen mesurant 2,20 m).

● **Le bourgmestre Guedhns-ad-Furmes :** haute stature, barbe impeccable, poète, musicien, philosophe ; il administre la province des Marches, qui a la charge de surveiller la Noiremer (nom donné à la zone vitrifiée) car il s'y manifeste encore des brèches épisodiques.

● **Bayahin-as-Suff :** femme à poigne, veuve d'un négociant peu scrupuleux de Norjane, menacée par les assassins de son mari elle est venue ici avec ses enfants, qui ont grandi depuis. Cultivée, elle peut aider les PJ car elle connaît l'histoire ancienne de Norjane, des détails sur les brèches et Arbarradh. Ses enfants (trois garçons et deux filles, entre quinze et vingt-six ans) peuvent être motivés pour accompagner les Megas (si un besoin en PSJ se fait sentir...).

● **Pash-en-Bazad**, un « petit » Volonien de 1,90 m, jeune, sec et musclé. Responsable de la surveillance de la Noiremer, il est fier de ce rôle martial, mais convaincu que cette garde est inutile, et l'entraînement de son escouade de veilleurs consiste surtout à pratiquer la varle (voir p.60 des règles) en vue des championnats Voloniens. En fait, il ne détecte qu'une brèche sur trois...

● **Kavan-ol-Evshir** est le Volonien type. Son arrière-arrière-grand-père a fait partie des héros de l'Orage, et il conserve pieusement, dans sa petite maison blanche assez spartiate, les holovidéos ou photos d'époque, les coupures de journaux, des bouts d'objets bizarres pris sur les « envahisseurs » (des bouts d'armes, et une canne bizarre (focus magique avec 2PM), qu'il sort quand les enfants lui demandent une histoire.

Le mont Tzernos

Les enfants de Bayahin connaissent des chemins évitant les zones les plus contaminées de la Noiremer jusqu'au mont Tzernos, une montagne de près de 1000 m, ravinée et semée d'éboulis herbeux, où apparaissent les brèches. On doit partir équipé, car l'attente d'une brèche peut durer des jours. Or il faut se nourrir, se protéger des pluies et brumes matinales, et des agressions des Trelleks, gremlins débiles défigurés par les radiations, qu'on n'a jamais réussi à éliminer car la radioactivité interdit toute chasse. Lorsqu'une brèche apparaît, elle ressemble à une flamme pale et fantomatique, qui de

« nuit » attire les Trelleks. Il s'agit de brèches à « contact volume » (voir règles p.67), et l'on n'y ressent que le « voile de répulsion ». Elles donnent dans une combe sombre et humide, déserte, où l'on devine les restes d'un point de Transit détruit (sciemment)...

Arbarradh

Sortis de la combe mouillée de rosée, les personnages sont assaillis par la sensation de rêver. Sur un ciel d'un bleu vibrant, les nuages dansent en accéléré pour former des figures symboliques, des visages, des animaux... Dans leurs panaches on devine des palais de cristal ou d'or. Les collines proches sont animées de grandes fêtes impliquant les divers castels et forteresses dont on aperçoit les tours les plus audacieuses. On remarque d'un côté une procession joyeuse et bigarrée, de l'autre deux armées d'humains et de créatures improbables, aux uniformes et oriflammes chatoyants, qui s'entrechoquent pour se massacrer.

Les PJ sont en Arbarradh : le pays de l'épique porté à son paroxysme. Tout est médiéval, magique, monstrueux, héroïque, céleste, passionné : châteaux, temples, ruines, cités cyclopéennes ou troglodytes, forêts magiques et tertres de fées, vallées secrètes, monstres et chevaliers, nains, elfes, trolls, goblins, semi-humains et autres races, démons, et surtout magiciens. La structure est féodale, et tout le monde pratique un peu de magie (le bonus local en magie pour les Megas est de +5). Les

motivations de tous ceux que rencontrent les PJ sont l'héroïsme, le romantisme. Les guerriers ont moins peur de mourir que de participer à une bataille « moyenne », les jeunes princesses se consolent du trépas de leur promis en transcendant leur douleur dans des poèmes poignants, le peuple se passionne pour les destins les plus échevelés chantés par les bardes, ceux des paladins ou des grands brigands.

Vite ou par bribes, les Megas apprennent que les magiciens du Cercle sont les vrais maîtres de ce monde. Selon des informateurs plus cultivés, ce serait même eux qui l'auraient créé avec l'aide du mystérieux et invisible Calamus. Les autres habitants descendent des magiciens originaires de Norjane, venus ici il y a un siècle avec leurs familles, leurs élèves et leurs serviteurs, ou bien des habitants des plans démons arrivés par les « portails », c'est-à-dire les brèches.

