

# AZZAZËT

FRAGMENTS ANTIQUES 4





# AZZAZET, LE DIEU D'ARGILE

Les joueurs doivent mener une sombre enquête. Il leur faudra affronter les puissances des ténèbres antiques pour élucider les mystères d'une villa patricienne en proie aux manifestations les plus irrationnelles. Malédiction ou complot ? Difficile de faire la part des choses dans un monde imprégné de superstition, où mille petits dieux épient les humains à toute heure du jour et de la nuit, ne leur laissant aucune intimité...



## SYNOPSIS

Les joueurs sont engagés pour enquêter sur les étranges événements qui surviennent dans une villa, éloignée dans la campagne. Les habitants de cette villa entendent des bruits et murmures durant la nuit, assistent à des phénomènes inexplicables et la villa elle-même semble se détruire peu à peu.

## TOUTE L'HISTOIRE PREMIER CHAPITRE : L'ENQUÊTE COMMENCE

Malgré les informations présentes ci-après, cette aventure peut se dérouler dans n'importe quelle province romaine. Il est très aisé de modifier l'emplacement de la villa, ainsi que les identités et les origines des différents protagonistes.

**Silvius Marcus Antonius**, haut fonctionnaire préposé aux distributions frumentaires gratuites, fixe un rendez-vous secret et discret à un joueur dans les toilettes publiques de la vie Canicula. Celui-ci choisit ce lieu pour s'assurer qu'il n'a pas été suivi.

A l'intérieur des toilettes publiques, douze trous sont percés dans un large banc en fer à cheval, assez proches les uns des autres pour que les usagers puissent discuter entre eux. Dans le fond de la pièce, des joueurs de flûte font leur possible pour masquer les bruits incommodants des flatulences et autres sons disgracieux. Une petite fontaine glougloute. Dedans, un bâton muni d'une éponge y est suspendu pour se nettoyer avant de quitter l'endroit.

Des gens de confiance lui ont conseillé de s'adresser au groupe de joueur, ou alors il connaît vaguement les exploits de l'un d'entre eux. Il a besoin de l'aide de mercenaires habiles qui n'ont pas peur du mystère et du numineux pour secourir une de ses nièces, **Livia Andronica**, une jeune femme qui lui est

chère. La domus , maison des riches Romains, de cette dernière est devenue le théâtre d'événements étranges, terrifiants. Sa nièce n'est pas loin de la croire hantée par des lémures. Son époux, **Titus Bruto**, un butor, elle ne peut compter sur lui pour tirer les choses au clair. De plus, les augures se sont annoncées très mauvaises, il est établi qu'un grand malheur va s'abattre sur cette domus et ses occupants.

Silvius Marcus Antonius a lui-même été sur place, il a constaté que la maison s'anime, s'emplit de craquements, que les fissures ne cessent de proliférer, comme si quelque chose allait bientôt sortir des murs. Il est prêt à rétribuer grassement les joueurs, mais ces derniers doivent rester très discrets, envers les étrangers à cette domus mais également envers le mari de sa nièce, qui ne doit pas soupçonner que des mercenaires ont été engagés pour enquêter sur ces étranges phénomènes. C'est un homme très puissant, très mauvais et très dangereux. Il donne rendez-vous aux joueurs le lendemain, lors de la distribution de la sportule à son domicile pour leur en dire d'avantage et leur donner une éventuelle avance.

Le lendemain, les joueurs retrouvent Silvius Marcus Antonius alors qu'il distribue la sportule. Lorsque le tour des joueurs arrive, il les entraîne dans le jardin, près du bassin du fonctionnaire romain dans lequel s'ébattaient quelques pieuvres vivantes, apportées à grands frais de la mer. Il répond alors aux éventuelles questions des joueurs.

#### SUR TITUS BRUTO :

C'est un ancien militaire de haut rang, qui s'est jadis illustré en Germanie. C'est un être brutal qui a tenté en vain d'entreprendre une carrière politique. Sa rudesse extrême ne lui a attiré que des inimitiés et il a dû se résoudre à se retirer de la course aux honneurs. Comme tous les soldats, il est presque pauvre et toute l'immense fortune de la famille est entre les mains de sa femme.

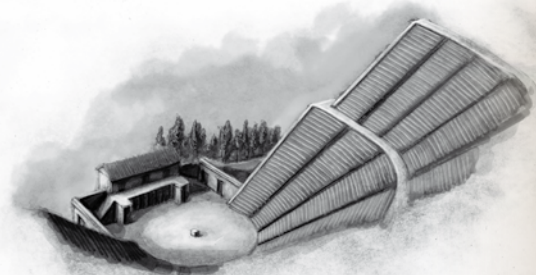
#### SUR CE QU'IL CRAINT :

Silvius Marcus Antonius a peur de Bruto, un Romain qui brutalise ses esclaves, sa femme et leur fils, et qui revendique plus qu'à son tour son droit de vie et de morts sur ces derniers. De plus, les augures ont prédit qu'une mort violente allait s'abattre sur la domus et que ses occupants seraient ruinés.

#### SUR LEUR MISSION :

Silvius a tout prévu pour que Bruto ne découvre pas la véritable mission des joueurs. Un Chaldéen, spécialiste en brontoscopie, « science » divinatoire qui établit des prédictions à partir des manifestations du tonnerre et des éclairs, a été demandé en leur demeure. Les joueurs se feront passer pour ses serviteurs. Si le Chaldéen a été mandé, c'est que la foudre frappe très souvent la demeure de Livia, sache que l'on sache pourquoi. Livia est au courant de cet arrangement. Les joueurs doivent retrouver cette dernière à l'entrée du vomitoire IV du Circus Maximus, à la fin des venationes.

Puis Silvius met brusquement fin à l'entretien, afin d'éviter d'attirer l'attention des autres quémandeurs. Silvius précise toutefois encore qu'il ne considérera la mission des joueurs accomplie que lorsque sa nièce sera hors de tout danger.





