

CASUS

Belli

84

Cet encart détachable correspond aux pages 47 à 54 et 63 à 70.



La musique d'Ezpher
pour *Mutant Chronicles*

p. 52

La commanderie de New Sorans
pour *L'appel de Cthulhu*

DESTINATION
AVENTURE

p. 48

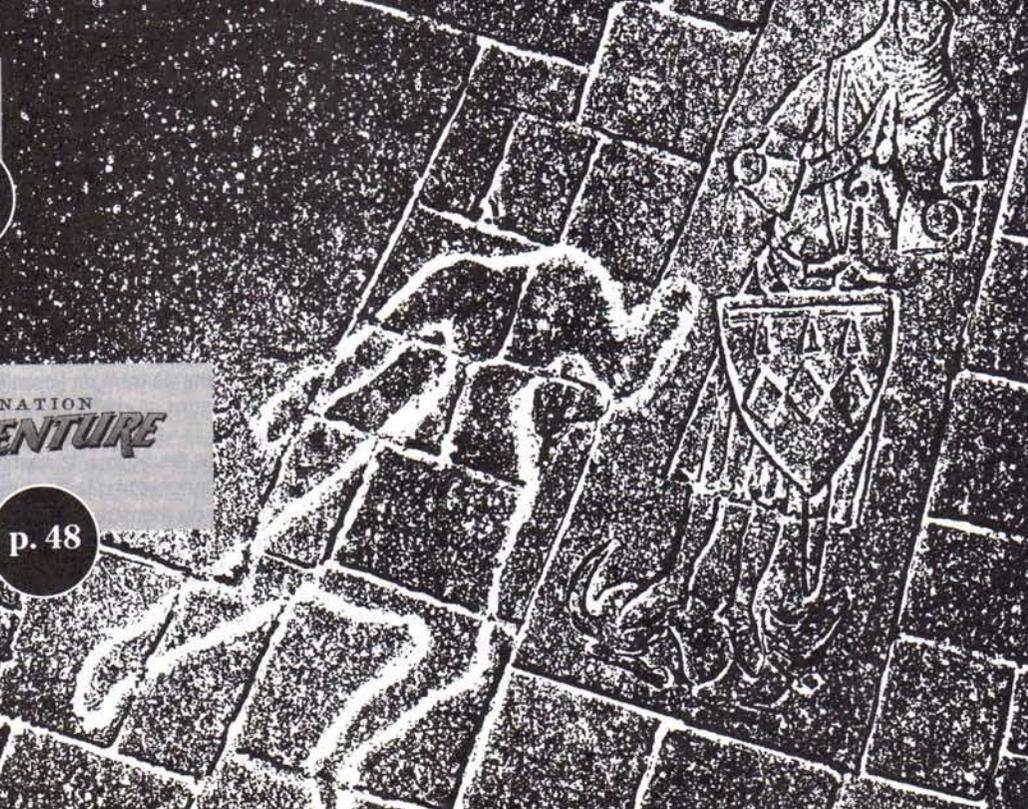
**Prélude
à la Dispersion**
pour *Chimères*

p. 64



p. 67

**Les escargots
meurent debout**
pour *In Nomine Satanis*



Un scénario *Casus Belli* pour

L'appel de Cthulhu

La commanderie de New Sorans

Un scénario d'initiation conçu pour un groupe d'Investigateurs et de joueurs novices, sous la houlette d'un Gardien des arcanes débutant. Les mentions « p. XXX » renvoient à la cinquième édition des règles de *L'appel de Cthulhu*.

Introduction

Josuah Manning est un homme riche. Très riche. Au terme d'une vie essentiellement vouée à ruiner ses concurrents et à frauder le fisc, il a décidé de consacrer une partie de son immense fortune à la culture. Il a ouvert des musées, des bibliothèques, financé des expositions, mais le fleuron de sa collection reste New Sorans. Au cours d'un voyage en France, le milliardaire est tombé amoureux d'une petite commanderie templière remarquablement conservée. Il l'a achetée, l'a fait démonter pierre par pierre, puis reconstruire. Il y a installé un petit musée d'art médiéval qui attire tous les amateurs de la Nouvelle-Angleterre.

Or, ce matin, Veronica, la fille de Manning, a été retrouvée décapitée dans l'ancienne salle du chapitre. Pour l'heure, il n'y a aucun indice et la police tourne en rond.

Impliquer les Investigateurs

Il est toujours difficile de composer un groupe cohérent à partir d'une demi-douzaine de personnages tirés sans concertation entre les joueurs. Votre première vraie tâche est, lors de la création des Investigateurs, d'interdire les métiers qui vous semblent trop en désaccord avec le scénario que vous comptez faire jouer (par exemple, les anarchistes, gangsters et vagabonds n'ont rien à faire dans ce scénario). La seconde est d'inciter les joueurs à imaginer un passé à leur personnage, en veillant à ce qu'ils se connaissent entre eux (tous si possible, sinon par paire ou par trio. Dans ce cas, il ne vous restera plus, au début de l'action, qu'à faire la navette entre les deux ou trois groupes, jusqu'à ce qu'ils se rencontrent et décident de travailler ensemble). Voici quelques raisons logiques d'envoyer les Investigateurs fourrer leur nez dans cette histoire :

— Les détectives privés sont contactés par M. Manning, qui ne fait pas confiance à la police et désire retrouver l'assassin de sa fille.

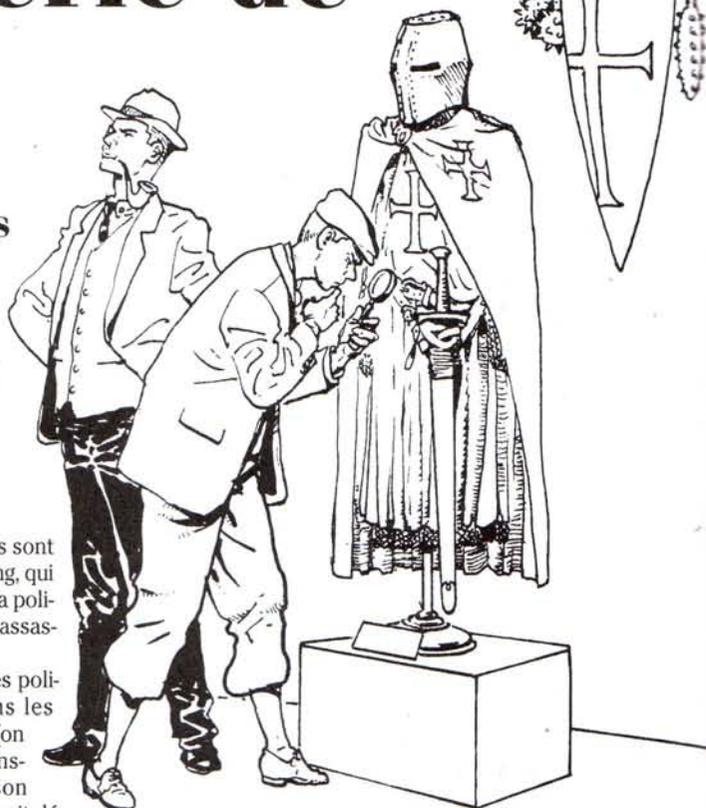
— Même chose pour les policiers « officiels », dans les limites du raisonnable (on peut imaginer qu'un inspecteur connu pour son tact et son intelligence soit dépêché à New Sorans pour suppléer aux défaillances des autorités locales. Pour un flic de base, c'est plus délicat).

— Les journalistes sont envoyés par leur rédacteur en chef pour « couvrir » la tragédie. N'oubliez pas, à chaque rencontre avec les Manning ou la police, de faire proférer par un PNJ quelques remarques sur « les fouille-poubelles de la presse ».

— Les parapsychologues peuvent s'intéresser de leur propre chef à un cas qui présente un aspect aussi manifestement surnaturel. Idem pour les prêtres, même si c'est un peu moins naturel.

— Les dilettantes « se souviendront » de Veronica, qu'ils ont rencontrée en plusieurs occasions et avec qui ils ont sympathisé. De là à aller adresser leurs condoléances à la famille, il n'y a qu'un pas... que vous pouvez les aider à franchir, s'ils sont réticents (le frère de Veronica leur rend visite, très abattu, se confie à eux et leur demande de l'aide).

— Reste, enfin, pour tous les autres, la vaste catégorie des « passants innocents » : le PJ était dans les parages le jour du meurtre (qui sait, peut-être venait-il même visiter la commanderie) et il se trouve pris dans l'enquête : après un long interrogatoire, la police lui demande poliment de prolonger de quelques jours son séjour dans la région. Condamné ainsi à une oisiveté forcée, n'importe quel personnage se métamorphose spontanément en détective amateur...



Bedford, Nouvelle-Angleterre

Le village le plus proche de la commanderie est Bedford, qui se trouve, à votre choix, dans le Massachussets ou dans l'État de New York (choisissez le plus proche du lieu de résidence de vos Investigateurs). Il compte un petit millier d'habitants et n'a strictement rien de remarquable, en dehors de la déférence dont les habitants font preuve lorsqu'on mentionne le nom de Manning. Après tout, le manoir et les touristes ont apporté une certaine prospérité à la communauté...

La propriété de Manning comprend plusieurs hectares de bois et de prairie. À l'extrémité ouest se trouve un grand manoir, entouré d'un parc et ceint d'un mur haut. C'est la résidence du milliardaire.

La commanderie et la partie du domaine ouverte au public sont séparées du manoir par la muraille du parc, un bois et un petit ruisseau. Il y a une quinzaine de minutes de marche du manoir à la commanderie. Cette dernière est fermée au public à l'arrivée des PJ. Elle rouvrira ses portes le lendemain de leur arrivée.

Il est probable qu'ils n'aient pas la patience d'attendre. S'ils sont entreprenants, ils tenteront peut-être l'escalade des murs. Une échelle suffit. S'ils agissent en plein jour, ils risquent de tomber sur l'un des shérifs adjoints (50 % de

chances. La rencontre risque de se terminer au...
nste. Les PJ y passent une nuit, subissent un...
mon sur les dangers d'interférer avec une...
enquête de police, et sont relâchés dans la mati-
ée). S'ils préfèrent entrer de nuit, ils auront les...
modées franches...

Les curieux

Unique hôtel-restaurant de Bedford se nom-
me Aux templiers. C'est un honnête bâtiment
construit il y a une douzaine d'années, qui fait ce
qu'il peut pour avoir l'air médiéval. Dans la mesu-
re de la ville la plus proche est à deux bonnes
heures de route, il y a de fortes chances pour
que les PJ décident d'y descendre. Cela leur per-
mettra de rencontrer quelques individus inté-
ressants. Si, par exemple, les PJ restent dîner,
mentionnez que dans la salle de restaurant il y a :

● « Un jeune homme à l'air inquisiteur, qui passe
son temps à griffonner sur un petit carnet. »
C'est Grant, journaliste. Il enquête sur l'affaire,
et les PJ l'intriguent. Il saisira la première occa-
sion pour les contacter et leur poser quelques
questions indiscrètes. (Comment le jouer : ter-
minez toutes vos phrases par un point d'inter-
rogation. Revenez régulièrement à la charge avec
des phrases comme « au fait, vous m'avez bien
dit que... ». N'hésitez pas à poser des questions
pénitentes et laissez les joueurs patouer dans
vos réponses. Plus les PJ seront désagréables,
plus il se montrera insistant.)

● « Un vieux monsieur à l'air distrait, qui passe
le repas plongé dans un gros bouquin. » Hugh
Morgensthal, érudit, médiéviste et... néo-tem-
plier. Il appartient à une petite obédience, à peu
près aussi occulte et dangereuse qu'un club de
jeu de rôle. La commanderie le fascine, et il est
tout prêt à faire partager sa passion à tout
individu sympathique. (Comment le jouer : timi-
de, dans la lune, mais intarissable lorsqu'on le
passe sur son sujet de prédilection. Essayez
de lire un ou deux articles sur les templiers
avant la partie, et utilisez les informations que
vous y glanerez pour alimenter son discours. Si
vous n'avez pas le temps, vous pouvez vous en
tenir avec des phrases telles que « Morgensthal
est une mine d'informations sur les templiers. Il
vous en parle longuement, mais vous ne notez
rien d'intéressant ».)

● Rien ne vous empêche de créer quelques figu-
res supplémentaires, dont par exemple : un
représentant de commerce bavard et collant,
deux couples de touristes venus visiter « le
musée du massacre » et un policier en civil char-
gé de surveiller tout ce petit monde...

La police

Le poste de police de Bedford est le domaine du
shérif Noyes, un quadragénaire rougeaud et
désespérément incompetent. (Comment le
jouer : grande gueule, passe son temps à affirmer
qu'il a la situation bien en mains et à se fâcher si
les PJ insinuent le contraire.) Il est suffisamment
dans le flou pour accepter l'aide d'amateurs, si
elle est présentée avec un minimum de tact. Par
ailleurs, il ne déteste pas l'idée d'avoir son nom
dans le journal. Si l'un des PJ est journaliste, il lui
proposera volontiers ses dossiers. Qui d'ailleurs
sont fort minces. Il s'est contenté d'examiner
les lieux et d'interroger les proches. Il s'est lais-

sé tromper par l'image de « jeune fille de bonne
famille » de Veronica, ne sait absolument pas ce
qu'elle faisait dans le musée à cette heure de la
nuit et se perd en suppositions sur la manière
dont le crime a été commis.

Selon lui, Veronica est entrée dans le musée
vers minuit avec sa propre clé. Elle s'est ren-
due dans la salle du chapitre, et a été décapitée
par un ou plusieurs agresseurs inconnus. Le
problème le plus préoccupant pour le shérif est
qu'elle avait toujours sa clé sur elle, et que mal-
gré cela, la pièce a été trouvée fermée. Il se
braque sur ce détail, sans penser que l'assassin
avait peut-être, lui aussi, une trousseau de clés...

**Et si... les PJ ne sympathisent pas avec le shé-
rif?** Le personnage de Grant est là pour leur
fournir les mêmes informations, qu'il aura sou-
tirées au shérif la veille.

Les faits

Lorsqu'ils apprendront qu'ils doivent
enquêter sur une décapitation
à l'arme blanche survenue dans
une commanderie templière, les joueurs
vont sans doute penser à toutes
sortes de bêtises : templiers spectraux,
sacrifices nocturnes au Baphomet, etc.
C'est exactement ce qu'espère l'assassin.
Car il y a un assassin, parfaitement
humain et à des milliers de lieues
de l'esotérisme. Veronica était une jeune
fille rebelle. Pour le seul plaisir de défier
son père, elle a touché à toutes sortes
de choses plus ou moins légales,
la dernière en date étant la cocaïne.
Son fournisseur habituel est un certain
Charles Brampton, un parasite mondain
qui est en chaille avec un petit gang
de la côte Est. Il lui a fourni son poison
pendant des mois, sans lui demander
aucun service particulier en échange,
jusqu'au jour où il a fait visiter
le musée de New Sorans à l'un
de ses « commanditaires », un certain
Luigi Persanio. La collection de bijoux
et d'objets sacrés a séduit ce dernier.
Il y avait là autant d'or et de pierres
que dans une bijouterie,
sans surveillance ni système d'alarme.
Charles a donc demandé un double
des clés à Veronica, qui a fini
par le lui fournir après de nombreuses
hésitations. Quelques semaines
plus tard, les plus belles pièces
de la collection étaient remplacées
par des copies passables. C'était un vol
idéal : pas d'effraction, pas d'indices,
et des mois et des années avant qu'on
ne s'aperçoive de quoi que ce soit.
Hélas !, Veronica a eu des remords
et menaçait de tout raconter. Après
avoir tenté de l'intimider, Charles a dû
se résoudre à la tuer. Il lui a fixé rendez-
vous dans la commanderie, de nuit. Elle
s'y est rendue sans méfiance. Il l'a
assommée et décapitée (il a choisi ce
mode d'exécution inhabituel et salissant
dans l'espoir de dérouter les enquêteurs,
mais aussi et surtout par goût de la mise
en scène : c'est un incurable cabotin
et un grand lecteur de romans policiers).

