

# Quatrième séance

Dimanche 17 juillet 2022

## **Théodore – Necsam**

Sous l'enseignement de Théodore, les fermiers survivants ont appris à préparer des potions alchimiques d'eau, qui stoppent l'évolution de la Mort rouge, sans guérir la maladie. Il est maintenant temps pour lui de partir en exploration, afin de retrouver les barbares, qui sont peut-être eux aussi atteints par l'épidémie.

Les champs entourant le ranch fortifié sont bordés de forêt et de savane. Théodore part à pied, au petit bonheur. Il finira bien par tomber sur quelqu'un.

C'est plutôt quelqu'un qui lui tombe dessus. Il aperçoit à une trentaine de mètres devant lui un lion mâle, à la fourrure rayée fauve et blanche. Concentrant son attention sur l'animal, il le contourne. Le prédateur semble heureusement l'ignorer.

Mais ce n'était qu'une ruse. Théodore se retrouve pris en tenaille entre deux lionnes de la même bande. La première lui saute dessus, toutes griffes dehors. Théodore a tout juste le temps d'invoquer un couteau, qu'il plante dans le poitrail du fauve. Leurs attaques sont simultanées. Les griffes des pattes avant s'enfoncent dans les épaules de l'Ambrien, tandis que celles des pattes arrière lacèrent ses cuisses, laissant de profondes entailles. L'animal est mortellement blessé, un jet de sang trempant le pourpoint de Théodore.

Le voyageur repousse son assaillant sur le côté, qui est parcouru de spasmes d'agonie. Que fait la deuxième lionne pendant ce temps ? Eh bien, elle lui mord la cheville, tirant sa proie en arrière. Théodore lui entaille le museau d'un coup de couteau, et se relève tant bien que mal.

Il entend alors le mâle charger derrière lui. Le prince se retourne, invoque un pavois pour bloquer l'attaque. Le lion se jette sur lui et s'écrase sur le bouclier. Théodore encaisse le choc tout en préparant un nouveau sort. Un cercle de feu s'embrasse autour de lui.

Les animaux tournent autour de l'humain haletant, avant de décider que cette proie est décidément trop coriace et de rebrousser chemin. Théodore tombe à genoux et dissipe son bouclier et son sort. Mais le feu s'est déjà propagé aux hautes herbes sèches environnantes !

Il faut donc invoquer une pluie, pour éteindre ce début d'incendie. Voilà qui épuise ses dernières réserves d'énergie magique. Théodore va s'effondrer contre un rocher, où il panse ses blessures autour d'un feu de camp.

## **Lance – Ambre**

Lance quitte l'ombre de Narssirim pour revenir à Xak'Tal. La situation n'a guère évolué sur place, puisqu'il s'est à peine passé une journée. L'Ambrien ne semble toujours pas intéressé par les avances à demi-mot d'Aisha.

Il se rend plutôt au château d'Ambre, pour prendre des nouvelles de ses cousins et oncles. La plupart sont absents ou occupés. Seule Anaïs est là, mais elle n'a rien à lui dire. Fiona et Éric sont ailleurs dans le palais. Mais Gérard vient de rentrer d'ombre, et lui et Lance s'entendent plutôt bien.

Les deux guerriers discutent donc un moment. Gérard revient d'Olympus, une ombre où règne une civilisation semblable à la Grèce antique. Il a participé aux jeux olympiques. Lance l'interroge sur la Mort rouge et l'enlèvement de Brand, mais Gérard n'a pas d'informations sur ces sujets. Il tient un discours de loyauté et d'entraide, qui paraît bien naïf à Lance, même s'il n'en dit rien.

Gérard propose ensuite une petite séance d'entraînement, que Lance accepte. Le prince, torse nu, s'arme d'une épée de brèche, à la lame large et lourde, et à la poignée longue d'une cinquantaine de centimètres. Avec sa lame émoussée, c'est plus une arme contondante qu'une épée de duel. Elle sert dans les batailles rangées pour briser les murs des lances ennemies.

Lance sait qu'il doit esquiver, sa lame magique est solide, mais les parades ne seront qu'une solution de dernière extrémité. S'il est moins fort que Gérard, il est aussi plus légèrement équipé et plus mobile. Il prend donc une posture défensive, cherchant l'occasion de prendre une position avantageuse.