## SECOND CHAPITRE : RENCONTRE AVEC LIVIA

Les joueurs retrouvent Livia au vomitoire précité. Celle-ci est accompagnée de son fils, **Hecatorius**, un adolescent d'une quinzaine d'années. Il porte une courte dague à son côté droit. Avant toute chose, Livia et son fils attendent un laniste. Celui-ci les conduit dans une petite salle, où des esclaves achèvent de dépouiller de leur coûteux équipement des gladiateurs morts. Livia paie ensuite pour tremper son mouchoir dans le sang d'un gladiateur mort, qu'elle place ensuite sous son strotium. D'autres clients achètent des fioles de sang frais, des morceaux de foie, etc. Ensuite, Livia explique que son mari est parti à la chasse la veille, et que les joueurs auront ainsi un jour ou deux pour commencer leurs investigations avant que celui-ci n'arrive. Sur question, elle précisera que son mari est parti chasser le loup, seul et armé de sa seule hache.

## TROISIÈME CHAPITRE : ARRIVÉE SUR PLACE

De longues heures de litière sont nécessaires pour atteindre la domus reculée de Livia et Bruto. Celle-ci est majestueuse et la propriété est très grande, peuplée de majestueux ifs noirs. Une lourde porte de chêne cloutée protège la domus, sur laquelle sont pendus des phallus surdimensionnés.

Dans l'atrium, des masques mortuaires de tous les pater familias précédant sont alignés. Livia apprend aux joueurs que son mari suit encore les rites anciens, et que les dépouilles de nombreux ancêtres reposent sous les dalles de l'atrium.

Un portique à colonnades entoure l'impluvium.

Les jardins sont très vastes, parsemés de bassins d'arbres fruitiers et sur les murs adjacents des végétations en trompe l'œil sont peintes. Même si

la demeure est somptueuse, les joueurs remarquent rapidement des réseaux de fissures sur les murs, comme si l'architecture se désagrégeait. En cercle, au milieu du jardin, se trouvent une douzaine de statues en cercle. Les statues verdâtres sont juchées sur des piédestaux de marbre noir et représentent des légionnaires sanglés dans leur cuirasse, la tête coiffée du traditionnel casque à cimier romain. Mais sous l'effet d'un gauchissement du métal, les grandes anatomies majestueuses représentent à présent des cadavres en voie de putréfaction. Hecatorius explique que ces statues représentent les douze compagnons d'armes de son père, tous morts à présents, dans des campagnes diverses. Ils ont sauvé la vie de son père et mêlé leur sang au sien. Bruto vénère quotidiennement leurs manes. Il s'avère toutefois que la foudre ne cesse de s'abattre sur elles et fondent à force de subir la fureur de Jupiter. Ce qui rend fou de rage Bruto. C'est suite à ce phénomène que le Chaldéen a été convoqué.

## QUATRIÈME CHAPITRE : LE « CHALDÉEN »

Ce dernier arrive peu après les joueurs. Il se nomme Asklépios et demande immédiatement à boire du vin, avant même d'inspecter les statues.

*Asklépios est presque aveugle, à force de garder les yeux ouverts durant les orages pour en voir les éclairs, comme il l'explique rapidement aux joueurs. Ce personnage doit être joué de manière caricaturale, comme une sorte d'escroc trouillard. C'est pour quoi il tente de se faire passer aux yeux des personnages.*

*Lorsqu'il parle aux joueurs, il leur raconte des histoires terrifiantes de statues gorgées du pouvoir de la foudre qui se réveille durant la nuit pour en étrangler les habitants. Il doit sembler avoir très peur des événements qui surviennent dans cette demeure. Un peu interrogé sur son nom, il avouera ne pas être Chaldéen mais Grec et avoir prétendu*



*le contraire pour ajouter du mystère. Ensuite, Asklépios ira effectuer des rituels au milieu du cercle de statues.*



## CINQUIÈME CHAPITRE : LA PREMIÈRE NUIT SUR PLACE

Bruto ne rentre pas ce premier jour. Si les joueurs décident d'effectuer une surveillance de la demeure la nuit, ceux qui seront présents dans le jardin constateront une présence. Il identifieront ensuite le courageux Hecatorius, qui compte également découvrir la teneur des événements qui s'abattent sur les siens. Il expliquera alors avoir entendu des airs de flûtes la nuit, provenant des murs de la bâtisse. Il racontera également comment tout a commencé :

Lorsque Bruto a décidé d'agrandir sa demeure cinq ans auparavant, il a acheté un esclave grec, un architecte du nom de Kalikidès qui avait été fait prisonnier suite à une bataille navale. Ce dernier avait une très haute opinion de lui-même. D'emblée, il rejeta les plans dessinés par Bruto, ce qui augura d'un terrible affrontement. Bruto menaça alors d'emmurer vivante la femme de l'architecte, Sophia, si ce dernier ne se conformait pas strictement à ses plans. Kalikidès finit par bâtir la maison comme on le lui ordonnait. Mais une fois les travaux achevés, il déclara que celle-ci était aussi laide qu'un grenier à foin et qu'un seul un bœuf s'y accommoderait.

Bruto a alors fait emmurer Sophia et a vendu Kalikidès à des médecins férus de vivisection qui le disséquèrent vivant devant un aréopage de philosophes dissertant sur le fonctionnement des organes urinaires.

Il est primordial que les joueurs, d'une manière ou d'une autre, prennent connaissance de cette histoire. Selon Hecatorius, l'architecte aurait maudit sa famille avant de mourir. Ensuite, Hecatorius leur fera écouter les murs de la domus, dans lesquels il prétend entendre des lares. Les joueurs, se sera des sortes de grattements, semblables à ceux de rats ou l'écho lointain de ce qui pourrait être un air de flûte.