Le médecin légiste

Le médecin légiste en titre de Bedford est le
vieux Dr Watson, un sexagénaire acariâtre qui a
horreur qu'on fasse des plaisanteries sur son
nom. Il déteste les journalistes, méprise les
simples curieux et abomine les détectives privés.
Bref, c'est un individu difficile à approcher. Il
procède à l'autopsie dans la soirée du jour où les
PJ arrivent à Bedford. Il communique ses résul-
tats au shérif le lendemain matin. Si les PJ sont
mandatés par Manning, ou s'il y a un médecin
parmi eux, il les leur communiquera avec réti-
cences. Sinon, il faudra qu'ils s'adressent au shé-
rif. Si l'un des Investigateurs est médecin et qu'il
lui semble sympathique, il l'autorisera à assister
à l'autopsie (en clair : si l'un des PJ est médecin,
exprime le désir d'aider le vieux docteur et argu-
mente de façon convaincante avec ce dernier,
laissez-le faire. De plus, il n'y a rien de tel qu'une
petite autopsie nocturne, à la lueur des lampes
à pétrole, pour améliorer l'ambiance. Si l'un des
PJ participe, demandez-lui des jets de Médecine
pour chacune des informations suivantes. Sinon,
considérez que Watson aura tout trouvé).

● Le cadavre est celui d'une femme d'une ving-
taine d'années, originaire d'un milieu aisé (mains
soignées). La tête manque, il est donc impos-
sible de l'identifier formellement comme Ver-
onica Manning (dont les empreintes digitales
n'ont jamais été relevées).

● Les divers prélèvements sanguins et orga-
niques ne donneront rien, mais confirmeront
qu'elle était en bonne santé.

● La mort remonte aux alentours de 2 heures du
matin, la nuit précédente.

● La victime a été décapitée d'un seul coup,
porté par un instrument tranchant : faux, épée
« ou quelque chose de ce genre ». Le meurtrier
est sans doute un homme assez fort.

Le gardien

Il se nomme Simon. C'est un vieillard jovial qui
fait visiter la commanderie aux touristes. (Com-
ment le jouer : sympathique, désireux d'aider,
mais pas malin.) Il ne vit pas sur place et, depuis
le meurtre, il ne resterait pour rien au monde à
New Sorans après le coucher du soleil. Il est
très attristé par la mort de « mademoiselle Ver-
onica ». « Elle venait souvent, et passait parfois
des après-midi entières dans le musée. Paraît
qu'elle faisait des études d'histoire ou quelque
chose comme ça. »

Simon a vu (re)construire la commanderie, et
confirmera volontiers qu'il n'y a ni caves, ni pas-
sage secret. Il n'a jamais vu de fantômes, mais ne
demande pas mieux que d'y croire. De plus, il est
très influençable. Si les PJ lui posent des ques-
tions un peu orientées, il ira dans ce sens pour
leur faire plaisir. (Exemple : « Et vous n'avez
jamais vu de lumières bizarres, le soir ? » « Oh
ben... j'peux pas dire... c'est sûr que des fois, le
soleil, y fait de drôles de reflets dans les vitraux
d'la chapelle, mais j'sais point si c'est c'que vous
appelez « bizarre ». »)

La commanderie

Elle suit un plan assez simple : une cour rectan-
gulaire bordée de bâtiments, entourée d'une
épaisse muraille. ▽

● **Côté ouest** : les logis des serviteurs laïcs, petits et pas particulièrement luxueux.

● **Côté nord** : une série de salles immenses et voûtées, ornées de plaques expliquant leurs anciennes fonctions. On trouve une cuisine, un réfectoire, la salle du chapitre (de réunion) où a été commis le crime, et une petite chapelle.

Dans la salle du chapitre, Simon a eu beau frotter, il reste une trace sombre, près de la cheminée monumentale. De plus, un jet de Trouver objet caché réussi permet de retrouver une trace presque imperceptible : des gouttes de sang qui se dirigent vers la cour (Brampton a emporté la tête tranchée. Si les PJ n'y pensent pas, demandez des jets d'Idée). Les traces sanglantes mènent aux écuries. Si l'on interroge le vieux Simon, il se rendra compte qu'il manque un grand sac en toile de jute... Un autre jet permet de retrouver, dans un coin de la salle, quelques cendres, comme si on avait brûlé une feuille de papier (le billet de Brampton donnant rendez-vous à Veronica, qu'il a pris soin de détruire).

● **Côté est** : écuries, grenier à foin, forge, poulailler, etc. Tout cela a été reconstitué à grands

frais. Il y a pas mal d'instruments tranchants, notamment dans la forge.

● **Côté sud** : d'autres grandes salles, qui servaient d'entrepôts et de logements aux templiers. Le rez-de-chaussée est nu. L'étage abrite le musée. Le meurtre ayant été commis de l'autre côté de la cour, il n'est pas certain que les PJ s'y intéressent. Ils auraient tort : il abrite une foule d'objets fascinants, allant de la crosse d'évêque en ivoire et argent à la Bible enluminée, en passant par une fort belle collection de ciboires, reliquaires, etc. Sur un jet d'Histoire réussi, l'authenticité de l'une de ces pièces inspirera des doutes à l'un des PJ. S'ils font venir un expert, il leur confirmera que les trois quarts des pièces exposées sont fausses (si les PJ n'y pensent pas, c'est Morgensthal qui découvrira le pot aux roses, dans quelques jours. Attendez pour cela qu'ils aient cessé de croire aux fantômes, ou au contraire qu'ils soient complètement embourbés dans cette fausse piste).

Bien sûr, il y a aussi des armes et des cuirasses, mais aucune d'elles ne porte de traces de sang récentes.

● **Les tours** ont deux étages de plus, et rien de particulier. Se laisser enfermer la nuit dans la commanderie n'est pas bien difficile, et présente l'avantage de laisser tout le temps aux PJ pour examiner le lieu du crime. En dehors de ça, cela n'a aucun intérêt. Les fantômes, notamment, brillent par leur absence.

Les proches

● **Josuah Manning** est un grand vieillard sévère, durement touché par la mort de sa fille. Il est peu disposé à renseigner les curieux et les journalistes, mais se montrera en revanche très désireux d'aider les Investigateurs qui ont une « raison légitime » d'être là (déTECTIVES, policiers...). Il n'a pratiquement rien à dire, sauf que Veronica, après une adolescence « difficile », semblait s'être assagi depuis deux ou trois ans. Elle avait repris ses études et semblait se satisfaire de la pension mensuelle qu'il lui versait.

● **Hannah Manning**, son épouse, est encore plus difficile à rencontrer. Elle est en grand deuil, sanglote beaucoup... et n'a rien à ajouter au témoignage de son mari.

● **Josuah junior** est plus intéressant. Il est en train de faire tout ce qu'il peut pour sortir bon dernier de son école de commerce, dans l'espoir que son père le laissera faire ce dont il a toujours rêvé : écrire. Il aimerait bien devenir journaliste. La mort de sa sœur le peine énormément, et il voudrait bien trouver le coupable. Il va se livrer à sa propre enquête, ne rien trouver, mais sans doute croiser les PJ...

Et si... Les PJ n'arrivent pas à prendre contact avec M. Manning (parce qu'ils se sont montrés franchement maladroits lors d'une discussion, ou parce qu'ils exercent une profession inavouable, genre journaliste). Dans ce cas, ils tomberont sur son fils, qui se montrera tout à fait amical. (Le meilleur endroit pour mettre en scène la rencontre reste la commanderie, de préférence la nuit. Les PJ voient une lumière dans les étages, poursuivent l'inconnu... et finissent par rattraper Josuah junior. Sinon, il vous reste l'hôtel, les alentours de la propriété...)

La tête réapparaît !

Si vous avez l'impression que l'enquête est au point mort, vous pouvez la relancer par ce biais. Le shérif a eu (pour une fois !) une idée constructive : faire draguer les étangs entourant la commanderie. Et il a fini par repêcher un grand sac en toile de jute, lesté de pierres et contenant la tête de Veronica. Le Dr Watson l'examinera le jour même. Voici ce qu'il découvrira :

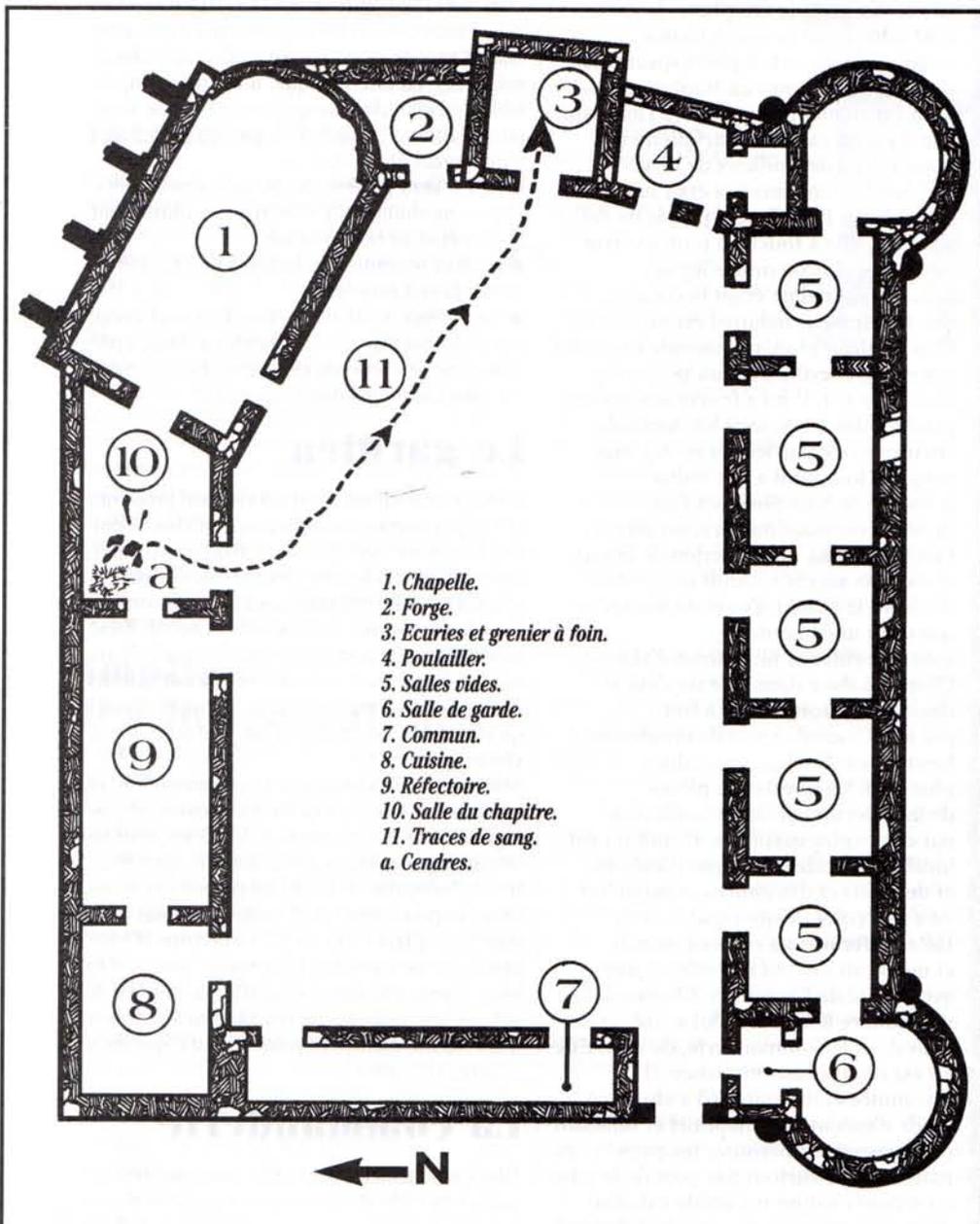
● C'est bien Mlle Manning, il n'y a plus aucun doute.

● Elle a été assommée avant d'être décapitée, sans doute avec une matraque en caoutchouc (adieu la thèse des spectres templiers !).

● Vu l'état des narines et des sinus, il émet l'hypothèse qu'elle prisait de la cocaïne, sans doute depuis assez longtemps.

La chambre de Veronica

Les PJ peuvent y avoir accès avec la permission d'un des Manning, demander l'autorisation au



hérif ou s'y introduire discrètement un soir. C'est en fait un grand appartement, au rez-de-chaussée du manoir. Il ouvre directement sur la terrasse, et de là, sur le parc. L'ameublement est d'un luxe étouffant, victorien en diable, avec de rares touches personnelles. Il y a peu de papiers personnels, essentiellement des notes sur ses cours (deuxième année d'histoire médiévale à l'université de Boston) et de la correspondance avec des amis d'école. Presque tout est anodin, à part les lettres d'une certaine Louise van Dorvall, qui contiennent plusieurs références troublantes à « notre petit secret ».

Un jet de Trouver objet caché permet de repérer une boîte à bijoux dont l'intérieur semble étrangement petit. Grâce à un jet d'INT x3%, il est possible d'en ouvrir le double-fond sans tout casser. Dans un petit compartiment, un sachet de poudre blanche amère, une petite cuillère, une paille... Bref, l'attrail du parfait petit cocaïnomane.

Intermède bostonien

Louise van Dorvall est issue d'une des plus grandes familles bostoniennes. Elle mène une vie très mondaine, allant de bals en soirées. La rencontrer sous un bon prétexte risque d'être difficile (enquêter sur la mort de Veronica n'est pas un bon prétexte, à moins d'être un personnage officiel). En revanche, un journaliste « faisant une enquête sur les personnalités marquantes de Boston » sera fort bien accueilli. A lui de faire dévier la conversation ensuite, sans se faire mettre à la porte.

C'est une grande jeune femme mince, avec de longs cheveux blonds et, de toute évidence, les nerfs à fleur de peau. De plus, elle semble enrhumée : elle passe son temps à renifler sans grâce (en fait de rhume, c'est surtout une petite crise de manque. Si les PJ ont vraiment besoin qu'on leur mette les points sur les « i », elle fera un saut aux toilettes, le temps de se faire une petite ligne).

La faire craquer est une entreprise simple : il suffit de prononcer les mots « Veronica » et « cocaïne » dans la même phrase. Elle fond en larmes. Entre deux sanglots, elle expliquera son drame : Veronica et elles se sont mises à la drogue en même temps. C'est un nommé Charles Brampton qui les fournit. Elle a peur de lui (et encore plus maintenant qu'elle a donné son nom). Elle le croit « capable de tout ». La chose la plus intelligente à faire consiste à l'assurer que Brampton sera bientôt hors d'état de nuire et de lui conseiller de se faire désintoxiquer.

Charles Brampton

Il vit dans les faubourgs élégants de Boston, dans un grand quatre-pièces, qu'il partage avec Barnstaple, son valet. (Comment jouer Barnstaple : poli, froid, obséquieux en surface, volontiers violent si son patron le lui demande... Il dissimule un pistolet sous sa livrée, et n'hésite pas à s'en servir, même s'il préfère l'intimidation à l'assassinat.)

Brampton est rarement chez lui. Il va de fêtes en réceptions, passe ses après-midi sur les champs de course ou à faire du tennis ou de la voile, et quand il n'est pas invité quelque part, il passe

ses soirées à son club. Si les PJ ont des contacts dans la bonne société de la ville (jet d'EDU x2%, ou de Chance, ou élément précisé dans l'histoire personnelle avant la partie), il n'est pas très difficile de se le faire présenter. C'est un grand brun aux yeux bleus, baraqué, avec un impressionnant stock d'anecdotes sportives... (Comment le jouer : tant qu'on en reste aux mondanités, il est ouvert, souriant, capable de parler des heures de sujets insignifiants... Mais dès qu'on en vient à parler meurtre, cocaïne, il devient fermé comme un joueur de poker, calculateur et froid – bref, déplaisant.)