● **Lieux importants.** Le plan ci-dessous fournit une ébauche des environs. Selon le temps dont vous disposez, vous pouvez orienter (par des PSI) les Megas vers le Palais du Cercle, ou bien leur inventer quelques péripéties avec les autochtones (appel au secours d'une princesse kidnappée, route bloquée par deux armées, humaines ou non, proposition d'une mission apparemment simple contre un objet magique...). Après tout, leur mission n'a rien d'urgent.

● **Lieux à inventer.** Port fortifié de Tablund (8), fort de Gentlegardt (9), Fort démon des Forges du Hurlenor (10), fort démon de Gazashkan, maître des dix tribus orcs (11), temple de la Sérénité indéfectible (12), village de Miserrance (13),

XX
CASUS BELLI

- ◆ Brèche
- ⌚ Temple humain
- ⌚ Temple démon
- ⌚ Fort démon
- ⌚ Magicien
- ⌚ Village
- ⌚ Fort
- ⌚ Ville

A – Brèche communicant avec Volaine, d'où arrivent les PJ, située au fond d'une combe, encombrée d'arbres et de broussailles (les autres brèches de la région donnent sur les plans-démons ou sur des planètes invivables). Point de Transit détruit.

B – Point de Transit B, enterré à 50 m de profondeur sous un éboulis.

1 – Palais des magiciens du Cercle. Situé en haut du plateau.

2 – Fort Castedan. Le seigneur Cast y prépare une guerre contre son frère Agarik. 300 habitants, deux enceintes crénelées, deux donjons. Auberges et négociants en tissu à l'intérieur des remparts, tanneries à l'extérieur.

3 – Castel Agarik. Le seigneur, possédé par un démon mineur, y retient prisonnière l'épouse de son frère Cast. Deux enceintes crénelées séparées par des douves peuplées de monstres, un donjon, 400 habitants, dont une bonne partie envoûtés par un magicien noir au service du démon mineur.

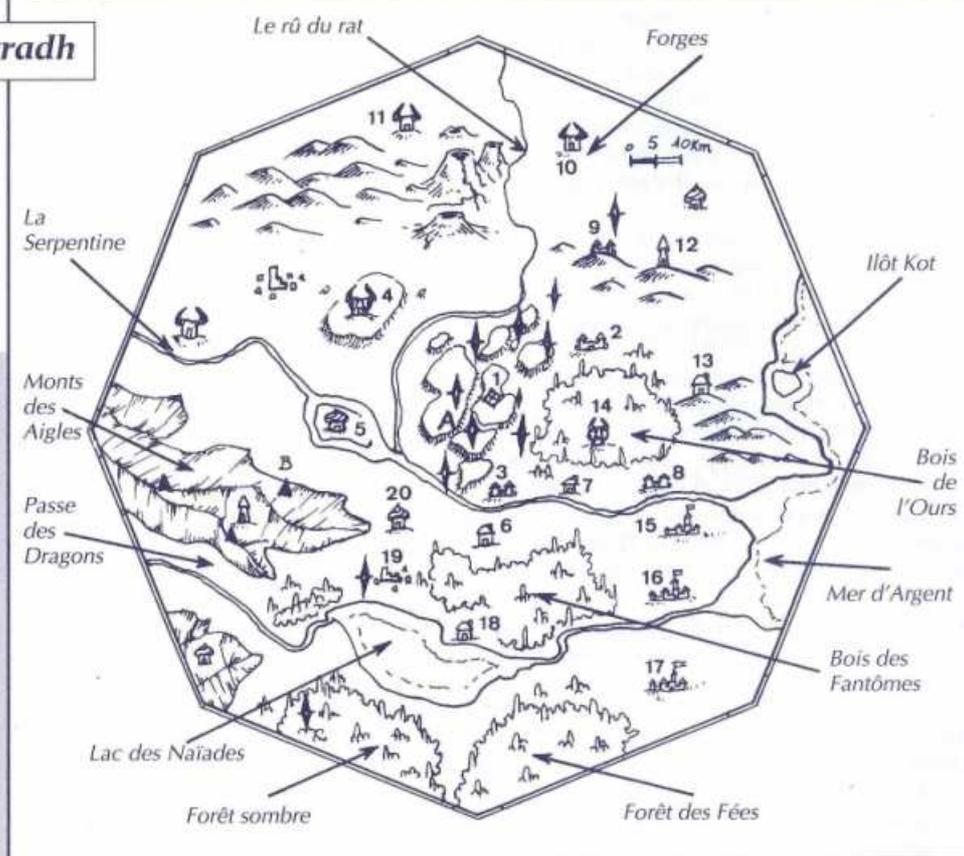
4 – Temple de Shogh. Les démons et leurs créatures y sacrifient leurs prisonniers à chaque pleine lune, ils sont jetés dans un broyeur destiné à extraire leur « essence ».