Les premières minutes de combat ne lui en laissent pas l'opportunité. Les assauts de Gérard sont impitoyables, et Lance doit se concentrer avant tout sur sa survie. Enfin, un répit lui permet d'activer ses pouvoirs chaotiques. Il assoupli l'arme de son ennemi, ce qui perturbe Gérard. Lance se positionne sur le côté. Il a une chance d'attaquer.

Mais Gérard est plus rapide. Il lance son épée massive dans un arc de cercle au niveau des jambes de Lance. Il saute pour éviter de tomber, ou de se casser le tibia ! C'est ce qu'avait prévu Gérard, qui poursuit son mouvement et donne un coup de tête dans le ventre de Lance. Celui-ci vole en arrière, lâchant Stormy sous le choc. Il concède sa défaite.

## Yahn – En ombres

Yahn quitte lui aussi l'ombre de Narssirim, mais dans une autre direction, à la recherche d'un métal susceptible de convenir à ses projets magiques. Il s'enfonce dans des ombres toujours plus chaotiques et imprévisibles.

Au détour d'un chemin, il entre à la fois dans une nouvelle ombre et dans un canyon de roches ocre, certaines lévitant quelques centimètres au-dessus du sol. Dans le ciel rose volent des oiseaux bleus. Il changera à nouveau de monde quelques pas plus loin. Du moins, c'était le plan. Mais une détonation retentit, et un morceau de falaise se détache de la paroi pour s'effondrer dans le défilé.

Yahn bondit vers une anfractuosit   o   il prend refuge. S'il a   vit   d'  tre enseveli sous l'  boulement, le voila coinc   dans une petite grotte dont l'issue est maintenant aux trois-quarts referm  e. Pire, il entend des bruits de pas   touff  s venus de l'ext  rieur.

Il jette un   il : des hommes des sables, arm  s de longs fusils, fouillent les gravats,    la recherche d'un signe de vie. Plaqu   au sol, Yahn esp  re passer inaper  u. Mais c'  tait sous-estimer la vigilance des inconnus. L'un d'eux a aper  u l'ambrien, et s'injective dans une langue inconnue. Yahn fait le mort, mais il se prend un coup de crosse dans l'  paule.

D'un bond, Yahn se rel  ve et plante sa dague dans la gorge de son ennemi. Il s'empare de son arme, sort de la grotte et fait feu sur le deuxi  me homme, puis sur le troisi  me. Mais ce sont des armes    un coup, et le voila d  sarm   face    son adversaire. Celui-ci n'h  site pas et tire    son tour. La balle traverse la cuisse de Yahn de part en part.

Yahn n'a d'autre choix que de tenter un corps    corps, dont il sort heureusement victorieux. Bless   et fatigu  , il   change son arme    feu vide contre celle de sa deuxi  me victime, qui n'a pas eu le temps de tirer, puis se dirige vers l'ombre suivante.

Il arrive dans une toundra, non loin d'un village peupl   d'hommes de petite taille    la peau noire teint  e de bleu. Ils parlent une variante d'une langue que Yahn a d  j   rencontr  e. Accueillant, ils l'am  nent    leur shaman, qui soigne ses blessures.

Yahn reste l   quelques jours, le temps que sa cuisse puisse de nouveau porter son poids. Il s'enquiert aupr  s du shaman du prix de leur hospitalit  . L'or ne les int  resse pas, mais il serait int  ress   par l'arme amen  e par Yahn. Les gens de ce village n'en ont jamais vu de telle. Yahn lui c  de    contrec  ur.

## Lance – Ambre, puis Hokosaï

Lance va voir son oncle Brand, dans sa chambre. Il est assis dans un fauteuil, le regard dans le vide. Ils parlent des possibilités pour remplacer les mains. Prothèse simple, cybernétique ou magique. Mais l'idée de Lance est plutôt de cultiver une main biologique de remplacement, une forme limitée de clonage. Brand n'y avait pas pensé, mais il réagit à cette idée sans enthousiasme, ayant du mal à se départir de son cynisme habituel, maintenant teinté d'une profonde dépression.