Bien entendu, il nie tout en bloc si on l'aborde de front. La pire bourde que puissent faire les PJ serait de lui demander tout de go s'il a de la cocaïne. Dans ce cas, il se saura « grillé », et fera ses préparatifs pour un long voyage en Grèce (qui n'a pas d'accord d'extradition avec les États-Unis). Il partira quatre jours plus tard, et les PJ auront tout raté.

En revanche, il est possible de le surveiller, ou tout simplement d'en extraire quelques infos au cours d'une conversation innocente.

● **Quelques jours de filature** attentive permettront de le voir, dans un cabaret, assis à la même table que Luigi Persanio, qu'un jet de Connaissance permet d'identifier comme un petit « parrain » local. Cela dit, M. Persanio est un homme d'affaires respecté, qui est en excellents termes avec les autorités (cela lui coûte assez cher, d'ailleurs). C'est dans les toilettes de l'hippodrome de Boston, où il se rend tous les mercredis, qu'il prend livraison de la drogue qu'il distribue.

● **Fouiller chez Brampton** signifie neutraliser ou éloigner Barnstaple. Rappelez aux personnages violents que le meurtre est un crime. En revanche, assommer quelqu'un (p. 34)... Il y a un petit carnet avec des initiales et des chiffres. La ligne « VM » est rayée. La drogue est dissimulée dans la chambre de Barnstaple (qui n'est pas au courant, et qui serait furieux d'apprendre que son patron a l'intention de lui faire porter le chapeau en cas de problème). Par ailleurs, il y a une panoplie d'armes anciennes au mur. Il y manque une épée (jetée dans un autre étang. Elle ne refera surface que si les PJ ont vraiment besoin de preuves).

Que faire ? La solution la plus sensée est d'aller voir la police avec les éléments que les PJ ont recueilli. Dans les vingt-quatre heures, Brampton est arrêté, son petit trafic démantelé, et il se met à table. Avec un peu de chance, cela peut même conduire à l'arrestation de Persanio.

Conclusion

Ce scénario est surtout conçu pour permettre la constitution d'un groupe d'Investigateurs, et pour inculquer aux joueurs débutants les réflexes de base de l'enquêteur : toujours prendre contact avec les autorités locales, ne jamais se laisser enfermer dans une théorie « surnaturelle » tant qu'une autre explication est possible, et faire preuve d'un minimum de doigté dans les interactions avec les PNJ (l'un des réflexes les plus courants du joueur qui ne « sent » pas l'univers est de tuer tout ce qui lui fait obstacle et de voler tout ce qui n'est pas solidement fixé au sol. Ici, le meurtre est un bon moyen de se retrouver en prison, et le vol risque d'amener des sur-

LES PNJ

► Barnstaple, valet de chambre et truand

FOR 13 CON 14 TAI 14 INT 12 POU 11
DEX 14 APP 13 EDU 13 SAN 55 PdV 14

Bonus aux dommages : +1d4

Armes : Coup de poing 60%, 1d3+1d4 ; Revolver cal.38, 50%, 1d10 (voir p. 37 pour les détails).

Compétences : Préparer des cocktails 75%, Servir à table 60%, Obéir au patron sans discuter 80%, Écouter (aux portes) 80%, Serrurerie 50%.

► Brampton, parfait salaud

FOR 14 CON 15 TAI 16 INT 14 POU 12
DEX 13 APP 15 EDU 13 SAN 60 PdV 16

Bonus aux dommages : +1d4

Armes : Revolver cal.38, 60%, 1d10 ; Fusil de chasse cal.12 (chez lui), 4d6/2d6/1d6 (voir les détails p. 37).

Compétences : Survie en société 80%, Charmer les vieilles maîtresses de maison aigries 80%, toutes les compétences du groupe « physique » (p. 226) entre 50 et 70%, à votre bon vouloir (sauf les compétences en armes).

prises désagréables ; le fait de les laisser seuls une nuit entière dans un musée soi-disant plein d'objets précieux vous permettra aussi de tester leur degré de maturité). Par ailleurs, s'ils réussissent, ils se seront fait des amis utiles (Morgensthal, les Manning, peut-être Louise van Dorvall...).

Complications possibles...

Si vous êtes un peu plus expérimenté.

● L'option la plus évidente reste l'introduction d'un véritable élément surnaturel. Après tout, les templiers de Sorans pourraient parfaitement hanter leur commanderie. Dans ce cas, il serait intéressant de savoir ce qu'ils y font. Se contentent-ils de réunions paisibles dans la salle du chapitre, ou s'adonnent-ils encore aux activités qui les ont conduits au bûcher ? Interagissent-ils avec les vivants ? Si oui, sont-ils désireux de les aider, ou prennent-ils tous les mortels pour des sergents de Philippe le Bel ?

● Brampton n'est pas, tel quel, un adversaire bien puissant. Tout change si l'on en fait l'un des lieutenants de Luigi Persanio, et que l'on met à sa disposition deux ou trois gangsters, chargés d'intimider les « fouineurs ». C'est notamment utile si vos joueurs ne conçoivent pas un scénario sans un petit combat...

● Persanio et ses sbires ne sont que des employés au service d'un collectionneur. Ce dernier convoitait un objet précis du musée (à vous de décider lequel). Il est persuadé qu'il possède des « pouvoirs » (lesquels ? A-t-il tort ou raison ?).

Tristan Lhomme

illustration : Roland Barthélémy

plan : Cyrille Daujean

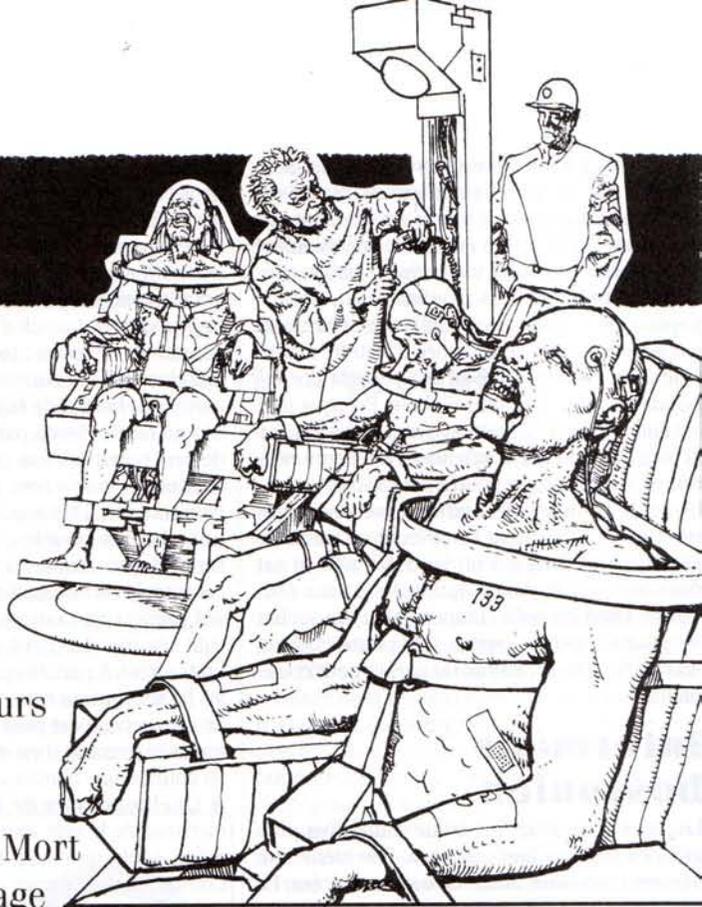
Merci aux Visiteurs d'un Soir.

Un scénario Casus Belli pour

Mutant Chronicles

La musique d'Ezpher

Ce scénario s'adresse à un MJ expérimenté et des personnages débutants, mais connaissant l'univers cyberpunk. Ils doivent être des francs-tireurs purs et durs, c'est-à-dire issus des huit formations de base. Vous pouvez à la rigueur admettre un Commando de la Mort dans le groupe, mais refusez tout personnage appartenant à la Confrérie ou possédant une quelconque maîtrise des Mystères, que leur commanditaire (cf. Nerva) refuserait d'engager de toute façon.



Tu es poussière...

Ouverture grand large sur une mégapole cyclopéenne tendue dans la nuit martienne. Des bouffées de gaz s'embrasent au-dessus des puits de mine et des vastes champs pétrolifères des banlieues nord, flamboyants sinistres dont l'éclat fugitif éclaire par intermittence l'ovale des dirigeables publicitaires et le ballet incessant des hélicoptères. Une barge aux couleurs du deuil quitte le port, loin de la vaine agitation et du trafic démentiel qui règnent dans les artères de la capitale de Capitol. Service rapide, brève oraison funèbre et les francs-tireurs regardent descendre sur la mer de la Tranquillité les cendres de Solomon Pratt, ancien confrère qu'ils sont venus accompagner dans son dernier voyage. La vague les emporte, les disperse et les coule, et bientôt le vieux Solomon Pratt n'est plus qu'un souvenir et la barge remet le cap sur San Dorado.

Plus tard, au bar de leur hôtel, alors que les francs-tireurs évoquent devant une bière la mémoire de leur ami, un inconnu vient s'asseoir à leur table : un rouquin de haute taille au visage taillé à coups de serpe, vêtu d'un costume Bauhaus d'un blanc impeccable avec gilet vert et or et cravate assortie. Sa carte l'annonce comme un certain Volker Nerva, conseil financier. Une façade qui en vaut une autre. Il devait confier une affaire à Pratt mais sa mort soudaine vient bouleverser ses projets. Des proches du défunt lui ont parlé des francs-tireurs présents à la cérémonie. Serai-ils disposés à reprendre le contrat à leur compte ?

So long, Solomon. Tu es poussière et à l'heure qu'il est, tu engrais les poissons phosphorescents qui hantent les eaux usées au sortir du vieux port, mais tes amis doivent songer à

leurs propres intérêts. Certains se sont déplacés depuis Luna et cette mission imprévue survient à point nommé pour rentabiliser leur voyage et renflouer leurs finances. Alors, de quoi est-il question exactement ?

Briefing

Nerva expose rapidement son affaire. Il s'agit de procéder à l'extraction* d'un scientifique de la mégacorporation Imperial, un certain Jonathan D. Ezpher, un chercheur connu dans le domaine du son et des phénomènes de résonance. Ses travaux arrivent à leur terme. Mais, en raison d'une mésentente profonde avec ses chefs, il ne souhaite plus les faire bénéficier du fruit de ses découvertes. Il s'est donc montré sensible à l'offre d'embauche de la corporation qui emploie Nerva. La difficulté consiste à organiser sa récupération, et celle de ses travaux, au nez et à la barbe du CSI. C'est là que les francs-tireurs interviennent. Si la perspective d'empêcher 30 000 couronnes chacun leur donne suffisamment de cœur au ventre. Parions que oui. Les francs-tireurs ont une semaine pour organiser l'extraction. Les moyens à mettre en œuvre sont laissés à leur discrétion. Seul impératif : récupérer intacts le professeur et une machine prototype de son cru qui représente l'aboutissement de plusieurs années de recherche. Au moment de passer à l'action, Nerva devra être contacté au numéro indiqué sur sa carte pour convenir d'un lieu de rendez-vous. Nerva quitte le bar et s'éloigne à bord d'une Mangano-Benz 2000 rutilante rouge sombre.

* Extraction : Terme issu de l'anglais. Dans le jargon des francs-tireurs, désigne le débauchage d'un cadre ou d'un scientifique de valeur par une corporation concurrente. Équivalent corporatiste de la dissidence; synonyme d'extrapolation, terme utilisé dans la littérature cyberpunk.

Quelques vérifications de routine – un soupçon de paranoïa ne coûte rien – dans les milieux francs-tireurs ou financiers permettent d'apprendre qu'il travaille bien pour la mégacorporation Bauhaus. Une enquête plus approfondie révèle qu'il s'agit d'un alcoolique mondain affligé par ailleurs de toutes sortes de perversions ruineuses.

Le professeur Jonathan D. Ezpher

Voici ce que les francs-tireurs peuvent apprendre sur leur cible en se renseignant auprès des milieux de la recherche ou journalistiques.

Le professeur Ezpher est un savant connu, mais très controversé, que ses conceptions audacieuses ont mis au ban de la communauté scientifique d'Imperial. Sa théorie, abordée dans son ouvrage *La musique des nerfs* publié il y a plusieurs années, attribue la transmission des signaux corporels et des instructions cérébrales à une onde émise par l'esprit humain, qu'il serait possible de capter et de reproduire artificiellement avec les moyens adéquats. Tourné en dérision par ses confrères, le professeur Ezpher a été muté sur Mars où il a poursuivi ses travaux en solitaire.

Physiquement, c'est un géant à la carrure massive et aux bras de gorille. De nature irascible, mégalomane et particulièrement mal poli, il n'a aucune famille et encore moins d'amis. Ses rares collaborateurs sont des stagiaires qu'on lui envoie d'autorité et qu'il traite de la façon la plus odieuse, sans même leur expliquer le bu

ses tâches qu'il leur confie. Il parvient ainsi à laisser planer un certain mystère autour de ses travaux, même si on murmure dans son entourage que ses recherches devraient prochainement faire l'objet d'une publication fracassante.

Coup de projecteur sur une sombre histoire

Le professeur Ezpher est un inventeur de génie qui bascule progressivement dans la démence. Ses nuits sont troublées par des cauchemars qui mêlent folie des grands et illuminations technologiques dont il ne conserve au réveil que l'écho d'une incompréhensible révélation scientifique. Il se jette alors à corps perdu dans le travail, couvrant des pages et des pages de calculs et de graphes sibyllins pour tout autre que lui. Ses travaux, qui semblaient de prime abord voués à l'échec, prennent depuis quelque temps une tournure malsaine passablement inquiétante. En fait, il est tombé sous la coupe du démon de la Folie hurlante : Muawijih.

Depuis longtemps, le maître des Visions souhaite s'affranchir de la tutelle technologique de son frère Algeroth. L'invention d'Ezpher pourrait bien lui permettre d'accomplir un pas décisif dans ce domaine. Il a donc chargé un de ses Népharites d'alimenter les rêves du professeur et de lui fournir les éléments de technologie obscure susceptibles de le faire avancer dans ses recherches. Ces bribes de savoir impie, ajoutées à son génie scientifique, lui ont permis d'accomplir des progrès troublants. Il termine actuellement le prototype d'un appareil grâce auquel il pense être en mesure de synthétiser l'onde cérébrale qui préside au fonctionnement du corps humain.

L'évolution du comportement d'Ezpher n'est pas passée inaperçue. Le secrétaire du professeur est une taupe du CSI qui s'est empressée d'avertir ses supérieurs. Son rapport a suivi la voie hiérarchique pour parvenir jusque sur le bureau d'un responsable ambitieux : le capitaine Joseph Murdoch. Celui-ci a correctement identifié les symptômes décrits par son agent. Mais au lieu de transmettre le dossier à la Confrérie, comme il aurait dû le faire, il a conçu un plan machiavélique : repasser le professeur Ezpher à une mégacorporation rivale en organisant lui-même son extraction. Il obtiendra ainsi un prétexte idéal pour justifier un assaut contre le concurrent qui le recueillera.

Cette procédure hautement irrégulière s'appuie sur une méthode d'acquisition particulière à Imperial : la conquête armée. Trop souvent accablée de recourir à des prétextes bidon pour justifier ce genre d'opération, la mégacorporation sera cette fois en mesure d'étayer ses affirmations, la présence du professeur Ezpher sur l'objectif constituant une preuve suffisante d'une influence obscure devant n'importe quel Observateur de la Confrérie.

Murdoch a donc fait répandre le bruit que les recherches d'Ezpher étaient sur le point d'aboutir. Il a ensuite contacté Volker Nerva, une pomme pourrie de Bauhaus que son penchant pour les plaisirs coûteux a poussé à trahir sa mégacorporation et à devenir informateur du CSI. Il lui a donné comme instructions de proposer l'extrac-

tion à ses supérieurs chez Bauhaus et de se débrouiller pour être chargé de la supervision. Bauhaus s'est montrée intéressée. Et voici comment nos francs-tireurs se retrouvent embarqués dans cette ténébreuse histoire de fausse extraction et de manipulations croisées.