5 – Ecole de magie de Phlemmim, le magicien-poisson. On peut y apprendre tous les sorts du domaine de l'Eau. Le prix est d'environ 20 fois le niveau du sort.

6 – Bourg de Sainte-Hilda : cultivateurs, bûcherons, éleveurs de « chevaux ». Un cheval y coûte environ 100 pièces d'or, contre 150 ou 200 ailleurs. (En fait, le prix en pièces d'or est égal à la vitesse maxi en m/round multipliée par 100. Au-delà de 100, ce sont des chevaux magiques...)

7 – Bourg de Beline : cultivateurs, forgerons, potiers, école d'écuvers.

Arbarradh



8 – Port fortifié de Tablund.

9 – Fort de Gentlegardt.

10 – Fort démon de Gazashkan, maître des dix tribus orcs.

11 – Village de Miserrance.

12 – Temple de la Sérénité indéfectible.

13 – Bourg de Beline.

temple démon du Bois de l'Ours (14), port d'Argenante (15), ville de Palnemtuc (16), ville d'Orstepp (17), bourg de Sourcechaude (18), ruines de Château-blanc (19), école de magie de Gelfin du Feu (20), etc.

Le palais des magiciens du Cercle

Cet édifice de 600 mètres de diamètre tient de l'arène romaine et de la cathédrale gothique, orné de bas-reliefs géométriques, de figures grimaçantes, de gargouilles, de vitraux ésotériques. Il est divisé en deux : l'extérieur, la Couronne, est séparée du corps intérieur, le Cercle, par les jardins de l'Anneau. Une partie de l'Anneau sert à l'agrément (promenades, fêtes), le reste pour les expériences en plein air. La Couronne abrite des salles de réception où les magiciens « mineurs » viennent prendre des directives auprès des maîtres du Cercle. Dans le Cercle lui-même vivent les Elzérides, les maîtres magiciens...

Un bon quart du Cercle est occupé par les laboratoires personnels des maîtres magiciens et leurs appartements, le Grand Laboratoire occupant le centre. Le reste est une suite de salles et de chambres dantesques, d'escaliers vertigineux, de jardins intérieurs, où résident les interlocuteurs favoris des Maîtres : des archétypes, ceux qui font défaut dans l'univers QF1013.

Mais qui sont ces magiciens et Calamus ?

Il y a sept siècles, les Elzérides sont apparus sur Norjane QF1013, où la magie était alors pratiquée. Venus d'un autre univers par une brèche, ces magiciens disposaient là d'un pouvoir multiplié, pour leur quête ultime : devenir des créateurs d'univers. Plutôt que d'asservir les magiciens de Norjane-Jra (moins puissants mais nombreux et assez hostiles) par des moyens brutaux, ils ont recruté dans leurs rangs l'un des premiers Megas de QF1 apparus en QF1013. Ce renégat (volontaire ou manipulé ?) leur a permis de discuter directement avec Calamus, l'archétype de la sagesse des magiciens de Norjane 1013, et ainsi les amener à les accepter, puis petit à petit à leur obéir, et même à vivre sous leur garde dans leur forteresse du pôle nord, et plus tard sur Jra, moins surveillée... Dans le même temps, Norjane oubliait la magie, découvrait la technologie et s'élançait vers l'espace...

Il y a un siècle environ, leur projet a pris corps. Ils ont isolé Arbarradh, un univers lié à QF1013. Généré avec toutes les caractéristiques d'un univers déjà vieux, il a abusé les Megas de l'époque, croyant avoir découvert un univers pendule, et peu enclins à chercher plus loin après leurs terribles épreuves.

