

# Dark Dungeons

Un scénario Cross Over pour:

*Over The Edge, Mega, Whog Shrog, Trauma, Advanced Dungeons and Dragons 1st Ed et La Méthode Du Dr Chestel*

## Chapitre 0: Avertissement et Mises au Point

**Lecteur, si tu n'aime pas les complots trans-dimensionnels, passe ton chemin**

### Mises au points:

Dans ce scénario, les joueurs sont amenés à se jouer eux même en tant que personnages du scénario, en plus de leurs habituels personnages joueurs.

pour plus de lisibilité, dans ce scénario:

- sont appelés JOUEURS (en majuscule) les personnes qui jouent ce scénario
- sont appelés joueurs (en minuscule) les joueurs en tant que pjs intégrés à ce scénario
- de même le MJ est la personne qui maîtrise ce scénario
- le mj est un pnj joué par le MJ qui s'interprète lui même.
- Les autres personnages joueurs restent les pjs.

**Ce scénario parle de voyage entre différents univers.** Pour alléger le texte, il est toujours fait mention de personnage passant d'un univers à l'autre. en réalité c'est beaucoup plus complexe:

- les individus originaires de la réalité ne changent jamais d'univers, mais agissent dans d'autres univers à travers des « Masques » selon les règles de La Méthode du Dr chestel », un peu comme un avatar à second life.
- Les individus originaires du monde d'Over the Edge ne peuvent en aucun cas accéder à la réalité. Néanmoins, il peuvent, via des masques et la méthode du Dr chestel accéder à lunivers psychique (intracos) de personnes se trouvant dans le monde d'Over The Edge.
- Les MEGAS ont eux et eux seuls la possibilité de se déplacer physiquement à travers les mondes, via des « points de transit », sans utiliser de Masque. N éanmoins, un méga qui

souhaiterait accéder à l'intracos d'un particulier devrait alors utiliser la Méthode du Dr Chestel et un Masque

## Chapitre 1: Une Brève Histoire du Jeu de Rôle

**1937:** L'armée US met à jour dans le désert du Nevada une ancienne mine sur le site de Groom Lake. Ce site a des propriétés étranges, que l'armée ne parvient pas à décrire correctement.

**1938:** L'armée annexe le site de Groom Lake qui devient zone militaire

**1942-45:** Pendant la seconde guerre mondiale, le site devient une base aérienne de l'US air-force, qui n'a plus le temps de s'occuper des « phénomènes non-référencés » de l'ancienne mine.

**1955:** La Zone devient un important centre de recherche de l'armée US. sous couvert d'essais d'engins aériens, l'armée effectue en fait des recherches secrètes sur les « phénomènes non-référencés » de l'ancienne mine. On commence à connaître cet endroit sous le nom « Area 51 »

**1958:** Bien que les phénomènes soient classés Top Secret, des informations filtrent: on parle de manifestations para-normales de type déplacement d'objets, disparition de personnes, et lumières mystérieuses. Les différentes rumeurs sur ces phénomènes commencent à former la base d'une théorie ufologique. L'armée laisse courir, commençant à pressentir que « La vérité est ailleurs »...

**1963:** Un rapport ultra-confidentiel, encore jamais publié, mais toujours pris très au sérieux par le Pentagone ces quarante dernières années affirme que le site de Groom Lake serait un point de l'univers en contact avec « autre part ». Les phénomènes étranges seraient la manifestation physique de ce contact.

**1965.** Plus de 1000 personnes travaillent sur le site. On sait désormais OBSERVER cet « autre part » depuis un point précis (et tenu secret) du

site, et ceci grâce à des technologies ultra sophistiquées, (et tenues secrètes), dans lesquels le LSD est abondamment employé. Depuis la zone 51, l'armée obtient désormais des descriptions d'un monde chaotique, sans règles ni lois, sans points de repère ni cohérence.

**1968.** Les experts en psychologie cognitive et en occultisme de l'armée US affirment que l'univers observé depuis la zone 51 est le reflet de l'inconscient collectif de l'humanité. La zone 51 serait un occulus d'où il est possible d'observer la somme de l'imaginaire de l'humanité toute entière. cet imaginaire-somme de tous les imaginaires est nommé l'INTRACOS. il ne forme pas un univers structuré, mais plutôt un océan de sensations balayé par les tempêtes contradictoires de l'imagination de tous les humains. le Pentagone pense que le phénomène pourrait apporter à l'armée une avance considérable, même si on ignore encore comment. Les recherches continuent.

**1975:** Une maison d'édition de Lake Geneva (Wisconsin) édite un opuscule nommé « Dungeons and Dragons », bientôt suivie d'une réédition nommée « Advanced Dungeons and Dragons ». Le succès est immédiat.

**1975:** les scientifiques de la zone 51 notent un changement notable dans l'INTRACOS: ce dernier semble commencer à se structurer, gagne en cohérence: apparition de personnages, de lieux récurrents. Curieusement le tout fait vaguement penser à une parodie de l'oeuvre de Tolkien.

**1979:** Avec l'essor du jdr, le Pentagone fait le rapprochement entre la pratique intensive du jdr par des milliers de jeunes et le renforcement de la structure et de la cohérence de l'INTRACOS. Celui-ci se subdivise désormais en plusieurs univers distincts: les « MONDES DE JDR »  
L'armée américaine a pour opinion que le renforcement de la cohérence de l'Intracos a pour effet une meilleure gestion de son imaginaire par l'humanité tout entière, qui combat les effets d'appauvrissement de la télévision, enrichit l'imaginaire de chacun et permet une meilleure utilisation de l'imaginaire par l'humanité dans son ensemble.  
le Pentagone considère que la protection et la défense du JDR relève des exigences du premier amendement de la constitution des Etats Unis, de même que la protection et la gestion de Groom Lake, le tout devant rester invisible.

**1982:** Entrée en fonction du Général JETHRO EISENSTEIN à la tête de la zone 51

**1983:** premières attaques de l'EGLISE DE SCIENCE ET DE LOGIQUE (EDSEDL) contre le JDR. Cette organisation sectaire jette un anathème

sur le jdr considéré comme une pratique satanique, emmenant vers le péché et la destruction mentale. L'Eglise voit surtout dans le jdr un moyen d'émancipation qui nuit à ses intérêts sectaires. Comme de nombreuses personnalités de la politique et des médias, le Général Jethro Eisenstein fait partie de la Hiérarchie de L'EDSEDL.

**1984:** Publication de la bande dessinée Dark Dungeons, dont le réalisme et le sérieux convaincront nombre de rôlistes de se tourner vers la religion.  
[http://www.chick.com/reading/tracts/0046/0046\\_01.asp](http://www.chick.com/reading/tracts/0046/0046_01.asp)

**mars 1984:** La Zone51 est le théâtre d'un événement majeur: Une mystérieuse pyramide a été mise à jour lors de travaux de déblaiement d'une galerie de la vieille mine. Les analyses laissent à penser qu'elle n'existait pas avant le-dit déblaiement.