Cerner l'objectif

Le délai d'une semaine dont disposent les francs-tireurs leur laisse largement le temps de s'organiser. Ils peuvent ainsi commencer par entrer en contact avec un fourgue pour se procurer armes et matériel, puis voler un véhicule en prévision de leur fuite et, surtout, filer quotidiennement Ezpher afin d'étudier le système de sécurité mis en place autour de lui.

Le professeur a une vie réglée comme du papier à musique. Chaque jour, il fait la navette entre son appartement et son laboratoire, et il va régulièrement à l'opéra, dont il est un fervent amateur. À noter qu'il est difficile d'entrer en contact avec lui hors de la présence de son secrétaire, qui a pour instruction de l'accompagner partout et ne le lâche pas d'une semelle.

L'appartement

Le professeur occupe un modeste cinq-pièces dans un immeuble Imperial proche de son lieu de travail. C'est un endroit froid et impersonnel dans lequel il passe le moins de temps possible. L'accès à l'immeuble est interdit aux personnes étrangères à la mégacorporation, sauf invitation directe d'un habitant des lieux. La sécurité est assurée par Blackstone Security Services, une corporation indépendante rattachée à Imperial, dont trois agents veillent en permanence dans une salle du rez-de-chaussée (traitez-les comme des agents du CSI). Le secrétaire dort dans la chambre d'ami du professeur. Il a le sommeil léger et conserve un Piranha sous son oreiller.

Le laboratoire

L'institut de recherche où travaille Ezpher accueille de nombreuses équipes qui poursuivent des travaux d'importance mineure auxquels Imperial n'accorde qu'un intérêt accessoire. Le bâtiment se dresse

sur une vingtaine d'étages autour d'une cour circulaire qui présente l'aspect déprimant d'un puits vertigineux aux parois noircies par l'âge et la fumée. Situé au neuvième, le laboratoire d'Ezpher est un chaos de tubes, de câbles et de tympans où règne la confusion la plus extrême. La sécurité est assurée par de bonnes serrures et six agents du CSI, dont deux surveillent en permanence le hall d'entrée et les ascenseurs tandis que les quatre autres font une ronde toutes les heures dans les étages. Ce ne sont pas des professionnels expérimentés, mais plutôt des éléments indésirables récemment affectés à ce poste par mesure disciplinaire. Joseph Murdoch tient à mâcher le travail des francs-tireurs sans faire courir de risques à des hommes de valeur.

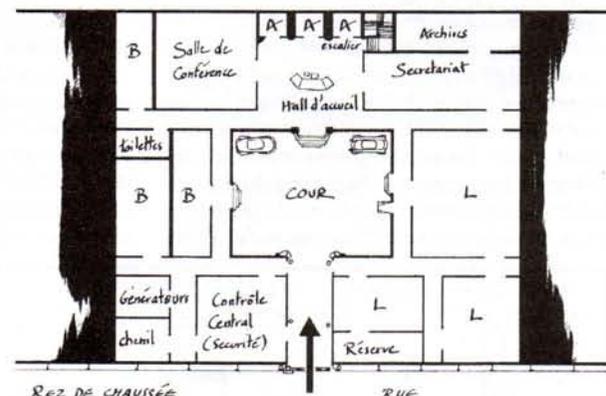
L'opéra

Ezpher est un adepte convaincu de la musique d'avant-garde, et au cours de la semaine il assiste à deux représentations au Grand Opéra moderne, dans le centre-ville. La première s'intitule *Phantasmécaniques* et montre des machines tordues aux formes invraisemblables se livrer à un ballet sauvage sur fond de chuintements et de cacophonie métallique. La seconde, *Nourritures spirituelles*, met en scène la poignante méditation d'un Blood Beret mourant qui regarde tomber la nuit sur la jungle vénusienne au milieu des cadavres de ses camarades. En dehors du service d'ordre habituel, aucun système de sécurité particulier n'est mis en place, et c'est certainement l'endroit le plus indiqué pour contacter brièvement le professeur à la faveur des mouvements de foule qui se produisent dans le public au début, à l'entracte et à la fin du spectacle.

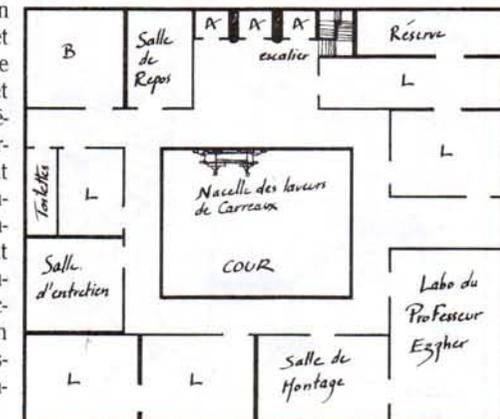
Une fois prêts à passer à l'action, les francs-tireurs n'ont plus qu'à téléphoner à Nerva. Ce dernier leur fixe rendez-vous le lendemain, avec le professeur et son prototype, dans une ancienne station météorologique désaffectée située en plein désert martien, à plus d'une journée de route de San Dorado. Puis il leur donne le feu vert.

Extraire le client

Ezpher n'étant pas une sommité interplanétaire, la sécurité était déjà suffisamment lâche autour de lui avant que Murdoch n'y mette son grain de sel. Dorénavant, c'est une vraie passoire, mais la principale difficulté de l'opération consiste à emporter le prototype. De la taille d'un réfrigérateur et pesant une bonne centaine de kilos, il



A : ascenseurs ; B : bureaux ; L : laboratoires.



ÉTAGE DU PROFESSEUR

doit être transporté sur un diable et ne peut quitter le laboratoire, même avec la complicité d'Ezpher, sans éveiller aussitôt les plus vifs soupçons du service de sécurité ni attirer l'attention du secrétaire. Sa récupération doit donc avoir lieu au moment même de l'extraction, de préférence la nuit et dans la discrétion.

Les francs-tireurs peuvent se répartir en deux groupes, l'un récupérant Ezpher à son domicile ou à l'opéra, pendant que l'autre s'occupe du prototype. Bon courage pour le repérer d'après les indications du professeur dans le fouillis d'appareils et de machines qui encombrant son laboratoire.

Calmer le jeu

Les francs-tireurs quittent précipitamment la ville avec Ezpher et son prototype sans être autrement inquiétés. En roulant toute la nuit et une bonne partie de la journée, ils atteignent le point de rendez-vous le lendemain en fin d'après-midi.

La station météorologique, désaffectée car désormais inopérante, est composée de bâtiments préfabriqués en ruine à moitié ensevelis dans le sable martien. Elle remonte aux beaux jours de la terraformation, à l'époque où l'homme savait encore donner à la planète une atmosphère viable et une gravité semblable à celles qu'il connaissait sur Terre. Elle n'est plus aujourd'hui qu'une écorce vide, oubliée au milieu d'une mer de dunes hérissée de roches fantomatiques. La pompe à essence est pratiquement vide, le groupe électrogène est mort et les réservoirs d'eau sont à sec. Les francs-tireurs n'ont plus qu'à s'installer dans un confort précaire en attendant l'arrivée de Nerva.

La nuit, ils ont tous un sommeil troublé et partagent le même cauchemar, au cours duquel ils se voient pourchassés de nuit à travers le désert par des Légionnaires claudiquant qui ricanent comme des hyènes. Sable qui colle aux bottes, souffle qui s'alourdit, mains moites qui cherchent en vain des armes égarées et les voilà qui trébuchent et roulent au bas d'une dune interminable. Ils reprennent pied dans la pénombre d'une Citadelle, entourés d'une marée de Légion-

naires. La silhouette décharnée d'un Népharite se détache des rangs. De gros vers sortent de sa tête en oscillant au rythme d'une mélodie inaudible et cependant curieusement oppressante. La créature fait danser une malheureuse victime au bout de ses crochets, un homme dont le visage commence par évoquer fugitivement celui d'Ezpher avant de prendre les traits hypocrites de Volker Nerva. L'homme leur adresse une grimace, leur décoche un clin d'œil, puis tout devient noir.

Les francs-tireurs se réveillent sur cette dernière image, mal reposés et ayant perdu chacun 1d6 points de Volonté. Une aube grise se lève sur la station. Le temps se couvre, un vent léger soulève des nuages de sable et de particules de rouille. Quelques heures plus tard Nerva arrive en hélicoptère et embarque les francs-tireurs, le professeur et son prototype.

Livrer la marchandise

Après trois heures d'un vol inconfortable sous un ciel de plus en plus bouché, l'appareil descend au fond d'un titanesque canyon et se pose sur la plate-forme d'un complexe industriel accroché à flanc de falaise. Les installations appartiennent à une filiale de BauChemicals, principale firme de produits chimiques de Bauhaus. Ezpher y est attendu par le colonel Dimitri Richthausen, neveu du vieux Duc électeur en personne, venu assister à une démonstration du prototype.

Nerva conduit les francs-tireurs et le professeur jusqu'à un vaste hall, complètement dégagé pour la circonstance. La moitié du personnel scientifique de la base s'y trouve réunie en présence du colonel Richthausen, entouré d'une dizaine de gardes du corps. Le colonel accueille chaleureusement le professeur et prononce un discours de bienvenue dans lequel il complimente au passage Nerva pour la réussite de l'opération. Il traite les francs-tireurs avec indifférence et se contente de leur adresser un bref signe de tête. La question de leurs honoraires devra attendre la fin de la démonstration, qui retient pour l'instant toute son attention.

Le matériel nécessaire a déjà été mis en place d'après les directives fournies par Ezpher durant le trajet en hélicoptère. Après avoir effectué quelques dernières vérifications en grommelant, le professeur connecte son prototype à l'ensemble pour obtenir une sorte de console centrale entourée de douze fauteuils. Dans ces fauteuils sont sanglés autant de cyborgs expérimentaux à demi fous, saturés de drogue et agités de soubresauts, pitoyables résultats des recherches désespérées des scientifiques de Bauhaus. On est loin de la fusion parfaite entre l'homme et la machine obtenue par Cybertronic! Sauf si l'invention d'Ezpher permet effectivement d'intercepter et de contrôler leurs ondes cérébrales en éveillant dans leur esprit un écho particulier. Pour Bauhaus, il s'agit d'un enjeu capital.

Vent de tempête

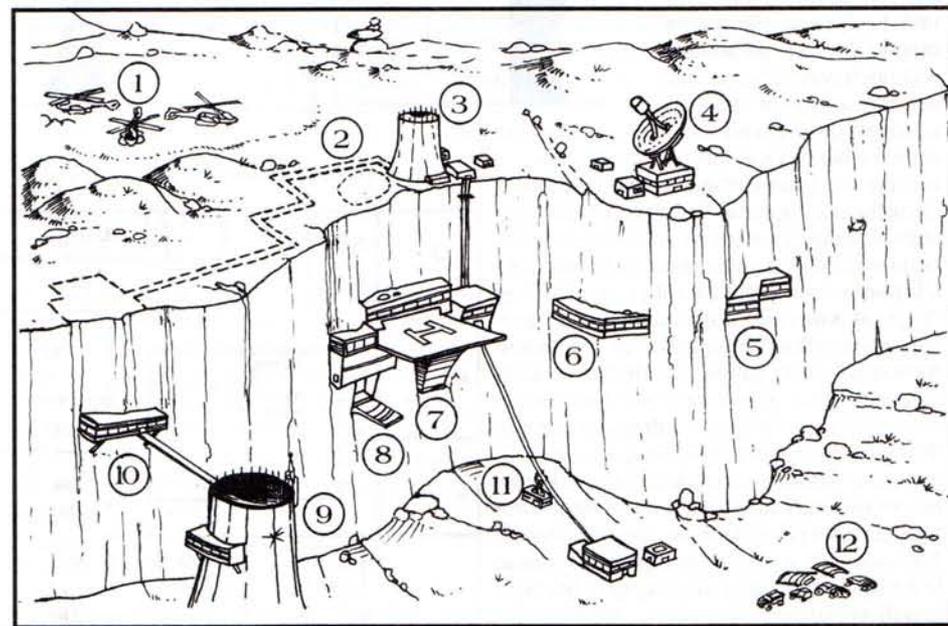
Le professeur Ezpher annonce le déclenchement de l'expérience dans un silence quasi religieux, et presse un interrupteur. D'abord, il ne se passe rien. Puis, les scientifiques penchés sur leurs écrans de contrôle s'emballent et lâchent des exclamations de surprise et d'émerveillement. Toutes les personnes présentes se tendent inconsciemment vers la console aux cyborgs d'où commence à monter un murmure sourd.

Toutes sauf Nerva. Ce dernier s'éclipse en effet discrètement par la porte la plus proche. Si les francs-tireurs le remarquent et décident de le suivre, ils le voient gagner la plate-forme d'atterrissage par laquelle ils sont venus. Un vent violent souffle en rafales dans le canyon, charriant des odeurs de sable et d'électricité. Une tempête de poussière s'est levée sur la base et le ciel est totalement obstrué. Nerva s'avance à découvert et agite un mouchoir blanc. Quelques minutes plus tard, un bataillon de Lions d'or impériaux se laisse tomber du haut de la falaise et prend pied sur la plate-forme en amortissant leur chute au moyen de rétrofusées.

Voilà plusieurs jours que les Lions d'or se préparaient à cet assaut. Commandés par un cousin de Joseph Murdoch, ils ont gagné dans la nuit le sommet du canyon et n'attendaient plus que le signal de Nerva. Ils sont accompagnés d'une escouade de journalistes qui suivent l'opération caméra au poing (mais la tempête brouille les communications et empêche une retransmission en direct) et d'un observateur de la Confrérie venu constater la présence d'une influence de la Symétrie obscure. Leur objectif consiste à se rendre maître des installations sans les endommager.

Le chant des cyborgs

À l'intérieur, les choses se gâtent également, la démonstration prend une tournure imprévue et échappe à tout contrôle. Le murmure des



LE COMPLEXE INDUSTRIEL BAUCHEMICALS

1. Hélicoptères Lions d'Or
2. Sphère de réacteur
3. Tour de refroidissement
4. Antenne de télécommunications

- 5 et 6. Labos secondaires
7. Plateforme d'atterrissage
8. Hall d'envoi secondaire
9. Fond du canyon
10. Mines
11. Téléphérique
12. Hangar (matériel et véhicules de prospection)

LES ANTAGONISTES

► Les agents du CSI et le secrétaire d'Ezpher

Donnez-leur les caractéristiques des gorilles indiquées page 212 du livre de règles.

► Le Népharite de Muawijhe, les Buveurs d'âmes zénithiens et les Légionnaires hurlants

Leurs caractéristiques sont indiquées respectivement pages 178, 179 et 181 du livre de règles.