Cela n'arrête pas Lance, qui part pour Hokosaï, l'ombre personnelle de son cousin Gabriel, spécialiste en techno-magie, et qui a peut-être les savoirs nécessaires.

Gabriel habite une gigantesque métropole cyberpunk, dont l'horizon n'est que gratte-ciels, cheminées d'usines et voitures volantes. Le laboratoire de Gabriel est une gigantesque forteresse, un bloc de béton et d'acier sans le moindre charme.

Lance se présente à l'accueil, où une charmante hôtesse prend son nom et sa demande. Mais Lance n'a évidemment pas rendez-vous, et elle n'est pas autorisée à contacter directement Gabriel. Elle dirige Lance vers un salon où attendre, pendant qu'elle va voir son supérieur. On lui amène du thé et des petits gâteaux secs. Le sous-directeur arrive rapidement, fait une révérence, et pose les mêmes questions que l'hôtesse. Puis il part. Vient ensuite un directeur, qui fait de même.

Enfin, Gabriel arrive dans le salon, suivi par le directeur, le sous-directeur et l'hôtesse. Gabriel est ravi de voir son cousin, et l'emmène visiter la section biologie de son laboratoire. Ce n'est pas ce qui l'intéresse pour l'instant, il travaille plutôt sur un moyen de transport, ce qui l'a amené à s'intéresser à l'intelligence artificielle. Mais il serait évidemment heureux de pouvoir aider Brand.

Les deux cousins discutent un moment des possibilités de prothèses, avant que Lance ne précise qu'il souhaite plutôt cloner de nouvelles mains. C'est une direction que les équipes de Gabriel ont déjà explorée, mais plutôt pour des organes internes (reins, foie), qu'ils font pousser dans des cochons. Pour obtenir des mains, il faudrait combiner des muscles clonés, et des nerfs et os artificiels. Pas simple. Il faudrait probablement quelques années d'études. C'est plus long que ce que à quoi s'attendait Lance, mais mieux que rien.

Avant de partir, Lance se souvient qu'il voulait aussi voir Gabriel pour évoquer la Mort rouge et avoir son avis de techno-magicien. Quand il sort le flacon de sang d'une poche, Gabriel blêmit. Il sait que la Mort rouge est une maladie extrêmement contagieuse et dangereuse. Il lance un ordre dans une autre langue à ses techniciens, qui poussent Lance vers une salle de décontamination. Là, une douche de produit désinfectant élimine tous les germes, tandis que ces vêtements sont retirés et lavés soigneusement.

Lance se retrouve ensuite dans une chambre d'isolement, en quarantaine. Mais, mais ...

Il demande alors à Gabriel combien de temps il va être enfermé ici. Gabriel lui répond que la Mort rouge a une période d'incubation d'une semaine, donc l'isolement durera une semaine. Cela ne convient pas à Lance, qui n'a aucune envie de rester aussi longtemps à ne rien faire. Il envisage d'abord de défoncer la porte, mais cela prendrait du temps et ne mènerait qu'à des ennuis.

Il se rappelle alors qu'il a un tarot, avec notamment l'atout de Yahn. Il ouvre un passage vers lui, et se retrouve dans le village où son cousin est en convalescence. Pour le remercier de l'avoir sorti de ce mauvais pas, il utilise ses pouvoirs chaotiques pour soigner la blessure. Cela fonctionne, mais la nouvelle peau a une teinte verte peu ragoutante.

## Théodore – Necsam

Adossé au même rocher, Théodore fume la pipe. Ses blessures sont pansées, il a bien mangé du gigot de lionne et a même retiré sa peau qu'il a commencé à tanner pour en faire du cuir.

Théodore se pense en sécurité, mais trois guerriers apparaissent au loin, montés sur des chevaux. Il reconnaît le lieutenant du chef qu'il a fait tomber de cheval par magie il y a quelques jours. Heureusement, il reste en retrait, et c'est un autre cavalier qui démonte pour s'adresser à Théodore.