**Mai 1984:** pour la première fois, un contact est établi entre un personnage de l'INTRACOS et l'armée. C'est un individu qui s'est matérialisé près de la pyramide. Il s'exprime en français, dit s'appeler ZARKOV, et se dit Messenger Galactique. J. Eisenstein devient son interlocuteur privilégié. Zarkov déclare s'être enfui de Norjane, un monde de jdr où il était détenu. Son but est la destruction de l'Assemblée Galactique qui l'employait. Le lien est fait avec le jeu français MEGA sorti cette même année. EISENSTEIN voit dans ce renégat des mondes de jdr une opportunité à ne pas manquer et fait conclure un accord de collaboration et d'entraide entre l'EDSEDL et Zarkov. Zarkov est à ce jour la seule créature à être capable de voyager dans et hors les mondes de jdr.

**1985:** Zarkov fournit à EISENSTEIN le Jûnatre, une drogue venant des mondes de jdr, qui inhibe l'imaginaire, et rend très influençable. Le Général EISENSTEIN demande à une personnalité de la psychiatrie, le Docteur CHESTEL d'étudier cette drogue et les moyens de l'utiliser.

**1993:** le Dr CHESTEL met au point sa « Méthode »: une pratique révolutionnaire permettant de pénétrer l'imaginaire d'une personne inconsciente. Il découvre que chaque humain possède un intracos personnel. L'INTRACOS accessible depuis la zone 51 n'est autre que la somme des intracos de tous les humains, structurée et ordonnée par la pratique des joueurs de jdr.

**1994:** le DOCTEUR CHESTEL découvre le principe de réversibilité: si la réalité influence l'INTRACOS et le fait évoluer, les évolutions au sein de l'INTRACOS ont un impact sur l'imaginaire des humains, et donc sur la réalité elle-même !

**1995:** Eisenstein et l'EDSEDL découvrent que pénétrer l'intracos d'un rôliste grâce à la méthode du Dr Chestel permet un accès direct à l'INTRACOS. Ce n'est pas un accès physique, mais l'envoi d'un avatar appelé « Masque » intégré aux mondes de jdr ou l'on souhaite agir.

**1997:** l'EDSEDL met au point son PPDM (Plan Pour la Domination du Monde). En pénétrant et installant l'église dans un maximum de mondes de jdr, elle compte développer son influence dans la réalité par l'effet de la réversibilité. Une fois son influence installée dans tous les esprits humains, elle compte supprimer la pratique du jdr, et ainsi rendre les mondes de jdr inaccessibles.

**1998:** Le Centre Liturgique Scientifique et Logique (CLSL) voit le jour à Pasadena. Cet édifice qui tient à la fois du labo et de la cathédrale devient un lieu d'accueil et de thérapie pour rôlistes repentis désirant faire un trait sur cette activité « pernicieuse et addictive ». C'est en fait un gigantesque labo où la Méthode du Dr Chestel est abondamment employée.

Une unité spéciale de prêtres de l'EDSCEDL est créée: les EXORCISTES DU RÊVE. Ils accueillent et soignent les rôlistes, ils pénètrent leurs intracos et ainsi accèdent et agissent dans l'INTRACOS. Dans cet immense complexe scientifique, les joueurs repentis suivent un traitement qui, grâce à la méthode du Dr Chestel dissocie leur personnalité rôlistique de leur être, envoie celle-ci dans un monde de jdr où elle est maintenue à l'état d'esclavage, et rend le rôliste à sa vie quotidienne, débarrassé de toute envie de jdr, et, bien souvent, de quoi que ce soit d'autre. Au cours du traitement, les exorcistes du rôle utilisent les joueurs en « thérapie » pour pénétrer l'INTRACOS ou ils ont une influence grandissante. Au CLSL La SIENCE a pour but l'aliénation des rôlistes qui n'ont aucune CONSCIENCE que c'est la RUINE de LEUR AME.

Ainsi, non seulement l'EDSEDL se rend petit à petit maître de l'INTRACOS, mais en plus elle élimine la seule concurrence possible: les joueurs de jdr.

**2000:** annoncée depuis longtemps, la crise du jdr bat son plein, les jeux ne se vendent plus, les rôlistes se détournent de cette activité en masse. Quelques petits groupes se maintiennent difficilement. Seule l'EDSEDL entretient des groupes de joueurs à sa merci, qui ont pour but de maintenir la cohérence de l'INTRACOS. Pour maintenir le jdr actif la CIA lance son « projet 666 »: une maison d'édition qu'elle contrôle secrètement relance une nouvelle version de Donjons et Dragons, propre à doper la pratique du jdr. (projet 666: il suffit d'avancer ou reculer de 6 places dans l'alphabet les initiales CIA pour tomber sur les initiales de la maison d'édition en question,

sauf pour la dernière initiale, qui recule de 24 lettres, mais la somme interne de 24 étant 6, ça n'a jamais trompé personne) Cela ne suffit malheureusement pas à maintenir le jdr florissant.

**2002.** L'EDSEDL possède désormais l'équivalent du Centre Liturgique dans un monde de JDR, au nom de code Over The Edge (OTE), ainsi qu'une banque, la banque Lagruuj, présente sur de nombreux mondes.

Sur OTE, le CLSL traite selon la méthode du docteur Chestel, non pas des rôlistes, mais des *personnages de jdr*. Les Masques des membres de l'EDSEDL utilisent ce centre comme un pont leur permettant de rallier tous les mondes de jdr, via les très malléables intracos de personnages de jdr. L'EDSEDL est partout. Des bataillons d'exorcistes du rôle investissent et soumettent peu à peu tous les mondes de jdr.

La totalité de l'INTRACOS est désormais noyauté par l'EDSEDL. Les univers qui lui sont trop étranger sont détruits, grâce à l'imposante armée d'esclaves que l'EDSEDL s'est créée avec les personnalités rôlistiques des rôlistes repentis, qui sont toutes confiées à un tyran psychopathe d'un monde de jdr: le Boucher de l'Univers. Celui-ci a pour occupation favorite d'envoyer son armée d'âmes de rôlistes détruire les mondes de jdr que lui indique l'EDSEDL.

Les âmes sont emprisonnées dans une armure de haute technologie qui les empêche de penser et leur ôte toute conscience de leurs actes.

**2006:** Tous les mondes de jdr sont à la botte de l'EDSEDL

Tous ? non. Il existe un proverbe unanimement connu de la communauté rôlistique mondiale qui dit ceci :

**« One ring to rule them All »**

Ou bien entendu « ring » doit être entendu non pas comme anneau, mais comme « endroit où l'on s'affronte », autrement dit « monde de jdr. » Effectivement, il existe encore un monde, qui échappe à la mainmise de l'EDSEDL, et qui est l'unique, qui les contrôle tous...

Ce monde, le premier monde de jdr à avoir existé, et d'où tous les autres découlent et dépendent se nomme « Donjons et Dragons ». Son créateur Gary Gygax, maintenant âgé, connaît partiellement, grâce à des amitiés au sein de l'armée US, la réalité de la zone 51. Il a donc une idée précise de ses responsabilités.