► Les cyborgs fous

| | |
|--|---------------------|
| Force 23 | Vitalité 7 |
| Coordination 13 | Intelligence 9 |
| Volonté 7 | Personnalité 9 |
| Déplacement : 3/175 | Bonus offensif : +1 |
| Actions : 3 | Esquive/parade : 4 |
| Points de Vie et armure | |
| Jambes 6 | 9 (armure intégrée) |
| Bras 5 | 9 (armure intégrée) |
| Abdomen 5 | 9 (armure intégrée) |
| Poitrine 6 | 9 (armure intégrée) |
| Tête 3 | aucune |
| Attaques : MG-80 | |
| Domaines de compétences : Combat 12, Armes à feu 14, Communication 3, Adresse 8, Techniques 6, Perception 5. | |

► Les Lions d'or

| | |
|---|---------------------|
| Force 17 | Vitalité 16 |
| Coordination 17 | Intelligence 13 |
| Volonté 15 | Personnalité 13 |
| Déplacement : 3/225 | Bonus offensif : +1 |
| Actions : 3 | Esquive/parade : 5 |
| Points de Vie et armure | |
| Jambes 7 | 8 (composite lourd) |
| Bras 6 | 8 (composite lourd) |
| Abdomen 6 | 8 (composite lourd) |
| Poitrine 7 | 8 (composite lourd) |
| Tête 3 | aucune |
| Attaques : fusil d'assaut Intruder | |
| Domaines de compétences : Combat 16, Armes à feu 18, Communication 5, Adresse 15, Techniques 5, Perception 5. | |

cyborgs, visiblement en état de transe, évolue en mélodie lancinante qui jette toute l'assistance dans la Confusion (comme sous l'effet du don obscur du même nom). Ezpher lui-même semble frappé de stupeur et contemple son œuvre avec incrédulité. Puis les cyborgs brisent leurs sangles, se lèvent et massacrent sauvagement l'équipe scientifique. Protégeant la console contre quiconque tente de s'en approcher, ils entament une danse folle au son d'une musique inaudible. Un Vent de Folie emporte le hall, la réalité des formes s'estompe, et une faille se dessine au-dessus de la console dans un chatoement glauque. Invoquées par la musique d'Ezpher, les Légions hurlantes de Muawijhe s'engouffrent dans le hall, au cœur d'un tourbillon d'images et de couleurs. Les cyborgs déments rejoignent les rangs des Légionnaires, poussés au combat par des Buveurs d'âmes zénithiens sous le commandement du Népharite aperçu par les francs-tireurs au cours de leur cauchemar.

L'irruption des Légions obscures balaye la stupeur qui frappait l'assistance et les Bauhausers reprennent leurs esprits. Dans le hall, le combat tente de s'organiser, mais il tourne vite à l'avantage des Légions obscures. Les Lions d'or pour leur part se sont solidement implantés sur la plate-forme d'atterrissage et prennent méthodiquement le contrôle des installations. Les francs-tireurs se trouvent donc pris entre deux feux.

Les morts ne parlent pas

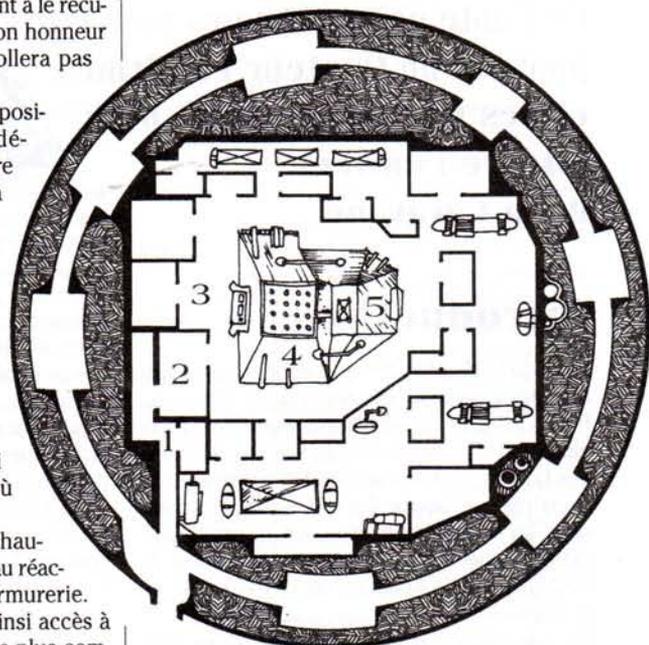
Alors qu'ils hésitent peut-être sur la conduite à adopter, ils aperçoivent Richthausen se replier avec ses gardes du corps. Le colonel leur fait signe de le rejoindre. Il a froidement analysé la situation : la base est perdue, Nerva les a manipulés pour y amener un Hérétique et du même coup la servir sur un plateau à ses chefs d'Imperial. Mais son plan n'a pas fait long feu et ce sont les Légions obscures qui sortiront gagnantes de cette affaire. Richthausen ne voit qu'une seule façon d'empêcher un pareil désastre : faire exploser le réacteur de la base et entraîner sa destruction complète. Il demande aux francs-tireurs de se charger du sabotage, tandis que lui et ses hommes tentent de s'ouvrir un chemin jusqu'au hall d'envol secondaire, situé dans les niveaux inférieurs. En échange, il propose de doubler leur salaire et leur offre une place sur

son hélicoptère personnel s'il parvient à le récupérer. Il va jusqu'à promettre sur son honneur d'officier que son appareil ne décollera pas sans eux.

Si les francs-tireurs déclinent la proposition du colonel, ils doivent se débrouiller seuls pour se glisser entre les Lions d'or, qui les assimilent à des Hérétiques, les Légions obscures, qui tirent sur tout ce qui bouge, et les troupes de défense de Bauhaus, qui ne les connaissent pas et les prennent pour des agents en civil du CSI. Une fois hors de la base, il leur faut encore découvrir un moyen de franchir plusieurs milliers de kilomètres de désert sans carte ni équipement ni même la moindre idée de l'endroit où ils se trouvent. Bon courage!

S'ils acceptent en revanche, Richthausen leur indique comment accéder au réacteur et leur confie les clés de l'armurerie. Pendant un court instant, ils ont ainsi accès à toutes les armes et aux armures les plus complètes dont ils ont pu rêver. À condition de ne pas mettre une heure pour s'équiper. Ils doivent ensuite se glisser à travers le champ de bataille pour parvenir au réacteur, saboter les systèmes de contrôle, puis engager une course contre la montre frénétique pour gagner le hall d'envol secondaire avant l'explosion.

En débouchant dans cet immense hangar ouvert à flanc de canyon, ils ont la bonne surprise de découvrir que Richthausen, en digne noble Bauhausier, a tenu sa parole : son appareil personnel, un hélicoptère noir portant ses armoiries, se trouve encore dans le hangar. Il est malheureusement condamné à y rester car une rafale de mitrailleuse a troué son moteur comme une écumeoire. Richthausen et ses hommes ont pris la fuite à bord du seul autre appareil disponible. Ce qui, sans vouloir accuser personne, ramène en mémoire le vieil adage : les morts ne parlent pas. Il semblerait que les francs-tireurs doivent se débrouiller seuls après tout... Ils peuvent récupérer des armures sur des cadavres de Lions d'or et tenter de s'emparer d'un de leurs hélicoptères, ou bien imaginer une autre solution. Quoi qu'il en soit, la base finit par exploser, entraînant la mort des Légionnaires mais aussi celle des Lions d'or, des journalistes et du personnel Bauhaus, et faisant accessoi-



1. Chaîne de décontamination.
2. Salle de contrôle.
3. Console de commande.
4. Piscine de stockage du combustible.
5. Puits de cuve.

rement disparaître toute trace d'une quelconque opération militaire.

Santé !

En regagnant leurs pénates, les francs-tireurs découvrent sur leur bureau un exemplaire du *Daily Chronicles* (qui mentionne l'endommagement d'une base martienne à la suite d'une violente tempête), une mallette métallique et une enveloppe cachetée aux armes des Richthausen. La mallette contient 60 000 ducats ou par personne. Quant à l'enveloppe, la lettre qu'elle renferme ne porte que ces quelques mots d'une écriture stylée : « Félicitations. Sans rancune. D. R. » Il ne reste plus aux PJ qu'à suivre cet excellent conseil et à oublier toute l'affaire en allant boire un verre à la santé d'un des plus beaux enfants de salaud pour lequel ils aient jamais travaillé. ■

Guillaume Fournier

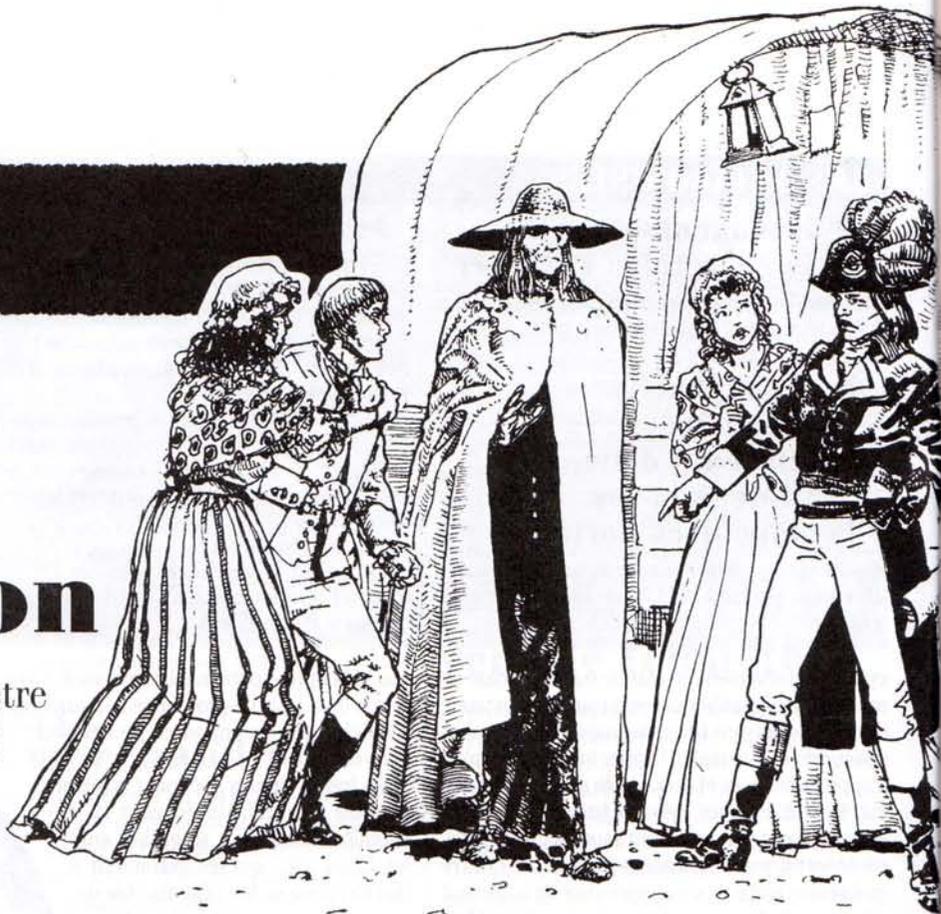
illustration : Rolland Barthélémy
plans : Cyrille Daujean

Un scénario Casus Belli pour

Chimères

Prélude à la Dispersion

Ce Conte pour *Chimères* peut être joué par un **Conteur confirmé** et des **Questeurs ayant bien intégré l'univers de la Caravane**.



Introduction

La fin du XVIII^e siècle est une période propice aux aventures pour les membres de la Caravane. Plus particulièrement la tourmente révolutionnaire, qui n'a pas seulement bouleversé la vie des Errants, mais a aussi eu des répercussions décisives sur l'avenir des Questeurs. Plus tard, dans les cabarets enfumés, on se rappellera cette époque, tellement typique du royaume de l'Ombre et de la Lumière, comme le début de la Dispersion.

En proposant ce Conte, vous donnerez l'occasion à vos Questeurs de se plonger dans l'atmosphère si riche en espérances et en dangers qu'offrait la veille de la Terreur déjà grondante. Souvenez-vous, c'était la fin du mois de mars 1794... Pardon, de germinal de l'an II!

Rumeurs inquiétantes

Ce Conte commence lorsque la Caravane arrive à proximité de Paris. Les Questeurs et l'ensemble de la petite communauté menée par le Veneur sont harassés après plusieurs semaines de voyage. Le moins que l'on puisse dire est que depuis 1789, les temps sont troublés! Certes, tous espèrent que les idées du nouveau pouvoir porteront leurs fruits, mais pour l'instant, la Révolution est assaillie de toutes parts. Depuis, la Caravane multiplie les efforts pour éviter les zones frontalières menacées par les Coalisés, tente d'échapper aux attaques de brigands qui profitent de la situation, ou encore fuit les régions secouées de révoltes sporadiques...

Tous attendent une accalmie, une confirmation des espoirs apparus avec la jeune République, mais déjà les rumeurs de répression et de dérive totalitaire se font plus pressantes. La fièvre se confirmerait aussi dans la capitale... Le Veneur

a donc décidé d'emmenner sa petite troupe vers Paris, afin d'offrir aux compagnons installés là-bas de rejoindre la Caravane le temps que tout se calme...

C'est donc en fin d'après-midi que les roulottes arrivent en vue des remparts de la ville. Rapidement, la Caravane s'installe, tandis que, plus loin, la longue procession des marchands, des coursiers et autres ouvriers, va et vient sous l'œil somnolent des gardes nationaux aux uniformes hétéroclites.

Une fois toutes les tâches remplies, l'Initié réunit une grande partie des Chevaliers les plus expérimentés de la Caravane (dont les Questeurs bien sûr...). Alors que la nuit tombe, il leur expose l'objet de la mission à remplir dans les prochaines heures. Les rumeurs de durcissement du régime se précisent; l'opposition entre Danton et Robespierre atteint son paroxysme: l'un des deux camps va être éliminé... Paris deviendra bientôt difficile à vivre. Plusieurs compagnons vivant dans la capitale, le devoir de tous est de les informer et de leur offrir la protection de la Caravane. Différents groupes sont constitués, avec pour objectif de contacter chacun deux compagnons. De leur côté, les Questeurs devront trouver Henri, un chevalier de la Lumière et Joséphine, chevalier de la Chimère.

Henri, l'exalté

Ce compagnon habite dans le faubourg Saint-Honoré, un quartier populaire à la vie agitée, et passionné par les événements. Trouver Henri dans cette agitation n'est pas simple: l'hôtelier qui le loge gratuitement en tant qu'écrivain public ne l'a pas vu depuis plusieurs jours. D'après lui, on pourra le trouver dans l'un des bouges du quartier. Effectivement, c'est au fond d'une salle d'auberge enfumée qu'on le trouve après quelques jets en Influencer, Surveiller et

S'orienter (selon votre volonté). En pleine joute oratoire avec quelques représentants du comité de secteur, une jeune fille accorte sur les genoux, le moins qu'on puisse dire est qu'Henri ne semble pas en danger. Si les Questeurs observent la scène, ils comprennent bien vite que le sujet de discussion est la dérive totalitaire du Comité de salut public. Henri, en idéaliste, défend la Révolution mais dénonce la dictature tandis que ses interlocuteurs se font le relais des discours de Saint-Just et compagnie. Visiblement, le Chevalier s'en sort à merveille en utilisant toutes les armes de la rhétorique possibles acquises en plusieurs vies. Lorsqu'un des élus lâche: « La guillotine a faim, Henri... Cela fait longtemps qu'elle jeûne! », Henri se lève, contenant difficilement sa colère et assène magistralement: « On cherche à consommer la révolution par la terreur, citoyen, j'aurais voulu la consommer par l'amour! » mettant ainsi fin à la discussion.

Une fois le cercle rompu, les Questeurs peuvent aborder Henri et lui faire part des inquiétudes du Veneur, mais le Chevalier les interrompt rapidement en leur confiant qu'il sait déjà tout cela. Pour lui, son destin est lié à celui des Errants de ce siècle tellement prometteur. Il veut s'immerger dans la ferveur révolutionnaire, vivre ce fol espoir jusqu'à son terme, quel qu'il soit. Rien n'y fera, Henri a choisi de vivre pleinement sa Quête...

Note: Cet épisode est conçu dans le but de vous fournir l'occasion de mettre en scène la fièvre révolutionnaire et l'émulation qu'elle provoque parmi la population: le côté Lumière de la révolution...

Joséphine, les fastes fragiles

Le second compagnon à contacter, Joséphine, habite un hôtel particulier non loin de Notre-



Dame. Y parvenir ne pose pas de difficulté particulière, à part peut-être une ou deux patrouilles de gardes nationaux soupçonneux. Une fois sur place, les Questeurs ne pourront qu'être surpris par le luxe de la demeure de la jeune femme. Nous tairons l'origine de cette opulence, Joséphine a mené une vie tumultueuse, mais elle s'est assagi depuis. Et tout ceci ne nous regarde pas...