Les barbares ont vu le feu de loin. Ils s'interrogent sur l'origine du sorcier. Théodore explique venir d'un autre continent, très lointain, au sud. Au-delà du désert ? Oui. Théodore offre un morceau de viande au guerrier, qui la considère comme noble. En échange, il offre à boire, un alcool assez fort de nature inconnue.

À la fin du repas, Théodore propose également la peau de lionne, ce qui oblige le guerrier à refaire un cadeau : un couteau de bonne facture, qu'il avait obtenu en dot de sa seconde femme, la sœur de sa première épouse, qu'il a dû accueillir après la mort de ses beaux-parents. Les traditions semblent complexes dans sa culture.

Ils repartent vers leur village, emmenant Théodore en croupe. Seuls des adultes sont là, les enfants et les anciens ayant été décimés par la Mort rouge. Le même drame s'est joué dans tous les villages de la région, en commençant par l'est. C'est donc par-là que Théodore se dirige le lendemain, après avoir acheté un cheval et refusé le poste de shaman. S'il maîtrise la magie élémentaire, il ne connaît rien aux esprits.

Théodore progresse de village en village, retraçant la progression de l'épidémie. Il trouve des survivants qui ont eu la Mort rouge et ont fini par se remettre. Il obtient l'autorisation de les examiner, et décèle des traces disproportionnées d'élément Terre dans leur sang. Cela lui permet d'élaborer une nouvelle potion, aux effets plus durables que la précédente.

Il arrive enfin à un village plus durement touché que les autres. Les survivants sont toutefois philosophes. Après tout, dans le village suivant, tout le monde est mort. On n'a plus aucune nouvelle d'eux. Ce sera donc la prochaine destination de Théodore.

Et effectivement, il trouve un village désert. Mais ce n'est pas tout. Les bâtiments portent des signes de combat. Dans un coin, des corps sont alignés, abattus d'une balle dans la tête. Partout, des traces de bottes militaires, venant de l'est.

Théodore s'y rend, prudemment. Mais la clairière où il arrive est abandonnée. Des boîtes frappées d'un logo gisent çà et là, contenant des outils et du matériel électronique. Une estrade a visiblement porté un équipement maintenant disparu. Et au centre se dresse un monolithe de plaques de basalte noire enchâssées dans un cadre en métal gravée de runes.



Théodore examine les runes, qu'il a déjà vues sur les menottes de Brand. Il n'arrive pas plus à les déchiffrer qu'à l'époque. Il tente alors de projeter de l'énergie magique sur le monolithe, qui l'absorbe aisément et la dissipe à son sommet, dans trois directions différentes. Ensuite, il se déplace dans une ombre voisine en se demandant si le monolithe affecte la traversée. Et c'est le cas. Le voile est un peu plus difficile à percer, dans un sens comme dans l'autre. Quelque chose retient Théodore, mais c'est très éphémère.

Il est temps de rentrer à Ambre pour avoir l'avis de personnes plus expertes en la matière.

## **Yahn – En ombres**

Yahn s'informe auprès du shaman. Y a-t-il dans un région une forme de métal magique ? On lui répond que non, pas par ici, mais on trouve du métal magique près des pôles. C'est parti !

En chemin, Yahn réalise un atout de Gabriel, et un autre de Théodore. Mais Gabriel ne répond pas à ses demandes de message.

Après avoir traversé une froide toundra, Yahn arrive dans un port arctique, sous une aurore boréale. Là vivent des chasseurs de baleines-narvals aux carapaces et cornes métalliques. Elles nagent sous la glace, qu'elles percent régulièrement pour respirer.

Yahn ne se sentant pas de chasser la baleine seule requiert l'aide d'Hélène. Celle-ci répond à son appel. Elle est de toute façon arrivée à un cul-de-sac dans ses recherches. Elle accepte donc la proposition de son cousin et franchit le tarot pour l'aider.

Pendant qu'elle engage les meilleurs chasseurs du village et s'informe sur les techniques de chasse, Yahn part en ombre, pour récolter les ressources nécessaires à leur salaire, ce qu'il fait sans difficulté particulière.

L'équipage part sur la glace en traineau, tirés par de petits ursidés de la taille d'un chien. Les guides trouvent une zone de glace peu épaisse, propice à la chasse. Des marteleurs sont installés pour attirer une proie.