Dans l'INTRACOS, le monde Donjons et Dragons reste hermétique aux exorcistes du rêve qui ne parviennent pas à y entrer via le CLSL d'Over The Edge. Les exorcistes arrivent à la conclusion que le

premier des mondes de jdr ne peut être accédé que par l'intracos de son auteur.

**2007:** Dans le monde réel, l'EDSEDL rachète tous les hôpitaux de Lake Geneva, wisconsin

**2008:** Annonce officielle de la mort de Gary Gygax, dans un hôpital de Lake Geneva... le créateur du tout premier jeu de rôle. l'EDSEDL exulte...

## Chapitre 2: Histoires parallèles

### Scène 1: *Mega I*

L'ignoble Zarkov, le célèbre méga renégat s'est encore évadé de la technogéole des profondeurs de l'Assemblée Galactique, sur Norjane. Les pjs sont appelés d'urgence pour se mettre à sa recherche. Zarkov est dangereux, on ne lésine pas sur les moyens: armes, véhicules rapides, divers sauvs-conduits, matériel de recherche et d'écoute. Mais comme il importe avant tout à l'AG de ne pas faire de bruit sur ce malheureux événement, ordre est donné aux megas d'éviter au maximum de se faire remarquer, ce qui équivaut presque à une interdiction de se servir du matériel qui leur a été confié (les décisions de l'AG laissent souvent perplexes ceux qui doivent les suivre)

### Scène 2 *Over the Edge I*

les pjs vaquent à leurs occupations habituelles.

L'un après l'autre, ils sont contactés par un certain Manfred Vlôm, un vieillard vêtu d'un lourd pardessus noir, ne se déplaçant pas sans une mystérieuse pochette de cuir, portant gants noirs et chapeau melon.

Celui-ci demande aux pjs l'un après l'autre de se rendre à Castle Tioram, Loch Moidart, Scotland.

Vlôm a le goût du secret: « Je ne peux rien vous dire, sinon que vous ne serez pas déçu ! ». Son principal argument est « quelqu'un a payé 750 000 dollars à mon organisation pour qu'il ne vous arrive rien de fâcheux pendant les prochaines années, et cette personne a besoin de votre aide ». devant les questions, menaces et interrogations des pjs, il dit simplement: « venez avec moi et vous saurez tout... »

Au troisième pj visité, Vlôm est assassiné sous les

yeux du pj, d'un coup de pistolet dans le dos: un moine en sandales et robe de bure s'enfuit le lüger encore fumant, hurlant « Ah Ah Ah ! Ne vous y trompez pas: on ne se moque pas de Dieu (Galatians 6.7) Ah Ah Ah »

Il serait heureux qu'il parvienne à s'enfuir. Pour les autres malheureux pjs, ce n'est donc plus Vlôm qui vient les voir, mais ce moine, avec de bien funestes intentions...

### Scène 3 *Whog Shrog I : Alienoïd Versus Whog shrog*

2000 Whogs shrogs sont entassés dans la soute immense d'un vaisseau transporteur de troupe, lui-même partie d'une immense armada. Parmi eux: les pjs.

Dans 5 mn ce sera le largage. personne ne parle, la peur au ventre est palpable. tout le monde sait que seule une poignée survivra. Pas de raisons connues à cette guerre, pas de localisation connue: le Boucher de l'Univers a seulement précisé: « les faibles et les pleutres n'ont pas leur place dans la légion invincible de Ma Grandeur ! les Héros et les forts seront récompensés, je souhaite aux autres de mourir vite, car je veillerai à ce que la souffrance des couards soit infinie une seule pensée est la votre désormais: tuer: détruire, annihiler »

Tuer ! Détruire ! Annihiler !! reprennent en chœur les 2000 WS, et les joueurs qui jouent le jeu et scandent ce subtil slogan avec leur voix les plus rauques voient leurs persos ainsi galvanisés obtenir un petit avantage.

Et c'est le largage. Le plancher glisse et un à un les WS sont projetés dans le vide. Un suspenseur antigrav ralentit plus ou moins leur chute. Ils ont le temps de voir les centaines de milliers de leurs collègues qui tombent dans les nuées en un gigantesque essaim de mouches tueuses. Après le passage d'une lourde couche nuageuse noirâtre, ils découvrent enfin le sol: un paysage verdoyant troué de sorties de galeries; de place en place quelques villages et au loin une ville plus importante. Ils sont des millions à tomber vers le sol, tandis que les pilotes WS passent en rase motte et pratiquent un ratissage laser qui grille tout ce qui est plus grand qu'une sauterelle.

Tout à coup le bombardement commence: au-dessus des nuées, les vaisseaux-bombardiers ont largué leurs obus qui doublent les WS, frappent le sol en feux d'artifices de flammes, napalm, terres et débris divers, grenaille chauffées à blanc, etc... Lorsque les WS arrivent à une cinquantaine de mètres du sol, « Ils » sortent enfin: les galeries de mines dégueulent des millions d'alienoïds qui crachent sur les WS leurs dards acides (quelques jets d'évitement possibles, donner aux joueurs la possibilité de tenter d'aborder une zone moins couverte d'aliens). Les aliens ressemblent assez

fidèlement à la créature du film du même nom, sauf qu'ils sont ici plusieurs dizaines de millions... Enfin c'est le contact: immédiatement, une vingtaine d'aliens sautent sur les pjs....Ca fritte !!!

## Scène 4 Méga II

D'après les infos dont on dispose, Zarkov se serait transité depuis Norjane vers Clamud, la planète marché ! Rien de plus facile que de disparaître à travers le dédale de ruelles et les étals par milliers, les spatiaux ports marchands géants, les canaux remontés par de gigantesques péniches ravitaillant en tout genre les échoppes les plus diverses. Dans cette planète souk, tout s'achète et se vend, et les marchands de plusieurs univers viennent y faire leurs emplettes ! Mais ici plus qu'ailleurs, c'est l'information qui est la denrée la plus facile à monnayer.

Lorsque les mégas sortent du point de transit de Clamud, ils se matérialisent dans un local technique de l'AG, complet et perfectionné, pour une planète ou l'AG est bien établie.

Situé à fond de cale d'une péniche transportant actuellement des fruits exotiques, le point de transit est néanmoins fort discret.

Lorsque les pjs se matérialisent, l'eau envahit tout, ils entendent des coups sourds autour d'eux, et des craquement inquiétants: la péniche est en train de couler ! Deux corps sans vie, les techniciens megas locaux flottent entre deux eaux (ils ne sont pas nécessairement morts, les megas peuvent encore les sauver). Les coups sourds correspondent aux tentatives de l'équipe portuaire qui tente de porter secours aux personnel supposé se trouver sur la péniche, ils tentent d'entrer en faisant une brèche dans la coque. Les mégas devraient parvenir à se frayer un chemin jusqu'à la brèche, malgré les obstacles (containers de fruits exotiques, poutrelles métalliques, incendies divers...) et l'eau qui envahie tout.