Toujours est-il qu'une fois introduits par une servante, les Questeurs pénètrent dans une magnifique demeure à l'atmosphère feutrée. Laissés dans le hall d'entrée, les Questeurs peuvent admirer les lieux tandis que leur parviennent les échos d'une voix chaude déclamant des vers. Après quelques minutes, Joséphine apparaît, rayonnante dans une robe de soirée. Un peu surprise de voir des membres de la Caravane, elle retrouve vite son sourire et toute sa courtoisie et propose aux Questeurs de se joindre à sa soirée de lecture. Visiblement excitée, elle les entraîne en confiant que Fabre d'Églantine lui-même est attendu ! On aura tout loisir de parler une fois ses obligations d'hôtesse terminées.

Guidés par Joséphine, les Questeurs pourront alors découvrir une grande salle où un parterre de jeunes hommes et femmes est assemblé devant l'orateur déjà entendu. Chacun peut alors se concentrer sur le fringant poète qui, il faut l'avouer, est doué pour transmettre sa passion. Une fois la déclamation terminée et saluée par les francs applaudissements du petit comité, Joséphine rejoint les Questeurs bras dessus dessous avec le poète qu'elle ne cesse de couvrir du regard avant de le présenter à ses « vieux amis de province ». Hubert Dampierre apparaît comme un individu sensible, quelque peu tourmenté et assez distant, peut-être mal à l'aise avec ces inconnus qui semblent bien connaître celle qui est assurément son amante. Dans la conversa-

tion mondaine qui suit, c'est essentiellement Joséphine qui mène la danse et ne cesse de s'inquiéter de l'absence de Fabre d'Églantine, évitant ainsi d'aborder le sujet de la visite du groupe.

Si les Questeurs évoquent la vague de violence qui risque de s'abattre sur Paris, Joséphine et ses compagnons sembleront ne pas comprendre et feront une démonstration d'insouciance et de confiance démesurées. C'est finalement l'arrivée tardive de Fabre d'Églantine qui mettra un terme à ce débat de sourds. Pourtant, le poète paraît soucieux et peu enclin aux discussions littéraires. Par contre, il apportera de l'eau au moulin des insoucians, en les rassurant sur le dernier plan mis au point par Danton pour contrer Robespierre et le Comité de salut public. Une fois son réconfort apporté, Fabre repart... La nuit étant fort avancée, Joséphine propose l'hospitalité aux Questeurs et leur promet de rediscuter de la situation après une bonne nuit de sommeil.

Les Questeurs restent donc la nuit sur place. Malheureusement, au petit matin, la Garde nationale vient arrêter les « traîtres » dantonistes hébergés par Joséphine.

Réveillés par des martèlements à la porte puis les cris de protestation de la servante, les Questeurs peuvent rapidement identifier une demi-douzaine de gardes nationaux menés par un commissaire de la République. Déjà, les portes des chambres s'ouvrent à la volée. Joséphine étant elle aussi sous le coup de l'arrestation pour complicité avec les factieux, les Questeurs devront agir au plus vite pour soustraire la jeune femme aux forces de police. Hubert, encore somnolent, tombe lui entre les mains des gardes. C'est dans l'effolement général, au milieu du tumulte et des cris, que le groupe doit organiser la fuite par le jardin jouxtant la demeure. Cette retraite ne se fait pas sans difficultés car Joséphine pleure et se débat pour rejoindre son amant...

A vous, Conteur, de mener l'éventuelle poursuite et les accrochages consécutifs...

Retour à la Caravane

Le retour des Questeurs avec Joséphine, effondrée, risque d'être mouvementé et c'est avec soulagement qu'ils retrouveront la Caravane... On pourra alors remarquer que plusieurs autres compagnons ont rejoint la Caravane. De son côté, le Veneur a ramené un nouveau, Eugène, plutôt secoué et complètement amnésique. En fait, on pourra apprendre qu'il exerçait la profession de journaliste et qu'il est lui aussi recherché par les autorités révolutionnaires. Visiblement, les rumeurs étaient fondées et toute la faction dantoniste a été fauchée durant la nuit. Le Veneur et l'Initié viendront féliciter les Questeurs et les informeront du départ rapide de la Caravane, car avec deux fugitifs à bord, la plus grande prudence est de mise. Quelques problèmes restent toutefois à régler... En effet, les contrôles ne manqueront pas et il faut trouver une solution pour soustraire Eugène et Joséphine à d'éventuelles inspections et fouilles. Laissez les Questeurs proposer leurs plans. Avec tous leurs pouvoirs (charme, illusion, etc.), ils trouveront bien une solution pour écarter

les gardes qui ne manqueront pas de les arrêter sur la route. Notez toutefois que la transformation en animal est risquée pour Eugène, car il ne sait pas encore assumer une forme de manière volontaire, et impossible pour Joséphine, qui est inaccessible car murée dans son désespoir... Quel que soit le plan adopté par les Questeurs, la Caravane plie bagages avant midi. Rapidement, la longue file des roulottes s'ébranle pour laisser derrière elle la tourmente de la Terreur naissante. Cette retraite est toutefois interrompue deux fois par des postes de contrôle. Les gardes apparaîtront comme très nerveux et zélés. Ce sera le moment de tester l'efficacité de la dissimulation des fugitifs. Notons au passage qu'une éventuelle tentative de corruption peut être très mal ressentie...

Laissez les Questeurs tester leurs qualités de diplomates. Si les choses tournent mal, le Veneur ou l'Initié peuvent intervenir et aplanir tout dérapage dans les limites du raisonnable.

Le soir venu, la Caravane peut prendre finalement un repos bien mérité. L'ambiance n'est toutefois pas encore au soulagement et de petits groupes se forment pour commenter les événements en chuchotant. Peut-être même certains viendront-ils en délégation auprès du Veneur pour demander l'expulsion des fugitifs, en s'appuyant sur les règles de la Caravane ?

Vous pouvez permettre à l'un de vos Questeurs Marcheur des rêves de contacter Joséphine par le biais des songes, alors que celle-ci est toujours plongée dans un état proche de la catatonie. N'est-ce pas en effet un des rôles des Chimères que d'apaiser les rêveurs tourmentés ? (Pour rejoindre Joséphine dans ses rêves agités, utilisez les règles habituelles concernant les dons du royaume des Rêves, sachant que Joséphine est une Source vive de 4 points.) Une fois le rêve de Joséphine atteint, le Questeur découvrira un paysage boisé, plongé dans une pénombre orangée. Le vent souffle et disperse des feuilles desséchées. Après un moment d'errance dans ce qui apparaît finalement comme un jardin boisé, le Chevalier de la Chimère entend des sanglots bizarrement distincts. Grâce à un jet sous le talent S'orienter à 2R, il localise une petite hauteur couronnée par un belvédère en ruine. Joséphine est là, effondrée sur un banc de pierre, en proie au désespoir. A force d'efforts, on peut la sortir de son état presque délirant, et le simple fait de la présence d'une Chimère à ses côtés lui permet de regagner un point d'Équilibre et donc de recouvrer ses esprits à son réveil, même si elle est toujours désespérée. En discutant avec elle au sein du rêve, on peut apprendre que cet endroit est un lieu qu'elle partageait avec son amant, et qu'il est dévasté depuis l'arrestation d'Hubert. Ces remarques au sujet de rêves partagés peuvent intriguer les Chimères présentes mais peut-être est-ce un pouvoir que les Chevaliers ignorent. Toujours est-il que l'état des lieux ne présage rien de bon quant au sort du poète... Une fois la jeune femme un peu apaisée, elle peut se reposer.

Le lendemain, les Questeurs pourront interroger le Veneur au sujet du songe qu'ils ont visité. L'Homme en noir semble surpris et affirme qu'il ne connaît pas de telles propriétés au Rêve. Joséphine pourrait peut-être en dire plus mais elle est plongée dans un sommeil réparateur et mieux vaut ne pas la déranger.

Coup de théâtre!

Une fois de plus, la Caravane reprend la route et alors que s'éloigne la capitale, chacun commence à se détendre et à espérer une journée plus calme. Ce ne sera malheureusement pas le cas!

PERSONNAGES-NON-JOUEURS

► Joséphine

Chevalier de la Chimère
CHA 3 COMB 2 REF 2 SENS 3 VIG 2
CBT 2 COM 4 CRE 3 HAB 2 NAT 2 TEC 1 SAV 3
VOL 5 INS 3 SEN 4

Vie 12

Équilibre 3

Formes animales : toutes

Dons : Transformation animale 4, Reconnaissance 4, Double Vue 3, Charme 3, Illusion 2, Empathie animale 2, Projection 1, Osmose 3, Pouvoir de l'Ombre 2, Pouvoir de la Lumière 3, Inspiration 1, Marcheuse des rêves 2, Faiseuse de rêves 2, Maître des rêves 1.

Compétences : Boniment 3, Combat avec couteau 2, Déguisement 3, Discrétion 3, Éloquence 4, Équitation 3, Tir avec pistolet 1.

Talents : Surprendre 3, Influencer 3, Mentir 2, Séduire 3, Observer 2, Esquiver 2, Attaquer 3.

► Eugène

Journaliste fugitif, membre de la Caravane. Chevalier de la Lune encore amnésique.

CHA 2 COMB 2 REF 3 SENS 2 VIG 3
CBT 2 COM 3 CRE 2 HAB 2 NAT 3 TEC 2 SAV 2
VOL 3 INS 2 SEN 1

Vie 6

Équilibre 5

Formes animales : chat noir, hibou.

Dons : Transformation animale 2, Reconnaissance 1, Double Vue 1.

Compétences : Boniment 2, Chasse 2, Combat avec épée 2, Discrétion 1, Équitation 1.

Talents : Esquiver 1, Attaquer 2, Influencer 2.

► Les sans-culottes

Exécutants très motivés, parfois trop zélés.

CHA 1 COMB 4 REF 2 SENS 3 VIG 3
CBT 2 CRE 1 COM 1 HAB 3 NAT 2 TEC 3 SAV 2
VOL 2

Vie 6

Compétences : Combat avec lance 2, Tir avec pistolet 2.

Talents : Impressionner 1, Surveiller 2, Observer 2, Esquiver 2, Attaquer 3, Résister 1.

Ils sont armés de piques et de pistolets.

► Le commissaire de la République

CHA 3 COMB 3 REF 2 SENS 3 VIG 2
CBT 1 CRE 1 COM 4 HAB 2 NAT 2 SAV 3 TEC 2
VOL 3

Vie 4

Compétences : Combat avec épée 3, Éloquence 3, Équitation 2, Tir avec pistolet 2.

Talents : Surprendre 1, Influencer 2, Observer 3, Surveiller 3, Esquiver 2, Attaquer 2.

Il est armé d'une rapière et d'un pistolet à un coup.

En effet, après quelques lieues parcourues sur une route presque déserte, les baladins approchent d'un relais. L'endroit semble tout à fait calme et accueillant, quand soudain, surgissent des soldats avec à leur tête un de ces fameux commissaires que les Questeurs commencent à bien connaître. L'escouade se déploie, tandis que l'officier fait signe de s'arrêter. La fouille est inévitable, mais ne semble pas être le principal objectif. Le commissaire va droit vers l'Initié. Selon lui, la Caravane abrite de dangereux traîtres sous le coup d'un mandat d'arrêt... Lorsque le Veneur s'approche, le visage du commissaire se durcit, il fait signe à ses hommes en aboyant un ordre : « En voilà un ! Saisissez-vous de cet homme ! » La stupeur est à son comble. Au cas où quelqu'un tenterait de s'interposer, les soldats n'hésitent pas à faire usage de leurs armes. De toute façon, le Veneur reste impassible et adresse à tous des signes d'apaisement. Il se voit lire le mandat selon lequel il est accusé d'intelligence et de complicité avec les félons !

En fait, lorsqu'il a recueilli Eugène, celui-ci fuyait déjà les autorités. Par la suite, la Garde a mené son enquête et plusieurs témoignages ont permis de déterminer qu'un mystérieux homme en noir avait aidé le fugitif. Les recherches suivant leur cours, le rapprochement a été fait avec le meneur de l'étrange caravane qui a quitté précipitamment Paris la veille. Certains ne manqueront pas de s'interroger sur la passivité du Veneur, mais celui-ci a suffisamment confiance en ses pouvoirs et ses contacts pour assumer une arrestation même en ces temps troublés. De plus – et surtout –, en attirant l'attention sur lui, il écarte le danger qui pèse sur la Caravane, respectant ainsi les règles établies il y a tant de siècles...

De fait, son apparente docilité a calmé l'ardeur des soldats qui fouillaient les roulottes et permis à des Chevaliers de dissimuler efficacement Eugène. Rapidement, le Veneur est emmené dans un fourgon, laissant derrière lui ses protégés en proie à l'incrédulité et à l'angoisse.

Joséphine a disparu!

Une fois le cortège éloigné, l'Initié réunit les baladins, et après une discussion agitée décide d'envoyer un groupe de Chevaliers pour s'enquérir du sort du Veneur. Les Questeurs peuvent bien sûr se porter volontaires... C'est en allant chercher leurs chevaux et leur bagage qu'ils constatent la disparition d'une des bêtes (en réussissant un jet d'Observer à 3R). En cas d'échec, c'est un jeune Chevalier qui mentionnera la disparition. On pourra alors remarquer l'absence de Joséphine, qui a profité de la confusion pour s'enfuir. Une rapide inspection de la roulotte permet de trouver une courte note à l'écriture nerveuse : « Désolée, je dois retrouver Hubert. Sans lui, ma vie n'a plus de sens. »

En effet, Joséphine n'a pas supporté la destruction de son cadre de vie et sa séparation d'avec Hubert. Étrange passion en fait que cette relation. Car la jeune femme n'a pas seulement donné son amour à Dampierre, mais une partie de son Essence même. Ce transfert explique ainsi le fait que les deux amoureux puissent partager leurs rêves. Hubert avait trouvé sa muse, et

Joséphine plongeait avec délice dans les songes de son amant. Leur séparation a brisé cette délicate et insolite alchimie, et a mené la jeune femme au bord de la folie. Une seule chose compte désormais pour elle : retrouver sa partie manquante...

Leur double mission connue, les Questeurs peuvent se lancer à bride abattue sur la route. Il serait toutefois illusoire de vouloir rattraper Joséphine, celle-ci a une large avance. Par contre, ils pourront dépasser l'escouade de soldats qui emmène le Veneur. Une action peut être tentée, mais une libération par la force attirerait immanquablement les foudres du Comité de salut public, qui en ferait subir les conséquences à la Caravane. Le fourgon est escorté de dix hommes menés par le commissaire. Quatre sont dans le fourgon, les autres suivent à cheval.

Sur les traces de Joséphine

Une fois arrivée à Paris, la jeune femme se fond dans la foule. Les Questeurs peuvent sans problèmes suivre sa piste, grâce à une forme animale à l'odorat développé, jusqu'à un relais. Par contre, sa trace devient moins nette par la suite. Seul un jet de Sens à 5R permet de la traquer jusque chez elle. Malheureusement, la maison est surveillée par deux gardes. La trace s'arrête là : Joséphine se transforme en corbeau... Grâce à cette forme animale, elle peut se déplacer rapidement et discrètement, tandis que sa maison lui reste accessible ainsi que ses affaires.

Le meilleur moyen de sauver Joséphine est à la fois de surveiller sa maison, où elle revient régulièrement, et de découvrir ce qu'est devenu Hubert Dampierre. Une enquête à la Conciergerie (où l'on pourra apprendre aussi le sort du Veneur) permet de savoir que le malheureux a fait partie d'une charrette de condamnés à mort sans autre forme de procès. Le Comité est en effet bien assez embarrassé par celui de Danton pour s'occuper de juger les « petits traîtres ». En furetant ainsi dans les environs de ce qui est devenu un véritable abattoir, il est possible de retrouver Joséphine.