## SIXIÈME CHAPITRE : RÊVES MYSTÉRIEUX

Les deux personnages possédant le meilleur score de psychisme feront un cauchemar durant la nuit. L'un d'entre eux rêvera de deux mains qui sortent d'une large fissure du mur et qui courent jusqu'à sa couche pour l'étrangler dans son sommeil. L'autre se verra recouvert d'abeilles qui le dévorent. Ces deux rêves sont précisément décrits dans les annexes, dans un document à remettre à chacun des rêveurs [rêves n°1 et n°2].

## SEPTIÈME CHAPITRE : LE RETOUR DU MAÎTRE

Les joueurs sont réveillés par l'agitation de la demeure. Les esclaves, affolés, courent littéralement dans tous les sens. Dès qu'un joueur s'enquiert de la situation, un esclave lui apprend en balbutiant que le maître est de retour. Livia vient alors vers les joueurs et leur intime l'ordre de dissimuler leurs armes et de ne jamais regarder Bruto dans les yeux.

Arrive alors Bruto, sur son cheval. Puissant, la cinquantaine, ses mains musclées par le maniement du glaive sont énormes. Son visage sillonné de cicatrices est d'une beauté sauvage qui émeut les joueuses. Excepté le casque, il porte l'accoutrement du légionnaire en campagne : cotte de mailles, gros ceinturon, glaive. Il est d'une saleté repoussante, couvert de sang séché et deux cadavres de loups reposent en travers de la selle de sa monture. Les joueurs guerriers peuvent constater que ceux-ci ont été massacrés à la hache. Lorsqu'il en saisit une, la tête de l'animal se détache et roule à terre. Ensuite, Bruto amène ces dépouilles au centre des statues et prie. Il en fait offrande à Jupiter.

Il est très important que la scène de l'arrivée de Bruto soit impressionnante. Les joueurs doivent avoir peur de lui et penser que ce personnage sera central dans le scénario qui les occupe.

Après s'être lavé et avoir mangé, Bruto envoie



un esclave chercher les joueurs et Asklépios. Immédiatement, Bruto lorgne les joueuses et toise les joueurs. Asklépios s'agenouille devant lui et alors que le brontoscope lui narre ses explications, Bruto l'interrompt. Il veut une solution immédiate au fléau qui s'abat sur sa demeure. Il demande comment apaiser le courroux de Jupiter qui s'abat sur les statues de ses anciens camarades. Asklépios est pris de court et ne peut que balbutier. La colère de Bruto va s'accroître jusqu'à menacer l'augure de crucifixion. Si les joueurs n'interviennent pas pour trouver une solution, Asklépios proposera alors de sacrifier un esclave à la foudre, en l'entourant de lourdes chaînes et en le faisant courir lors d'un orage. Bruto apprécie beaucoup cette perspective et renvoie le Chaldéen et ses « serviteurs ». Asklépios, soulagé, confie aux joueurs qu'ils sont tranquilles jusqu'au prochain orage. A ce moment précis, le bruit du tonnerre résonne dans la demeure.

Bruto réunit alors la centaine d'esclaves en sa possession dans le jardin. Il les aligne et effectue du decimatio, c'est-à-dire qu'il en fait sortir un sur dix des rangs. Les sept esclaves ainsi sélectionnés sont couverts de chaînes, puis Bruto les fait fouetter pour qu'ils se mettent à courir dans le jardin. Le ciel s'assombrit, les éclairs zèbrent le ciel. Une terrible tempête s'abat sur la domus. Lorsque l'orage cesse et la lumière du jour revient, Bruto court d'esclaves en esclaves afin de constater le résultat de ses propres yeux. On ne trouve que six esclaves haletant et agenouillés, cherchant à reprendre leur souffle. Aucun n'a été frappé par la foudre. Le septième a tout simplement disparu.

Bruto harangue alors un joueur et lui demande des explications. Si le joueur réussit à faire croire à Bruto que le sacrifice a été efficace, le maître décide de fêter cela en offrant du vin à toute la maisonnée, esclaves compris. Dans le cas contraire, Asklépios insiste pour que le vin coule à flot en hommage à Jupiter le soir même. Quoiqu'il arrive, tout le monde boit plus que de raison le soir même.

## HUITIÈME CHAPITRE : SOMBRE RÉVEIL

---

Les joueurs se sont endormis après avoir bu du mauvais vin. Ils ont eu un sommeil lourd et pénible, souffrent de mal de crâne. Les personnages ayant l'habitude de boire s'étonnent d'avoir aussi mal supporté la boisson de la veille. Ce matin, ils sont réveillés par les hurlements des serviteurs. Les cris proviennent de la chambre à coucher de Bruto, devant laquelle des esclaves s'arrachent les cheveux en criant. L'une des douze statues de bronze repose en travers du lit du maître, écrasant Bruto de tout son poids. Les pieds de la statue sont maculés de boue, comme si, une fois descendue de son piédestal, elle avait clopiné jusque-là par ses propres moyens. Sa main levée en salut olympien semble avoir frappé Bruto au visage.

Un joueur possédant des connaissances médicales constatera que la nuque du légionnaire a été brisée. Livia et son fils arrivent rapidement sur les lieux et la veuve s'écroule sans connaissance. Le Chaldéen expliquera que la statue portait la colère de Jupiter et qu'elle a giflé Bruto d'une telle force qu'elle la tué, comme il l'a prédit. Une fois réveillée, Livia abondera dans le sens d'Asklépios.

Il est rapidement décidé que la nouvelle de la mort de Bruto sera différée, tant que la raison de celle-ci ne sera pas établie.

Le lendemain, une sobre crémation aura lieu. Le Chaldéen se charge du rituel. Hecatorius reçoit de ce dernier un couteau avec lequel il tranche un doigt de son père et l'inhume. Le reste de la dépouille est brûlé sans autre cérémonie, aspergé de mola salsa. Aucune pleureuse n'est convoquée. Ensuite,

Livia et son fils recherchant dans les cendres les os de Bruto pour les émietter, comme le veut la tradition. Le masque funéraire, effectué la veille par le Chaldéen, est ajouté aux autres.