On les renseigne volontiers:

des coups de feu ont été échangés, un homme (zarkov) s'est enfui à travers le dédale de canaux dans un petit hors-bord... Le conducteur blessé s'est évanoui, la péniche a heurté la pile d'un pont...et voilà...

Zarkov est perdu dans la nature, mais cette arrivée spectaculaire devrait servir les pjs: beaucoup de gens sont au courant de l'incident, et Zarkov est déjà repéré par bien des petits futés prêts à vendre l'info... Encore faut il que les mégas les trouvent, et sachent négocier fermement. Mais en quelques heures ils peuvent apprendre:

- l'inconnu (Zarkov) a filé vers Sépia, une ville-franche ou la plupart des lois ne s'appliquent pas

- Sépia est un peu en marge de l'univers: en théorie il ne s'y passe rien de répréhensible, en réalité c'est un paradis fiscal plaque tournante de tous les trafics
- l'inconnu a retiré une forte somme en liquide dans une certaine banque de la ville

A la Banque Lagruuj, on ne les renseigne pas...Mais les mégas sont désormais connus sur la place, et ils peuvent, obtenir quelques renseignements supplémentaires, grâce à la foule hantant le parvis de la banque « j'ai un cousin dont le beau frère connaît l'épicier du nettoyeur de carreaux de la salle des coffres...je peux me renseigner ».

- l'argent dont dispose Zarkov lui a été déposé par l'Eglise de Science et de Logique, qui n'est pas sensée être présente sur cette planète
- La Banque Lagruuj n'a que deux agences connues: celle ci et celle de Sépia. On ignore d'ou elle tire son immense fortune.
- L'église de Science et de Logique est en extension rapide ces temps ci, faisant de nombreux adeptes. Elle est soupçonnés de pratiques sectaires: lavages de cerveau, endoctrinement, etc...

## Scène 5 Over The Edge 2

Les pjs vont vite vouloir en comprendre plus:

- Vlôm: ses papiers permettent d'en apprendre plus: citoyen jouissant de la double nationalité Ecosaise-monégasque, réside à Planken, au Lichtenstein. Occupe un poste de « Directeur opérationnel Cible Clientèle » au sein du « Eigg Heritage Trust »
- en fouillant vraiment bien dans le passé de Vlôm, les pjs peuvent découvrir que c'est un homme qui voyage beaucoup, dans le monde entier, passe souvent à Planken, mais toujours pour de courtes durées. Au cours des quinze dernières années a rencontré une vingtaine de personnes toutes décédées de façon brutale peu après, néanmoins jamais impliqué directement dans ces décès qui ont des causes très diverses: depuis la chute malencontreuse jusqu'à l'assassinat, an passant par la mort au combat pour des soldats etc.

sur l'Eigg Heritage Trust

- Société possédée collectivement par la soixantaine d'habitants de l'île d'Eigg, en Ecosse, qui a pour but de gérer les ressources de l'île de réaliser des petites infrastructures comme le ponton du port de pêche.
- Curieusement, le Trust est immatriculé au Lichtenstein, son siège social étant basé à Planken
- Le Conseil d'Administration se réunit à Castle Tioram, toujours en écosse.
- Cette société jouit d'un train de vie élevé, sans rapport avec les ressources supposées d'un îlot pelé au large de l'Ecosse, où ne pousse que de

- la lande et des moutons...
- Ses comptes sont tenus soigneusement secrets.

Les pjs feront peut être un détour par Planken, mais de toute façon seront vite tentés de se rendre à Castle Tioram.

**Planken:** Petit village tyrolien au sommet de ses montagnes, typiquement lichtensteinois. On se croirait dans un opérette.

Mais la nuit, des camions blindés, parfois des ambulances, ou des limousines noires traversent le village et s'en vont à travers une piste poussiéreuse vers une grange d'alpage occupé par un paisible berger. La piste y finit en cul de sac.

La nuit, il arrive que des grandes traînées de lumière soient observées au dessus du village.

Les gens de Planken sont très gentils, très discrets. Ils n'ont jamais rien vu ni entendu sur aucun sujet et n'aiment pas les étrangers qui viennent fouiner chez eux.

Le paisible Berger bénéficie d'un arsenal caché un peu partout dans et autour de la bergerie: uzis, grenades, bazookas, fusils à lunette... etc. Ses chiens (de la race Komondor

([http://www.komondor.be/caractere\\_095.htm](http://www.komondor.be/caractere_095.htm)) sont dressés au combat, et ses béliers sont également dressés à l'attaque et au piétinement.

En effet, le paisible berger n'aime pas du tout que l'on découvre que son bout de montagne est monté sur des vérins géant, qui le font basculer et révéler un complexe de laboratoires ultramodernes, abritant une deux-centaine de personnes.

**Castle Tioram:** un château du bout du monde sur une presqu'île écossaise battue par les vents... les pjs passent par Inverness, et longent le Loch-Ness sous une pluie battante. L'endroit idéal pour une embuscade tendue par des moines-tueurs...

Les moines capturés ne parlent pas, et préfèrent avaler leur capsule de cyanure en lançant rageusement un « Les exorcistes du rêve ne craignent personne, ni la mort, ah ah ah ah ! » Ils portent tous un bijou orné d'une curieuse croix avec deux branches supplémentaires, faisant comme un trait de lumière en jaillissant, et entourée des chiffres 0 et 1.

A Castle Tioram, les pjs sont accueillis chaleureusement par le conseil d'administration du Trust dont les membres ont l'air tout droit sorti d'un film de gangsters new-yorkais.

C'est le moment des explications

## Scène 7 Whog Shrog II

Le pays vert où ont atterri les WS n'est plus qu'un souvenir. Ils pataugent désormais dans une boue

faite de terre, de sang, de fluides aliens divers et de débris d'armure et de carapace.

Les combats continuent, au loin on entend le bruit du pilonnage nucléaire. C'est le moment des corps à corps, que les pjs vont devoir gérer au mieux, malgré des munitions qui viennent à manquer. Les alienoïds sont réellement puissants (en même temps un WS a la puissance de feu d'un porte avion) et chaque instant est consacré à la survie... Il n'est (toujours pas) l'heure de se poser des questions.

Peut être les pjs souhaiteront ils se mettre à l'abri: la cité qu'ils avaient aperçu lors de leur parachutage est toute proche, ce ne sont plus que des ruines fumantes parsemées de cadavres: des humains, type médiévaux; oui il y avait des habitants sur cette planète.

Sinon, les galeries de mines d'où ont jailli les alienoïds sont désormais désertes, On peut y trouver des restes d'humains à demi dévorés, qui ont servis de casse-croûte aux aliens avant la bataille.

Dans tous les cas, ce n'est qu'au terme d'affrontements sanglants et d'une progression lente et hasardeuse qu'ils parviendront à leur objectif.

La confrontation avec de nombreux cadavres d'humains, d'animaux mutilés, éviscérés les amènera peut être à se poser des questions...

Il est grand temps de changer de scène...

## Scène 8 Méga III

A Sépia, l'enquête prend un tour difficile: Sépia est un port franc vraiment bizarre. On y achète et vend de tout comme ailleurs, mais ici, tout se règle discrètement, on se passe de l'argent en liquide sous le manteau, on échange des clins d'oeil entendus, et on parle à voix basse...