Celle-ci, visiblement très perturbée, cherche à récupérer la tête d'Hubert qui gît dans un tas de chefs d'autres infortunés. Si les Questeurs essayent de la dissuader d'une telle entreprise, elle restera sourde à tout argument. En fait, l'Essence qu'elle avait offert à son amant est toujours dans cette fameuse tête tranchée et elle tient à retrouver au moins cette partie d'elle-même. Peut-être ses rêves reprendront-ils grâce à ce qui est devenu une source stagnante de rêve ? De toute façon, Joséphine, outre une aide matérielle, a besoin d'une aide psychologique. Dans ce cas, les Chevaliers de la Chimère auront fort à faire pour lui redonner un peu d'équilibre. Vous pouvez leur suggérer de modifier le cadre de son rêve, et ainsi accepter la perte de cette partie d'elle-même qu'était devenu Dampierre. Dans ce cas, reportez-vous au scénario du royaume des Rêves du livre de base pour improviser une incursion dans l'esprit tourmenté de la jeune femme... En cas d'absence d'un Marcheur des rêves, les Questeurs devront tout de même essayer de protéger au mieux Joséphine, quitte à satisfaire à son étrange caprice en attendant de trouver une Chimère compétente...

Et le Veneur ?

Une fois arrivés à Paris, les Questeurs apprennent, après de nombreux palabres, pots-de-vin ou espionnage discret, que leur guide est toujours emprisonné à la Conciergerie. Il est impossible de le rencontrer « officiellement » le jour même. Par contre, le lendemain, ils pourront le voir dans une cellule-parloir, après de nombreuses heures d'attente dans une salle bondée de proches affolés par la vague d'arrestations massives des derniers jours. Lors de l'entretien, le Veneur exigera d'eux qu'ils ne tentent rien, et leur glissera discrètement un pli à remettre à l'initié en attendant qu'il réussisse à arranger la situation.

Si les Questeurs insistent, ils pourront apprendre, en manipulant ou espionnant les bonnes

personnes, que le Veneur sera entendu le lendemain par le Comité. Ils peuvent alors tenter une attaque pour le libérer, dans les mêmes conditions que sur la route mais dans un cadre urbain. Des renforts peuvent être appelés parmi les Compagnons restés dans la capitale, mais ce genre d'exercice est tout de même périlleux et lourd de conséquences !

Épilogue

Quelle que soit l'issue de la fugue de Joséphine, il reste le problème du Veneur. Si les Questeurs ont réussi à le faire évader, il est maintenant activement recherché et la Caravane risque de gros ennuis. Sinon, l'Homme en noir réussira à s'en tirer grâce à ses talents et ses contacts. Qu'on se rassure, il ne sera pas guillotiné ! Par

contre, de graves décisions seront prises quant à l'avenir de la Caravane : le Veneur annoncera la triste décision de se disperser... Les temps deviennent trop durs, l'État est désormais centralisé, les Errants deviennent trop agressifs ; maintenir la communauté dans sa forme actuelle est plus un danger qu'une protection. La Quête doit prendre une autre forme...

« Cette révolution n'est que l'avant-courrière d'une autre, bien plus grande qui sera la dernière. » Sylvain Maréchal. Fol espoir ou sombre présage ? Quel avenir attend la Caravane ? Et si tout ce jeu devenait un cauchemar orchestré par l'Ennemi éternel ?... ■

Stéphane Adamiak
illustration : Rolland
Barthélémy



Un scénario Casus Belli pour

In Nomine Satanis

Les escargots meurent debout

Ce scénario est écrit et réalisé pour 4 à 6 personnages débutants ou expérimentés et un MJ expérimenté. Cette aventure nécessite de la cervelle pour en venir à bout et une petite dose de muscle si cela tourne mal.

Introduction

Pour le meneur de jeu

Il est bien connu que les démons de *In Nomine Satanis* ne se plaisent pas aux enfers (il y fait soit trop chaud, soit trop froid, et il s'y trouve toujours un supérieur pour vous prendre la tête), alors que la vie sur terre est tellement plus riche en plaisirs divers. Bien sûr, il reste les anges qui sont des empêcheurs de pervertir en rond, mais cela n'assombrit que très peu le tableau. Or, de nombreux démons ne peuvent pas retourner sur terre. Il y a ceux qui sont trop méchants, trop stupides ou trop pervers pour côtoyer le genre humain, ceux qui sont punis pour avoir raté une mission, ou bien encore certains autres dont on a perdu le dossier de transfert. Au total,

un paquet de frustrés qui ne demandent qu'une chose : partir de cet « enfer ».

C'est là qu'intervient Bidouille, un démon de Kobal qui se trouva incarné dans une vache, après qu'un sorcier de campagne l'ait par erreur invoqué lors d'une cérémonie de sorcellerie. Bidouille ne fut pas obligé de suivre ses directives, et l'invocateur malheureux se retrouva flanqué d'une vache-démon on ne peut plus embarrassante. On voit déjà le tableau. Mais notre histoire ne s'arrête pas là.

Pour Bidouille, cette invocation « hors norme » fut une révélation, et il décida d'en faire profiter les copains restés bloqués aux enfers... *Kobal style*. Grâce aux pouvoirs du sorcier, il prit contact avec des démons qui n'avaient pas le droit de s'incarner sur terre, se faisant passer auprès d'eux pour un démon de Kronos de gra-

de 3 (pour faire plus crédible), et leur proposa un marché : en échange d'un service futur, il les incarne gratos, *free of charge*, aussi vite que possible. De nombreux démons acceptèrent. Bien entendu, un Kobal reste un Kobal et les démons se retrouvèrent incarnés dans des machines agricoles : moissonneuse-batteuse, tracteur, bétailière, etc. Légèrement dégoûtés par le marché de dupes dont ils viennent d'être victimes, les démons incarnés pensent avec insistance à se venger du collègue qui les a bousés (bousés ?). Mais ceci est une autre histoire.

Celle qui nous intéresse commence le jour où Bouboul, démon de Baal de triste réputation, quitta les enfers de la même façon que ses petits camarades, séduit par les boniments de Bidouille le démon de « Kronos ». Malheureusement pour lui, et heureusement pour nos PJ, Bouboul était

suivi de près par un paquet d'Andromalius chargés de l'obliger à se tenir à carreau (Bouboul est stupide, violent et pervers). Les cafteurs y allèrent de leur rapport à leur supérieur, et en faisant quelques recoupements Andromalius (*himself*) remarqua que depuis peu six démons s'étaient incarnés sans autorisation. Vapula fut convoqué d'urgence et, grâce à son vérificateur de mouvement translateur, parvint à déterminer que les six fugitifs s'étaient incarnés dans le petit village français de Vellexon, en Franche-Comté. Il ne restait plus alors qu'à y envoyer un petit groupe « d'investigateurs » pour voir de quoi il retournait.

Pour les personnages

Les personnages sont convoqués dans une boîte de nuit désaffectée dans la banlieue sud de Paris, non loin de Créteil. Le *Terminus* n'est plus qu'un amas de tôles tordues et noircies après qu'un incendie s'y soit déclenché. Les PJ y retrouvent un démon en costard gris trois pièces, totalement assorti à l'endroit où il est assis (une pile de morceaux de béton). Il est équipé d'un stylo Mont-Blanc et d'une mallette marquée des initiales AN. C'est Andromalius lui-même bien entendu, mais il ne le dira jamais officiellement. Il se contentera certainement d'y faire allusion. Telle qu'elle est décrite, la mission qu'il leur confie est simple. Le prince-démon remet aux PJ la fiche signalétique de six individus peu recommandables, qu'il faut retrouver et « tuer ». En fait, qu'il faut renvoyer aux enfers puisque ce sont tous des démons. Andromalius précisera que ces individus se sont incarnés sans autorisation et qu'un « plus » de la mission serait de découvrir comment ils ont fait.

Les fiches sont plutôt succinctes puisqu'elles ne contiennent pas les descriptions physiques des démons (personne ne sait dans quel corps ils sont rentrés). On trouve donc :

- **Bouboul**, démon de Baal de grade 3. Très violent, très pervers et très puissant (on ne le dira jamais assez). A consommer avec modération. Interdit de séjour sur terre pour destruction massive d'êtres humains. Attention, Bouboul n'hésitera pas à tâter du PJ si ces derniers s'approchent trop de lui.
- **Nestor Burnou**, démon de Kobal sans grade. Faible puissance, même pas drôle. Interdit de séjour sur terre pour bêtise aggravée.
- **Glapi**, démon de Caym de grade 1. Totalement stupide et incompétent. Interdit de séjour sur terre pour avoir raté quatre missions consécutives.
- **Goum**, démon d'Haagenti de grade 2. Plus malin et plus intelligent que les autres. Interdit de séjour sur terre suite à une altercation avec Andromalius lui-même.
- **Zzzrh**, démon de Belial de grade 1. Interdit de séjour sur terre pour avoir incendié un village entier dans les Cévennes.
- **Aploplo**, démon de Kronos sans grade. Intelligent et pondéré (donc très dangereux). Interdit de séjour pour avoir créé une faille temporelle grave.

Les personnages trouvent aussi dans la grande enveloppe contenant les fiches, les papiers et les clés d'une voiture de location. Ils disposent aussi d'une carte routière qui leur indique comment se rendre à Vellexon. Il suffit de prendre

l'autoroute du sud, sortir à Dijon, se rendre à Gray puis continuer sa route jusqu'à Vellexon. On est en pleine campagne française, éloigné de toute civilisation (enfin presque, la gendarmerie la plus proche est à quelques kilomètres, alors attention aux exactions en tous genres).

Vellexon

Les personnages devront d'abord, pour se faire accepter dans le village, s'inventer une raison d'être là. Inutile de se faire passer pour des détectives ou des journalistes : les portes se fermeront encore plus vite qu'elles se seront ouvertes. Par contre, se faire passer pour des touristes est la façon la plus facile de discuter avec les autochtones. Ces derniers aiment les touristes, à qui ils peuvent vendre n'importe quel produit de la ferme à un prix défiant toute concurrence. Mais il reste encore à trouver où sont les démons incarnés sans autorisation (s'ils sont encore là !). D'après le rapport, Bouboul s'est incarné il y a déjà une semaine et le village semble encore intact. C'est bon signe.

Où sont les démons ?

Bonne question ! Nous avons dit que ces démons étaient incarnés dans des engins agricoles. Il serait plus exacte de dire qu'ils sont tous à l'intérieur de machines roulantes. Étudions-les donc en détail.

- **Bouboul** est incarné dans une moissonneuse-batteuse. Heureusement pour Vellexon, ce n'est pas encore la période des moissons et pour l'instant l'affreux est coincé au fond d'un hangar. Précisons dès maintenant que tous les démons incarnés dans les machines ne peuvent utiliser normalement leurs pouvoirs que quand l'engin est en marche (mais ils ne peuvent pas contrôler le conducteur).
- **Nestor Burnou** est incarné dans la mobylette d'une vieille bonne femme. Il est donc relativement souvent en mesure d'utiliser ses pouvoirs. Heureusement que c'est le démon le moins dangereux du lot.
- **Glapi** est incarné dans une bêtaillère qui est utilisée une fois par semaine. Pas de quoi fouetter un chat (ah ! ah ! ah !...).
- **Goum** est incarné dans la camionnette du boulanger du village. Il est donc en mesure d'utiliser ses pouvoirs tous les jours (et il ne s'en prive pas d'ailleurs).
- **Zzzrh** est incarné dans la camionnette des pompiers volontaires du village. Heureusement, le véhicule est en panne depuis plusieurs semaines et se trouve chez le mécanicien du village.
- **Aploplo** est incarné dans un tracteur agricole utilisé tous les jours par son agriculteur de propriétaire. C'est certainement le démon le plus apte à intervenir dans ce scénario.

Pour clore le tableau, n'oublions pas que Bidouille est incarné dans une vache, amoureusement appelée Sharon, appartenant au mécanicien du village. Ce dernier n'est autre que le sorcier responsable de toute l'affaire. La façon la plus logique de localiser les démons est de découvrir le vrai rôle du mécanicien et ensuite de détruire tous les véhicules qu'il a réparés dernièrement (en effet, tous les réceptacles utilisés pour incarner les démons ont été

réparés dans son atelier). Mais c'est bien plus facile à dire qu'à faire.

Les événements

Au départ, le village sera calme, comme toutes les petites bourgades de Franche-Comté. Les personnages pourront donc enquêter à loisir (mais discrètement). Ils ne peuvent rien découvrir tant que le premier événement n'a pas eu lieu pour leur mettre la puce à l'oreille. Ce qui ne va pas tarder.

Tout d'abord, c'est la mobylette de la Cunégonde qui se mettra à fendre l'air à vive allure. Quand je dis vive allure, il faut comprendre que grâce à son pouvoir de Vitesse, Nestor peut lancer l'engin à plus de 90 km/h. Il passera à deux reprises devant les PJ, tandis que Cunégonde, terrifiée, se contentera de hurler de la plus sinistre façon. Si les personnages tentent de rattraper la villageoise avant qu'elle n'arrête sa mobylette, elle se plantera après un beau vol plané et ne pourra pas être interrogée avant sa sortie de coma, plusieurs jours après l'accident (et certainement plusieurs jours aussi après la fin du scénario). Si les personnages attendent que Cunégonde ait arrêté le véhicule de son plein gré, ils pourront l'interroger relativement facilement. Tout ce qu'elle sait, c'est que son deux-roues est bien plus rapide depuis qu'elle l'a donné à réviser chez le mécanicien du village.

Quelques heures plus tard, les personnages pourront assister à un spectacle quelque peu surprenant. La camionnette du boulanger passe dans les rues et va se garer sur la place de Vellexon. Les villageois viennent y acheter leur pain et des pâtisseries. Ce qui est notable, c'est qu'ils achètent chacun plus de dix pains et pas loin d'une vingtaine de gâteaux. On pourrait penser qu'il s'agit de familles nombreuses, s'ils ne dévoreraient goulûment leurs achats sur place, avant même de rentrer chez eux. Les enfants se gavent de bonbons et s'en rendent malades. C'est bien entendu Goum qui utilise son Contrôle des humains pour organiser une véritable orgie de bouffe dont les victimes ne garderont aucun souvenir (juste une sacrée crise de foie). Si les personnages interrogent les témoins qui n'achètent rien, ils apprendront que ce petit manège se répète depuis au moins cinq jours. Certains enfants et mères de famille sont d'ailleurs déjà alités, victimes de terribles indigestions. Quant au boulanger, il ne comprend pas pourquoi ses ventes ont quintuplé du jour au lendemain. Quel jour d'ailleurs ? Il ne s'en souvient plus, mais si on trouve un moyen de lire dans son esprit, on retrouve une date approximative : il y a environ six jours, juste après que sa camionnette ait été réparée par le mécanicien du village.

Tout ça devrait inciter les personnages à redoubler d'attention. Très clairement, le Malin est dans la place, reste à trouver où. Ils devront alors tout faire pour localiser le plus rapidement possible les démons. Dès qu'ils comprendront que leurs collègues sont incarnés dans des machines, le scénario sera presque terminé. Mais il reste du chemin à faire jusque-là.

Le mécanicien

Véritable génie de la mécanique et de la sorcellerie, on peut dire que Marcel est tri-classé Invo-

cateur-Mécanicien-Fermier. Il possède quelques poules, un cochon et trois vaches (dont Sharon). Il travaille la mécanique et la magie au même endroit : dans son atelier. Son matériel de mécanique est laissé à la vue de tous, mais ses ingrédients magiques sont cachés dans sa cave (on y accède par la fosse à huile qui se trouve au beau milieu de l'atelier). Parmi les ingrédients magiques on trouve (en cherchant bien) : une bouteille de champagne, une boîte de caviar, une boîte de foie gras, un fusil-mitrailleur datant de la Seconde Guerre mondiale, un cadavre de chat, une cassette vidéo de Pierre Palmade et un gros réveil. Des personnages particulièrement entraînés devraient y voir des composants d'invocation. Les autres n'y verront qu'un sacré bordel.