## NEUVIÈME CHAPITRE : LE DIEU D'ARGILE

---

Le lendemain, Asklépios explique qu'il a trouvé une autre solution permettant de se mettre à l'abri du courroux de Jupiter et des lares qui semblent vivre dans les murs de la demeure : faire venir une divinité orientale dans la demeure. Un dieu importé de lointaines terres, au nom étrange mais aux pouvoirs intacts et mystérieux.

Les personnages connaissent quelques-uns de ces dieux différents auxquels ils sont habitués : un certain Baphomet, une idole hideuse ou encore Pazuzu, un démon ailé jadis adoré à Babylone.

L'idée du Chaldéen est donc de mettre la main sur la statue sacrée d'une divinité orientale et de la placer dans la domus pour la vénérer. Livia, superstitieuse, est immédiatement convaincue. Hecatorius, par goût de l'aventure, est lui aussi très enthousiaste.





Asklépios décrit alors la divinité en question, soit Azzazêt, un dieu venant de Mésopotamie, petit mais puissant, habitué justement à combattre les démons domestiques de l'au-delà. Le Chaldéen assure que dès que son effigie sera installée et vénérée comme il convient, tout danger sera écarté. Cette statue creuse et constituée d'argile, fait l'objet d'un culte jaloux, dans un temple reculé où des prêtres orientaux veillent sur lui. Interrogé sur l'existence inconnue de cette divinité, Asklépios expliquera que ses fidèles font tout pour garder son existence secrète, opposés au prosélytisme. Un personnage très cultivé ou prêtre pourrait avoir entendu parler de ce culte par le passé.

## DIXIÈME CHAPITRE : LE SANCTUAIRE D'AZZAZÊT

Un voyage de plusieurs jours dans la campagne sauvage est nécessaire pour atteindre le temple. Les joueurs atteignent une étrange contrée, où les fleurs poussent en abondance et d'innombrables abeilles vont et viennent en bourdonnant. Ces abeilles sont énormes et Asklépios explique qu'elles sont capables de tuer un cheval et de poursuivre celui qui les agresse pendant des heures. Il raconte également que des ces nombreuses abeilles grosses comme le pouce fournissent du

miel divin qui constitue l'offrande que les prêtres fidèles versent chaque jour dans la bouche de la statue divine. Et qu'elles protègent leur dieu en tuant tous ceux qui ont des pensées agressives à son encontre.

Le bourdonnement incessant des abeilles et l'odeur envahissante des fleurs fatiguent les personnages.

Les joueurs vont atteindre un minuscule village, où les quelques habitants sont tous morts, leurs cadavres atrocement boursoufflés. Ils ont volé du miel sacré dans les ruches proches du temple et les abeilles tueuses sont venues leur faire payer le fruit de leur rapine.

Lorsqu'ils arrivent à proximité du temple, les joueurs constatent que ce dernier est perdu au milieu de prairies où se dressent de très nombreuses ruches. Petit, il est très faiblement gardé : seuls deux gardes rachitiques surveillent l'entrée. Ils portent d'étranges armures blanches sur leurs corps malingres et une drôle d'épée à la ceinture. La nuit, il ne reste plus qu'un seul garde en faction. Deux solutions sont envisageables : entrer de force ou corrompre le garde en poste.

Les prêtres d'Azzazêt sont profondément opposés au bellicisme. Ils comptent sur leurs abeilles tueuses pour les défendre en cas d'agression. Les gardes ne



sont que des surveillants : leurs armures et armes sont en porcelaine. Tous sont très frêles car ils ne se nourrissent que de miel et d'eau. Le sol de la salle où se trouve la statue d'argile d'Azzazêt est constitué lui aussi de porcelaine, pour approcher la statue, il faut donc être très léger, car sous le sol bourdonnent des milliers d'abeilles tueuses prêtes à piquer de leurs dards assassins celui qui aura brisé le sol.

L'unique entrée du temple est le vantail principal, celui est gardé. Le bâtiment comporte très peu d'ouvertures, au sommet des murs un semis de trous minuscules assure la ventilation des lieux et le passage des abeilles. L'intérieur du bâtiment empest le miel et tous les objets qui s'y trouvent semblent recouverts d'une fine pellicule collante et sucrée. L'entrée est suivie d'un immense vestibule à peine éclairé par de rares veilleuses et de petits groupes d'abeilles, comme des sentinelles, vont et viennent. Elles s'approchent de toute personne bruyante, lourde ou faisant manque de sang-froid. Un soldat vêtu d'une armure grecque, glaive brandit, fait soudain face aux joueurs. Son équipement, cuirasse, cnémides et bouclier sont tous moulés dans de la porcelaine. Son épée de pacotille est toutefois affûtée comme un rasoir. A plusieurs reprises durant leur progression, les joueurs verront des groupes d'abeilles s'approcher d'eux. Il faudra alors se calmer, évoquer des pensées agréables pour qu'elles s'éloignent. Au bout du vestibule se trouve le sanctuaire, la salle des offrandes, dont le sol est constitué de porcelaine. De lourds rideaux rouges obturent cette salle. Des colonnes la bordent et sur chaque pilier brille d'un éclat chiche une petite lampe à huile. Pour traverser, il faut que le personnage le plus léger s'engage sur le sol de porcelaine, couché, en rampant. En marchant, le poids du corps n'est pas assez repartie et fera craquer le sol fragile. La statue, ancienne et constellée de fêlures, se trouve tout au bout de la pièce, sur un petit piédestal. La statue est toutefois bien plus lourde que prévu, car remplie de miel. Il faudra la renverser pour pouvoir user à nouveau du sol en porcelaine.