Elle met trois jours à arriver, et Hélène est la première à lancer son harpon. Les efforts combinés de deux ambriens et d'une équipe motivée finissent par la terrasser. Pendant que les humains dépècent l'animal à coups de machette de boucher, Yahn scie la corne.

Avant de quitter Hélène, il lui demande si elle a croisé la Mort rouge. C'est bien le cas, justement dans l'ombre où s'est arrêté la piste de son père, Julian.

Yahn se cherche ensuite une ombre tranquille où s'installer pour travailler à son projet de construction. Pour cela, une ombre médiévale, peuplée d'elfes, où la magie est relativement courante, serait l'idéal. Il arrive ainsi dans un monde verdoyant, une ville élégante nichée autour d'un château abandonné. En quelques jours, Yahn réunit de quoi acheter une maison où il fait installer une forge.

Il peut maintenant travailler en paix.

## **Théodore et Fiona – Ambre, puis Necsam**

Théodore met de côté la recherche de sa mère, pour revenir sur ses pas jusqu'à Ambre. Il trouve Fiona, qu'on lui a décrite comme magicienne. Il lui montre le logo, qu'elle ne reconnaît pas, et les croquis qu'il a réalisés du monolithe. Fiona identifie une langue ancienne, subtilement modifiée. Elle croit lire quelque chose à propos d'un réseau, et d'une attraction ?

Il faudrait qu'elle voie le monolithe pour mieux l'étudier. Peut-être Théodore peut-elle l'emmener dans cette ombre ? Pourquoi pas. Le voyage en ombre ne prend que deux jours.

Pendant le voyage, Fiona propose à Théodore de poser pour qu'elle réalise son atout, mais il refuse. Il préfère que personne n'ait son atout, qu'il ne voit que comme un vecteur d'attaque. Elle hausse les épaules. Après tout, elle pourrait toujours en faire un de mémoire si nécessaire.

Au détour d'un chemin, Théodore manipule les ombres une dernière fois. Ils arrivent directement dans la clairière du monolithe. Théodore ressent la même sensation étrange que lors de ses expérimentations. Alors qu'il se tourne vers Fiona pour lui demander si elle a le même ressenti, il la voit figée dans un cri silencieux. Il se passe quelque chose.

Fiona se recroqueville sur elle-même, et sa silhouette perd de sa netteté. Elle est en train de se transformer en énergie, une énergie qui est attirée par le monolithe ! Théodore tente de la saisir pour la tirer en arrière, mais elle est déjà trop insubstantielle pour lui laisser une prise.

Heureusement, avant de partir d'Ambre, il a pris un jeu de tarot dans la bibliothèque. Il ouvre alors un passage vers le palais. Impossible d'y pousser Fiona, qui continue à se déliter. Alors, jouant le tout pour le tout, il provoque une explosion entre le monolithe et elle. Ils sont tous les deux soufflés à travers le passage ouvert par le tarot et tombent sur les dalles de marbre du hall d'Ambre. Hélas, la magie du monolithe continue à s'exercer à travers le passage. D'un geste, Théodore éteint l'atout.

Fiona reprend sa forme solide, mais elle est visiblement sous le choc. Elle pousse enfin le cri qu'elle n'arrivait pas à sortir. C'est d'abord contre Théodore qu'elle se tourne. Il l'a mené jusqu'à un piège ! Mais Théodore se défend, il ignorait tout de la magie du monolithe, et il vient de sauver Fiona, qui sans lui aurait été absorbée par le monument. Certes.

Elle prend ensuite quelques heures pour se remettre, et pour capturer les particules de magie élémentaire dont elle est peut-être encore couverte.

Ensuite, ensemble, ils cherchent Brand, mais doivent attendre qu'il sorte de son bain, où des serviteurs le lavent. Il répond à leurs questions, mais semble exaspéré. Il se rappelle vaguement avoir vu un logo similaire à celui des caisses sur le monde de Flora, Ombre-Terre. D'après lui, il existe des moyens magiques de voyager entre les plans, mais ils sont rares et complexes. Par contre, si Fiona a ressenti la magie des atouts, c'est presque certainement parce qu'un atout était impliqué...