Si on l'interroge, Marcel se contentera de jouer les idiots, renseignant les personnages au mieux de ses possibilités. S'il a des doutes sur eux, il se pressera d'aller dans la grange voisine pour mettre en marche la moissonneuse-batteuse de Bouboul. Ce dernier se fera alors un plaisir de les éliminer. Les personnages devront donc faire bien attention en interrogeant Marcel (pour les plus bourrins, reste encore à le tuer après lui avoir parlé). Si la conversation s'échauffe, Marcel peut se jeter sur le véhicule des pompiers qui trône au milieu de son atelier et en tourner la clef de contact. Même s'il n'a pas de roues et ne peut donc pas se déplacer, Zzzrh peut tout de même utiliser ses pouvoirs pour permettre à Marcel de s'échapper.

Il faut espérer que les personnages auront bien interrogé Marcel avant de le tuer ; n'oublions pas qu'ils ont six démons à identifier et à éliminer. Cela peut se faire dans n'importe quel ordre, même si certains véhicules démoniaques sont plus faciles à trouver que d'autres. Pour continuer à faire régner le suspense, je vous conseille de faire croire le plus longtemps possible que ce sont les conducteurs des véhicules qui sont possédés, pas les engins eux-mêmes. Avec une bonne dose d'imagination, vous pouvez donner une ambiance particulièrement délirante à l'ensemble.

Comment éliminer les démons ?

Nestor Burnou est incarné dans un véhicule de petite taille et ne devrait pas être difficile à détruire. Je rappelle d'ailleurs que pour éliminer le démon incarné il suffit de détruire le véhicule. Si les personnages n'ont pas encore remarqué la mobylette de Cunégonde, faites-la repasser encore plus rapidement (jusqu'à 120 km/h), afin qu'ils ne puissent pas douter du côté démoniaque de son accélération.

Goum est facilement repérable puisque tous les jours les ménagères viennent se goinfrer chez lui. S'il se sent menacé, il contrôlera ses clientes qui le défendront avec véhémence. Si la mission était confiée à des anges, ces derniers auraient peut-être du mal à repousser les hordes ménagères, mais nous avons affaire à des démons, et le massacre d'une poignée de villageoises ne devrait pas les déranger.

Glapi pourra être interpellé lorsqu'il lâchera sur les personnages une vache énervée ou un troupeau de moutons idiots et débouffés (grâce à son pouvoir Contrôle des mammifères et des

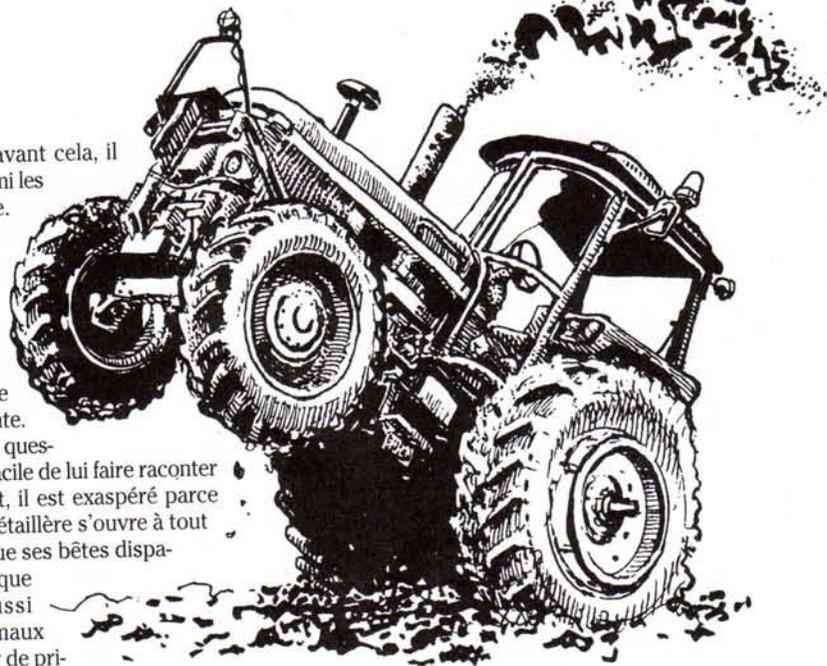
marsupiaux). Mais avant cela, il faudra le repérer parmi les véhicules du village. S'ils n'ont pas réussi à interroger le sorcier, les PJ pourront entendre des rumeurs à propos d'un fermier qui perdrait ses bêtes avec une rapidité déconcertante.

Une fois le fermier en question contacté, il est facile de lui faire raconter ses misères. En effet, il est exaspéré parce que la porte de sa bétailière s'ouvre à tout bout de champ et que ses bêtes disparaissent. Précisons que Glapi n'est pas aussi gentil avec les animaux qu'il peut le sembler de prime abord. En fait, il compte bien massacrer les bêtes libérées une fois que le fermier aura décidé d'abandonner le véhicule dans lequel il est incarné. Pour ce faire, il passe son temps à simuler des pannes qui commencent sérieusement à énerver le propriétaire.

Aplopo est le démon le moins puissant des six, mais aussi celui qui est incarné dans le véhicule qui passe le plus inaperçu (au moins en Franche-Comté). Bien sûr, s'il repère les personnages il tentera de les suivre avec discrétion (s'il arrive à fausser compagnie à son propriétaire). Notons d'ailleurs qu'une fois le contact mis, le démon peut piloter le véhicule comme bon lui semble, si tant est qu'un tracteur sans pilote puisse circuler sans que personne ne le remarque. Il fera donc tout pour aller d'un point à un autre la nuit (ou au moins lorsque les routes ne sont pas trop fréquentées). S'il se fait repérer, il tentera de fuir par les champs (sur la route, il serait trop vite rattrapé par une voiture ou une moto).

Zzzrh est relativement facile à trouver puisqu'il trône dans l'atelier de Marcel. Il peut néanmoins faire des ravages parmi les personnages, puisque ces derniers n'iront sûrement pas imaginer qu'une 4L fourgonnette peinte en rouge puisse leur cracher du feu au visage. Ayant les quatre roues démontées, la voiture ne pourra pas se déplacer durant tout le scénario, et ne devra donc pas tellement intervenir dans l'histoire.

Bouboul est le plus puissant des démons de Vellexon (Bidouille mis à part). C'est aussi celui qui est incarné dans la machine la plus redoutable, un véritable engin de guerre ; il ne reculera devant rien pour détruire ceux qui se placent sur son chemin. En début de scénario, il sera gentiment garé dans une grange attenante au garage de Marcel. Il pourra être mis en marche par Marcel lui-même, si ce dernier se sent menacé par les personnages. Mais s'il est tué avant de pouvoir mettre Bouboul en marche, c'est un fermier qui, faisant un essai de moteur, déclenchera la partie la plus destructrice de l'histoire. La moissonneuse-batteuse devra être jouée comme un être vivant particulièrement vicieux, un peu à l'image de la voiture Christine dans le film du même nom, du camion de *Duel* ou du semi-remorque à tête de diabolin de *Maximum Overdrive*.



Les fausses pistes

Bien entendu, les personnages n'auront pas entièrement les coudées franches pour réussir ce scénario. Les anges ne sont pas très présents en Franche-Comté, mais les gendarmes d'un village proche peuvent intervenir *manu militari* en cas de problèmes. Et si des gendarmes sont tués, l'affaire montera très haut (c'est le cas de le dire) et redescendra rapidement avec une petite section de combat (livrée complète avec ange de Laurent ou de Michel).

Malgré cela, le meneur de jeu pourra placer sur le chemin des personnages nombre de petites fausses pistes qui risquent de faire dégénérer l'ambiance. On peut par exemple imaginer des enfants taggant des slogans démoniaques sur les murs de l'église, ou encore les mêmes enfants volant des cierges à l'intérieur de l'église. Le prêtre lui-même peut laisser penser aux démons que c'est un ange très puissant. En fait, ce n'est qu'un curé mégalomane qui se prend pour un être réellement supérieur. Il ne dispose d'aucun pouvoir et n'a aucun contact avec les forces du Bien.

Dans un autre ordre d'idée, la chronique locale est actuellement défrayée par l'affaire du pyromane de Vellexon. Il a déjà plusieurs granges à son actif et les milices rurales commencent à faire des rondes de nuit, fusils de chasse à l'épaule. Les gendarmes sont aussi très actifs, mais ne font pas de patrouille la nuit (ils viennent interroger les témoins dans la journée). Le pyromane est un jeune désœuvré qui n'a aucun lien avec quoi que ce soit de surnaturel. L'ambiance dégénère d'ailleurs à vitesse grand V si les PJ ne terminent pas le scénario rapidement. Les incendies sont de plus en plus nombreux et les personnages peuvent finir par devenir des coupables rêvés. Marcel, s'il les a repérés, fera d'ailleurs tout pour les faire accuser de ces crimes qu'ils n'ont pas commis (ce sont bien les seuls d'ailleurs!).

Un bon meneur de jeu pourra d'ailleurs rajouter nombre de personnages hauts en couleurs : le chasseur alcoolique (pléonasme!), les piliers de bistrot qui refont le monde à grands coups de rumeurs malsaines au café du coin, la grenouille de bénitier qui épie les PJ, de sales gamins dénicheurs d'oisillons qui suivent les personnages pour leur lancer des pierres, etc.

Conclusion et débriefing

Le but principal de la mission est de renvoyer aux enfers (en un mot comme en cent tuer) les six démons incarnés grâce aux bons soins de Marcel. Des personnages particulièrement efficaces devraient aussi trouver le moyen de découvrir le vrai rôle du sorcier et en profiter pour le tuer. Des personnages encore plus doués devraient faire passer de vie à trépas Bidouille, qui reste tout de même l'instigateur de tout cela. Ce qui nous donne les deux petits tableaux ci-dessous.

Croc

illustration : Rolland Barthélémy

Événement : Points

Par démon incarné renvoyé aux enfers : +10
 Marcel démasqué et tué* : +20
 Bidouille démasqué et éliminé* : +100

* Si Marcel et Bidouille sont tués sans raison (sans savoir qui ils sont réellement), aucun point n'est gagné.

Total : Type de victoire

0-50 : Echec ; 51-79 : Victoire normale ;
 80 et + : Victoire total



Comment repérer Sharon ?

Bidouille étant relativement difficile à repérer, vos joueurs auront peut-être du mal à réussir une victoire totale. Malgré cela, il est certain qu'un démon incarné dans une vache ne se conduit pas tout à fait comme un bovidé moyen.

Voici donc quelques détails pour repérer Sharon (mais n'oubliez pas, c'est aux joueurs d'être attentifs, pas à vous, MJ, de placer des indices juste sous leur nez).

- Dès que Sharon s'approche des autres vaches du champ, elles fuient à toute patte. Et lorsque le soir, elles sont rentrées à la ferme, elles meuglent de façon inhabituelle (les cris sont plus stridents et surtout ça dure bien plus longtemps).

La raison en est simple : Sharon adore leur donner des coups de corne et de sabot.

- Les gamins du village font un grand tour autour du champ de Marcel lorsqu'ils vont à la pêche. C'est d'autant plus étrange qu'ils passent à travers d'autres champs occupés par des vaches et des taureaux. La raison en est simple : Sharon leur donne aussi des coups de corne et de sabot.

- Il arrive enfin que Sharon joue au morpion avec Marcel. On peut trouver sur la terre meuble du champ des quadrillages et des coups de sabot qui semblent former des ronds et des croix. Ces marques sont difficiles à repérer autrement qu'en ayant le nez dessus.

LES PNJ

Tous les démons de ce scénario sont décrits avec précision. A vous de modifier leurs caractéristiques si elles vous semblent trop faibles ou trop puissantes par rapport à celles de vos personnages.

► Bouboul, démon de Baal de grade 3

| FO | VO | AG | PE | PR | AP | PP |
|----|----|----|----|----|----|----|
| 5 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 25 |

Pouvoirs : Art de combat +2 (spécial), Griffes +1 (112), Feu +2 (121), Armure +1 (211), Monomaniaque (634), Dialogue mental +0 (322), Combat (346), Arme de contact maudite (pas disponible, 411), Dents +1 (111), Force +0 (241), Téléportation +0 (331), Détection du futur proche +1 (314), Acide +0 (126), Détection du danger +0 (315).

Talents : Arme de poing +2, Esquive +1, Corps à corps +3.

Équipement : Incarné dans une moissonneuse-batteuse.

► Nestor, démon de Kobal sans grade

| FO | VO | AG | PE | PR | AP | PP |
|----|----|----|----|----|----|----|
| 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 10 |

Pouvoirs : Gag absurde +0 (spécial), Invisibilité +0 (261), Polymorphe +0 (266), Cauchemar +0 (326), Tueur psychopathe (635), Vitesse +0 (334).

Talents : Raconter des blagues +2, Baratin +1, Course +1.

Équipement : Incarné dans une mobylette.

► Glapi, démon de Caym de grade 1

| FO | VO | AG | PE | PR | AP | PP |
|----|----|----|----|----|----|----|
| 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 14 |

Pouvoirs : Transformation +1 (spécial), Vol +0 (332), Griffes +0 (113), Poison +0 (161), Violence (654), Faiblesse +0 (133), Forme gazeuse +0 (263), Caméléon +0 (262), Contrôle des mammifères et des marsupiaux +1 (365).

Talents : Torture +1, Cuisine +1, Esquive +0.

Équipement : Incarné dans une bêtaillère.

► Zzzrh, démon de Belial de grade 1

| FO | VO | AG | PE | PR | AP | PP |
|----|----|----|----|----|----|----|
| 4 | 3 | 2 | 4 | 3 | 2 | 9 |

Pouvoirs : Immunité au feu (213), Feu +0 (253), Incendie +0 (spécial), Feu +0 (121), Mégalomanie (633), Vitesse +0 (334).

Talents : Lance-flammes +2, Esquive +1, Course +0.

Équipement : Incarné dans une camionnette de pompiers.

► Goum, démon d'Haagenti de grade 2

| FO | VO | AG | PE | PR | AP | PP |
|----|----|----|----|----|----|----|
| 4 | 3 | 3 | 4 | 2 | 2 | 23 |

Pouvoirs : Goinfrerie +1 (spécial), Dents +1 (111), Bond +0 (333), Rebond +0 (323), Tic (bégaiement, 616), Volonté supra normale +0 (221), Ruse (345), Griffes +0 (113), Feu +1 (121), Acide +0 (165), Immunité au feu (213), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Régénération +0 (226), Détection du Bien +0 (311), Contrôle des humains +2 (366).

Talents : Cuisine +2, Esquive +1, Corps à corps +1, Discrétion +3.

Équipement : Incarné dans une camionnette de boulanger.

► Aploplo, démon de Kronos sans grade

| FO | VO | AG | PE | PR | AP | PP |
|----|----|----|----|----|----|----|
| 2 | 5 | 2 | 3 | 3 | 3 | 8 |

Pouvoirs : Projection temporelle +0 (spécial), Paralysie +0 (163), Télépathie +0 (321).

Talents : Histoire +1, Géographie +1, Discussion +1.

Équipement : Incarné dans un tracteur agricole de marque Massey Ferguson.

► Marcel, mécanicien et sorcier

| FO | VO | AG | PE | PR | AP | PP |
|----|----|----|----|----|----|----|
| 2 | 4 | 1 | 3 | 1 | 1 | - |

Sorts : Tous ceux qui sont nécessaires pour faire s'incarner des démons sur terre (mais sans aucun contrôle).

Talents : Occultisme +1, Regarder la télé +1, Écouter la radio +1, Parler à son chien +0.

Équipement : Équipement de fermier-mécanicien-sorcier.

► Bidouille, démon de Kobal de grade 2

| FO | VO | AG | PE | PR | AP | PP |
|----|----|----|----|----|----|----|
| 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 20 |

Pouvoirs : Gag absurde +1 (spécial), Invisibilité +1 (261), Polymorphe +1 (266), Cauchemar +0 (326), Tueur psychopathe (635), Vitesse +0 (334), Vol +0 (332), Téléportation +0 (331), Télékinésie +0 (125), Bond +0 (333), Télépathie +0 (321), Langue +0 (112), Sommeil +0 (132).

Talents : Esquive +1, Corps à corps +2, Brouter du foin +1.

Équipement : Incarné dans une vache.