Le port ressemble plus à un amoncellement d'habitations temporaires installées autour d'astronefs posés un peu partout par hasard, ou circulent comme ils peuvent une armada de chariot transporteurs de containers divers... Pas de structure urbaine claire, une ambiance de Far west au bout de la galaxie, un chaos en perpétuel mouvement.

Mais les pjs devraient assez facilement s'en sortir grâce aux infos récupérées précédemment:

- la banque Lagruuj est très présente ici, selon un mode inhabituel: des « changeurs » de rue parcourent la ville au gré des atterrissages et des échanges, en proposant leurs services « à la criée ». D'autre part, il s'installent des tentes éphémères où ils organisent d'étranges marchés boursiers, ou se spéculent des produits financiers mystérieux et tout aussi éphémères.
- Il est très facile d'apprendre que l'Eglise de

Science et de Logique vient de réussir un joli coup en mettant en place un « marché spéculatif à terme » basé sur l'évolution du nombre de fidèles, qui lui a rapporté bonbon. Les responsables de l'église se réunissent actuellement dans leur vaisseau.

- une intrusion discrète dans le vaisseau permet d'épier les conversations des pontes de l'église: un homme brandissant un verre de champagne improvise un petit discours dans lequel il se félicite de la progression ultra rapide de son église, de leur enrichissement à tous (il ne précise pas spirituel ou matériel) et de l'excellence de leurs alliés. Zarkov est cité, et il est dit de lui « il a pris son colis chez Del-Riino, et se transitera tout de suite après sur Al- AM 643 »
- Une phrase très mystérieuse: Messieurs, très bientôt, nous auront entré le donjon, nous tiendrons alors l'Unique qui les contrôle tous, et notre pensée et nos idées triompheront partout, et en premier lieu, ne l'oublions pas, chez nous.
- On murmure qu'entre eux ces hommes se font appeler « les exorcistes du rêve »

## Scène 9 Over the Edge IV

L'entrevue avec le staff du Eigg Heritage Trust est sensé éclairer les pjs.

On leur explique que le Trust a pour vocation la conservation et le maintien en vie de personnes normalement cliniquement mortes, et éventuellement leur réveil, et ce depuis 1363. Maintien des corps en état, réveils des consciences, voilà leur domaine d'intervention. La technologie est issue d'une science seulement connue des habitants d'Eigg, qui ont depuis l'antiquité bâti une discrète connaissance de la survie après la mort, grâce à une méthode basée sur l'utilisation du souffre et de la tourbe.... Bien sur aujourd'hui on a fait beaucoup de progrès...

Mais voici le plus important.

Les pjs apprennent qu'ils sont les heureux bénéficiaires du procédé. On attend plus que leur mort que l'on souhaite tardive, bien sur ! (nb :c'est pourquoi, selon Vlöm, « il ne peut rien leur arriver de fâcheux »...)  
Et nous entrons dans le noeud du problème:  
« Depuis que l'entreprise existe, nous n'avons jamais contacté nos bénéficiaires avant terme. Tout au plus effectuons-nous de discrètes enquêtes pour préparer au mieux le rapatriement des corps. Nous ne faisons jamais de publicité. Nous attendons que l'on nous contacte pour demander nos services. Depuis toujours, les personnes qui nous contactent le font toujours pour des tiers... On nous a contacté pour vous... Un amis très cher sans doute...

Mais il y a un problème. Le contact, qui se fait appeler Deus a disparu. On soupçonne qu'il aie des problèmes. Or nous avons acquis la certitude qu'il existe un lien spirituel entre vous et Déus, comme entre tous nos clients, et les bénéficiaires qu'ils nous envoient. Nous pensons que vous êtes sans doute les seuls à pouvoir contacter et retrouver Déus. N'oubliez pas que, s'il vous arrivait malheur, il est prêt à payer 750 000 dollars par an pour votre maintien en vie et votre restauration, pendant les 750 prochaines années !! C'est un beau cadeau, vous devriez faire un petit geste pour lui...

Qui est ce Déus, et qu'est ce qui a pu lui arriver ?  
« nous l'ignorons, comme nous ignorons encore son identité exacte. »

Qui sont ses ennemis

« nous l'ignorons »

Qui sont vos ennemis ?

« Nous subissons depuis quelques temps un important espionnage industriel avec vol de technologie à la clef... L'enquête nous a poussé à nous intéresser à l'Eglise de Science et de Logique, dont le siège est à Lake geneva, wisconsin. Mais rien n'indique que les deux affaires soient liées ! »

Les pjs peuvent

- visiter l'île, et notamment les installations archaïques de conservation des corps, qui ne sont plus qu'une sorte de musée occulte, dans une caverne au centre de l'île.
- demander à visiter le centre de Planken, ce qui leur sera accordé mais avec réticences.
- faire les malins et commencer à relier les infos qu'ils ont en provenance de l'univers MEGA. Bien qu'il soit théoriquement impossible que leurs persos fasse le rapprochement, autorisez les joueurs à mêler toutes les infos, la suite du scénario leur donnera raison.
  - L'église de Science et de Logique est assez récente, prend rapidement de l'importance. Les médaillons qu'ils ont pu récupérer en sont le symbole.
  - La banque Lagruuj est une discrète institution judicieusement installée aux îles Caïman.
  - les principaux membres de l'EDSEDL de Lake geneva se font appeler « les exorcistes du rêve »

Les joueurs peuvent se triturer le cerveau un moment et on passe à autre chose.

## Scène 10 Whog Shrog III

Tout à coup il y a une grande lumière jaune, puis blanche, puis un grand bruit sourd...puis plus rien. Les pjs sont aveuglés quelques instants. Tout est désormais silencieux. Au loin le cadavre du dernier alienoïd est secoué de spasmes nerveux...  
Un voix rocailleuse retentit dans les casques des

WS:

« Whog shrogs, vous êtes victorieux. L'ennemi est anéanti, notre victoire est totale. Les pertes sont lourdes mais le sacrifice de nos héros n'aura pas été vain: la victoire, et la destruction définitive de cette planète sont à notre portée. Les dégâts sont déjà immenses et les victimes innombrables: vous pouvez être fiers de vous ! Mais il reste un travail: A 500 km au sud se trouve un arbre géant, entre les racines duquel se trouve Chauldron, la base de données renfermant toutes les connaissances de ce monde mort. Elle est gardée par un vieillard aveugle mais peut être puissant. Emparez vous de cette base de données, et la mission sera terminée ! »

Ce dernier travail, aucune importance si les pjs l'exécutent ou non. Le propos est plutôt qu'ils se posent quelques questions... Pour les y aider, un tout petit chaton, aux grands yeux interrogatifs, au pelage lustré et aux miaulements plaintifs a miraculeusement échappé aux massacres et se réfugie dans les bras des Whogs Shrogs. Ceux ci le piétineront-ils sauvagement comme l'exige la tradition ?