A cette époque, les habitants de Norjane et des autres planètes habitées ont fait une véritable fixation sur les brèches et surtout l'univers caché derrière, Arbarradh. Certains y voyaient l'épicentre de l'Apocalypse, d'autres un gouffre où tout ce qui était mauvais allait se déverser, laissant la place à une nouvelle ère de lumière... Bref, cette focalisation sur Arbarradh a fait que la plupart des archétypes s'y sont rendus, et que le colmatage des brèches les y a fixés. Les

Elzérides ont renforcé cet attachement, en enlevant dans QF1013 des poètes, philosophes, révolutionnaires, sages, mystiques et autres fortes personnalités, qu'ils ont amené en Jrabis. Leur présence et le charme (magique et dramatique) de l'endroit ont suffi à ce que la plupart des archétypes restent là...

● **Calamus.** C'est un archétype. Les Megas peuvent le rencontrer près de groupes de magiciens mineurs qui lui donnent substance, ou en des lieux qui les intéressent (combat magique entre seigneurs, construction par des enchantements d'un nouveau château, manifestations magiques d'un être issu des plans-démons...). Sa psychologie reflète celle des magiciens mineurs : dévouement et crainte des Elzérides, orgueil d'avoir créé un univers (même petit), mais aussi conscience vague de nuire à leur univers d'origine, d'être manipulés, sentiment de révolte, besoin de liberté...

Une partie de lui commence à sentir un besoin de revenir « chez lui », et il peut leur indiquer les magiciens les plus enclins à s'affranchir de leurs maîtres (Tufir le Séculaire, grand magicien en magie universelle, et magie de brume/illusion, de métamorphose et d'enchantement ; Varos Au Sang Chaud, magicien de la Terre et du Feu ; et Estelid Trois Pommes, un tout jeune élève de Tufir, au pouvoir sous-estimé, maîtrisant les énergies de spiritisme, temps, divination et air).

● **Les Elzérides.** Des cent Elzérides d'origine, dix sont encore vivants... Ils ont du mal à conserver le contrôle de Woljik, le Mega renégat qui pourtant constitue leur seul moyen de transmettre à Calamus la teneur de leurs directives, et par là de les faire passer aux magiciens mineurs, qui sont aujourd'hui des milliers... Leur but est de couper définitivement Arbarradh de QF1013, et de lui donner les dimensions d'un univers normal, et non celles d'une sphère dont ils peuvent atteindre les limites à l'aide d'un simple sort de vol... Après quoi, ils pourront supprimer tous les magiciens devenus inutiles, et s'amuser tranquilles... Ce sont des humains, vieux malgré leur aspect rajeuni, tatillons, orgueilleux, rivaux, et en désaccord fréquent. La magie les obsède : courants magiques, focus, symboles, degré de pouvoir... (Ceux qui connaissent *Rialto le Magnifique*, de Jack Vance, peuvent les jouer comme les magiciens du dernier récit). Cela, tous les magiciens mineurs l'ignorent. Mais les Megas, qui discutent avec les archétypes, peuvent s'ils s'y prennent bien apprendre ce genre d'informations.

Archétypes

Même si les archétypes sont en Arbarradh, il n'est pas aisé de les rencontrer. Les contacts doivent rester rares, justifiés par les lieux, les actes de Megas, et limités à deux ou trois. Voici quelques échanges types que les Megas peuvent avoir auprès d'archétypes.

● **Des alliés.** La licorne peut donner des conseils sur la marche à suivre pour agir auprès de Calamus, elle apparaît dans les endroits déserts. Le sphinx trouve ce monde trivial, agité. Il peut bloquer les opérations magiques des Elzérides en les rendant incapables de concevoir leurs sorts.

● **Des hostiles.** Le dragon, appréciant le panache des guerres d'Arbarradh, essaie de convain-

cre les Megas de leur impuissance face aux magiciens Elzérides. La Mort n'aimait pas QF1013, trop calme. Elle essaie aussi de décourager les PJ. Une muse, archétype de la poésie, les insulte d'abord de venir troubler un si beau monde de passions. Elle peut être changée en alliée si l'on fait vibrer sa corde nostalgique avec le déclin de QF1013, nostalgie qu'elle transmettra aux poètes, musiciens...

Note : Si sire Jeyed a accompagné les Megas de QF1 en Arbarradh, il ne verra aucun des archétypes que les PJ peuvent voir... Les Megas peuvent en déduire que QF1013-bis est un prolongement de l'univers QF1013, et non réellement un univers différent.

Woljik

Interprète des Elzérides auprès de Calamus, ce Mega renégat vit dans une partie de la Couronne transformée en palais, entouré de serviteurs humains et magiques, de danseuses, de clowns, de faux courtisans, qui tous le méprisent, mais le craignent. Il a appris quelques sorts et se prend pour un magicien puissant. Hormis des sorts de protection, ceux qu'il lance partent en réalité de ses divers bijoux, qui sont autant de focus rechargés durant son sommeil par un Elzéride.