Tout contact avec ce miel sacré, rempli de drogues, provoquera pour la suite du jeu de violentes migraines et hallucinations à celui qui a été en contact avec.

## ONZIÈME CHAPITRE : RÊVES DIVINS

Une fois la statue en leur possession, les personnages vont partir pour l'installer à la domus de Livia. Dorénavant, chaque nuit, le même personnage rêvera de discussions avec Azzazêt. Les propos tenus dans les rêves sont joints en annexe.

## DOUZIÈME CHAPITRE : OFFRANDE À AZZAZÊT

Les deux premiers jours de voyage se déroulent sans incidents, mis-à-part les rêves nocturnes. Le matin du troisième jour, les joueurs (ou Asklépios) remarquent de nouvelles fêlures sur la statue d'Azzazêt. Le Chaldéen explique que ce sont les signes de la colère du dieu, qu'on lui manque de respect. Livia et son fils sont, depuis le départ du temple, fascinés par cette statue. Ils boivent les paroles du brontoscope. Surtout Livia, qui depuis l'assassinat de son mari est véritablement effrayée. Elle passe ses nuits dans la crainte que les dieux la rattrapent. Asklépios réussit à convaincre Livia que des offrandes doivent être faites à la statue, et que ce qui ressemble le plus à du miel divin, c'est de la poudre d'or. Livia en possède une petite bourse, emportée d'ailleurs sur conseil d'Asklépios. Chaque pincée représente une véritable fortune, de quoi acheter trois chars de courses et les chevaux qui vont avec.

L'or était chose rarissime à Rome, peu de familles en détenaient. A travers les provinces les plus éloignées, les légions faisaient travailler des milliers d'esclaves pour arracher au sol les fameuses pépites.

Hecatorius comprend vite que son héritage risque d'être rapidement englouti par la statue. Mais de peur de se mettre à dos une divinité, il laisse sa mère faire son offrande. Puis le voyage reprend.





### TREIZIÈME CHAPITRE : LE DIEU INCARNÉ

Le lendemain matin, aux premières lueurs de l'aube, les joueurs sont réveillés par les cris stridents de Livia. Dans le chariot, là où était placée la statue, Livia, les yeux fous, contemple un jeune homme nu allongé sur un tas de chiffons. L'idole de terre cuite a disparu et l'éphèbe occupe sa place. Asklépios paraît près de s'évanouir. Il semble qu'Azzazêt s'est incarné. Le Chaldéen ne sait plus quoi dire et bafouille si on le presse de questions. Il recommande toutefois de ne pas le regarder dans les yeux, de ne pas lui parler et de ne pas le toucher. Il doit paraître contrarié de cette incarnation. Après quelques temps, l'éphèbe grognera pour obtenir à boire. Il ne parle jamais, mais marche, mange, boit et urine comme un humain, puis s'endort, une fois la nuit venue.

### QUATORZIÈME CHAPITRE : LE MIRACLE

Alors que les joueurs font route vers la domus, un groupe d'hommes et de femmes en guenilles se tiennent agenouillés sur la route, leur barrant le passage. Ce sont des paysans. Ils prétendent dans un latin vulgaire qu'un agneau à deux têtes est né la nuit dernière et que l'une des têtes s'est mise à parler comme un homme, et leur a révélé qu'un dieu était incarné et où ils pourraient le trouver. Ils veulent que le groupe se rende dans leur village, pour rendre hommage au dieu. Les paysans doivent inspirer la crainte aux joueurs. Ils sont une vingtaine et semblent vraiment habités par une foi nouvelle en Azzazêt. Les joueurs doivent être convaincus, par crainte, curiosité ou gourmandise, de suivre les paysans. Ces derniers les amènent

dans leur minuscule village, constitué d'une dizaine de vilaines baraques habitées par une vingtaine de gueux. Une fois la divinité exhibée, un repas est organisé en son honneur, durant lequel le chef du village, Pomcrius, expliquera qu'ils vénèrent depuis longtemps Azzazêt et que la prédiction du mouton a été accueillie avec beaucoup de joie. Si les joueurs désirent voir cette bête, Pomcrius expliquera qu'elle est morte sitôt la prédiction annoncée. Les villageois offrent de la nourriture et de la boisson au dieu, des chants et des danses maladroites. Puis deux hommes amènent une civière sur laquelle se trouve une femme paralysée. Pomcrius supplie alors Azzazêt de lui rendre l'usage de ses jambes. Non sans se faire attendre, le dieu effectue le miracle et la femme gambade dans une explosion de joie collective.

Les villageois insisteront ensuite pour que les joueurs et Azzazêt s'établissent au village. Ils n'iront toutefois jamais jusqu'à se battre avec eux pour cela.

Dès que les joueurs reprendront la route de la demeure de Livia, ils constateront qu'Azzazêt, dans le chariot, a perdu son apparence humaine et est retourné à l'état de statue d'argile.



### QUINZIÈME CHAPITRE : UN DIEU BLESSÉ

Asklépios encouragera Livia à faire de nouvelles offrandes d'or pour qu'Azzazêt recouvre la puissance nécessaire à son incarnation. Plusieurs heures après qu'elle s'exécute, le dieu s'incarne à nouveau, pour la plus grande joie de Livia, qui vénère avec fougue



cette divinité.

Alors que le chariot mène bon train, une nouvelle bande de paysans déguenillés leur barre la route. Ils sont une bonne trentaine et sont moins émus que les précédents. Ils ont une expression revendicatrice sur leurs visages barbouillés de crasse. Nombre d'entre eux portent des bâtons. Une femme, forte matrone, Marinia la Dodue, tonne parmi eux. Ils veulent faire valoir leur droit au miracle, ayant entendu parler des exploits d'Azzazêt. Les infirmes de leur village veulent être guéris à leur tour. Le dieu se montre très faible. Si les joueurs refusent de le laisser effectuer son miracle, Marinia ou un autre villageois jettera une pierre sur le dieu et celui-ci sombrera immédiatement dans l'inconscience. S'il est amené à effectuer d'autres guérisons miraculeuses, l'effet sera le même et Azzazêt sera inconscient.