L'objectif du MJ doit être de pousser les JOUEURS à se poser des questions, et petit à petit, arriver à l'idée qu'ils pourraient « ôter leur casque pour ressentir un peu l'air frais », ou se détendre, ou cueillir une fleur... pour les y aider, faites leur petit à petit prendre conscience qu'ils n'ont pas le droit de retirer leur armure, que c'est, selon la loi du Boucher de l'Univers un crime de haute trahison passible d'exécution immédiate... Il y en aura bien un qui fera le geste....

Stupeur: sous les casques des Whog Shrog, il y a... Les joueurs !!! Oui, oui, ceux de la table de jeu. Si vous avez à votre table un joueur nommé Jérôme avec un tee-shirt Iron Maiden maculé de taches de pizza, ce Jérôme, avec son tee-shirt apparaît aussi, en tant que pj, comme Whog-Shrog ayant retiré son casque... Autrement dit: les JOUEURS vont être amené à s'interpréter eux même. le MJ peut aussi décider d' intervenir les joueurs pour plus de fun: chaque JOUEUR interprète son voisin de gauche...

### Scène 11 méga IV

Désormais tout peut aller très vite

- Del-Riino est un trafiquant de drogue qui n'a aucune difficulté à admettre qu'il a vendu une forte quantité du Junâtre à Zarkov. Le Junâtre est un puissant psychotrope qui mêle torpeur et hallucinations, et rend très influençable.
- Al- AM 643 sonne typiquement comme une destination de transit méga... il y a plus qu'à...

### Scène 12 Over the Edge V

- Ile Eigg Trust (et donc les pjs) peut contacter Isaïe Saint-Ange, le contact de Deus avec le Trust. Celui ci fait part de la disparition de son patron, et peut les mener à la demeure de ce dernier, un simple château médiéval de 75 chambres, nid d'aigle situé au sommet d'un pic, non loin de la ville de Klos, en Albanie... (Accessible en hélicoptère avec un sauf-conduit du président albanais.)
- L'Eglise de Science et de Logique est implantée un peu partout, mais a sa principale centre décisionnel à Lake Geneva, Wisconsin. Les pjs peuvent facilement s'y rendre et découvrir que le Centre Liturgique Scientifique et Logique est un immense hybride de cathédrale néo gothique, édifice néoatzeque et centre de recherche ultramoderne.

### Scène 13 Whog Shrog IV

Et voilà... les pjs ont retiré leur casque et sont devenus les joueurs. La combinaison ultra-techno qui faisait d'eux des machines à tuer a cessé son influence néfaste: ils reprennent conscience, leur âme se reconstruit peu à peu... Et c'est une impression de vertige, une chute sans fin, tout se brouille, tout tourbillonne.... Les joueurs ont l'impression de faire un très très long voyage onirique et psychédélique. Ils ont la sensation de voyager hors de leur corps, purs esprits se rendant en un lieu très précis, inévitable. Ils ont la sensation d'entrer dans un corps, de le faire renaître à la vie, à la conscience...

## Chapitre 3 L'Abyme de l'Echiquier

Ce chapitre se joue avec des persos pour Over The Edge, Mega et **Trauma, Trauma correspondant à la réalité des joueurs**

Les JOUEURS jouent désormais les joueurs plongés dans la réalité triviale de notre monde moderne. Ils vaquent à leurs occupations habituelles et ont tout à coup une idée saugrenue:

« tiens, je ferais bien une partie de jeu de rôle ! »

Pourtant, il y a longtemps qu'ils n'ont pas joué. ils ont même suivi une thérapie anti-jdr, pour les débarrasser de ce vice addictif, et ils croyaient y être parvenus.

un retour en arrière s'impose: le jdr était une passion si dévorante que la vie devenait impossible: baisse des résultats scolaires, performances au travail en baisse, avertissements répétés des professeurs, employeurs, parents... et impossibilité de construire une vie affective cohérente: tout cela a poussé les joueurs à trouver une solution... Et c'est la bande dessinée « Dark Dungeons », découvert sur internet, qui les a convaincu.

Ensuite, la prise de contact avec le Père Rony, de l'Eglise de Science et de Logique, le traitement aux « herbes du mont Carmel », la mise en place d'un accompagnement spirituel approfondi, le voyage au Centre Liturgique Scientifique et Logique de Pasadena qui les a endetté pour dix ans... tout ça pour en arriver là...

En fait, les joueurs ont l'impression de se réveiller, sans savoir pourquoi.

Ils savent que toute envie coupable (sexe, drogue, argent, jdr) peut et doit être combattue par une séance d'auto-critique dans un groupe de parole de l'église, mais ils n'en ont pas envie...

Ils prennent également conscience que le monde à bien changé depuis l'époque bénie où ils faisaient du jdr: le religieux est partout, on voit le retour de la messe en latin, jusqu'au président d'une république anciennement laïque qui truffe ses discours de références chrétiennes... Dans ce concert de religiosité, l'Eglise de Science et de Logique occupe une place de choix. Depuis qu'un haut fonctionnaire a déclaré « Si L'EdSedL était une secte, ça se saurait !!! »; l'église a pignon sur rue, entre dans les écoles, et compte plusieurs ministres parmi ses membres...

Tous les anciens camarades de jdr des joueurs ont raccroché, et ont désormais une vie normalisée par l'église. les joueurs se retrouveront inmanquablement.

Ils ont confié leurs feuilles de perso au Père Rony, mais se souviennent très bien de deux d'entre eux: le perso de Méga, et celui d'Over The Edge. Le souvenir de la partie de Whog shrog est troublant: ils ont le souvenir très précis de cette partie, tout en sachant pertinemment n'avoir jamais joué à ce jeu !!!

Une p'tite partie d'Over The Edge... pourquoi pas...

Les joueurs se retrouvent autour d'une table, et...

Pour les JOUEURS la partie d'Over The Edge continue... en théorie, cela devrait suffire pour faire comprendre aux JOUEURS qu'ils ont une possibilité d'action dans 3 univers à la fois: celui où ils s'incarnent eux même (Trauma), celui d'Over the Edge, et celui de Méga. MJ est invité à jouer mj qui se souvient de Deus ! *C'était son perso, qui*

*avait de l'influence, lui, et qui avait réussi à manigancer pour que les perso des joueurs soient pris en charge par une société qui puisse les maintenir en vie et les ressusciter en cas de problème, « pour pouvoir finir la campagne » (autrement dit: Deus est en fait « Le-perso-du-Mj-super-costaud-qui-aiguille-les-pjs-quand-il-faut », et que normalement tout le groupe de pjs déteste. ) Et si les joueurs s'enquièrent de savoir pourquoi Deus est si riche, le mj, déclare avec la mauvaise foi sans limite des mjs: « j'ai eu beaucoup de chances aux dés quand j'ai fait le perso ». Ceci résout la plupart des questions de l'univers OTE, mais pas tout « j'ai l'impression que quelqu'un joue mon perso » déclare le mj.*

Maintenant tout le monde devrait comprendre que dans ces trois mondes l'EDSEDL a une influence un peu trop démesurée...