Chaque jour, Woljik commence par chercher Calamus. S'il ne le trouve pas au Cercle, il se rend, sur son cheval ailé, là où un événement magique l'a peut-être attiré. Malgré les quatre gardes ailés qui l'accompagnent, c'est à ces moments-là que les PJ peuvent l'approcher.

Woljik étant le protégé des Maîtres du Cercle, même des combattants acharnés ne prendront jamais le moindre risque de le blesser.

Si les Megas discutent avec leurs alliés des protections connues de Woljik, il apparaît qu'il est protégé contre toute attaque magique inférieure au rang 9, contre les armes blanches, les projectiles et les empoisonnements, ainsi que contre le feu d'origine naturelle. Mais rien n'indique qu'il soit invulnérable à un tir de paralysant... Or, débarrassé de ses bijoux, il devient totalement inoffensif.

Des solutions

Si les Megas arrivent à mettre Woljik hors d'état de faire sa propagande journalière à Calamus, les magiciens mineurs seront peut-être alors plus enclins à entendre parler de révolte, de retour dans leur univers natal... Tufir pense qu'il peut profiter d'une expérience basée sur les illusions, prévue le lendemain, pour faire surgir des images de Jra (où la plupart des magiciens en exercice sont nés) et créer une violente nostalgie, un besoin de retour.

Varos, qui dans sa jeunesse fut très lié avec de nombreuses jeunes filles, se fait fort de lever parmi les mères qu'elles sont devenues un vent de rejet de ce monde caricaturalement guerrier et chaotique. Notons qu'à tout moment, Varos, magicien de la Terre, est capable de créer un accès jusqu'au point de Transit B enterré. Si on le lui demande...

Estelid, si les PJ lui ont appris que les Elzérides ne sont plus qu'une dizaine, suggère de pénétrer dans une partie abandonnée du Cercle, où il se fait fort de trouver, avec les composants qui

doivent traîner dans les placards, de quoi faire sauter une bonne partie de la bâtisse, avec une chance d'endommager des gigantesques équipements du Grand Laboratoire. Si les Megas ne peuvent l'accompagner dans cette opération, il ira de toute façon avec ses amis apprentis les plus casse-cous.

Le retour

Même si une révolte n'a pas lieu, il suffit que Woljik soit empêché de conditionner Calamus durant quelques jours pour que la situation échappe aux Elzéhides (plus ou moins rapidement selon les actions de Tufir, Varos et Estelid). Des magiciens veulent vérifier les buts d'expériences en cours, d'autres sont pris d'un désir de retour, etc. Leur désaffection va entraîner un vent de panique et un exode. Car beaucoup de pratiques journalières imposées aux magiciens

mineurs servaient à maintenir cette excroissance qu'est Jra-bis, qui dès lors va se déliter. Les « étoiles » disparaissent, l'apparition de brèches reprend de plus belle, brèches que la population paniquée (deux millions de personnes) va utiliser à tort et à travers pour fuir vers QF1013. Les conséquences peuvent être minimisées si les Megas reviennent à Norjane juste avant, afin de prévenir la Guilde qui enverra des agents « préparer le terrain ». Quant aux dix Elzéhides, ils refuseront de voir détruit des siècles de recherche, et seront incapables de quitter Arbarradh pourtant en pleine apocalypse.

Conseils de jeu

Si vous désirez prolonger le final (disparition de Jra-bis, retour vers QF1013), il vous faudra préparer plus de détails sur les planètes Jra, Gron et Volaine, ainsi que quelques créatures

des plans-démons qui se cacheraient parmi les voyageurs.

Cette aventure peut être prolongée en campagne. Car d'une part que se passe-t-il lorsqu'un univers technologique apathique, qui a oublié la magie depuis des siècles, retrouve à la fois ses passions bonnes et mauvaises (retour des archétypes) et des milliers de magiciens ? De plus, Arbarradh et son soleil ne vont pas forcément disparaître. Même si le système est un moment le centre de cataclysmes incontrôlés, il va finir par reprendre sa place d'origine dans l'univers QF1013. A vous de voir si le phénomène a laissé des traces, des ruines, ou même des survivants parmi ceux qui n'ont pas pu ou voulu partir. Et si c'est le cas, peut-être un Elzéhède ivre de vengeance... ■

Didier Guiserix

illustration : Rolland Barthélémy