Peu de temps après, Azzazêt redeviendra statue d'argile.

## **SEIZIÈME CHAPITRE : LE PÉRIPLE TOUCHE À SA FIN**

De retour à Rome, Livia exige que l'on fasse halte chez le changeur. Auprès de lui, elle cède ses titres de propriété sur plusieurs terrains, villas et immeubles pour se faire délivrer une grosse quantité de poudre d'or.

Les esclaves apprennent aux personnages que la maison menace à présent de s'effondrer, qu'elle craque de toutes parts. L'idole d'argile est immédiatement placée dans la chambre de Livia, au pied de son lit. Interrogés à ce propos, les esclaves ne voient là qu'un antéfixe comme on en trouvait encore dans la campagne romaine il y a quelques temps.

Désormais, Livia est convaincue du pouvoir d'Azzazêt et multipliera les offrandes. Hecatorius, soucieux de voir son héritage se dilapider, approchera les joueurs pour trouver avec eux une solution. Il croit sa mère envoutée.

En leur absence, la foudre a à nouveau frappé les statues et les crevasses dans les murs se sont multipliées. Des racines s'en échappent, laissant supposer qu'une mystérieuse jungle se développe dans l'épaisseur des cloisons.

Dorénavant, la situation ira en s'empirant. La nuit, les joueurs pourront entendre des voix de femmes, de longs ululements s'échapper des crevasses. Les esclaves sont terrifiés. Azzazêt ne se montrera plus. Un mur de l'atrium éclatera, une liane velue s'en échappant. Les esclaves se mettent à fuir les lieux. Constatant que les offrandes de poussière d'or ne suffisent pas, Livia ira jusqu'à faire don de son sang en s'entaillant.



AZZAZÊT



## DIX-SEPTIÈME CHAPITRE : LA VÉRITÉ RÉVÉLÉE

Pour découvrir la vérité, il faut que les joueurs inspectent le jardin, durant la nuit. En observant minutieusement, ils découvriront un mince rai de lumière au ras du sol, provenant d'une dalle disjointe perdue au milieu des broussailles. En soulevant la plaque de marbre, on découvre une femme, Nadina, agenouillée dans la cavité. Elle est installée au milieu de canalisations de plomb et de terre cuite, devant un trou ovoïde creusé dans la paroi. Elle possède une petite lampe à huile, une besace contenant des provisions, une gourde et une petite flûte. Interrogée, elle avouera avoir été payée pour réciter un texte, parfois jouer de la flûte ou rire dans ce petit conduit qui sert de porte-voix. Elle est comédienne et fait partie d'une troupe itinérante. Ses collègues campent, à l'orée de la propriété, dans les bois.

Nadina n'a pas menti. Un bivouac est dressé aux abords de la propriété. Assis autour du feu, des hommes partagent un repas. Ils sont tous là : Pomcrius, Marinia la Dodue... et Azzazêt. Autour d'eux, personne ne manque à l'appel : tous les paysans et villageois rencontrés, de même que la « miraculée ». Il s'agit d'une troupe spécialisée dans le nudatio mimorum, ce qui explique la présence de femmes parmi eux.

Puis Asklépios paraît parmi eux. Découvert, il acceptera de tout expliquer aux joueurs :

Kalikidès, l'architecte grec engagé par Titus Bruto, était son frère. Il avait vite deviné que Bruto, une fois la maison bâtie, s'empresserait de le tuer. Alors il eut l'idée de mettre en place un dispositif qui punirait son assassin. Pendant les travaux, il se débrouilla pour que de minces conduits, comme des buccins, traversent les murs des bâtiments, pour que chaque cloison se retrouve habitée par un réseau de canalisations secrètes. Dans ces canaux, Kalikidès a semé des graines de courge

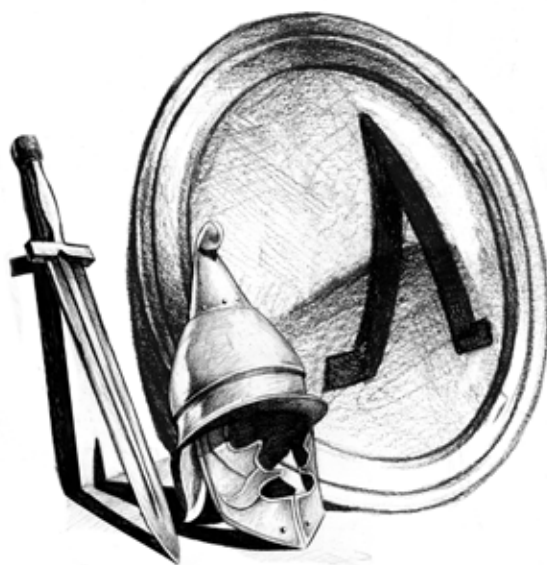
africaine qui ont la propriété de générer un feuillage vivace et abondant. Des sortes de lianes qui poussent très facilement. Les canalisations débouchaient sur le toit, de manière à collecter l'eau de la pluie et la lumière du soleil.

Il savait aussi que Bruto était très attaché à ses statues de bronze. Kalikidès a alors attiré les éclairs sur les statues en insérant dans chaque piédestal une pierre qui a la propriété d'attirer à elle les objets métalliques et aussi la foudre.

Les conduits faisant également circuler les murmures ou les musiques, Asklépios a ensuite compris qu'il était possible de faire croire que Sophia, emmurée vivante, s'adressait aux habitants de la demeure.

Bruto a dû être assassiné plus vite que prévu car, sans imagination, il avait été surpris plusieurs fois en train d'étudier les fissures, il aurait tôt ou tard découvert la supercherie. Asklépios a drogué le vin offert le soir du sacrifice des esclaves à la foudre, puis a étranglé Bruto et simulé la scène de crime.