A partir de là, il est difficile de faire un descriptif précis de ce qui arrive... Les JOUEURS ont un champ d'action énorme, selon qu'ils incarnent joueurs ou persos... Et ils ont encore beaucoup à découvrir, dans chacun des différents mondes.

## *Monde d'Over the Edge*

- tout le chapitre 1 (une histoire du jeu de rôle) de ce scénario peut être appris par infiltration, espionnage et écoutes discrètes des membres (en fait des Masques) de l'Eglise qui se trouvent dans ce monde.... sauf ce qui concerne la zone 51 qui n'a pas de rôle dans ce monde là. Dans le monde d'Over the Edge, la suprématie de l'EDSEDL semble sortie de nulle part. mais ses plans pour le futur sont plus faciles à percer.
- Dans le Centre Liturgique de Science et de Logique géant de Lake Geneva, on trouve facilement des documents qui mentionnent et explicitent l'utilisation de « la méthode du Dr Chestel », utilisée pour parcourir les intracos de particuliers, dans la réalité comme dans le monde d'OTE.
- Tous les Exorcistes du Rêve s'accordent à dire que leur domination sera totale lorsqu'ils contrôleront « Le Temple », aussi appelé « le Donjon ».
- Les pjs peuvent apprendre que ce « temple » ou ce « donjon » est un monde de jdr, via la Banque Lagruuj, qui possède dans ses bureaux de vastes dossiers décrivant comment ils comptent investir ce monde: on y trouve des descriptions des richesses supposées de ce monde, qui sont classées selon un code alphabétique, les richesses « H » étant visiblement les plus intéressantes (ceci est une allusion à un point de règle d'ADD qui sera parlant pour tout donjonneur)

- Deus est détenu par l'EDSEDL dans le monde Over the Edge, qui l'utilise comme pont pour rallier différents mondes de jdr, via la méthode du Dr Chestel.
- Dans le Centre Liturgique Scientifique et Logique, un corps a été amené. il bénéficie de sécurité et de soins renforcés.
- Si les pjs pénètrent et parviennent jusqu'à ce corps, il découvrent que ce n'est autre qu Gary Gygax, plongé dans un coma profond.
- Ce dernier a été transité par Zarkov dans le monde d'OTE. Gary Gygax devient ainsi le premier humain de la réalité à avoir jamais pénétré les mondes de JDR.
- Tous les efforts des membres de l'église présents dans ce monde (via des Masques bien sur) sont tournés vers cet homme et son intracos qu'il cherche à pénétrer ! Toutes les autres activités sont suspendues. 18 personnes sont en permanence branchées sur l'intracos de Gary Gygax (soit trois groupes d'aventuriers, voir plus loin)

### *Dans le monde MEGA*

- La zone de transit AL-M 643 mène directement dans le monde de Over the Edge, ou Zarkov fournit beaucoup de jûnatre. Suivre sa piste permet de remonter vers le CLSL de Lake Geneva, et, si besoin est de faire le lien entre Zarkov et l'Eglise.
- Le point de transit AL-M 643 est contrôlée par un « indépendant »: une personnalité qui connaît l'existence des Mégas, mais n'est pas lié à Norjane. il s'agit d'un aéroport dont l'étrange architecture est faite pour perdre les visiteurs, mais favoriser l'accueil d'éventuels mégas. Le propriétaire des lieux s'appelle Jean-Christophe d'Aubaine et tient farouchement à sa neutralité à tout point de vue, mais peut fournir l'information suivante:
- Zarkov n'est plus dans ce monde là: il est parti « fournir » dans une zone de transit nommée « alpha 51 »
- si les pjs méga se transitent sur alpha 51, ils apparaissent... dans la zone 51 du Nevada, dans la réalité. Ils forment le deuxième groupe de créatures des mondes du rêve à s'être matérialisées dans la réalité. Ils sont pris en charge par le l'Amiral Ingwie Ophüls, successeur de Jethro Eisenstein, également membre de l'EDSEDL. Ils sont traité avec les meilleurs égards par l'armée US, mais les mégas doivent jouer serré, leur but étant de contrecarrer l'Eglise. Leur statut leur permet néanmoins de bénéficier d'un très fort crédit auprès des Grands de ce monde. Il leur suffit de bouger le petit doigt pour être reçus dans le Bureau Ovale par exemple !

### *Dans la réalité (Trauma)*

- Contrairement au monde d'OTE, le Centre Liturgique Scientifique et Logique de la réalité se trouve à Pasadena, en Californie. On y trouve une immense archive de feuilles de personnages récupérées auprès de tous les rôlistes repentis, qui sert de base de donnée aux Exorcistes du Rêve.
- La thérapie subie par les joueurs est décrite sur internet, et décriée par de nombreux psychiatre, dénoncée comme équivalent à un lavage de cerveau. Mais ces dénonciations sont efficacement combattues par l'Eglise.
- Le Jûnatre est une drogue peu connue, employée exclusivement par l'EDSEDL. Elle a failli perdre plusieurs procès à cause de l'usage de cette drogue, qui auraient pu lui porter un coup fatal, mais il y a toujours eu absence de preuves. Le Jûnatre est toujours associé à un nom « Dr Chestel », un psychiatre connu pour avoir beaucoup fréquenté l'Eglise dans les années 90.
- Accéder au Centre Liturgique de Science et de Logique est certes difficile, mais on peut tout y apprendre sur les usages possibles de la Méthode du Dr chestel.
- Les joueurs s'intéresseront ils au fait que l'EDSEDL possède les hôpitaux de Lake Geneva, ou le célèbre Gary Gygax a été récemment admis ?
- Et au fait que son corps, bien qu'y reposant toujours a disparu ?
- Et au fait que le certificat de décès est un faux ?
- Et au fait que l'on a cru entrevoir un homme répondant à la description de Zarkov non loin de l'hôpital ?
- une visite convaincante chez la veuve du maître permettra de mettre la main sur un carnet de note de Gary, écrit tardivement, ou il note ses inquiétudes et ses certitudes. L'une d'elle est troublante: il a acquis la certitude qu'un élément de l'univers de Donjons et Dragons, un Artefact décrit dans la première édition du guide a bel et bien un pouvoir sur la réalité. Une idée fixe qui le terrorise. Sa femme met cette idée sur le compte de la maladie qui l'accablait.
- « One Ring To Rule them One » Il existe un monde de jdr qui échappe à l'Eglise. C'est « le premier et le plus important de tous »: pas besoin d'être très malin pour comprendre qu'il s'agit du monde de Donjon et Dragons. Toutes les personnalités de l'EDSEDL ne parlent plus que de cela, comme le parachèvement de l'oeuvre des exorcistes du rêve, et la clef de la domination totale par l'EDSEDL !

A la fin de cette enquête, les joueurs devraient acquérir la conviction que la clef du mystère se

cache dans l'intracos de Gary Gygax... Seuls leurs persos du monde d'OTE pourront y parvenir, après avoir réussi à se rendre au chevet du maître.

### *Forces en présence:*

Les pjs/joueurs ont en face d'eux un adversaire puissant et organisé, qui va chercher à les mettre hors d'état de nuire dès qu'ils seront repéré. Les JOUEURS vont devoir agir subtilement mais ils ont un certain nombre d'avantages:

#### **L'EDSEDL**

- possède un réseau de 500 000 fidèles dans la réalité, sur qui ils peuvent compter pour des opérations simples: espionnage, intimidation, recherche de fonds, prosélytisme, etc...
- pour des opérations plus musclées, peuvent compter sur une (petite) partie de l'armée US, ainsi que sur les membres d'une milice privée qu'elle contrôle
- elle possède des moyens illimités grâce à la banque Lagruuj
- A de nombreuses entrées dans les médias
- A, en permanence 1500 Exorcistes du rêve branchés sur des rôlistes dans son Centre de Pasadena, qui agissent dans les différents monde du rêve.
- Sur OTE: les exorcistes du rêve contrôlent une EDSEDL qui est devenue une méga corpo très puissante. 750 exorcistes sont branchés sur les intracos de personnages de ce monde, et naviguent donc dans d'autre mondes... Mais les exorcistes du rêve ne sont pas les seuls à travailler pour l'Eglise sur OTE: la plupart des intervenants sont directement issus du monde d'OTE.
- Sur OTE, la majorité de l'armée US est acquise à l'EDSEDL
- L'église bénéficie d'une milice d'exorcistes du rêve, sous la forme de moine tueurs, qui n'ont rien à perdre puisque ce sont des Masques, et qui n'hésitent donc pas à agir de façon très audacieuse.

#### **Les joueurs/persos**

- les personnages de Over the Edge et Mega peuvent allègrement mourir, il sont joués par les joueurs, qui peuvent en tirer d'autre à l'infini ! Seuls les joueurs doivent rester en vie... Et si les personnalités changent, impossible pour l'EDSEDL de repérer l'ennemi. il est possible qu'un joueur décide de jouer un exorciste du rêve par exemple. Interdiction de suicider son perso, par contre (il faut quand même une éthique !)
- dans la réalité, l'armée est au service du jdr ! Et la CIA aussi (après tout c'est elle qui est à l'origine de DD3) Un soutien non négligeable, mais qui n'est pas facile à mettre en oeuvre.

- Le Docteur Chestel s'est éloigné de l'EDSEDL et a pris la tête d'un réseau de lutte contre l'influence de la secte. il est menacé donc prudent, mais les joueurs peuvent obtenir son soutien s'ils lui apparaissent bien informés...

## **Chapitre Ultime: Le Temple du Mal Élémentaire**

Eh voilà. Les persos ont surmonté l'adversité, et réussi à pénétrer l'esprit de Gygax, et se baladent désormais dans son intracos...

C'est le moment de sortir le module **T1-4 Le Temple du Mal Élémentaire**, des bonnes vieilles feuilles de persos ADD, et hardi petit !! Porte, monstre, trésor... voilà à quoi ressemble l'intracos du maître...

en théorie, comme il s'agit de l'exploration de l'intracos d'un patient, il faudrait utiliser les règles de La Méthode du Dr Chestel. Mais comme il s'agit d'ADD, autant directement utiliser ADD, et fournir aux JOUEURS des personnages de ce jeu.

Mais attention, Le Temple Du Mal Élémentaire, module mythique de Donjons et Dragons est unique dans son exès: des centaines de pièces à visiter, des milliers de monstres à buter, des dizaines de niveaux, des centaines de milliers de point d'expérience...

A ce stade, le MJ peut offrir aux JOUEURS un petit donjon à l'ancienne, pendant une séance de jeu au plus... Et puis, enfin, la rencontre avec le maître...

Depuis son refuge au coeur du Temple du Mal élémentaire, il repousse un à un les assauts des exorcistes du rêve.

Sa stratégie est toujours la même: quand des aventuriers entrent dans le donjon, ils sont petit à petit épuisés par les monstres normaux, ils se perdent dans les couloirs, et au moment le plus adapté, Gary apparaît, sous la forme de son magicien mythique Mordenkainen !

Et en général une seule « sphère prismatique » (sort très haut niveau d'ADD) règle le problème.

(les puristes possédant réellement le module pourront utiliser Zuggtmoy, le maître du Temple.)

Pour les Masques des persos des joueurs, c'est pareil !!! il vont donc devoir négocier, et très vite !!!

Admettons que Gary se confie aux joueurs...

Dans l'Intracos de Gary, qui est aussi le monde de Donjon et dragons, une porte ouvre sur tous les autres mondes, et un artefact permet de les modeler à sa guise. Gary s'est toujours demandé pourquoi il s'était senti obligé de créer un artefact si puissant qu'aucune campagne, aucun donjon ne pourrait jamais le contenir ? Maintenant il sait !

Et c'est bien le bâton d'Orcus dont veut s'emparer l'EDSEDL !

La seule solution: Gary est très malade... Il est condamné... mais ici, grâce aux technologies volées à l'Eigg Trust, il peut survivre indéfiniment, et viendra forcément un jour où Mordenkainen aura épuisé tous ses sortis, où les exorcistes du rêve s'empareront du Bâton. Et tout sera perdu... Il reste une solution... Extraire le corps de Gary du CLSL et le ramener dans la réalité, ou il pourra s'éteindre en paix, protégeant à jamais le monde de Donjons et Dragons...

Pour cela il faudra une action concertée des joueurs, des persos OTE et des mégas (coup de chance ,ils sont joués par les mêmes personnes !)

## Epilogue.

Les joueurs ont réussi.

Le corps du créateur de Donjons et dragons est ramené dans la réalité grâce aux mégas. Ceux ci ont probablement réussi à avertir le Pentagone et le Présidents des Etats Unis sur la menace que faisait peser ce complot sur le Monde Libre. La plupart des instigateurs de la conspiration sont jetés en prison et l'Eglise de Science et de Logique n'est plus qu'un souvenir... Un peu partout des tables de jeu de rôle fleurissent... Dans un cimetière de Lake geneva, Wisconsin une cérémonie à lieu.

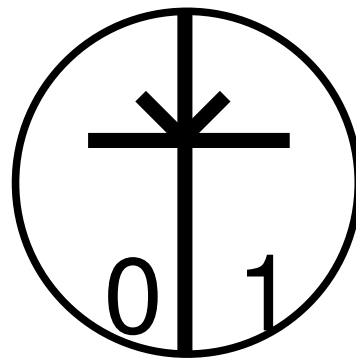
Gary Gyax, entouré de ses proches et des joueurs est porté en terre. Un drapeau américain recouvre le cercueil, les plus hauts gradés du pays, ainsi que tous les dignitaires du gouvernements et les représentants de 18 pays sont au garde-à-vous... Le Président des Etats-Unis lit un vibrant discours d'hommage dont la conclusion est:

**« ...and we will never forget that the work of every roleplayer is such a sacrifice, which is the Price Of Freedom for all the Humanity !**

**thank you Gary... »**

## Annexes

### Le symbole de l'Eglise de Science et de Logique



### Nature et sens des passages entre les mondes