Une fois la statue d'Azzazêt en la possession de Livia, la troupe de comédiens suivait le chariot des joueurs et un jeune comédien, Paganos, prenait la place de la statue pour quelques heures.





Dès que la statue était récupérée par les comédiens, ces derniers la retournaient pour en extraire la précieuse poussière d'or.

## DIX-HUITIÈME CHAPITRE : LA FIN

Les joueurs ont désormais le choix de réagir comme ils l'entendent. Dénoncer la supercherie ou non. Asklépios leur propose une belle somme d'argent pour leur silence.

Pour terminer, les joueurs, lorsqu'ils quitteront les lieux ou retourneront vers la domus, seront cernés par des prêtres d'Azzazêt, venus rechercher leur statue sacrée. Ils sont dix, ne sont pas armés, mais tiennent tout à bout de bras des paniers vrombissants recouverts d'une étoffe. A l'intérieur se trouvent des milliers d'abeilles tueuses qu'ils comptent lâcher sur les responsables du vol de leur statue. Si les joueurs font mine de les attaquer, l'un des prêtres libèrent un essaim monstrueux qui s'abat sur chacun d'entre eux.

AZZAZÊT

### ÉPILOGUE

Le joueur ayant effectué des rêves dans lequel prenait part Azzazêt fera un dernier songe à son sujet.





# ANNEXES

## SECOND RÊVE DIVIN :

### RÊVE 1 :

*Tu rêves qu'une paire de mains, tranchées au niveau des poignets et sanglantes, s'échappent d'une méchante fissure entre les murs de la demeure de Livia et rampent jusqu'à ta couche pour t'étrangler dans ton sommeil.*

### RÊVE 2 :

*Tu rêves que des milliers d'abeilles grosses comme le pouce s'insinuent par tous les interstices de la pièce dans laquelle tu dors et fondent sur toi. Elles te déchirent la peau de leur dards empoisonnés et lorsque tu ouvres la bouche pour hurler de douleur, des centaines d'entre elles te rentrent dans la gorge et transpercent tes entrailles.*

## TROISIÈME RÊVE DIVIN :

*Encore une fois, tu rêves du labyrinthe de marbre, des colonnades entre lesquelles tu titubes à la recherche d'une improbable sortie. Tout à coup, un crépitement se fait entendre, et le dieu est là. De courtes flammes dansent sur sa tête. Quant à l'expression sur sa tête, elle oscille entre la joie puérile et la méchanceté.*

*-Je vais continuer de te poursuivre. Car tu es capable de me comprendre. Il y a du monstre en toi, et les dieux aiment ce qui sort de l'ordinaire. Tu les as vus, ce matin, prosternés sur la colline ? Quelle pitoyable pantomime. Comme si je pouvais être dupe de telles simagrées. Il m'a suffi d'un coup d'œil pour lire dans leur cœur, dans leurs têtes. Je n'ignore rien de leurs pensées les plus secrètes.*

## QUATRIÈME RÊVE DIVIN :

*Je suis un dieu mauvais, le sais-tu ? La toute-puissance est un vice. Elle me donne envie d'aller toujours plus loin. Comment résister au plaisir de*

## PREMIER RÊVE DIVIN :

*Tu te vois, déambulant à travers un palais désert, silhouette minuscule entre les colonnades. Tout au bout d'une salle est accroché un grand disque de cuivre dans lequel tu te contemples. Tout à coup, tu sens une présence derrière toi. Une forme rougeâtre est sortie de l'obscurité. Un éphèbe nu, aux yeux bridés, à la peau brune... Azzazêt. Ce n'est plus une statue. La terre cuite s'est changée en chair, les cheveux bouclés ressemblent à des cheveux d'or. Azzazêt sourit et te dit d'une voix très douce :*

*-Je peux te donner tout cela, tu le sais ? Il suffit que tu croies en moi. Je puis changer l'existence de ceux qui me font allégeance. Si tu acceptes de me servir, tu seras récompensée comme tu le souhaites. J'existe bel et bien, et je vais te le prouver en m'incarnant bientôt.*



*voir jusqu'où ira la veulerie des humains ? Les hommes sont là pour me distraire. Leur pantomime absurde qu'ils appellent la vie n'a d'autre fonction que de m'amuser, me distraire. Rien d'autre.*

#### EPILOGUE : DERNIER RÊVE

*Dès que tu t'endors, Azzazêt apparaît dans tes songes. Il a l'aspect d'un adolescent tout couturé de cicatrices et fort mécontent.*

*-Tu as laissé ces fichus prêtres me reprendre. Je t'avais pourtant dit que je ne voulais pas retomber entre leurs mains. Ils vont m'enfermer et m'assommer de prières. Je ne voulais plus de cette vie-là... Je voulais être libre. M'amuser. Tu vas me le payer. Je me vengerai. Je me vengerai !*

#### JOUER CE SCÉNARIO :

*Le récit tel que décrit en détail ci-dessus est très linéaire, aussi il faudra que le maître de jeu adapte son déroulement en fonction des initiatives des joueurs, cela va de soi. Toutefois, quoi qu'il arrive, la structure suivante doit coûte que coûte être préservée :*

- 1) découverte de la villa;*
- 2) mort de Bruto;*
- 3) expédition au Temple;*
- 4) transformation d'Azazet;*
- 5) découverte de la vérité.*

*Le maître de jeu acrobate devra suivre ce cheminement simple, en modifiant ce qu'il est nécessaire, sans que les joueurs se sentent passifs. Celui-ci pourra facilement arguer du fait que Silvius tient au bien-être de Livia pour pousser les joueurs à se plier à ses volontés (p.e. s'ils se montrent réticents à aller quérir la statue d'une divinité).*

#### VARIANTES :

- a) Tout a été en réalité commandité par Silvius*

*Andronicus, qui souhaitait récupérer la fortune de Livia sans aller jusqu'à provoquer la mort de sa propre nièce.*

*b) L'action peut se dérouler dans n'importe quelle partie de l'Oikoumène, nous l'avons fait jouer à Rome comme dans le nord d'Alexandrie.*

*c) Tout l'épisode de la statue peut être occulté, comme la participation d'Asklépios. A ce moment-là, la partie est écourté, Bruto ne meurt pas et dès que les joueurs découvrent le réseau de canalisation et l'actrice payée par l'architecte pour se produire dans le jardin (même après sa mort), l'enquête est terminée.*

#### COMMENTAIRES :

*Il est vrai que ce scénario s'inscrirait historiquement parlant plutôt sous l'Empire. Si vos joueurs sont tatillons, férus d'histoire ou très attentifs (ou tout cela à la fois), effectuez les modifications suivantes :*

- ôtez l'épisode des gladiateurs,*
- Bruto ne s'est pas illustré en Germanie mais dans quelque autre campagne.*

*Toute question, remarque ou petit mot sympa est le bienvenu (sur le forum des Ludopathes)...*



# CRÉDITS

Auteur : Ce scénario a été co-écrit par Noelia Sfarò et Lucie Van Lully

Relecteur : Yann Bruzzo

Illustrations : Pascal Coget, Alex Dainche, Olivier «Akae» Sanfilippo.

Composition de la couverture: Rafaël Verbiese, David Ayrat

Frises : Patrick Trempond

Maquette: YB

Un jeu de Jérémie et Pascal Coget édité par les Ludopathes et Sans-Détour

Visitez le site et le forum ! [www.ludopathes.com](http://www.ludopathes.com) !



**Ludopathes**  
Les Zéditeurs



# Shade

TOME I

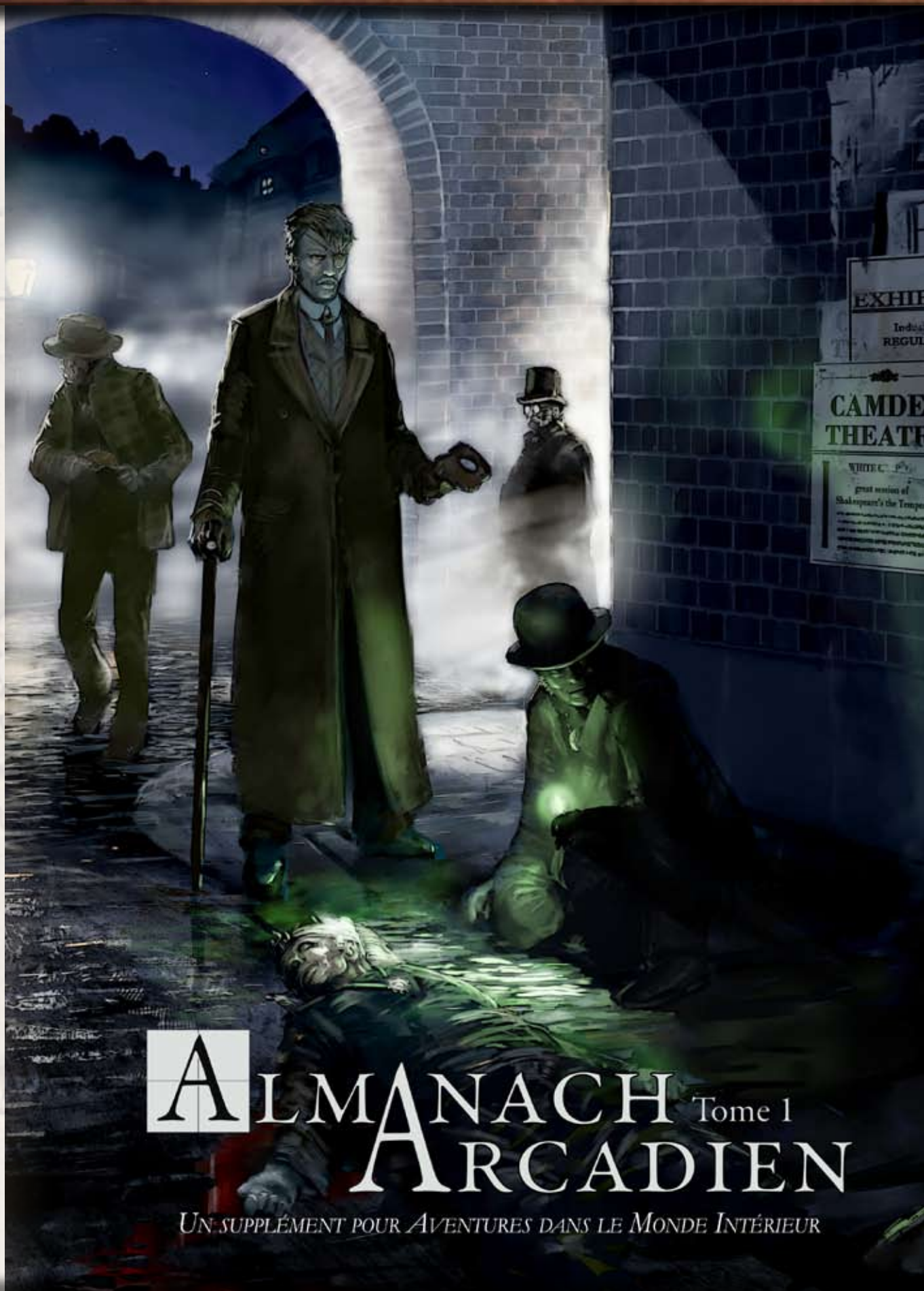
*La Danza Delle Ombre*



DISPONIBILE EN JANVIER !



DISPONIBLE EN JANVIER !



# ALMANACH Tome 1 ARCADIEN

UN SUPPLÉMENT POUR AVENTURES DANS LE MONDE INTÉRIEUR